



Mikko Hyrkkänen



# Kiasman opastimen konseptointi



Metropolia Ammattikorkeakoulu / Teollinen muotoilu /  
Muotoilun koulutusohjelma / Opinnäytetyö / 2013

## Tiivistelmä

Tekijä(t) Otsikko	Mikko Hyrkkänen Kiasman opastimen konseptointi
Sivumäärä Aika	35 sivua + 1 liitettä 17.4.2013
Tutkinto	Muotoilija AMK
Koulutusohjelma	Muotoilu
Suuntautumisvaihtoehto	Teollinen muotoilu
Ohjaaja(t)	Antti Yli-Tepsa Mika Ihanus
<p>Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on suunnitella opastinkonsepti Nykytaiteen museo Kiasmalle. Kiasma on antanut opastimen suunnittelusta toimeksiannon Metropolia Ammattikorkeakoululle. Kiasman tavoitteena on parantaa kävijöiden museokokemusta sillä, että kävijät löytävät kaikkiin museon näyttelytiloihin, ja opastimen tehtävänä on edesauttaa tämän tavoitteen toteutumista.</p> <p>Suunnittelun lähtökohtana on kehittää opastin olemassa olevien opasteiden rinnalle Kiasmaan. Suunnittelun pohjaksi on valittu palvelumuotoilun menetelmät ja havainnointi. Palvelumuotoilun menetelmänä on käytetty palvelupolkua, joka muodostetaan Kiasman kävijän näkökulmasta. Palvelupolun avulla löydetään Kiasman ongelmakohdat kävijän kulkemiselle. Havainnointia tehtiin tarkkailemalla Kiasmassa kävijöitä ja heidän liikkeitään. Havainnoinnin avulla tarkennetaan, miten kävijät liikkuvat ongelmakohdissa.</p> <p>Havainnoinnin tuloksia käytetään opastimen konseptoinnissa. Konseptointivaiheessa listataan eri konseptityyppejä opastimelle. Näistä konseptityypeistä karsitaan toimeksiantajan kanssa pisteyttämällä kolme konseptityyppiä. Ideoinnin ja luonnostelun avulla luodaan konseptityypeistä varsinaiset konseptit, joista toimeksiantaja valitsee yhden jatkokehittäväksi.</p> <p>Jatkokehityksessä ideoinnin, luonnostelun ja 3D-mallinnuksen lisäksi tehdään hahmomalli, josta voidaan toimeksiantajan päätöksestä jatkaa varsinaisen prototyypin tekemiseen.</p>	
Avainsanat	Opastin, Kiasma, palvelumuotoilu, konseptointi

## Abstract

Author(s) Title	Mikko Hyrkkänen Concepting signage for Kiasma
Number of Pages Date	35 pages + 1 appendices 17 April 2013
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Design
Specialisation option	Industrial Design
Instructor(s)	Antti Yli-Tepsa Mika Ihanus
<p>The purpose of this bachelor's thesis was to design a concept of a signage for the Museum of Contemporary Art Kiasma. The assignment was given by Kiasma to the Helsinki Metropolia University of Applied Sciences. The goal was to improve customers' way of finding to all exhibition spaces in the museum. The signal was meant to help achieve this goal.</p> <p>The idea of the design process was to create a concept of a signaling object on top of the already existing signage in Kiasma. Service design and its method service path was selected as the theory of the thesis. Service path was created from the customers' point of view. Observation was also a part of the research. Service path and observation revealed the problem points in customers' finding the way in Kiasma.</p> <p>The findings of the research were used in the design process. A list of concept themes were created and three of them were selected using a scoring method. The three themes were then evolved into concepts by improving and visualizing them. These concepts were then presented to Kiasma and one was selected for further development.</p> <p>The design process of the selected concept consisted further sketching and making a 3D-model. A small character model was also made. The design process was left to wait Kiasma to make a decision about the manufacturing of a real prototype.</p>	
Keywords	Signage, Kiasma, wayfinding, service design, concepting

## Sisällysluettelo

1	Johdanto	4
1.1	Keskeiset käsitteet	5
1.2	Työn tausta	6
2	Kiasman esittely	7
3	Museoiden opasteet	9
4	Kiasman olemassa olevat opasteet	10
5	Prosessin kuvaus	11
5.1	Konseptointi muotoiluprosessissa	11
5.2	Palvelupolku tutkimusmenetelmänä	12
5.3	Havainnointi ja Kiasman kuvaaminen	14
5.4	Avainkohdat	16
6	Konseptointi	19
6.1	Benchmarkaus	19
6.2	Konseptityyppien luominen	23
6.2.1	Ideointi	23
6.2.2	Konseptityyppien listaus	24
6.2.3	Valintataulukon luominen	25
6.2.4	Kolmen konseptityypin valinta ja ominaisuudet	26
6.3	Design driverit	27
6.4	Kolmen konseptin luominen	28
6.5	Kolmen konseptin esittely ja valinta	29
6.6	Kolmiulotteisen opastimen konsepti	32
7	Arviointi	34
	Lähteet	
	Liitteet	

## 1 Johdanto

Kiasma on merkinnyt minulle enemmän rakennuksena kuin taideinstituutiona. Kiasmaa rakennettaessa puhuttiin paljon, kuinka se ei sovi Helsingin maisemaan ja kuinka outo rakennus on kyseessä. Muistan silloin ajatelleeni, että varmasti nykytaide tarvitsee oudon rakennuksen itselleen, olihan nykytaide itsessäänkin outoa. Myöhemmin muuttaessani Helsinkiin opin tuntemaan Kiasman osana Helsingin katukuvaa, enkä osaa enää ajatella Mannerheimin aukion näkymää ilman kyseistä rakennusta. Ennen opinnäytetyötä olin käynyt Kiasmassa muutamia kertoja ja mieleeni on jäänyt ennemmin rakennuksen arkkitehtuuri ja tunnelma kuin sen sisältämä taide.

Opinnäytetyön aiheena oli nykytaiteen museo Kiasman asiakkaiden taidekokemuksen parantaminen museon sisäistä opastusta parantamalla. Toimeksiantaja opinnäytetyössäni oli nykytaiteen museo Kiasma.

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli tutkia Kiasman asiakkaiden liikkumiseen ongelmaa museon sisätiloissa ja löytää ratkaisuja siihen. Ongelmana Kiasmassa oli modernin rakennuksen kulkureittien vaikea hahmottuminen. Museo rakentuu viidestä kerroksesta, jotka eivät ole samankaltaisia keskenään, eivätkä sijoitu toisiinsa nähden perinteisesti päällekkäin. Museokävijän oli sen takia vaikea hahmottaa, missä kukin kerros sijaitsee ja miten kuhunkin kerrokseen pääsee. Kävijä tuli Kiasmaan ja odotti näkevänsä jotain, mutta ei löytänyt sitä. Toisaalta kävijä saattoi vieraillla Kiasmassa ja lähteä tietämättään, että häneltä oli jäänyt näkemättä jotain.

## 1.1 Keskeiset käsitteet

### **Opastin**

Suurissa rakennuksissa käytetään opastimia kävijöiden opastamiseen. Opastimet sisältävät kulkemiseen liittyvää informaatiota.

### **Design for All**

Design for All -periaatteen mukainen suunnittelu edistää esteettömyyttä ja saatavuutta kaikille (THL 2009).

### **Konseptointi**

Konseptoinnissa muotoilija antaa esineelle muodon ja käyttöliittymän. Konseptoinnissa syntyy konsepti tai konsepteja. Konsepti on yleensä kuvattu luonnoksin tai suurpiirteisenä kolmiulotteisena mallina. Usein konsepti on selitetty myös sanallisesti. (Ulrich & Eppinger 2000, 108-220.)

### **Palvelumuotoilu**

Palvelumuotoilu on käyttäjälähtöistä suunnittelua. Siinä keskitytään palvelun käyttäjän kokemukseen ja sen ymmärtämiseen. (Koivisto 2011, 49.)

### **Palvelupolku**

Palvelupolku koostuu useista palvelutuokioista. Palvelutuokiot sisältävät kontaktpisteitä. (Koivisto 2011, 50.)

## 1.2 Työn tausta

Nykytaiteen museo Kiasman antama toimeksianto (Liite 1) rajasi opinnäytetyötä. Toimeksiannossa oli kuvattu Kiasman tavoitteet ja vaatimukset suunniteltavalle opastimelle, ja työhöni kuului näiden vaatimusten ja tavoitteiden noudattaminen. Kiasman toimeksiannossa painotettiin arkkitehtuurin huomioimista opastinta suunniteltaessa. Tämä tarkoittaa, että opastimen tulee mukautua rakennuksen interiööriin rikkomatta sen luomaa tunnelmaa ja visuaalisuutta. Kiasmaan suunniteltava opastin rajattiin koskemaan vain museon sisätiloja ja yleisölle avoinna olevia tiloja. Henkilökunnan tilat, toimistot ja varastot rajattiin opastimen ulkopuolelle.

Opastimen tuli noudattaa Design for All -periaatetta. Tämä tarkoittaa, että kävijä iästä, koosta ja kielestä riippumatta hahmottaa oman sijaintinsa opastimesta.

Koska kyseessä on muotoilun opinnäytetyö, täytyi aihetta lähestyä kuitenkin näiden rajojen ulkopuolelta, jotta voidaan löytää uusia näkökulmia ja luovia ratkaisuja toimeksiantajan ongelmaan.

## 2 Kiasman esittely

Nykytaiteen museo on perustettu Helsinkiin vuonna 1990. Alun perin museo toimi Ateneumin rakennuksessa Suomen taiteen museon yhteydessä. Myöhemmin päätettiin rakentaa oma rakennus Nykytaiteen museolle. Vuonna 1992 julkaistiin arkkitehtikilpailu uuden museorakennuksen suunnittelusta. Steven Hollin suunnittelema voittajaehdotus ”Chiasma” valmistui nykyiselle paikalleen Mannerheimin patsaan viereen Helsingin keskustaan vuonna 1998. Rakennus sai lopulta suomenkielisen nimen Kiasma. (Arkiio 1993, 1.)







Kuvat 1-2: Nykytaiteen museo Kiasma (Kuva: Warchol)

Kiasma kuuluu merkittävänä osana Helsingin katukuvaan. Se sijaitsee aivan kaupungin ydinkeskustan tuntumassa, eduskuntatalon, Finlandia-talon sekä Lasipalatsin välittömässä läheisyydessä. Arkkitehti Steven Hollin tarkoituksena oli sitoa rakennuksella yhteen Töölönlahti sekä kaupungin keskusta. Tämä kahden eri ympäristön risteyskohta on ollut vaikuttavana tekijänä rakennuksen suunnittelussa.

### 3 Museoiden opasteet

Opastimen suunnittelussa oli tärkeä huomioida kohdepaikan tarpeet ja vaatimukset. Museoiden opasteilla on selkeä tehtävä: niiden tulee johdattaa kävijä museon sisällön luo. Kiasman tapauksessa sisältö oli nykytaidetta ja tässä opinnäytetyössä suunniteltavan opastimen oli kerrottava, miten kävijä pystyi löytää haluamansa taidekohteet tai kulkea kaikkien näyttelyiden läpi sujuvasti.

