

Moniaistinen näyttelykonsepti

Fanny Taipale
LAB-ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti
Muotoilija (AMK)
Sisustusarkkitehtuuri ja kalustemuotoilu
2022

Tiivistelmä

LAB-ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti
Muotoilija (AMK)
Sisustusarkkitehtuuri ja kalustemuotoilu
Opinnäytetyö
Kevät 2022
44 sivua
Fanny Taipale
Ohjaava opettaja: Timo Sulkamo

Moniaistinen näyttelykonsepti

Museoissa käyminen on nostanut suosiotaan jo pitkään. Hektinen arki saa ihmiset kaipaamaan kokemuksia ja virikkeitä. Koronapandemia vaikutti suuresti museoiden toimintaan, mutta museoiden ollessa jälleen avoinna kävijät ovat palanneet innokkaasti takaisin näyttelyiden pariin.

Opinnäytetyössä tutkittiin näyttelysuunnittelua moniaistisuuden keinoin ja pohdittiin omien näyttelykokemusten vaikutusta suunnitteluun. Työssä analysoitiin ja vertailtiin kokemuksia museokäynneistä sekä otettiin niistä vaikutteita omaan suunnitteluun. Prosessissa perehdyttiin benchmarkingin ja lähdekirjallisuuden avulla näyttelysuunnitteluun, näyttelytiloihin ja installaatioihin. Moniaistisen suunnittelun keinoin pyrittiin tuottamaan kokemuksellinen, osallistava ja immersiiivinen näyttelykokemus.

Avainsanat: installaatio, moniaistisuus, museo, näyttely, näyttelysuunnittelu, osallistava, immersiivisuus, kokemuksellisuus

Abstract

LAB University of Applied Sciences
Institute of Design
Bachelor of Culture and Arts, Designer
Interior Architecture and Furniture Design
Bachelor's thesis
Spring 2022
44 pages
Fanny Taipale
Supervisor: Timo Sulkamo

Multisensory exhibition concept

Visiting museums has been gaining popularity for a long time. A hectic everyday life makes people miss experiences and stimuli. The corona pandemic greatly affected the activities of the museums, but after the museums reopened, visitors have eagerly returned to the exhibitions.

In the thesis, exhibition design was studied by means of multisensory and the effect of one's own exhibition experiences on design was considered. The work analyzed and compared experiences from museum visits and took those influences into one's own design. Through benchmarking and source literature, the process focused on exhibition design, exhibition spaces and installations. Through multisensory design, the aim was to produce an experiential, engaging and immersive exhibition experience.

Key words: installation, multisensory, museum, exhibition, exhibition design, engaging, immersive, experiential

Sisällysluettelo

1. Johdanto	4	4. Lopputulos	25
1.1 Lähtökohdat	5	4.1 Näyttelytilan esittely	26
1.2 Tavoitteet	6	4.2 Moniaistinen näyttelykokonaisuus	27
2. Taustoitus	7	5. Yhteenveto	38
2.1 Museovierailut	8		
2.1.1 Listaus vierailukohteista	9	Lähteet	40
2.1.2 Kohteiden analyysi	11		
2.2 Näyttelysuunnittelu	15		
2.3 Installaatiot	16		
2.4 Konseptualismi	17		
2.5 Moniaistisuus	18		
3. Suunnitteluprosessi	19		
3.1 Benchmarking-kohteet	20		
3.2 Moodboard	22		
3.3 Luonnostelu	23		

1. Johdanto

1.1 Lähtökohdat

1.2 Tavoitteet

1.1 Lähtökohdat

Museoissa käyminen on kasvattanut suosiotaan jo monia vuosia. Kävi-jäennätyksiä saavutettiin Suomessa vuosina 2015–2019 joka vuosi (Museot 2020). Esimerkiksi vuonna 2019 museoissa vierailtiin 7,6 miljoonaa kertaa. Nykytaiteen museo Kiasma keräsi kyseisenä vuonna eniten kävijöitä, mutta vasta ensimmäistä kokonaista toimintavuottaan viettävä Amos Rex sai myös osakseen suuren suosion. Amos Rexin museonjohtaja Kai Kartio arveli suosion rakentuvan laadukkaiden ja kiinnostavien näyttelyiden sekä tapahtumien varaan, mutta totesi myös Museokortilla olevan vaikutusta. (Museovirasto 2020.) Museokortti on madaltanut kynnystä poiketa museoon ja lisännyt nopeita käyntejä. Museoiden aktiivisiksi kävijöiksi on myös ryhdytty ilman aikaisempaa kiinnostusta museoihin. (Museot 2019.)

Vuonna 2020 museoiden käyntimäärät romahtivat koronapandemian vaikutuksesta. Edelliseen vuoteen verrattuna museokäynnit vähenivät 40 %, mikä tarkoittaa yli kolmea miljoonaa käyntiä vähemmän. (Museotilasto 2021.)

Museot joutuivat sulkeutumaan eri pituisiksi ajoiksi ja olivat keskimäärin 265 tuntia vähemmän avoinna kuin edellisenä vuonna. Kokoontumis- ja liikkumisrajoituksilla sekä museoiden palveluiden karsimisella oli myös vaikutusta käyntimäärien vähenemiseen. (Museotilasto 2021.)

Museoiden jälleen avauduttua ja rajoitusten vähennyttyä näyttelyissä käyminen on jälleen mahdollista. Tapahtumien kysyntää on nostanut niiden puute koronapandemian aikana. Nähtäväksi kuitenkin jää nousevatko museoiden käyntimäärät samalle tasolle kuin ennen pandemiaa. Korona-aikana museokokemuksia pyrittiin tuomaan ihmisten saataville virtuaalisten näyttelyiden avulla. On mielenkiintoista nähdä nousevatko digitaaliset kokemukset kilpailemaan fyysisen näyttelykokemuksen rinnalle. Hektisen arjen ja ruutuajan vastapainoksi kuitenkin etsitään tapoja ja kokemuksia rentoutua.

Olen suhtautunut museoissa ja näyttelyissä käyntiin intohimoisesti useamman vuoden ajan, ja museoiden sulkeutuminen vaikutti suuresti harrastustoimintaani. Monet muutkin vaikuttivat kaipaavan museotiloihin pääsyä, sillä museoiden Internet-ajanvarauskalenterit ruuhkautuivat, kun ensimmäisiä paikkoja alettiin avata pandemian hieman lieventyessä. En ollut kokenut samaa innostusta virtuaalisista näyttelyistä kuin mitä fyysiset näyttelytilat tarjosivat. Teknologia ei voi vastata kaikkiin tarvitsemiimme aistikokemuksiin. Haju-, maku- ja tuntoaisti jäävät huomioimatta pelkän ruudun välityksellä.

1.2 Tavoitteet

Tavoitteenani on luoda näyttely-konsepti, joka osallistaa kävijöitä moniaistisuudella ja kokemuksellisuudella. Konseptin kulmakiviä ovat värikkyys, leikkisyys ja monipuolinen materiaalien käyttö. (kuva 1.) Tietopohjana ja ohjaavina tekijöinä toimivat käymäni näyttelyt ja museotilat sekä benchmark-kohteet. Tutkin näyttelysuunnittelua sekä sen historian että nykytilanteen kautta, ja sovellan siihen omia kokemuksiani näyttelyistä. Pyrin tutkimaan omien näyttelyvierailujeni vaikutusta suunnittelutyöhöni ja mieltymyksiini. Työn edetessä toivon myös tutustuvani paremmin näyttelysuunnitteluun ja kehittäväni osaamistani sen parissa.



2. Taustoitus

2.1 Museovierailut

2.1.1 Listaus vierailukohteista

2.1.2 Kohteiden analyysi

2.2 Näyttelysuunnittelu

2.3 Installaatiot

2.4 Konseptualismi

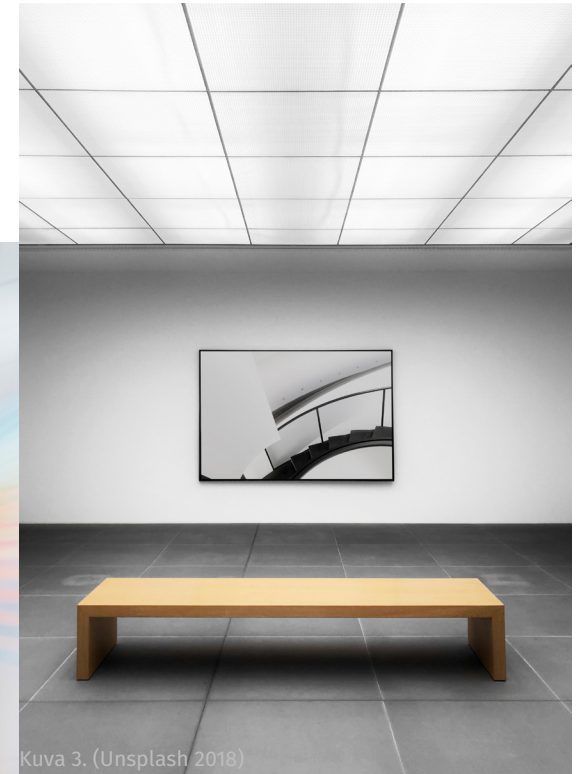
2.5 Moniaistisuus

2.1 Museovierailut

Opinnäytetyöni punaisena lankana toimii kiinnostukseni museoihin, gallerioihin, näyttelyihin, installaatioihin - toisin sanoen erilaisiin muotoihin esitellä taidetta. (kuvat 2. ja 3.) Aloin käydä edellä mainituissa kohteissa enenevässä määrin hankittuani ensimmäisen kerran museokortin vuonna 2017. Opinnäytetyössäni hyödynsin museokortin asiakassivua, josta poimin vierailemieni museoiden nimet ja päivämäärät käynneistä. Vertailin näitä tietoja kunkin museon sivuilta löytyviin menneisiin näyttelyihin ja selvitin, mitä näyttelyitä olen käynyt minäkin päivänä katsomassa. Rajaen opinnäytetyössäni käsiteltäväksi vain museokäynnit ja vain ne käynnit, jotka ovat kirjattuna museokortilleni. Näiden käyntien lisäksi olen käynyt katsomassa näyttelyitä, installaatioita ja taidetta myös monessa muussa kohteessa tai muodossa. Seuraavaksi esittelen kyseisen listauksen museokäynneistäni, siltä ajalta, kun olen omistanut museokortin. Sen jälkeen kerron hieman, miten olen kokenut näyttelyt ja niitä esittelevät museot, sekä esittelen muutaman kohteen, jotka ovat vaikuttaneet eniten työhöni.



Kuva 2. (Unsplash 2017)



Kuva 3. (Unsplash 2018)

2.1.1 Listaus vierailukohteista

* Henkilökohtaisesti vaikuttavimmat
näyttelyt merkitty eri värillä

Lahden visuaalisten taiteiden museo Malva 25.5.2022:
Maarten Baas: Piiloleikki, Lahden kansainvälinen julistet-
riennale, Juuret - Aarteita kokoelmista, Ekho Collective:
Ahto

Designmuseo 15.5.2022: Omalla polulla - Vuoden Graafik-
ko 2022 -palkintonäyttely: Kaisa ja Christoffer Leka, Kai-
ken kansan muotoilua

Wolkoffin talomuseo 17.4.2022: Wolkoffin pääsiäinen

Emma, Espoon modernin taiteen museo 10.4.2022: **Daniel
Buren: Kävelyllä siksakissa**, Chiharu Shiota, Särkyvää -
Keramiikka uuden äärellä, kokoelmanäyttely Kosketus,
Bryk & Wirkkala

Amos Rex 6.2.2022: Bill Viola, Inner Journey

Designmuseo 18.12.2021: **Ajattelemme toisin öisin - Vuo-
den Graafikko 2021 -palkintonäyttely: Marina Veziko***,
Intiimin kosketus

HAM Helsingin taidemuseo 14.11.2021: **Katharina Grosse**,
Come back as a flower, Felipe de Avila Franco: how to
postpone the end

Designmuseo 18.8.2021: Iittala - Kaleidoscope: Luonnosta
kulttuuriin, Mukavuuden vallankumous

Muumimuseo 20.7.2021

Serlachius museot 19.7.2021: Banksy. A Visual Protest, Jani
Leinonen: Totuus - The Truth, Posing Time - Santeri Tuo-
ri, Kartanon klassikot

Helsingin Taidehalli 17.5.2021: Kudottua kauneutta - Suo-
malaisen ryijyn neljä vuosisataa

Amos Rex 16.5.2021: Studionäyttely: Between us, Raija
Malka & Kaija Saariaho: Blick

Amos Rex 8.3.2021: Egyptin loisto

Didrichsenin taidemuseo 29.11.2020: Vincent van Gogh

Suomen Moottoripyörämuseo 25.9.2020

Ateneumin taidemuseo 28.8.2020: Inspiraationa veljekset
von Wright, Inspiraatio - nykyaide ja klassikot, perus-
näyttely

Designmuseo 17.8.2020: **Schick Toikka: Other words -
Vuoden Graafikko 2020 -palkintonäyttely**

Amos Rex 15.8.2020: Generation 2020

Lusto - Suomen Metsämuseo 12.8.2020

Nykyaiteen museo Kiasma 2.2.2020: Sääennuste tulevai-
suudelle, Ed Atkins, Liisa Lounila, Ragnar Kjartansson

Nykyaiteen museo Kiasma 14.1.2020

Lappeenrannan taidemuseo 2.1.2020

Nykyaiteen museo Kiasma 15.9.2019: Yhteiselo, Kiasma
Venetsian biennaalissa, **Shoplifter: Nervescape VIII**

Suomen lasimuseo 25.8.2019

Nykytaiteen museo Kiasma 25.7.2019: Iiu Susiraja, Alma Heikkilä

Kansallismuseo 26.6.2019: [Inherit the Dust](#) - Nick Brandtin valokuvia, Jälkiä

