

Tulevaisuuden tekemisen museo

Maailman parhaassa arkkitehtuuri- ja designmuseossa
ajattelu yhdistyy tekemiseen ja muistaminen uuden luomiseen.

Tulevaisuuden tekemisen museo. Uuden arkkitehtuuri- ja designmuseon konsepti.

Sisällysluettelo

Taustaksi **3**

1 / Museo tiiviisti sekä suositukset **4**

Tulevaisuuden tekemisen museo	5
Johdatus uuteen museoon	6
Museo tiiviisti: miksi, mitä, miten, kenelle?	7
Toteuttamispäätös pitää tehdä nopeasti ja muut suositukset	8

2 / Taustat ja perustelut **9**

Tarjolla edelläkävijän rooli	10
Museon periaatteet ja tehtävät	15
Ei kävijöitä vaan käyttäjiä	24
Tilat, resurssit, osaamiset ja kumppanuudet	28
Museo vuonna 2025	32
Työ on jo käynnissä	35

JULKAISUN NIMI
Tulevaisuuden tekemisen museo.
Uuden arkkitehtuuri- ja designmuseon konsepti.

TILAAJAT
Helsingin kaupunki ja opetus- ja kulttuuriministeriö

TEKIJÄT
Tuomas Auvinen, Outi Kuittinen ja Ulla Teräs

ASIASANAT
museot, arkkitehtuuri, muotoilu,
Arkkitehtuurimuseo, Designmuseo, kulttuurimatkailu

Helsinki 2019

Taustaksi

Tekijöiltä

LAAJA YHTEINEN TAHTO uuden arkkitehtuuri- ja designmuseon luomiselle on olemassa. Sille on kansainvälistä kiinnostusta ja paljon lunastamatonta potentiaalia. Tämä on käynyt selväksi elokuussa 2018 valmistuneen selvitystyön ja sitä seuranneen konseptointityön aikana.

TÄSSÄ UUDEN MUSEON KONSEPTISSA on hahmoteltu museon visio ja periaatteet, joilla potentiaali lunastetaan. Lähtökohtana on rakentaa nykyisten Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon osaamisen varaan, mutta laajentaa toimintaa kohti korkean kansainvälisen tason arkkitehtuuri- ja designmuseota. Konsepti vastaa peruskysymyksiin miksi, mitä, miten ja kenelle.

KONSEPTIN VALMISTUMISESTA museon ovi- en avaamiseen kuluu vuosia ja museo avautuu aikaisintaan 2020-luvun puolivälissä. Siksi uusi museo maalataan vielä suurin pensselin- vedoin. Työssä on keskitytty periaatteisiin, jotka kestävät aikaa eivätkä määrittele liian yksityiskohtaisesti museon toimintoja.

Museon talouden ja tilaohjelman muotoilu on rajattu tämän työn ulkopuolelle. Myös museon yksityiskohtaiset sisällöt, toiminnot ja esimerkiksi visuaalinen identiteetti ja nimi kuuluvat osaksi varsinaista suunnittelu- prosessia, joka alkaa perustamispäätöksen jälkeen. Ideoita voidaan tulevina vuosina kehittää, testata ja syventää osallistuvasti myös laajaa kansalaiskeskustelua hyödyntäen.

KONSEPTIKIRJAN ALKUOSA ESITTELEE TIIVIISTI museon kokonaisuuden ja suositukset etenemisestä museon toteuttamisessa.

Keskeistä on ollut saada tuntuma siitä, mitä museo voi toteutuessaan merkitä erilaisille ihmisille, maailmalle, Suomelle ja Helsingille.

TOINEN OSA SISÄLTÄÄ kuvauksen toimintaympäristön mahdollisuuksista, joille museon visio ja edelläkävijärooli rakentuvat. Sen lisäksi esitellään kaikessa tekemisessä näkyvät peruseriaatteet ja määritellään viisi tehtävää, joiden avulla uusi museo toteuttaa tarkoitustaan. Jotta tehtävät eivät jäisi ilmaan leijumaan, on niiden toteuttamista konkretisoitu nostamalla esiin avainasioita. Niitä havainnollistavien olemassa olevien esimerkkien tarkoitus on tarjota inspiraatiota ja oppia. Käyttäjien motivaatioita on hahmoteltu alustavasti kansalaishaastattelusta saadun aineiston pohjalta.

OLEMME TYÖN AIKANA TULLEET ENTISTÄ VAKUUTTUNEEMMIKSI siitä, että maailman parhaan arkkitehtuuri- ja designmuseon koti on Helsingissä. Uskomme, että tämä konsepti luo mahdollisuudet sen synnyttämiseksi.

Seuraaville sivuille kiteytyneitä ajatuksi on kehitetty yhdessä satojen ihmisten ja toimijoiden kanssa. Se on ollut äärimmäisen arvokasta niin tämän työn kuin museon tulevan kehittämisen kannalta.

Kiitämme lämpimästi niitä lukuisia ihmisiä ja organisaatioita, jotka ovat työn aikana anteliaasti jakaneet ajatuksiaan ja asiantunte- mustaan sekä unelmiaan uudesta museosta.

Helsingissä 28.3. 2019

Tuomas Auvinen, Outi Kuittinen ja Ulla Teräs

Toimeksianto

Asettamispäätös 8.10.2018

”Opetus- ja kulttuuriministeriö ja Helsingin kaupunki ovat päättäneet asettaa valmistelu- hankkeen edistämään uuden kansainvälistä huipputasoa edustavan arkkitehtuuri- ja designmuseon toteuttamista Helsinkiin. Tavoitteena on, että hankkeessa laadittavan konseptisuunnitelman pohjalta valtio, Helsingin kaupunki sekä Suomen arkkitehtuurimuseota ja Designmuseota ylläpitävät säätiöt voisivat päättää hankkeen jatkovalmistelusta ja sen edellyttämistä toimenpiteistä.

Hankkeen taustana on selvitys, jonka ope- tus- ja kulttuuriministeriö ja Helsingin kaupunki toteuttivat yhteistyössä Suomen arkkitehtuu- rimuseon ja Designmuseon kanssa. Selvitys museokokonaisuuden toteuttamisen edellytyk- sistä ja tarvittavista toimenpiteistä julkistettiin 21.8.2018 ja siinä puollettiin vahvasti uuden museokokonaisuuden toteuttamista.”

Hankkeen tavoite toimeksiannon mukaan

”Valmisteluhankkeessa laaditaan konsepti- suunnitelma uudesta arkkitehtuuri- ja desig- nmuseosta. Konseptisuunnitelman laadinta tapahtuu yhteistyössä molempien museoiden ja niiden edustamien toimialojen, eri yleisöjen, sidosryhmien ja kansainvälisen kentän kanssa. Konseptisuunnitelmassa kuvataan valtion, kau- pungin ja museoiden yhteinen näkemys uuden toimintakokonaisuuden keskeisistä tavoitteista, toimintatavoista ja kohderyhmistä sekä kansainvälistä huipputasoa edustavasta toteu- tuksesta. Suunnitelma on lähtökohta museon vahvan yhteisen identiteetin muodostumiselle ja uuden toiminnan tarvitsemalle tuelle.”

Tehty työ lukuina

250 +
osallistunutta ihmistä

30
kansalaishaastattelua

6
museoiden
muutosagenttia

5
ulkomaan vierailua:
Danish Achitecture Center - DAC,
Kunsthall Charlottenborg, Lego House,
The Design Museum, V&A Museum

5
keskustelutilaisuutta

6
työpajaa

15
muuta kansainvälistä
benchmarkausta

+
sekä
kymmeniä
asiantuntijahaastatteluja
ja tapaamisia

1

MUSEO TIIVIISTI
SEKÄ SUOSITUKSET

Tulevaisuuden tekemisen museo

Maailman paras arkkitehtuuri- ja designmuseo sytyttää katsomaan maailmaa suunnittelijan silmin: kaiken voi tehdä toisin, kaiken voi tehdä paremmin.

Museossa ajattelu yhdistyy tekemiseen ja muistaminen uuden luomiseen.



Johdatus uuteen museoon

”TARVITSEMME UUDEN NÄKÖKULMAN

ihmisen olemassaoloon, eikä se saa perustua aineelliseen omistamiseen”, muotoilija Kaj Franck sanoi 1960-luvulla.

Franckin näkemys oli kauaskantoinen. Samanlaisia ajatuksia kertoivat myös ne yli 200 ihmistä, joiden osaamista käytettiin tätä uuden museon konseptia varten. Heidän näkemyksensä piirsivät selvän kuvan: juuri nyt on todellinen mahdollisuus ja tarve uudelle arkkitehtuurin ja designin museolle. Suomi ja koko maailma kaipaavat näkökulmia hyvän elämän syntymiseen maailmassa, jossa isot muutosvoimat pauhaavat.

KÄVIJÄMÄÄRIÄÄN KASVATTAVALLA

MUSEOKENTÄLLÄ voi olla tässä uudenlainen rooli. Muistamisen lisäksi museo voi myös toimia: yhdistää ja luoda uutta. Etenkin silloin se voi nousta rakennustaan isommaksi, ihmisiä luokseen ja Helsinkiin houkuttelevaksi ilmiöksi. Uuden museon pohjana ovat ainutlaatuiset Arkkitehtuuri- ja Designmuseoiden kokoelmat, tutkimus ja osaaminen, mutta sen uusi perusviesti on yksinkertainen: voit muotoilla maailmaa myös itse, olla mukana määrittelyssä muotoilun ja arkkitehtuurin eli tulevaisuuden maailman arvoja. Siksi museo yllyttää kokemaan ja tekemään itse ja yhdessä.

JOS MUSEON YDINNÄYTTELYSSÄ ON VAATE,

siitä tehdyn kopion saa pukea päälleen. Jos kajaanilaiselle peruskoululaiselle halutaan opettaa ympäristösuunnittelua, museon tarjoamat virtuaalityökalut ovat käytössä. Kun ihmettelemme mitä empatialle tapahtuu digitaalisessa ajassa, museossa on työpaja, jossa pohditaan miten tietokonesovelluksia voi muotoilla myötätuntoa tukeviksi.

ESIMERKIT KUVAAVAT uuden museon toiminta-ajatusta ja periaatteita. Sen tapahtumat ja avaukset tuovat yhteen yhteisöjä, yrityksiä ja yksilöitä arkkitehtuurin ja designin kentältä ja sen ulkopuolelta. Se tuottaa ihmisille kokemuksia, jotka sytyttävät heidät. Ehkä kipinä tulee oivalluksen ilosta – tai ehkä tunteesta, että nyt pitää tehdä jotain toisin.

MUSEOSTA TULEE KANSAINVÄLISESTI AINUTLAATUINEN arkkitehtuuri- ja designmuseo. Muuta tavoitetta ei voi olla. Niin museo-, arkkitehtuuri- ja design-alojen kuin laajemmin talouden virtoja määrittävä kisa käydään nykyään kaupunkien välillä. Erottautuminen on olennaista, kokemuksellisuus elintärkeää.

MAAILMALLA MONI YRITYS RAKENTAA kalusteita tai esineitä mallistoina, joissa

tuotteilla on suhde vain toisiinsa. Pohjoismaisen arkkitehtuurin ja designin voima on sen yhteydessä ihmiseen ja ympäristöön. Suomessa 1930-luvulla sitä edusti Paimion sairaala, jonka jokainen yksityiskohta loiskuamatonta pesuallasta myöten tuki potilaan hyvinvointia ja kansanterveyttä. 2000-luvulla Suomessa luodaan uutta oppimiskäsitystä tukevaa kouluarkkitehtuuria.

UUSI MUSEO HAASTAA JA AUTTAA ihmisiä katsomaan maailmaa suunnittelijan katseella: kaiken voi tehdä toisin, paremmin, maailma on muutettavissa. Ihmiskunnan isot kysymykset pystytään ratkaisemaan yhdessä. Niin on tehty ennenkin.

NYT ON OIKEA AIKA TIIVISTÄÄ pohjoismaisen tekemisen henki, jossa syntyvät asiat ovat arkisen toimivia ja jumalaisen kauniita. Maailmalta ei löydy hyvää esimerkkiä tulevaisuuteen katsovasta arkkitehtuuri- ja designmuseosta.

Tehkäämme se Helsinkiin!



Museo tiiviisti: Miksi, mitä, miten ja kenelle?

Maailman paras arkkitehtuuri- ja designmuseum sytyttää katsomaan maailmaa suunnittelijan silmin: kaiken voi tehdä toisin, paremmin. Museossa ajattelu yhdistyy tekemiseen ja muistaminen uuden luomiseen. Museo on edelläkävijä, joka vahvistaa arkkitehtuuria ja designia Suomen ja Helsingin kansainvälisinä vahvuuksina. Se lisää vetovoimaamme ja kestävän kasvun mahdollisuuksia.

MIKSI?

ARKKITEHTUURI JA DESIGN ovat sekä Suomen että Helsingin aitoja vahvuuksia, joista meidät tunnetaan. Niiden vahvistaminen juuri nyt kannattaa. Uusi, kunnianhimoinen museo tukee kulttuuria ja matkailua sekä arkkitehtuurin ja designin ekosysteemin kehitystä ja yritystoimintaa. Kulttuurinen investointi museoon luo kestävän kasvun mahdollisuuksia, työpaikkoja sekä vero- ja matkailutuloja.

GLOBALIT HAASTEET RATKAISTAAN KAUPUNGEISSA. Helsinki erottautuu kehittämällä kaupunkia designin ja osallistumisen avulla. Arkkitehtuurilla ja designilla on ollut vahva rooli yhteiskuntamme rakentamisessa. Maailma kaipaa nyt näkemyksiä, miten hyvää elämää tehdään tulevaisuudessa. Museo profiloi Helsinkiä ja Suomea kansainvälisinä uranuurtajina arkkitehtuurin ja muotoilun käyttämisessä hyvinvoinnin lisäämiseksi.

MUUTTUVAT MUSEOT KASVATTAVAT SUOSIO-TAAN. Kansainväliseltä kentältä puuttuu vielä arkkitehtuurin ja designin yhteen tuova suunnannäyttäjä. Omaleimainen museo, joka nousee paikallisista vahvuuksista, on houkutteleva vierailukohde, josta voimme olla ylpeitä. Se lisää Helsingin ja Suomen vetoa, tunnettuutta ja elinvoimaa. Se tekee Helsingistä myös hauskemman paikan.

MIKÄLI EMME TARTU TILAISUUTEEN NYT, maailman paras arkkitehtuuri- ja designmuseum tehdään jonnekin muualle.

MITÄ?

HELSINKIIN RAKENNETAAN merelliseen keskustaan maailmanluokan arkkitehtuuri- ja designmuseum. Uudisrakennus tehdään suomalaisen arkkitehtuurin korkean laadun ja nykypäivän parhaan osaamisen mukaisesti. Korkeatasoinen rakennus vahvistaa Helsingin identiteettiä ja ottaa itsessään kantaa tulevaisuuteen kestävyydellään ja ekologisuudellaan. Se luo elävää kaupunkiympäristöä ja heijastaa museon tulevaisuuteen katsovia periaatteita.

MUSEON KONSEPTI ohjaa työtä uuden museon tekemisessä. Erottuva arkkitehtuuri- ja designmuseum syntyy sisältölähtöisesti; vahvalla ja uutta museoajattelua hyödyntävällä konseptilla museo lunastaa paikkansa alansa kärjessä. Kunnianhimoisuudesta ei tingitä.

UUSI MUSEO EDELLYTTÄÄ laajaa rahoituspohjaa ja uutta organisaatiota, joka perustetaan viemään prosessia eteenpäin. Se tekee tiivistä yhteistyötä eri rahoittajien sekä Arkkitehtuuri- ja Designmuseumien kanssa. Näin varmistetaan museon riittävä resurssien taso. Nykyiset museot fuusioituvat uuteen organisaatioon.

MUSEO LUODAAN PROSESSINA, johon osallistuu käyttäjiä ja sidosryhmiä laajasti. Kun museo suunnitellaan alusta asti muotoiluajattelua ja osallistumista hyödyntäen, varmistetaan elävän ja yhteisöjään palvelevan museon syntyminen.

MITEN?

MUSEO KERTOO KOKOELMILLAAN JA TARINOILLAAN, miten suunnittelijoiden valinnat ovat muokanneet maailmaa. Museon sydän on pohjoismaiden laajin arkkitehtuuria ja designia yhdistävä ydinnäytely. Sen rakentamisen johtajatuksena on kävijän kokemus. Elämyksistä syntyy oivalluksia. Jokainen voi nähdä maailman suunnittelijan silmin.

MUSEO TEKEE NÄKYVÄKSI yhteiskunnallisten kysymysten ja arkkitehtuurin ja designin yhteyden. Museo tarjoaa tilan keskustella siitä, mitä hyvä elämä on tulevaisuudessa ja miten sitä luodaan. Museon tarjoamat kokemukset, kohtaamiset, näkökulmat, työkalut ja taidot ruokkivat toivoa ja kykyä tehdä tulevaisuutta, jossa voivat hyvin niin ihmiset kuin ympäristö.

MUSEO YLLYTTÄÄ yksilöitä ja yhteisöjä tuntemaan menneen, mutta tekemään jo seuraavaa. Museo on alusta ja kumppani, jonka tapahtumat ja avaukset tuovat yhteen yhteisöjä, yrityksiä ja yksilöitä arkkitehtuurin ja designin kentältä ja sen ulkopuolelta. Se rakentaa Helsingistä ja Suomesta arkkitehtuurin ja designin kansainvälistä solmukohtaa.

KANSAINVÄLINEN KIINNOSTAVUUS syntyy siitä, että museo on oma itsensä. Museo kehittää oman tapansa tehdä ja puhua Se ottaa oppia parhaista, mutta ei mitoiteta itseään arkkitehtuuri- ja designmuseumille varattuihin muotteihin. Edelläkävijät eivät tee samaa kuin muut.

KENELLE?