Museot mielletään usein muuttumattomiksi, koska ne käsittelevät kokoelmillaan mennyttä aikaa ja ovat siksi irrallaan nykyhetkestä. Totuus on kuitenkin hyvin erilainen. Museot ovat dynaamisia, innovatiivisia ja kokeilevia. Ne palvelevat yhä laajempaa yleisöä ja voivat toimia vaikuttajina yhteiskunnallisessa muutoksessa. Siksi muutoksen suunnittelu on etusijalla kaikissa museoissa. (Greene 2001, XVI.)

Mielestäni museoiden suurin haaste on esiteltävien aiheiden liittäminen nykypäivään kävijää koskettavalla tavalla. Oikean palveluympäristön luominen museovieraille onkin tärkeää, jotta heidän ymmärryksensä ja arvostuksensa lisääntyisi ja heille jäisi esillä olevasta näyttelystä välitön kokemus (Black 2005, 98-99). Kävijän odotukset, motivaatio, tapa oppia ja tapa kokea museokäynti ovat kaikki vaikuttavia tekijöitä museokokemuksessa. Kävijöiden tyytyväisyys mitataan sillä, kuinka miellyttävä heidän on löytää museolle ja saada sieltä se, mitä he ovat sinne tulleet hakemaan. (Lord & Lord 2001, 57-59.)

Nykytaiteen museo Kiasmaan pätee yhtä lailla samat haasteet kuin muihinkin museoihin. Esillä olevan taiteen tulisi olla helposti saatavilla, ja museorakennus määrittelee hyvin pitkälti kuinka hyvin taide lopulta saavutetaan. Museorakennuksessa suunnistamisen helppous riippuu rakennuksen arkkitehtuurista. Tämä huomio oli tärkeä opinnäytetyön kannalta. Kiasman arkkitehtuuri perustuu solmukohtiin ja suuriin pintoihin, jotka jatkuvat kerroksesta toiseen ja sisäpinoista rakennuksen ulkopinoiksi. Rakennus on pikemminkin seikkailu, kuin lineaarinen kulkureitti ja siksi suunnistaminen on Kiasmassa hankalaa.

#### 4 Kiasman olemassa olevat opasteet

Kiasmassa oli jo valmiina opasteita kulun helpottamiseksi. Pääosin kaksiulotteiset opasteet sijaitsivat eri puolilla rakennusta ja ohjasivat kävijöitä lineaarisesti tiettyyn suuntaan. Lisäksi Kiasmalla oli painettu kerroskartta, joka sijaitsi pääaulassa ensimmäisessä kerroksessa. Se havainnollisti, missä näyttelytilat ja muut yleisölle tärkeitä kohteita sijaitsivat.



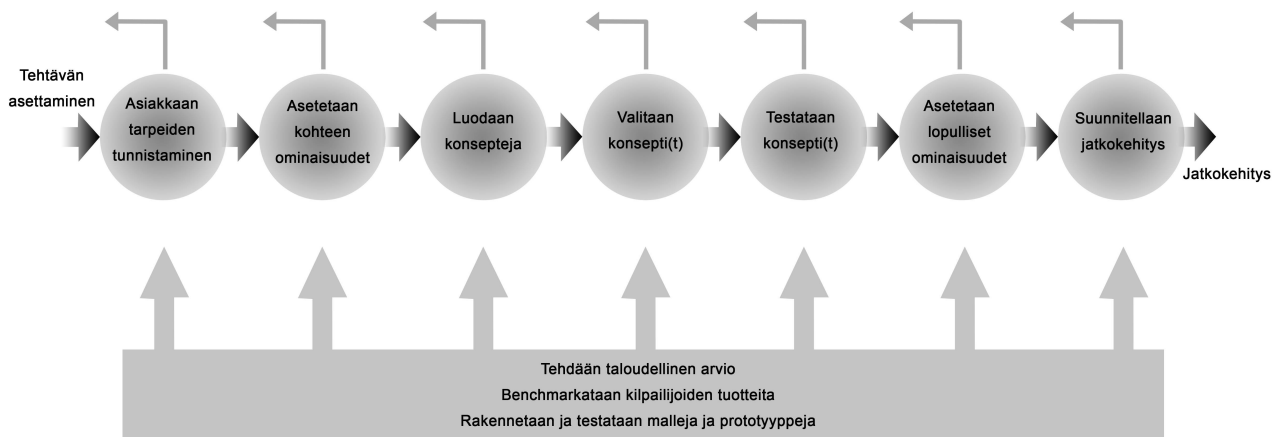
Kuva 3: Kiasman olemassa olevia opasteita.

Olemassa olevat opasteet eivät anna kävijälle kokonaiskuvaa Kiasmasta. Olemassa olevat opasteet ovat vuosien saatossa vaihtuneet useaan otteeseen ja vanhoja opasteita ei ole kaikkia poistettu uusien tieltä. Tämän takia opasteet eivät ole yhdenmukaisia. Painettu kerroskartta kuvaa kaikki viisi kerrosta, mutta siitä ei ymmärrä kerrosten välisiä suhteita. Lisäksi jokaisen kerroksen kohdalla näkyy myös seuraava kerros, vaikka nämä eivät ole edes samassa tasossa. Kerroskartta on sijoitettu pääaulaan. Lisäksi on olemassa kävijöille jaettava näyttelyvihko, johon kerroskartta on painettu.

## 5 Prosessin kuvaus

### 5.1 Konseptointi muotoiluprosessissa

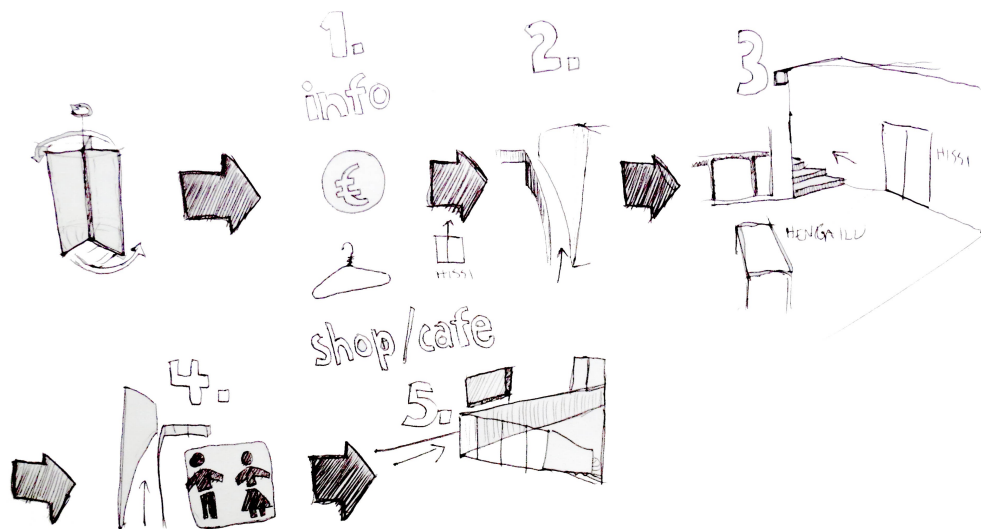
Kiasman opastimen muotoiluprosessissa havainnoinnilla ja palvelupolku-menetelmällä löydettiin Kiasman kävijän kulkemiseen liittyvät ongelmat. Muotoiluprosessissa syntyvillä konsepteilla pyrittiin ratkaisemaan nämä ongelmat. Konseptien luomisessa käytettiin Ulrichin & Eppingerin kaaviota (kaavio 1). Kaaviota soveltamalla pystyttiin havainnollistamaan opastimen konseptoinnin oleelliset vaiheet.



Kuva 4: Konseptin luominen ja kehittäminen (Ulrich & Eppinger 2000, 18).

## 5.2 Palvelupolku tutkimusmenetelmänä

Jotta Kiasman kävijän kulkemista voitiin tutkia, oli se jollain tavalla havainnollistettava visuaalisesti ymmärrettävään muotoon. Ennen havaintoja tehtiin arvaus kävijän kulkemasta reitistä Kiasmassa. Tämä auttoi myöhemmin palvelupolun muodostamisessa.



Kuva 5: Arvaus Kiasman palvelupolusta.

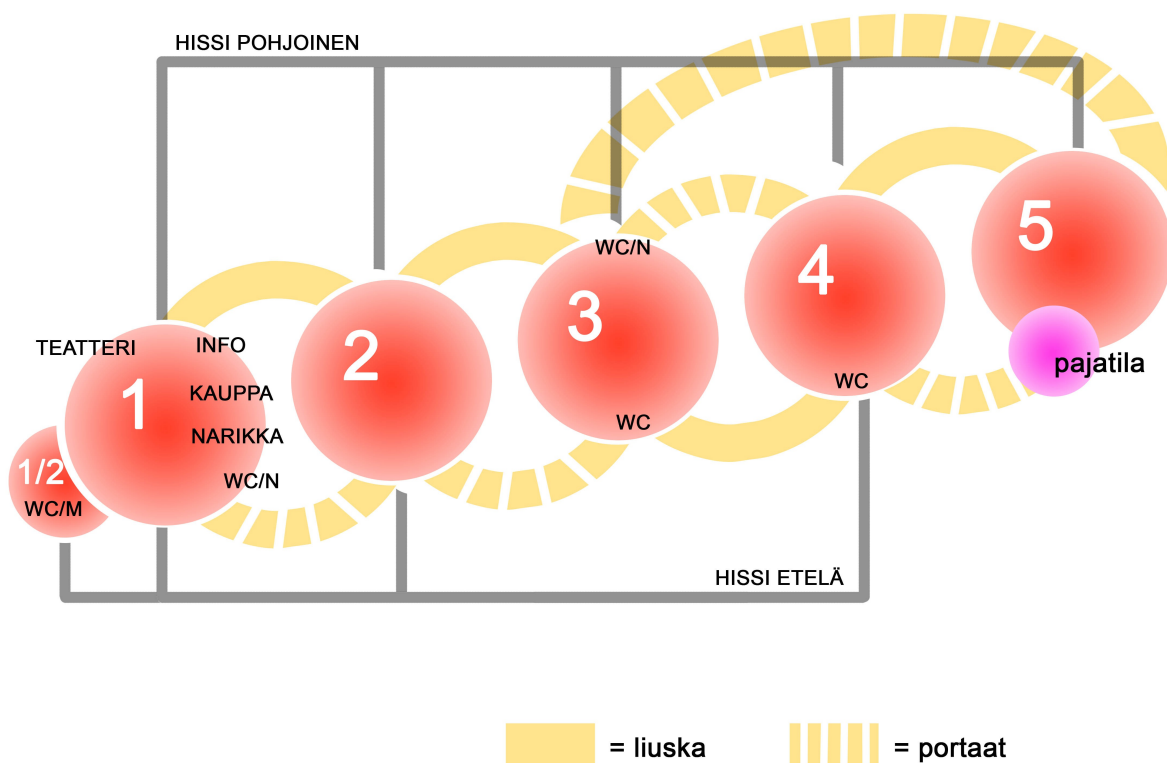
Nykytaiteen museo Kiasman kävijälle tuottaman kokonaisvaltaisen kokemuksen voi nähdä palveluna. Tämä palvelu alkaa jo viestintävaiheessa. Kiasman palvelu voidaan laskea alkavaksi siitä hetkestä, kun asiakas ottaa selvää tai saa tietää Kiasmasta ja siellä meneillään olevasta näyttelystä. Palvelu jatkuu aina siihen asti, kun asiakas mielessään purkaa koettua näyttelykokemusta.

