Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Amanda Kääriäinen

Museonäyttelyn moniaistisuus
Case: Josef Frank / Designmuseo

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Kulttuurialan ylempi ammattikorkeakoulututkinto

Kulttuurituotannon tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

26.5.2019

Tekijä(t) Otsikko Sivumäärä Aika	Amanda Kääriäinen Museonäyttelyn moniaistisuus. Case: Josef Frank / Designmuseo 37 sivua + 6 liitettä 26.5.2019
Tutkinto	Kulttuurialan ylempi ammattikorkeakoulututkinto
Tutkinto-ohjelma	Kulttuurituotannon tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	
Ohjaaja(t)	Lehtori Pia Strandman

Työn toimeksiantajana on Designmuseo ja työ on kohdistettu arkkitehti ja muotoilija Josef Frankista kertovaan kiertonäyttelyyn. Näyttely saapui Helsinkiin Itävallan taideteollisuusmuseo Austrian Museum of Applied Arts / Contemporary Art:ista (MAK). Työn toimintaympäristönä on museo ja työssä syvennytään näyttelyn moniaistisuuteen.

Työn tutkimuskysymyksenä on: Miten moniaistisuus voi toteutua Designmuseon järjestämissä näyttelyissä? Työ on tapaustutkimus ja sen tutkimusmenetelminä on käytetty työpajoja, museoalan ammattilaisten tutkimuskyselyä sekä muiden näyttelyiden benchmarkingia. Työssä edetään syventymällä kysymyksiin: Mitä toiveita näyttelyvierailijalla on moniaistisuuden lisäämiseksi Designmuseon näyttelyissä? Miten Designmuseon näyttelyiden moniaistisuutta voisi kehittää? Mitkä ovat Designmuseon näyttelyiden moniaistisuuden haasteet ja mahdollisuudet?

Moniaistisuus on aistikokemista, mikä syntyy samanaikaisesti useamman aistin välityksellä. Museonäyttelyn moniaistisuus rakentuu yleisimmin visuaalisuudesta. Työssä visuaalisuudella tarkoitetaan kuvan, esineiden, tekstin ja tilan vuorovaikutusta. Visuaalisuuden lisäksi moniaistisuuden elementtejä syntyy konkreettisesta tekemisestä, kuten koskettamisesta, tuntemisesta, kuulemisesta, haistamisesta tai maistamisesta. Tällaista tekemistä on mahdollista aktivoida muun muassa esineen, äänen, tuoksun tai hajun, syömisen tai teknologian välityksellä. Erilaiset moniaistisuuden elementit muovaavat aistikokemista ja lisäävät tätä kautta myös saavutettavuutta.

Työn keskeisimpinä tuloksina on, että Designmuseon näyttelyiden moniaistisuus rakentuu ensisijaisesti näkemiseen ja tuntemiseen liittyvistä elementeistä. Designmuseon näyttelyiden moniaistisuutta toivotaan lisättävän muilla konkreettisilla aistiyhdistelmillä tai elementeillä, jotka mahdollistavat aiheesta oppimista erilaisin aistein. Näyttelyvierailijat ovat kiinnostuneita osallistumaan näyttelyiden moniaistisuuden suunnitteluun tai muuhun näyttelyihin liittyvään toimintaan entistä aktiivisempina osapuolina. Moniaistisuuden haasteena on, että sitä lisätään näyttelyihin pelkän aistikokemisen vuoksi, ilman selkeää yhteyttä näyttelyiden sisältöihin. Mahdollisuutena on näyttelyvierailijoiden yllättäminen sekä sisältöjen avautuminen ja kiinnostavuuden lisääminen uusille vierailijaryhmille. Nämä onnistuvat näyttelyiden moniaistisuuden huomioinnilla läpi näyttelyprosessien. Työn kehittämisehdotuksina ovat moniaistisuuden huomioinnin sisällytys osaksi näyttelyryhmän jäsenten työtä, Tuotetaan yhdessä –työpaja sekä teemoitetut näyttelykahvit.

Avainsanat	Moniaistisuus, museo, näyttely

Author(s) Title	Amanda Kääriäinen Multisensory Approach in Museum Exhibitions. Case: Josef Frank / Design Museum
Number of Pages Date	37 pages + 6 appendices 26 May 2019
Degree	Master of Culture and Arts
Degree Programme	Degree Programme in Cultural Management
Specialisation option	
Instructor(s)	Pia Strandman, Senior Lecturer

This thesis is made in co-operation with the Design Museum of Helsinki and it focuses on the touring exhibition of architect and designer Josef Frank. The exhibition is produced by Austrian Museum of Applied Arts / Contemporary Art (MAK). The thesis deals with the exhibition's multisensory approach within a museum setting.

The main research question is: How is multisensory approach realized in the exhibitions of Design Museum? The thesis is a case study and the research methods include workshops, a questionnaire for museum experts, and benchmarking for other exhibitions. The thesis continues with the questions: What expectations do exhibition visitors have concerning the multisensory approach in the exhibitions of Design Museum? What steps could be taken in order to develop the multisensory approach in the exhibitions of Design Museum? What are the challenges and the opportunities of multisensory approach in the exhibitions of Design Museum?

In multisensory approach several senses are triggered simultaneously to create a singular experience. Typically, the multisensory approach in museum exhibitions is based on visual experiences. In this thesis visual experiences include interaction between imagery, items, text and space. In addition, multisensory elements include concrete actions such as touching, feeling, hearing, smelling or tasting. Reactions to these elements can be activated, for example, through exhibition items, sounds, smells, eating or technology. Different multisensory elements shape the visitors' sensory experiences and increase accessibility of exhibitions.

The central result is that in the exhibitions of Design Museum the multisensory approach is mainly based on elements related to seeing and touching. Multisensory approach can be furthered by concrete sensory combinations or multisensory learning-based elements. Visitors are interested in participating in the planning of exhibitions' multisensory approach and other exhibition-related activity. The main challenge of multisensory approach is to guarantee that multisensory elements are based on content rather than trickery. The opportunities are being able to surprise exhibition visitors, and opening up exhibition content to new target groups. These opportunities can be materialized by including multisensory approach throughout the exhibition process. The development proposals of this thesis are the inclusion of multisensory approach as a part of the work of the exhibition team members and concepts of Producing Together workshop and Themed Exhibition Conversations.

Keywords	Multisensory approach, museum, exhibition

Sisällys

1 Johdanto 1

2 Moniaistinen museonäyttelykokemus 3

2.1 Aistien moniaistisuuteen 3
2.2 Aistimaailmojen vuorovaikutuskenttiä 4
2.3 Kokonaisvaltainen elämys 6

3 Designmuseo esittää: Josef Frank 7

3.1 Museoala ja näyttelytoiminta Suomessa 7
3.2 Designmuseo 9
3.3 Josef Frank Designmuseolla 10

4 Tutkimuskysymykset 14

5 Tutkimus- ja kehittämismenetelmät 15

5.1 Josef Frank -työpajat aikuisille 16
5.2 Museoalan ammattilaisten tutkimuskysely 20
5.3 Muiden näyttelyiden benchmarking 21

6 Aineistoista selvinnyttä 22

6.1 Näyttelyvierailijoiden näkökulmia 22
6.2 Museoalan ammattilasten ajatuksia 26
6.3 Muissa näyttelyissä toteutunutta 28
6.4 Yhteenveto teemoittain 30

7 Kehittämisehdotukset 31

8 Pohdinta 32

Lähteet 35

Liitteet
Liite 1. Tiedonantohaastattelun haastattelurunko: Näyttelyamanuenssi Anna Vihma
Liite 2. Josef Frank –näyttelyn tapahtumien ja yleisötyön koonti
Liite 3. Josef Frank –työpajasta informoiva artikkeli Designmuseon verkkosivuilla
Liite 4. Josef Frank –työpajan tapahtumasivu Designmuseon Facebook -sivuilla
Liite 5. Josef Frank –työpajan ilmoittautumislomake
Liite 6. Museoalan ammattilaisten tutkimuskyselyn lomake

1 Johdanto

Opinnäytetyöni toimeksiantajana oli Designmuseo ja kohdistin työni arkkitehti ja muotoilija Josef Frankista kertovaan kiertonäyttelyyn. Näyttely saapui Helsinkiin Itävallan taideteollisuusmuseo Austrian Museum of Applied Arts / Contemporary Art:ista (MAK) ja se oli esillä Helsingissä lokakuusta 2018 maaliskuuhun 2019. Näyttelyn sisältö muodostui arkkitehtuurista, kaupunkisuunnittelusta, huonekalumuotoilusta ja tekstiilisuunnittelusta. Työn toimintaympäristönä oli museo ja syvennyin työssä näyttelyn moniaistisuuteen.

Kiinnostus opinnäytetyön aihetta kohtaan heräsi omien näyttelyvierailujeni pohjalta Suomessa ja ulkomailla, ensisijaisesti Lontoon Victoria and Albert Museumissa. Museovierailijana aloin kaivata pelkän näkemisen sijaan kokemista sekä kokonaisvaltaisemman elämyksen syntymistä. Työn toimeksiantajana oli Helsingissä sijaitseva Designmuseo, joka lukeutuu Suomen valtakunnallisiin erikoismuseoihin. Designmuseon yleisölle tarjoama sisältö muodostuu vaihtuvista näyttelyistä ja kokoelmanäyttelystä, Studiosta ja Designvintistä sekä työpajoista, keskusteluista ja puheohjelmasta sekä muista tapahtumista ja taide-esityksistä. Havaitsin tutkimuksen alkuvaiheessa, ettei Designmuseolla ole näyttelyiden moniaistisuudelle tai tämän suunnittelulle vakiintunutta toimintamallia.

Moniaistisuus on aistikokemista, joka syntyy samanaikaisesti useamman aistin välityksellä. Kokemuksenani on, että museonäyttelyn moniaistisuus rakentuu yleisimmin visuaalisuudesta. Työssä visuaalisuudella tarkoitetaan kuvan, esineiden, tekstin ja tilan vuorovaikutusta. Visuaalisuuden lisäksi moniaistisuuden elementtejä syntyy konkreettisesta tekemisestä, kuten koskettamisesta, tuntemisesta, kuulemisesta, haistamisesta tai maistamisesta. Tällaista tekemistä on mahdollista aktivoida muun muassa esineen, äänen, tuoksun tai hajun, syömisen tai teknologian välityksellä. Oman kokemukseni mukaan onnistunut moniaistisuus lisää kokemisen ja näin myös elämyksen vahvuutta. Erilaiset moniaistisuuden elementit muovaavat aistikokemista ja lisäävät tätä kautta mahdollisuutta kasvattaa näyttelyiden saavutettavuutta. Näyttelykokemukset voivat muodostua entistä vahvemmiksi, kun niitä jaetaan ryhmässä.

Työn tutkimuskysymyksenä oli: Miten moniaistisuus voi toteutua Designmuseon järjestämissä näyttelyissä? Etenin työssä syventymällä kysymyksiin: Mitä toiveita näyttelyvierailijalla on moniaistisuuden lisäämiseksi Designmuseon näyttelyissä? Miten Designmuseon näyttelyiden moniaistisuutta voisi kehittää? Mitkä ovat Designmuseon näyttelyiden moniaistisuuden haasteet ja mahdollisuudet?

Työ on tapaustutkimus, jossa tutkittavana tapauksena oli Designmuseon näyttelyiden moniaistisuus. Käytin työhön monikanavaista tiedonkeruuta, jonka menetelminä olivat työpajat, museoalan ammattilaisten tutkimuskysely ja muiden näyttelyiden benchmarking. Keräsin näiden avulla laadullista aineistoa, jonka käsittelin aineistolähtöisellä sisällönanalyysillä.

Toteutin työpajat Designmuseolla helmikuun 2019 aikana. Työpajoihin osallistui yhteensä neljätoista ammatiltaan eri taustaista sisustamisesta ja estetiikasta kiinnostunutta aikuista ja heidät oli jaettu kahteen eri ryhmään. Roolinani oli toimia työpajojen ohjaajana. Työpajat muodostuivat kolmesta osasta, joita olivat näyttelyvierailu ja dokumentointi, raportointi sekä ryhmätapaaminen ja sen yhteydessä toteutettu aivoriihi. Tehtävänantona oli dokumentoida näyttelyn vaikuttavimmat elementit, pohtia elementtejä niiden herättämien aistien näkökulmista sekä lähettää dokumentit ja pohdinnan tulokset sähköisessä muodossa työpajan ohjaajalle. Dokumentointitapa oli vapaa ja käytettyjä menetelmiä olivat kuvaaminen sekä videointi. Aivoriihessä ideoitiin, mitä elementtejä oltaisiin kaivattu lisää ja miten niitä voitaisiin toteuttaa tulevaisuudessa.

Toteutin museoalan ammattilaisille suunnatun tutkimuskyselyn verkkolomakkeella. Kysely koostui museonäyttelyiden moniaistisuuteen liittyvistä kysymyksistä, joiden aihealueina olivat esimerkit näyttelyiden moniaistisuudesta, moniaistisuuden huomioinnista näyttelyn tuotantovaiheessa, moniaistisuuden luomista haasteista ja mahdollisuuksista sekä kävijäpalautteesta moniaistisuuteen liittyen. Kyselyn vastausmäärän jäätyä pieneksi päätin toteuttaa muiden näyttelyiden benchmarkingin haastatteluina. Haastattelu menetelmänä mahdollisti pidempien vastausten antamisen ja tarvittaessa tarkentavien kysymysten esittämisen. Kysymykset olivat sisällöiltään pitkälti samat kuin tutkimuskyselyssä. Toteutin benchmarkingin kohteissa, jotka koin moniaistisuuden kannalta onnistuneiksi ja yhdessä monipuolisen näkökulman kattaviksi. Benchmarkingkohteita olivat Heurekan näyttelytoiminta yleisesti, Kiasman Shoplifter – Nervescape VIII -näyttely sekä Amos Rexin teamLab: Massless -näyttely.

Museoala ei ollut minulle työni eikä opintojeni puolesta entuudestaan tuttu. Ammattini antiikki- ja vintage -kauppiaana auttoi minua ymmärtämään museonäyttelyn esineistöä ja tapahtuman tuotantoon keskittynyt restonomitutkintoni museonäyttelyn tuotantoprosessia. Osaamiseni pohjalta pystyin hahmottamaan myös näihin molempiin liittyviä rajoitteita ja mahdollisuuksia. Aiheeseen liittyvä esiymmärrykseni perustui vuosien varrella kertyneisiin kokemuksiini museonäyttelyiden vierailijana.

2 Moniaistinen museonäyttelykokemus

Aiemmat näyttelyvierailuni olivat osoittaneet, että museonäyttelyt herättävät vierailijoissaan erilaisia aistikokemuksia, jotka ulottuvat lähes poikkeuksetta useampien aistien ja näiden aistipiirien osa-alueille. Tällöin voidaan puhua moniaistisesta museonäyttelykokemuksesta. Työssä moniaistisuudella tarkoitetaan aistikokemista, joka syntyy samanaikaisesti useamman aistin välityksellä.

Koin opinnäytetyön aiheeseen perehtyessäni, että perinteiset museonäyttelyiden elementit rakentuvat ensisijaisesti visuaalisista ominaisuuksista. Työssä visuaalisuudella tarkoitetaan kuvan, esineiden, tekstin ja tilan vuorovaikutusta. Museonäyttelyissä on mahdollista päästä lisäksi konkreettisen tekemisen, kuten koskettamisen, tuntemisen, kuulemisen, haistamisen tai maistamisen pariin. Tämä voi tapahtua esimerkiksi esineiden, äänien, tuoksujen tai hajujen, syömisen tai teknologian välityksellä. Vallalla oleva teknologian kehittyminen on luonut osaltaan uudenlaisia mahdollisuuksia moniaistisuuden kokemiselle.

Omana kokemuksenani on, että eri aistipiirien aistien herääminen ja näiden yhtäaikainen kokeminen lisäävät mahdollisuutta kokonaisvaltaisemman elämyksen syntymiselle. Erilaiset moniaistisuuden elementit muovaavat aistikokemista ja lisää tätä kautta myös mahdollisuutta kasvattaa museonäyttelyiden saavutettavuutta. Näyttelykokemukset voivat muodostua entistä vahvemmiksi, kun niitä jaetaan ryhmissä.

2.1 Aistien moniaistisuuteen

Aisteja on mahdollista kuvailla tuntosarviksi, joiden avulla tarkastellaan kehon ulkopuolista ja sisäistä maailmaa (Forsberg, Kortemaa, Lindedahl & Vuokkomaa 2015, 11). Yksinkertaisimmillaan aistit ovat ärsytyksen aiheuttamien hermoimpulssien vastaanottokykyä. Ärsykkeet saavat aikaan aistinsolujen reaktioita, jolloin syntyy aistimuksia. Aistimukset välittyvät hermoimpulsseina aivoihin, jonka jälkeen ne ilmenevät havaintoina (Tuorila, Parkkila & Tolonen 2008, 10.)

Aistien toiminta-alueet muodostavat omat aistipiirinsä, joita ovat näkö, tunto, kuulo, haju ja maku. (Tuorila ym. 2008, 12.) Tunto sisältää pintatunnon eli tunnustelun lisäksi kehon syvätuntoa. Kaikki edellä mainitut sisältyvät kaukoaisteihin. Näiden lisäksi on olemassa vähemmän tunnettuja lähiaisteja: Tasapaino- ja liikeaisti sekä asentotunto. (Forsberg ym. 2015, 11.)

Aistit mukautuvat tilanteeseen, kun vastaanotettu informaatio ei tarjoa aistijalleen enää uutuusarvoa. Esimerkiksi hajuaisti mukautuu hyvinkin nopeasti vallitsevaan hajuympäristöön. Aistien yhtenä keskeisimpänä tehtävänä on reagoida vastaanotetun ärsytyksen voimakkuuden muutoksiin. Aistipiirien on mahdollista toimia yhdessä samanaikaisesti, jolloin niiden myötä syntyvä vaikutus on vahvempi. Vaikutus vahvistuu entisestään, mitä useammin havaitut ominaisuudet esiintyvät yhdessä. Aivoihin rakentuu kokemusten myötä syntyviä muistikuvia, jotka kertovat eri aistimusten kuulumisesta yhteen. (Tuorila ym. 2008, 12.)