MUSEON TAVOITE on löytää erilaisia ja myös uusia käyttäjäryhmiä. Museo tarjoaa palveluita kohdennetusti erilaisten kohderyhmien tarpeisiin ja huolehtii näin mahdollisimman laajan yleisön tavoittamisesta.

MUSEO PALVELEE yhtä hyvin kriittistä näkökulmaa kaipaavaa arkkitehtuurin ammattilaista, vapaa-ajan tekemistä etsivää helsinkiläistä perhettä kuin suomalaista muotoilusta kiinnostunutta matkailijaa. Siksi se on kiinnostunut ihmisten erilaisista motiiveista ja pystyy vastaamaan niin hyötyä kuin nautintoa hakevien toiveisiin. Arkkitehtuurin ja designin maailmaan jo vihkiytyneiden lisäksi se houkuttaa myös niitä, joille arkkitehtuuri ja design eivät vielä ole kiinnostuksen kohde.

KÄYTTÄJIÄ OVAT IHMISTEN LISÄKSI yhteisöt, yritykset ja julkisen sektorin organisaatiot. Uusi museo ei ole vain vetovoimainen käyntikohde, vaan se toteuttaa tarkoitustaan monin keinoin. Se vaikuttaa kansainvälisissä verkostoissa, toimii valtakunnallisena vastuumuseona ja tarjoaa henkisen ja fyysisen tilan ihmisten omalle toiminnalle.

MUSEO EI NÄE KÄYTTÄJIÄÄN vain palvelujensa kohteina. Parhaimmillaan heistä tulee uuden museon kehittäjiä ja tekijöitä: avoin ja osallistumisen mahdollistava suunnitteluprosessi auttaa museota rakentamaan yhteisönsä. Museo on ihmisten oma.

Toteuttamispäätös pitää tehdä nopeasti – sekä kuusi muuta suositusta

Valtio ja Helsingin kaupunki tekevät museosta toteuttamispäätöksen vuoden 2019 aikana

KUN RAKENNAMME HELSINKIIN NYT maailman parhaan arkkitehtuuri- ja designmuseon, voimme ottaa alan johtajuuden itsellemme. On ainutkertainen hetki luoda aktiivinen ja ravisteleva kulttuurikohde kaupunkilaisille ja kansainvälisille matkailijoille. Samalla voimme synnyttää voiman, joka vahvistaa designia ja arkkitehtuuria Suomen ja Helsingin menestystekijinä ja yhteiskunnan kestäväen kasvun välineinä.

MIKÄLI MUSEOSTA EI TEHDÄ tarpeeksi nopeaa toteutuspäätöstä, joku muu ottaa arkkitehtuuri- ja designmuseoiden edelläkävijyyden. Esimerkiksi V&A East on kehitteillä Lontoossa ja Tukholman ArkDes on uudistumassa.

Arkkitehtuurimuseo ja Designmuseo aloittavat välittömän yhdistymisen valmistelun ja yhteistyön

NYKYISET MUSEOT aloittavat yhdistymisen valmistelun välittömästi. Ne kehittävät nykyistä toimintaansa uuden museon näkökulmasta ja priorisoivat nykyisiä toimintojaan yhdessä.

MUSEOIDEN ON MIETITTÄVÄ, mihin alueisiin panostetaan ja mistä voidaan luopua. Kehittämispäätökset on syytä kohdentaa niihin tekemisen alueisiin, jotka tukevat uuteen museoon siirtymistä ja siihen tarvittavan ”tasoloikan” toteuttamista.

JOS MUSEOT EIVÄT YHDISTY ja jo ennen sitä kehitä strategista yhteistyötä, ei pystytä luomaan ainutlaatuisia arkkitehtuurin ja designin yhteentuovaa museota ja yhteistä tekemisen tapaa.

Museon rakentamiseen luodaan viipymättä organisaatio, osaava tiimi ja kansainvälinen neuvonantajaryhmä

UUELLE MUSEOLLE LUODAAN HETI toteutuspäätöksen jälkeen organisaatio ja sille valitaan osaava projektijohtaja ja tiimi viemään prosessi läpi. Valtio, Helsingin kaupunki ja nykyiset museosäätiöt ohjaavat prosessia yhdessä. Työtä tehdään tiiviissä yhteistyössä nykyisten museoiden kanssa. Projektille perustetaan kansainvälinen neuvonantajaryhmä ankkuroimaan toteutus kansainväliseen huipputasoon.

JOS PROJEKTILLA EI OLE SELKEÄÄ OMISTAJAA JA PÄÄTÖKSENTEKIJÄÄ, kunnianhimoinen uusi museo ei voi toteutua. Tekeminen on tehotonta eikä kansainvälistä tasoa pystytä rakentamaan.

Museoiden henkilöstö osallistuu prosessiin, osaamista kehitetään ja myös hankitaan

UUDEN MUSEON AVAAMISTA EDELTÄVINÄ VUOSINA on museoiden nykyisen henkilöstön oltava keskeisesti luomassa uutta museota. Tällä varmistetaan nykyisen osaamisen hyödyntäminen ja uuden kehittyminen. Uutta osaamista on myös hankittava rekrytoinneilla.

JOS MUSEOIDEN HENKILÖSTÖÄ EI SAADA MUKAAN MUUTOKSEEN, ei voida luoda uuden museon omaa, tinkimätöntä tekemisen tapaa eikä uuden toiminnan edellyttämä osaaminen kehity.

Uuden museon rakennukselle ja toiminnalle annetaan riittävät resurssit

MUSEO RESURSOIDAAN sekä rakennuksen että toiminnan osalta kansainvälisen kunnianhimon tason vaatimalla tavalla laajapohjaisesti. Uuteen tekemiseen on suunnattava osa museoiden nykyisistä resursseista ja neuvoteltava myös uusia resursseja kehittämisvaiheen ajaksi. On tärkeää, että nykyisten museoiden rahoitusta aletaan lisätä asteittain jo ennen uuden museon avaamista.

ILMAN RIITTÄVIÄ RESURSSEJA museo ei saavuta tavoiteltua kansainvälistä vaikuttavuutta ja näkyvyyttä.

Arkkitehtuurikilpailu järjestetään sisältölähtöisesti

KIRKAS SISÄLLÖLLINEN KONSEPTI kantaa museota vuosia, siksi sen pitää olla suunnittelun keskiössä. Jos keskustelua alkavatkin hallita uuden rakennuksen luonne ja sen rakennuspaikka, riskinä on sisällön jääminen niiden jalkoihin.

SUUNNITTELUKILPAILU on toteutettava suomalaisen arkkitehtuurin hyvien kilpailuperinteiden mukaisesti. Rakennuksen puolestaan on noudatettava niitä periaatteita, joita uusi museo edistää, kuten tulevaisuuteen katsovaa kestävää kehitystä.

SISÄLLÖN JA ARKKITEHTUURIN kohtaaminen varmistetaan toteuttamalla kilpailu kaksivaiheisesti. Ensimmäisessä valitaan konseptitason ideoita, joista parhaita kehitetään seuraavaksi yhdessä suunnittelijoiden ja uuden museon tekijöiden kesken.

Museota kehitetään avoimena prosessina

USEAN TOIMIJAN JA SIDOSRYHMÄN ympäristössä on erityisen tärkeää, että jatkotyötä tehdään yhteiskehittäen ja muotoiluprosessin periaatteiden mukaisesti. Hyvä esimerkki avoimesta ja osallistuvasta suunnitteluprosessista on Helsingin keskustakirjasto Oodi.

JOS MUSEOTA KEHITETTÄESSÄ EI OTETA HUOMIOON sidosryhmien ja käyttäjien näkemyksiä ja tarpeita, ei uusi museo onnistu palvelemaan ja innostamaan heitä. Riskeinä on, että museota ei oteta omaksi, kävijämäärä jää tavoiteltua pienemmäksi eikä museolla ole uutta luovaa vaikutusta.

2

TAUSTAT JA PERUSTELUT

Tarjolla edelläkävijän rooli

Arkkitehtuurin ja designin seuraava vaihde,
maailman muutos ja museoiden renessanssi
ovat uuden museon mahdollisuudet

Uuden museon mahdollisuudet

UUSI MUSEO SYNTYY kolmen mahdollisuuden ja tarpeen leikkauspisteeseen. Siitä syntyy ainutlaatuinen positio, jota yksikään museo ei ole vielä ottanut.

ARKKITEHTUURI JA DESIGN OVAT SUOMEN JA HELSINGIN VAHVUUS

Meidät tunnetaan maailmalla arkkitehtuurista ja designista. Ne ovat muotoilleet suomalaista yhteiskuntaa ja hyvinvointia.

A

UUSI ARKKITEHTUURI- JA DESIGNMUSEO

B

MAAILMA MUUTTUU

On yhdessä mietittävä, miten hyvää elämää tulevaisuudessa tehdään. Arkkitehtuurilla ja designilla on tässä merkittävä rooli.

C

UUDENLAISET MUSEOT

Museot ovat muutoksessa. Museoiden muistiroolin varaan rakentuu uusi kokemuksellisuus ja yhdessä tekeminen.

Arkkitehtuurista ja designista Suomi ja Helsinki tunnetaan

Suomi ja Helsinki tunnetaan maailmalla arkkitehtuurista ja designista. Ne ovat muotoilleet suomalaista hyvinvointia. On oikea aika vahvistaa näitä vahvuuksia.

MAAILMAN ONNELLISIN MAA on rakennettu hyvällä muotoilulla, arkkitehtuurilla ja kaupunkisuunnittelulla. Arkkitehtuurin ja designin avulla on luotu kaupunkien asemakaavoja, parempaa asumista, kaunista arkea ja toimivia julkisia palveluja. Sodanjälkeisen arkkitehtuurin ja muotoilun tarina on samalla hyvinvointiyhteiskunnan rakentamisen ja muutoksen tarina.

SUOMALAINEN ARKKITEHTUURI JA DESIGN heijastavat pohjoismaista arvomaailmaa. Niiden avulla on rakennettu hyvinvointia, jonka keskellä on ihminen. Suunnittelun lähtökohtina ovat tasa-arvo, yksilön hyvinvointi ja sosiaalinen vastuu. Yksilöllisen käyttökokemuksen lisäksi muotoilijat, arkkitehdit ja yritykset ovat ajatelleet laajempaa yhteiskunnallista vaikutusta, yhteistä hyvää.

SUOMALAINEN MUOTOILU JA ARKKITEHTUURI ovat kiinnostaneet myös kansainvälisesti. Yhteys muuhun yhteiskuntaan, korkealaatuinen osaaminen ja valmistus sekä suunnitelmallinen koulutus ja vienti ovat siivittäneet suomalaisen arkkitehtuurin ja designin maineeseen, joka kantaa. Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon arkistoihin ja kokoelmiin tämä tarina on tallennettu asiantuntevasti ja kansainvälisiin alan museoihin verrattuna poikkeuksellisen perusteellisesti.

SUOMALAISEN ARKKITEHTUURIN JA MUOTOILUN KENTÄLLÄ on kuhinaa. Meillä syntyy uutta. Aalto-yliopisto on maailman 7. paras designin alalla ja arkkitehtuurissakin Euroopan huippua. Helsinki on viimeisen vuosikymmenen ajan sitoutunut vahvasti muotoiluun. Se on noussut kansainväliseksi edelläkävijäksi ihmislähtöisessä kaupunkikehittämisessä ja muotoiluajattelun strategisuudessa. Myös muut toimijat näkevät jälleen arkkitehtuurin ja designin tuottaman lisäarvon käyttäjille, asukkaille, palveluntarjoajille, yrityksille, rahoittajille ja yhteiskunnalle. Alojen yhteiskunnallinen merkitys kasvaa.

POHJOISMAISEN MUOTOILUN PERIAATTEET, kuten ekologisuus, demokraattisuus, käyttäjälähtöisyys, toimivuus ja kokonaisajattelu ovat myös globaalisti ajankohtaisempia kuin koskaan.

ON OIKEA AIKA VAHVISTAA arkkitehtuuria ja designia kokonaisvaltaisesti Suomen ja Helsingin vahvuutena. Jotta voimme nähdä vaihtoehtoja ja kehittää kykyjämme tehdä toisin, paremmin, on ymmärrettävä missä olemme, miten olemme siihen tulleet ja keskusteltava kriittisesti siitä, mihin tulisi mennä.

*Meillä arkkitehtuuri
ja muotoilu
ovat sovittaneet
onnistuneesti
yhteen niin ihmisen,
teollisuuden,
yhteiskunnan kuin
ympäristön intressejä.*



PARANTAMISEN TALO

Alvar Aallon kansainvälinen läpimurto, 1933 valmistunut Paimion parantola liittyi yhteen aikansa isoimmista ongelmista, tuberkuloosiin. Sairaala on parantumisen väline, jonka jokainen yksityiskohta loiskuamatonta pesuallasta myöten pyrki tukemaan potilaan hyvinvointia.



**ONGELMALÄHTÖISTÄ
SUUNNITTELUA**

Olof Bäckström suunnitteli 1960 käteen sopivat, muovia ja terästä yhdistävät sakset. Niiden syntyyn kuului kokeilua ja erehdyksiä. Fiskarsin saksien väri löytyi sattumalta muottiin jääneestä oranssista.

A

Maailma on muotoiltava uudelleen

Maailma muuttuu perinpohjaisesti. Se vaatii kysymään, mitä hyvä elämä tulevaisuudessa on ja miten sitä tehdään. Arkkitehtuurilla ja designilla on siinä merkittävä rooli. Roolin ottaminen vaatii kriittistä keskustelua.

YHTEISKUNNAN SYVÄ MURROS luo uusia mahdollisuuksia. Se myös murentaa ratkaisuja, joiden avulla olemme edelliset vuosikymmenet vieneet omaa ja yhteistä hyvinvointiamme eteenpäin. Ilmastomuutos, kaupungistuminen, maahanmuutto, väestön vanheneminen ja väestöryhmien ja asuinalueiden eriytyminen luovat paineita arjelle, ympäristölle ja yhteiskunnan rakenteille. Tarvitsemme uusia tapoja asua, elää, liikkua ja tehdä työtä. Arkkitehtuurilla ja muotoilulla on keskeinen rooli niiden löytämisessä.

MURROS VAATII sekä arkkitehtuurin ja designin tekijöitä että meitä kaikkia kysymään vaikeita kysymyksiä: Mitä on hyvä elämä tulevaisuudessa? Millaista maailmaa suunnittelemme? Kenelle teemme hyvää elämää ja millaisin seurauksin? Miten hyvinvointia ja taloutta kasvatetaan kestävästi?

MURROKSEN LUOMAT HAASTEET ovat kompleksisia. Niiden ratkaisemiseksi emme tarvitse yhä paremmin muotoiltua yksilöllistä käyttäjäkokemusta. Haasteisiin vastataan suunnittelulla, joka pyrkii ratkaisemaan sekä yhteisön että yksilön tarpeita. Tässä kaupungit ovat avainasemassa, sillä niiden rooli korostuu entisestään niin yhdyskuntasuunnittelussa, energiaratkaisuissa kuin päätöksenteossakin.

PAINOPISTE ON SIIRTYMÄSSÄ esineistä ja tuotteista alustoihin ja systeemeihin. Tämä muuttaa suunnittelua ratkaisevasti. Arkkitehtuurin ja designin alat monipuolistuvat

entisestään. Se näkyy esimerkiksi palvelumuotoilun kaltaisten uusien liiketoiminta-alueiden ja strategisen designin kaltaisten käsitteiden nousuna.

HELSINGISSÄ MUOTOILUN AVULLA on kehitetty kokonaisesta kaupungista toimivampaa. Alojen ammattilaisten työ koskee yhä enemmän monimutkaisia järjestelmiä; ihmisten, asioiden ja tiedon välisiä suhteita.

MUOTOILULLA JA ARKKITEHTUURILLA onkin paitsi yhä laajempaa soveltamisen mahdollisuuksia, myös entistä laajempia vaikutuksia. Niillä voidaan yhtä lailla aiheuttaa kuin ratkaista kauaskantoisia ongelmia.

TULEVAISUUDEN HYVINVOINTI EDELLYTÄÄ, että arkkitehtuurin ja muotoilun katse on kollektiivisissa tarpeissa ja tähtäin ympäristön ja yhteiskunnan kannalta kestävässä ratkaisuissa.

TÄSSÄ POHJOISMAINEN ARKKITEHTUURI ja muotoilu ovat onnistuneet ennen. Siinä niillä voi olla keskeinen rooli myös tulevaisuudessa – kansainvälisinä suunnannäyttäjinä.

ARKKITEHTUURIN JA MUOTOILUN ROOLI kestäväen tulevaisuuden tekemisessä vaatii tuekseen kriittistä keskustelua. Yhteinen keskustelu auttaa oivaltamaan, miten maailmamme on suunniteltu ja miten sitä voidaan muotoilla uudelleen.

”Tuhansien karjalaisten muutto sai meidät muotoilijat ensimmäistä kertaa ajattelemaan ja puhumaan tilan säästämisestä kodeissa. Oli suunniteltava esineitä, joita todella tarvittiin.”

SAARA HOPEA, MUOTOILIJA (1981)



ILMASTONMUUTOS HAASTAA KAIKEN

Ilmastomuutos edellyttää uusia innovatiivisia ratkaisuja asumiseen, liikkumiseen, materiaaleihin ja moneen muuhun perusasiaan. Arkkitehtuuri ja design ovat keskeisiä näiden isojen haasteiden käsittelyssä.



MONIMUTKAISUUDEN HALLINTAA

Maailmaa rakennetaan yhä enemmän digitaalisesti. Muotoilijoiden ammattitaitoa tarvitaan suunnittelemaan palveluita, jotka toimivat niin erilaisten käyttäjien kuin kokonaisuuden näkökulmasta. Verotus on monimutkainen järjestelmä, mutta Verohallinto on viime vuosina onnistunut muotoilemaan prosessia kaikkien kannalta sujuvammaksi.