Amos Rex 15.5.2019: [Studio drift: elemental](#), Rene Magritte

Sara Hildénin taidemuseo 18.1.2019: [Anj Smith - Sea Lily, feather star](#), Sara Hilden ja klassikot

Kansallismuseo 30.11.2018: 10 000 vuotta muotoilua, Muovi, Heikki Orvolan Brodeeraukset

Designmuseo 30.10.2018: Josef Frank

Amos Rex 10.9.2018: [TeamLab: Massless](#)

Designmuseo 9.9.2018: [Milla Vaahtera - Dialogi](#), Timo Sarpaneva

Kansallismuseo 26.8.2018: Barbie - the icon, Luca Bertin valokuvia 2000-luvun suomalaisesta maaseudusta

HAM Helsingin taidemuseo 24.8.2018: Ulla Jokisalo – Kuvitelmia vapaudesta, Graffiti, Niina Tervo: Undulate

Emma Espoon modernin taiteen museo 12.8.2018: Meret Oppenheim: Mielen peilit, Candice Breitz: Profile, Elina Vainio: Talletukset, No Ordinary Moments, Futuromania – Designing Future Living

Nykytaiteen museo Kiasma 16.6.2018: Grayson Perry, Nathaniel Mellors ja Erkki Nissinen, Meno-paluu

HAM Helsingin taidemuseo 17.4.2018: [Graffiti](#), Jussi Kivi: Syvällä - Deep down under, Air de Paris

Ateneumin taidemuseo 24.2.2018: Veljekset von Wright

Helsingin Taidehalli 20.2.2018: [EGS: writing my diary](#)

HAM Helsingin taidemuseo 2.2.2018: [Ola Kolehmainen: Pyhiä tiloja](#), Pekka Kauhanen, Petros Aleksandros Paukun: Heavenscape

Emma Espoon modernin taiteen museo 31.1.2018: STILL / LIFE - Tapio Wirkkala Retrospective

Helsingin Taidehalli 24.1.2018: EGS: writing my diary

Arkkitehtuurimuseo 19.1.2018: Arkkitehtuurimme vuosikymmenet 1900-1970

Designmuseo 19.1.2018: California: Designing freedom

Kansallismuseo 15.12.2017: Julkinen ja kätketty Suomi

HAM Helsingin taidemuseo 15.12.2017: Erkki Nissinen: Tilaa massa tilassa massa litassa maalit: ali tila, Jenni Eskola: Ajan kanssa, Eero Nelimarkka

Nykytaiteen museo Kiasma 13.10.2017: [Ars Fennica 2017](#)

Ateneumin taidemuseo 5.10.2017: Ankallisgallerian aarteita

2.1.2 Kohteiden analyysi

Espoon modernin taiteen museo EMMA

Daniel Buren: Kävelyllä siksakissa 02.03.2022 - 17.07.2022

Vierailu: 10.4.2022

Ranskalainen Daniel Buren oli luonut EMMAan teoksen, joka koostui useista käännettävistä sermeistä ja kutsuu kävijät seikkailemaan siksakmaiseen labyrinttiin. Paikkasidonnaisen teoksen, ranskaksi nimeltään Les Paravents, sermit edustavat taiteilijan tölle ominaista muunneltavuutta ja väliaikaisuutta. Buren tunnetaan kuvataiteen radikaalina uudistajana ja nykytaiteen jättiläisenä, jolla on takana jo yli 60-vuotinen ura ja yli 3000 eri ympäristöihin toteutettua näyttelyä ympäri maailmaa. Buren tuo tutuista paikoista uusia piirteitä esille käyttämällä esimerkiksi 8,7 cm leveää pystyraitaa, joka on hänen tunnusmerkkinsä. Raitoja nähtiin myös museohenkilökunnan pitäminä raitaliiveinä, jotka muodostivat Herokliittinen essee: Liivit -teoksen. Erilaiset tapahtumat ja taideteot laajensivat näyttelyn myös museon ulkopuolelle. (EMMA - Espoon modernin taiteen museo 2022.)

Teos vaikutti massiivisuudellaan. Labyrinttimainen kulku teoksessa paljasti jotain uutta nähtävää joka kulmalla. Ajoittaiset aukotukset sermeissä loivat myös mielenkiintoisia näkymiä eri tilojen välillä. Teoksessa oli käytetty runsaasti erilaisia värejä ja useita eri materiaaleja, kuten esimerkiksi kattopeltiä ja peilaavia pintoja. (kuva. 4) Teoksessa yhdistyivät geometriset muodot, värit, Burenin tunnetut raidat ja laaja materiaalien käyttö.



Kuva 4. (Ari Karttunen / EMMA - Espoon modernin taiteen museo 2022)

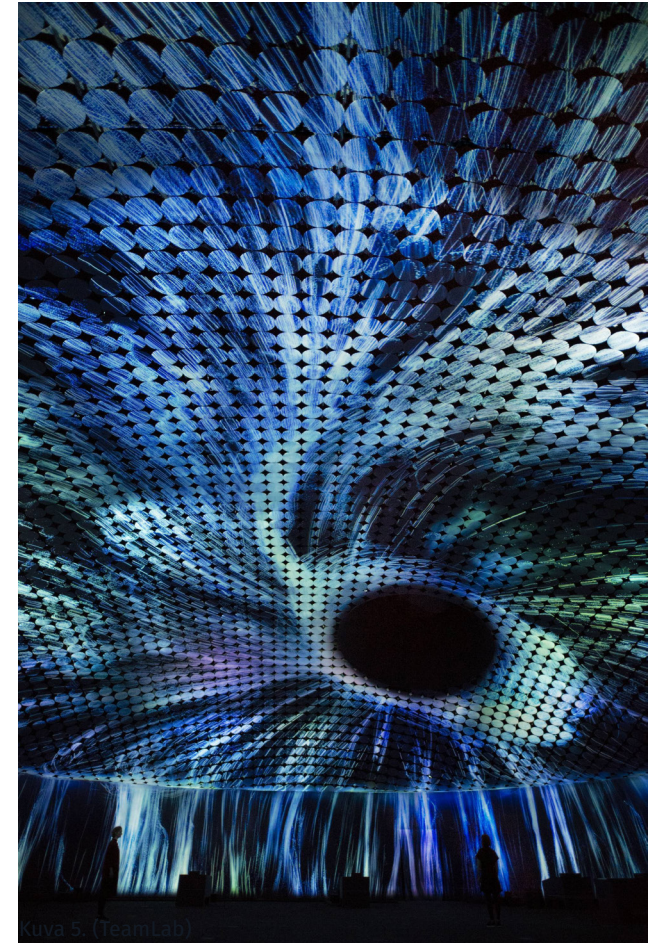
Amos Rex

TeamLab: Massless 30.8.2018 – 6.1.2019

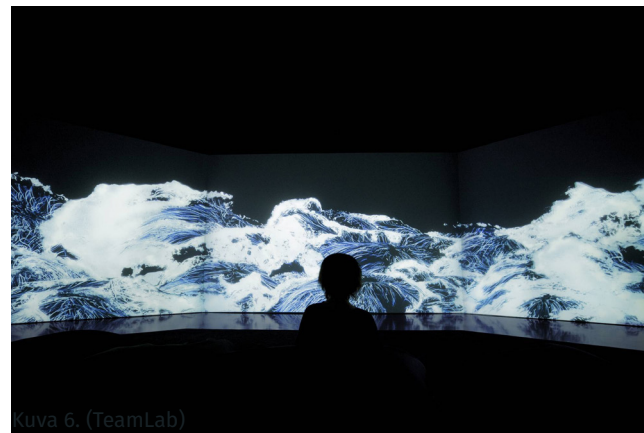
Vierailu: 10.09.2018

Vuonna 2001 perustettu teamLab on Tokiossa toimiva monialainen taiteilijaryhmä. Taiteilijoista, arkkitehteistä, graafisista suunnittelijoista, kirjailijoista, matemaatikoista, koodareista ja tietokoneanimaattoreista koostuvassa ryhmässä on noin 500 jäsentä. Ryhmä teamlab tunnetaan immersii-visistä digitaalisista installaatioista ja heidän tavoitteenaan on “uudelleen määritellä todellisuus”. (kuva 5.) Ryhmä pyrkii tutkimaan informaatioajan inhimillistä käyttäytymistä teoksillaan, joihin katsoja voi astua sisään. TeamLab haastaa mielikuvia taiteesta ja tekijyydestä ottamalla vuorovaikutuksen ja yhdessä luomisen tärkeä osaksi teoksia. Teoksissa katsojien on mahdollista eläytyä kokemuksiin universaalien teemojen, kuten luovuuden, leikin, tutkimuksen, elämän, kauneuden ja liikkeen parissa. TeamLabin teoksissa yhdistyvät esimoderni japanilainen taide ja digitaalisuus. (kuva 6.) Teknisesti haastavan näyttelyn mahdollisti yhteistyö projektorivalmistaja Epsonin kanssa. (Amos Rex.)

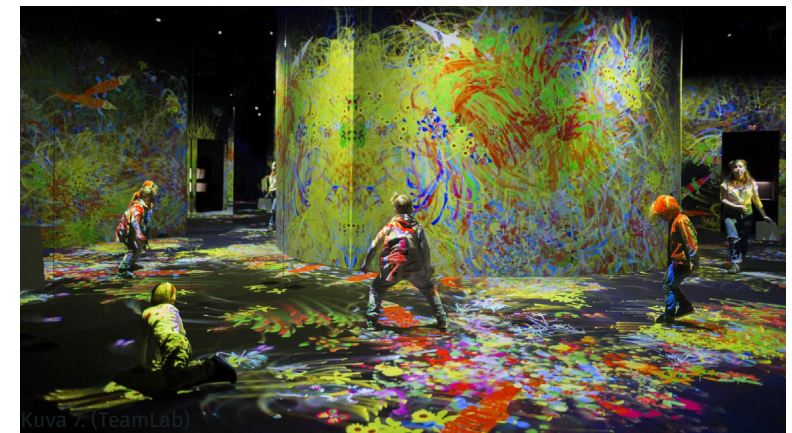
Näyttelyn immersiivisuus oli vahva ja tuntui todella siltä, että siihen uppoutui kokonaan. Tilojen pimeys korosti projisoituneita ja hämärsi kaiken muun, katsojat mukaan lukien. Yksi tiloista piti sisällään leikkisän Graffiti Nature: Lost, Immersed and Reborn -teoksen (kuva 7.), joka osallisti kävijöitä luomaan piirroksistaan digitaalisia versioita sekä reagoimaan kuvioden ja hahmojen kanssa koskettamalla pintoja ja liikkumalla tilassa.



Kuva 5. (TeamLab)



Kuva 6. (TeamLab)



Kuva 7. (TeamLab)

Designmuseo

Vuoden graafikko 2020 Schick Toikka: Other words 1.6.-23.8.2020

Vierailu: 17.8.2020

Vuoden Graafikoksi 2020 valitun kirjainmuotoilustudio Schick Toikan Lauri Toikka ja Florian Schick ovat harvoin samassa maassa tiiviistä yhteistyöstään huolimatta. Schick Toikka on tehnyt yhteistyötä merkittävien nimien ja asiakkaiden kanssa, kuten New York Times ja Nike. Näyttelyssä oli esillä yhteistyöprojekteja eri alojen suunnittelijoiden ja taiteilijoiden kanssa, jossa kirjainmuotoilustudion fontteja käytettiin visuaalisesti ja käsitteellisesti kekseliäillä tavoilla. (kuva 8.) Schick ja Toikka määrittelevät, että fontti muuttuu merkitykselliseksi vasta kun muut alkavat käyttää sitä. Näyttelyn nimi viittaa Schickin ja Toikan ajatukseen siitä, miten muiden tuottamat sanat tekevät kirjainsuunnittelijan työstä tarkoituksellisen. Kirjainmuotoiluun erikoistuneen kirjoittaja Florian Hardwigin mukaan näyttelyn teoksia yhdisti monimuotoisuus tekniikoiden, materiaalien ja lähestymistapojen käytössä. (Designmuseo a. 2020.)

Näyttely kiehtoi selkeällä ilmeellään ja kiinnitti huomion mustavalkoisuudessaan. (kuva 9.) Oli kiinnostavaa, kuinka graafista suunnittelua oli saatu tuotua esille kolmiulotteisesti. Näyttelyarkkitehtuurin toteuttaneen Hanna Anosen tyyli myös ihastuttaa minua joka kerta. Anosen suunnittelemat näyttelyarkkitehtuurit Designmuseolle vaikuttivat suuresti valintaani opinnäytetyöni galleriatilan valintaan. Kyseiset näyttelyt ovat olleet sekä visuaalisesti miellyttäviä, että selkeitä, informatiivisia ja tarkkaan hiottuja kokonaisuuksia.



Kuva 8. (Huttunen, J.)



Kuva 9. (Huttunen, J.)

Nykytaiteen museo Kiasma

Shoplifter: Nervescape VIII 8.2.–15.9.2019

Vierailu 15.09.2019

Islantilainen Hrafnhildur Arnardóttir omaksui nimekseen Shoplifter, kun hän huomasi oman nimensä olevan monelle vaikea. Shoplifter eli suomeksi näpistelijä on yksi versio siitä, miten taiteilijan nimi on kuultu väärin. Hänen taiteensa liikkuu muodin, kuvataiteen, designin ja perinteisen käsityön rajalla. Kiasman valtaama Shoplifterin installaatio koostui hänen tavaramerkistään hiuksista. (kuva 10.) Hiukset sekä keinotekoiset että aidot ovat taiteilijalle tärkeä materiaali, jotka ovat hänen mukaansa jääne villistä alkuperästämme ja kertovat keitä olemme. Hiukset materiaalina ovat kuitenkin ristiriitaiset ja voivat herättää sekä inhoa että kiinnostusta. (Kiasma.)