Moniaistisuudella tarkoitetaan aistikokemusta, joka tapahtuu monen aistin kautta yhtäaikaisesti. Moniaistisuudesta käytetään myös termiä multisensorisuus. Moniaistisuus perustuu siihen, että ihminen havainnoi jatkuvasti ympäristöään eri aistien välityksellä. (Räty, Sivonen, Saarela, Laurikainen & työryhmä 2015, 33.) Museoissa moniaistisuus huomioidaan muun muassa erilaisten museo-opastusten suunnittelussa (Tuulas 2006, 3). Kokemuksenani on, että muilta osin museonäyttelyissä yleisimmin huomioituna aistina on näköaisti, joka ilmenee visuaalisuutena sen eri muodoissa.

Levent & Pascual-Leone (2014, 18) ovat tulleet siihen päätelmään, että tietoisesti moniaistisuutta tavoittelevat museokokemukset ovat edelleen harvinaisia. Vain harvat museot osallistavat eri aisteja tietoisesti tai suunnittelevat toimintaansa juuri moniaistista kokemusta edistääkseen. Museokokemukset ovat pohjimmillaan moniaistisia, on se suunniteltua tai ei. Suunnitelmallisuuteen kannustetaan kuitenkin siksi, että moniaistisuudella saavutettaisiin toivottuja eli ei satunnaisia tai epätoivottuja vaikutuksia. (Levent & Pascual-Leone 2014, 18.)

2.2 Aistimaailmojen vuorovaikutuskenttiä

Suurin osa ihmisen vastaanottamista aistihavainnoista saapuu näköaistin välityksellä (Tuorila ym. 2008, 19). Visuaalisuus ei kuitenkaan ole yksinomaan näkemistä vaan yksi toiminnan osa-alueista. Visuaalisuuden myötä herää affekteja, joita on mahdollista tulkita, ja vasta tulkinta muovaa affektin tiedostetuksi tunteeksi. Toisena näkökulmana on, että visuaalisuus mahdollistaa sellaisten elementtien kuvauksen, jotka jäisivät muuten pelkiksi affekteiksi eli ei tulkituiksi elementeiksi. Visuaalisuus ei siis ole ainoastaan kuvia, vaan kuvan, tekstin, tilan ja toiminnan välistä vuorovaikutusta. (Granö, Keskitalo & Ronkainen 2013, 8 - 9.)

Visuaalisuuden voimavarana voidaan nähdä, että se jättää ihmiselle emotionaalisen tulkinnanvaran. On syytä huomioida, että tunteet ovat niin sosiaalisia kuin kulttuurillisiakin taitoja, jotka ovat syntyneet toiminnan myötä. Tuntemisen oppiminen tapahtuu ihmisten välisissä kohtaamisissa läpi elämän. Tämän myötä moniaistinen visuaalisuus on muodostunut myös osaksi tunnekulttuuria. (Granö ym. 2013, 8.)

Visuaalisuudesta yhtenä konkreettisena esimerkkinä on valokuva, joka on yksi museonäyttelyissä toimivaksi todetuista elementeistä. Valokuvan myötä on mahdollista palauttaa menneisyyteen ja henkilöhistorioihin liittyviä tarkkojakin yksityiskohtia. Kuvia on mahdollista tulkita vuorovaikutuksessa, jolloin niille annetut merkitykset eivät ole enää subjektiivisia. Merkitysten muodostumisessa on hyvä huomioida sosiaalinen todellisuus sekä kulttuuriin ja yhteiskuntaan liittyvät normit. (Granö ym. 2013, 14.)

Näyttelytila itsessään on lisäksi osa visuaalisuutta. Tilan kokemiseen vaikuttavat näköaistin lisäksi myös muut aistit. Tilasta toiseen siirryttäessä voimakkain aistimus ei liity enää pelkästään visuaalisuuteen, vaan uudet tuoksut ja ihmiset vaikuttavat osaltaan kokonaisuuteen (Granö ym. 2013, 128).

Omana kokemuksenani on, että visuaalisuuden lisäksi eri aistipiirien heräämistä syntyy konkreettisesta tekemisestä, kuten koskettamisesta, tuntemisesta, kuulemisesta, haistamisesta tai maistamisesta. Tällaista tekemistä on mahdollista aktivoida muun muassa esineen, äänen, tuoksun tai hajun, syömisen tai teknologian välityksellä. Vallalla olevat megatrendit ovat luoneet paineita myös kulttuurikentän kehittymiselle (Halonen 2012, 6). Näyttelyiden moniaistisuuden kannalta näistä keskeisin on Sitran (2017b) mainitsema megatrendi Teknologia muuttaa kaiken. Tämä on ilmennyt muun muassa virtualisoitumisen muodossa. Virtualisoituminen mahdollistaa todellisuuden simulointia koneellisesti ja vaikuttaa siihen, että erilaiset kulttuurikokemukset voidaan tehdä koettaviksi ilman siirtymistä paikasta toiseen (Sitra 2017a). Tämä onnistuu esimerkiksi virtuaalisen tai lisätyn todellisuuden käytöllä osana näyttelyitä.

Virtuaalisella todellisuudella eli VR:llä (Virtual Reality) tarkoitetaan täysin virtuaalista ympäristöä, jonka avulla on mahdollista uppoutua toden tuntuisiin aistillisiin kokemuksiin (Reality Technologies 2019b). Lisätyllä todellisuudella eli AR:llä (Augmented Reality) tarkoitetaan todellisuutta, johon on lisätty virtuaalisia ominaisuuksia, kuten grafiikkaa tai ääntä. Lisätyn todellisuuden tavoitteena on parantaa käyttäjäkokemuksia. (Reality Tech-

nologies 2019a.) VR ja AR eivät kuulu muilta osin tämän työn rajaukseen. Museonäyttelyissä on keskeisintä hahmottaa, mitkä ovat näyttelyiden sisältöihin parhaiten soveltuvat sekä näyttelyvierailijaa parhaiten palvelevat näytteilleasettamisen keinot.

2.3 Kokonaisvaltainen elämys

Eri aistipiirien aistien herääminen ja näiden yhtäaikainen kokeminen mahdollistavat kokonaisvaltaisen elämyksen syntymisen. Elämysajattelu muodostuu estetiikasta, arjen yläpuolelle nousemisesta, viihdyttävyydestä sekä opettavaisuudesta (Vallo & Häyrinen 2016, 139). Elämys on moniaistinen ja sen myötä unohtumaton kokemus, jonka mahdollisuutena nähdään sen kyky tuottaa kokijalleen muutoskokemuksia. Haasteellisena elämyksessä on, että kukin henkilö kokee ja tuntee asioita eri tavoin. Näin ollen elämys on kaikille erilainen, omaan ajatus- ja kokemusmaailmaan perustuva, kokonaisuus. (Vallo & Häyrinen 2016, 139.)

Nykypäivän neurotiede osoittaa, että kaikkien elämysten syntyminen edellyttää moniaistisuutta. Museovierailusta syntyvää elämystä voidaan kuvailla monikerroksiseksi matkaksi, joka muodostuu muun muassa aistillisista, henkisistä, esteettisistä ja sosiaalisista kokemuksista. Tämän lopputuloksena voi olla oppimista, ihmetystä, jälkikäteen käytyjä keskusteluita, kestäviä muistoja tai yhteyksiä aiempiin muistoihin. (Levent & Pascual-Leone 2014, 13 & 18.)

Eri aistien myötä syntyvät elämykset aktivoivat lisäksi muistoja (Räty ym. 2015, 33). Aistimuksien ja aikaisempien kokemusten rajapinnalla syntyy havaintoja, jolloin aistimisen ja tietämisen suhde korostuvat. Aihetta tutkittaessa unohdetaan usein ottaa huomioon kehon kokemukset, jotka vaikuttavat tulkintaan. Näitä kokemuksia voivat olla muun muassa hajumuistot tai tilan tuntu. (Granö ym. 2013, 7.)

Moniaistisessa kokemuksessa huomioidaan useampia aisteja. Tämän ansiosta moniaistisuuden myötä syntyvä elämys luo mahdollisuuden erilaisten aisteihin liittyvien kohderyhmien huomioinnille. Tämä luo mahdollisuuden näyttelyiden saavutettavuuden kasvulle. Kulttuuripalvelut ovat saavutettavissa entistä useammille silloin, kun huomioidaan yksilöllisiä tapoja toimia (Kulttuuria kaikille 2019). Hyvä saavutettavuus mahdollistaa itse tekemisen, osallistumisen ja näin myös elämyksen syntymisen (Kulttuuria kaikille 2019). Näyttelykokemukset voivat vahvistua myös silloin kun niitä koetaan ryhmässä. Yhdessä

kokeminen on mahdollista toteuttaa osallisuuden muodossa. Osallisuus on osa saavutettavuutta, mutta sillä tarkoitetaan myös kulttuuriyleisöjen roolien muuttamista seuraajista aktiivisiksi toimijoiksi (Halonen & Ala-Nikkola 2016, 90).

3 Designmuseo esittää: Josef Frank

Kohdistin työn Designmuseon Josef Frankista kertovaan kiertonäyttelyyn, joka oli avoinna lokakuusta 2018 maaliskuuhun 2019. Josef Frank –kiertonäyttely saapui Helsinkiin Itävallan taideteollisuusmuseo Austrian Museum of Applied Arts / Contemporary Art:ista(MAK). Työn toimeksiantajana oli Helsingissä sijaitseva Designmuseo, joka lukeutuu Suomen valtakunnallisiin erikoismuseoihin. Työn toimintaympäristönä oli museo ja syvennyin työssä näyttelyn moniaistisuuteen.

Toimeksiantajan ja näkökulman valinta olivat ajankohtaisia myös käynnissä olevan Uusi arkkitehtuuri- ja designmuseo -hankkeen näkökulmasta. Hankkeella tavoitellaan kansainvälisesti vetovoimaista museota, joka tarjoaa uusia näkökulmia ja ainutlaatuisia kokemuksia (Uusi museo Helsingissä - Arkkitehtuuri + Designmuseo 2019). Tulevan museon sijainniksi on suunniteltu Eteläsataman ranta-aluetta (Uusi museo Helsingissä - Arkkitehtuuri + Designmuseo 2019).

3.1 Museoala ja näyttelytoiminta Suomessa

Suomessa sijaitsevat museot ovat kehittyneet viimeisten vuosikymmenten aikana laajaalaisiksi instituutioiksi. Museoissa tutkitaan, esitellään ja säilytetään tietoa kulttuurihistoriasta, taiteesta, luonnon ilmiöistä sekä ympäristöstä. Museotyö muodostuu kokoelmista, niiden tallentamisesta, säilyttämisestä ja tutkimisesta sekä näytteilleasettamisesta. (Hällström 2007, 6.)

Valtakunnallisessa museoverkostossa museot jakautuvat seuraaviin kategorioihin: keskusmuseoihin, alueellisiin museoihin ja valtakunnallisiin erikoismuseoihin (Hällström 2007, 10 – 11). Työn toimeksiantajana toiminut Designmuseo on yksi valtakunnallisista erikoismuseoista. Niissä koordinoidaan kunkin museon erikoisalan valtakunnallista näyttely-, tallennus- ja tutkimustoimintaa (Hällström 2007, 11).

Museotyön tehtäväkentät ovat laajentuneet entisestään. Tänä päivänä museoissa pyritään vaikuttamaan fyysisen museotilan sijaan laajemmin yhteiskuntaan. Nykymuseotyön

tehtäväkenttinä nähdään myös tiedottaminen, tuottaminen, koordinoiminen ja opettaminen. (Hällström 2007, 6.) Hällström (2007, 7) kuvailee museoiden keskeisintä tavoitetta seuraavasti:

> Museoiden tavoitteena on ylläpitää ja vahvistaa väestön ymmärrystä kulttuurista, historiasta ja ympäristöstä; auttaa yhteisöjä ja yksilöitä rakentamaan identiteettiään ja ymmärtämään paikkansa historian jatkumossa.

Museolaitoksen yhtenä tärkeimpänä asiantuntijatehtävänä nähdään nykykulttuurin tallentaminen ja sen suhteuttaminen menneeseen (Hällström 2007, 8). Tätä tukee Designmuseon (2013, 4) näkemys siitä, että museot ovat menneen ja nykyisyyden vuoropuheen rakentajia sekä tätä kautta tulevaisuuden suuntien näyttäjiä.

Museoiden suosio on jatkanut kasvuaan viime vuosina. Vuonna 2018 ammatillisesti hoidettujen museoiden vierailijamäärä nousi yli 7,1 miljoonaan (Museot.fi; Museovirasto 2019). Vuodet 2016, 2017 ja 2018 ovat olleet luvuiltaan edeltäjiänsä suurempia (Museot.fi 2019). Lukujen nousu on ollut tuntuvaa, sillä vuonna 2015 vierailijamäärä on ollut noin 1,5 miljoonaa vierailijaa vähemmän kuin nyt (Museovirasto 2019). Tilastot antavat osviittaa siitä, että noin 7 miljoonan vierailijan määrä vuodessa olisi vakiintumassa myös tulevaisuudelle (Museot.fi; Museovirasto 2019).

Näyttelyssä museon on mahdollista kommunikoida näyttelyvierailijan kanssa esillä olevan aineiston välityksellä. Näyttelyt muodostuvat näytteillepanosta sekä tulkinnasta tietyn teeman puitteissa. Näyttelysuunnittelussa pohditaan, mitä esitetään sekä miten, missä ja miksi? Näyttely pyrkii kertomaan vierailijalleen tarinan. Näyttelyn tarinan kerronnassa on keskeistä, että se on johdonmukaista sekä rakennettu niin, että sitä on helppoa seurata. Keskeisenä näkökulmana on myös, että kokonaisuus soveltuu museon tarkoitusperiin ja luonteeseen. (Heinonen & Lahti 2001, 152 & 160 - 161.)

Näyttelyitä on mahdollista ryhmitellä eri kategorioihin: Fyysisiltä ominaisuuksiltaan ne ovat lähes poikkeuksetta pysyviä perusnäyttelyitä tai tilapäisiä erikoisnäyttelyitä. Kiertonäyttelyitä ovat näyttelyt, jotka ovat siirrettävissä eli näin ollen purettavissa sekä uudelleenkoottavissa. Kaikissa näissä näyttely toimii luovan prosessin lopputuotoksena. Käytännön tasolla, näyttelyihin suunnitellaan esineet, otsikot ja tekstit sekä kuvalliset ja elektroniset apuvälineet. Hyvin suunnitellussa näyttelyssä tekstit ovat näkyvillä helposti ja harmoniassa esineiden kanssa sekä fyysinen ulkoasu ja graafinen ilme kohdallaan. Suunnittelussa tulisi huomioida myös, miten yleisöä valmennetaan ja orientoidaan näyttelykokemukseen. (Heinonen & Lahti 2001, 152 – 154 & 161 - 162.) Hughes (2015, 17)

näkeekin näyttelykokemuksen interaktiivisuuden enemmän standardina kuin poikkeuksena.

3.2 Designmuseo

Designmuseo on suomalaiseen muotoiluun keskittynyt valtakunnallinen erikoismuseo, joka sijaitsee Helsingin Kaartin kaupunginosassa. Kyseinen rakennus on alkujaan Brobergska Samskolanin vanha koulurakennus vuodelta 1895. (Designmuseo 2018a.) Museo on toiminut yli 140 vuoden ajan (Designmuseo 2013, 10). Designmuseon tehtäviä kuvaillaan (Designmuseo 2018a) seuraavasti:

> Designmuseo tutkii, kerää, tallentaa, dokumentoi ja esittää muotoilua Suomessa ja kansainvälisissä kiertonäyttelyissä.

Designmuseolla esitellään historiallisia ja ajankohtaisia ilmiöitä kertoen, miten muotoilu vaikuttaa ympäröivään yhteiskuntaan. Museolla on yli 75 000 esineestä muodostuva kokoelma, joka edustaa suomalaisen muotoilun historiaa. Kokoelma sisältää lisäksi kansainvälisen osuuden, jonka myötä on mahdollista tarkastella suomalaista muotoilua suhteessa laajempaan muotoilun kokonaisuuteen. (Designmuseo 2013, 10.)

Designmuseon yleisölle tarjoama sisältö rakentuu kokoelmanäyttelystä ja kahdesta vaihtuvasta näyttelystä (Päänäyttelytila ja Galleriatila). Nykyinen kokoelmanäyttely Utopia nyt – Kertomus suomalaisesta muotoilusta on ollut nähtävillä 4.2.2017 lähtien (Designmuseo 2019b). Muiden näyttelyiden pituudet vaihtelevat näyttelykohtaisesti muutamasta kuukaudesta puoleen vuoteen, mutta Päänäyttelytilan näyttelyt ovat kestoiltaan pidempiä kuin Galleriatilan näyttelyt (Designmuseo2019a). Näyttelyiden lisäksi yleisölle on tarjolla Studio ja Designvintti sekä työpajoja, keskusteluja ja puheohjelmaa sekä muita tapahtumia ja taide-esityksiä (Svinhufvud 2019).

Designmuseo kokonaisuutena tulee muuttumaan tulevaisuudessa, sillä se on osana Uusi arkkitehtuuri- ja designmuseo -hanketta. Opetus- ja kulttuuriministeriön sekä Helsingin kaupungin tilaama suunnitelma uudesta arkkitehtuuri- ja designmuseosta julkistettiin 28.3.2019 (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2019). Valmistelut Eteläsataman alueelle suunnitellusta museosta etenevät vasta myöhemmin (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2019).