B

Museot avautuvat entistä vahvemmin kokemisen ja tekemisen paikoiksi

Museot ovat muutoksessa. Perustehtävän eli muistamisen varaan rakentuu nyt uusi kokemuksellisuus ja yhdessä tekeminen. Kansainväliseltä kentältä puuttuu arkkitehtuurin ja designin alat yhteen tuova suunnannäyttäjä.

MUSEOIDEN TEHTÄVÄ on vaalia ja tehdä näkyväksi monimuotoista kulttuurista pääomaa, joka periytyy edellisiltä sukupolvilta, elää ja muotoutuu tässä päivässä ja siirtyy edelleen tulevien polvien käytettäväksi. Museoiden kokoelma- ja tietovarannot ovat niiden toiminnan voimavara. Nykypäivän ilmiöiden tallentaminen, digitaalisen ja aineettoman perinnön dokumentointi ja kasvavan aineellisen kulttuuriperinnön määrän hallitseminen vaativat alalta jatkuvaa kykyä kehittää osaamistaan.

KÄYNNISSÄ OLEVA YHTEISKUNNALLINEN MURROS haastaa myös museot. Instituutioiden rooli tiedon kokoajina, jakajina ja tulkin-tojen tekijänä muuttuu. Nopeus sekä valmius keskustella ja ottaa kantaa korostuvat. Tiedon rinnalla korostuu vahvasti elämyksellisyys.

MAAILMALLA ODOTUKSET museoita kohtaan kasvavat. Muistamisen ja esittämisen lisäksi museoilta odotetaan tekoja julkisen keskustelun virittäjänä, yhteisöjen rakentajina ja ihmisten oman tekemisen mahdollistajina. Myös Suomessa muutos on alkanut näkyä toimintamallejaan uudistavina museoina.

MUUTOS NÄKYVÄ ihmisten käyttäytymisessä. Suomalaisen museokäynnit ovat kasvaneet voimakkaasti: 2000-luvun alun 4–5 miljoonasta kävijämäärät ovat pysyvästi asettuneet 7–8 miljoonan vuositasolle. Alusta asti yhdessä ihmisten kanssa ideoitu uuden ajan kirjasto Oodi ja arkkitehtuuria, taidetta ja kaupunkitilaa yhdistävä Amos Rex kuvastavat

hyvin myös Helsingin nykyisiä vahvuuksia: omaperäisiä ratkaisuja ja aktiivisesti oman kaupunkinsa tekemiseen osallistuvia helsinkiläisiä. Oodin ja Amos Rexin avajaisia seurannut innostus ja kävijäryntäykset kuvaavat hyvin kulttuuri-instituutioiden renessanssia

KANSAINVÄLISELTÄ KENTÄLTÄ PUUTTUU vielä arkkitehtuurin ja designin alat uudella tavalla yhteen tuova suunnannäyttäjä. Moni museo palvelee vielä edellisen aikakauden tarpeita. Tarvitaan niitä, jotka ottavat uudenlaisen roolin: sillan edellisen ja uuden välillä.

KATSOMALLA YHÄ ENEMMÄN TULEVAAN menneisyyden tulkitsemisen rinnalla museot voivat ottaa maailman murroksessa erityisen roolin: ne auttavat ihmisiä kehittämään kykyjään ja löytämään paikkansa uusien teknologioiden, kulttuuristen, sosiaalisten ja taloudellisten ilmiöiden keskellä.

SUOMALAISESSA HYVINVOINTI-KESKUSTELUSSA korostuu usein negatiivisten ilmiöiden hillitseminen ja järjestelmän heikkouksien parantaminen. Pahoinvoinnin syiden poistaminen ei kuitenkaan riitä takaamaan ihmisille merkityksellistä elämää. Siksi toivoo, yhteisöllisyyttä ja ihmisten toimintaa ruokkiville avauksille on kasvava tarve.

“Finland can offer a museum to where the society comes to design the future. It is about designing. Not about design.”

**EDUARDO STASTZOWSKI,
ADJUNCT PROFESSOR**



UUDENLAISET MUSEOT KIINNOSTAVAT

Helsinkiin avattu Amos Rex jonoineenon tuore esimerkki siitä, miten ihmiset ovat kiinnostuneet museoista uudella innolla.



SLUSH-KASVUTAPAHTUMAN ARVOKKAIN ANTI OVAT KOHTAAMISET

Kokemuksellisuus, verkostot ja yhdessä tekeminen vauhdittavat eri alojen kehitystä. Myös museoilta odotetaan tekoja yhteisöjen rakentajina ja ihmisten oman tekemisen mahdollistajina.

Museon periaatteet ja tehtävät

Museo rakentuu muistamisen varaan, mutta käyttää monia muitakin keinoja toteuttaakseen tarkoitustaan.

Perusperiaatteet ohjaavat kaikkea tekemistä

MUSEON KOLME PERUSPERIAATETTA näkyvät kaikessa tekemisessä. Ne auttavat tekemään valintoja ja toteuttamaan museon tehtäviä tinkimättömästi. Niille rakennetaan museon toimintakulttuuri ja omaleimainen identiteetti, jotka perustuvat pohjoismaisen muotoilun arvoille ja vahvuuksille. Museo tähtää kansainväliseksi huipuksi, mikä näkyy kaikessa tekemisessä korkean tason tavoitteluna.

Kaikessa käyttäjälähtöinen

MUSEON TAVOITTEENA ON ylivertainen käyttäjäkokemus. Kaiken tekemisen lähtökohtana on empatia, ymmärrys käyttäjien tarpeista. Ne ovat läsnä kaikessa asiakaspalvelusta sisältöjen suunnitteluun ja sisäiseen toimintakulttuuriin.

MUSEO YMMÄRTÄÄ, että sen käyttäjiä ovat niin yksilöt, yhteisöt kuin koko yhteiskunta. Käyttäjien osallistuminen myös museon suunnitteluun on keino pitää huolta moniäänisyydestä, lisätä osallisuutta ja jatkuvasti laajentaa näkökulmia niin, ettei ketään suljeta ulos.

MUSEO ETSII koko ajan uusia ulottuvuuksia esittämiseen, kommunikointiin ja uusien käyttäjien saavuttamiseen. Siinä se hyödyntää teknologiaa. Se tuo uusia tapoja osallistumiseen, jakamiseen ja esimerkiksi arkkitehtuurin elämykselliseen esittämiseen. Tätä kaikkea museon ei tarvitse tehdä yksin, vaan se tekee yhteistyötä parhaiden uusien teknologioiden osaajien kanssa.

Aktiivisesti avoin

SAAVUTETTAVUUS JA DEMOKRAATTISUUS ovat museoalan perusarvoja. Sen lisäksi, että museo tarjoaa aineistojaan, tietojaan ja osaamistaan avoimesti saataville, se etsii väsymättömästi tapoja toimia yhä tiiviimmin ihmisten ja yhteisöjen kanssa. Avoimuus kytkeytyy yhteisöllisyyteen, innovatiivisuuteen ja uusiutumiseen: museo ei ole koskaan valmis, vaan se elää, kehittää ratkaisuja ja muuttuu vuorovaikutuksessa ihmisten ja yhteisöjen kanssa. Museo ei ole portinvartija vaan antelias mahdollistaja. Vuorovaikutus tarjoaa kriittisen peilin myös museon omien prosessien arviointiin ja kehittämiseen.

MUSEO ON YHTÄ AIKAA sekä paikallinen että globaali. Sen toimintakenttä on lähtökohtaisesti kansainvälinen. Museo tarkastelee, miten paikalliset kysymykset ovat kytkeytyneet globaaleihin ilmiöihin ja toisin päin. Museo vie omaa osaamistaan ja tuo muiden osaamista Suomeen. Kansainvälisyys edellyttää suunnitelmallisuutta, pitkäjänteisyyttä ja läsnäoloa kansainvälisissä verkostoissa ja foorumeilla. Rakentamalla verkostoja ja tekemällä yhteistyötä alojensa parhaiden kanssa museo profiloituu kansainväliselle huipulle.

Kunnianhimoisesti kokeileva

EDELLÄKÄVIJÄLLE KOKEILEMINEN ON ELINEHTO. Sitä myös odotetaan suomalaiselta museolta – edistyksellisyydestä ja kokeilemisesta meidät tunnetaan.

Kuten parhaat arkkitehtimme ja muotoilijamme ovat ennakkoluulottomasti kokeilleet uusia tapoja tehdä, kokeilee museo totutusta poikkeavia esitystapoja, uusia palveluja, yllättäviä yhdistelmiä ja kumppanuuksia. Museo uskaltaa olla myös kriittinen ja nostaa esille kysymyksiä, jotka laajentavat käsitystä muotoilun ja arkkitehtuurin toiminta-alueista ja myös vastuusta.

MUSEO KYKENEE TARVITTAESSA riskinottoon ja nopeaan päätöksentekoon. Kehittäminen on museossa jokaisen työtä ja aloitteellisuutta ja luovia ideoita arvostetaan. Kokeilemisen parina on uteliaisuus ja halu oppia. Kokeilemisen hinta on, että joskus lopputulos ei onnistu.

Arkkitehtuuri- ja designmuseon tehtävät

MUSEO TOTEUTTAA TARKOITUSTAAN viiden tehtävän avulla. Sen toiminta-ajatuksessa ajattelu yhdistyy tekemiseen ja muistaminen uuden luomiseen.

Toimiminen aktiivisena muistina ja asiantuntijana on perusta, jolta museo ponnistaa tavoittelemaan yhä laajempia vaikutuksia. Paraskaan muisti ei riitä, jos ihmiset eivät koe arkkitehtuuria ja designia omakseen. Museo toteuttaa kaikkia tehtäviä yhteistyössä muiden toimijoiden kanssa, mutta omistajuus on sitä jaetumpaa mitä ylemmäs portaissa nouseaan.

ESIMERKKEJÄ SIITÄ, ETTÄ TEHTÄVÄSSÄ ON ONNISTUTTU



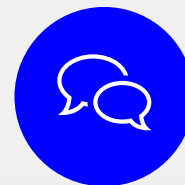
YLLYTTÄÄ yksilöitä ja yhteisöjä olemaan edelläkävijöitä. Siihen museo haastaa myös itseään.

MUSEON TAPAHTUMAT nousevat kansainväliseen keskusteluun. Museo on kysytty kumppani sekä arkkitehtuurin ja designin kentällä että sen ulkopuolella.



VAPAUTTAA arkkitehtuurin ja designin taidot ja työkalut kaikkien käyttöön

MUSEON avulla syntyy valtakunnallisia toimintamalleja, joiden ansiosta yhä useampi voi oppia käyttämään muotoilun menetelmiä ja näkökulmia.



KUTSUU KÄSITTELEMÄÄN isoja kysymyksiä yhdessä arkkitehtuurin ja designin avulla.

JULKISESSA KESKUSTELUSSA kuullaan museon aloittamissa keskusteluissa esiin nousseita näkökulmia. Museo houkuttelee myös muita kuin arkkitehtuurista ja designista kiinnostuneita.



SYTYTTÄÄ omakohtaisen kokemuksen.

KÄVIJÄT YLLÄTTYVÄT JA KEHUVAT kokemusta, joka poikkeaa maailman muista museoista. Ihmiset jakavat omia näkemyksiään arkkitehtuurin ja designin merkityksestä.



TOIMII arkkitehtuurin ja designin aktiivisena muistina.

ARKKITEHTUURIN JA DESIGNIN kansainvälisesti merkittävät kokoelmat ja arkistot ovat ammattilaisten ja ihmisten aktiivisessa käytössä.

Lähestyttävä asiantuntija

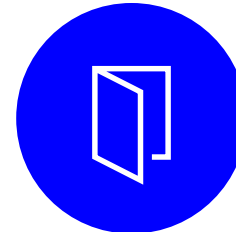
MUSEON ASIAANTUNTIJUUS on avointa, saavutettavaa ja linkittyy saumattomasti museon muihin toimintoihin ja palveluihin. Arkkitehtuurin ja designin prosessien avaamisen lisäksi myös museo avaa omaa tekemistään ja tekee ulospäin näkymättömämpää kokoelmatyötä näkyväksi. Asiantuntijat ovat tavattavissa tapahtumissa ja kokoelmakeskuksen tapahtumia voi seurata somekanavissa. Tietopalveluiden digitalisoituessa museo innovoi uusia tapoja tuoda autenttisia aineistoja ihmisten ulottuville ja käyttöön.

ERINOMAINEN ESIMERKKI: Japanissa arkkitehtuurin pienoismallien säilyttämiseen erikoistunut Archi-Depot toimii sekä vierailukohteena että online-palveluna.

Kokoelmat ovat käytössä digitaalisesti 24/7

MUSEO AVAA MÄÄRÄTIE TOISESTI aineistojaan digitaalisesti. Arvokkaimmat ja käytetyimmät aineistot on digitoitu ja kaikkien ulottuvilla verkossa Finnan tai muun verkkopalvelun kautta. Autenttisen tiedon äärelle pääsee yhtä helposti mistä päin maailmaa tahansa, 24 tuntia vuorokaudessa. Museo ei ainoastaan avaa, vaan rohkaisee aktiivisesti tietovarantojen käyttöä. Ne rikastuvat vuorovaikutuksessa ja moniäänisyys lisääntyy.

ERINOMAINEN ESIMERKKI: Alankomaiden Riksmuseumin Rijkstudioissa voi selata museon satojatuhansia teoksia ja esineitä verkossa ja koota niistä omia digitaalisia kokoelmiaan. Kuvat voi ladata ilmaiseksi isoresoluutioisena omaan luovaan käyttöön. Uuden luomiseen kannustaa myös avoin, kansainvälinen suunnittelukilpailu Rijkstudio Award, jonka voittajiin on kuulunut kokoelmia hyödyntäviä uusia teoksia piilolinsseistä tanssiteoksiin, tanssiteoksiin.



Toimii arkkitehtuurin ja designin aktiivisena muistina

Uusi museo tuo yhteen Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon yli 200 vuoden kokemuksen museotyöstä. Museo pitää huolta siitä, että sen tietovarannot ovat mahdollisimman laajasti käytettävissä. Arkkitehtuurin ja designin muistia kartutetaan ja rikastetaan suunnitelmallisella tutkimus- ja kokoelmatyöllä avoimesti ja yhdessä ammattilaisten, ihmisten ja muiden museoiden kanssa toimimalla.

”Teille suomalaisille design on itsestäänselvyys. Se ansaitsee kattavan näyttelyn historiastaan. Maailma ei sitä tiedä, mutta vaikuttuisi tietäessään.”

**SHELLEY SELIM,
CURATOR OF DESIGN AND DECORATIVE ARTS**

Valtakunnallinen vastuunkantaja

ARKKITEHTUURIMUSEO JA DESIGNMUSEO OVAT ALOJENSA VANHIMPIA museoita maailmassa. Työ uranuurtajina on synnyttänyt kansainvälisesti vertaansa vailla olevat arkistot ja kokoelmat. Museoiden kokoelmissa on yhteenlaskettuna 75 000 esinettä, 600 pienoismallia, 205 000 valokuvaa, 545 000 piirustusta ja 35 000 kirjaa.

Luotettava asiantuntijuus säilyy uuden museon voimavarana ja pääomana. Kokoelmat ovat dynaamisia: jatkuva merkityksellistämisen, tulkitsemisen sekä muotoilun ja arkkitehtuurin uusien, aineettomien ilmiöiden tallennus ja nykydokumentointi ovat keinoja huolehtia tietovarannon laadusta. Tätä museo tekee yhdessä nopeasti reagoiden ja yhdessä alojen, ihmisten ja verkostojen, kuten TAKO:n kanssa. Arkkitehtien ja muotoilijoiden työtä laajemmin tallennuksen kohteena on alojen merkitys yhteiskunnassa.

VALTAKUNNALLISENA VASTUUMUSEONA museolla on paljon annettavaa koko museosektorille: Erikoisalojensa osaamisen lisäksi uuden museon käyttäjälähtöisyys ja pedagoginen osaaminen ovat vahvuuksia, joille valtakunnallista yhteistyötä kannattaa rakentaa. Museo ei toimi yksin ja yhdessä paikassa, vaan sen työ on vahvasti verkottunutta sekä Suomessa että kansainvälisesti.

ERINOMAINEN ESIMERKKI: V&A:n Rapid response collecting on 2014 aloitettu toiminto, jossa kokoelmiin tallennetaan ajankohtaisesti puhuttavia muotoilun ja valmistuksen ilmiöitä, kuten 2017 Washingtonin naisten marssille neulottu The Pussyhat tai maailman ensimmäinen 3D-tulostettu käsiase.

Pala museota kotiin

MUSEON KOKOELMISTA INSPIRAATIONSA SAANEET tuotteet tarjoavat jatkuvan tavan nauttia arkkitehtuurista ja designista. Hyvä kauppa on monelle erottamaton osa onnistunutta museota.

ERINOMAINEN ESIMERKKI: V&A Shop on taitavasti tuotteistanut museon kokoelmia. Verkkokaupasta voi tilata niihin pohjautuvia printtejä, asusteita, koruja ja koriste-esineitä minne päin maailmaa tahansa.



Kaikki syyt ovat hyviä syitä tulla museoon

UUDESTA MUSEOSTA VOI LÖYTÄÄ kulloinkin kaipaamansa kokemuksen: voi haltioitua kauneudesta, ehtii pysähtyä, saa pohdita, on lupa kokeilla ja tehdä itse, voi tulla haastetuksi, innostua ja tuntea toivoa. Erilaisten kokemusten mahdollisuus ja vapaus on perusta sille, että monenlaiset ihmiset haluavat tulla museoon yhä uudestaan. Sillä se erottuu maailman museoiden joukossa. Erilaiset kokemukset syntyvät museossa hyvällä näyttely-, tila- ja ohjelmistosuunnittelulla, erinomaisella palvelulla ja hyödyntämällä sisältöjen suunnittelussa syvällistä asiakasymmärrystä.