Shoplifter kuitenkin pyrkii taiteellaan välittämään leikkisyyttä, iloa ja viattomuutta ja toivoo taiteen vaikuttavan aivoihin. Taiteilija uskoo voimakkaiden värien aistimisen vapauttavan aivoissa serotoniinia, joka kohottaa mielialaa. Shoplifter on kiinnostunut neurotieteestä ja aivotutkimuksesta, joka näkyy installaatioissa sen takkurihmastojen muistuttaessa rakenteeltaan hermosoluja. Teoksen nimi Nervescape VIII viittaa hermoihin (eng. nerves) ja maisemaan (eng. landscape). Teos levittäytyi tilaan värikkäänä ja pörröisenä installaationa, jonka parissa oli tarkoitus rentoutua ja tuntea ilon ja onnen tunteita. (Kiasma.)

Installaatio näyttäytyi itselteni hyvänmielen teoksena, joka houkutteli luokseen materiaalintunnullaan ja värikkyydellään. Pörröistä pintaa teki mieli silitellä, kuin suurta lemmikkiä. Kauniine väriyhdistelmineen pitkulaisia kaarevia muotoja oli miellyttävää katsella kävellessään teoksen alta.



Kuva 10. (Shoplifter 2019)

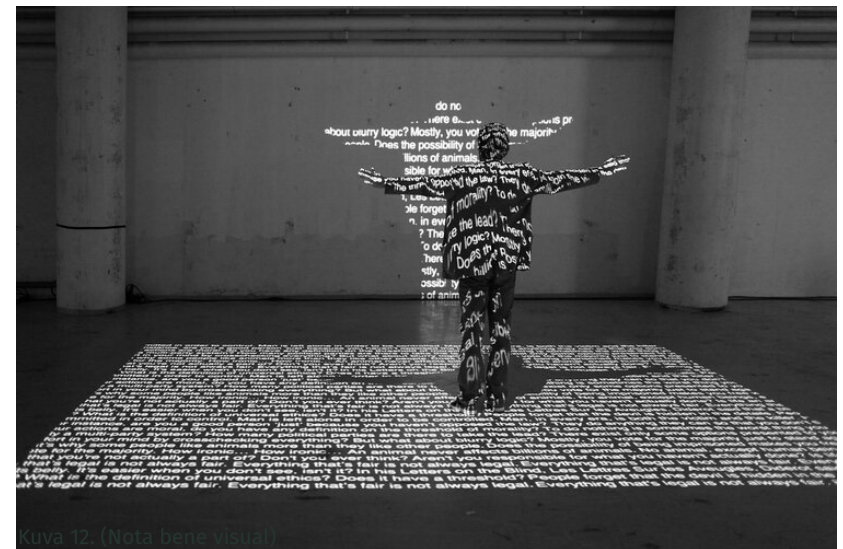
2.2 Näyttelysuunnittelu

Ennen museoiden päätehtävänä oli taideteosten säilytys, kerääminen ja esittely ja teosten arvostuksen edistäminen, sekä tieteellisen tiedon levittäminen. Museot säilyttivät kokoelmiaan ikään kuin tulevien sukupolvien puolesta, ja pitivät esineitä niin ainutlaatuisina, että ne määräisivät näyttelyn esitystavan ja tarkoituksen. (kuva 11.) Pääsy näyttelyyn tarjottiin lähes vastahakoisesti ja vastineeksi odotettiin kunnioitusta, kiitollisuutta ja varovaisuutta. Näyttelyesineiden suojele näkyi myös rajattujen reittien, lasikaappien, vartijoiden ja kieltokylttien kautta. (Black 2005.)

Viime vuosikymmeninä tilojen ja kokoelmien suojele on yhä pysynyt etusijalla, mutta tavat esitellä aineistoa yleisölle ovat olleet murroksessa. Museot ovat muuttuneet yleisökeskeisimmiksi. Yleisökeskeisyys tarkoittaa vierailijan henkilökohtaisen kontekstin ja museokäynnin kokonaisvaltaisuuden huomioon ottamista. Museoiden tulee ajatella rooliaan vierailijoiden motivoimisessa, tukemisessa sekä sitouttamisessa. (kuva 12.) Ymmärryksen sekä tiedon hankkiminen ja sen jatkuva päivittäminen vierailijoista on yleisökeskeisyyden edellytys. (Black 2005.)



Kuva 11. (Unsplash 2019)

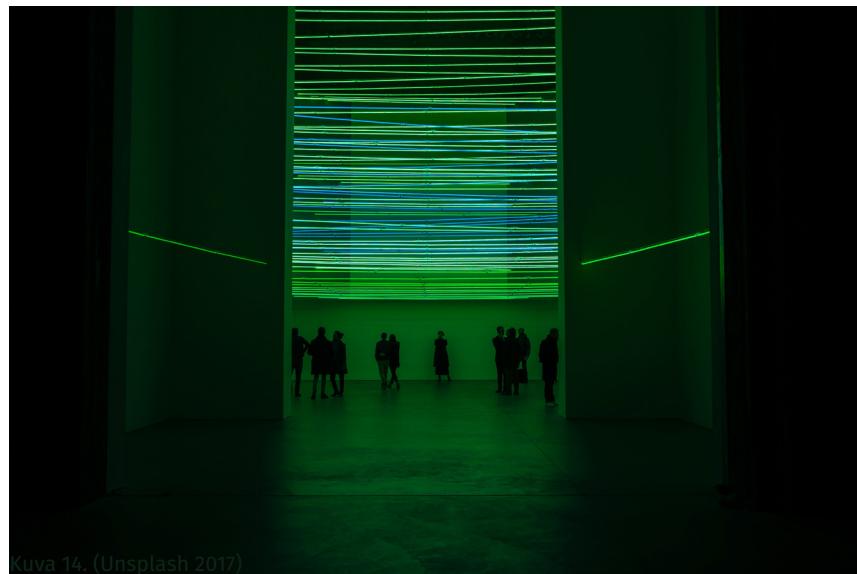


Kuva 12. (Nota bene visual)

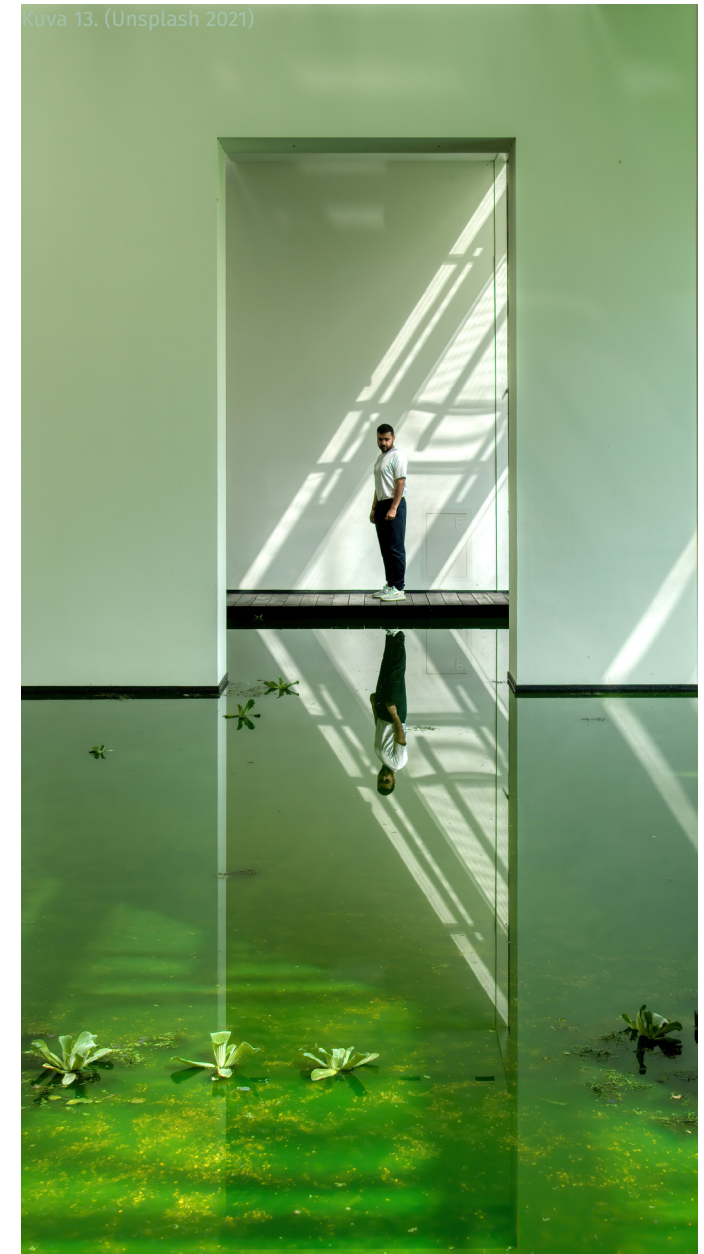
2.3 Installaatiot

Installaatiotaide-termi kuvaa usein suurikokoista teosta, jossa yhdistellään eri materiaaleja ja tekniikoita. Teokset on usein suunniteltu väliaikaiseksi ja tiettyä tilaa varten. Useimmiten installaatiot valtaavat kokonaisen galleriatilan ja katsojan on kuljettava tilan läpi osallistuakseen taideteokseen täysin. Kuten kuvasta 13. näkyy, osa installaatioista on kuitenkin suunniteltu kauempaa katsottaviksi ja pohdiskeltavaksi tai ne voivat olla nähtävissä vain etäältä myös niiden haurauden takia. (Tate a.)

Perinteisemmistä taidemuodoista poiketen installaatiotaide muodostaa yhtenäisen kokemuksen, yksittäisten erillisten taideteosten esittelyn sijaan. (kuva 14.) Installaatiotaiteen hallitseva teema on tarjota intensiivinen kokemus sekä keskittyä katsojan kokemukseen teoksesta. 1960-luvulta lähtien installaatioiden luomisesta on muodostunut modernin taiteen keskeinen osa. Installaatioiden perustana ovat säilyneet sekatekniikan käyttö, valo ja ääni. (Tate a.)



Kuva 14. (Unsplash 2017)



Kuva 13. (Unsplash 2021)

2.4 Konseptualismi

Konseptualismi eli käsitetaide syntyi taideliikkeenä 1960-luvulla ja termillä tarkoitetaan yleensä 1960-luvun puolivälistä 1970-luvun puoliväliin tehtyä taidetta, mutta sen alkuperä ulottuu näiden kahden vuosikymmenen ulkopuolelle. Marcel Duchampia pidetään konseptuaalisen taiteen tärkeänä esi-isänä, ja hänen ready-made-tekniikalla (valmisesine) toteutettua Suihkulähde teostaan vuodelta 1917 pidetään ensimmäisenä käsitteellisenä taiteena. (kuva 15.) Käsitetaiteessa työn idea tai konsepti on tärkeämpi kuin valmis taide-esine. Käsitetaiteilija käyttää mitä tahansa materiaalia tai tapaa, mikä sopii parhaiten idean esiin tuomiseen, ja siksi käsitetaide voikin näyttää sekä olla lähes mitä tahansa. Esimerkiksi maalari miettii kuinka luoda ideansa käyttäen maalia ja maalaustekniikoita, mutta käsitetaiteilija voi käyttää mitä tahansa tapaa ideansa toteuttamiseen. Vaikka ei ole vain yhtä tapaa tai tyyliä tehdä käsitetaidetta, tiettyjä suuntauksia nousi 1960-luvulta lähtien. (Tate b.)

Käsitetaiteilijat yrittivät korostaa ajatteluprosesseja ja tuotantomenetelmiä teoksen arvona kaupallistuneessa taidemaailmassa. Siksi he käyttivät usein tarkoituksellisesti taidemuotoja, jotka eivät tuottaneet valmista objektia, toisin kuin esimerkiksi maalaustaide. Tämä mahdollisti sen, ettei heidän taidettaan tarvinnut esitellä muodollisesti galleriaympäristössä tai sitä ei ollut niin helppoa ostaa tai myydä. Monien käsitetaiteilijoiden töissä oli usein vahva sosio-poliittinen ulottuvuus, mikä kertoi siitä, etteivät he kyseenalaistaneet vain taidemaailman rakenteita, vaan kuvasti myös laajempaa tyytymättömyyttä yhteiskuntaan ja hallituksen politiikkaan. Vaikka käsitetaide liitetään 1960-lukuun, monet taiteilijat tekevät yhä käsitetaidetta tänä päivänä, kuten Martin Creed ja Simon Starling. (kuva 16.) (Tate b.)