Palvelumuotoilun prosessi määräytyy sen luonteen sekä käytettävien menetelmien ja tutkimuksen mukaan. Yksittäisessä projektissa käydään harvoin läpi kaikkia prosessin vaiheita. Käytettävät menetelmät valitaan kunkin projektin tarpeiden mukaan. (Miettinen 2011, 35.) Valitsin Kiasman asiakkaiden liikkumisen tutkimiseen palvelupolku-menetelmän. Rajasin palvelupolun alkamaan siitä, kun asiakas astuu sisään museoon. Palvelupolun avulla pystyin hahmottamaan Kiasman

asiakkaille tärkeät kohdat museon sisällä. Nämä avainkohdat eli palvelutuokiot löytyivät pilkkomalla palvelupolku palasiksi ja tarkastelemalla jokaista mahdollista kohtaa, jossa asiakas voi tehdä valintoja reittiä kulkiessaan.

Palvelupolku koostuu useista palvelutuokioista. Palvelutuokiot sisältävät kontaktpisteitä. (Koivisto 2011, 50.) Kiasman ja kävijän välisiä kontaktpisteitä olivat tuleva opastin ja olemassa olevat opasteet.

Palvelupolku on kuin elokuvan kuvakäsikirjoitus. Siinä palvelu kuvataan visuaalisesti käyttäjän näkökulmasta kronologisessa järjestyksessä. Kuvallinen kerronta on nopeammin hahmotettavissa kuin kirjoitettu tarina. (Miettinen, Kalliomäki & Ruuska 2011, 112.) Kuvasin Kiasman palvelupolun havainnollistavalla kuvalla. (Kuva 3) Siitä hahmottaa asiakkaan reitin valintamahdollisuudet ja erityisesti kohdat, joissa valintoja on monia.



Kuva 6: Kiasman palvelupolku.

### 5.3 Havainnointi ja Kiasman kuvaaminen

Valokuvasin Kiasman sisätiloja dokumentointia ja myöhemmin tehtävää havainnointia varten. Pyrin ottamaan havainnollistamista helpottavia kuvia erityisesti löytämistäni avainkohdista. Näiden kuvien avulla pystyin kertomaan selkeästi, mitkä ovat Kiasman nykyisen opastuksen ongelmat ja havainnollistamaan Kiasmassa kulkemista asiakkaiden näkökulmasta.





Kuvat 7-8: Valokuvia Kiasmasta.



Opinnäytetyötäni varten seurasin Kiasman asiakkaan kulkemista rakennuksen läpi, käyntiä eri kerroksissa ja valintoja, joita asiakas teki kulkiessaan Kiasmassa. Vietin aikaa Kiasmassa, kuljin rakennusta läpi, kävin näyttelytiloissa ja yleisillä alueilla, portaikkojen ja liuskojen läheisyydessä ja tarkkailin ihmisten kulkua. Istuin yleisölle tarkoitetuilla penkeillä ja havainnoin, mistä ihmiset tulevat, mihin he menevät ja miten he käyttäytyvät kulkiessaan paikan ohi. Dokumentoin havaintoni kirjoittamalla muistiinpanoja.

Havainnointiin kuului myös ensi kertaa Kiasmassa käyvän kävijän kanssa näyttelyiden läpikäyminen. Kuljimme jokaisessa kerroksessa ensikertalaisen valitsemaa reittiä pitkin. Itse ainoastaan havainnoin ja annoin havaittavan kiinnostua tai olla kiinnostumatta, etsiä, löytää ja ihmetellä. Mielenkiintoista oli huomata, kuinka epävarma ensikertalainen oli pois lähtiessään siitä, oliko häneltä jäänyt jokin näyttelytila näkemättä. Hän ei ollut huomannut lainkaan viidennen kerroksen näyttelytilaa eikä luiskaa, joka sinne johdattaa.

Nämä havainnot yhdessä palvelupolun kanssa vahvistivat käsitystä reittivalinnoista ja tärkeistä avainkohdista.

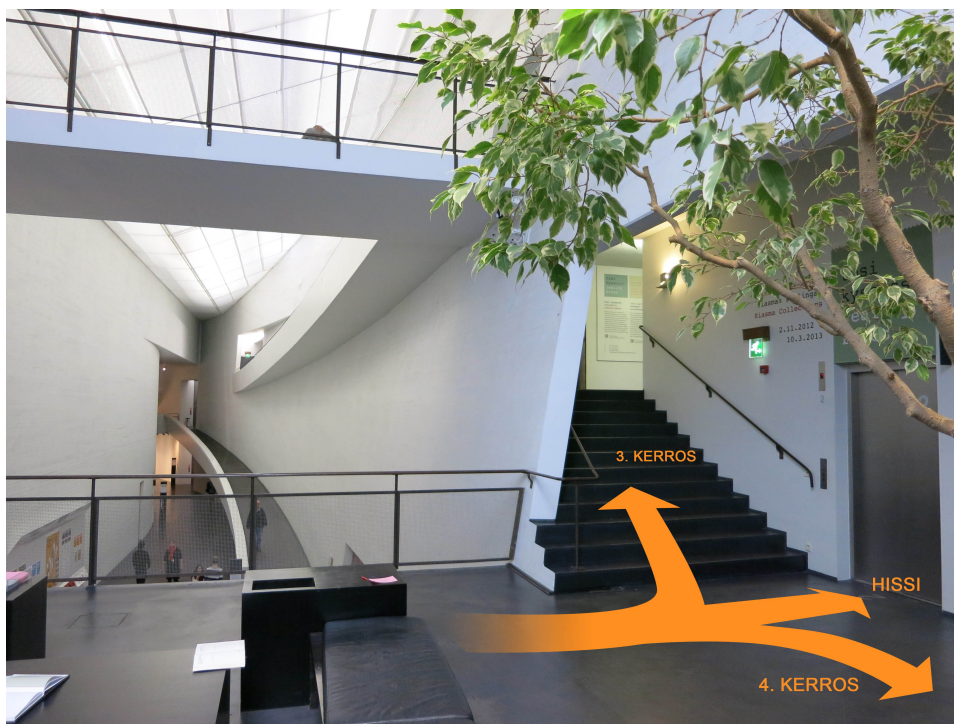
#### 5.4 Avainkohdat

Havainnoista kävi ilmi, että kävijöillä ei ole useinkaan selkeää reittiä, jota he seuraisivat kulkiessaan rakennuksen läpi. Tämä vahvisti olettamusta, että ei ole olemassa yhtä ainoaa palvelupolkua ja sitä, että kävijä rakentaa itselleen oman palvelupolkunsa.

Kiasman kävijän kulkureitti muodostui kahdenlaisista avainkohdista; pienistä, joissa asiakas saattoi tehdä valinnan muutamaan eri suuntaan ja suurista, joissa valittavana oli kolme tai useampi suunta. Jokaisessa avainkohdassa kävijä saattoi myös tehdä valinnan kääntyä takaisin suuntaan, josta oli tulossa. Opastimen konseptoinnissa suuret avainkohdat huomioitiin



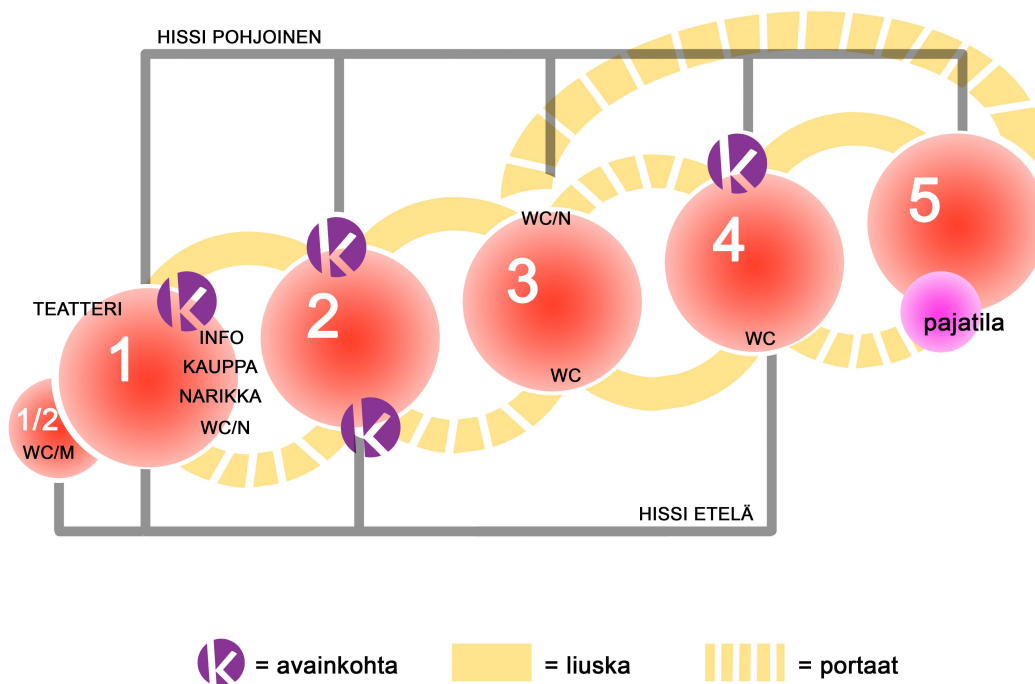
Kuva 9: Toisen kerroksen pohjoinen avainkohta.



Kuva 10: Toinen kerros, etelätasanne.



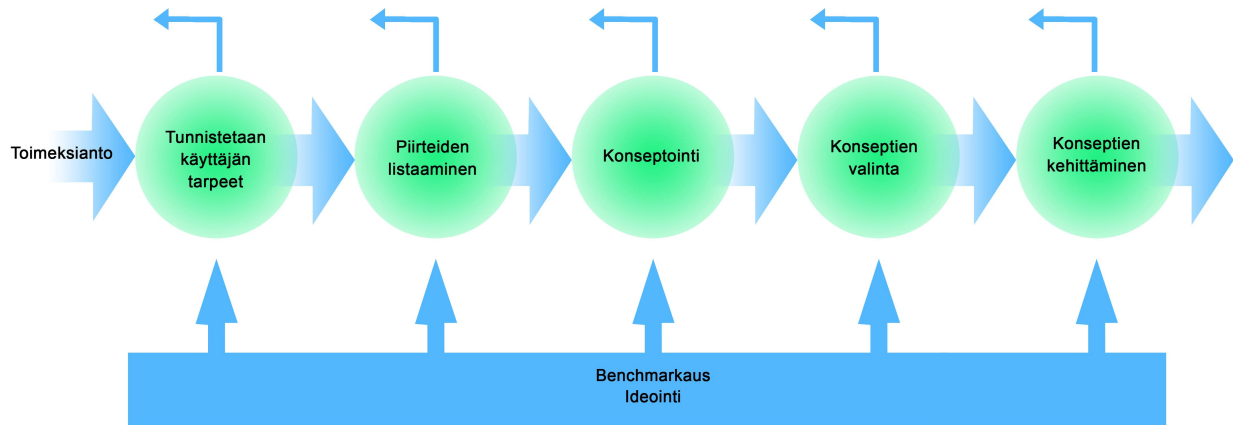
Kuva 11: Neljäs kerros, pohjoistasanne.