Palvelukulttuuri ja asiakaskokemus 10+

PALVELUSSA MUSEO tähtää odotusten ylittämiseen. Henkilö-
kunta huomioi jokaisen aktiivisesti, mutta tungettelematta.
Joskus riittää tervehdys, joskus kysytään mikä sinua kiinnostaa tai kannustetaan kokeilemaan tekemistä. Kokemus on yhtä laadukas näyttelystä kahvilaan ja verkkoon.

ERINOMAINEN ESIMERKKI: Tanskalaisessa Lego House -koke-
muskeskuksessa kaikki työntekijät jakavat palvelukulttuurin, jolle
on tehty käsikirja. V&A Dundee -museossa asiakaskokemusjohta-
ja valvoo muidenkin museossa toimivien palveluntarjoajien laatua.



Sytyttää omakohtaisen kokemuksen

Museo yllättää kävijät muista maailman museoista poikkeavalla kokemuksella. Se yhdistää kauneutta, syvällisiä sisältöjä, itse tekemistä ja viihtymistä odottamattomillakin tavoilla. Ajattelu ja osaajat arkkitehtuurin ja designin takana avautuvat tarinoiden, osallistumisen ja monien aistien kautta. Omakohtainen kokemus arkkitehtuurista ja designista on edellytys sille, että syntyy uteliaisuus pohtia, tehdä lisää ja vaatia myös parempaa.

Museon tavoite on saada erilaiset käyttäjät tuntemaan läheisiksi asiat, joita museo käsittelee ja ilmentää. Ne eivät jää yhdentekeviksi.

”Museossa pitäis jotenkin itse päästä kokeilemaan, luomaan, leikin kautta.”

**HAASTATELTU
HELSINKILÄINEN
35 V.**

Ydinnäyttelyssä koetaan ihmeitä

MUSEON SYDÄN on arkkitehtuurin ja designin näkökulmat yhteen tuova, kävijän kokemus edellä rakennettu ydinnäyttely. Sellaista ei ole toteutettu missään muualla. Ajatus arvokkaiden kokoelmien esittelystä yleisölle on käännetty ympäri: keskiössä ovat ihmistä koskettavat tarinat. Muotoilu ei ole läsnä vain esineinä vitriineissä, vaan niitä pääsee myös pitämään, istumaan, kokeilemaan tai pukemaan päälleen.. Teknologian avulla voi kokea ympäristöjä ja tiloja, joita ei enää tai vielä ole olemassa. Museos-
sa saa fanittaa: siellä pääsee kohtaamaan ikoniset suunnittelijat ja työt tarinoineen. Kaikki tämä tekee museosta lähestyttävän. Se avaa laajoja ilmiöitä ja niiden välisiä yhteyksiä yllättävällä tavalla.

Museo luo museoiden perinteisistä esityskonventioista erot-
tuvan tavan kommunikoida yleisöjensä kanssa. Koska muotoilu ja arkkitehtuuri muuttuvat jatkuvasti, museo etsii kokeilemalla yhä uusia tapoja kertoa ja havainnollistaa niiden virtauksia.

Kokonainen kokemus kahvilasta kaupunkiin

KOKEMUS SYNTYY kaikista museon ja sen yhteistyökumppaneiden palveluista. Jokainen niistä noudattaa museon periaatteita. Museon yhteydessä on erinomainen kahvila, perheille sopivan hintainen ravintola ja kokeileva ravintola, joka on kaksi askelta muita edellä

Museo ei ole ylhäinen monumentti, vaan avointa kaupunkia. Muotoilu alkaa jo ulkoa. Se luo kiinnostavaa kaupunkitilaa, joka kutsuu leikkimään, pelaamaan, esittämään – elämään. Katolta aukeaa huikea näkymä Helsinkiin. Se on kaupungin hienoin paikka valokuville ja evästaulolle.



Monialainen yhteistyö muotoilee kysymykset

HYVÄ MUOTOILU lähtee hyvästä ongelman määrittelystä. Käsitteliemien kysymysten muotoilussa museo tekee yhteistyötä. Oman tutkimuksen lisäksi se kokoaa monialaisia ryhmiä työstämään kysymyksiä. Myös museon käyttäjät ja kumppanit voivat ehdottaa heitä pohdituttavia teemoja tai residenssivieras nostaa kysymyksiä esiin kokoelmia tutkimalla.

Arkkitehtuurin ja designin kautta voidaan tarkastella lähes mitä tahansa perustavia, yllättäviä ja ajankohtaisia kysymyksiä kuten: Miten empatia kehittyy digitaalisessa maailmassa? Millaisia arkkitehtejä ovat eläimet? Millaista on elämä maailman kaupungeissa, kun ilmastonmuutos on pysäytetty 1,5 asteeseen? Miten tehdyt kaupunkisuunnittelun ratkaisut vaikuttavat eri tavoin eri väestöryhmien elämään?

Ohjelmistoajattelu kysymysten käsittelyssä

KYSYMYKSIÄ KÄSITELLÄÄN ohjelmiston, ei ainoastaan näyttelyiden avulla. Se on edellytys erilaisten kohderyhmien palvelamiselle ja lisää kykyä tarttua ajankohtaisiin asioihin nopeastikin. Yksi käsittelyn tapa voi olla seuraavan aihio: kysymyksiä avataan esimerkiksi keräämällä tarinoita ihmisiltä, käymällä avoimia keskusteluja kävijöiden, ammattilaisten ja tutkijoiden kesken, järjestämällä ammattilaisten ”master class”-työpajoja, teemanäyttelyillä, artikkelisarjalla tai residenssivieraan työstämällä teoksella.

ERINOMAINEN ESIMERKKI: MoMAn kokeilevaan Design and Violence -online-näyttelyyn lisättiin koko ajan uusia sisältöjä verkossa syntyneen keskustelun innoittamana. Digisällöt myös liikkuvat helposti paikasta toiseen: Myöhemmin Dublinin Science Gallery toteutti Design & Violencesta oman versionsa.



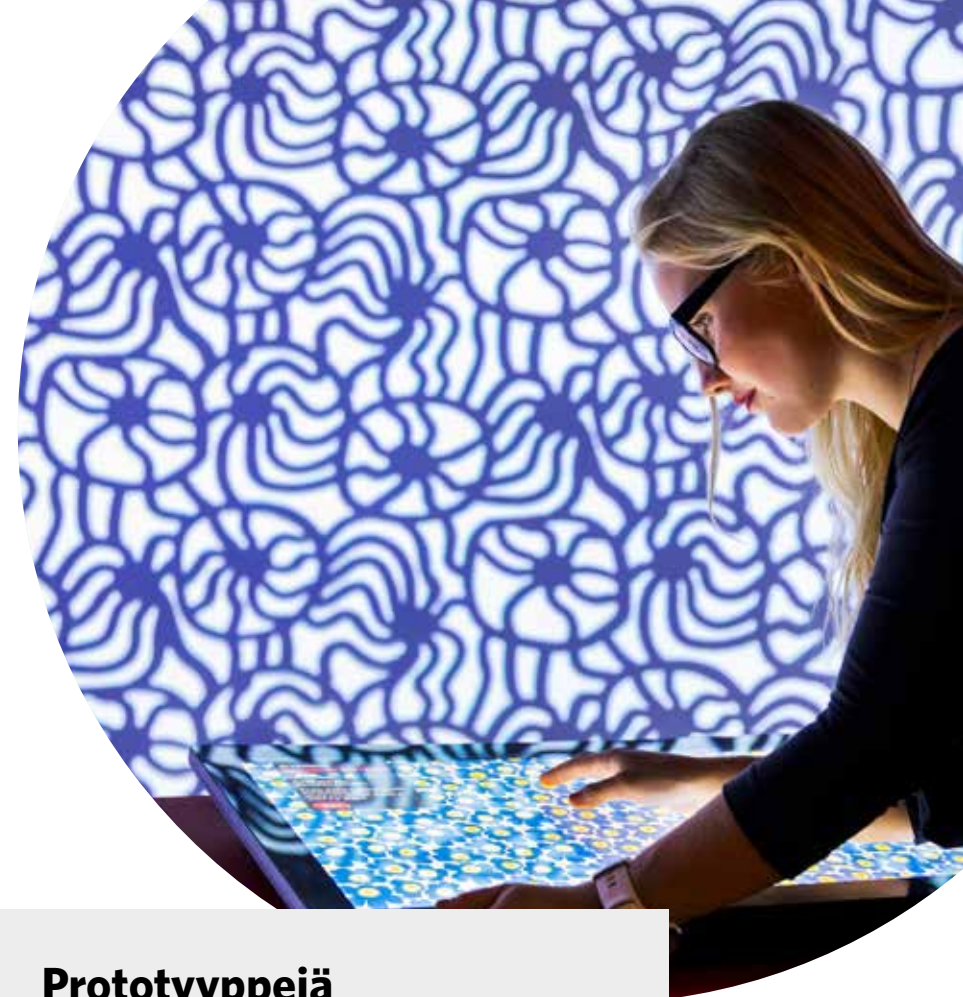
Kutsuu käsittelemään isoja kysymyksiä yhdessä

Museo tekee näkyväksi yhteiskunnallisten kysymysten ja arkkitehtuurin ja designin yhteyden. Se uskalttaa esittää kysymyksiä, joihin vastaaminen ei ole yksinkertaista, joskus jopa epämiellyttävää. Museolla on erityinen vahvuus isojen asioiden käsittelijänä: se pystyy tekemään niistä konkreettisia, tarkastelemaan niitä kokonaisvaltaisesti ja tuomaan mukaan ajallisen perspektiivin. Museon kanssa vaikeidenkin keskustelujen käyminen on kiehtovaa.

Museon tavoite on saada erilaiset käyttäjät tuntemaan läheisiksi asiat, joita museo käsittelee ja ilmentää. Ne eivät jää yhdentekeviksi.

”Kun pieni ihminen menee museoon, sen pitää herättää hänessä suuria kysymyksiä.”

**HAASTATELTU
VANTAALAINEN
73 V.**



Prototyyppejä tulevaisuudesta

MUSEOSSA LUODAAN vaihtoehtoisia tulevaisuuksia, jotka laajentavat kollektiivista mielikuvitusta. Avoimissa designlabeissa kävijät pääsevät kehittämään visioita ja ratkaisuihdeitoita. Museo kutsuu ammattilaisia kehittämään kokeilevia prototyyppejä tai tarjoaa testialustan yritysten ja tutkijoiden innovaatioille.

ERINOMAINEN ESIMERKKI: Tukholman vuoden 2017 terroriteon jälkeen kaupunki teki turvayhtiöille tarjouspyynnön ajoosteista. Arkkitehtuurin ja Designin museo ArkDes pyysi kolmelta muotoilijalta ajoosteiden prototyyppejä, jotka tekevät julkista tilaa paitsi turvallisemmaksi myös viihtyisämmäksi. Projektin herätti keskustelua ja toi aiheeseen uusia näkökulmia.

Tuloksena maailman näkeminen toisin

VALMIIDEN VASTAUSTEN löytäminen ei ole kysymisen prosessin – tai museon – tarkoitus, vaan toisin näkeminen. Kysymysten käsittelystä syntyy oivalluksia ihmisissä, julkista keskustelua ja painetta toimia. Prosessi voi tuottaa uutta asiantuntemusta ja eri sektorien kumppaneille ideoita, joita kehittää eteenpäin. Joskus tuloksena on kannanotto, jolla museo välittää syntyneet ajatukset päättäjille.





Museo kasvattaa arkkitehtuuri- ja muotoilukasvattajia

LUOVUUS, ROHKEUS IDEOIDA, KEHITELLÄ, KOKEILLA JA KITEYTÄÄ ovat tärkeitä kykyjä kaikille muuttuvassa työelämässä. Museo voi osaltaan vastata laaja-alaisen oppimisen kasvavaan tarpeeseen. Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatus näyttävät, että maailma on ihmisen tekemä ja sitä kautta museo avaa kävijän silmät vaihtoehtoilta.

Museon voima oppimisessa ei rajoitu museovierailuihin. Designmuseum on jo pitkään tehnyt kansallista, pedagogista kehittämistyötä. Uusi museo voi ottaa entistä keskeisemmän roolin arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen sisältöjen ja osaamisen valtakunnallisessa kehittämisessä ja koordinoimisessa. Kumppaneina ovat alan toimijat ja järjestöt sekä muut museot ja opettajat, joiden kanssa toimintamalleja kehitetään ja toteutetaan. Valtakunnallisiin tavoitteisiin vaikuttamalla museo varmistaa, että jokainen lapsi pääsee arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen piiriin jatkuvan oppimisen polun alkupäässä.

ERINOMAINEN ESIMERKKI: Liikkuva koulu -ohjelmasta on 8 vuodessa tullut hallitusohjelman valtakunnallinen kärkihanke. Tavoite on, että jokainen peruskouluikäinen liikkuu tunnin päivässä. Koulut toteuttavat liikkuvampaa päivää omalla tavallaan, tukena valtakunnallinen verkosto ja resurssit.

Tekemällä oppimista

MUSEO ON KOKONAISUUDESSAAN yksi suuri oppimisympäristö, jossa suhde arkkitehtuuriin ja designin muovaamaan ympäristöön syvenyy sekä kokemuksellisesti että tiedollisesti. Museon lähestymistapa oppimiseen on arkkitehtuurille ja designille ominainen: toiminnallinen ja tutkiva oppiminen ja itse tekeminen ovat sen ytimessä. Museossa tekeminen ei koskaan ole muutamaa askelta kauempana – niin museon perusnäyttelyssä kuin tapahtumissakin on aina tarjolla jotain käsin kosketeltavaa, itse tehtävää tai yhdessä kokeiltavaa.



Vapauttaa arkkitehtuurin ja designin taidot ja työkalut kaikkien käyttöön

Museo tekee todeksi pohjoismaista perusajatusta jokaisen kyvystä oppia ja kehittyä ihmisinä. Luovuus, ongelmanmäärittely, empatia, ratkaisukeskeisyys ja vaihtoehtojen kokeileminen ovat jatkuvan oppimisen avaintaitoja, jotka museo vapauttaa yhdessä kumppaneidensa kanssa kaikenikäisten – ei vain lasten – käyttöön.

”Myös ihmisille jotka ei edes aio työskennellä alalla, varmaan kiinnostaa arkkitehdin tai muotoilijan ajatus työn takana. Mitä se on tekijän silmin ja mitä se on omin silmin.”

**HAASTATELTU
HELSINKILÄINEN
18 V.**

Museo menee sinne, missä ihmiset ovat

ARKKITEHTUURIN JA MUOTOILUN LUKUTAITO on avaintaito, joka auttaa meitä ymmärtämään paremmin elinympäristöämme ja lisää kiinnostusta vaikuttaa sen tulevaisuuteen. Jotta oivallukset johtaisivat toimintaan, etsii museo keinoja lisätä muotoiluajattelun ja työkalujen käyttöä mahdollisimman monen ihmisen elämässä, myös siellä mistä museoon on pitkä matka tai missä viralliset vaikuttamiskanavat eivät kiinnosta. Hankkeet ja kokeilut esimerkiksi yliopistojen, yritysten ja koti- ja ulkomaisten kumppanien kanssa ovat välineitä tähän.

ERINOMAINEN ESIMERKKI: YK:n Habitat-ohjelman ja yritysten Block by block -yhteistyöohjelmassa asukkaat kehittävät omaa kaupunginsaansa Minecraft-pelin ja ”mixed realityn” avulla. Kaupunkisuunnitteluun on osallistunut ihmisiä, joiden ääni ei perinteisessä suunnitteluprosessissa pääse kuuluviin.

Taitoja työhön ja elämään museosta

UUDESSA MUSEOSSA TAPAHTUU JATKUVASTI. Palveluvalikoima muuntuu hyödyntämällä arkkitehtuurin ja designin antia luovasti. Voisiko muotoilun työkaluilla ratkaista oman elämän haasteita ja kehittää samalla osaamistaan? Miltä kuulostaisivat esimerkiksi Design your life, Design your job tai Design your organisation -kurssit, jotka pidettäisiin museon aiheeseen vihkityneessä ympäristössä? Jo toiminnassa oleva Designmuseumin Design Club tai Vuoden luovin päivä -palvelupaketit ovat esimerkkejä yritys- ja yhteisöasiakkaille tarjottavista palveluista.

ERINOMAINEN ESIMERKKI: Tukholman Fotografiska-museossa valokuvan ympärille kiertävä kokemus voi jatkua harrastuksena museon valokuvakursseilla.



Alusta arkkitehtuurin ja designin yhteisöille

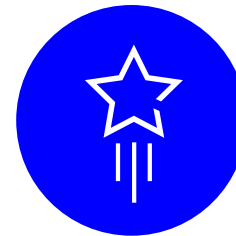
MUSEO VAUHDITTAA EDELLÄKÄVIJÖITÄ toimimalla kokoavana voimana ja mahdollistamalla sekä yhteisöjen syntymistä ja että niiden omaa tekemistä. Museo on aktiivinen yhteisönrakentaja. Se etsii uusia tapoja vaikuttaa alojensa tulevaisuuden suuntaan. Se on läsnä kansainvälisillä areenoilla ja sillä on esimerkiksi residenssiyhteistyötä, joka yhdistää arkkitehtuurin, designin ja muiden alojen tekijöitä. Monet arkkitehtuurin ja designin aloja lähellä olevat vuotuiset tapahtumat löytävät luontevan paikan museoympäristöstä. Merelle avautuva monikäyttötila tarjoaa puitteet sekä museon vuosittaiselle kansainväliselle huippunäyttelylle että muiden järjestämille suuren luokan tapahtumille. Siellä järjestetään niin yritysten tuotelanseerauksia, näytöksiä kuin eri aloja yhteentuoivia kokoontumisia.