Kuva 15. Marcel Duchamp Suihkulähde (Artland)



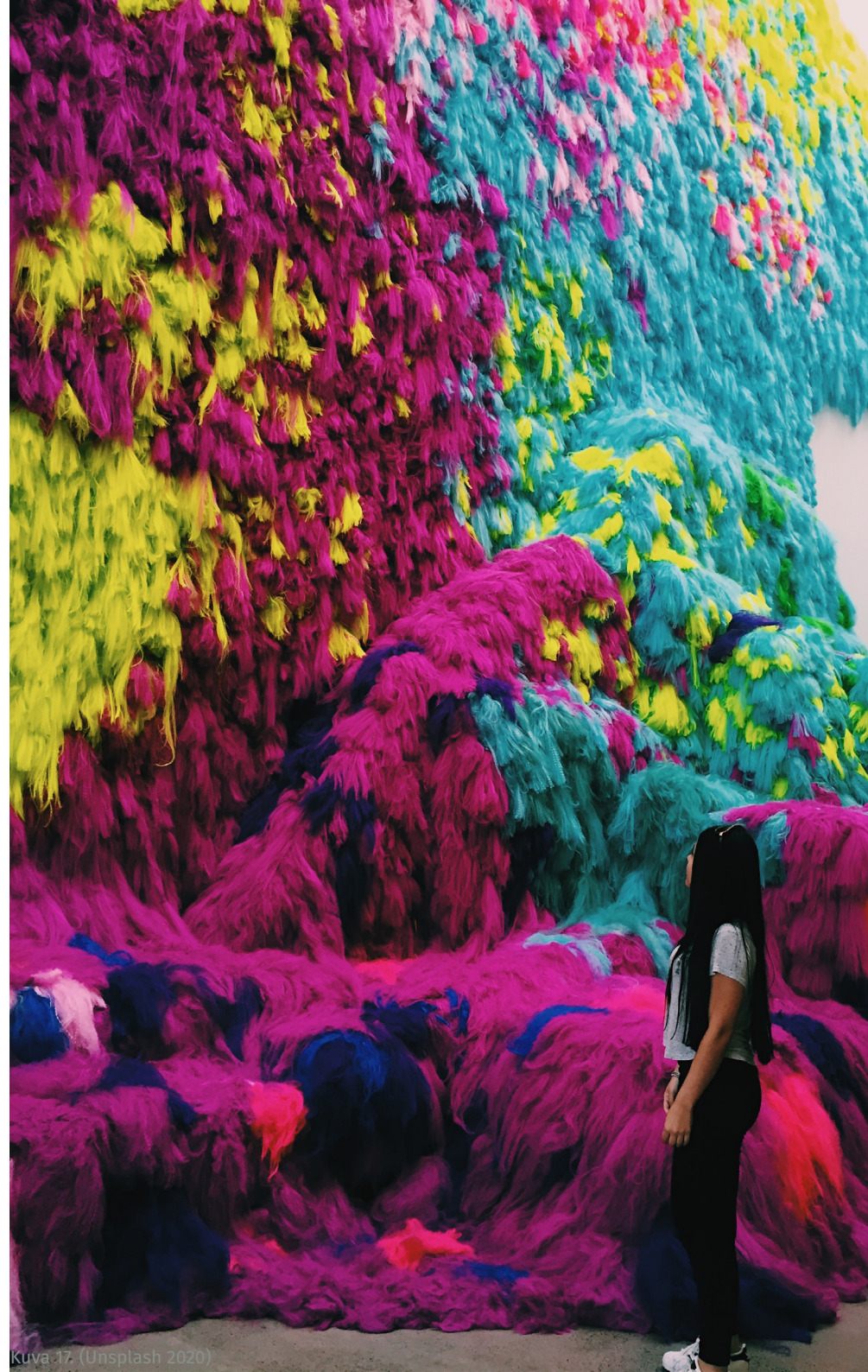
Kuva 16. Work No. 3071 Peanut Butter On Toast. Materiaalit: patinoitu pronssi, kulta (Creed, M. 2018)

2.5 Moniaistisuus

Yksi tapa tehdä tilasta käyttäjää osallistavampi, on suunnitella se aktiivimaan perusaistejamme: näköä, kuuloa, hajua, makua ja tuntoa. Aistit toimivat yhteistyössä, esimerkiksi kuulemisen lisäksi ääni tunnetaan värähtelynä ja nähdään liikkeenä. Ihmisiin vaikuttaa se, mitä he näkevät, kuulevat, koskettavat, haistavat ja maistavat. (kuva 17.) Useampien aistien käyttö vahvistaa sidosta tilaan, esineeseen tai hetkeen. Moniaistiset kokemukset aiheuttavat vahvempia, mieleenpainuvampia reaktioita. Merkityksellisen kokemuksen luomiseksi tilassa täytyy sekä mieli että keho sitouttaa suunniteltuun tilaan. Mieli käsittää havainnon ja tiedonkäsittelyn ja keho fyysiset aistit. Yksinkertaisena yhtälönä: mieli + keho + ympäristö = kokemus. Aivot kaipaavat jatkuvaa stimulaatiota, jonka vuoksi viihdymme esimerkiksi luonnossa, jossa on loputtomasti erilaisia näkymiä, tuoksua ja ääniä. (O’Gara 2019.)

Välittömästi tilaan saavuttaessa aivot tulkitsevat sen laadun ja mukavuuden aistihavaintojemme perusteella. Aivot sekä tunnistavat jokaisen aistin itsenäisesti että yhdistävät ne moniaistiseksi kokemukseksi, joka saa aikaan lisäreaktioita. Saatua tietoa vaikuttaa mielialaan, käyttäytymiseen ja hyvinvointiin tilassa. Ihmiset reagoivat tilaan kaikkien aistien kautta, joko hienovaraisesti tai ilmeisesti, tietoisesti tai tiedostamatta. (Corporate Design Interiors 2019.)

Digitaaliset laitteet vaativat nopeaa näköhavainnointia ja esimerkiksi sosiaalinen media tuottaa uutta katseltavaa jatkuvasti. Näköaisti on pitkään dominoinut muita aisteja. Moniaistinen suunnittelu huomioi ihmisen tarpeita laajemmin, sillä aistikykyjä on eritasoisia ja ne myös muuttuvat elämän aikana. Useampien aistien huomioiminen tukee monimuotoisuutta. (Lipps & Lupton 2018.)



Kuva 17. (Unsplash 2020)

3.

Suunnitteluprosessi

3.1 Benchmarking-kohteet

3.2 Moodboard

3.3 Luonnostelu

3.1 Benchmarking-kohteet

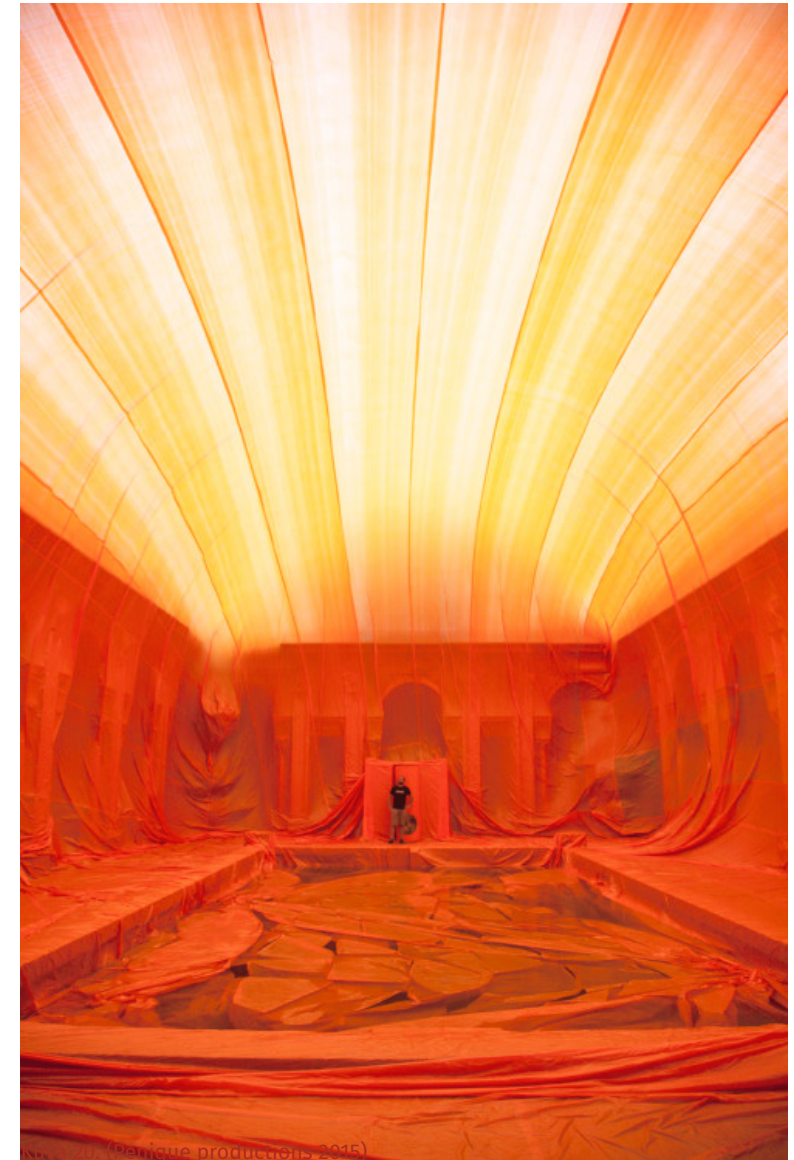
Penique productions

Penique productions on vuonna 2007 Barcelonassa perustettu kollektiivi, joka on vuodesta 2008 toiminut myös Brasilian Rio de Janeirosta käsin. Kollektiivi keskittyy lyhytaikaisiin installaatioihin ja jokainen projekti alkaa kohteen havainnoinnilla sille räätälöityä teosta varten. Ilmapallomainen teos täyttyy ilmasta ja levittäytyy tilaan päällystään sen kokonaan. (kuvat 18–20.) Ilmatäytteinen teos muokkaa tilan valaistusta, tekstuuria ja muuttaa sen yksiväriseksi. Aistinvaraisen kokemuksen kautta tila on katsojalle samaan aikaan sekä tuttu että uusi. Tila saa uuden identiteetin, kun ilmapallo kehystää ja luo alueen uudelleen. Peniquen tarkoituksena on tarjota katsojalle elämys ja taideosten hämärtää taide-esineen käsitettä. (Penique productions.)

Penique productionsin installaatiot toimivat hyvänä esimerkkinä, kuinka installaatio voi vaikuttaa kokonaisvaltaisesti tilan identiteettiin ja sen kokemiseen. Pyrin tavoittelemaan omassa konseptissani samankaltaista elämyksellisyyttä ja vaikuttavuutta kuin Peniquen teoksissa.



Kuva 19. (Penique productions 2011)

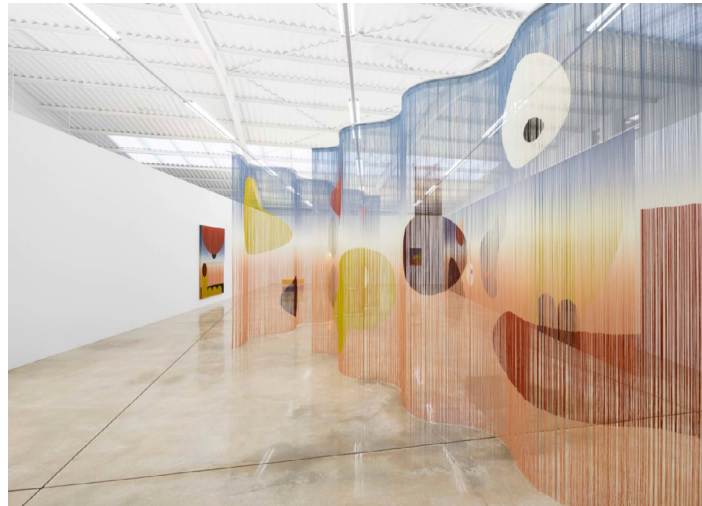


Kuva 20. (Penique productions 2015)

L21 Gallery

L21 Galleria perustettiin vuonna 2012 Palma de Mallorcalla Espanjassa Óscar Floritin toimesta. Perustamisen aikaan galleria keskittyi uusien näyttelymuotojen kokeiluun sekä esittelemään nousevia kotimaisia taiteilijoita. L21 on nykyisin kansainvälinen kahdessa osoitteessa toimiva projekti. Mallorcalla sijaitsee vuodesta 2016 galleriatilana toiminut 450 m² teollisuusrakennus ja toinen viisi näyttelytilaa omaava galleria löytyy Palmasta. Suuret erilliset tilat mahdollistavat projektin eri osioiden, taiteilijaresidenssin, nykyaidegallerian ja L21 LAB tuotantokeskuksen kehittämisen. (L21 Gallery.)

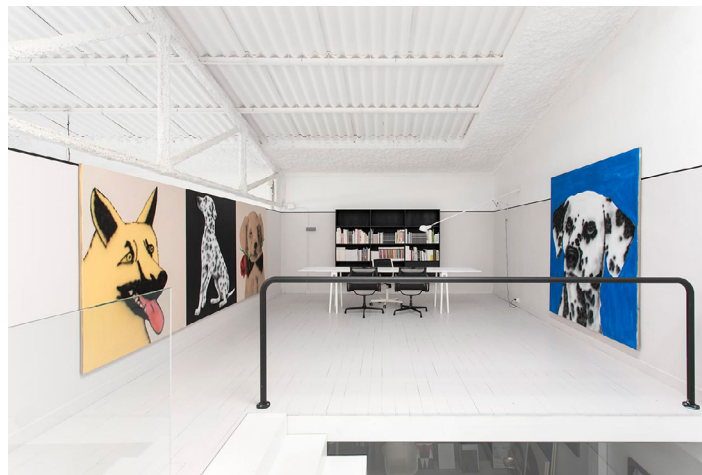
L21 Galleria valikoitui benchmarking-kohteeksi kiinnostavien näyttelyidensä vuoksi. Mielenkiintoinen installaationäyttely oli Erika Hockin Body trouble, jossa oli verhomaisia nauhoista koostuvia teoksia. (kuva 21.) Muut esille nostamani näyttelykokonaisuudet koostuvat lähinnä tauluista, mutta kuvastavat sitä värikkyyttä ja leikkisyyttä, mitä tavoittelen konseptissani. (kuvat 22–24.) Värit ja rohkeat graafiset kuviot toimivat usein katseenvangitsijoina.



Kuva 21. Erika Hockin näyttely Body trouble (L21 Gallery 2021)



Kuva 23. Jaime Hayonin Cosmotik jungle -näyttely (L21 Gallery 2021)



Kuva 22. Ricardo Passaporten näyttely If dogs don't go to heaven, I want to go where they go (L21 Gallery 2020)



Kuva 24. Szabolcs Bozón Home again -näyttely (L21 Gallery 2020)

3.2 Moodboard

Moodboard koostuu innostavista näyttelyistä osaksi koostettuna opinnäytetyöhön valikoiduista benchmarking-kohteista ja osaksi sen ulkopuolelta. Teoksia yhdistää installaatiomaisuus ja konseptissa ni korostamat värikkyys, leikkisyys, monipuolinen materiaalien käyttö ja moniaistisuus. (kuvat 25–32.)