Kuva 12: Kiasman avainkohdat palvelupolussa.

## 6. Konseptointi

Palvelupolun ja havainnoinnin avulla tunnistettiin Kiasman käyttäjän tarpeet. Oman sijainnin, kerrosten välisen suhteen ja kulkureittien hahmottaminen oli tärkeää. Tämä yhdessä toimeksiannon kanssa oli lähtökohta konseptoinnille.

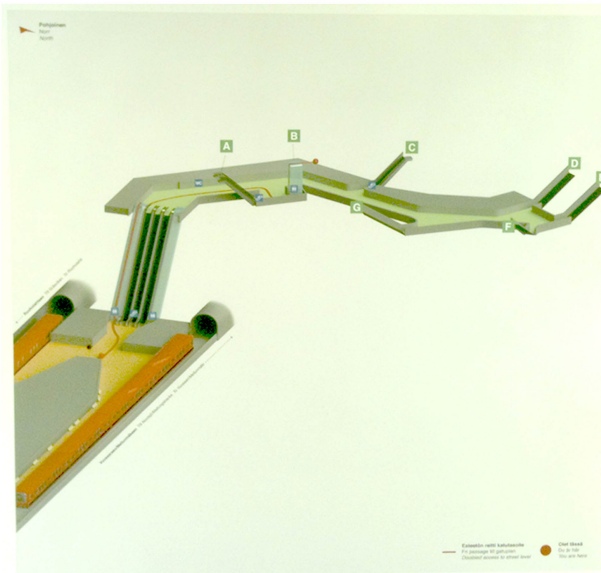
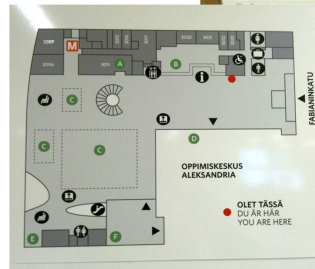
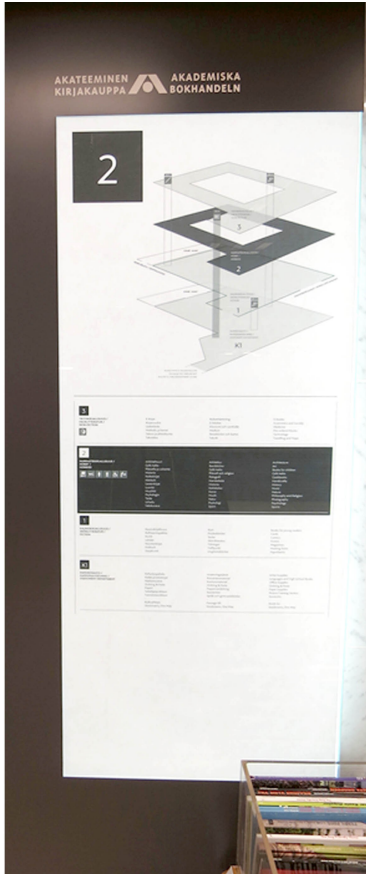


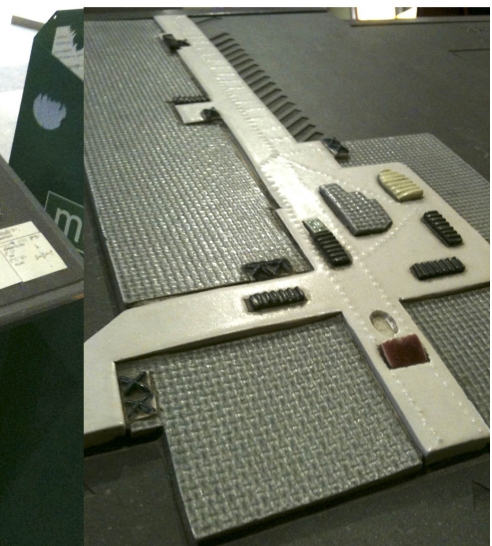
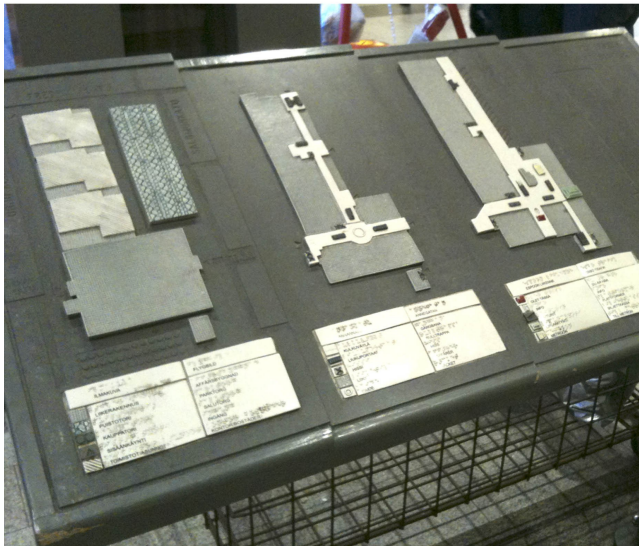
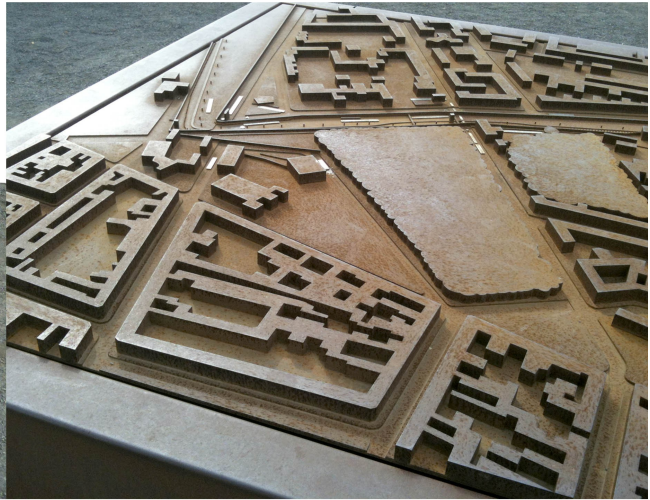
Kuva 13: Kiasman opastimen konseptointi kuvattuna kaaviona (Ulrich & Eppinger 2000, 18).

### 6.1 Benchmarkaus

Muiden suunnittelemaa opastimia tutkimalla laajensin käsitystäni jo olemassa olevista opastimista ja käytin niitä esimerkkeinä ideoidessani konseptityyppejä.

Arvioitavaksi valitsin opastimia, joita pystyin kokeilemaan itse. Opastimet olivat: Akateemisen kirjakaupan kerroskartta, Helsingin yliopiston Kaisaniemen kirjaston kerroskartta, Sörnäisten metroaseman kartta, Kauppakeskus Kampin kolmiulotteinen opastin ja Berlin Wall Memorial -ulkoilmamuseon kolmiulotteinen opastin. Lisäksi pisteytettiin Kaisaniemen kirjaston elektroninen opastin, jossa pyöri liikkuva opastus. Opastimet jakautuivat siis kolmeen tyyppiin: kaksiulotteisiin, kolmiulotteisiin ja elektronisiin opastimiin.





Kuvat 14-15: Benchmarkattuja opastimia.

Benchmarkatut opastimet laitettiin paremmuusjärjestykseen pisteytysmenetelmällä. Vertailtaville opastimille annettiin pisteitä niitä kuvaavien kriteereiden perusteella. Pisteet laskettiin yhteen ja saatiin selkeä arvotus opastimien välille. Taulukko kuvasi hyvin, kuinka benchmarkattuja opastimia oli arvioitu ja mitkä ominaisuudet vaikuttivat konseptoinnin myöhemmässä vaiheessa.