ERINOMAINEN ESIMERKKI: Maailman tärkeimpien kasvuyritystapahtumien joukkoon noussut Slush on yhteisön tekemä tapahtuma, joka auttaa yrittäjiä menestymään saattamalla yhteen kansainvälisiä kasvuyrityksiä, sijoittajia ja mediaa.

Siltoja eri alojen yritysten välille

MUSEON VAHVUUS on arkkitehtuurin ja designin sisällöt sekä helppo lähestyttävyyys – museoilla on kyky tuoda erilaisia yleisöjä, yhteisöjä, ihmisiä ja yrityksiä yhteen. Kohtaamiset ruokkivat vuorovaikutusta ja vuorovaikutus luovuutta.

ERINOMAINEN ESIMERKKI: Designmuseon ja Aalto-yliopiston Design Club on eri toimialojen yrityksille suunnattu luova yhteisö ja verkosto, jonka tavoitteena on tuoda design-ajattelua asiakkuudenhallintaan ja luoda uusia liiketoimintamahdollisuuksia muotoilun avulla.



Yllyttää yksilöitä ja yhteisöjä olemaan edelläkävijöitä. Siihen museo haastaa myös itseään

Museo ei arkaile suurentaa yhteiskunnallista kädenjälkeään. Museon tapahtumat ja muut avaukset tuovat yhteen yksilöt, yhteisöt ja yritykset arkkitehtuurin ja designin kentältä ja sen ulkopuolelta. Museo tarjoaa henkisen ja fyysisen alustan yhteistyölle. Museo tuo ajatuksia ja ihmisiä maailmalta Suomeen ja Suomesta maailmalle.

”Tarvitsemme uuden näkökulman ihmisen olemassaoloon eikä se saa perustua aineelliseen omistamiseen.”

**KAJ FRANCK,
MUOTOILIJ (1967)**



Kansainvälisyys on lähtökohta

MUSEON KANSAINVÄLISYYS on strategisesti suunniteltua ja toteutettua ja sillä on resurssit sen toteuttamiseen. Henkilöstöllä on mahdollisuus ulkomaan vierailuihin kehittääkseen osaamistaan ja luodakseen verkostoja. Ne ovat edellytys näyttely-yhteistyölle ja yhteistuotannoille, jotka vaativat pitkäjänteistä yhteyttä.

Museo myy omia näyttelyitään aktiivisesti kierto. Kerran vuodessa monikäyttötilan täyttää korkean profiilin kansainvälinen näyttely, kuten V&A:n tuotannot tai kansainvälisesti suuret nimet, kuten valon ja tilan suhteesta taidetta tekevä James Turrell tai maailmankuulu nykyarkkitehti Tadao Ando. Näyttelyt käyvät vuoropuhelua museon ydinnäyttelyn kanssa ja houkuttelevat yhä vaativamman kotileisön lisäksi kulttuurimatkaillijoita, joilla on uusi syy matkustaa Helsinkiin.

Tehtävien tasalla olevat tilat

TOTEUTTAAKSEEN UUTTA ROOLIA kirittäjänä museo tekee ja viestii uusin tavoin. Esittäjästä ja kertojasta tulee mahdollistaja. Tilaratkaisuissa museo luopuu perinteisistä tilahierarkioista. Muunneltavat – välillä toisiinsa sekoittuvat – yhteisen tekemisen ja tapahtumien tilat ovat olennainen osa museota ja väline tehdä museosta yhteisöjen oman tekemisen ja tapahtumien alusta.



Katseluvarasto

Ideatestaamo

Ikoneiden galleria

Edelläkävijäravintola

AVOIMET DESIGNLABIT

Eväspaikka

KOKEMUSOPAS

Kaupungin kaunein tila

KATTOTERASSI MERELLE

Digitaaliset
kokoelmat

Kokemuksellinen

KELLUVA MUSEO

ydinnäyttely

Lukuhuone

Vuoden luovin päi

**Testialusta
yrityksille**

Rohkeita kannanottoja

Hyvin muotoiltu
leikkipuisto

Kutsuva kahvila

Erinomainen asiakaspalvelu

Liikkuvat työpajat

Arkkitehtuurin virtuaalitila

Hyviä keskusteluja

Kansainväliset huippunäyttely

Ei kävijöitä, vaan käyttäjiä

Museota käytetään monella tavoin ja
monesta syystä - siksi on tärkeää ymmärtää
käyttäjien pohjimmaisia intohimoja

Kohdennetusti tekemällä saadaan kiinnostavaa

Kaikille kaikkea on ei mitään kenellekään. Siksi uusi museo tarvitsee syvällistä ymmärrystä erilaisista käyttäjistä. Museon käyttäjiä ovat ihmisten lisäksi yhteisöt, yritykset ja organisaatiot Suomessa ja kansainvälisesti.

UUSI MUSEO ON OLEMASSA IHMISIÄ VARTEN ja yhteiskunnan hyödyksi. Jotta tavoitellut vaikutukset toteutuvat, olennainen kysymys on kenelle ja keiden kanssa palveluita suunnitellaan. Museon konsepti tulee todeksi vasta sen alkaessa elää palveluina, tekoina ja toimintana.

SAMA PALVELU KAIKILLE -ajattelun aika on ohi kaikissa julkisissa palveluissa. Elämän-tavat eriytyvät ja ihmisten odottavat entistä yksilöllisempiä palveluja. Palvelutarjoamassa täytyy olla joustavuutta ja herkkyyttä reagoida muuttuviin tilanteisiin. Ihmisten ja heidän näkökantojensa syvälinen ymmärtäminen on edellytys houkuttelevien ja todellisiin tarpeisiin vastaavien palvelujen synnyttämiselle. Uuden museon on pystyttävä palvelemaan yhtä hyvin kriittistä näkökulmaa kaipaavaa arkkitehtuurin ammattilaista, helppoa vapaa-ajan tekemistä etsivää helsinkiläistä perhettä kuin suomalaisesta muotoilusta kiinnostunutta, laatu-tietoista matkailijaa.

USEIDEN, JA MYÖS UUSIEN, KÄYTTÄJÄ- RYHMIEN PALVELEMINEN on museon tavoite. Tarjoamalla palveluita kohdennetusti erilaisille käyttäjille museo huolehtii siitä, että se kokonaisuudessaan palvelee yhä laajempia käyttäjäryhmiä. Siksi suunnittelun kohteeksi on näyttelysisältöjä laajemmin otettava käyttäjien kokonaisvaltaiset kokemukset.

Museo luo erilaisia kokemuksia hyödyn-tämällä monipuolisesti keinoja ja kanavia verkkomaailmasta erilaisiin tapahtumiin ja

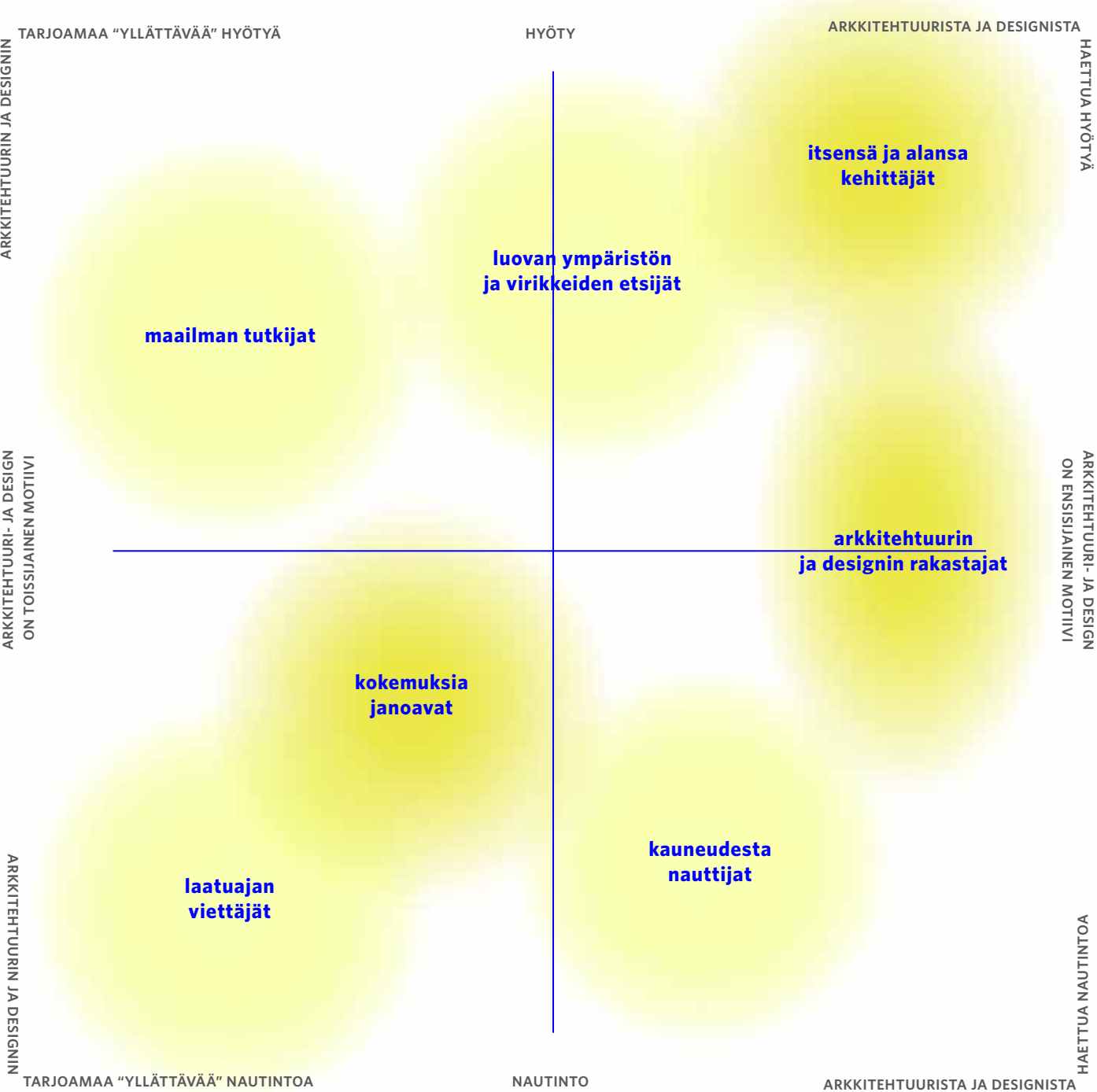
yhteistyökumppaneiden kanssa toteutettaviin sisältöihin. Se rakentaa tarjontaansa ohjelmis-tona ja suunnittelee palveluja eri kohderyhmien tarpeisiin ja museon tavoitteisiin perustuvina portfolioina.

TÄRKEIMPIÄ TEHTÄVIÄ uuden museon toteuttamisvaiheessa on asiakasymmärryksen syventäminen, kiteyttäminen ja kohderyhmien valinta. Tekeminen on vaikuttavampaa, kun se perustuu tietoon oletusten tai stereotyyppien sijaan.

LÄHTÖKOHTANA OVAT erilaiset käyttäjät, potentiaaliset käyttäjät ja kumppanit. Tämä tarkoittaa myös muita kuin kävijäasiakkaita. Käyttäjiä ovat ihmisten lisäksi yhteisöt, yritykset ja julkisen sektorin organisaatiot paikallisesti, koko Suomessa ja kansainvälisesti. Niillä on erilaisia motivaatioita ja tarpeita museon kanssa toimimiseen. Siksi museoon tarvitaan monipuolista osaamista: esimerkiksi kävijäkokemusten muotoilu ja kumppani-organisaatioiden kanssa toimiminen vaativat erityistä ammattitaitoa.

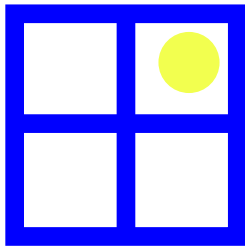
IHMISTEN, YHTEISÖJEN JA ORGANISAA-TIOIDEN motivaatioita käyttää museota voi hahmottaa oheisen nelikentän avulla. Siinä kuvatut esimerkit perustuvat konseptivai-heessa tehtyjen 30 kansalais- ja ammattilais-haastattelun analyysiin ja nykyisten museoiden asiakasprofilointeihin.

ESIMERKKEJÄ UUDEN MUSEON KÄYTTÄJIEN MOTIVAATIOISTA



Käyttäjät, jotka hakevat arkkitehtuurista ja designista hyötyä tai nautintoa

KÄYTTÄJIÄ 1/2



Itsensä ja alansa kehittäjät

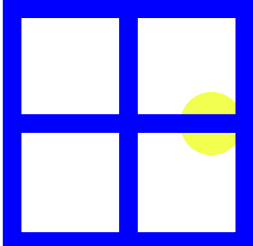
Itsensä ja alansa kehittäjät haluavat liittyä vahvasti arkkitehtuuriin ja designiin ja niiden yhteisöön. Ymmärryksen ja osaamisen kasvattaminen ja edelläkävijyyden tavoittelu motivoivat heitä. He odottavat ajankohtaisuutta, uusimpia näkökulmia, suhteiden luomista ja ylläpitoa, syvällistä keskustelua, haastamistakin.

ESIMERKKEJÄ KÄYTTÄJISTÄ: Arkkitehtuurin ja designin ammattilainen, opiskelija, alan yritys, alojen tuomasta lisäarvosta kiinnostunut yritys, uusia toimintatapoja hakeva julkinen toimija, arkkitehtuuri- ja muotoilukasvattaja, museoalan ammattilainen

ESIMERKKEJÄ PALVELUISTA: Kansainväliset tapahtumat, yhteisöjen säännölliset tapahtumat, julkaisut, digitaaliset kokoelmat, katseluvarasto, kansainväliset ja erikoisnäyttelyt, testialusta, Design Club, räätälöity yritysyhteistyö

”Toivon, että museo tuo kansainvälistä meininkiä. Uutta ajattelua, ihmisiä, yhteistyötä ja mahdollisuuksia tänne Pohjolaan. Museo olisi starttaaja. Toisi esiin isoja kysymyksiä ja uusinta kehitystä. Meille arkkitehdeille ja suunnittelijoille, mutta myös kaupunkilaisille.”

**HAASTATELTU
ARKKITEHTUURIN AMMATTILAINEN**



Arkkitehtuurin ja designin rakastajat

Arkkitehtuurin ja designin rakastajat haluavat olla yhteydessä intohimonsa kohteisiin, syventyä ja haltioitua niiden äärellä. He odottavat autenttisia kohtaamisia ja uutta syvällistä tietoa suunnittelijoista sekä ajattelusta ja prosesseista töiden takana. Heille tärkeää ovat niin estetiikka ja designklassikot kuin uusimpien virtausten seuraaminen. He tietävät paljon ja odottavat siksi uusia näkökulmia tuttuihin asioihin.

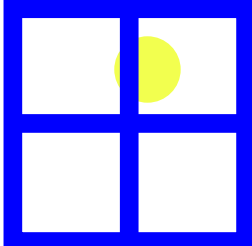
ESIMERKKEJÄ KÄYTTÄJISTÄ: Arkkitehtuurin ja designin harrastaja, matkailija tai edelläkävijä, nostalgikko

ESIMERKKEJÄ PALVELUISTA: Ydinnäyttely, kansainväliset ja erikoisnäyttelyt, tapahtumat, digitaaliset kokoelmat ja sisällöt, julkaisut, kauppa, museo rakennuksena ja tilana

”Odotan museolta jotain mitä en ole ennen nähnyt. Uusia teemoja ja asioiden katsomista eri vinkkeleistä. Vaikka Marimekosta kerrotaisiin jotain aivan muuta kuin mitä aina.

Tilan pitäisi olla inspiroiva, kaunis ja akustiikan hyvä, niin voivat lapsetkin päästää höyryä.”

**HAASTATELTU DESIGNIN
HARRASTAJA JA AMMATTILAINEN**



Luovan ympäristön ja virikkeiden etsijät

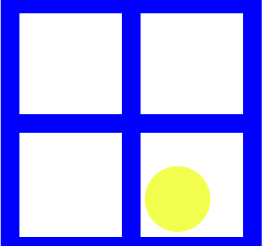
Luovan ympäristön ja virikkeiden etsijät tarvitsevat tavallisesta poikkeavaa ympäristöä ja/tai heille lisäarvoa tuovia sisältöjä. Kyseessä voi olla niiden hyödyntäminen omassa työssä tai muiden fasilitoimisessa.

ESIMERKKEJÄ KÄYTTÄJISTÄ: Opettaja oppilaineen museossa vieraillen tai muualla maassa, kaupungin vuorovaikutussuunnittelija, kaupunkisuunnittelija, kehittävää tekemistä etsivä perheet, etätyöpäivän tekijä, kokousta-va tai työhyvinvointipäivää viettävä organisaatio

ESIMERKKEJÄ PALVELUISTA: Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen palvelut, toimintamallit ja välineet, työpajat, vuokrattavat tilat ja niihin liittyvä ohjelma kuten työpajat, kahvila ja ravintola

”Toivon kokonaisvaltaisia oppimisympäristöjä lapsille. Ei pelkkää leikkinurkkausta, vaan sitä että koko museossa on tekemistä ja oppimista lapsille. Pääsee kokeilemaan, tekemään ja ryömimään.”

**HAASTATELTU
KAUPUNKILAINEN**



Kauneudesta nauttijat

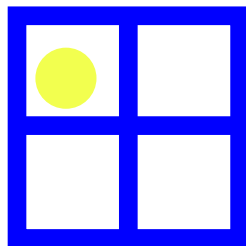
Kauneudesta nauttijat etsivät kauneutta tai inspiroitumista. He ei välttämättä kaipaa syvällistä tietoa, vaan esteettistä elämystä. He odottavat näkevänsä kauniita asioita ja tiloja ja haluavat eläytyä tunnelmaan. Ottavat valokuvia inspiraatioksi ja mahdollisesti myös ostokset museolla nauttimassa miellyttävästä tunnelmasta tai seurata somekanavia inspiraatioksi.