Värikäs

Leikkisä

Materiaalit

Moniaistisuus



Kuva 25. (Designbuzz)



Kuva 26. (L21 Gallery 2016)



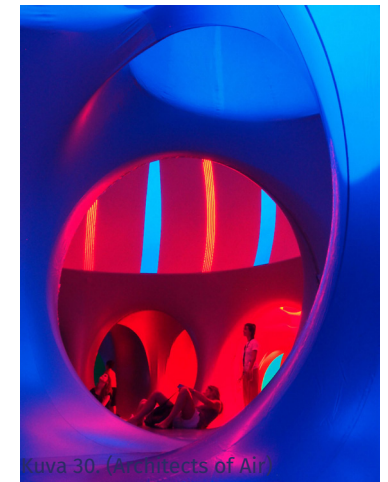
Kuva 27. (Penique productions 2011)



Kuva 28. (Kahiluova, I. 2018)



Kuva 29. (Brasile)



Kuva 30. (Architects of Air)



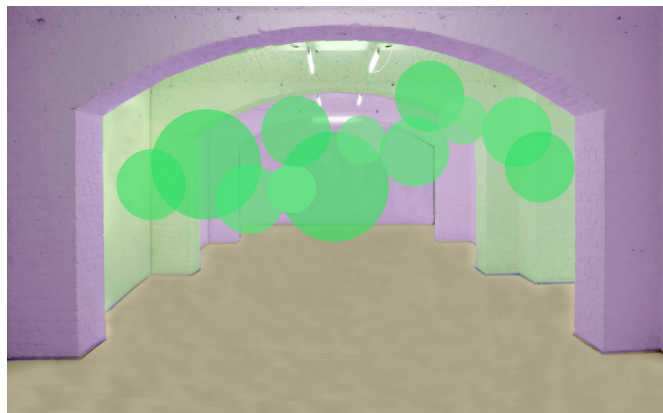
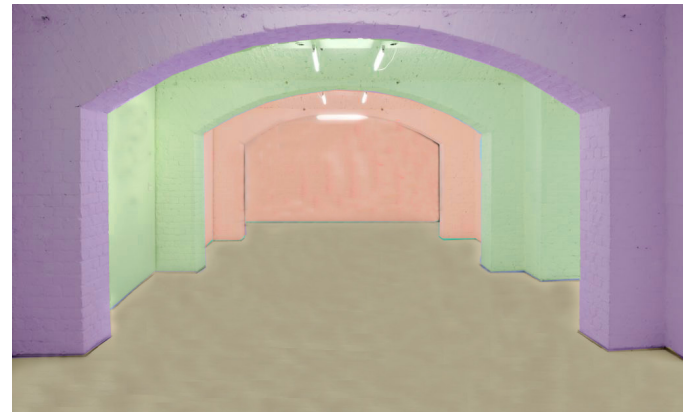
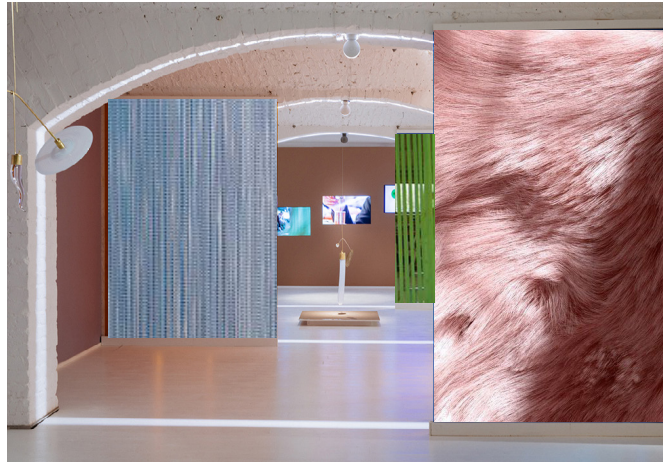
Kuva 31. (Khentsov, M. 2015)



Kuva 32. (L21 Gallery 2021)

3.3 Luonnostelu

Aloitin luonnostelun karkeasti ja nopeasti Photoshoppia apuna käyttäen. Kokeilin miltä erilaiset värit, materiaalit ja muodot näyttäisivät yhdessä. Osa ideoista karsiutui ja osan kehittämistä jatkoin. Ideoiden muovaaminen jatkui Photoshopin lisäksi Archicadilla, missä mallinsin valitusta tilasta kolmiulotteisen mallin. Lopulliset kuvat toteutin molempia ohjelmia hyödyntäen. Seuraavaksi esittelen tarkemmin yhden lopulliseen konseptiin päätyneen idean kehittelyä.





Nopea luonnosteluni alkoi käyttämällä tilassa aiemmin olleesta näyttelystä kuvaa työni pohjalla ja muokkaavalla tilan tyhjän näköiseksi.



Pidin kovasta kiemuraisesta muodosta, mikä syntyi luonnostelun aikana. Aloin toistaa tätä muotoa tilan eri pinnoilla.



Innostuin kokeilemaan monokromaattista tilaa valitsemallani violetilla värillä. Tilan seinät, katto ja kiemuraiset muodot loivat mielestäni kauniin harmonisen yhdistelmän violetin eri sävyissä.

4. Lopputulokset

4.1 Näyttelytilan esittely

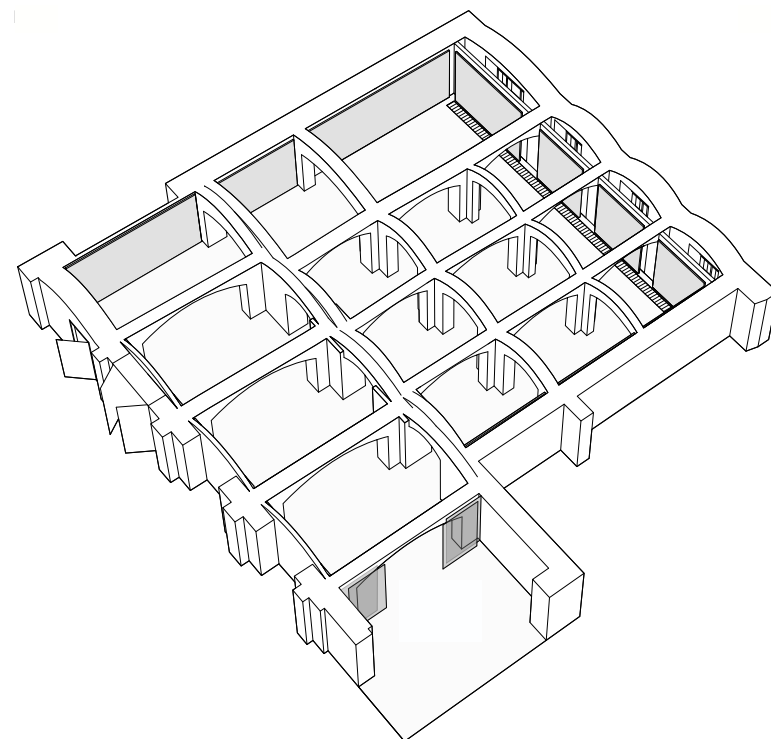
4.2 Moniaistinen näyttelykokonaisuus

4.1 Näyttelytilan esittely

Designmuseo

Näyttelykonseptin tilaksi valikoitui Designmuseon pohjakerroksen galleriatila pohjautuen omiin kokemuksiini, tilan kokoon ja jaotteluun. (kuva 33.) Vierailuni kyseisen galleriatilan näyttelyissä ovat olleet mieleenpainuvia ja vaikuttavia, mikä johti kiinnostukseen tilaa kohtaan. Tilan koko vastaa myös hyvin suunnitelmani laajuuteen. Suunnitelmani pohjautuu useampaan pieneen tilaan tilassa, jota kyseisen galleriatilan muodot ja jaottelu mahdollistavat hyvin. Tilan useat holvikäärret itsessään jo luovat tilaan useiden pienempien tilojen tunnun. (kuva 34.) Gallerian pinta-ala on 250 m² ja huonekorkeus vaihtelee 2000–2850 mm välillä (Designmuseo a.).

Vuonna 1873 perustettu Designmuseo avattiin tässä rakennuksessa 1979 (Designmuseo b. 2020). Rakennuksen on suunnitellut arkkitehti Gustaf Nyström vuonna 1895 ja se on toiminut aiemmin Brobergsska Samskolanin koulurakennuksena. Museo sijaitsee Helsingin Kaartin kaupunginosassa Korkeavuorenkatu 23:ssa. Kansainvälisesti arvostettu Designmuseo on suomalaisen muotoilun erikoismuseo, joka dokumentoi, tallentaa, kerää, tutkii ja esittää muotoilua Suomessa sekä kansainvälisissä kiertonäyttelyissä. (Designmuseo b.) Designmuseon laaja kokoelma koostuu 75 000 esineestä, 45 000 piirroksesta, 125 000 kuvasta ja 1000 muotoilijan tiedot sisältävästä muotoilijarekisteristä. Monipuolinen kokoelma esittelee suomalaisen taideteollisuuden historiaa ja kehitystä. (Designmuseo c.) Museo on kohtauspaikka, joka tuo ihmisiä muotoilun äärelle viihtymään, kokemaan ja oppimaan. Näyttelyiden lisäksi toimintaa ja kokemuksia kaikille aisteille tarjotaan tapahtumien, työpajojen ja opastuskierroksien ja muotoilijatapaamisten merkeissä. (Museot.)



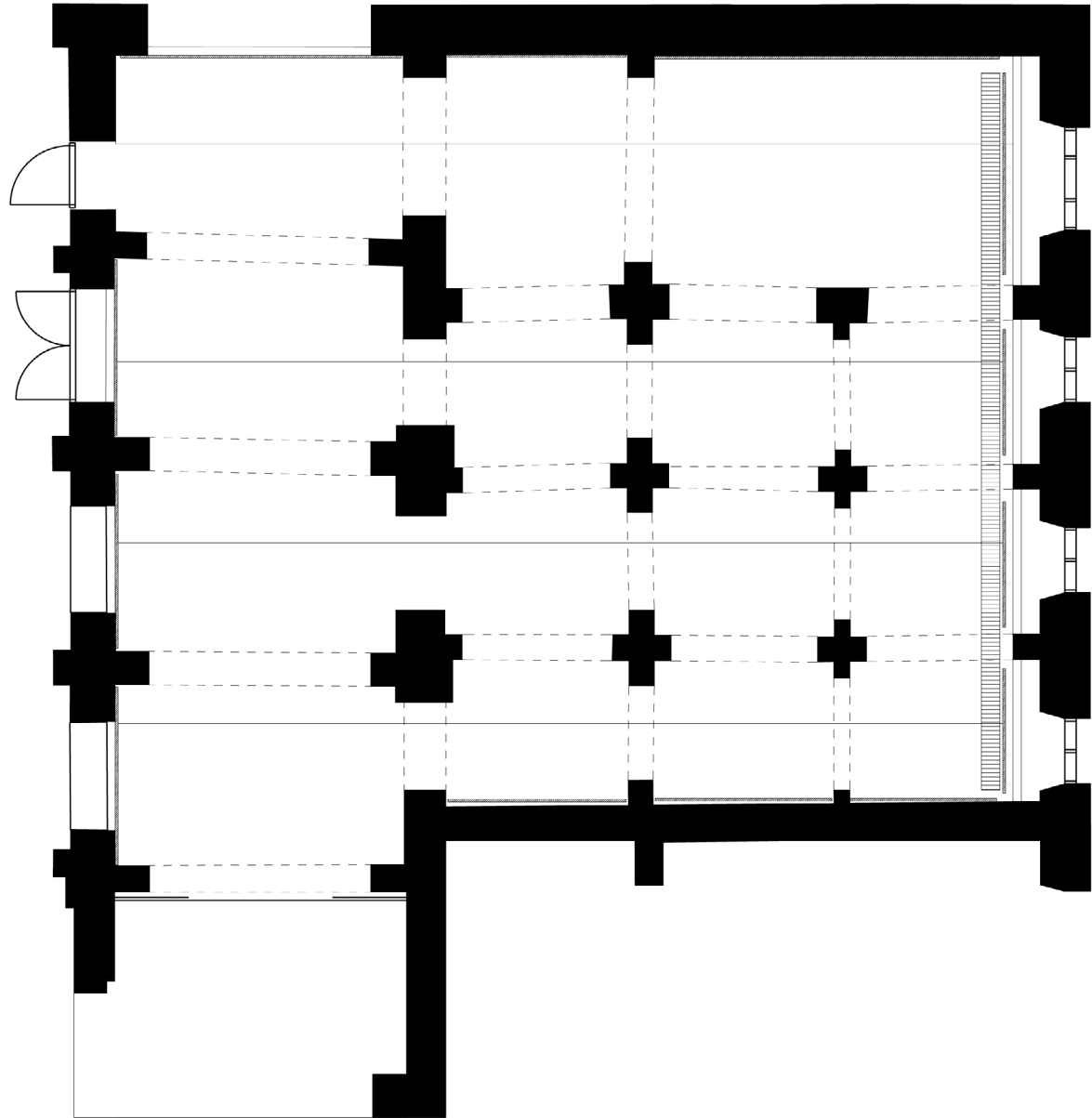
Kuva 33. (Designmuseo a.)



Kuva 34. Näkymä galleriatilasta Milla Vaahteran näyttelyn aikana (Tikkala, A.)

4.2 Moniaistinen näyttely

Esittelen näyttelykokonaisuuden yksi näyttelyalue kerrallaan käytävittäin. Ensimmäisenä näkymä on sisääntulosta 1. käytävältä, sitten 2. käytävä, 3. käytävä, 4. käytävä ja lopuksi näyttelyn keskusta.