3.3 Josef Frank Designmuseolla

Työn kohdenäyttelynä oli Designmuseolla nähty Josef Frankista kertova kiertonäyttely ja kontaktihenkilönä näyttelyamanuenssi Anna Vihma (Vihma 2018). Haastattelin häntä työtä varten tiedonantohaastattelun muodossa ja lisäsin haastattelurungon työhön liitteeksi 1. Haastattelukysymykset koskivat työn toimintaympäristöä ja tutkittavaa näyttelyä sekä moniaistisuutta osana museonäyttelyä yleisesti ja juuri kyseistä näyttelyä.

Designmuseo esitteli itävaltalaissyntyisen arkkitehtina ja muotoilijana tunnetuksi tulleen Josef Frankin tuotantoa tämän nimikkonäyttelyssä 12.10.2018 – 17.3.2019 välisenä aikana. Näyttely saapui Designmuseolle kiertonäyttelynä Itävallan taideteollisuusmuseo Austrian Museum of Applied Arts / Contemporary Art:ista (MAK). Näyttely oli MAKin tuottama ja sen kuratoinnista vastasivat arkkitehti Herman Czech ja amanuenssi Sebastian Hackenschmidt. Helsingissä kokonaisuus toteutui MAKin ja Designmuseon välisenä yhteistyönä. (Designmuseo 2018c.) Designmuseolla näyttelyn vastaavana kuraattorina toimi näyttelyamanuenssi Anna Vihma (Vihma 2018). Vihma (2018) kuvaili näyttelyn kertoneen kokonaisvaltaisesti Josef Frankin urasta ja ajattelusta. Otin kuvan 1 kyseisestä näyttelystä paikan päältä.

Kuva 1. Arkkitehti ja muotoilija Josef Frankin tuotannosta kertova näyttely Designmuseolla (Kuva: Amanda Kääriäinen)

Näyttelyn osa-alueet muodostuvat arkkitehtuurista, kaupunkisuunnittelusta, huonekalumuotoilusta ja tekstiilisuunnittelusta. (Designmuseo 2018c.) Designmuseon verkkosivuilla (2018c) kuvailtiin näyttelyn päähenkilön taustaa seuraavasti:

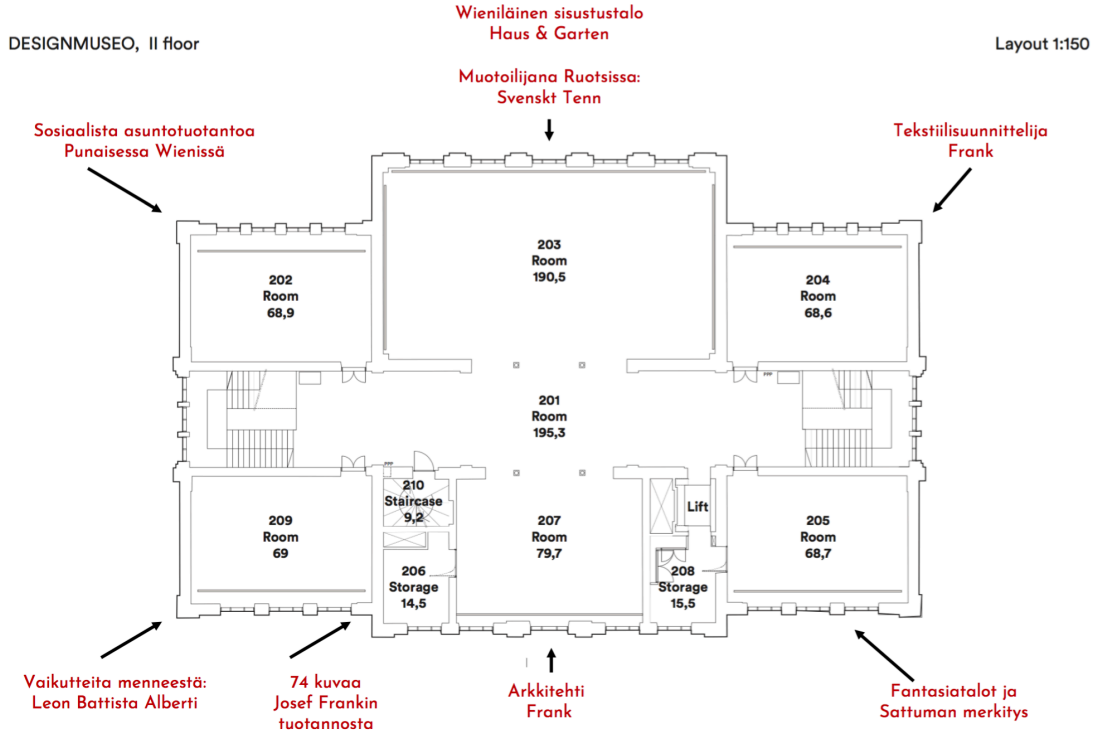
> Josef Frank syntyi Badenissa Itävallassa vuonna 1885. Frank opiskeli arkkitehdiksi Berliinissä ja hänen väitöskirjansa vuodelta 1910 käsittelee Leon Battista Albertin kirkkoarkkitehtuuria. Vuonna 1925 Frank perusti Haus & Garten -sisustusyrityksen arkkitehtikollegoidensa Oskar Wlachin ja Walther Sobotkan kanssa. Frank pakeni juutalaisvainoja Ruotsiin vuonna 1933, missä hän teki uran Svenskt Tenn -sisustustalon merkittävimpänä suunnittelijana.

Näyttelyn odotettiin vetoavan ikäryhmiin nuorista aikuisista eläkeikäisiin kävijöihin. Jo näyttelyn tuotannon alkuvaiheilla hahmoteltiin tiettyjä ryhmiä, joita näyttely erityisesti kiinnostaisi. Näitä olivat sisustuksesta kiinnostuneet esteetikot (elämykset ja inspiraatio), historiasta kiinnostuneet henkilöt (taustoitus) sekä muotoilun ammattilaiset (oman alan historia ja tekemisen tavat). Näyttely kiinnittyi nykyhetken sisustustrendeihin, joka tuki museon tavoitetta nostaa kävijämäärää nuorten sisustajien osalta. (Vihma 2018.)

Josef Frank –näyttelyn vastaavan kuraattorin tehtäviin kuuluivat muun muassa näyttelyn sovittaminen Designmuseon tiloihin ja yleisölle, esinevalintojen tekeminen ja tekstien valmistaminen olemassa olevien materiaalien pohjalta, esine- ja kuvalainojen sekä niiden logistiikan hoitaminen, painotuotteista vastaaminen sekä budjetin seuranta. Vastaava kuraattori teki tiivistä yhteistyötä MAKin alkuperäisten kuraattoreiden kanssa läpi projektin. Vastaavan kuraattorin tehtävänä oli lisäksi näyttelyarkkitehtuurin suunnittelu yhdessä näyttelyarkkitehdin kanssa. Näyttelyarkkitehdin vastuulla olivat suunnitelmat näyttelyn fyysisistä elementeistä sekä tekniset piirrokset. Vihma kuvaili hänen ja näyttelyarkkitehdin välisen yhteistyön olleen tuotantoon liittyvästä näkökulmasta vahvinta. Hän kertoi näyttelyarkkitehdin tuoneen kokonaisuuteen myös arvokasta museon ulkopuolista perspektiiviä. (Vihma 2018.)

Muissa rooleissa olivat näyttelymestari (käytännön toteutus arkkitehdin piirrosten pohjalta yhdessä työryhmän kanssa), tiedottaja ja sosiaalisen median koordinaattori (tiedottaminen ja viestintä) sekä museolehtorit (ohjelma) (Designmuseo 2018b & Vihma 2018). Graafinen suunnittelu ja käännöstyöt tilattiin näyttelyryhmän ulkopuolelta (Vihma 2018). Olin mukana näyttelyprosessissa opinnäytetyön kirjoittajana toukokuusta 2018 lähtien. Toteutin näyttelyn ohjelmassa aikuisille suunnatut työpajat ja toin prosessiin moniaistisuuteen liittyvää keskustelua. Opinnäytetyössäni hahmottelin siihen liittyviä kehittämisehdotuksia.

Näyttelystä noin puolet muodostui arkkitehtuurista ja toinen puoli muotoilusta (Vihma 2018). Näyttely oli nähtävillä Designmuseon toisen kerroksen päänäyttelytilassa (kuva 2). Näyttely eteni melko vapaata kronologiaa mukaillen näyttelytilan pohjoispäädystä kohti eteläpäätyä, Wieninaikaisesta työskentelystä kohti uran seuraavia etappeja (Vihma 2018).



Kuva 2. Josef Frank –näyttelyn pohjapiirros (Kuva: Designmuseo, tekstimuokkaukset Amanda Kääriäinen)

Sosiaalista asuntotuotantoa Punaisessa Wienissä -huone sisälsi piirroksia, pienoismalleja ja kuvia Josef Frankin Wienin ensimmäisen maailmansodan jälkeisestä asuntotuotannosta. Wieniläinen sisustustalo Haus & Garten sekä Muotoilijana Ruotsissa: Svenskt Tenn -huone keskittyi huonekalumuotoiluun Itävallassa ja Ruotsissa piirroksin ja huonekaluin. Tekstiilisuunnittelija Frank -huoneessa oli piirroksia Josef Frankin suunnittelemista tekstiileistä sekä hänen tuotannostaan uustuotannossa olevia verhokankaita, joita näyttelyvierailijat pääsivät koskettelemaan. Fantasiatalot ja sattuman merkitys -huone sisälsi piirroksia ja pienoismalleja taloista, joita Josef Frank oli suunnitellut kuvitteellisille toimeksiantajille. Arkkitehti Frank -huoneessa oli piirroksia, pienoismalleja ja kuvia Josef Frankin arkkitehdin töihin liittyen. 74 kuvaa Josef Frankin tuotannosta -huone oli koko-

naisuuden pienin, ja siellä oli mahdollista tutustua hänen tuotantoonsa 74 vaihtuvan kuvan muodossa. Vaikutteita menneestä: Leon Battista Alberti -huone sisälsi huonekaluja ja kuvia Josef Frankin varhaiseen tuotantoon liittyen.

Alkuperäistä näyttelykokonaisuutta muokattiin melko paljon käytössä olevaan tilaan sopivaksi. Tähän merkityksellisinä tekijöinä Vihma näki tilan rajoitteet sekä olemassa olevien tekstien akateemisuuden. Designmuseon tiloja ei ollut alun perin rakennettu näyttelytiloiksi, jonka vuoksi näiden muokattavuus oli poikkeuksellisen vähäistä: Tilassa oli tietyn kokoiset huoneet, joihin näyttelykokonaisuuden tuli asettua. MAKin alkuperäiset tekstit tuntuivat puolestaan liian pitkiltä ja akateemisilta Designmuseon linjalle. (Vihma 2018.)

Työssä keskityttiin näyttelyvierailun aikana näyttelytilassa tapahtuvaan moniaistisuuteen. Tämän lisäksi näyttelyn moniaistisuus muodostui sille valmistetusta ohjelmasta. Ohjelmasuunnittelussa moniaistisuus huomioitiin seuraavasti:

Designiltojen musla.fi -blogistien näyttelyn keskitilaan järjestämä kukka-asetelmapiirustus-, keskustelu- ja viihtymispaja

Puheenvuorot ja muu puheohjelma näyttelyn sisällä

Esitykset näyttelytilassa

Studion työpajaohjelma

Shopin myyntituotteet

Tapahtumista ja yleisötyöstä tehty koonti on työssä liitteenä 2. Näyttelyssä vieraili yhteensä 41 824 kävijää ja näyttelyä koskenut palaute oli voittopuolisesti hyvin positiivista. Instagramin välityksellä pystyi päättelemään, että muun muassa kosketeltavat kankaat oltiin mielletty erityisen moniaistisiksi.

4 Tutkimuskysymykset

Asetin työn tutkimuskysymyksiksi seuraavat: Miten moniaistisuus voi toteutua Designmuseon järjestämissä näyttelyissä? Mitä toiveita näyttelyvierailijalla on moniaistisuuden lisäämiseksi Designmuseon näyttelyissä? Työn tavoitteena oli selvittää, miten Designmuseon näyttelyiden moniaistisuutta voisi kehittää. Pohdin työn tuloksissa lisäksi, millaisia haasteita ja mahdollisuuksia Designmuseon näyttelyiden moniaistisuudessa on.

Kyseessä oli tapaustutkimus, jossa tutkittavana tapauksena oli Designmuseon näyttelyiden moniaistisuus. Käytin työhön monikanavaista tiedonkeruuta, jonka menetelminä olivat työpajat, museoalan ammattilaisten tutkimuskysely ja muiden näyttelyiden benchmarking. Keräsin näiden avulla laadullista aineistoa, jonka käsittelin aineistolähtöisellä sisällönanalyysillä.

5 Tutkimus- ja kehittämismenetelmät

Toteutin työn tapaustutkimuksena Designmuseon näyttelyiden moniaistisuudesta. Tapaustutkimuksessa keskitytään yhden yksittäisen tapauksen tutkimiseen mahdollisimman perusteellisesti (Valli & Aaltola 2015, 181). Sen avulla on mahdollista tuottaa nykyaikaan soveltuvaa tietoa, jossa huomioidaan tutkittavan ilmiön tilanteet ja toimintaympäristöt (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2014, 52). Kuten tapaustutkimuksessa yleisesti, tein työn edetessä tutkimuksen prosessin näkyväksi. Tämän avulla voidaan ilmentää, miten johtopäätöksiin on päädytty (Valli & Aaltola 2015, 182).

Tapaustutkimuksessa on tyypillistä käyttää useampia tutkimusmenetelmiä. Erilaisia menetelmiä käyttämällä voidaan saada tutkittavasta tapauksesta mahdollisimman monipuolinen, kattava ja syvällinen kokonaiskuva (Ojasalo ym. 2014, 55). Valitsin työhön monikanavaisen tiedonkeruun, jonka menetelminä olivat työpajat, museoalan ammattilaisten tutkimuskysely ja muiden näyttelyiden benchmarking. Keräsin menetelmien avulla laadullista aineistoa, jonka käsittelin aineistolähtöisellä sisällönanalyysillä. Näyttelyvierailijaryhmien työpajoihin osallistui yhteensä neljätoista henkilöä, museoalan ammattilaisten tutkimuskyselyn vastauksia sain yhteensä neljä kappaletta ja benchmarking-haastattelut toteutin kolmen henkilön kanssa.

Laadullista aineistoa kerättäessä on tyypillistä tutkia kohdetta mahdollisimman kokonaisvaltaisesti (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2013, 160). Työssä kokonaisvaltaisuus toteutui sillä, että kerätty aineisto edusti sekä näyttelyvierailijoiden että museoalan ammattilaisten näkökulmia. Tutkittava tapaus käsitellään ainutlaatuisena ja myös aineisto tulkitaan sen mukaisesti (Hirsjärvi ym. 2013, 164).

Sisällönanalyysi on perusanalyysimenetelmä, joka soveltuu hyvin laadulliseen tutkimukseen. Siinä analyysin tekijä päättää kerätyn aineiston keskeisimmän kohteen, erottelee aineiston ja merkitsee siihen kaikki edellä mainittua koskevat osa-alueet. Tämän jälkeen merkityt aineistot kerätään yhteen sekä luokitellaan, teemoitellaan tai tyypitellään. Viimeisenä näiden pohjalta kirjoitetaan yhteenveto. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 103 – 104.)

Sisällönanalyysin avulla on mahdollistaa selvittää aineiston samankaltaisuutta tai erilaisuutta (Tuomi & Sarajärvi 2018, 107). Työssä keskeisimpänä kohteena oli moniaistisuus museonäyttelyssä, tutkimuskysymykset ohjasivat aineiston käsittelyä ja kokosin aineiston yhteen Excel-taulukkoa työkalunani käyttäen.

5.1 Josef Frank -työpajat aikuisille

Toteutin näyttelyvierailijoiden näkökulmaan liittyvän tiedonkeruun kahden työpajan muodossa Designmuseolla helmikuun 2019 aikana. Roolinani oli toimia työpajojen ohjaajana. Työpajan kohderyhmänä olivat sisustamisesta ja estetiikasta kiinnostuneet aikuiset ja osallistujia oli yhteensä neljätoista.

Työn toimeksiantaja oli määritellyt näyttelyn erityisiksi kohderyhmiksi sisustuksesta kiinnostuneet esteetikot, historiasta kiinnostuneet henkilöt sekä muotoilun ammattilaiset (Vihma 2018). Pohdimme yhdessä toimeksiantajan kanssa työpajan mahdollisimman aktiivista esimerkkiosallistujaa, joka palvelisi museon tulevaisuutta. Näyttely kiinnittyi vallalla oleviin sisustustrendeihin, jonka vuoksi sen nähtiin mahdollistavan Designmuseolle lisää vierailijoita (Vihma 2018). Rajasin näiden tietojen pohjalta työpajan kohderyhmäksi sisustamisesta ja estetiikasta kiinnostuneet aikuiset.

Päädyimme työpajan jakamiseen kahteen ryhmään, jotta minun oli mahdollista kerätä tarpeeksi suuri otanta sekä museon että opinnäytetyön tarpeet huomioiden. Tavoitteena oli kaksi kuuden hengen ryhmää. Taustana oli, että tällä määrällä kaikkien osallistujien ajatukset saataisiin kuuluville työpajan tapaamiseen varattuna aikana. Lopulta osallistujia oli yhteensä neljätoista, yksi kahdeksan ja yksi kuuden hengen ryhmä. Käsittelin työpajojen aineiston yhtenä kokonaisuutena, mutta pohdin analyysin yhteydessä, millaisia eroavaisuuksia ryhmätapaamisten tuloksissa oli ja mistä nämä saattoivat johtua.