ESIMERKKEJÄ KÄYTTÄJISTÄ: vapaapäivää viettävä, kaupunkilomailija

ESIMERKKEJÄ PALVELUISTA: ydinnäyttely, kansainväliset ja erikoisnäyttelyt, kahvila ja ravintola, kauppa, museo rakennuksena ja tilana, digitaaliset kokoelmat, sosiaalisen median kanavat

”Museossa pitää voida virkistyä, nauttia ja saada puhtaita esteettisiä elämyksiä. Itse nautin esimerkiksi istumisesta rauhassa Tuomiokirkossa keskellä päivää.”

**HAASTATELTU
KAUPUNKILAINEN**



Maailman tutkijat

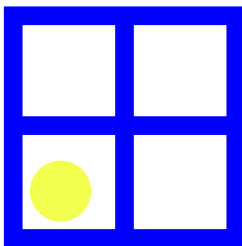
Nämä ihmiset etsivät tuoreita ja monipuolisia näkökulmia asioihin. Heitä kiinnostaa ja ehkä myös huolestuttaa maailman ja elinympäristön muutos, ja siksi he haluavat vaikuttaa siihen. He saattavat olla aktiivisia omassa yhteisössään tai laajemmin. Ajankohtaisuus ja yllättävät yhdistelmät museon tarjonnassa herättävät heidän huomionsa.

Esimerkkejä käyttäjistä: yhteiskunnallisesti kiinnostunut, aktiivisesti osallistuva kaupunkilainen, kaupunkiaktiivi, laajasti utelias

Palvelut: ison kysymyksen näyttelyt, työpajat, ajankoh-
taiset tapahtumat, kurssit

*"Haluan oppia uutta ja ymmärtää paremmin
omia lähiympäristöjäni. Toisaalta myös aivan
uusimpiin asioihin tutustuminen kiinnostaa.
En halua olla kiinni pelkästään vanhassa ja
nostalgisessa."*

**HAASTATELTU
KAUPUNKILAINEN**



Laatuajan viettäjä

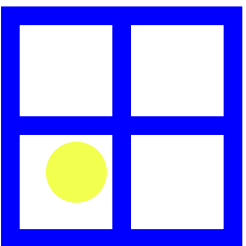
Laatuajan viettäjä etsivät mukavaa ja helppoa tekemistä vapaa-ajalla. He ovat usein liikkeellä seurassa. He haluavat tuntea itsensä tervetulleiksi. Esteettömyys ja fasilitetit ovat tärkeitä. Laatuajan viettäjä arvostavat rentoutta, lähestyttäviä sisältöjä ja yhdessä tekemisen mahdollisuutta.

Esimerkkejä käyttäjistä: vapaa-aikaa viettävä kaupun-
kilaisperhe tai ystäväseurue, treffeille tulijat, tapaamis-
paikkaa tarvitsevat, satunnaiset ajanviettäjä

Palvelut: tilaa oleskella ja liikkua, myös vaunujen kanssa,
ilmaisia sisältöjä ja tekemistä, hyvä kahvila, kattoterassi
ja ulkotilat, leikkipuisto

*"Paikka johon voi perheen kanssa mennä,
ihmetellä kokea jotain – helposti ja halvalla.
Mukava paikka olla, jossa ei joutuisi
anteeksipyytelemään lapsia."*

**HAASTATELTU
KAUPUNKILAINEN**



Kokemuksia janoavat

Kokemuksia janoaville katsominen ei riitä. He haluavat itse osallistua, tehdä ja kokeilla. He menevät sinne mistä puhutaan ja ovat tietoisia tarjonnasta. Kokemuksia janoava on jo paljon kokenut ja nähnyt, joten erottuva tarjonta on tärkeää. Hän odottaa korkeaa laatua kaikelta museon tarjonnalta. Usein liikkeellä seuralaisten kanssa.

Esimerkkejä käyttäjistä: urbaani aikuinen edelläkävijä

Palvelut: ajankohtaiset tapahtumat, kansainväliset näyt-
telyt, yllättäviä asioita yhdistävät näyttelyt ja sisällöt,
työpajat, kurssit, kokeileva ravintola, sosiaalisen median
kanavat, kattoterassi ja ulkotilat

*"Kun menen uusiin kaupunkeihin, etsin
kiinnostavat paikalliset muodin ja designin
tyypit instasta, sitten katson paikat missä
käyvät, niistä ristiintaulukoin ne missä on hyvä
kahvi ja mitkä saaneet parhaimmat arvostelut.
Niissä käyn sitten ensiksi."*

**HAASTATELTU
KAUPUNKILAINEN**

Tilat, resurssit, osaamiset ja kumppanuudet

Uusi museo tarvitsee kunnon tilat ja resurssit

Huipputasoisien arkkitehtuuri- ja designmuseon rakentaminen edellyttää määrätietoista panostusta toiminnan resursointiin ja tiloihin. Se on keskeinen osa uuden museon toteuttamista.

UUDEN MUSEON RIITTÄVÄ RESURSOINTI on välttämätöntä korkean tason saavuttamiseksi. Kansainvälistä tasoa ei luoda sinänsä rahalla, vaan hyvällä konseptilla, tinkimättömällä tekemisellä ja omaleimaisuudella. Resursoinnin on kuitenkin oltava riittävää.

Elokuussa 2018 julkistetussa ”Kansainvälisen huipputason arkkitehtuuri- ja designmuseo Helsinkiin” -selvityksessä hahmoteltiin uuden museon taloutta. Konseptityössä ei ole tehty taloussuunnitelmaa, mutta selvityksessä esitettyjen lukujen suuruusluokkaa voi pitää jatkotyön lähtökohtana. Ne on esitelty liitteessä 1.

Tärkeää on, että rakennusinvestoinnin lisäksi rahoitetaan riittävästi kunnianhimoisen uuden arkkitehtuuria ja designia yhdistävän ydinnäyttelyn ja muun ohjelmiston alkuinvestointia. Myös museon toimintarahoitusta on korotettava pysyvästi.

Museoiden yhteenlaskettu nykyinen oman tulon- ja varainhankinnan osuus tuloista on noin 30 % luokkaa. Näissä tulee uudelle museolle asettaa korkeat tavoitteet, jopa 50 % taso toiminnan vakiinnuttua.

UUSI MUSEORAKENNUS ON KESKEINEN OSA museon toteuttamista. Suomalainen arkkitehtuuri ja design ansaitsevat kodin, jonka arkkitehtuurissa heijastuvat tulevaisuus, vastuullisuus ja ekologisuus. Lähtökohtana on edeltävän selvitystyön ajatus merelliseen Helsinkiin rakennettavasta uudisrakennuksesta.

Konsepti perustuu ajatukselle noin 9 000 m²:n rakennuksesta, joka sisältää myös

korkeatasoisen muunneltavan tilan suurten näyttelyiden ja tapahtumien paikaksi. Rakennus luo edellytykset uuden museon tehtävien toteuttamiselle ja siihen liittyville ansaintamahdollisuuksille.

Tilaohjelma tulee laatia erikseen konseptin pohjalta. Maailman parhaassa arkkitehtuuri- ja designmuseossa myös tilojen on oltava laadultaan ja kooltaan maailmanluokkaa.

VERTAILULUKUJA NELIÖMÄÄRISTÄ

5 500 M²

Danish Architecture
Centre DAC

10 000 M²

The Design Museum Lontoo

16 000 M²

MoMA New York

17 000 M²

Oodi Helsinki

60 000 M²

M+ Museum for visual
culture Hong Kong

Kokemukset

Ydinnäyttely, vaihtuvat näyttelyt,
korkeatasoista monikäyttötilaa,
elämys- ja teknologiatilat

Tekeminen

Yhteistekeminen, alustat,
syventyminen, työpajat,
oleskelu

Syöminen ja oleskelu

Ravintola, kahvila, terassi

n. 9 000 m²

Työskentely

Henkilökunnan työtilat,
kuten toimistot ja kokoelmien
käsittelytilat, varasto- ja
rakentamistilat ym.

Virittäytyminen

Orientoituminen, oleskelu, ostokset,
vaatesäilytys, wc:t, tukitilat ym.

Uuden museon osaamiset lisääntyvät

Uuden museon luominen vaatii nykyisen henkilöstön osaamisen laajentamista sekä uusien kyvykkyyksien hankkimista.

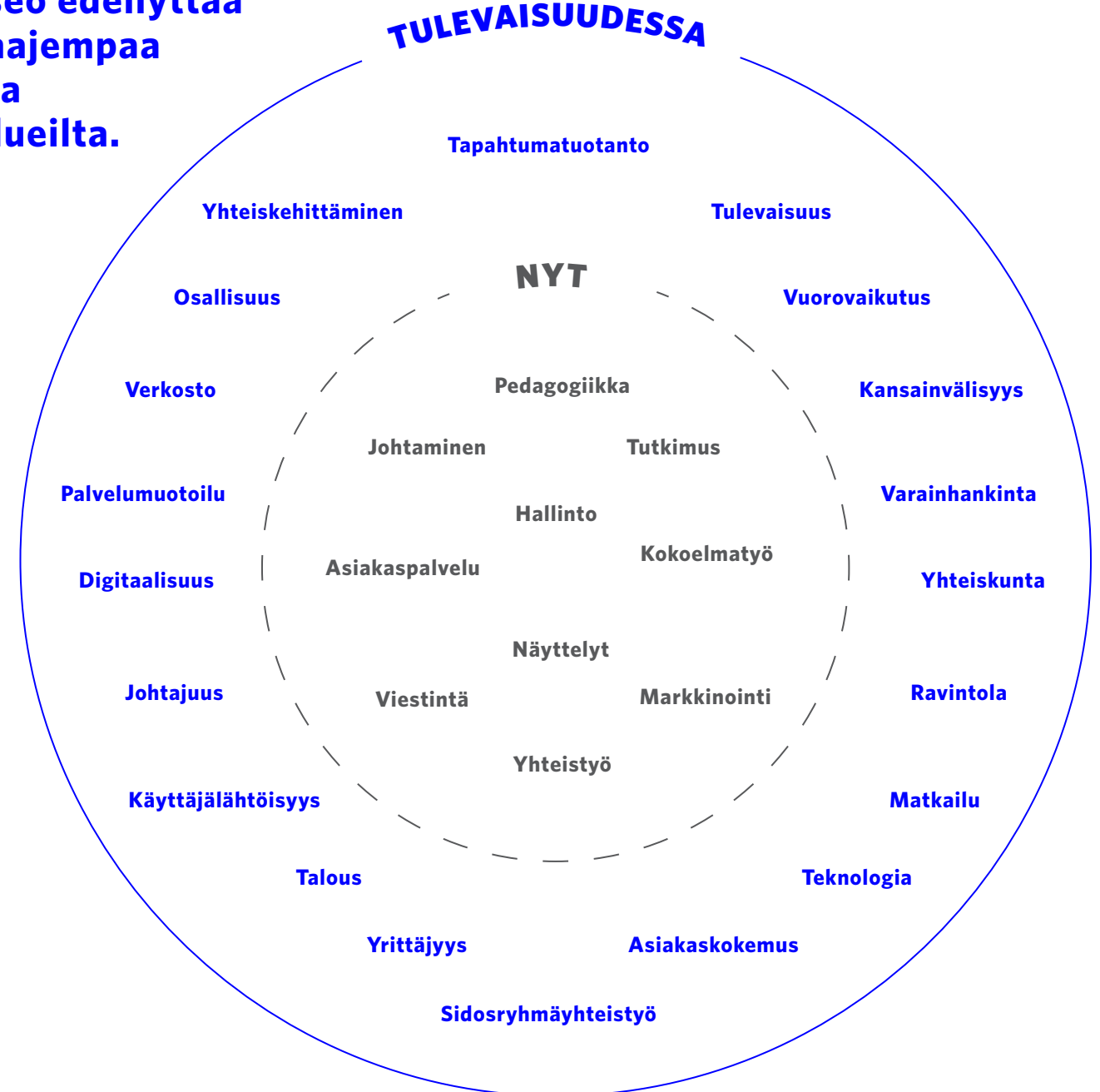
UUDESSA MUSEOSSA tarvitaan laajempaa ja monipuolisempaa osaamista kuin nykyisissä museoissa. Osana museon tekemisen prosessia on syytä tehdä tulevaisuudessa tarvittavista osaamisista yksityiskohtainen kartoitus sekä suunnitelma niiden kehittämisestä ja hankkimisesta.

NYKYISTEN MUSEOIDEN henkilökunnassa on osaamista ja potentiaalia, jota tulee hyödyntää. Osaamisen kehittäminen on syytä aloittaa heti, kun toteuttamispäätös on olemassa. Uuden museon avaamiseen kuluu parhaassakin tapauksessa vuosia, joten aikaa kehittämiselle on. Tärkeää on kartoittaa ja kehittää nykyisen henkilökunnan kompetensseja systemaattisesti.

OSAAMISTA TULEE LAAJENTAA MYÖS rekrytoinneilla ennen kuin uusi museo avataan. Museon kehittäminen on tehtävä avoimella prosessilla, johon kansalaiset ja sidosryhmät osallistuvat laajasti. Myös museon toiminnassa avoimuus ja yhteiskehittäminen ovat keskeisiä periaatteita. Muun muassa tätä kyvykkyyttä on syytä vahvistaa heti uuden museon rakentamisen alkuvaiheessa. Prosessi todennäköisesti nostaa esille myös muita tarpeita laajentaa kompetensseja rekrytoinneilla.

MUSEON PERUSAJATUSTEN – kaikessa käyttäjälähtöinen, aktiivisesti avoin ja kunnianhimoisesti kokeileva – on oltava läsnä myös henkilöstön ja myös yhteistyöverkoston osaamisessa.

Uusi museo edellyttää entistä laajempaa osaamista uusilta alueilta.



Museo on arkkitehtuurin ja designin solmukohta

Uusi museo toimii aktiivisesti kansalaisten sekä erilaisten arkkitehtuurin, designin, julkisten toimijoiden ja yrityselämän ekosysteemien kanssa. Sen vaikuttavuus syntyy verkostoista ja niiden aktivoimisesta.

MUSEO SOLMII VAHVOJA KUMPPANUUKSIA.

Sen arvo toteutuu ja kehittyy jatkuvasti yhdessä kumppanien, käyttäjien ja sidosryhmien kanssa. Museo on kokeileva, oppiva ja riskejä ottava toimija ja vahvistaa näitä ominaisuuksia ympäristössään. Se linkittyy useisiin alan ja toimintaympäristönsä ekosysteemeihin ja vahvistaa niitä toiminnallaan.

Museo ei itse ole veturina kaikessa, vaan se on alusta ja solmukohta arkkitehtuurin ja designin ekosysteemeille. Verkoston rakentaminen korostuu erityisesti museon uudempien tehtävien – esimerkiksi taitojen ja työkalujen vapauttamisen ja edelläkävijyyteen yllyttämisen – haltuun ottamisessa.

UUSI MUSEO TARJOAA henkisen ja fyysisen tilan, joka yhdistää muotoilun ja arkkitehtuurin alojen voimaa. Museossa on monipuolista ja muuntuvaa tilaa, jossa eri toimijat voivat kohdata, esittäytyä, työskennellä ja tulla haastetuiksi. Helsingissä sijaitsevat niin perinteikkäätkin kuin uudet kiinnostavat arkkitehtuurin ja designin yritykset ja alojen järjestöt. Museo on niiden luonteva kohtauspiste ja yhteistyökumppani.

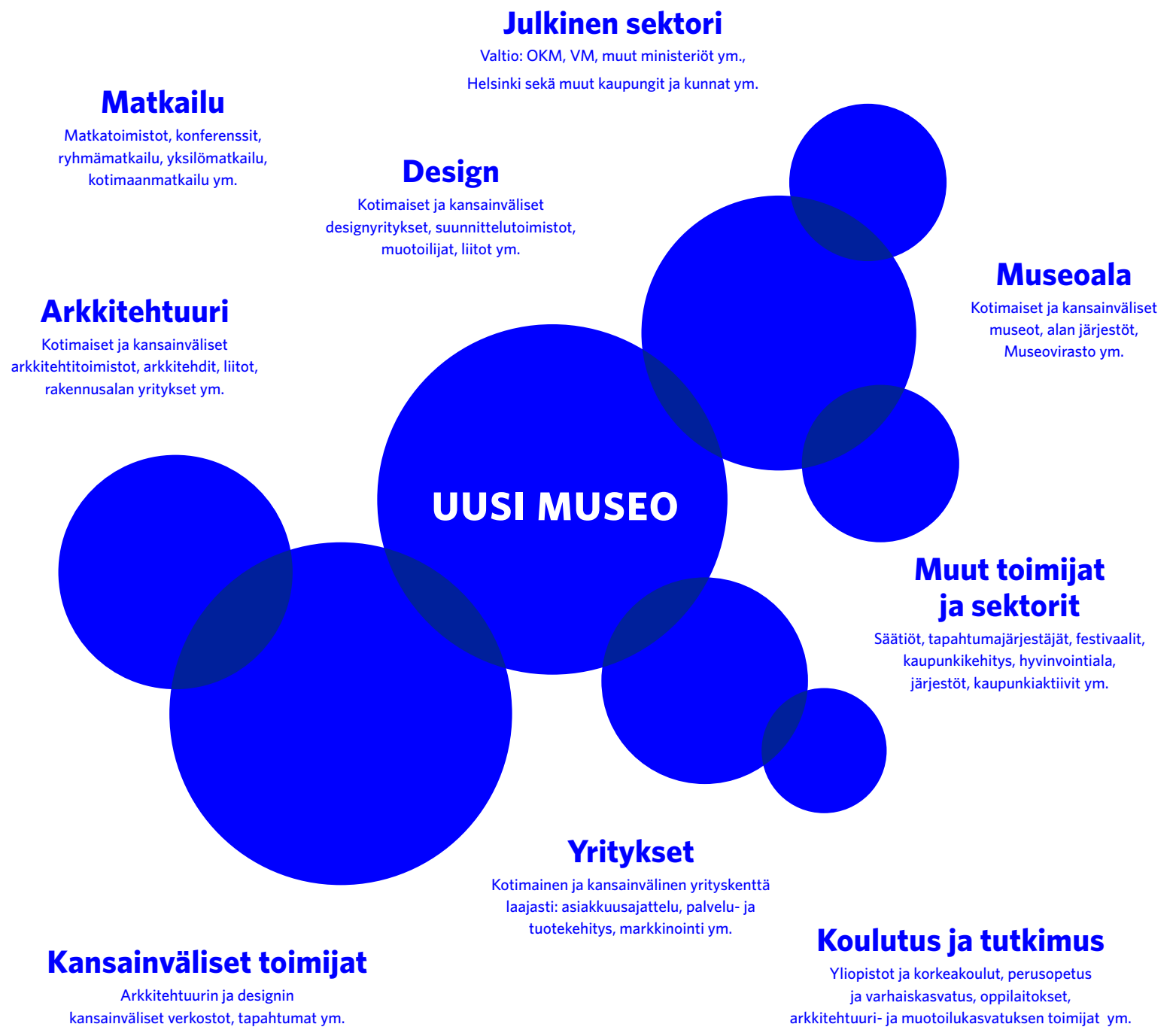
MUSEON KORKEA KUNNIAHIMON TASO syntyy myös kansainvälisen yhteisön rakentamisesta. Se toimii aktiivisesti kansainvälisissä järjestöissä ja verkostoissa. Museo on se

paikka, josta alojen ulkomaiset vierailijat aina tietävät löytävänsä keskeiset tapahtumat, toimijat ja parhaan informaation.