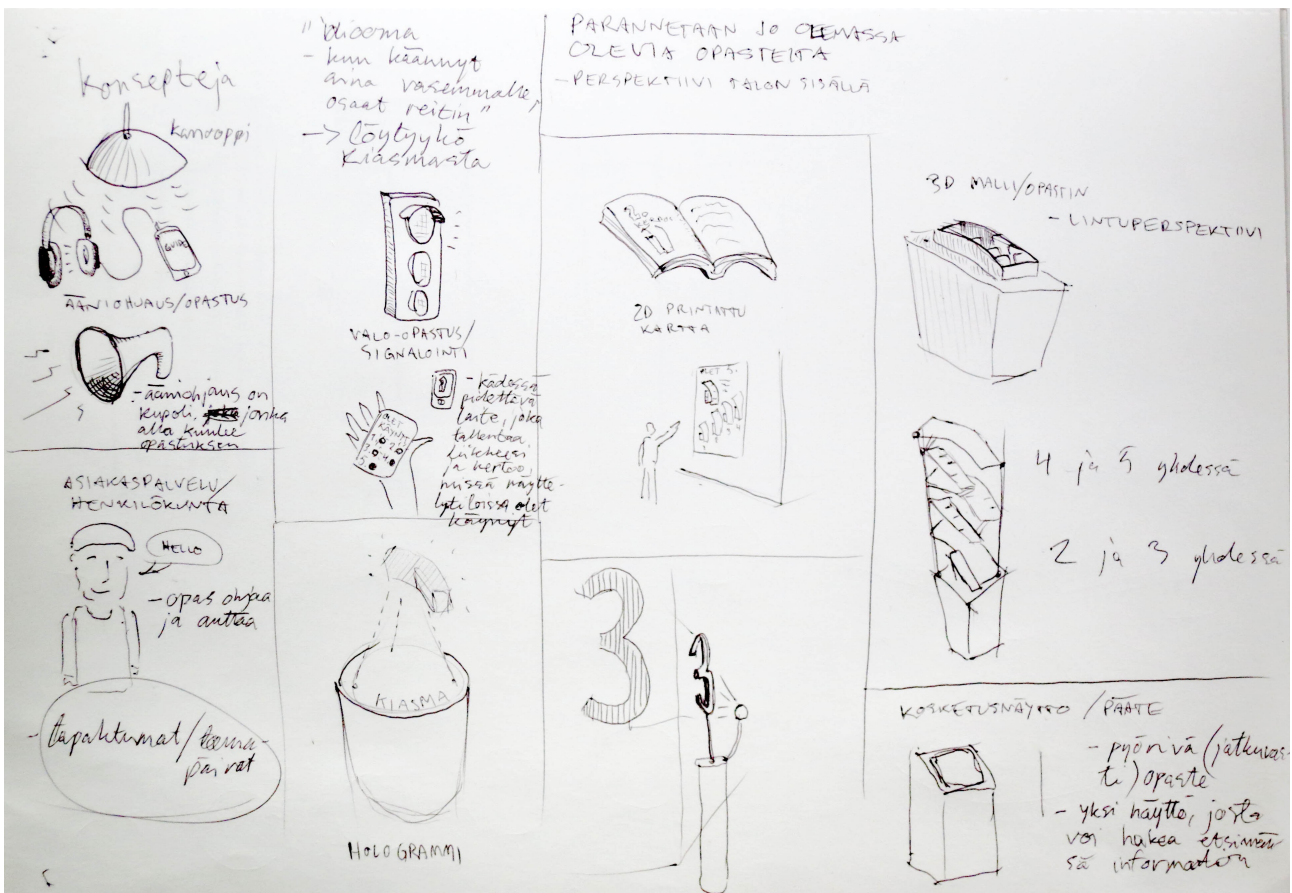
OPASTINTYYPPI	SUJAITTELU	SELKEYS	ESTEETTISYYS	KERROSTEN VÄLINEN SUHDE	OMAN SUJAINNIN HAHMOTETTAVUUS	SUHDE YMPÄRISTÖÖN	PISTEET
<b>Kauppakeskus Kamppi</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kolmiulotteinen</li> <li>- Kerrokset laitettu eri tasoon</li> <li>- Kerrosten sisältö listattu</li> <li>- Design for All -&gt; pistekirjoitusta</li> <li>- vaikea hahmottaa omaa sijaintia</li> <li>- Opastin vaikea havaita</li> </ul>	•	•	•	•	•	•	9
<b>Berlin Wall Memorial</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kolmiulotteinen</li> <li>- Ulkoilmamuseon opastin</li> <li>- Havainnollistaa lähialuetta</li> <li>- Vain yksi materiaali</li> <li>- Suurikokoinen</li> <li>- Ei kovin informatiivinen</li> <li>- Omaa sijaintia ei hahmota</li> </ul>	•	•	•	-	•	•	11
<b>Akateeminen kirjakauppa</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kaksiulotteinen</li> <li>- Kuvaa selkeästi kerrosten väliset suhteet</li> <li>- Vaikea hahmottaa oma sijainti</li> <li>- Kerrosten sisältö listattu erikseen</li> <li>- Tausta valaistu</li> </ul>	•	•	•	•	•	•	11
<b>Helsingin yliopiston kirjasto</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kaksiulotteinen</li> <li>- Kuvaa vain kerroksen, jossa sijaitsee</li> <li>- Kerrosten sisältö listattu</li> <li>- Liikaa informaatiota -&gt; sekava</li> <li>- Oma sijainti hahmotettavissa</li> </ul>	•	•	•	-	•	•	10
<b>Sörnäisten metroasema</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruma</li> <li>- Vaikea havaita sijainti</li> <li>- Vaikea lukea miten päin on</li> <li>- Näyttää lähialueen kartan</li> <li>- Ei ole selkeitä kerroksia</li> </ul>	•	•	•	-	•	•	7
<b>Helsingin yliopiston kirjasto</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kertoo jokaisen kerroksen informaation liikkuvalla kuvalla</li> <li>- Pitkäkestoinen</li> <li>- Elektroninen näyttö</li> <li>- Kerrosten välinen suhde ei välity</li> </ul>	•	•	•	-	•	•	9

Kuva 16: Benchmarkattujen opastimien pisteytystaulukko (Keinonen & Jääskö 2004, 59).

## 6.2 Konseptityyppien luominen

### 6.2.1 Ideointi

Konseptityyppien rakentaminen aloitettiin ideoimalla erilaisia konsepteja. Ideoinnin pohjalla oli luonnostelu ja benchmarkaus, joista saatiin ideoita erilaisiin konseptityyppihin.

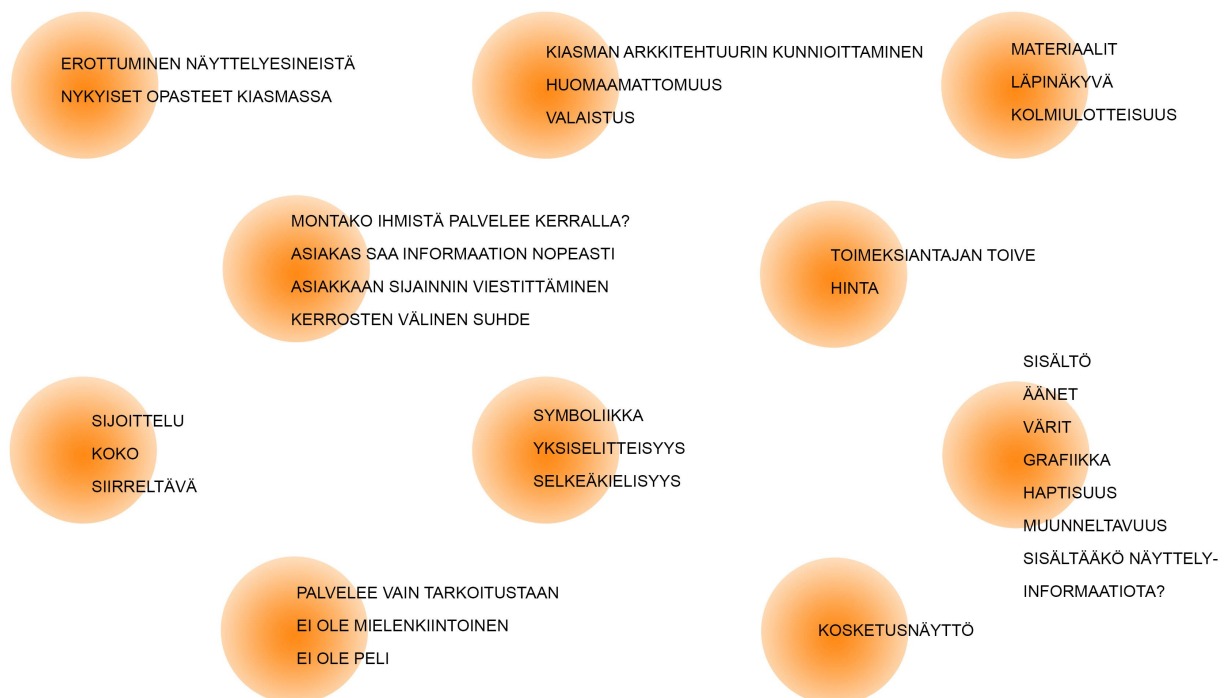


Kuva 17: Luonnoksia konseptityypeistä.



## 6.2.2 Konseptityyppien listaus

Pyrin hahmottamaan, millä keinoin opastin kertoo asiakkaalle tarvittavan tiedon. Opastimen toiminta perustuu sen sisältämään informaatioon ja kuinka tämä välitetään asiakkaalle. Tein listan ominaisuuksista, jotka tutkimuksen ja havainnointien perusteella määrittäisivät parhaiten opastinta. Ryhmittelin samankaltaiset ominaisuudet keskenään, jolloin niitä pystyttiin lukemaan selkeästi ja niistä pystyttiin löytämään oikeat ominaisuudet seuraavaksi listattaville konseptityypeille.



Kuva 18: Ominaisuuksia konseptityyppeihin.

## 6.2.3 Valintataulukon luominen

Tein valintataulukon eri konseptityypeistä. Konseptityypeiksi listasin kuusi erilaista vaihtoehtoa, jotka muodostuivat ominaisuuksien ja luonnostelun perusteella.