Työpajoista viestittiin seuraavasti:

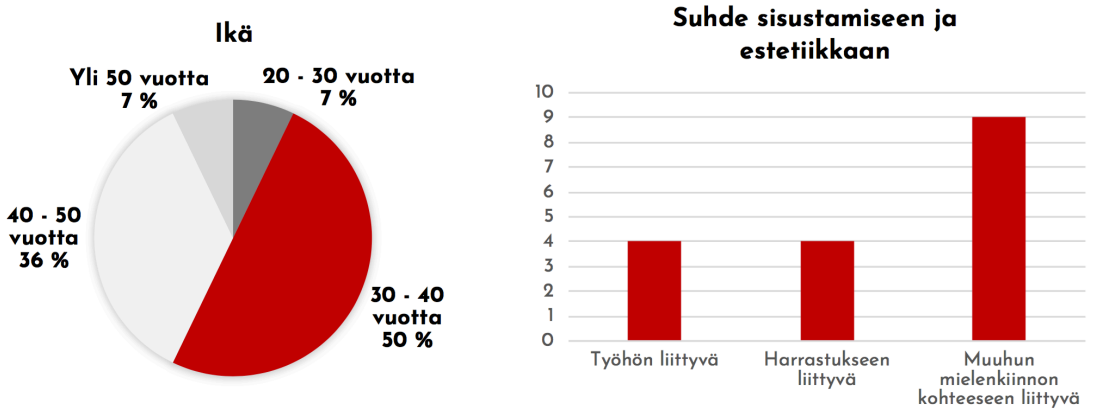
> Sisustamisesta ja estetiikasta kiinnostunut: Ilmoittaudu mukaan ilmaiseen Josef Frank -työpajaan!

Sain konsultointia työpajan viestinnän ja sisällön suunnitteluun Designmuseon museolehtoreilta. Työpajasta informoitiin Designmuseon verkkosivuilla julkaistulla artikkelilla (liite 3) sekä Designmuseon Facebook-sivuilla julkaistulla tapahtumasivulla (liite 4). Edellä mainituille sivuille ohjasi myös Designmuseon Instagramiin tehty päivitys. Designmuseon sosiaalisen median koordinaattori vastasi näiden viimeistelystä ja julkaisusta.

Artikkeli ja tapahtumasivu ohjasivat työpajasta kiinnostuneet ilmoittautumislomakkeelle (liite 5), jonka toteutin Google Formsilla, ja jonka tiedot tulivat minulle suoraan.

Ilmoittautumislomakkeessa kysyttiin seuraavia tietoja: Osallistujan nimi ja sähköpostiosoite, ikäryhmä, ammatti, suhde sisustamista ja estetiikkaa kohtaan, työpajapäivä (kaksi vaihtoehtoa), mistä osallistuja oli kuullut työpajasta sekä oliko osallistuja vieraillut Designmuseossa ja kyseisessä näyttelyssä aiemmin. Nimeä ja sähköpostiosoitetta kysyttiin työpajan viestintään ja muita tietoja työpajan taustaa sekä työpajojen analyysiä varten.

Ilmoittautumisia tuli odotukset ylittäen neljäkymmentä, minkä vuoksi sovimme yhdessä museolehtoreiden kanssa, että työpajojen osallistujat arvotaan. Määrittelimme molempien ryhmien kooksi kymmenen henkilöä, jotta osallistujamäärä säilyisi tarpeeksi suurena myös viime hetken peruutuksien varalta. Ryhmätapaamiset olisi ollut mahdollista hoitaa toivotusti myös kymmenen hengen kokoonpanoilla, muttei suuremmalla, tapaamisen keston takia. Viime hetken peruutuksia tuli kuusi kappaletta, jolloin lopullisia osallistujia, joiden näkemyksiin tulevat tulokset perustuvat, oli mukana yhteensä neljätoista.



Kuvio 1. Työpajan osallistujien tiedot ikään sekä sisustamis- ja estetiikkataustaan liittyen, N=14

Kuviossa 1 esittelen työpajan osallistujien taustatiedot ikäjakaumasta sekä suhteesta sisustamista ja estetiikkaa kohtaan. Puolet osallistujista oli iältään 30 – 40 -vuotiaita. Toinen puoli jakautui suurimmaksi osaksi 40 – 50 -vuotiaiden sekä lisäksi tasan 20 – 30 -vuotiaiden ja yli 50 -vuotiaiden kesken. Suhde sisustamista ja estetiikkaa kohtaan oli mahdollista määritellä useammalla kuin yhdellä osa-alueella. Useimmin mainittuna oli muuhun kiinnostuksen kohteeseen liittyvä suhde. Tämän lisäksi työhön ja harrastukseen liittyvät suhteet mainittiin yhtä useasti. Kuvion 1 ympyrä- ja pylväsdiagrammien lisäksi

taustatietoihin kuului ammattinimike. Tämän määrittelyssä oli laajaa hajontaa opiskelijasta sisustusarkkitehtiin sekä täysin muiden alojen toimijoihin.

Suurin osa osallistujista oli kuullut työpajasta Facebookin välityksellä. Lisäksi tieto oli kulkeutunut osallistujille Instagramin ja ystävien kautta. Lähes kaikki osallistujat olivat vierailleet Designmuseossa työpajavierailua aiemmin, mutta kahdelle osallistujalle tämä oli kokonaan uusi kokemus. Neljä osallistujaa oli vieraillut Designmuseon Josef Frank -näyttelyssä ennen työpajaa ja lopuille työpajaan liittyvä vierailukerta oli kyseisessä näyttelyssä ensimmäinen.

Työpajan ensimmäisessä osassa osallistuja vieraili näyttelyssä ja dokumentoi tämän vaikuttavimmat elementit. Näyttelyvierailu tapahtui kullakin osallistujalla itsenäisesti annetun määräajan ja museon aukioloaikojen aikana. Osallistujien nimet löytyivät lipunmyyntipisteen yhteydessä olevalta nimilistalta. Päädyin itsenäiseen vierailuun, jolleivat samaan aikaan näyttelytilaa kiertävät osallistujat tulisi alttiiksi toistensa dokumentointitavoille tai dokumentoitaville elementeille. Dokumentoinnin ohjeistus oli seuraava: Dokumentoi vapaavalintaisella tavalla (esimerkiksi kuvaamalla, videoimalla, äänittämällä, piirtämällä tai kirjoittamalla) näyttelyn vaikuttavimmat elementit. Tämän jälkeen osallistujaa pyydettiin raportoimaan dokumentit seuraavasti: Lähetä kolme valitsemaasi dokumenttia sähköisessä muodossa työpajan ohjaajalle ja perustele näiden valintaa muutamalla lauseella. Huomioi perusteluissa erityisesti, mitä aisteja dokumentteihin valitut elementit herättivät ja miksi.

Osallistujat toteuttivat raportoinnin määräaikaan mennessä sähköpostiini. Kokosin kunkin osallistujan dokumentit ryhmätapaamisessa esitettävään Power Point -esitykseen. Dokumentit toteutettiin ensisijaisesti kuvin, mutta mukana oli myös yksi videodokumentti. Ryhmätapaamisiin kokoonnuttiin tiistaina 12.2. ja 19.2. klo 18 – 19.30. Työpajat olivat rakenteeltaan keskenään identtisiä. Ensimmäisessä tapaamisessa oli kahdeksan ja toisessa kuusi osallistujaa. Ryhmän koko vaikutti ennen kaikkea ryhmätapaamisen vapaan keskustelun pituuteen. Power Point -esitys sisälsi dokumenttien lisäksi opinnäytetyöhön ja työpajoihin liittyvää informaatiota, jonka esittelyllä aloitin kunkin ryhmätapaamisen. Tämän jälkeen osallistujat esittelivät itsensä ja dokumenttinsa koko ryhmälle. Merkitsin samaan aikaan näyttelytilan pohjapiirrokseen, mille fyysiselle alueelle dokumentit sijoittuivat.

Esittelyiden päätyttyä edettiin aivoriiheen. Aivoriihellä tarkoitan luovan ongelmanratkaisun menetelmää, jonka avulla tuotetaan ideoita ryhmässä (Ojasalo ym. 2014, 160). Aivoriihen ryhmän koot vaihtelevat yleisimmin 6 – 12 henkilön välillä. Aivoriihessä on aina vetäjä, jonka johdolla ryhmän jäsenet pyrkivät ideoimaan ratkaisua tai uusia lähestymistapoja valittuun tutkittavaan kohteeseen. Aivoriihi käynnistyy esivaiheella, jossa ryhmän vetäjä asettaa ja rajaa tavoitteet aivoriihelle. (Ojasalo ym. 2014, 160.) Tässä työssä aivoriihelle asetettuna tavoitteena oli selvittää näyttelyvierailijoiden näkökulmia työn tutkimuskysymyksiin. Käytin tutkimuskysymyksiä työpajan ohjauksen ohjenuorana sekä sisällönanalyysin apuvälineenä.

Aivoriihessä edetään esivaiheen jälkeen lämmittelyvaiheeseen, jonka avulla pyritään vapauttamaan osallistujat ennakkoluuloista sekä mieltä rajoittavista tekijöistä (Ojasalo ym. 2014, 161). Käynnistin lämmittelyvaiheen kysymällä: Mitä elementtejä osallistujat olisivat kaivanneet näyttelyyn lisää? Vastauksia ideoitiin pienryhmissä ja ne kirjattiin ylös post it -lapuille. Aikaa tähän oli viisi minuuttia ja kategorisoin tämän aikana saatuja vastauksia fläppitaululle miellekarttaan reaaliajassa. Tämän jälkeen etenin aivoriihen toiseen vaiheeseen eli vapaaseen ideointiin. Vapaan ideoinnin periaatteena on, ettei ideoita tarvitse perustella, eikä niitä saa arvioida (Ojasalo ym. 2014, 161). Tässä osassa kysymyksenä oli: Miten kaivattuja elementtejä voitaisiin lisätä tulevaisuudessa? Toteutin tämän osan ensimmäisen lailla, mutta pyysin vastaukset eri värisellä kynällä aineiston käsittelyn helpottamiseksi. Lisäsin tässä vaiheessa kirjatut post it:it jo olemassa olevaan fläppitaulupohjaan tämän kategorisointia hyödyntäen.

Tämän jälkeen aivoriihessä pyritään kehittämään yhdisteltyjä ideoita yhdessä osallistujien kanssa (Ojasalo ym. 2014, 161). Kehittämisen toteutin vapaan keskustelun muodossa, joka oli käynnistynyt jo aivoriihen aiempien vaiheiden aikana. Nauhoitin koko ryhmätapaamisen aineiston jälkikäsittelyä varten. Nauhoituksesta ilmoitin jo työpajan ilmoittautumisvaiheessa sekä ryhmätapaamiseen saapumisen yhteydessä.

Litteroin työpajojen nauhoitukset Word-tiedostoiksi. Litterointien tukena olivat lisäksi osallistujien lähettämät sähköiset raportit teksteineen sekä fläppitaulujen post it -aineistot. Tämän jälkeen keräsin näissä keskeisimmiksi nousseet avainsanat tai osa-alueet tutkimuskysymysten alle Excel-taulukkoon. Merkitsin avainsanojen tai osa-alueiden yhteyteen luvun siitä, kuinka usein kukin oli ilmaistu työpajan aikana. Huomioin variaatioissa myös sen, että kunkin henkilön kommentit tuli lasketuksi vain kerran, sillä henkilökohtainen toisto ei olisi tuonut lisäarvoa tutkimukselle.

5.2 Museoalan ammattilaisten tutkimuskysely

Toteutin museoalan ammattilaisille suunnatun tutkimuskyselyn Google Forms -verkkolomakkeella. Kysely koostui museonäyttelyiden moniaistisuuteen liittyvistä kysymyksistä, joissa kysyttiin esimerkkejä näyttelyiden moniaistisuudesta, moniaistisuuden huomioinnista näyttelyn tuotantovaiheessa, moniaistisuuden luomista haasteista ja mahdollisuuksista sekä kävijäpalautteesta moniaistisuuteen liittyen. Vastaukset annettiin anonyymisti ja perustietoja lukuun ottamatta avoimiin vastauskenttiin. Lisäsin kyselylomakkeen työhön liitteeksi 6.

Lomakekyselyä käytetään usein määrällisen tutkimuksen menetelmänä, mutta se on sovellettavissa myös laadulliseen tutkimukseen. Lomakkeen kysymyksille tulee löytyä perustelut tutkimuksen viitekehyksestä, ilmiöstä itsestään sekä jo olemassa olevasta tiedosta. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 87.) Tutkimuskysely oli tarkoitus toteuttaa kevyen haastattelun tyylisesti, keräten yleistettävää aineistoa museoalan ammattilaisten näkökulmasta aiheeseen liittyen.

Julkaisin kyselyn suljetussa museoalan ammattilaisille kohdistetussa Facebook-ryhmässä, Museoala: sisäinen keskustelu, maalis- ja huhtikuun 2019 vaihteessa. Valitsin tiedonjakokanavan sillä perusteella, että koin sen tavoittavan suuren joukon kohderyhmään kuuluvia alallaan aktiivisia henkilöitä pienessä ajassa ilman ulkopuolisia välikäsiä. Ryhmään kuului tällöin yli 1300 jäsentä ja vastausaikaa oli yhden viikon ajan. Päivitys keräsi huomioita vastausten lisäksi tykkäysten muodossa ja tein muistutusjulkaisun kyselyn vastausajan päättymisen lähestyessä.

Vastauksia tuli yhteensä neljä kappaletta. Työn aikataulu määritteli sen, etten voinut pidentää vastausaikaa tai julkaista kyselyä vaihtoehtoisessa kanavassa. Päätin käsitellä saadun aineiston pienestä määrästä huolimatta osana työn tutkimusta, sillä vastaukset olivat poikkeuksellisen kattavia ja aiheesta syvällisemmin kertovia. Käsittelin tiedot alusta loppuun anonyymisti.

Kyselyn alussa vastaajan tuli määritellä, mihin kategoriaan museo, jossa hän työskentelee, kuuluu. Vastaajista kaksi työskenteli erikoismuseossa, yksi kulttuurihistoriallisessa museossa ja yksi taidemuseossa. Ammattinimikkeiltään yksi vastaajista oli museoassistentti, kaksi museon johtajia ja yksi intendentti. Käsittelin heidän vastauksensa sisällön

analyysin Excel-taulukossa keräten aineistoa näihin kahteen kysymykseen: Miten näyttelyiden moniaistisuutta voisi kehittää? Mitkä ovat näyttelyiden moniaistisuuden haasteet ja mahdollisuudet?

5.3 Muiden näyttelyiden benchmarking

Tutkimuskyselyn vastausmäärän jäätyä pieneksi päätin toteuttaa muiden näyttelyiden benchmarkingin haastatteluina. Haastattelu mahdollisti pidempien vastausten antamisen ja tarvittaessa tarkentavien kysymysten esittämisen. Kysymykset olivat pieniä tarkoitukseen soveltuvia muutoksia lukuunottamatta samat kuin tutkimuskyselyssä. Toteutin benchmarkingin kohteissa, jotka koin moniaistisuuden kannalta onnistuneiksi ja yhdessä monipuolisen näkökulman kattaviksi. Benchmarkingkohteita olivat Heurekan näyttelytoiminta yleisesti, Kiasman Shoplifter – Nervescape VIII -näyttely ja Amos Rexin teamLab: Massless -näyttely.

Benchmarkingin taustalla on ajatus siitä, miten muut toimijat toimivat ja menestyvät alallaan. Benchmarkingia varten valitaan kohde, joka kaipaa kehittämistä. Seuraavaksi valitaan vertailukumppani, eli organisaatio, jossa kyseisellä osa-alueella on onnistuttu (Ojasalo ym. 2014, 186). Selvitin benchmarkingin avulla, miten moniaistisuus toteutui edellä mainitsemissani näyttelyissä tai organisaatioiden näyttelytoiminnassa yleisesti.

Lähestyin kyseisten näyttelyiden näyttelyryhmän henkilöitä sähköpostitse ja ehdotin heille puhelimitse tai sähköpostitse toteutettavaa haastattelua. Toteutin benchmarkingin haastattelut puolistrukturoituina teemahaastatteluina. Tämä haastattelumenetelmä on lähellä syvähaastattelua (Tuomi & Sarajärvi 2018, 87). Haastattelussa edetään valittujen teemojen ja niitä tarkentavien lisäkysymysten varassa. Teemat valitaan tutkimuksen viitekehyksen pohjalta ja lisäkysymykset esitetään haastateltavien vastausten mukaisesti. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 87 – 88.)

Ensimmäisenä haastateltavana oli Heurekan elämysjohtaja Mikko Myllykoski ja haastattelu toteutettiin puhelinhaastatteluna torstaina 11.4.2019. Kirjoitin haastattelun aikana muistiinpanoja Word-tiedostoon. Seuraavana haastateltavana oli Kiasman amanuenssi Jari-Pekka Vanhala ja toteutin haastattelun sähköpostihaastatteluna tiistaina 16.4.2019. Kolmantena haastateltavana oli Amos Rexin museojohtaja Kai Kartio ja toteutin myös tämän haastattelun sähköpostitse perjantaina 3.5.2019. Käsittelin myös heidän vastauk-

sensa sisällön analyysin Excel-taulukossa keräten aineistoa kahteen jälkimmäiseen kysymykseen: Miten näyttelyiden moniaistisuutta voisi kehittää? Mitkä ovat näyttelyiden moniaistisuuden haasteet ja mahdollisuudet?

6 Aineistoista selvinnyttä

Työn tutkimus- ja kehittämismenetelminä olivat työpajat, museoalan ammattilaisten tutkimuskysely ja muiden näyttelyiden benchmarking. Keräsin näiden avulla laadullista aineistoa tapaustutkimukseen Designmuseon näyttelyiden moniaistisuudesta. Menetelmät mahdollistivat aiheeseen syventymisen näyttelyvierailijoiden ja museoalan ammattilaisten näkökulmista sekä aiheen käsittelyn muissa näyttelyissä toteutuneeseen peilaten.