UUTTA SYKETTÄ ARKKITEHTUURIN JA DESIGNIN kentälle pumppaavat metro-polialueen ja muun Suomen korkeakoulut, joiden kanssa museo tekee aktiivista yhteistyötä. Sen monikäyttötila tarjoaa toimivat puitteet yliopistojen tapahtumille ja näyttelyille. Museo on myös aktiivinen yhteistyökumppani arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksessa lapsista senioreihin.

MUSEON MONIALAINEN LÄHESTYMISTAPA ja joustavat tilat tekevät siitä alustan myös muille yhteisöille ja tekijöille. Se on helsinkiläisten tapahtumien ja festivaalien kumppani, jonka oma identiteetti tuo niille arvoa. Tilaa on myös pienempien toimijoiden ja kaupunkilaisten itse organisoimille tapahtumille. Museossa on mahdollisuus kokoontua keskustelemaan ja vaikuttamaan Helsingin kehitykseen.

VERKOSTOTYÖTÄ PITÄÄ KEHITTÄÄ JA RESURSOIDA, jotta se voi käytännössä toteutua. Verkoston luonteeseen kuuluu myös resurssien jakaminen; sen jäsenet tuovat omat resurssinsa yhteiseen käyttöön. Museolle syntyy yhteistyöstä eri ekosysteemien kanssa myös ansaintamahdollisuuksia.



Museo vuonna 2025

Tunnelmia tulevaisuudesta

Museo käyttäjiensä kokemana 2025

NÄMÄ UUDEN MUSEON KÄVIJÖIDEN kuvitteelliset kokemukset perustuvat aitoihin ajatuksiin: ne on rakennettu toiveista ja mielikuvista, joita kansalaiset ja arkkitehtuurin ja designin ammattilaiset kertoivat konseptoinnin aikana tehdyissä haastatteluissa.



ME KÄYDÄÄN TÄÄLLÄ, koska koko perheen kanssa voidaan tulla ja ihmetellä. Eikä tule kauhean kalliiksi. Tää on mukava paikka meille olla. Ei tarvitse anteeksipyydellä lapsia, ollaan tervetulleita. Kun täällä hetkellä katson maailmaa niin lasten näkökulmasta, arvostan sitä, että ei ole sitä yhtä lasten nurkkaa, vaan että koko museossa on tekemistä ja oppimista niille. Siinä samalla kun minulle itselleni on mielenkiintoista.

Usein lapset kyselee, että milloin mennään ”merileikkipuistoon”. Niiden mielestä tuo edessä oleva leikkipuisto on kaupungin jännin. Huomaa, että arkkitehdit ja muotoilijat on suunnittelleet sen. Minusta se on ihan taidetta samalla.”

VANHEMPI LEIKKI-ikäisine lapsineen



ARKKITEHTUURI- JA DESIGNMUSEO ON MULLE IKKUNA, JA OVI, MAAILMAAN. Arvostan, että tämä museo on ajassa kiinni. Se on ihan keskeinen sille, että meidän alat pysyy hereillä. Jokainen ala tarvitse yhteentulemistä kehittyäkseen. Museosta on tullut tärkeä keskipiste kriittiselle mutta rakentavalle reflektiolle. Sen kanssa järjestetyissä tapahtumissa uskalletaan kysyä, että millaista maailmaa me oikein suunnitellaan.

Tärkeää on, että meininki on erittäin eteenpäin katsovaa. Esimerkiksi joka toinen vuosi järjestettävässä arkkitehtuurin ja designin suur tapahtumassa tapaa erittäin kovia tekijöitä ja syntyy aina yhteistyövirkityksiä. Museo on mulle myös inspiraation etsimisen paikka ihan itseseni, mun ammatillinen kirkko.”

ARKKITEHTUURIN JA DESIGNIN AMMATTILAINEN



TÄÄ ON IHAN MUN LEMPIPAIKKOJA HELSINGISSÄ, kun haluan tehdä jotain kiinnostavaa. Tuun yleensä kavereiden kanssa. Syksyllä ja talvella etenkin. Museoiden tunnelma on usein holvimainen eikä mihinkään saa koskea. Jos on jotain tekemistä, se on lapsille. Täällä pääsee aikuinenkin kokeilemaan ja luomaan, leikkimään. Tää ei päästä ihan helpolla, vaan haastaa omia ajatuksia. Täältä tuleekin usein jotenkin kiehuen ulos, hyvällä tavalla. Tuntuu, että katsoo maailma vähän toisella tavalla taas. Mun tulee käytyä suht usein, koska täällä on aina jotain. Aina en käy näyttelyssä, vaan joskus tapahtumissa tai muuten vaan kahvilassa, kun se on niin hyvä.”

URBAANI AIKUINEN EDELLÄKÄVIJÄ



I HAD HIGH EXPECTATIONS as Finland is such a design and architecture country. But I did not know museums can be like this! What I discovered is how Finnish way of life is both shaped by and reflected in design. And I felt I became part of that, I felt I was a Finn for a day! Through the amazing exhibition but also because I could just relax in this beautiful environment, eat like a Finn, and hang out with the locals outside. I felt I was living in Helsinki for a moment!

I really like that this museum is not afraid to be creative itself, to do its own way.”

LAATUTIETOINEN MATKAILIJA

Kurkistus tulevaisuuteen: arkkitehtuuri- ja designmuseo Helsingissä vuonna 2025

Helsinki on arkkitehtuurin ja muotoilun kansainvälinen suurkaupunki. Uusi museo vahvistaa Helsinkiä omaperäisenä kaupunkina ja tekee arkkitehtuurista ja designista yhä saavutettavampaa niin paikallisille kuin matkailijoille. Kurkista, miltä näyttää ja tuntuu Helsingissä, jossa uusi museo on avannut ovensa.

KAUPUNGILLA KÄVELIJÄ EI VOI OLLA HUOMAAMATTA arkkitehtuuri- ja design-museota. Kiehtova rakennus ei ole yksinäinen monumentti, vaan sen ympäristö kuhisee ja sanoo: ”saa leikkiä, saa vetelehtiä, saa viihtyä”. Museo liukuu kaupunkiin ja kaupunki museoon. Helsinki on saanut uuden, avoimen kaupunki-tilan, joka määrittää koko kaupunginosan kehittymisen sävyä.

Museo on kaupungin uusin tunnusmerkki ja arkkitehtoninen helmi, joka yhdistyy Helsingin elementteihin: merellisyyteen ja modernin metropolin elämään. Sataman saapuvat ja lähtevät alukset, kaupungin liike ja ihmisten elämä ovat osa sitä. Museorakennuksen kestävästä ja joustavasta rakentamisesta tullaan ottamaan mallia ympäri maailman.

Museon ympärille muodostunut kiinnostava kaupunkitila meren äärellä kutsuu toimimaan tai laiskottelemaan. Matkailijan yllättää Euroopan jännittävin leikkipuisto, katuliikuntavälineet kaikenikäisille ja alueet, joissa heitetään mölkyä, pelataan krokettia ja nähdään spontaaneja tanssiesityksiä. Ne vetävät puoleensa muitakin kuin museoon suuntaavia. Talvella ympäristöön kohoaa arkkitehtuuria lumesta.

Katutasosta kaupunkitila jatkuu korkeuksiin. Kaikille avoin katto, josta avautuvat huikeat näkymät yli meren ja kaupungin kerrostumien, on kaupungin heinoin paikka valokuville, evästauolle tai ensitreffeille.

MUSEOON SISÄÄN ASTUESSA TULIJAA VETÄÄ puoleensa sen sydän: ydinnäyttely, joka yhdistää arkkitehtuuria ja designia – laajimmin pohjoismaissa. **Eliel Saarinen**,

Alvar Aalto, jälleenrakentaminen, 2000-luvun kouluarkkitehtuuri ja kaupunkisuunnittelu yhdistyvät saumattomasti taideteollisuudesta ponnistaneeseen designiin Arabiasta Artekiin, Marimekosta ekodesigniin.

Museossa pääsee kohtaamaan autenttisia, alkuperäisiä esineitä. Tarinat niiden muotoutumisesta suunnittelijoiden ja tekijöiden yhteistyönä avaa silmät muotoilun prosessille. Muotoilua pääsee kokemaan myös sellaisena, miksi se on luotu: esineitä saa pidellä ja koskettaa, tuoleissa istua ja vaatteita pukea päälleen. Matkailija lepuuttaa jalkojaan huojentuneena pallotuolissa. Muotoilu ei ole vain esineitä. Kävijälle paljastuu, miten arkkitehtuuri ja design ovat läsnä kaikkialla, päivittäin käyttämme palveluista peleihin.

Uudessa museossa arkkitehtuuri ei ole vain nähtävää, vaan koettavaa. Museossa on kokonainen, aito rintamamiestalo, jonka ovelta alkaa aikamatka 1950-luvulle. Miltä tuntui arki vaikeana aikana, jota leimasivat poliittinen rauhattomuus, materiaalipula ja luovutetun Karjalan evakojen uudelleenassuttaminen? Funktionalistiset ihanteet ovat käsin koskeltavissa. Vuonna 1953 tuotantoon tulleet Kilita-astiat pinoutuvat pieniin kaappeihin.

Uuden teknologian avulla voi kokea myös tiloja, joita ei enää – tai vielä – ole olemassa. Rakennetut ympäristöt tulevat koettaviksi yhdessä ja elämyksellisesti vuoro- vaikutteisessa virtuaalitilassa.

MUSEOON ON MONIA SYITÄ TULLA. Avoimissa oleskelu- ja toimintatiloissa kaupunkilaiset tekevät töitä ja viihtyvät. Perheen kanssa

on helppo syödä mutkattomassa ravintolassa. Kokeilunhaluiset suuntaavat ravintolaan, joka on kaksi askelta muita edellä. Syventyjät sukeltavat tiedon lähteille avoimen arkisto- ja lukuhuoneen rauhassa tai katseluvarastossa, jossa tietokannat, kirjat, pienoismallit ja piirustukset ovat itse tutkittavissa.

Museon tarjoaman asiantuntijuuden ja inspiraation äärelle pääsee yhtä helposti Joensuusta ja Japanista. Avoimesti verkossa saatavilla olevat museon tietovarannot rikastuvat ihmisten käytössä. Virtuaalityökalut vauhdittavat oppijoiden yhteisiä oivalluksia ja luovuutta sijainnista riippumatta.

SUOMALAISILLE HYVÄ ARKKITEHTUURI JA MUOTOILU ovat osa arkea. Siihen matkailija pääsee kiinni museon avulla: Vapaaehtoinen kokemusopas kertoo mielellään, miltä tuntui 1960-luvulla muuttaa maalta upouuteen lähiöön. Museon välityksellä pääsee illalliselle oikeaan suomalaiseen kotiin, arjen designin keskelle. Muotoilua omaan käyttöön himoitseva ohjataan ostoksille museokaupan lisäksi design districtiin.

HELSINKI ON KAUPUNKI, JOSSA VOI KULKEA arkkitehtonisen matkan empire- ja jugend-kaupunginosista modernismin tyylinäytteiden äärelle. Uutta kiinnostavaa arkkitehtuuria syntyy joka vuosikymmenellä. Museolle koko kaupunki onkin näyttelytila. Verkkosivuilta voi ladata kävelykartan kaupungin salatuista sisäpihoista tai jugend-aarteista. Opaste- ja tuillapyöreillä bongataan ensimmäisten naisarkkitehtien suunnittelemaa rakennuksia tai

oivalletaan kaupunkisuunnittelun periaatteiden muuttumista kulkemalla vanhoista lähiöistä tuoreisiin kaupunginosiin.

MUSEOSSA TAPAHTUU AINA. Ohjelmistossa on kansainvälisiä laatunäyttelyitä ja suuria nimiä James Turrellista Tadao Andoon. Ne käyvät vuoropuhelua ydinnäyttelyn kanssa ja houkuttelevat kotimaisen yleisön lisäksi kulttuurimatkailijoita, joilla on jälleen uusi syy matkustaa Helsinkiin. Museon omat näyttelyt lähtevät maailmalle.

Huolellisesti kuratoidut erikois- ja teemanäyttelyt ja kaupungin puhutuimmat tapahtumat ammentavat arkkitehtuurista ja designista – yllättäen, ilahduttaen ja välillä kriittisesti haastaen. Museo on aktiivinen keskustelijana ja osallistujana. Se tuo ihmiset, yhteisöt ja organisaatiot dialogiin siitä, miten yhteisiin tulevaisuuden haasteisiin vastataan arkkitehtuurin ja designin avulla.

Joustavat tilat tekevät museosta alustan erilaisille tapahtumille ja kohtaamisille. Alat tulevat yhteen kansainvälisessä keskustelufoorumissa, joka täyttää museon merelle avautuvan monikäyttötilan määrävuosin. Aalto-yliopiston jokakeväinen muotinäytös tuo yhteen tuhansia kotimaisia ja kansainvälisiä muodin ja muotoilun ammattilaisia, mediaa ja kykyjenetsijöitä.

Museon ympäristössä työskentelevät designin, käsityön ja arkkitehtuurin ammattilaiset.

Helsinki on yhä kiehtovampi kaupunki asukkailleen ja vierailijoille. Suomalaiset voivat olla ylpeitä esitellessään muille, mitä arkkitehtuuri ja design meille merkitsevät.

Työ on jo käynnissä

Miten konsepti tehtiin ja kiitokset

Uuden tekeminen on jo käynnissä

Uutta arkkitehtuuri- ja designmuseota on haluttu jo vuosikymmeniä. Nyt yhteinen tahto sen toteuttamiseksi on olemassa. Yhteinen tekeminen on museoissa jo käynnissä.

UUDEN MUSEON TYÖSTÄMINEN ALOITETTIIN opetus- ja kulttuuriministeriön ja Helsingin kaupungin toimeksiantamalla selvityksellä maaliskuusta kesäkuuhun 2018 (tiivistelmä liitteenä). Selvitysryhmään kuuluivat Tuomas Auvinen, Mirkku Kullberg ja Ulla Teräs. Selvitystä seurasi marraskuusta 2018 helmikuun 2019 loppuun opetus- ja kulttuuriministeriön ja Helsingin kaupungin toimeksiantama konseptointityö.

PROJEKTIRYHMÄÄN KUULUIVAT:
luovan johtamisen konsultti Tuomas Auvinen, Ph.D., EMBA, Creader Oy
vanhempi asiantuntija Outi Kuittinen, VM, Demos Helsinki
museoasiantuntija Ulla Teräs, FM, Terästämö

KONSEPTOINTI SISÄLSI SEURAAVIA ELEMENTTEJÄ:
YKSILÖHAASTATTELUITA, RYHMÄKESKUSTELUITA JA TYÖPAJOJA eri alojen asiantuntijoille, arkkitehtuuri- ja designmuseoille ja niiden sidosryhmille, Suomessa ja kansainvälisesti

MUUTOSAGENTIT Arkkitehtuuri- ja Designmuseoiden henkilökunnasta, jotka työstivät konseptin sisältöjä yhdessä muun henkilökunnan ja projektiryhmän kanssa

KANSALAISKOHTAAMISIA, joissa museoiden henkilökunta haastatteli 30 ihmistä heidän vapaa-ajastaan, ajatuksistaan designista ja arkkitehtuurista ja mahdollisesta uudesta museosta

OHJAUSRYHMÄ opetus- ja kulttuuriministeriön, Helsingin kaupungin, Arkkitehtuurimuseon säätiön ja Designmuseon säätiön edustajista

LÄHDEKIRJALLISUUTEEN ja keskeisiin strategioihin tutustuminen

TUTUSTUMISKÄYNNIT Suomessa, Tanskassa ja Iso-Britanniassa sekä muista lähteistä tehty benchmarking useista museoista ja muista toimijoista ympäri maailman

Uuden museon kehittämiseen on tähän mennessä osallistunut jo 250 ihmistä.