	ARVOT	sijoittelu Kiasmassa	fyysiset vaatimukset	design for all	digitaalinen / analoginen	kieli / symbolit	kieli / symbolit
<b>KONSEPTIT</b>							
<b>ääniopastus</b>	kupoli, jonka alla kuulee opastuksen (kanooppi= kuomu, katos)	aulaan, välitasanteille eli ns. avainkohtiin, seinään/kattoon kiinnitettävä	äänikupu (kanooppi) ja sen alla kuuluva nauhoite, virta, asennus	monikielisyys asettaa haasteita, heikkokuuloiset eivät kuule	digitaalinen nauhoite, kaiuttimet, äänikupu	vaatii useita eri kieliä, kieli asiakkaan valittavissa, toistuva nauhoitus	vaatii useita eri kieliä, kieli asiakkaan valittavissa, toistuva nauhoitus
<b>henkilökohtainen opastinlaite</b>	elektroninen kartta, josta näkee mitkä alueet on museosta nähnyt	mukana kannettava laite	yli 10 kannettavaa kännykän kokoista elektronista laitetta, jokaiselle asiakkaalle oma	elektronisiin laitteisiin tottumaton ei koe mukavaksi, hyvin tehtynä selkeä	digitaalinen käyttöliittymä, elektroninen laite	informaatio kuvattavissa kuvin ja symbolein	informaatio kuvattavissa kuvin ja symbolein
<b>asiakaspalvelu</b>	opas ohjaa ja auttaa	aulaan, välitasanteille eli ns. avainkohtiin, liikkuu tarvittaessa asiakkaan mukana	kielilaitoista henkilöä lisää näyttelytiloihin opastamaan	muuntautuva, pystyy auttamaan monin eri tavoin	ihminen kommunikoi toisen ihmisen kanssa	oppaiden osattava useita eri kieliä	oppaiden osattava useita eri kieliä
<b>kosketusnäyttö</b>	näyttö, josta voi hakea etsimänsä informaation	aulaan, välitasanteille eli ns. avainkohtiin	suuri kosketusnäyttö, virran tuonti, asennus	vaatii hyvän käyttöliittymän	digitaalinen käyttöliittymä, elektroninen laite	informaatio kuvattavissa kuvin ja symbolein	informaatio kuvattavissa kuvin ja symbolein
<b>2D-kartta</b>	kartta kerroksista ja niiden sisällöstä	aulaan, välitasanteille eli ns. avainkohtiin, asiakas voi ottaa mukaansa pienen kartan	seinälle kiinnitettävä/lattiaan teipattava kartta, vaatii tilaa pinoilta, pienemmät ständeistä jaettavat kartat	selkeä kerrosmerkintä oleellista, heikkonäköiset eivät näe	analoginen tai digitaalinen, graafinen opaste	informaatio kuvattavissa kuvin ja symbolein	informaatio kuvattavissa kuvin ja symbolein
<b>3D-malli</b>	kerroksista tehty kolmiulotteinen malli	aulaan, välitasanteille eli ns. avainkohtiin	jalusta mallille, ympärillä tilaa ihmisille, korkeus ja mitat, ergonomian vaatimukset	selkeä kerrosmerkintä oleellista, heikkonäköiset voivat myös tunnistella	analoginen, fyysinen kolmiulotteinen malli	universaali symboliikka, värien ja materiaalien käyttö	universaali symboliikka, värien ja materiaalien käyttö
	ARVOT	opasteiden lukumäärä	suhde olemassa olevaan opastukseen	suhde Kiasman arkkitehtuuriin	vaatimukset	materiaalit	kustannukset
<b>KONSEPTIT</b>							
<b>ääniopastus</b>	kupoli, jonka alla kuulee opastuksen (kanooppi= kuomu, katos)	kolmesta viiteen	täydentää olemassa olevia opasteita, visuaalisten havaintojen lisäksi kuuloisesti käyttöön	lähtökohtaisesti irrallinen elementti, vaikea tehdä arkkitehtuuriin mukaiseksi	äänialan osaaminen, elektroniikka, itse kappaleen valmistus	akryyli (tai vastaava, kupu), kaitinelementit, metalli (kiinnitys), elektroniikka	kerjasijoitus
<b>henkilökohtainen opastinlaite</b>	elektroninen kartta, josta näkee mitkä alueet on museosta nähnyt	yli 10	täydentää olemassa olevia opasteita, yleisopastin + lähipasteet	irrallinen laite, ei mielletä osaksi rakennusta	elektroniset laitteet, tunnistusjärjestelmä rakennuksen sisällä, ohjelmisto + ohjelmiston päivitys, laitteiden säilytys/lataaminen vie tilaa	elektroniset laitteet, akkulaturit (info)	seurantajärjestelmän rakentaminen rakennukseen, laitteet kerjasijoitus + ohjelmiston päivitys
<b>asiakaspalvelu</b>	opas ohjaa ja auttaa	kolmesta viiteen tai enemmän (paljon kävijöitä)	tukevat olemassa olevia opasteita	ei häiritse arkkitehtuuria	koulutus, henkilökunnan tilojen resurssit	henkilökunnan vaatetus, nimikyltit	kuukausittainen menoera (palkat)
<b>kosketusnäyttö</b>	näyttö, josta voi hakea etsimänsä informaation	kolmesta viiteen	täydentää olemassa olevia opasteita, yleisopastin + lähipasteet	elektroninen kosketusnäyttö jää irralliseen arkkitehtuurista	kosketusnäyttö, ohjelmisto, kiinnitys/jalusta, vie lattia/seinätilaa	kosketusnäyttö, teräs (kiinnitys/jalusta),	laitteet kerjasijoitus + ohjelmiston päivitys, asennus (työtunnit)
<b>2D-kartta</b>	kartta kerroksista ja niiden sisällöstä	kolmesta viiteen suurempaa karttaa, lukuisia pienempiä karttoja	olemassa oleva opaste, parannuksilla saadaan toimivammaksi	ei mielletä osaksi arkkitehtuuria, mutta rikkoos sitä	teippaukset/maalaukset/kyltit eivät vie liikumatilaa	printatut teipit, maalit, paperiset lisämateriaalit (kartat, julisteet, esitteet)	pienet kustannukset (materiaali + printtaus), asennus (työtunnit)
<b>3D-malli</b>	kerroksista tehty kolmiulotteinen malli	kolmesta viiteen	täydentää olemassa olevia opasteita, visuaalisten elementtien (lähipasteet) hahmottamisen lisäksi tuntoaisti käyttöön	hyvin toteutettuna voidaan rinnastaa ovenkahvovoihin ja kalteisiin, voi tuoda lisäarvoa arkkitehtuurille	vaatii tilaa ympärilleen, kiinnitys/jalusta, kulutusta kestävä	teräs(kiinnitys/jalusta), erilaiset kivimateriaalit, komposiittimateriaalit	kohtalaiset kustannukset (materiaalit, työ, työtunnit, alihankintajäljät)

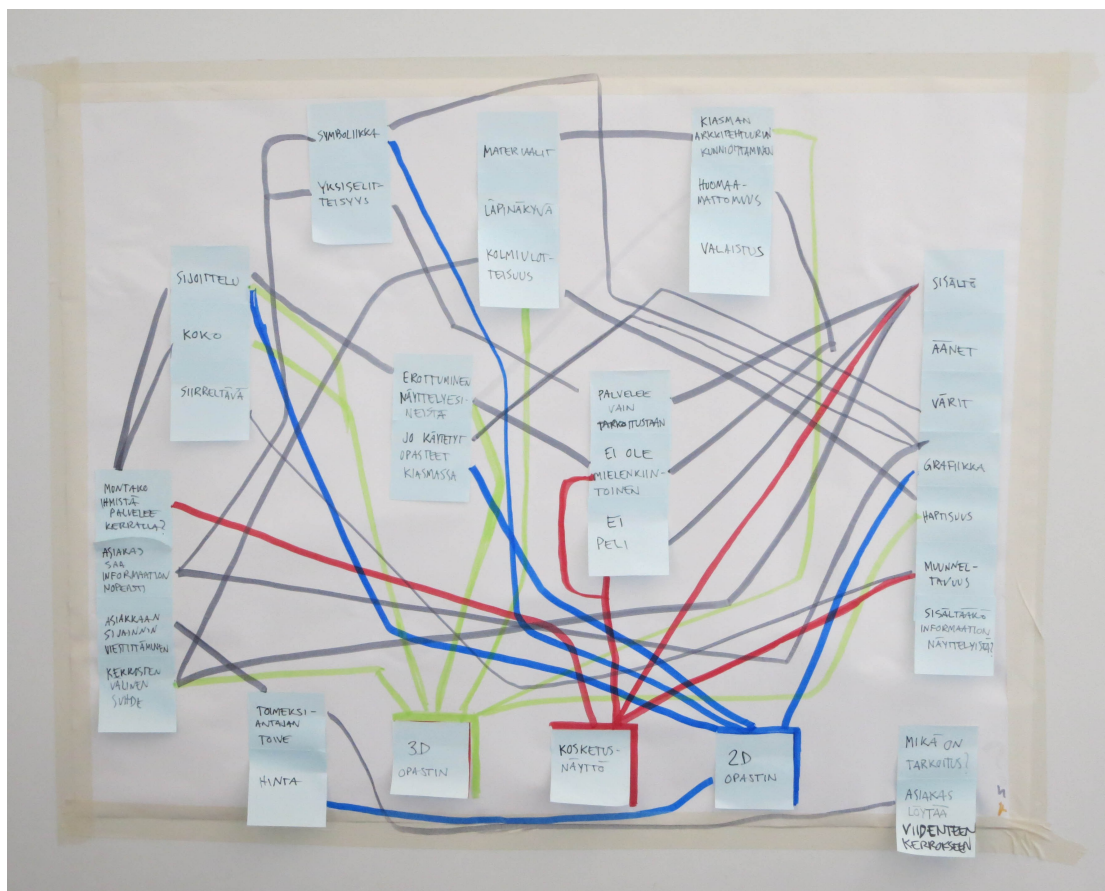
Kuva 19: Konseptityyppien valintataulukko.

### 6.2.4 Kolmen konseptityypin valinta ja ominaisuudet

Konseptityyppien valintaan vaikuttivat arvot ja niiden vertailu eri konseptityyppien kesken. Valinta tehtiin yhdessä toimeksiantajan kanssa. Konseptityypit esiteltiin ja toimeksiantaja kertoi mielipiteensä. Kolme konseptityyppiä valittiin jatkoon: Kaksiulotteinen opastin, kosketusnäyttö ja kolmiulotteinen opastin.

Kolmesta valikoidusta konseptityypistä tein listan niiden ominaisuuksista. Ominaisuudet kirjoitin Post-It -lapuille ja liimasin seinälle. Sen jälkeen ryhmittelin ominaisuudet niin, että samankaltaiset ominaisuudet muodostivat oman ryhmänsä.

Jokaiselle konseptityypille etsin ominaisuuksia, jotka kuvaavat niitä. Nämä suhteet kuvasin värillisillä viivoilla. Jokaisella konseptityypillä oli oma värinsä: kolmiulotteisella opastimella vihreä, kosketusnäytöllä punainen ja kaksiulotteisella opastimella sininen. Ominaisuuksien välisiä suhteita hahmotin harmailla viivoilla.



Kuva 20: Kolmen konseptityypin ominaisuudet.

### 6.3 Design driverit

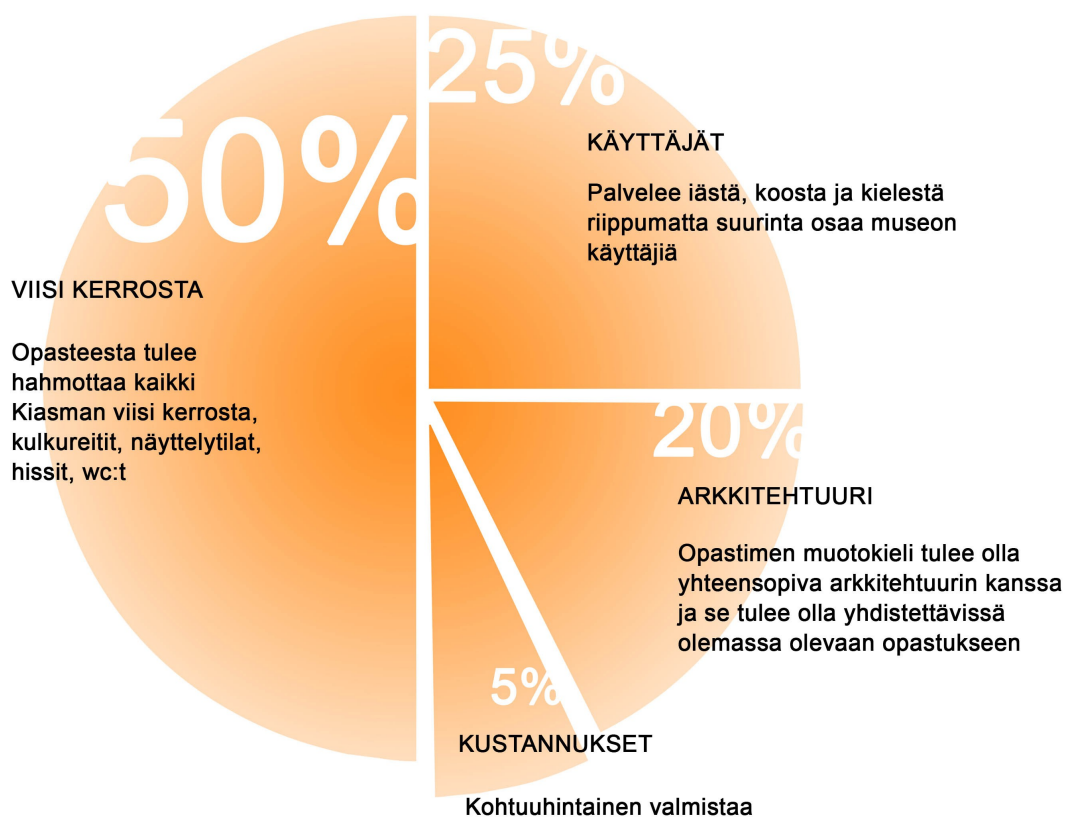
Design driverit johdettiin kolmen konseptityypin ominaisuuksista. Design driverit arvoettiin antamalla niille prosentuaalinen painoarvo opastimen suunnittelussa.