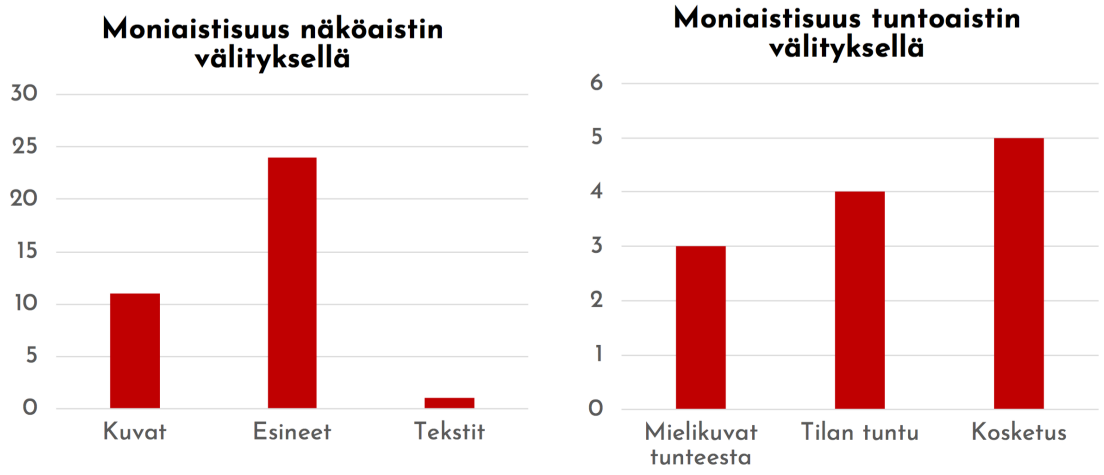
Tapaustutkimuksen avulla kerätyssä aineistossa on tyypillistä, ettei sitä voida täysin yleistää, mutta sen myötä on mahdollista tuottaa tietoa, joka on yksityiskohtaista ja intensiivistä (Valli & Aaltola 2015, 181). Tapaustutkimuksen avulla voidaan kuvata ainutlaatuista ilmiötä, mutta sen avulla olisi toivottavaa voida ymmärtää ihmisyhteisöjen toimintaa yleisemmälläkin tasolla (Valli & Aaltola 2015, 185). Tutkimustulokset perustuvat aineistoon, jota keräsin yhteensä neljältätoista työpajojen osallistujalta, neljältä museoalan ammattilaisten tutkimuskyselyn vastaajalta sekä kolmelta muiden näyttelyiden benchmarkingin haastateltavalta.

Toteutin sisällönanalyysin kahdessa osassa, joista ensimmäisessä käsittelin kunkin menetelmän aineistot erikseen, ja toisessa vertailin näitä keskenään erilaisia teemoja apunani käyttäen. Sisällönanalyysin keskeisimpänä kohteena oli moniaistisuus museonäyttelyssä ja sovelsin kerättyä aineistoa Designmuseon näyttelyiden moniaistisuuteen tutkimuskysymysten avulla. Työpajojen aineistoissa keskeisimpinä huomioina olivat ryhmien ja yksilöiden samankaltaisuudet ja erilaisuudet, museoalan ammattilaisten tutkimuskyselyssä vastaajien näkökulmien kahtia jakautuminen sekä muiden näyttelyiden benchmarkingissa vastaajien ajatusten yhteneväisyys. Eri menetelmien aineistojen vertailun teemoiksi muodostuivat aistikokeminen näyttelyissä, aistikokemisen tulokset sekä moniaistisuus näyttelyvierailijat yllättävänä lisäominaisuutena.

6.1 Näyttelyvierailijoiden näkökulmia

Näyttelyvierailijoiden näkökulmat muodostuivat kahdessa työpajassa keräämistäni aineistoista. Työpajojen osallistujia oli yhteensä neljätoista, ensimmäisessä työpajassa

kahdeksan ja toisessa työpajassa kuusi henkilöä. Ilmoittautumisia tuli yhteensä neljäkymmentä, minkä vuoksi lopulliset osallistujat valittiin arvonnalla. Osallistujat olivat sisustamisesta ja estetiikasta kiinnostuneita aikuisia ja kukin sai määritellä kiinnostuksensa valitsemallaan tavalla työhön, harrastukseen tai muuhun mielenkiinnon kohteeseen liittyen. Keräsin työpajoissa post it -lapuille ylös kirjattua ja vapaassa keskusteluissa ilmennyttä aineistoa Designmuseolla esitetyn Josef Frank -näyttelyn vaikuttavimmista elementeistä, siitä mitä aisteja nämä herättivät ja miksi, mitä elementtejä näyttelyyn oltaisiin kaivattu lisää sekä miten kaivattuja elementtejä voitaisiin lisätä tulevaisuuden näyttelyihin.



Kuvio 2. Näyttelyvierailijoiden näkökulmia moniaistisuudesta Josef Frank -näyttelyssä, N=14

Kokosin kuvioon 2 Josef Frank -näyttelyn moniaistisuuden muodot, jotka nousivat esille työpajojen aineistoista. Moniaistisuus jakautui kahdenlaiseen aistikokemiseen, joista ensimmäisen vahvimpana aistina oli näköaisti ja toisen tuntoaisti. Lisäsin kuvion 2 osien laitoihin luvut, jotka kertovat, kuinka monesti kyseinen muoto mainittiin. Näköaisti jakautui kolmeen osa-alueeseen, joita olivat kuvat, esineet ja tekstit. Kuvilla tarkoitettiin näyttelyn konkreettisia kuva-aineistoja, esineillä näyttelyn huonekaluja, tapetteja, tekstiileitä ja pienoismalleja sekä teksteillä tilan esittelytekstejä. Näiden myötä näköaisti yhdistyi muun muassa sisustus-, tuoksu- ja äänimuistoihin, joiden lopputuloksena oli inspiroitumista ja oppimista. Tuoksu- ja äänimuistot liittyivät lähes poikkeuksetta luontoon, mikä johtui Josef Frankin käyttämistä luontoon liittyvistä kuva-aiheista. (Josef Frank -työpaja 2019.) Yhtenä osallistujan kommenttina oli:

> Piirustukset toivat erilaisia aistien mielikuvia hajuista, mausta ja kesäisen auringon lämmöstä (Josef Frank -työpajan osallistuja, 12.2.2019).

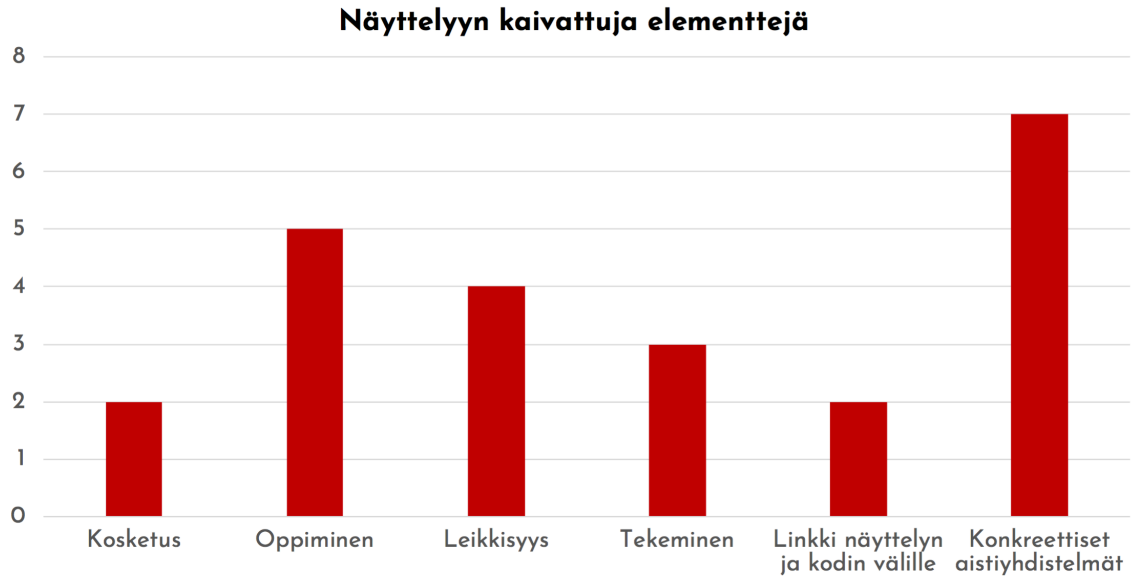
Myös tuntoaisti jakautui kolmeen osa-alueeseen, joita olivat mielikuvat tunteesta, tilan tuntu ja kosketus. Tunteen mielikuvilla tarkoitettiin mielikuvia kuvien ympäristöihin sijoittumisesta tai huonekaluilla olosta, kuten Josef Frankin suunnittelemalla muhkealla sohvalla makoilusta tai mukavan näköisellä tuolilla istumisesta. Tilan tuntuun suurimpina vaikuttajina olivat katon rajasta asti roikkuneet suuret tilaa jakaneet verhot, näyttelytilan päätyrappujen massiiviset tapettiseinät sekä koko tilassa vallinnut tunnelmallinen valaistus. Konkreettista kosketusta syntyi puolestaan Svenskt Tennin -verhojen tunnustelusta ja liikuttelusta. Myös tuntoaistista vahvimmin esille nousseet aistiyhdistelmät liittyivät muistoihin sisustuksen historiasta, luonnon tuoksuista tai äänistä. Tuntoaistin kuvailtiin auttaneen konkreettisemmassa muotoiluun tutustumisessa. (Josef Frank -työpaja 2019.) Tekstiilien kosketus keräsi osallistujilta eniten aisteihin liittyviä kommentteja, kuten:

> Myös kuosien yksityiskohtia oli helpompi tutkia, kun kankaita pystyi koskemaan (Josef Frank -työpajan osallistuja, 12.2.2019).

Sekä:

> Pellavakankaissa värit olivat käsin kosketeltavia ja herkullisia (Josef Frank -työpajan osallistuja 12.2.2019).

Näkö- ja tuntoaisteihin liittyneet maininnat näyttelyn vaikuttavimmista elementeistä sijoittuivat tilassa ennen kaikkea Wieniläisestä sisustustalo Haus & Gartenista ja Muotoilijana Ruotsissa: Svenskt Tennistä, Tekstiilisuunnittelija Frankista, Fantasiataloista ja Sattuman merkityksestä sekä Arkkitehti Frankista kertoneisiin näyttelytilan huoneisiin. Voimakkaimmat keskittymät olivat huonekalumuotoilun ja tekstiilisuunnittelun yhteydessä. Kuulo-, haju- ja makuaistit jäivät kaikki kolme vain ajatustasolle. (Josef Frank -työpaja 2019.)



Kuvio 3. Elementtejä, joita näyttelyvierailijat olisivat kaivanneet Josef Frank -näyttelyyn, N=14

Työpajan aineistot etenivät näyttelyssä kaivattuihin elementteihin, jotka kokosin näkyville kuvioon 3. Kuvion laidassa näkyy luvut mainintojen määristä. Elementteinä mainitut ominaisuudet olivat joko täysin moniaistisuutta koskevia, kuten konkreettisia aistiyhdistelmiä, tai moniaistisuuden lopputuloksiin liittyviä, kuten oppimista tai leikkisyyttä. Aineistojen viimeinen osa käsitteli sitä, miten kaivattuja elementtejä voitaisiin lisätä tulevaisuuden näyttelyihin.

Kosketuksella tarkoitettiin esineiden koskettamista esimerkiksi tuolilla istumalla. Tähän ehdotettiin ratkaisuksi uustuotantohuonekalujen lisäämistä osaksi näyttelyn sisältöä. Oppimisessa oli kyse henkilöhistorian sekä muotoilu- ja arkkitehtuuriprosessien kattavammista taustoituksista, vaikutteiden kartoituksista sekä idean ja inspiraation syvemmistä avauksista. Näiden kuvaamiseksi ehdotettiin Josef Frankin elämänkaaren kuvausta ja kuvia hänestä työn äärellä, entistä useampia töiden luonnoksia, esineiden valmistusprosessien kuvauksia sekä kuvin tai videoin kerrottuja esimerkkejä rakennuksista tänä päivänä, huonekaluista ja tekstiileistä erityisissä sijainneissa sekä inspiraatioiden lähteistä. Leikkisyydellä tarkoitettiin sisällön esityksen leikkisyyttä sekä koko perheen näyttelyvierailun huomiointia. Tekemisen osalta kaivattiin taloihin ja tiloihin tutustumista, sisustamisen tuontia nykypäivän konteksteihin sekä oman inspiraation toteuttamista näyttelyssä paikan päällä. Sekä leikkisyyteen että tekemiseen toivottiin lisätyn tai virtuaalisen todellisuuden käyttöä tai esimerkiksi piirtämistä ja pienoismallien tekoa näyttelytilassa. Näyt-

telyn ja kodin välisellä linkillä tarkoitettiin näyttelytilassa tapahtuvaa aktivointia näyttelymuiston hankkimiselle. Tähän toivottiin sosiaalisen median päivittämiseen aktivoivaa tilaa, kuten kuvausseinää, tai lisäpalveluna toteutettua verkkokauppaa, jonka valikoimaan voisi tutustua museossa paikan päällä tai vierailun jälkeen kotoa käsin. Myös museokaupan mainittiin toteuttavan tätä roolia osaltaan. Aistiyhdistelmissä oli puolestaan kyse konkreettisista useampien aistien yhdistelmistä samanaikaisesti, kuten printeistä niissä näkyvien kukkien tuoksujen tai lintujen äänien kera.

Ryhmien koot vaikuttivat siihen, että ensimmäisessä kahdeksan hengen ryhmässä syntyi enemmän konkreettisia ylös kirjattuja ideoita, ja toisessa kuuden hengen ryhmässä vapaa keskustelu ulottui edeltävää ryhmää syvemmälle. Dokumenttien esittelyt käynnistivät ryhmätapaamiset onnistuneesti ja ohjattu aivoriihi aktivoi ryhmät vilkkaaseen keskusteluun. Ryhmien väliset eroavaisuudet perustuivat muilta osin todennäköisimmin yksilöiden kokemusten ja niistä syntyvien elämysten eroihin.

6.2 Museoalan ammattilasten ajatuksia

Museoalan ammattilaisten ajatukset muodostuivat heille kohdennetun tutkimuskyselyn vastauksista. Julkaisin tutkimuskyselyn Facebookin suljetussa ryhmässä Museoala: sisäinen keskustelu. Vastauksia tuli yhteensä neljä kappaletta ja vastaajina oli kaksi museojohtajaa, museoassistentti sekä intendentti. Heistä kaksi työskenteli erikoismuseossa, yksi kulttuurihistoriallisessa museossa ja yksi taidemuseossa. Tutkimuskyselyn kysymykset koskivat kunkin museon näyttelyiden moniaistisuutta.

Esimerkkeinä näyttelyiden moniaistisuudesta mainittiin valaistuksen, lämpötilan, äänen, kuten äänimaailman tai puheraidan, sekä erilaisten tuoksujen käyttö osana näyttelyn sisällön vahvistamista. Lisäksi erilainen tekeminen, esimerkiksi itsenäisesti näyttelytilojen yhteydessä olevalla avoimella oleskelu- ja työskentelypisteellä tai ohjelman muodossa, nähtiin osana näyttelyiden moniaistisuutta. Maininnoissa huomioitiin näkö-, tunto-, kuulo- ja hajuaistit, mutta makuaisti jäi vastauksissa kokonaan huomioitta. Yhtenä mainintana oli myös, että moniaistisuus voi olla joko suunniteltua tai suunnittelematonta. Tällaisesta moniaistisuuden elementistä annettiin esimerkkinä valaistus, joka voi syntyä suunnitellusti toteutettujen valojen lisäksi luonnon valosta. (Tutkimuskysely: Moniaistisuus museonäyttelyssä 2019.)

Edellä mainittujen esimerkkien ohella saavutettavuus nousi keskeiseksi näyttelyiden moniaistisuuteen liitetyksi aiheeksi ja sitä lähestyttiin kahdesta äärimmäisestä näkökulmasta. Ensimmäisessä korostettiin, ettei moniaistisuus korvaa saavutettavuutta, sillä näyttelyiden sisällöt ovat lähes poikkeuksetta erilaisia eri aisteille, kun taas toisessa saavutettavuuden ja moniaistisuuden rajat nähtiin hyvinkin häilyvinä. Esimerkkejä saavutettavuuteen liitetystä moniaistisuudesta olivat taideteoksista tehdyt kosketeltavat kohokuvat, pistekirjoituksella luettavissa olleet näyttelytekstit sekä kuvailutulkkaus ja viittomakielinen opastus. (Tutkimuskysely: Moniaistisuus museonäyttelyssä 2019.)

Seuraavana kysymyksenä oli, kenen työhön näyttelyiden moniaistisuuteen liittyvät asia kuuluvat vastaajien omissa museoissa? Kaksi vastaajaa mainitsi vastuun kuuluvan yhdessä näyttelytyöryhmän jäsenille ja toiset kaksi, ettei näyttelyiden moniaistisuus ole kenenkään vastuulla. Siitä huolimatta kaikki neljä vastaajaa olivat keskenään samaa mieltä siitä, että näyttelyiden moniaistisuus huomioidaan jo niiden tuotantovaiheissa. Yhdessä kommentissa kuvailtiin, ettei moniaistisuus voi olla näyttelyn suunnittelun pääkriteerinä, mutta pyrkimyksenä olisi löytää näyttelyyn lähestymistapoja, jotka olisivat moniaistisia. (Tutkimuskysely: Moniaistisuus museonäyttelyssä 2019.)

Tämän jälkeen kyselyssä pohdittiin, miten näyttelyiden moniaistisuutta voisi kehittää? Tähän toivottiin lisää elementtejä haju- ja tuntoaistiin sekä kehollisuuteen, tilallisuuteen ja kokonaisvaltaisempaan moniaistisuuteen. Yleisenä huomiona näyttelyiden moniaistisuuden kehittämisestä oli, että kekseliäisyys on tässä budjettia ratkaisevammassa asemassa. Museon kokoelmien tutkiminen ja näyttelyiden tekeminen yhdessä asiakasryhmien kanssa, joilla on aisteihin liittyviä rajoitteita, nähtiin lisäksi näyttelyiden moniaistisuutta kehittävänä vaihtoehtona. (Tutkimuskysely: Moniaistisuus museonäyttelyssä 2019.)