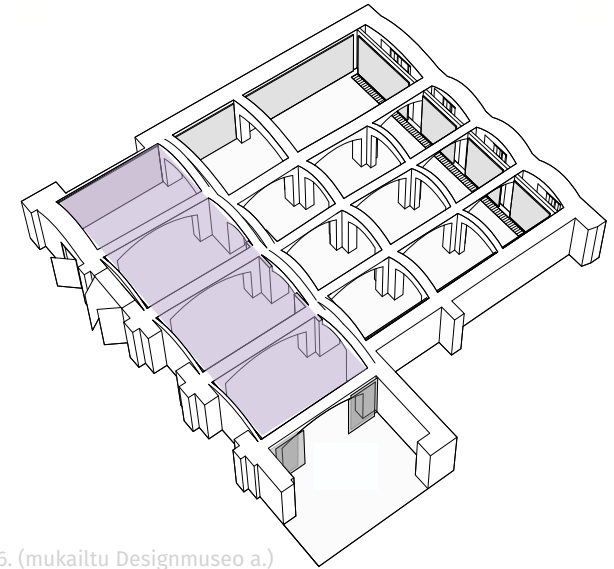
Kuva 35. Pohjapiirros Designmuseon mittakuvista (Designmuseum)

1. Käytävä

Näyttelyyn saapuessa tämä käytävä näkyy kävijälle ensimmäisenä. Pyrin luomaan kutsuvan ja katsojaa peremmälle houkuttelevan kokonaisuuden tälle osuudelle. Violetin eri sävyt peittävät tilan katon, seinät ja sama väri jatkuu myös tilan roikkuvissa objekteissa.

Seinät ja katto valaistaan värivaloin violetin pinnan saavuttamiseksi ilman maalaamista ja tunnelman luomiseksi. Sisääntuloalueen lattiaa peittävät kiekurat projisoidaan pintaan kuvion liikkeen mahdollistamiseksi. Tilan keskivaiheilla sijaitsevat seinän ja katon kuvioinnit toteutetaan teippaamalla. Tilan perällä olevat roikkuvat kuviot ovat läpikuultavaa violettia pleksiä.

Projisointi ja roikkuvat kuviot tuovat tilaan liikettä ja tuovat kuvioiden katseluun lisää virikkeitä. Pleksi ja teippaukset lisäävät tilaan eri materiaaleja.



Kuva 36. (mukailtu Designmuseo a.)

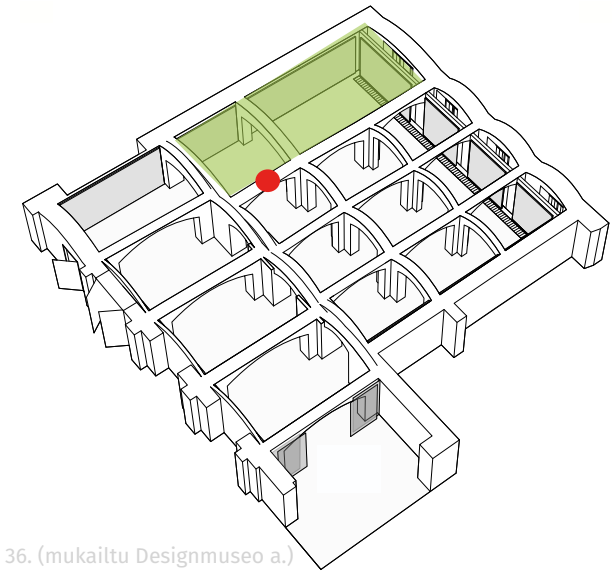




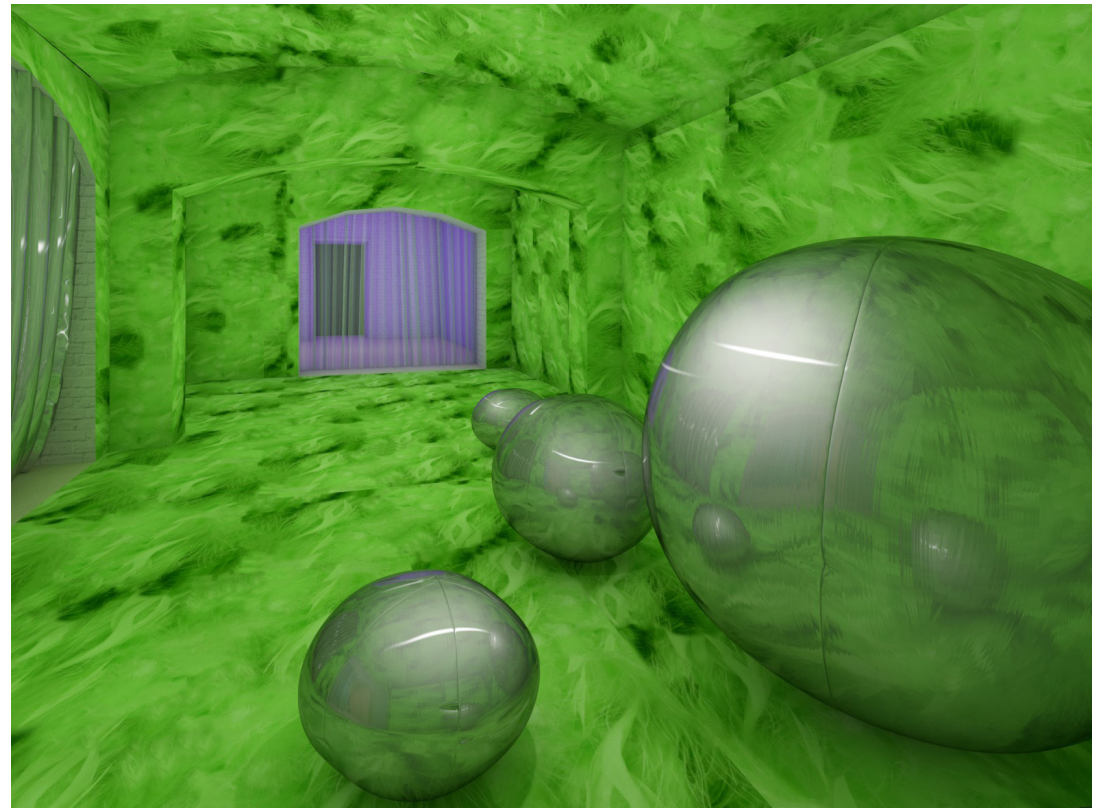
2. Käytävä

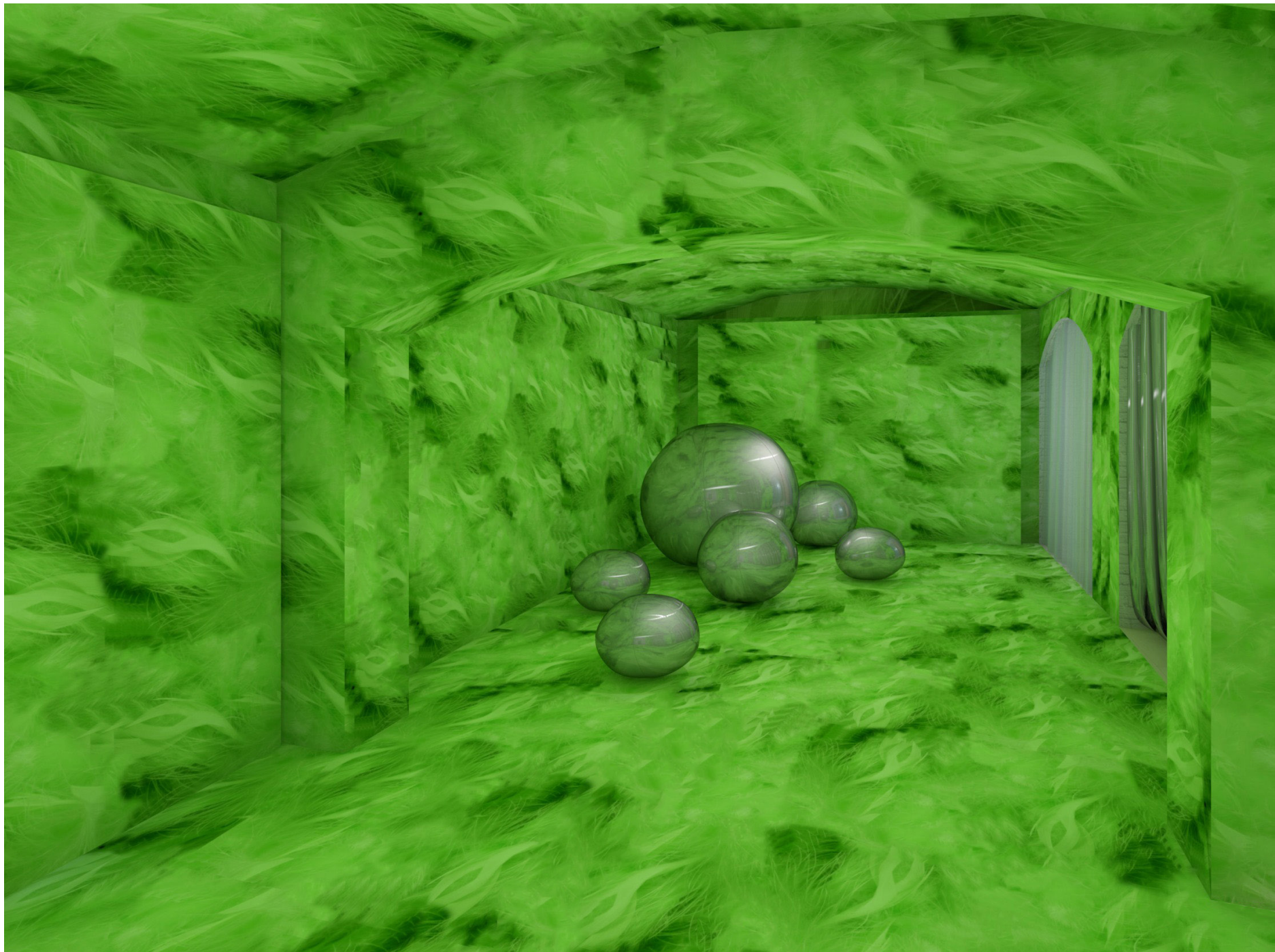
Riippuen kävijän kulkusuunnasta tämä käytävä on toisena tai vasta kierroksen loppupäässä. Pyrin luomaan vahvasti kosketusaistiin vetoavan tilan, missä materiaaleja on lupa tunnustella. Värimaailma on myös voimakas ja tavoitteena on luoda immersiiivinen kokemus.

Tilan pintoja peittää pörröinen ja pehmeä karvainen materiaali, joka kutsuu koskemaan sitä. Pehmeän materiaalin vastapainona toimivat teräksiset pallot, joilla voi istua tai kiipeillä ja ihmetellä tilaa. Kylmä ja kova teräs ja pehmeä ja lämmin karvamateriaali luovat vahvan kontrastin. Tämän tilan alkupäässä olevasta aukosta pääsee myös verhoa raottamalla keskellä näyttelyä sijaitsevaan tilaan (kts. kuva 36. punainen pallo).



Kuva 36. (mukailtu Designmuseo a.)

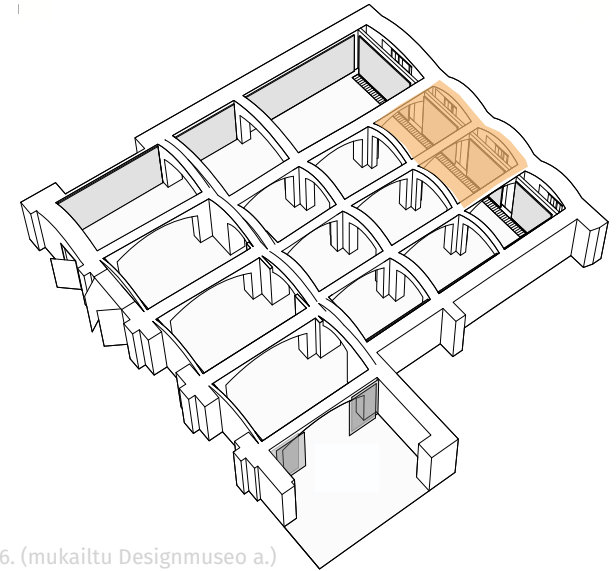




3. Käytävä

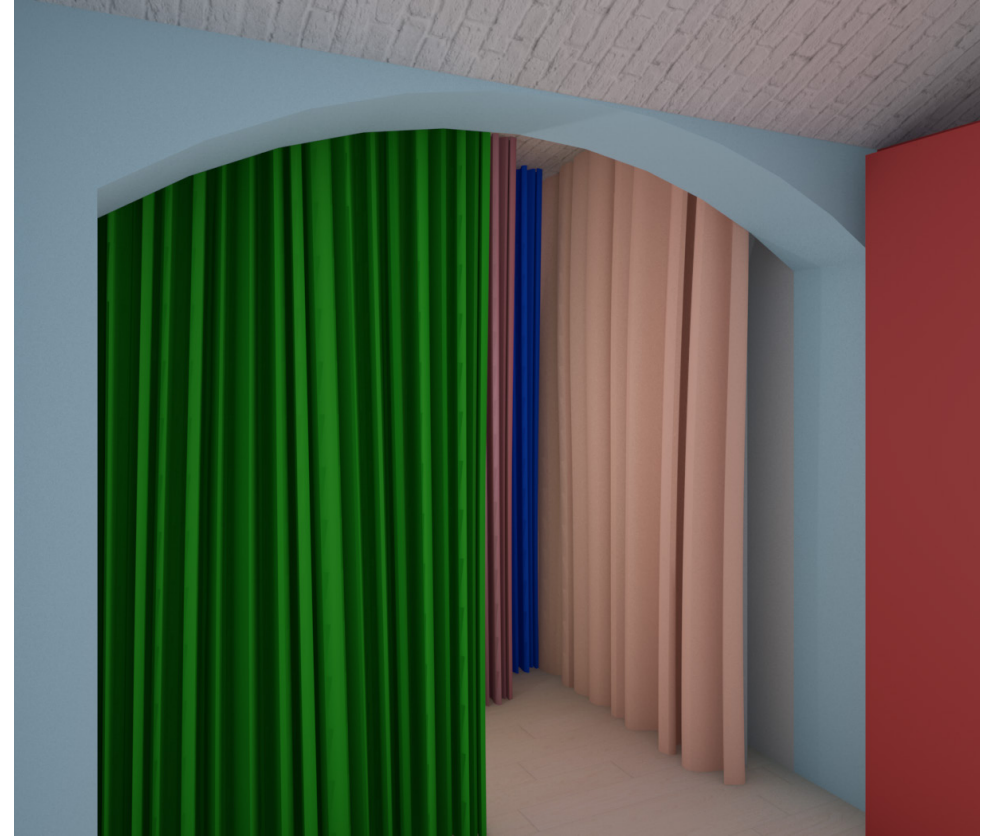
Kierroksen keskivaiheilla oleva tila on varattu rentoutumiseen. Verhojen väleistä pujotellaan päästäkseen seuraavaan tilaan. Tilassa soi rauhallinen musiikki ja verhojen värejä ja materiaaleja voi tutkia läpi mennessään.