**VIISI KERROSTA** – Opastimesta tulee hahmottaa kaikki Kiasman viisi kerrosta, kulkureitit, näyttelytilat, hissit ja wc:t.

**KÄYTTÄJÄT** – Opastin palvelee iästä, koosta ja kielestä riippumatta suurinta osaa museon käyttäjiä.

**ARKKITEHTUURI** – Opastimen muotokieli tulee olla yhteensopiva arkkitehtuurin kanssa ja se tulee olla yhdistettävissä olemassa olevaan opastukseen.

**KUSTANNUKSET** – Kohtuuhintainen valmistaa.

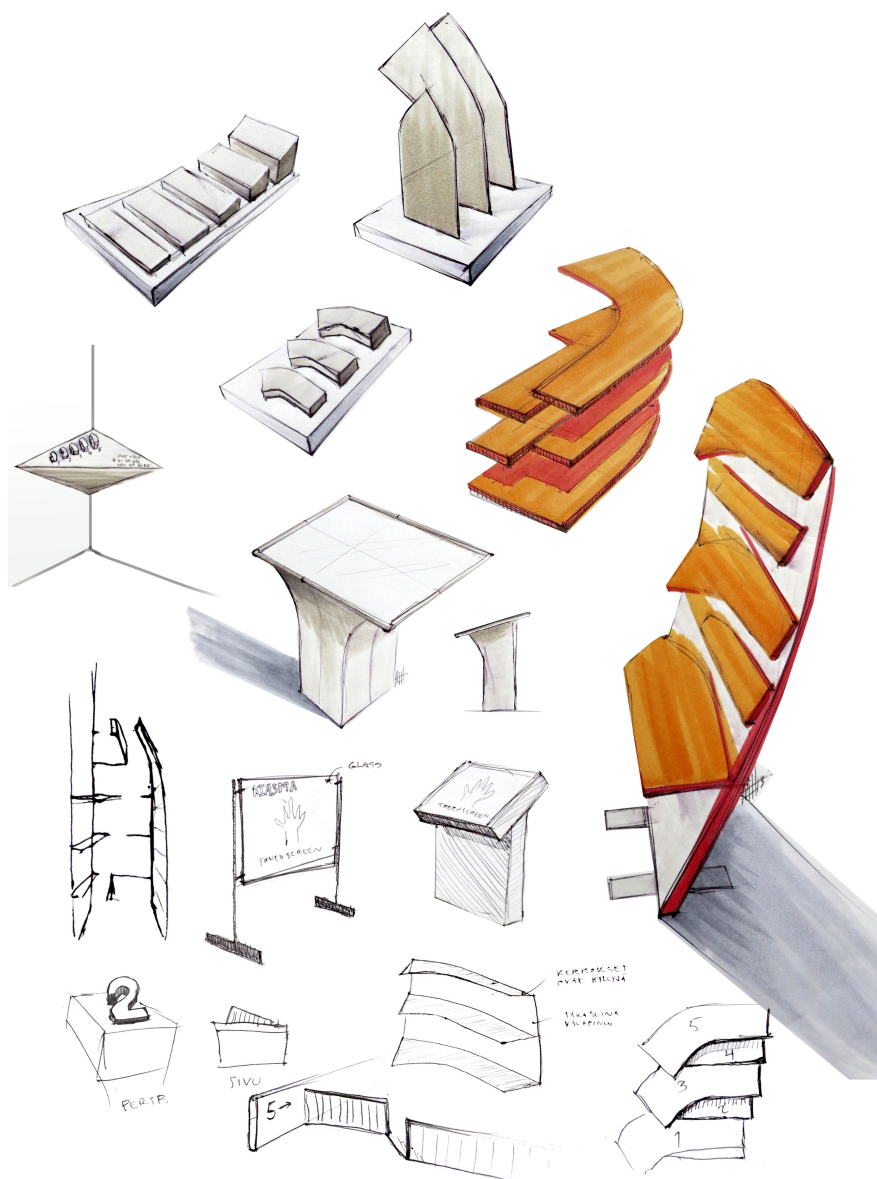


Kuva 21: Design driverit ja niiden painotus.

## 6.4 Kolmen konseptin luominen

Konseptityypit tehtiin design drivereiden perusteella konseptien muotoon. Aiemmistä luonnoksista saatiin ideoita visuaaliseen ilmeeseen ja Kiasman sisätiloissa esiintyvä messinki vaikutti materiaalivalintoihin.

Konseptoinnin tässä vaiheessa tuntui selvältä, että toimeksiantajalla oli selkeä kuva siitä, mikä konsepti valitaan jatkoon. Kaikki kolme konseptia kuitenkin haluttiin esitellä toimeksiantajalle, koska konsepteissa saattoi olla piirteitä, joita pystyi käyttämään jossain muussa konseptissa.



Kuva 22: Luonnoksia konsepteista.

## 6.5 Kolmen konseptin esittely ja valinta

Konsepteja ei tällä kertaa pisteytetty, koska konseptien teknisestä toteutuksesta ja käyttäjän tarpeiden tyydyttämisestä oli vain summittaisia arvioita eikä niitä voitu sen takia arvottaa (Keinonen & Jääskö 2004, 59). Sen sijaan käytiin vapaamuotoiset keskustelut ja arviointituokiot ohjaajien sekä konseptien valintatilanteessa toimeksiantajan kanssa. Keskusteluissa löydettiin konseptien ongelmat ja ideoitiin jatkokehityksen suuntia.

Kosketusnäytön suurimmaksi ongelmaksi toimeksiantaja näki sisällöntuottamisen vaativuuden ja resurssipulan. Nykyaikaisen museolla on rajalliset resurssit digitaalisen sisällön tuottamiseen ja tilanne ei ole parantumassa lähitulevaisuudessa.

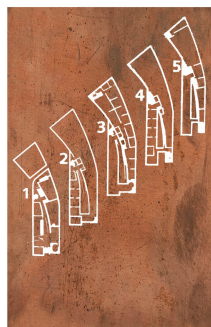
### Kosketusnäytön hahmotelma



Kuva 23: Kosketusnäytön konsepti.

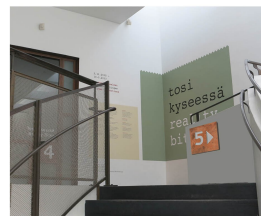
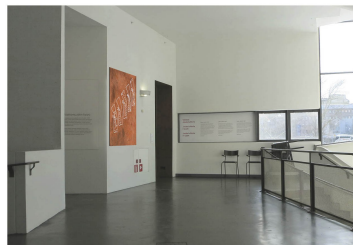
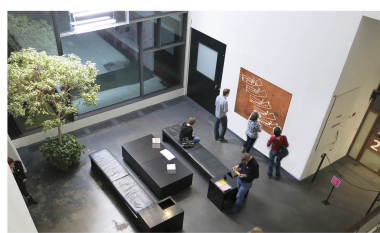
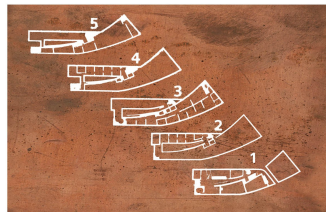
Kaksiulotteinen opastin oli toimeksiantajan mielestä liian samanlainen, mitä Kiasmassa on kokeiltu aikaisemmin ja mitä heillä on parhaillaan. Materiaalista keskusteltiin ja todettiin, että Kiasmassa käytetty messinki yhdistää opastimen liikaa arkkitehtuuriin. Messinkiä on kuvattu Kiasman lihaksi, joka esiintyy ulkopintojen leikkauskohdissa. Olemassa olevien lineaaristen opasteiden (suuntaviittojen) päivittäminen on ajankohtaista ja tulee yhdistää tehtävään opastimeen.

### Kaksiulotteisen mallin hahmotelma



- Messinkiin/kupariin leikattu kartta kerroksista
- Vaaka- tai pystymalli, riippuen sijoituspaikasta
- Valkoinen seinäpinta piirtää ääriiviivat
- Kerroskartta voidaan myös teipata
- Materiaali yhdistää opasteen ympäristöön
- Olemassa olevien opasteiden päivittäminen samantyyliiseksi

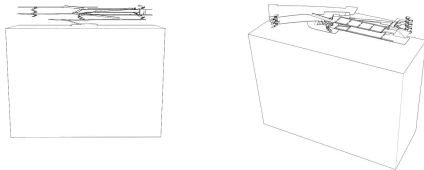
### Materiaalit



Kuva 24: Kaksiulotteisen opastimen konsepti.

Toimeksiantaja valitsi kolmiulotteisen opastimen konseptin jatkokehittäväksi. Toimeksiantaja painotti, että kolmiulotteinen opastin oli se, mitä he opinnäytetyön toimeksiannolla hakivat. Kolmiulotteinen opastin on myös jotain, mitä he eivät ole vielä kokeilleet.

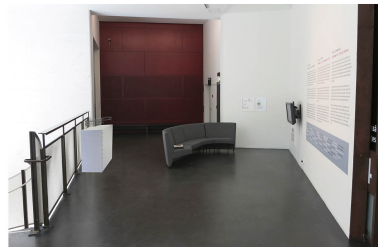
### Kolmiulotteisen mallin hahmotelma



### Materiaalit



- Kerroksiin/tasoihin jaettu malli
- Omalla jalustalla, voidaan asentaa seinäänkin
- Sijoittelussa otettava huomioon, että malli on oikein päin suhteessa rakennukseen
- Ympäristöön mukautuvat materiaalit (messinki/kupari, betoni)
- Liikuteltavissa

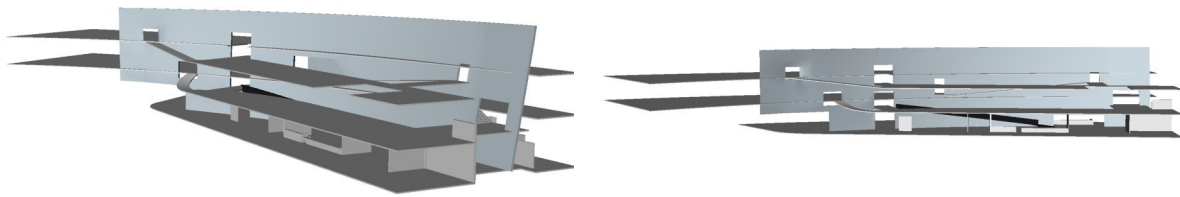


Kuva 25: Kolmiulotteisen opastimen konsepti.



## 6.6 Kolmiulotteisen opastimen konsepti

Kolmiulotteisen opastimen muotoa haettiin tutkimalla Kiasmasta tehdyn kolmiulotteisen mallin avulla. Mallista karsittiin pois kaikki muu paitsi kulkureitit ja kerrosten lattiapinnat. Tällä tavoin pystyttiin hahmottamaan opastuksen kannalta oleellisten pintojen suhde toisiinsa ja muokata niitä.



Kuva 26: Karsittu kolmiulotteinen malli.