Moniaistisuuden haasteiksi mainittiin henkilöstön huomiointi moniaistisessa näyttelyssä sekä näyttelyn sisällön muuttuminen tarkoituksenmukaisuuden sijaan vain aisteja huomioivaksi. Haasteellisena nähtiin myös ihan jokaisen aistin, joista erityisesti makuaistin, huomiointi museoympäristössä. Yksi vastaajista kertoi asiakkaiden toivoneen juuri makuaistiin liittyviä museokokemuksia. Moniaistisuuden itsessään koettiin herättäneen kiitosta näyttelyvierailijoissa, mutta myös yksi vastaajista kertoi, ettei heille ollut tullut laisinkaan kävijäpalautetta näyttelyiden moniaistisuuteen liittyen. Yhtenä näkökulmana oli, että vierailijat yllättyvät moniaistisuudesta positiivisesti, mutta eivät odota sitä itsestään selvänä osana näyttelyä. (Tutkimuskysely: Moniaistisuus museonäyttelyssä 2019.)

Museoalan ammattilaisten tutkimuskyselyssä keskeisimpänä huomionani oli, että vastaajien näkökulmat jakautuivat vahvasti kahteen äärimmäiseen osa-alueeseen. Näissä moniaistisuus nähtiin joko hyvin merkityksellisenä tai merkityksettömänä osana näyttelyitä. Aihealue osoittautui museoalan ammattilaisten näkökulmasta odottamaani haastavammaksi tai hankalammin määriteltäväksi. Yhtenä syynä tähän näen sen, että aihe on yleisesti käydystä keskustelusta huolimatta vielä tuore.

6.3 Muissa näyttelyissä toteutunutta

Muiden näyttelyiden näkökulma muodostui haastatteluina tehdyn benchmarkingin aineistoista. Toteutin benchmarkingin kohteissa, jotka olin kokenut moniaistisuuden kannalta onnistuneiksi ja yhdessä monipuolisen näkökulman kattaviksi. Kohteiksi valitsin Heurekan näyttelytoiminnan yleisesti, Kiasman Shoplifter – Nervescape VIII -näyttelyn sekä Amos Rexin teamLab: Massless -näyttelyn. Näistä organisaatioista haastateltavina olivat Heurekan elämysjohtaja Mikko Myllykoski, Kiasman amanuenssi Jari-Pekka Vanhala ja Amos Rexin museojohtaja Kai Kartio.

Heurekan verkkosuvuilla kuvaillaan, että Heureka on tiedekeskus, jossa on esillä vuorovaikutteisia näyttelyitä, tiedeohjelmaa ja planetaarioelokuvia (Heureka 2019). Työssä benchmarkattavana kohteena oli Heurekan näyttelytoiminta. Myllykosken roolina on luoda edellytyksiä Heurekassa syntyville kunkin vierailijan henkilökotaisille elämyksille (Myllykoski 2019). Kiasmasta benchmarking-kohteena oli Hrafnhildur Arnadóttirin eli Shoplifterin näyttely Nervescape VIII. Kiasman verkkosivuilla kuvailtiin näyttelyn muodostuneen värikkäästä ja pörröisestä installaatiosta, jonka herättämien aistien toivottiin vapauttavan serotoniinia (Kiasma 2019). Vanhala toimi kyseisen näyttelyn vastaavan kuraattorina Kiasmassa (Vanhala 2019). Amos Rexissä benchmarkattavana oli teamLab: Massless -näyttely. Amos Rexin verkkosivuilla kuvailtiin näyttelyn muodostuneen digitaalisista installaatioista, joihin katsojan oli mahdollista astua sisään. teamLab taiteilijaryhmän tavoitteena on uudelleenmääritellä todellisuutta. (Amos Rex 2019). Kartio toimi Amos Rexissä kohdenäyttelyn kuraattorina (Kartio 2019).

Myllykoski (2019) kuvaili Heurekan toimintaa moniaistiseksi tiedeviestinnäksi. Hänen mukaansa näyttelyvierailusta voi parhaimmillaan syntyä sekä aiheeseen liittyvää että sosiaalista oppimista. Heurekan yleisimmin tunnettu moniaistisuuden elementti on vaijeripyörä, jossa kävijä pääsee aistielämysten äärelle koko kehollaan. Myllykoski kertoi moniaistisuuden kannalta keskeisenä esimerkkinä myös näyttelyiden osat, joissa jokin aisti

poistetaan kokonaan käytöstä. Tästä esimerkkinä oli dialogi hiljaisuudessa, jossa kullakin vierailijalla oli kuulosuojaimet ja kokemuksia syntyi visuaalisuuden ja kehollisuuden kautta. (Myllykoski 2019.) Vanhala (2019) kertoi Shoplifter – Nervescape VIII -näyttelyn moniaistisuuden muodostuneen visuaalisuudesta, eli väreistä, jotka olivat tarkoituksellisesti keinotekoisia ja räikeitä, katsojien fyysisistä tilakokemuksista, jotka syntyivät teoksen ympäristöstään erottuvista väreistä ja muodoista, sekä näyttelyelementtien kosketuksista ja hajukokemuksista. Kartion (2019) mukaan teamLab: Massless -näyttelyn moniaistisuus syntyi teoksiin liittyneistä näkö-, kuulo- ja tuntoaisteista sekä liikkeestä.

Heurekassa moniaistisuutta pidetään näyttelyiden tuotannon läpikulkevana ajatuksena. Näyttelyiden tuotantoa varten on valmistettu vierailijaprofiilit ja myös moniaistisuus suunnitellaan kaikki profiilit huomioiden. (Myllykoski 2019.) Shoplifter – Nervescape VIII -näyttelyssä moniaistisuus oli tiedostettu osana taiteilijan teosten tyyliä. Kyseiseen näyttelyyn etsittiin teosta, jossa olisi moniaistisia ja / tai interaktiivisia ominaisuuksia. (Vanhala 2019.) teamLab: Massless -näyttelyssä moniaistisuus kuului konseptiin alun perin (Kartio 2019).

Myllykoski (2019) kuvaili Heurekan näyttelytoiminnan moniaistisuuteen liittyviksi haasteiksi hygienian, turvallisuuden ja sisällön soveltamisen esimerkiksi makuaistiin. Tätä haastetta oltiin pyritty kehittämään yhteistyön muodossa Heurekan ravintolan kanssa. Mahdollisuutena hän mainitsi näyttelyiden saavutettavuuden lisäämisen. (Myllykoski 2019.) Shoplifter Nervescape vIII -näyttelyssä haasteelliseksi osoittautui teoksen materiaalien virttyminen ja kuluminen kosketusten myötä. Juuri koskemisen koettiin kuitenkin tuovan lisäarvoa katsojan näyttelykokemukseen. (Vanhala 2019.) Mittavasti tekniikkaan perustuvan teamLab: Massless -näyttelyn haasteena oli tekniikan toimiminen moitteettomasti (Kartio 2019).

Myllykosken (2019) mukaan näyttelyvierailijat eivät välttämättä kommentoi suoraa aistikokemuksiaan, mutta sen sijaan monet palautteet linkittyvät moniaistisuuteen. Palautteet olivat olleet yleiskatsaukseltaan todella positiivisia. Vanhala (2019) kertoi, että heille palaute on ollut myös positiivista. Kiitosta oli tullut myös siitä, että teos soveltuu hyvin monen ikäisille näyttelyvierailijoille (Vanhala 2019). Kartio (2019) kertoi palautteen olleen myös enimmäkseen positiivista. Haasteena oli kuitenkin ollut äänen voimakkuus, joka korostui erityisesti asiakaspalveluhenkilökunnan keskuudessa (Kartio 2019).

Muiden näyttelyiden benchmarking osoitti, että kussakin moniaistisuuden osalta onnistuneeksi kokemassani näyttelyssä tai näyttelytoiminnassa korostui kiinnostus moniaistisuutta kohtaan jo yleisellä tasolla. Tämän lisäksi moniaistisuus oli muodostunut näyttelyiden tai näyttelytoiminnan lähtökohdaksi ja se haluttiin huomioida prosessin alusta loppuun saakka. Keskeistä oli, että kunkin haastateltavan vastaukset olivat pitkälti yhteneväisiä.

6.4 Yhteenveto teemoittain

Työpajat ja museoalan ammattilaisten tutkimuskysely osoittivat, että näyttelyiden moniaistisuus syntyy yleisimmin näkemiseen ja tuntemiseen liittyvistä moniaistisuuden elementeistä. Aistikokemisesta myös kuulo- ja hajuaistit olivat yksinkertaisimmin liitettävissä osaksi näyttelyiden sisältöjä. Makuaisti nähtiin samaan aikaan toivottuna, mutta haasteellisimmin toteutettavana moniaistisuuden osa-alueena. Muiden näyttelyiden benchmarkingin aineistoista havaintona oli, että näyttelyn sisältöön haasteellisemmin liitettävissä olevaa aistikokemista olisi mahdollista toteuttaa yhteistyössä näyttelyyn liittyvän ohjelman sekä museokaupan, -kahvilan tai -ravintolan kanssa.

Työpajoissa ja muiden näyttelyiden benchmarkingissa ilmeni, että moniaistisuus ja siitä syntyvä aistikokeminen saivat aikaan oppimista sekä entistä konkreettisempaa näyttelyn aihealueeseen tutustumista. Työni aineistot osoittivat, että aistikokeminen ja siihen liittyvät elämykset ovat kullekin vierailijalle yksilöllisiä. Tämän nähtiin mahdollistavan eri kohderyhmiä puhuttelevia näyttelykokonaisuuksia ja näin myös museoiden vierailijaryhmien monipuolistumista. Näyttelyvierailijoiden toiveena oli esimerkiksi koko perhettä puhuttelevat näyttelysisällöt ja niiden esitystavat. Vastaavasti muiden näyttelyiden benchmarking osoitti, että moniaistinen näyttely soveltui hyvin monen ikäisille näyttelyvierailijoille. Aistikokemisen tulosten osalta tutkimusmenetelmien aineistoista nousi esille myös moniaistisuuden suhde saavutettavuuteen. Museoalan ammattilaisten tutkimuskyselyssä tämä herätti keskenään eriäviä näkökulmia siitä, onko moniaistisuus saavutettavuutta vai ei. Yhdessä muiden aineistojen kanssa keskeisimpänä havaintona oli, että moniaistisuus ja siinä huomioitu aistikokeminen tuloksineen teki näyttelykokemuksesta entistä saavutettavamman.

Aineistot osoittivat, että näyttelyvierailijat eivät vielä tänä päivänä osanneet lähtökohtaisesti odottaa museonäyttelyltä moniaistisuutta. Monet palautteet ja kommentit olivat kuitenkin liittyneet moniaistisuuteen tai sen tulosten osa-alueisiin ja ne olivat olleet lähes

poikkeuksetta positiivisia, iloisesti yllättyneitä sekä kiitosta keränneitä. Tämän myötä moniaistisuus oli mahdollista nähdä näyttelyvierailijoita yllättävänä lisäominaisuutena. Näihin lopputuloksiin oli päästy silloin, kun moniaistisuus oli ollut jo yhtenä suunnittelun ja toteutuksen lähtökohtana sekä moniaistisuuden elementit tarkoituksenmukaisissa yhteyksissä näyttelyiden sisältöjen kanssa.

7 Kehittämisehdotukset

Työn tavoitteena oli selvittää, miten Designmuseon näyttelyiden moniaistisuutta voisi kehittää? Toimeksiantajan näkökulmasta keskeisintä oli saada hyödyllisiä kehittämisehdotuksia tulevaisuuden näyttelyiden suunnittelulle. Kulttuurialan näkökulmasta keskeisintä oli kehittää ajatusta museonäyttelyiden moniaistisuuden suunnittelusta. Levent & Pascual-Leone (2014, 18) ovat todenneet, että museonäyttelyt ovat syvimmillään moniaistisia, mutta vain harvaa suunnitellaan tämä näkökulma huomioiden. Suunnittelemattomuuden suurimpana riskinä on, että näyttelyn vierailijoissa heränneet vaikutukset saattavat jäädä toivottujen sijaan epätoivotuiksi (Levent & Pascual-Leone 2014, 18).

Työn myötä selvisi, ettei moniaistisuutta oltu sisällytetty Designmuseon näyttelysuunnitteluun omana näkökulmanaan. Ensimmäiseksi kehittämisehdotuksekseni muodostui, että moniaistisuuden huomiointi sisällytettäisiin näyttelyryhmän jäsenten työhön samaan tyyliin kuin esimerkiksi saavutettavuuden huomiointi. Koen, että jo pelkästään suunnitteilla olevan näyttelyn moniaistisuuden määritteleminen ja kehittäminen sen pohjalta ohjaisivat näyttelykokonaisuutta ja siitä syntyviä kokemuksia entistä moniaistisemmiksi.

Työpajoissa korostui, että näyttelyvierailijat olisivat kiinnostuneita osallistumaan näyttelyiden moniaistisuuden suunnitteluun tai muihin yksittäisiin suunnittelun osa-alueisiin jo näyttelyiden tuotantovaiheissa. Museoalan ammattilaisten tutkimuskyselyssä mainittiin esimerkkinä näyttelyiden tekeminen yhdessä asiakasryhmien kanssa, joilla on aisteihin liittyviä rajoitteita. Näiden pohjalta syntyi toinen kehittämisehdotukseni Tuotetaan yhdessä -työpaja. Tuotetaan yhdessä -työpaja on konsepti, jossa museo järjestää valitsemalleen kohderyhmälle mahdollisuuden osallistua museossa työn alla olevan näyttelyn ideointiin yhdessä näyttelytyöryhmän kanssa. Työpajassa ideoitava kohde ja ideointitapa räätälöidään kunkin näyttelyn tarkoitukseen soveltuvaksi. Keskeisimpänä ominaisuutena on näyttelyn kohderyhmän osallistaminen ja ajatusten kuuluville saaminen siinä vaiheessa, kun näyttelyyn liittyviä lopullisia päätöksiä ei ole vielä tehty. Tätä tukee myös Halosen ja Ala-Nikkolan (2016, 90) ajatus siitä, että kulttuurin seuraajat ovat kiinnostuneita muodostamaan tilapäisiä tai vakiintuvia yhteisöjä erilaisten tuotantojen ympärille.

Työpajat itsessään olivat osoitus siitä, että tietyn teeman ympärille kokoontuminen sekä sen yhteydessä ajatusten jakaminen saivat aikaan aktiivista keskustelua ja näyttelyn kohteena olevaan aiheeseen liittyvää innostusta. Tämän pohjalta muodostin kolmannen kehittämisehdotukseni teemoitetut näyttelykahvit. Teemoitetut näyttelykahvit on edeltävän Tuotetaan yhdessä -työpajan tapaan konsepti, jonka myötä näyttelyvierailijan on mahdollista osallistua museon toimintaan entistä aktiivisempana osapuolena. Teemoitetut näyttelykahvit järjestetään kullekin näyttelylle yhtenä tai useampana tarkoituksenmukaisena ajankohtana ja niiden teemat valikoituvat näyttelyiden sisällöistä kumpuavista aiheista. Käytännössä Teemoitetut näyttelykahvit on museon tiloissa museon järjestämä iltapäivään sijoittuva kahvihetki, jonka osallistujamäärä on rajallinen, ja johon tulee ilmoittautua etukäteen. Teemoitetuilla näyttelykahveilla itsenäisesti tai omassa seurueessaan näyttelyssä vieraillut henkilö voi syventää näyttelykokemustaan valittuun aiheeseen liittyvän keskustelun myötä. Tavoitteena on saada aikaan uudenlaisia kollektiivisia näyttelykokemuksia matalalla osallistumiskynnyksellä.

8 Pohdinta

Työn tutkimuskysymyksinä oli, miten moniaistisuus voi toteutua Designmuseon järjestämissä näyttelyissä ja mitä toiveita näyttelyvierailijalla olisi moniaistisuuden lisäämiseksi? Keskeisimpinä tuloksina oli, että Designmuseon näyttelyiden moniaistisuus muodostuu ensisijaisesti näkemiseen ja tuntemiseen liittyvistä aistikokemuksista. Designmuseon moniaistisuutta toivotaan lisättävän myös muilla konkreettisilla aistiyhdistelmillä tai elementeillä, jotka mahdollistavat aiheesta oppimista erilaisin aistein. Lisäksi työn tavoitteena oli selvittää, miten Designmuseon näyttelyiden moniaistisuutta voisi kehittää sekä millaisia haasteita ja mahdollisuuksia Designmuseon näyttelyiden moniaistisuudessa on. Designmuseon näyttelyiden moniaistisuutta voisi kehittää huomioimalla moniaistisuuden kattavammin näyttelyn suunnittelussa ja tuotannossa sekä kuljettaen sitä mukana läpi näyttelyprosessin. Moniaistisuuden suurimpana haasteena oli, että sitä lisätään näyttelyihin pelkän aistikokemisen vuoksi, ilman selkeää yhteyttä näyttelyiden sisältöön. Mahdollisuutena oli, että moniaistisuuden myötä voidaan yllättää näyttelyvierailijoita sekä avata näyttelyiden sisältöjä uusille vierailijaryhmille.