Erilevyiset verhot tuovat tilaan siksakmaisen kulun. Verhot ovat eri materiaaleja ja niitä saa kosketella tuntoaistin virkistämiseksi. Rauhallinen musiikki myös antaa kuuloaistille tehtävää.



Kuva 36. (mukailtu Designmuseo a.)



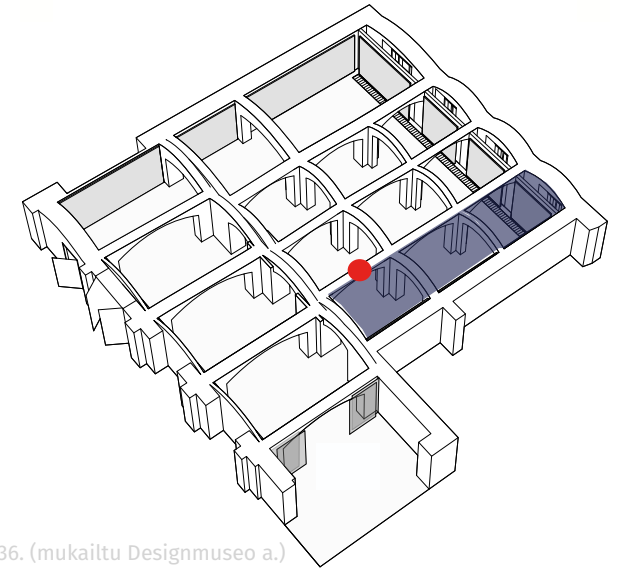


4. Käytävä

Tämä osuus näyttelystä on joko loppuvaiheilla tai toisena näyttelyn kiertosuunnasta riippuen. Suunnitelma hyödyntää käytävän pituutta ja sen toistuvia kaarinäkymiä (engl. enfilade).

Käytävän näkymä vaihtelee, riippuen kummasta päästä sitä katsoo. Lähempää näyttelyn sisäänkäyntiä olevasta päästä näkymä on punasävytteinen ja toisesta taas sinisävytteinen. Tässä tilassa voi pohtia värien vaikutusta ja nauttia vaihtelevista väriyhdistelmistä liikkumalla tilassa edestakaisin.

Tästä tilasta on myös kulku näyttelyn keskellä sijaitsevaan tilaan. Käynti tilaan tapahtuu verhoa raottamalla ja sulkemalla sen perässään tilan pimennyksen vuoksi (kts. kuva 36. punainen pallo).



Kuva 36. (mukailtu Designmuseo a.)

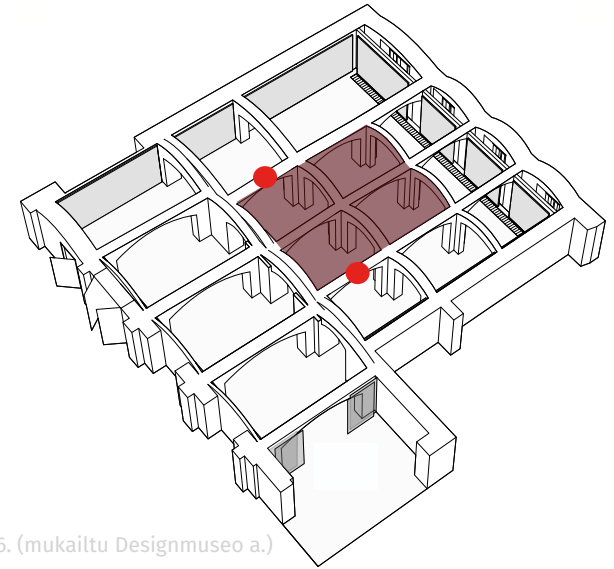




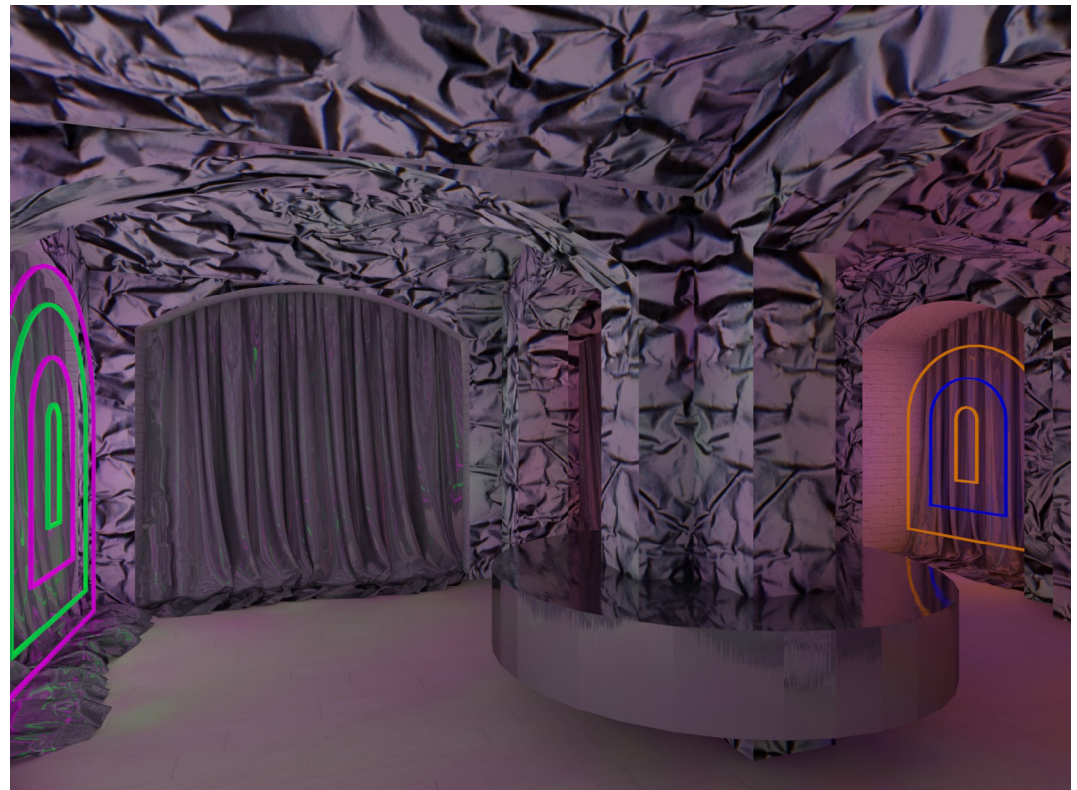
Keskusta

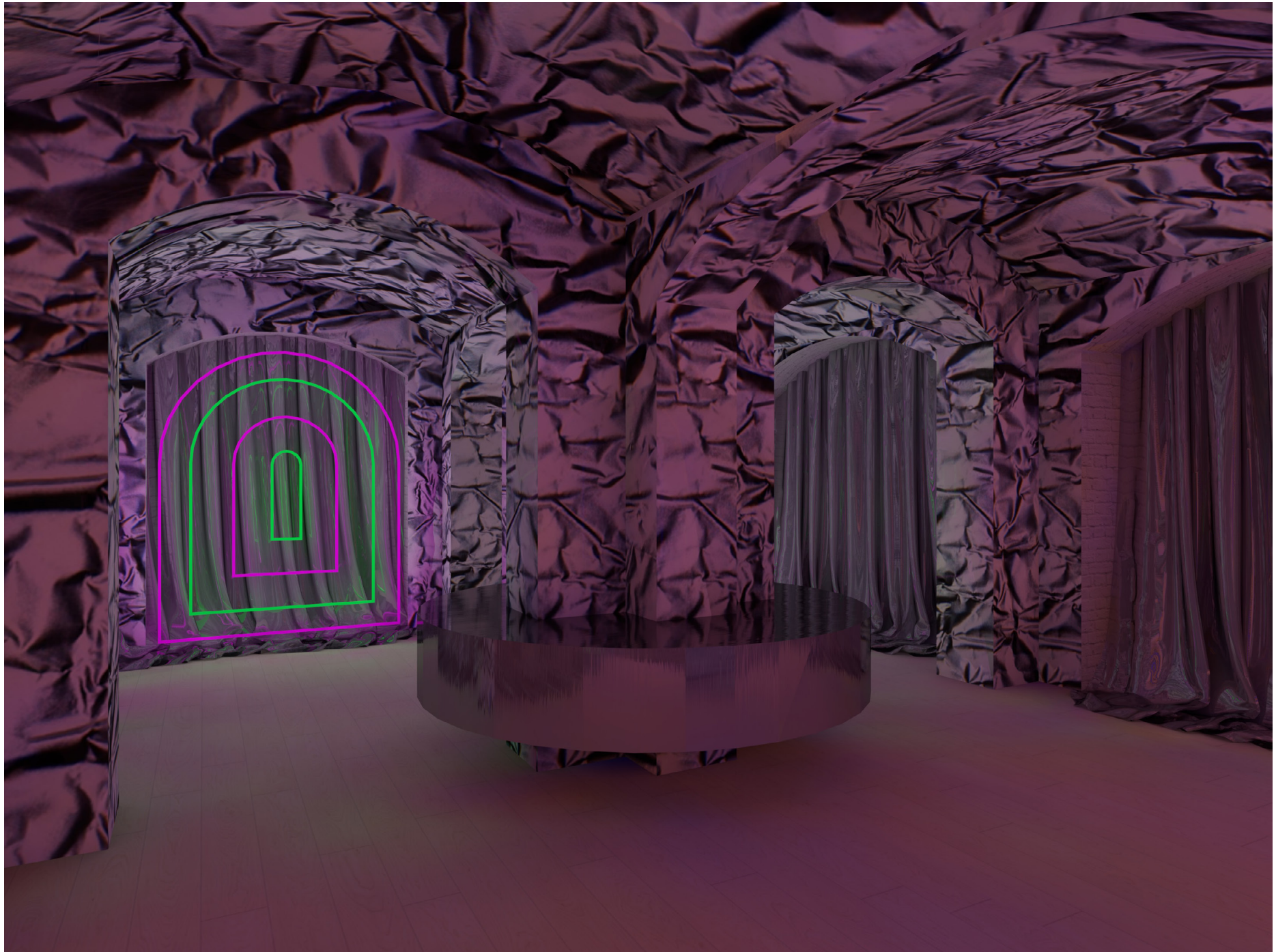
Näyttelyn keskellä piilottelee pimennetty tila. Käynti keskiosaan tapahtuu 2. tai 4. käytävän kautta (kts. kuva 36. punaiset pallot).

Tila on pimennetty metallinhohtoisilla verhoilla joka suunnasta. Keskellä tilaa on mahdollisuus istua ja nauttia tunnelmasta. Kaaria ja kattoa peittää myös metallinhohtoinen rypytytyn näköinen kangas. Kankaan tekstuuri ja metallin hohtavuutta mukaileva pinta luovat tilaan heijastuksia. Tilan päädyissä sijaitsevat eri väriset neonvalot heijastelevat pinnoilta ja luovat tilaan kauniita värejä ja intensiivisen tunnelman. Tilassa soi myös tunnelmaan sopivaa musiikkia kokonaisvaltaisemman kokemuksen tuottamiseksi moniaistisuuden keinoin.

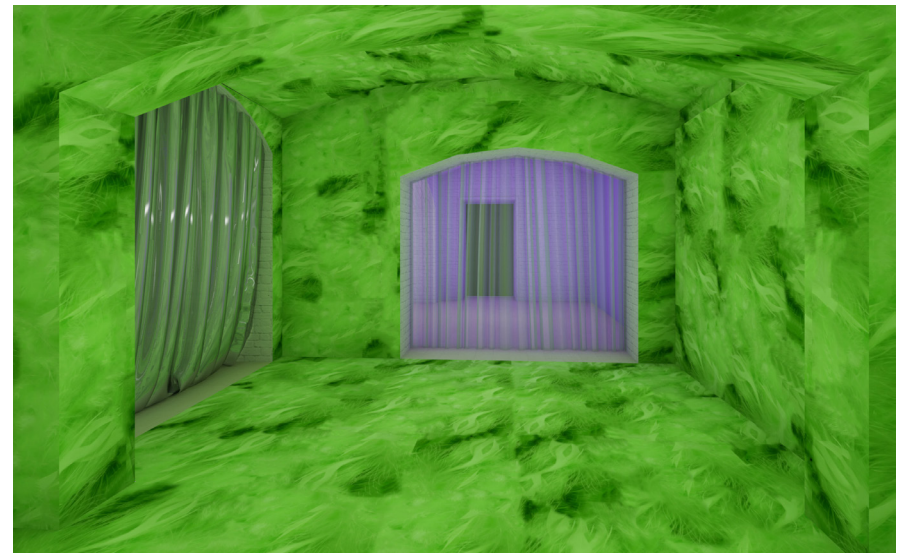
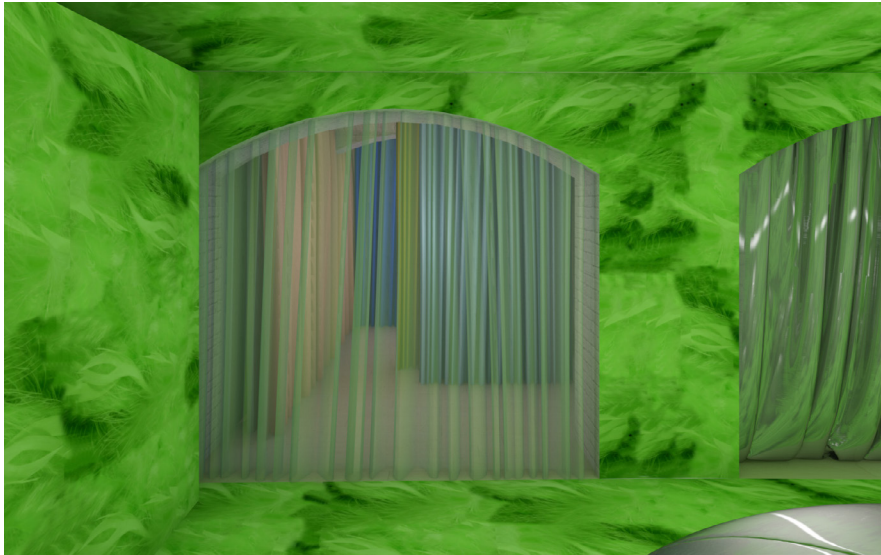


Kuva 36. (mukailtu Designmuseo a.)