Karsimalla kolmiulotteisesta tietokonemallista seinät ja yleisölle suljettuina pidettävät tilat löytyivät Kiasman kävijöille tärkeät elementit, kerrokset, aulatilat, portaikot ja liuskat. Näiden lisäksi karsimatta jätettiin hissit. Hissien jättäminen malliin vahvisti käsitystä Kiasman avainkohdista. Hissien läheisyydessä sijaitsevat myös paikat mahdolliselle opastimelle.

Levymäiset kerrokset ja niitä yhdistävät liuskat olivat luonteva syy miettiä ohutmetallilevyn käyttöä opastimessa. Metallilevyin voidaan kuvata kerrokset ja stanssaamalla tai leikkaamalla laserilla kerrokset muotoonsa valmistuskustannukset pysyvät matalina. Messingin käyttö Kiasman ulko- sekä sisäpinnoilla teki sen kokeilemisen myös opastimessa luontevaksi; messinki yhdistää opastimen sen ympärillä olevaan tilaan ja esineisiin.

Toimeksiantajan kanssa keskustellessa tultiin kuitenkin siihen lopputulokseen, että messinkiä ei käytetä opastimen päämateriaalina. Messingillä on merkittävä rooli Kiasman arkkitehtuurissa. Sitä esiintyy Kiasman pääpintojen leikkauskohdissa, kuten oviaukoissa. Messingin käyttö opastimessa yhdistäisi sen liikaa osaksi rakennusta. Myös Kiasman eri materiaaleja, kuten lattian tummaa betonia tai valkoiseksi maalattuja seiniä, olisi vaikea kuvata messingillä.

Miettiessä sitä, millä tavalla lattian ja seinät saisi tuotua esiin opastimessa, tuli idea Durat-materiaalin käytöstä. Eri sävyvaihtoehtojen ansiosta Duratia voitaisi käyttää tummana opastimen lattiapinnoissa ja vaaleana seinissä. Se on myös kestävä ja helposti muokattavaa, joten valmistuskustannukset eivät muutaman kappaleen sarjalle olisi suuret. Lisäksi Durat-levyn pinta on helppo puhdistaa. Durat on Suomessa kehitetty polyester-pohjainen massiivimuovimateriaali, jonka koostumus on 30% uusiomuovia. Durat on kokonaan kierrätettävissä. (Durat.fi)



Kuva 27: Ensimmäisiä hahmomalleja kolmiulotteisesta opastimesta.

## 7. Arviointi

Valittu konsepti täytti Kiasman toimeksiannon suurelta osin. Konseptointi jatkuu mallin kehittämällä. Teknisten ratkaisujen ja lopullisen muodon löytäminen on konseptoinnin seuraava askel.

Palvelupolun käyttäminen ongelmakohtien löytämisessä oli opinnäytetyön kohdalla oikea ratkaisu. Koska museot ovat ennen kaikkea kävijöitä varten olemassa, niiden toimintaa on katsottava käyttäjälähtöisestä näkökulmasta. Palvelupolulla päästiin tarkastelemaan tutkittavaa aihetta kävijän perspektiivistä. Kiasman palvelupolku osoitti, kuinka monihaarainen reitti kävijän on museossa kuljettava, ja kuinka monta erilaista valintaa tämä voi vierailunsa aikana tehdä. Siksi oli vaikea luoda yhtä selkeää reittiä rakennuksen läpi. Kävijälle oli parempi antaa kokonaiskuva rakennuksesta ja osoittaa hänelle sijaintinsa.

Konseptoinnissa benchmarkaus on tärkeää, jotta saadaan hyvä käsitys siitä, miten muualla käsiteltävä ongelma on ratkaistu. Tällöin pystytään soveltamaan hyviä ratkaisuja omaan suunnitteluun ja löytämään myös uusia keinoja päihittää ongelma. Opinnäytetyössä benchmarkin jäi kapea-alaiseksi osittain sen takia, että opastimien testaaminen oli toivottavaa. Opastimet ovat aina sidottuja ympäristöönsä niiden sisällöstä huolimatta. Siksi opinnäytetyössä benchmarking tehtiin opastimilla, joita voitiin kokeilla käytännössä.

Runsas ideoiden tuottaminen on yksi konseptoinnin edellytys. Opastimen konseptoinnissa ideoiden määrä olisi voinut olla suurempi, jolloin olisi ehkä saavutettu erilaisia ratkaisuja konsepteihin. Ainakin valintamahdollisuuksia olisi ollut enemmän. Toisaalta opinnäytetyön toimeksianto rajasi hyvin paljon, minkälaisia konsepteja opastimesta voidaan Kiasmalle tehdä.

Käyttäjälähtöisen suunnittelun periaatteet tulivat minulle opinnäytetyötä tehdessä tutuiksi. Ymmärsin, kuinka tärkeä muotoilijan on löytää näkökulma, jolla käyttäjä katsoo suunniteltavaa kohdetta ja samaistua siihen. Empatiakyky on muotoilijan yksi tärkeimmistä ominaisuuksista. Toisaalta muotoilija ei voi käyttäjään vedoten toimia toimeksiantajan toiveiden vastaisesti. Onkin arvostettavaa ja ammattimaista, jos muotoilija pystyy täyttämään toimeksiantajan tehtävän ottamalla samalla huomioon suunniteltavan kohteen vaikutukset käyttäjään. Opinnäytetyön kohdalla olen mielestäni onnistunut tässä hyvin.

Opinnäytetyön tekeminen oli muutaman kuukauden tiivis työskentelyjakso. Opinnäytetyössä tehtiin taustatutkimusta, perehdyttiin teorioihin, tuotettiin muotoilun kannalta oleellista materiaalia luovin

menetelmin ja vastattiin toimeksiantajan vaatimuksiin tiukan aikataulun puitteissa. Tämän lisäksi koko prosessi dokumentoitiin, jäseneltiin ja kirjoitettiin opinnäytetyön muotoon.

Opinnäytetyön arvo toimeksiantajalle on suuri, sillä toimiessaan opastin ratkaisisi rakennuksen perusongelman. Minulle opinnäytetyö opetti prosessin kokonaisvaltaista hallintaa.

## Lähteet:

*Ulrich, Karl T. & Eppinger, Steven D. 2000. Product design and development. USA: McGraw-Hill & Irwin.*

*Arkio, Tuula 1993. Nykyaiteen museon yleinen laajennettu pohjoismainen suunnittelukilpailu. Arkkitehti-lehden 6/1993 irtoliite. Helsinki: Arkkitehtiliitto.*

*Black, Graham 2005. The Engaging Museum – Developing Museums for Visitor Involvement. Oxon: Routledge.*

*Falk, John H. 2009. Identity and the Museum Visitor Experience. Walnut Creek: Left Coast Press.*

*Greene, J Patric 2001. Esipuhe teoksesta: Lord, Gail Dexter & Lord, Barry 2001. The Manual of Museum Planning. Walnut Creek: AltaMira Press.*

*Hunt, Wayne & Rosentswieg, Gerry 1994. Designing and Planning Environmental Graphics. New York: Madison Square Press.*

*Keinonen, Turkka & Kokkonen, Ville, Piira, Sampsa & Takala, Roope 2004. Konseptisuunnittelun työtapa. Teos Keinonen, Turkka & Jääskö, Vesa (toim.): Tuotekonseptointi. Helsinki 2004.*

*Koivisto, Mikko 2011. Palvelumuotoilun peruskäsitteet. Teos Miettinen, Satu (toim.): Palvelumuotoilu. Helsinki: Teknologainfo Teknova.*

*Lord, Gail Dexter & Lord, Barry 2001. The Manual of Museum Planning. Walnut Creek: AltaMira Press.*

*Miettinen, Satu, 2011. Palvelumuotoilu – yhteissuunnittelua, empatiaa ja osallistumista. Teos Miettinen, Satu (toim.): Palvelumuotoilu. Helsinki: Teknologainfo Teknova.*

*Miettinen, Satu, Kalliomäki, Anne & Ruuska, Juha 2011. Palvelun konseptointi. Teos Miettinen, Satu (toim.): Palvelumuotoilu. Helsinki: Teknologainfo Teknova. 112.*

*Tahkokallio, Päivi 2009. Tulevaisuus on saavutettava [verkkodokumentti]. <<http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/df346a7c-aacc-49ff-b164-4ef1fe05c64a>> (Luettu 15.4.2013).*

Kuvalähteet:

*Warchol, Paul. Steven Holl Architects - Kiasma Museum of Contemporary Art [verkkodokumentti]*  
<<http://www.stevenholl.com/project-detail.php?type=museums&id=18&page=1>>(Viitattu 17.4.2013)

*Liitteet:*

## Liite 1

Ehdotus Muotoilun lopputyöksi Metropoliaan 7.12.2012

## Opastin Kiasmalle

Nykytaiteen museo Kiasmalle pitää suunnitella ja toteuttaa museossa liikkumista selkeyttävä opaskartta, joka auttaa museossa vierailevaa hahmottamaan oman sijaintinsa suhteessa näyttelytiloihin, kulkureitteihin ja palveluihin.

Kiasman ongelmana on se, että useat museovieraat eivät hahmota rakennusta ja siellä kulkemista riittävän selkeästi ja osa näyttelyistä saattaa jäädä kokonaan läpikäymättä.

Opastimen tulisi olla mahdollisimman yksinkertainen, yksi- tai monimateriaalinen ja 2-3 -ulotteinen kartta. Niitä tulisi voida sijoittaa kolmesta viiteen eri paikkaan aulaan ja siihen rajautuville parville, joiden kautta kuljetaan edelleen näyttelykerroksiin. Opastimessa tulee näkyä käyttäjän oma sijainti, kyseisen kerroksen näyttelysalit ja kulkureitit muihin kerroksiin, portaikot, hissit ja wc:t.

Opastimen ei tarvitse eritellä sen hetkisiä näyttelyitä, vaan toimia arkkitehtonisesti orientoivana opasteena. Näyttelyopasteita pysyvämpänä esineenä sen olisi hyvä istua luontevasti ja hillitysti talon arkkitehtuuriin väreine ja materiaaleineen.

Opastin voi olla kaksi- tai kolmiulotteinen tai niiden välimuoto. Sen tulee seurata Design for all -periaatteita siten, että kaikki, iästä, kielestä tai invaliditeetista riippumatta voivat sen avulla nopeasti hahmottaa omaa kulkemistaan museossa. Tämä tulee huomioida mm. opastimen ergonomiassa ja haptisuudessa.

Talosta ja sen kerroksista on tarvittavat 3d -mallit, joita voi käyttää mahdollisia cam-työstöjä suunniteltaessa.

Työhön kuuluu opastimen suunnittelu ja valmistus tarvittavine kappaleineen. Projektin määrittellään tarkemmin lopputyön tekijän, Metropolian opettajien ja Kiasman edustajien kanssa. Palkkiosta ja kuluista sovitaan ennen projektin aloittamista. Kiasman puolesta työtä voi ohjata näyttelymestari Antti Yli-Tepsa (TaM) ja yhteyshenkilöinä Kiasmaan ovat museolehtori Minna Raitmaa ja graafikko Timo Vartiainen.

Yhteistyöterveisin Antti Yli-Tepsa