Työn teoria-aineiston kerääminen osoittautui odotettua haastavammaksi, sillä aihe oli vielä suhteellisen tuore. Moniaistisuudesta käytiin yleistä keskustelua, mutta sen määritteleminen museonäyttelyissä sekoittui moniaistisuudesta syntyviin lopputuloksiin, kuten oppimiseen tai elämyksiin, sekä aisteihin liittyvään saavutettavuuteen. Määrittelin työssä, että moniaistisuus on aistikokemista, joka syntyy samanaikaisesti useamman

aistin välityksellä. Moniaistisuus rakentui yleisimmin visuaalisuudesta, mutta myös konkreettinen tekeminen oli vahvana moniaistisuutta luovana tekijänä. Moniaistinen museonäyttelyvierailu mahdollisti kokonaisvaltaisemman elämyksen syntymisen sekä loi puitteet erilaisten kohderyhmien huomioinnille ja näin myös näyttelyiden saavutettavuuden lisäämiselle. Työhön liittyvää teoriaa on mahdollista soveltaa kerättäväksi aistien, tapahtuman tuotannon, museonäyttelyiden tuotannon ja elämyksen osa-alueilta, mutta juuri näyttelyihin liittyvää moniaistisuuden teoriaa on kirjoitettu hyvin rajallisesti. Aihe osoittautui ulkomailla tutkitummaksi kuin Suomessa.

Designmuseon Josef Frank -näyttely oli MAKin tuottama ja myös kuratointi tapahtui heidän osaltaan. Helsingissä nähty kokonaisuus toteutui MAKin ja Designmuseon välisenä yhteistyönä. Näyttelyn konkreettisimmin moniaistinen elementti oli rivi kosketeltavia uustuotannossa olevia Josef Frankin suunnittelemia kankaita. Yllättävää oli, että konkreettisen koskettamisen lisäksi mielikuvat erilaisista fyysisistä tunteista nähtiin hyvin vahvoina moniaistisuuden elementteinä. Josef Frank -näyttelyn moniaistisuutta rajoitti muun muassa jo kuratoituun kokonaisuuteen tehdyt ratkaisut.

Toteutin työn tapaustutkimuksena, jonka tutkittavaksi tapaukseksi muodostui Designmuseon näyttelyiden moniaistisuus. Monikanavaisesta tiedonkeruusta työpajat osoittautuivat toimivimmiksi tutkimusmenetelmiksi. Näyttelyvierailijoiden kiinnostus tuotettua ja teemoitettua ohjelmaa sekä opinnäytetyön tutkimuksessa mukanaoloa kohtaan yllätti runsaudellaan. Sekä ilmoittautuminen, että osallistuminen itsessään oli aktiivista. Ryhmässä toteutetut keskustelut ja aivoriihet syvensivät kohdenäyttelyn moniaistisuuteen liittyviä näkemyksiä sekä mahdollistivat esimerkkien kuvailua myös muiden näyttelykokemusten osa-alueilta.

Museoalan ammattilaisten tutkimuskyselyn vastausten määrä jäi odotetusta. Vastaukset olivat kuitenkin sisällöiltään kattavia ja aiheeseen syvemmin paneutuvia. Niiden vastakkainasettelu toi työhön kokonaan uutta ja kokonaisuutta rikastavaa näkökulmaa. Muiden näyttelyiden benchmarkingin toteuttaminen neljän haastattelun muodossa oli onnistunut ratkaisu ja antoi tarvittavan näkökulman kokonaisuuden täydentämiseksi. Haastatteluiden tulokset osoittivat, että moniaistisesti onnistuneiksi koetut näyttelyt suunniteltiin moniaistisuus jo niiden lähtökohtina.

Roolini museoalan ulkopuolisena henkilönä vaikutti siihen, että pystyin lähestyä aihetta tuottajan lisäksi näyttelyvierailijan näkökulmasta. Koen, että päädyin tutkimaan aihetta,

joka osoittautui odottamaani abstraktimmaksi ja vähemmän noteeratummaksi. Kehittämisehdotukset joihin päädyin, tuntuivat näkökulmastani museoalalla jo joissain muodoissa käytössä olleille. Konkreettisimpana erona oli se, että työssäni kehittämisehdotukset liittyivät museoiden näyttelyiden moniaistisuuden kehittämiseen. Koin, että tutkimukseni toteuttaminen itsessään voisi optimaalisimmassa tapauksessa rohkaista myös muita tutkijoita moniaistisuuden eri osa-alueille.

Designmuseon näyttelyt ovat sisältäneet hyvin erilaisia moniaistisuuden elementtejä. Yleisenä huomionani on, että moniaistisuus on pääsääntöisesti huomioidumpaa museopedagogiikassa, esimerkiksi näyttelyyn suunnitellun ohjelman muodossa, kuin näyttelyn tuotannossa muilta osin. Designmuseo on yhtenä tulevan Uusi arkkitehtuuri- ja designmuseo -hankkeen osapuolista. Eteläsataman alueelle suunnitteilla olevan museon on luonnehdittu näyttävän kokoelmillaan ja tarinoillaan, miten maailmamme on rakentunut muotoilijoiden valintojen myötä (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2019). Tausta-ajatuksena on lisäksi, ettei muotoilua ainoastaan esitettäisi, vaan sitä pääsisi kokeilemaan tarttuen ja koskettaen. Tähän kaikkeen on suunnitteilla uuden teknologian käyttöä siten, että kokeiltavissa olisi virtuaalisesti toteutettuja vielä olemassa olemattomia tulevaisuuden ratkaisuja. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2019.) Hankkeeseen asetetut tavoitteet ovat pitkälti samanlaisia kuin työn aineistoista esille nousseissa toiveissa ja niistä tehdyissä tuloksissa. Ihanteenani on, että työtäni hyödynnettäisiin osana näyttelyiden moniaistisuuden ajattelun asennemuutosta, niin Designmuseon näyttelytoiminnan tilanteessa nyt kuin Uutta arkkitehtuuri- ja designmuseota kohti mennessäkin.

Lähteet

Amos Rex 2019. teamLab. Näyttelyt. https://amosrex.fi/exhibitions/teamlab/ (luettu 13.5.2019).

Designmuseo 2014. Aate, muoto, materiaali: Designmuseon kokoelmat. Helsinki: Designmuseo.

Designmuseo 2018a. Designmuseo. Me. http://www.designmuseum.fi/fi/me/#designmuseo (luettu 13.9.2018).

Designmuseo 2018b. Henkilökunta. Me. http://www.designmuseum.fi/fi/me/#henkilokunta (luettu 29.10.2018).

Designmuseo 2018c. Josef Frank 12.10.2018 – 17.3.2019. Näyttelyt. http://www.designmuseum.fi/fi/exhibitions/josef-frank/ (luettu 13.9.2018).

Designmuseo 2019a. Menneet näyttelyt. Näyttelyt. http://www.designmuseum.fi/fi/nayttelyt/#menneet (luettu 6.5.2019).

Designmuseo 2019b. Utopia nyt – Kertomus suomalaisesta muotoilusta. Näyttelyt. http://www.designmuseum.fi/fi/exhibitions/utopia-nyt-kertomus-suomalaisesta-muotoilusta/ (luettu 6.5.2019).

Forsberg, Mari; Kortemaa, Milla; Lindedahl, Kirsi; Vuokkomaa, Tuula 2015. Säätöä-Menetelmäopas. https://www.teatterimuseo.fi/documents/Saatoa_opas.pdf (luettu 11.3.2019).

Granö, Päivi; Keskitalo, Anne; Ronkainen, Suvi 2013. Visuaalisen kokemus – johdatus moniaistiseen analyysiin. Rovaniemi: Lapin Yliopistokustannus.

Halonen, Katri 2012. Tuottaja 2020. http://tuottaja2020.metropolia.fi/fileadmin/user_upload/katalysoi/12_suuntaviivoja_VALMIS.pdf (luettu 16.5.2019).

Halonen, Katri; Ala-Nikkola, Elina 2016. Kurkistuksia festivaalituotannon joukkoistamiseen. Teoksessa Silvanto, Satu (toim.) Festivaalien Suomi. Helsinki: Unigrafia Oy.

Heinonen, Jouko; Lahti, Markku 2001. Museologian perusteet. 3. Painos. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Heureka 2019. Yleistä Heurekasta. Tietoa Heurekasta. Info. https://www.heureka.fi/info/yleista-heurekasta/ (luettu 13.5.2019).

Hirsjärvi, Sirkka; Remes, Pirkko; Sajavaara, Paula 2013. Tutki ja kirjoita. 18. Painos. Helsinki: Tammi.

Hällström, Jaana af 2007. Museoammattilaisen käsikirja. Helsinki: Museoalan ammattiliitto ry.

Hughes, Philip 2015. Exhibition Design. 2. Painos. London, United Kingdom: Laurence King Publishing Ltd.

Kiasma 2019. Shoplifter. Näyttelyt. https://kiasma.fi/nayttelyt/shoplifter-nervescape/ (luettu 13.5.2019).

Kulttuuria kaikille 2019. Mitä on saavutettavuus? Saavutettavuus. http://www.kulttuuriakaikille.fi/saavutettavuus_mita_on_saavutettavuus (luettu 6.5.2019).

Levent, Nina; Pascual-Leone, Alvaro 2014. The Multisensory Museum – Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space. Plymouth, United Kingdom: Rowman & Littlefield.

Museot.fi 2019. Museokortin ja museoiden suosio jatkaa kasvuaan – yhä useampi museokäynti maksetaan museokortilla. Uutiset. https://museot.fi/uutiset/museokortin-ja-museoiden-suosio-jatkaa-kasvuaan (luettu 6.5.2019).

Museovirasto 2019. Museoiden suosio on pysynyt huippulukemissa. Ajankohtaista. https://www.museovirasto.fi/fi/ajankohtaista/museoiden-suosio-huippulukemissa (luettu 6.5.2019).

Ojasalo, Katri; Moilanen, Teemu; Ritalahti, Jarmo 2014. Kehittämistyön menetelmät. 3. Painos. Helsinki: Sanoma Pro.

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2019. Helsinkiin suunnitellaan maailmanluokan arkkitehtuuri- ja designmuseota. Ajankohtaista. https://minedu.fi/artikkeli/-/asset_publisher/helsinkiin-suunnitellaan-maailmanluokan-arkkitehtuuri-ja-designmuseota (luettu 6.5.2019).

Reality Technologies 2019a. The Ultimate Guide to Understanding Augmented Reality (AR) Technology. Guides. https://www.realitytechnologies.com/augmented-reality/ (luettu 13.5.2019).

Reality Technologies 2019b. The Ultimate Guide to Understanding Virtual Reality (VR) Technology. Guides https://www.realitytechnologies.com/virtual-reality/ (luettu 13.5.2019).

Räty, Minttu; Sivonen, Sari; Saarela, Jenny; Laurikainen, Heli; työryhmä 2015. Laureaammattikorkeakoulu: Aistien-menetelmä. 3. Painos. Kuopio: Grano Oy. https://aistienmenetelma.net/wp-content/uploads/2018/09/raty_aistien_menetelm_uusittu_painos_web.pdf (luettu 23.1.2019).

Sitra 2017a. Megatrendikortit. Megatrendit. https://media.sitra.fi/2016/01/10093022/2017-07-05-Sitra-megatrendikortit-web-FIN.pdf (luettu 13.5.2019).

Sitra 2017b. Megatrendit. https://www.sitra.fi/aiheet/megatrendit/ (luettu 20.5.2019).

Tuomi, Jouni; Sarajärvi, Anneli 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. 2. Painos. Helsinki: Tammi.

Tuorila, Hely; Parkkinen, Kirsti; Tolonen, Katri 2008. Aistit ammattikäyttöön. Helsinki: WSOY Oppimateriaalit Oy.

Tuulas, Minna 2006. Aistien museo. Kehittämishanke: Moniaistinen museo-opastus. http://www.kulttuuriakaikille.fi/doc/esimerkit_ja_kokemukset/moniaistinen_museo_opastus_loppuraportti.pdf (luettu 6.5.2019).

Uusi museo Helsingissä - Arkkitehtuuri + Designmuseo 2019. https://www.uusimuseo.fi/ (luettu 6.5.2019).

Valli, Raine; Aaltola, Juhani 2015. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodin valinta ja aineistonkeruu: Virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. 4. Painos. Jyväskylä: PS-kustannus.

Vallo, Helena; Häyrinen, Eija 2016. Tapahtuma on tilaisuus. 5. Painos. Helsinki: Tietosanoma Oy.

Haastattelut:

Kartio, Kai 2019. Museojohtaja. Amos Rex. Sähköpostihaastattelu: 3.5.2019.

Myllykoski, Mikko 2019. Elämysjohtaja. Heureka. Puhelinhaastattelu: 11.4.2019.

Vanhala, Jari-Pekka 2019. Amanuenssi. Kiasma. Sähköpostihaastattelu: 16.4.2019.

Vihma, Anna 2018. Näyttelyamanuenssi. Designmuseo. Haastattelu: 25.10.2018.

Muu aineisto:

Josef Frank -työpaja 2019. Näyttelyvierailijoiden työpaja Designmuseolla, neljätoista osallistujaa. Työpajat: 12.2.2019 ja 19.2.2019.

Svinhufvud, Leena 2019. Designmuseon ja Josef Frank -näyttelyn tietoja koskeva sähköpostikeskustelu. Sähköposti: 23.5.2019.

Tutkimuskysely: Moniaistisuus museonäyttelyssä 2019. Museoalan ammattilaisten tutkimuskysely näyttelyiden moniaistisuudesta, neljä vastaajaa. Vastausten koonti: 5.4.2019.

Liite 1. Tiedonantohaastattelun haastattelurunko: Näyttelyamanuenssi Anna Vihma

<u>Toimintaympäristö ja tutkittava näyttely</u>

- Tehtäväsi Designmuseolla sekä Josef Frankista kertovassa näyttelyssä
- Näyttelyryhmän esittely: Millaisia osaamisalueita näyttelyryhmässä yhdistyy?
- Yhteiskehittäminen osana näyttelyn tuotantoa: Miten koet yhteiskehittämisen toteutuneen tässä näyttelyssä?
- Näyttelyn ja Josef Frankin kuvailu:
    - Miten kuvailisit näyttelyä?
    - Entä Josef Frankia näyttelyn päähenkilönä? Kuvailisitko näyttelyn rakennetta ja / tai eri osa-alueita?
    - Millaiseksi koet näyttelytilan itsessään?
    - Millaisia mahdollisuuksia ja / tai rajoitteita se on muodostanut näyttelylle?
- MAK:in rooli näyttelyssä: Mitkä asiat kuuluivat MAK:in vastuulle ja / tai mitä oli päätetty etukäteen?
- Näyttelyn saavutettavuus ja esteettömyys: Onko erilaisia rajoitteita huomioitu?
- Näyttelyn kohderyhmät: Millaisiin kohderyhmiin koet näyttelyn vetoavan? Onko sinulla toivetta yhdestä tietystä kohderyhmästä, johon tässä työssä syvennytään?
- Näyttelystä syntyvät kokemukset ja elämykset: Millaisia kokemuksia ja / tai elämyksiä toivot näyttelyn herättävän vierailijassa?
- Näyttelyn tavoitteet: Mikä on ollut näyttelyn tavoitteena ja miten siihen pyritään?

Moniaistisuus osana museonäyttelyn tuotantoa

- Suhteesi moniaistisuuteen osana museonäyttelyitä:
    - Voiko moniaistisuus itsessään olla näyttelyn tavoite?
    - Koetko moniaistisuuden museonäyttelyn uhkana tai mahdollisuutena?
- Näyttelysuunnittelun ja -arkkitehtuurin vaikutukset moniaistisuuteen
- Näyttelyn herättämät aistipiirit (näkö, tunto, kuulo, maku ja / tai haju)
- Muisto moniaistisesta näyttelykokemuksesta (jokin muu kuin tutkittava näyttely):
    - Kerro jokin oma aisteihin ja / tai moniaistisuuteen liittyvä näyttelymuisto.
    - Mihin koet näyttelymuiston perustuvan?
    - Mikä aisteihin liittyvä kokemus on osoittautunut tässä erityisen suureksi?
    - Voiko sen luomiseen / synnyttämiseen vaikuttaa

Liite 2. Josef Frank -näyttelyn tapahtumien ja yleisötyön koonti

JOSEF FRANK 12.10.2018–17.3.2019

Tapahtumat ja yleisötyö / koonti Leena Svinhufvud 11.4.2019

Designillat

Josef Frank oli kärkenä talvikauden Designiltojen eli museon ilmaisiltojen ohjelmassa

27.11. Teemana puutarha. Designillan keskustelussa puutarhatutkija Julia Donner ja tekstiilisuunnittelija Hanna-Kaisa Korolainen pohtivat, minkälainen puutarha avautuu Josef Frankin kuoseista. Studion designpajassa Tapettisuunnittelua.

29.1. Musla.fi -blogistien Mia Frilanderin ja Enni Koistisen johdolla tutkittiin Josef Frank -näyttelyn teemoja keskustellen ja piirtäen. Studion designpajassa Tapettisuunnittelua.

26.2. Teemana Arkkitehtuuri. Designillan keskustelussa sisustusarkkitehti Hanni Koroma ja arkistonhoitaja Elina Standertskjöld Arkkitehtuurimuseosta pohtivat modernia arkkitehtuuria ja asumisen ihanteiden muutosta. Studiossa designpaja Salainen puutarha.

Lunch Talk -tapahtumat

12.10. Lunch Talk: Hermann Czech & Per Ahldén. Josef Frank -näyttelyn kuraattori, arkkitehti Hermann Czech sekä Svenskt Tenn -yrityksen intendentti Per Ahldén kertoivat arkkitehti ja muotoilija Josef Frankista. Keskustelua moderoi amanuenssi Anna Vihma.

16.11. Lunch Talk: Sabrina Rahman: Sentimental and Lively – Josef Frank and the Global Fabric of Everyday Life. Yhdysvaltalainen taidehistorioitsija kertoi Josef Frankin lähtökohdista 1900-luvun alun monikulttuurisessa Wienissä.

16.3. Lunch Talk med Per Ahldén: Josef Frank, Estrid Ericson och Svenskt Tenn – en magisk formgivningsvärld. Svenskt Tenn -yrityksen intendentti Per Ahldénin ruotsinkielinen luento.

Konsertit ja esitykset

11.-12.12. Huutoja ja kuiskauksia (Work-in-progress) tanssi- ja musiikkiteoksen esitykset Josef Frank -näyttelyssä. Compañía Kaari & Roni Martin ja RIOT Kollektiv esittivät, lavalla Jyrki Karttunen, Heidi Lehtoranta, Kaari Martin, Roni Martin ja Elina Mustonen. Ohjaus Atro Kahiluoto ja puvut Erika Turunen.