Tilojen väliä ja tunnelmien sekoittumista voidaan myös rajata ohuilla verhoilla. Kulku tapahtuisi helposti verhojen keskeltä.



5.

Yhteenveto

Prosessin ja lopputuloksen arviointi

Opinnäytetyön aihepiirin valinta oli selkeää, mutta sen tarkentaminen vei paljon aikaa ja jatkui pitkälle prosessin läpi. Museot ja näyttelyt nousivat jo alkuvaiheessa esiin kiinnostuksenkohteideni perusteella. Prosessi hidastui, kun yritin etsiä sopivaa näkökulmaa niiden käsittelyyn. Näyttelysuunnittelu ja konseptin luominen mahdollistivat taiteellisen tekemisen unohtamatta sisustusarkkitehtuurista näkökulmaa. Installaatiot kiehtoivat minua erityisesti ja niiden lähestyminen moniaistisuuden, ja kävijöiden osallistamisen kautta toi työhön mielenkiintoa ja haastetta. Haasteita aiheutti myös aiheen vapaus, kun rajaavia tekijöitä ei ollut kovin montaa. Tärkeimpänä inspiraation lähteenä työlle toimivat museokäynnit ja kokemukset, jotka jättivät työssä runsaasti tilaa luovalle ajattelulle, mutta toimivat ohjaavina tekijöinä.

Työn lopputuloksessa ovat nähtävissä asettamani tavoitteet värikkydestä, leikkisyydestä, monipuolisesta materiaalien käytöstä ja moniaistisuudesta. Jatkokehityksenä haluaisin perehtyä tarkemmin moniaistisuuteen ja tuoda sitä vielä monipuolisemmin esille. Osa näyttelykonseptin ideoista olisi myös kaivannut lisäkehitystä, jos aikataulu olisi sen sallinut. Näyttelysuunnittelu oli aihevalintana hyvä, sillä olen halunnut perehtyä siihen tarkemmin ja nyt siihen oli mahdollisuus. Kiinnostus näyttelyihin ja niiden suunnitteluun kasvoi opinnäytetyön aikana ja toivon, että pääsen jatkamaan niiden parissa tulevaisuudessa.

Lähteet

Amos Rex. TeamLab. Viitattu 14.5.2022. Saatavissa <https://amosrex.fi/nayttely/teamlab/>

Corporate Design Interiors. 2019. Multisensory design - Designing for all 5 senses. CDI Blog. Viitattu 23.5.2022. Saatavissa <https://corporatedesigninteriors.wpcomstaging.com/2019/07/18/multisensory-design-designing-for-all-5-senses/>

Designmuseo a. 2020. Vuoden Graafikko 2020 Schick Toikan Other Words -näyttely esillä Designmuseon Galleriassa. Viitattu 14.5.2022. Saatavissa <https://www.designmuseum.fi/fi/events/vuoden-graafikko-2020-schick-toikan-other-words-nayttely-esilla-designmuseon-galleriassa/>

Designmuseo b. 2020. Designmuseo avattiin entiseen koulurakennukseen Helsinki-päivänä 1979. Youtube-video. Viitattu 11.5.2022. Saatavissa https://www.youtube.com/watch?v=Yb-GqVcAmvtA&ab_channel=Designmuseo

Designmuseo a. Tilavuokraus. Viitattu 11.5.2022. Saatavissa <https://www.designmuseum.fi/fi/museo-palvelee/#tilavuokraus>

Designmuseo b. Designmuseo. Viitattu 11.5.2022. Saatavissa <https://www.designmuseum.fi/fi/me/>

Designmuseo c. Museon kokoelmat. Viitattu 11.5.2022. Saatavissa <https://www.designmuseum.fi/fi/kokoelmat/>

EMMA - Espoon modernin taiteen museo. 2022. Daniel Buren: Kävelyllä siksakissa. Viitattu 13.5.2022. Saatavissa <https://emmamuseum.fi/nayttely/daniel-buren/>

Graham, B. 2005. The Engaging Museum: Developing Museums for Visitor Involvement. E-kirja. London: Routledge. Saatavissa rajoitetusti <http://primo.lut.fi/lab>

Kiasma. Shoplifter Nervescape VIII. Viitattu 15.5.2022. Saatavissa <https://kiasma.fi/nayttely/shoplifter-nervescape/>

L21 Gallery. Viitattu 15.5.2022. Saatavissa <https://www.l21gallery.com/about/>

Lipps, A. & Lupton, E. 2018. Why sensory design? Cooper Hewitt. Viitattu 23.5.2022. Saatavissa <https://www.cooperhewitt.org/2018/04/03/why-sensory-design/>

Museot. Designmuseo. Viitattu 11.5.2022. Saatavissa https://museot.fi/museohaku/?museo_id=21134

Museot. 2019. Museokortti-järjestelmän vaikutukset museoalaan: pääsylipputulot kasvaneet 56 %, kävijämäärät 35 %. Viitattu 17.5.2022. Saatavissa <https://museot.fi/ansaintalogiikka-ja-avainluvut>

Museot. 2020. Museokortti-käynnit hurjassa 43 % kasvussa – katso TOP 20 museokohteet vuonna 2019. Viitattu 17.5.2022. Saatavissa

<https://museot.fi/uutiset/museokortti-kaynit-kasvussa>

Museotilasto. 2021. Museokäynnit vuonna 2020. Viitattu 17.5.2022. Saatavissa https://www.museotilasto.fi/tiedostot/museovirasto/files/Tilastokortti2_2021.pdf

Museovirasto. 2020. Museoiden käyntiluvut jälleen uuteen ennätykseen – vuonna 2019 museoissa vierailtiin 7,6 miljoonaa kertaa. Viitattu 17.5.2022. Saatavissa <https://www.museovirasto.fi/fi/ajankohtaista/museoiden-kayntiluvut-jalleen-uuteen-ennatykseen-vuonna-2019-museoissa-vierailtiin-7-6-miljoonaa-kertaa>

O’Gara, M. 2019. How Engaging the Senses Creates Meaningful Design. Human Spaces. Viitattu 23.5.2022. Saatavissa <https://blog.interface.com/how-engaging-the-senses-creates-meaningful-design/>

Penique productions. About us. Viitattu 12.5.2022. Saatavissa <https://www.peniqueproductions.com/about-us/>

Tate a. Art term: Installation Art. Viitattu 3.4.2022. Saatavissa <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/i/installation-art>

Tate b. Art term: Conceptual Art. Viitattu 4.4.2022. Saatavissa <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/conceptual-art>

Kuva 1. Unsplash. 2017. Viitattu 27.5.2022. Saatavissa <https://unsplash.com/photos/RnCpIXixooY>

Kuva 2. Unsplash. 2017. Viitattu 12.5.2022. Saatavissa <https://unsplash.com/photos/ZLBzMgle-nE>

Kuva 3. Unsplash. 2018. Viitattu 12.5.2022. Saatavissa <https://unsplash.com/photos/YKE4zTW5lic>

Kuva 4. Karttunen, A. / EMMA - Espoon modernin taiteen museo. 2022. Daniel Buren: Photo-souvenir, käännettävät sermit, (Les Paravents), 2022. In situ -teos, EMMA. Viitattu 13.5.2022. Saatavissa <https://emmamuseum.fi/nayttely/daniel-buren/>

Kuvat 5.–7. TeamLab. Viitattu 14.5.2022. Saatavissa <https://www.teamlab.art/e/amosrex/>

Kuvat 8. ja 9. Huttunen, J. Viitattu 14.5.2022. Saatavissa <https://www.designmuseum.fi/fi/events/vuoden-graafikko-2020-schick-toikan-other-words-nayttely-esilla-designmuseum-on-galleriassa/>

Kuva 10. Shoplifter. 2019. Viitattu 15.5.2022. Saatavissa <http://shoplifterart.com/#/nervescape-viii-kiasma/>

Kuva 11. Unsplash. 2019. Viitattu 16.5.2022. Saatavissa <https://unsplash.com/photos/9K-kPloRgOUY>

Kuva 12. Nota bene visual. Viitattu 16.5.2022. Saatavissa <http://www.notabenevisual.com/#/works/in-order-to-control/>

Kuva 13. Unsplash. 2021. Viitattu 16.5.2022. Saatavissa <https://unsplash.com/photos/NOJ5UmHvr6Q>

Kuva 14. Unsplash. 2017. Viitattu 16.5.2022. Saatavissa <https://unsplash.com/photos/-a0D9LpcKV8>

Kuva 15. Artland. Viitattu 16.5.2022. Saatavissa <https://magazine.artland.com/marcel-duchamp-conceptual-art/>

Kuva 16. Creed, M. 2018. Viitattu 16.5.2022. Saatavissa <http://www.martincreed.com/site/works/work-no.-3071>

Kuva 17. Unsplash. 2010. Viitattu 27.5.2022. Saatavissa <https://unsplash.com/photos/qHwyJwIHW0s>

Kuva 18. Penique productions. 2022. Bounce. Viitattu 12.5.2022. Saatavissa <https://peniqueproductions.tumblr.com/post/682036637440622592/bounce-by-penique-productions-george-town-cayman>

Kuva 19. Penique productions. 2011. El Claustro. Viitattu 12.5.2022. Saatavissa <https://peniqueproductions.tumblr.com/post/116936286648/el-claustro-by-penique-productions-queretaro>

Kuva 20. Penique productions. 2015. A Piscina do Parque Lage. Viitattu 12.5.2022. Saatavissa <https://peniqueproductions.tumblr.com/post/118130972598/a-piscina-do-parque-lage-by-penique-productions>

Kuva 21. L21 Gallery. 2021. Viitattu 15.5.2022. Saatavissa <https://www.l21gallery.com/exhibition/erika-hock-body-trouble/>

Kuva 22. L21 Gallery. 2020. Viitattu 15.5.2022. Saatavissa <https://www.l21gallery.com/exhibition/ricardo-passaporte-if-dogs-dont-go-to-heaven-i-want-to-go-where-they-go/>

Kuva 23. L21 Gallery. 2021. Viitattu 15.5.2022. Saatavissa <https://www.l21gallery.com/exhibition/jaime-hayon-cosmotik-jungle/>

Kuva 24. L21 Gallery. 2020. Viitattu 15.5.2022. Saatavissa <https://www.l21gallery.com/exhibition/szabolcs-bozo-home-again/>

Kuva 25. Designbuzz. Viitattu 27.5.2022. Saatavissa: <https://designbuzz.com/bordeaux-architectural-garden-beauty-meets-biodegradability/>

Kuva 26. L21 Gallery. 2016. Viitattu 27.5.2022. Saatavissa <https://www.l21gallery.com/exhibition/bel-fullana-rosa-dulce/>

Kuva 27. Penique productions. 2011. El Claustro. Viitattu 12.5.2022. Saatavissa <https://peniqueproductions.tumblr.com/post/116936286648/el-claustro-by-penique-productions-queretaro>

Kuva 28. Kablukova, I. 2018. Viitattu 27.5.2022. Saatavissa <http://www.eduarderemchuk.com/like/>

Kuva 29. Brasille, J. John Armleder, E Hoi E, 2001. Viitattu 27.5.2022. Saatavissa <https://www.artforum.com/print/201104>

Kuva 30. Architects of Air. Viitattu 27.5.2022. Saatavissa <https://www.architects-of-air.com/luminaria/arboria>

Kuva 31. Khemsurov, M. 2015. Viitattu 27.5.2022. Saatavissa <https://www.sightunseen.com/2015/02/daniel-steegmann-man-granes-steel-curtains/>

Kuva 32. L21 Gallery. 2021. Viitattu 15.5.2022. Saatavissa <https://www.l21gallery.com/exhibition/erika-hock-body-trouble/>

Kuva 33. Designmuseum a. Gallery Booklet (pdf). Viitattu 11.5.2022. Saatavissa <https://www.designmuseum.fi/fi/events/design-club-haun-kautta-etsitaan-materiaalia-ja-materiaalisuutta-kasittelevaa-naytelya-designmuseon-galleriaan/>

Kuva 34. Tikkala, A. Viitattu 11.5.2022. Saatavissa <https://millavaahtera.com/News-1>

Kuva 35. Designmuseum. Viitattu 27.5.2022. Saatavissa <https://www.designmuseum.fi/fi/events/design-club-haun-kautta-etsitaan-materiaalia-ja-materiaalisuutta-kasittelevaa-naytelya-designmuseon-galleriaan/>

Kuva 36. Designmuseum a. Gallery Booklet (pdf). Viitattu 11.5.2022. Saatavissa <https://www.designmuseum.fi/fi/events/design-club-haun-kautta-etsitaan-materiaalia-ja-materiaalisuutta-kasittelevaa-naytelya-designmuseon-galleriaan/>