28.2. ja 2.3. Unien tulkinta -kertomuskonsertti Josef Frank -näyttelyssä. Esiintyjinä sopraano Reetta Ristimäki ja pianisti Lotta Emanuelsson ja musiikki- ja teatteritieteilijä Elke Albrecht. Sigmund Freudin teoria unien tulkinnasta oli lähtökohtana suomen ja saksankielisessä esitykselle, jossa vuorottelivat kerronta sekä Alma Mahlerin, Alban Bergin, Arnold Schönbergin, Erich Korngoldin ja Alexander Zemlinskyn musiikki. Lauantain konsertin jälkeen oli avoin keskustelutilaisuus psykoanalyysistä museon kahvilassa, asiantuntijavieraana psykoanalyytikko Anne Kotkavirta. Yhteistyössä Helsingin Itävallan suurlähetystön kanssa.

Ohjelmaa lapsille ja lapsiperheille

Designpaja perheille

Talvikauden avoimissa non-stop -pajoissa Designmuseon Studiossa teemana oli Josef Frank.

13.10., 10.11., 12.1. ja 16.2. Fantasiaeläimiä – eläinystävällinen talja

Työpajassa suunniteltiin jokaisen oma unelmaeläin. Minkälaisen muotojen leikin ja rytmit juuri sinä saat aikaan?

16.3. Tapettisuunnittelua
Työpajassa suunniteltiin itse ihanin värein ja paperileikkauksin leikkisiä kuviopintoja, uudenlaisia tapettimalleja.

15.12. Designmuseon perhepäivä

Opastuksia lapsiperheille Josef Frank - näyttelyyn ja Studion Designpajassa Fantasiaeläimiä – eläinystävällinen talja.

19.2.–22.2. Talviloman avoimet Designpajat perheille

Salainen puutarha -työpajoissa suunniteltiin oma kolmiulotteinen salaisuuksien puutarha.

Muualla

25.11. Designpaja perheille: Fantasiaeläimiä – eläinystävällinen talja vieraili Design District Market -tapahtumassa Vanhalla yliopistotalolla

Kouluille

Josef Frank näyttelyyn varattavat työpajat kouluryhmille:

Fantasiaeläimiä. Ensisijainen kohderyhmä: varhaiskasvatus, päiväkodit, alkuopetus

Fantasiatalot. Ensisijainen kohderyhmä: 1.–9.lk, lukio ja toinen aste.

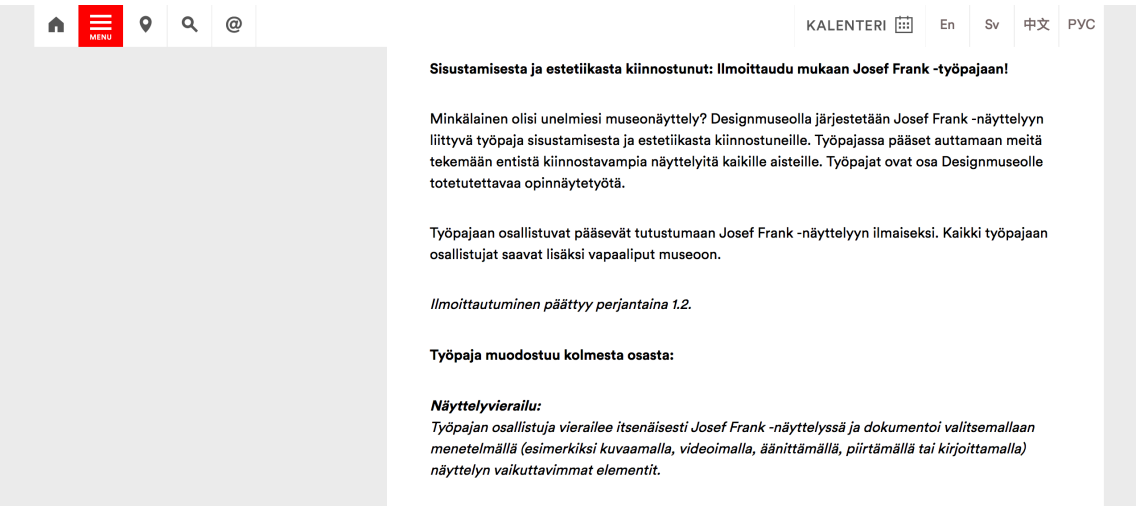
Muuta ohjelmaa

12.2. ja 19.2. Josef Frank -työpaja aikuisille

Sisustamisesta ja estetiikasta kiinnostuneille aikuisille järjestetyssä työpajassa pohdittiin, minkälainen olisi unelmin museonäyttely. Työpajat olivat osa Metropolian kulttuurituotannon opiskelija Amanda Kääriäisen moniaistisuutta museonäyttelyissä tutkivaa opinnäytetyötä.

12.-17.3. Svenskt Tennin inspiroima teehuone Designmuseon kahvilassa

Liite 3. Josef Frank -työpajasta informoiva artikkeli Designmuseon verkkosivuilla



Raportointi:
Osallistuja lähettää kolme valitsemaansa dokumenttia sähköisessä muodossa työpajan ohjaajalle ja perustelee näiden valinnan muutamalla lauseella. Perusteluissa huomioidaan erityisesti, mitä aiste- ja dokumentteihin valitut elementit herättivät ja miksi.

Tapaaminen ryhmässä:
Osallistujat tapaavat museolla ja esittelevät toisilleen valitsemansa dokumentit. Tämän jälkeen keskustellaan aiheesta ja pohditaan, miten näyttelyt voisivat puhutella kävijöitä kaikin aistein ja tunnelmin.

Työpajaan osallistuminen on maksutonta ja se luo hyvät puitteet verkostoitumiselle ja kiinnostaville kohtaamisille. Ennakkotehtävien ja keskusteluiden myötä on lisäksi mahdollista kokea houkutteleva Josef Frank -näyttely täysin uudenlaisesta näkökulmasta.

Työpajassa kerättyä aineistoa tullaan käyttämään luottamuksellisesti työpajan ohjaajana toimivan Amanda Kääriäisen Kulttuurituotannon ylemmän ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyöhön sekä Designmuseon käyttöön valmistettavaan tiivistelmään.

MENU
KALENTERI En Sv 中文 РУС

Työpajat toteutetaan kahdessa kuuden hengen ryhmässä seuraavin aikatauluin:

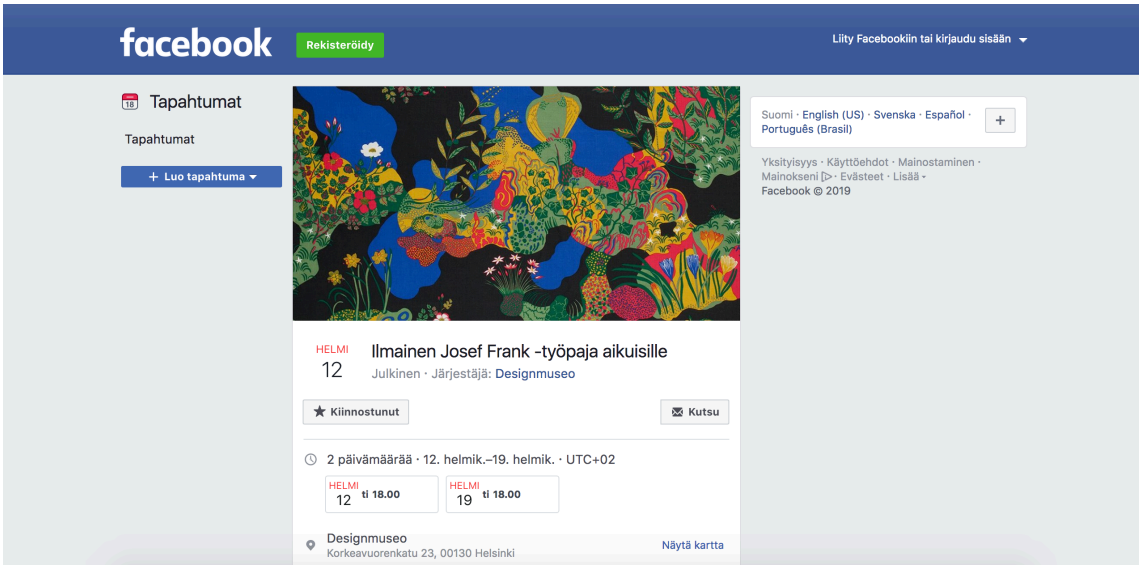
Ryhmä 1:
Omatoiminen museonvierailu 5.2. – 10.2. välillä
Raportointi viimeistään sunnuntain 10.2. aikana
Työpaja 12.2.2019 klo 18.00 – 19.30.

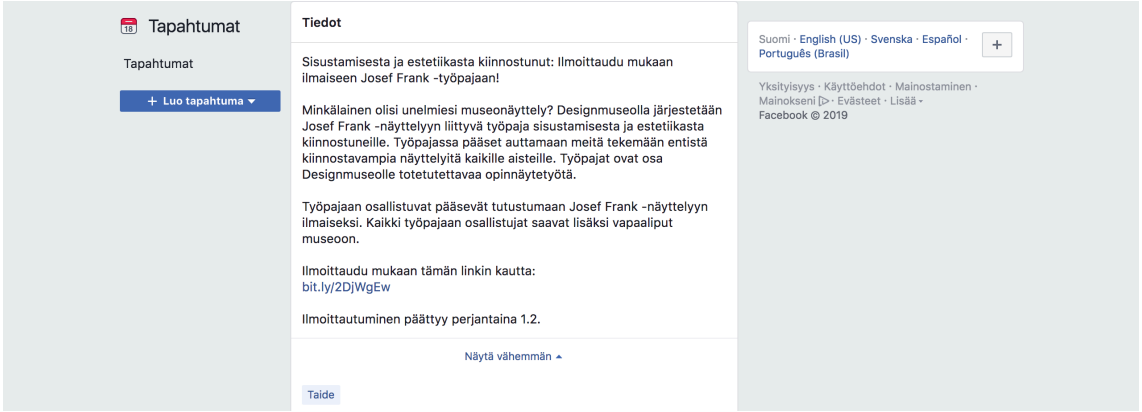
Ryhmä 2:
Omatoiminen museovierailu 5.2. – 17.2. välillä
Raportointi viimeistään sunnuntain 17.2. aikana
Työpaja 19.2.2019 klo 18.00 – 19.30.

Ilmoittaudu mukaan:

Ilmoittautumaan pääset *tällä* lomakkeella. Ilmoittautuminen päättyy perantaina 1.2. ja kaikkiin ilmoittautuneisiin ollaan yhteydessä sähköpostitse lauantaina 2.2. Huomioithan, että paikkoja on rajoitetusti ja ilmoittautuminen on sitova.

Liite 4. Josef Frank -työpajan tapahtumasivu Designmuseon Facebook -sivuilla





Liite 5. Josef Frank –työpajan ilmoittautumislomake

Josef Frank -työpajaan ilmoittautuminen

Tämän lomakkeen avulla voit ilmoittautua Josef Frank -työpajaan Designmuseolle.

Työpaja muodostuu seuraavista osista:

1. Näyttelyvierailu:
Työpajan osallistuja vierailee itsenäisesti Josef Frank -näyttelyssä ja dokumentoi valitsemallaan menetelmällä (esimerkiksi kuvaamalla, videoimalla, äänittämällä, piirtämällä tai kirjoittamalla) näyttelyn vaikuttavimmat elementit.

2. Raportointi:
Osallistuja lähettää kolme valitsemaansa dokumenttia sähköisessä muodossa työpajan ohjaajalle ja perustelee näiden valinnan muutamalla lauseella. Perusteluissa huomioidaan erityisesti, mitä aisteja dokumentteihin valitut elementit herättivät ja miksi.

3. Tapaaminen ryhmässä:
Osallistujat tapaavat museolla ja esittelevät toisilleen valitsemansa dokumentit. Tämän jälkeen keskustellaan aiheesta ja pohditaan, miten näyttelyt voisivat puhutella kävijöitä kaikin aistein ja tunnelmin.

*Pakollinen

Nimi

Oma vastauksesi

Sähköpostiosoite

Oma vastauksesi

Ikä

- Alle 20 vuotta
- 20 - 30 vuotta
- 30 - 40 vuotta
- 40 - 50 vuotta
- Yli 50 vuotta

Ammatti

Oma vastauksesi

Suhteeni sisustamiseen ja estetiikkaan on

- [ ] Työhöni liittyvä
- [ ] Harrastukseeni liittyvä
- [ ] Muuhun mielenkiinnon kohteeseen liittyvä

Kuvaile suhdettasi sisustamiseen ja estetiikkaan vapaasti muutamalla sanalla tai lauseella:

Oma vastauksesi

Voin osallistua seuraavaan työpajaan

- [ ] Ti 12.2.2019 klo 18 - 19.30 (vierailu 5.2. - 10.2. välillä, raportointi viimeistään sunnuntain 10.2. aikana)
- [ ] Ti 19.2.2019 klo 18 - 19.30 (vierailu 5.2. - 17.2. välillä, raportointi viimeistään sunnuntain 17.2. aikana)

Kuulin työpajasta

Oma vastauksesi

Olen vieraillut Designmuseolla aiemmin

- ( ) Kyllä
- ( ) En

Olen vieraillut Josef Frank -näyttelyssä aiemmin

- ( ) Kyllä
- ( ) En

Tietojen käyttö *

- [ ] Annan suostumukseni tietojen käyttöön kyseistä työpajaa ja sen raportointia varten (lisätietoja lomakkeen alapalkissa).

Kiitos vastauksestasi!

Ilmoittautuminen päättyy perantaina 1.2. ja kaikkiin ilmoittautuneisiin ollaan yhteydessä sähköpostitse lauantaina 2.2. Huomioithan, että paikkoja on rajoitetusti ja ilmoittautuminen on sitova.

Ilmoittautumisen yhteydessä annettuja yhteystietoja käytetään ainoastaan työpajan viestintään. Muut annetut tiedot käsitellään Amanda Kääriäisen Kulttuurituotannon ylemmän ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyössä ja Designmuseon tiivistelmässä anonyymisti.

Työpaja tullaan videoimaan sen myöhempää käsittelyä varten, videota ei tulla käyttämään muuhun tarkoitukseen, eikä sitä julkaista missään muodossa.

LÄHETÄ

Älä koskaan lähetä salasanaa Google Formsin kautta.

Google ei ole luonut tai hyväksynyt tätä sisältöä. Ilmoita väärinkäytöstä - Palveluehdot

Google Forms

Liite 6. Museoalan ammattilaisten tutkimuskyselyn lomake

Tutkimuskysely: Moniaistisuus museonäyttelyssä

Tässä tutkimuskyselyssä kerätään aineistoa Amanda Kääriäisen Metropolia Ammattikorkeakoulun opinnäytetyöhön (Kulttuurituotanto YAMK). Kysymykset koskevat museonäyttelyiden moniaistisuutta. Tiedot käsitellään työssä anonyymisti.

*Pakollinen

Mihin seuraavista kategorioista museonne kuuluu? *

- Taidemuseo
- Kulttuurihistoriallinen museo
- Luonnontieteellinen museo
- Erikoismuseo

Mikä on ammattinimikkeesi? *

Kerro valitsemasi esimerkki näyttelyidenne moniaistisuudesta: *

Kenen työhön näyttelyiden moniaistisuuteen liittyvät asiat kuuluvat museossanne? *

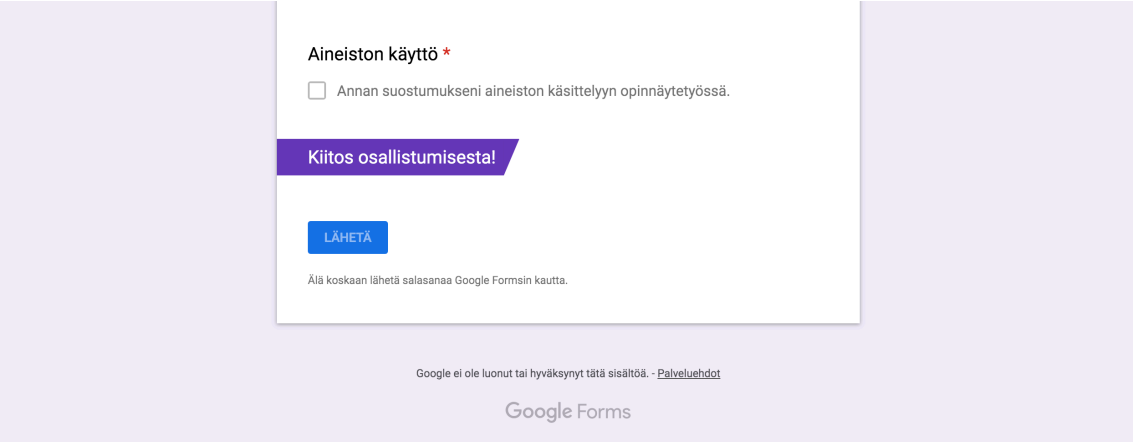
Huomioidaanko näyttelyiden moniaistisuus jo niiden suunnitteluvaiheessa? Mikäli kyllä, miten? *

Miten näyttelyiden moniaistisuutta voisi kehittää? *

Mitkä ovat näyttelyiden moniaistisuuden haasteet ja mahdollisuudet? *

Ovatko näyttelyvierailijanne kertoneet kommentteja tai toiveita moniaistisuuteen liittyen? *

Muita kommentteja aiheeseen liittyen:


Aineiston käyttö *
Annan suostumukseni aineiston käsittelyyn opinnäytetyössä.
Kiitos osallistumisesta!
LÄHETÄ
Älä koskaan lähetä salasanaa Google Formsin kautta.
Google ei ole luonut tai hyväksynyt tätä sisältöä. - Palveluehdot
Google Forms