KANSAINVÄLISET BENCHMARKIT	
Archi-Depot, Tokio, Japani	Rijksmuseum, Amsterdam, Alankomaat
ArkDes, Tukholma, Ruotsi	Tate Modern, Lontoo, Iso-Britannia
Fotografiska, Tukholma, Ruotsi	V&A Museum, Lontoo, Iso-Britannia (vierailu)
The Design Museum, Lontoo, Iso-Britannia (vierailu)	V&A Dundee, Dundee, Iso-Britannia
Kunsthall Charlottenborg, Kööpenhamina, Tanska (vierailu)	Vitra Museum & Campus, Weil am Rhein, Saksa
Lego House, Billund, Tanska (vierailu)	Wellcome Collection, Lontoo, Iso-Britannia
MoMA, New York, USA	Cité de l'architecture et du patrimoine, Pariisi, Ranska
M+, Hongkong	Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum, New York, USA
Science Gallery, Dublin, Irlanti ja Lontoo, Iso-Britannia	Danish Architecture Centre - DAC, Kööpenhamina, Tanska (vierailu)
Indianapolis Museum of Art at Newfields, Newfields, USA	
Nasjonalmuseet, Oslo, Norja	



30 KANSALAISKOHTAAMISTA
Museon työntekijä haastattelee kaupunkilaista Oodissa.



KESKUSTELUITA JA TYÖPAJOJA
Keskusteluita ja työpajoja järjestettiin eri alojen ammattilaisille, arkkitehtuurin ja designin alojen järjestöille ja yrityksille sekä nykyisten museoiden työntekijöille ja muille museoalan edustajille.

Kiitokset

PROJEKTIRYHMÄ KIITTÄÄ KAIKKIA työhön niin selvitys- kuin konseptointivaiheessa osallistuneita inspiraatiosta, haastamisesta ja avoimuudesta. Museoiden henkilökunnat tekivät paljon arvokasta työtä projektin aikana, suurkiitos siitä! Kiitos Riku Siivoselle toimituksellisesta tuesta. Erityiskiitos ohjausryhmällemme ja sen puheenjohtajalle Anita Lehikoiselle.

Aalto Helena
Aalto Laura, toimitusjohtaja, Helsinki Marketing
Aaltonen Antti, amanuenssi, Arkkitehtuurimuseo
Alanko Riikka, opasvalvoja, Designmuseum
Anttila Elina, ylijohtaja, Suomen kansallismuseo
Arjava Antti, yliasiamies, Suomen Kulttuurirahasto
Aromaa Arni, toimitusjohtaja, Pentagon Design
Arppo Kirsi, asiakaspalveluvastaava, Designmuseum
Autio Anna, amanuenssi, Arkkitehtuurimuseo
Balomenos Päivi, viestintäpäällikkö, Designmuseum
Bedard Salla, AD ja viestinnän suunnittelija, Arkkitehtuurimuseo
Berry Timo, luova johtaja, Berry Creative
Blomstedt Severi, arkkitehti
Borgar Johan, ravintoloitsija, Inari
Botticella Claudio
Båsk Erik, toimitusjohtaja, Alfred Kordelinin säätiö
Carey Timo, varastomestari, Designmuseum
Corento-Aknakui, Sara
Didrichsen Marja, intendentti, Didrichsenin taidemuseo
Ehrnrooth Carl-Gustaf, hallituksen puheenjohtaja
Eren Elif
Euro Kalle, toiminnanjohtaja, Arkkitehtitoimistojen liitto
Euro Laura
Falay von Flittner Zeynep, lead service designer & design director, Hellon
Forneheim, Maria, head of exhibitions and collections, Röhsska Museet
Frank de Cuzey Juliette
Gadd Anne, talouspäällikkö, Designmuseum
Gallo David
Gaziulusoy Idil, assistant professor, sustainable design, Aalto University
Grönholm Juho, ALA-arkkitehdit
Gävert Nuppu, senior strategist, Pentagon Design
Haahtela Yrjänä, professori, Haahtela-yhtiöt
Haakana Eino

Haapala Leevi, hallituksen jäsen, Designmuseon hallitus
Haavisto Tuula, kulttuurijohtaja, Helsingin kaupunki
Hannonen Piritta, co-founder, designer, Et May
Hapuoja Anni, co-founder, architect, Et May
Harju Jari, tiimivastaava, Helsingin kaupunginmuseo
Harris Hanna, toiminnanjohtaja, Arkkitehtuurin tiedotuskeskus
Hartikainen Mikko, opetusneuvos, opetushallitus
Havu Petra, kulttuuriasiainneuvos, opetus- ja kulttuuriministeriö
Hedman Markku, Rakennustietosäätiö
Heikka Elina, museonjohtaja, Valokuvataiteen museo
Heikkilä Ellen
Heikkinen Pekka, johtaja, arkkitehtuurin laitos, Aalto-yliopisto
Heinonen Olli-Pekka, pääjohtaja, Opetushallitus
Heinänen Salla, toiminnanjohtaja, Ornamo
Heiskanen Reetta, va. museonjohtaja, Arkkitehtuurimuseo
Helander Henna, puheenjohtaja, Suomen Arkkitehtiliitto SAFA
Heliskoski Jonna, johtava asiantuntija, Sitra
Henttonen Maarit, museonjohtaja, Espoon kaupunginmuseo
Hildén Ilona, viestinnän suunnittelija, Arkkitehtuurimuseo
Hollmén Saija, varadekaani, Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu, Aalto-yliopisto
Honkanen Pekka, museonjohtaja, Suomen urheilumuseo
Honkanen Seppo, kehitysjohtaja, Museokortti
Hunt Jamer, vice provost, The New School
Huotelin Paula, pääsihteeri, Suomen Arkkitehtiliitto SAFA
Häggman Anna
Härmeinen Mikko
Härö Mikko, osastonjohtaja, Museovirasto
Hyysalo Virve, vuorovaikutusasiantuntija, Helsingin kaupunki
Ihamuotila Mika, hallituksen puheenjohtaja, Marimekko
Ilonen Petra, projektipäällikkö, Ornamo
Iskandar Gabrielle
Jaatinen Carina, näyttelypäällikkö, Tiedekeskus Heureka

Jakobsson Leif, direktör, Svenska kulturfonden
Jalavala Juuli
Jansson Sebastian, partneri, Made by Choice
Jetsonen Sirkka-Liisa, hallituksen jäsen, Suomen arkkitehtuurimuseon säätiö
Johanson Johan, direktör, Stiftelsen för kultur- och utbildningsinvesteringar
Jokinen Liisa, kirjoittaja, valokuvaaja, kuraattori
Jolma Kasmir
Jormakka Soineli, brändi- ja sponsorointipäällikkö, OP-ryhmä
Juvonen Suvi, kirjastonhoitaja, Arkkitehtuurimuseo
Jäntti Sanna-Mari, yhteysjohtaja, Helsingin kaupunki
Järnstedt Riitta, talous- ja hallintopäällikkö, Arkkitehtuurimuseo
Järvinen Elina
Kaasinen Arja-Liisa, yhteistyöpäällikkö, Arkkitehtuurimuseo
Kadambi Gita
Kaivosoja Riitta, ylijohtaja, opetus- ja kulttuuriministeriö
Kalhama Pilvi, museonjohtaja, EMMA Espoon modernin taiteen museo
Kallio Roosa
Kallio Kalle, museonjohtaja, Työväenmuseo Werstas
Kallio Suvi, toimitusjohtaja, Flow Festival
Kallio Tuomas, luova johtaja, Flow Festival
Kallionpää Mari, asiakaspalvelija, Designmuseum
Kapanen Hanna, museolehtori, Designmuseum
Karhu Jari, yleisöpalvelupäällikkö, Helsingin kaupunginmuseo
Karske Joakim, brändi- ja asiakkuusjohtaja, OP-Ryhmä
Kartio Kai, museonjohtaja, Amos Rex
Karttunen Petteri, puheenjohtaja, Saastamoisen Säätiö
Kaskinen Tuuli, executive advisor, Demos Helsinki
Kasvio Maija
Kauhanen Heli
Kauria Myrtilius, opas, Arkkitehtuurimuseo
Keinänen Kristian, hallituksen jäsen, Designmuseon hallitus

Kero Mikko
Keskinen Mira
Ketola Katja, opasvalvoja, Designmuseum
Kiuru Johanna, amanuenssi, Designmuseum
Kivilinna Harry , amanuenssi, näyttelyt, Designmuseum
Keinänen Maarit, varastomestari, Designmuseum
Kjisik Hennu, hallituksen jäsen, Suomen arkkitehtuurimuseon säätiö
Kling Joni, tapahtumatuottaja, Arkkitehtuurimuseo
Koivisto Mikko, customer experience director, Hellon
Koivisto Maritta, päätoimittaja Betoni, Rakennusteollisuus RT ry
Koivusaari Terhi, myymälävastaava, Designmuseum
Kokko Toni, ministerin erityisavustaja, opetus- ja kulttuuriministeriö
Kolinen Petteri, toimitusjohtaja, Design Forum Finland
Korhonen Ossi, muotoilija
Korkman Kari, toimitusjohtaja, Helsinki Design Week
Koro Hannu, partner, Made by Choice
Korppi Karri
Kortemaa Anniina
Koski Anna-Kaisa, yleisötyön kuraattori, yhteiskehittäjä
Koski Marianne, erikoisasiantuntija, Museovirasto
Koskimies Silja, opasvalvoja, Designmuseum
Koskinen Harri, muotoilija, Friends of Industry
Kotilainen Simo, museonjohtaja, Suomen käsityön museo
Kries Mateo, Director, Vitra Museum
Kuittinen Berit
Kukkamäki Päivi, markkinointi- ja viestintäjohtaja, Suomen kansallismuseo
Kummala Petteri, hallituksen jäsen, Suomen arkkitehtuurimuseon säätiö
Kurth Joanna, hankepäällikkö, Turun kaupungin museopalvelut
Kähönen Hannu, teollinen muotoilija, Creadesign
Laaksonen Esa, hallituksen jäsen, Suomen arkkitehtuurimuseon säätiö
Laitinen Lassi
Lähdemäki Jenna, johtava asiantuntija, Sitra
Lahti Juhana, tietopalveluiden päällikkö, Arkkitehtuurimuseo

Kiitokset

Laine Jussi
Laitio Tommi, toimialajohtaja, Helsingin kaupunki
Laturi Panu, johtava asiantuntija, N2 Comms
Laurio Ulla
Lehikoinen Anita, kansliapäällikkö, opetus- ja kulttuuriministeriö
Lehtinen Piia, yhteistyöpäällikkö, Designmuseum
Leinonen Osku
Leinonen Päivi
Lensu Irina
Lepik Andrea, professori, Technische Universität München
Leppänen Juha, toiminnanjohtaja, Demos Helsinki
Leskinen Marja, asiamies, Jane ja Aatos Erkon Säätiö
Levä Kimmo, toiminnanjohtaja, Suomen museoliitto
Lillkung Sören, VD, Svenska kulturfonden
Lindeberg, Riina
Lindh Tommi, toimitusjohtaja, Alvar Aalto -säätiö
Lindroos Auvo, hallituksen jäsen, Suomen Arkkitehtiliitto SAFA
Lipasti Pirjo, johtava suunnittelija, Helsingin kaupunginkirjasto
Long Philip, director, V&A Dundee
Long Kieran, direktör, ArkDes
Louhelainen Anna, opasvalvoja, Designmuseum
Mahlamäki Rainer, arkkitehti
Mahmutovic Amer, head of guest experience, Lego House
Maliranta Mika, hallituksen jäsen, Suomen arkkitehtuurimuseon säätiö
Mamia-Walther Hanna, museonjohtaja, Suomen lasimuseo
Martinussen Kent, director, Danish Architecture Center
Mattinen Maire, puheenjohtaja, DAMY ry
Merisalo Tiina, museonjohtaja, Helsingin kaupunginmuseo
Miettinen Samuli, hallituksen jäsen, Suomen arkkitehtuurimuseon säätiö
Mikkola Kim, ravintoloitsija, Inari
Miller Arja, intendentti, EMMA Espoon modernin taiteen museo
Moilanen Topias
Mokka Roope, perustaja, Demos Helsinki
Mononen Teija
Montonen Gisela
Mori Toshiko, professor in practice, Harvard University; Toshiko Mori Architects
Müller Elb
Myllykoski Mikko, elämysjohtaja, Tiedekeskus Heureka

Mäenmaa Arto, asiamies, Jenny ja Antti Wihurin Rahasto
Määttä Johanna
Nolgren Sandra, Head of Communications and Visitor Experience, ArkDes
Nousjoki Antti, ALA-arkkitehdit
Neuvonen Aleks, perustaja, Demos Helsinki
Nevalainen Mirja, opasvalvoja, Designmuseum
Nikkilä Timo
Nikula Stuba, hallituksen jäsen, Designmuseum hallitus
Nissinen Pekka, museomestari, Designmuseum
Nittve Lars, konsultti
Nousiainen Pinja, opasvalvoja, Designmuseum
Nyberg Sami
Ollila Jorma, hallituksen puheenjohtaja
Ollila Juha
Paaskoski Leena, kehittämisjohtaja, Suomen metsämuseo
Pajamo Pekka, talousjohtaja, Varma
Pakkanen Pekka
Pallasmaa Juhani, arkkitehti
Pallasoja Leena, palveluassistentti, Arkkitehtuurimuseo
Paquet Théo
Peltomäki Hanna-Mari, projektipäällikkö, Helsinki Biennaali
Penin Lara, associate professor, The New School
Perttula Minttu, projektipäällikkö, Helsingin kaupunki
Perttuli-Borobio Erika
Pesonen Saara-Maija, opasvalvoja, Designmuseum
Piironen Esa, arkkitehti
Pitkänen Tuomas, Chief Behavioural Officer, Berry Creative
Pohjankyrö Aki, tutkija, Helsingin kaupunginmuseo
Pohjola Hannele, hallituksen varapuheenjohtaja, Designmuseum hallitus
Pulkinen Minna, informatikko, Arkkitehtuurimuseo
Pusa Tuomas, toimialajohtaja, Senaatti-kiinteistöt
Raatikainen Outi, toimitusjohtaja, Pink Eminence
Raitmaa Minna, yleisötyöpäällikkö, Kiasma
Rantasalo Joonas, amanuenssi, Arkkitehtuurimuseo
Rautiainen Pauli
Rautiola Matti, professori, Arkkitehti SAFA
Rawsthorn Alice, design curator

Razmyar Nasima, apulaispormestari, Helsingin kaupunki
Reed Peter, Senior Deputy Director, MoMa, New York
Reeve Tim, Deputy Director & Chief Operating Officer, V&A
Reistola Olivia
Rengen Leena
Rinkineva Marja-Leena, elinkeinojohtaja, Helsingin kaupunki
Rossi Piia
Ruohonen Risto, pääjohtaja, Kansallisgalleria
Sakari Marja, museonjohtaja, Ateneum, Kansallisgalleria
Salo Ronja
Salonen Päivi, kulttuuriasiainneuvos, opetus- ja kulttuuriministeriö
Saloniemi Suv, intendentti, Designmuseum
Sanaksenaho Pirjo, puheenjohtaja, Suomen arkkitehtuurimuseon säätiö
Savela Mika, päätoimittaja, Arkkitehti-lehti
Saxholm Tuula, talousjohtaja, Helsingin kaupunki
Selim Shelly, Senior Curator, Indianapolis Museum of Art at Newfields
Siivonen Riku
Simpson Philippa, Director of Design, Estate and Future Plan, V&A
Simula Jaana
Sinnemäki Anni, apulaispormestari, Helsingin kaupunki
Sirén Richard, arkkitehti
Sivonen Pauli, johtaja, Serlachius-museot
Sola Katri, opas, Arkkitehtuurimuseo
Soverila Minni, viestinnän asiantuntija, Designmuseum
Standertskjöld Elina, arkistonhoitaja, Arkkitehtuurimuseo
Särelä Mikko, Lisää kaupunkia Helsinkiin -ryhmä
Särmä Ville, näyttelymestari, Designmuseum
Savolainen Jukka, museonjohtaja, Designmuseum
Simola Jaakko, opasvalvoja, Designmuseum
Solonen Katja, myymälänhoitaja, Designmuseum
Staszowski Eduardo, associate professor, The New School
Steinberg Marco, puheenjohtaja, Suomen arkkitehtuurimuseon säätiö
Sudjic Deyan, director, The Design Museum
Suhonen Pirjo, perustaja, Ivana Helsinki
Suppanen Ilkka, suunnittelija, Suppanen Oy
Susanna Thiel, amanuenssi, tutkijapalvelut, Designmuseum
Sveholm Emmi
Svinhufvud Leena, museolehtori, Designmuseum
Taipale Kaarin, arkkitehti, kaupunkitutkija

Talasniemi Anna, johtaja, Koneen Säätiö
Tanninen-Mattila Maija, museonjohtaja, HAM Helsingin taidemuseo
Teräsvirta Eeva, kehittämisjohtaja vs., Museovirasto
Tesolin Jeremiah, luova johtaja, Iittala
Thouber Michael, johtaja, Kunsthall Charlottenborg
Tuomi Timo, puheenjohtaja, Rakennustaiteen seura
Tuominen, Vilma, luova suunnittelija, Berry Creative
Turner Christopher, head of architecture design and digital collections, V&A
Tynkkynen Jutta, opas, Arkkitehtuurimuseo
Uski Ida, opas, Arkkitehtuurimuseo
Vainio Hanna, opasvalvoja, Designmuseum
Vainio-Puhju Venla, trade adviser, British Embassy
Valtonen Anna, puheenjohtaja, Designmuseum säätiö
Vapaavuori Jan, pormestari, Helsingin kaupunki
Vartiainen Anna, hallituksen jäsen, Designmuseum hallitus
Verona Emiliano
Verona Valeria
Vesanen Kristiina
Vihma Anna, amanuenssi, näyttelyt, Designmuseum
Virkkala Timo, näyttelymestari, Arkkitehtuurimuseo, hallituksen jäsen, Suomen arkkitehtuurimuseon säätiö
Vilhunen Merja, yli-intendentti, Designmuseum
Virkkala Inari, arkkitehti, Lujatalo Oy
Virkkilä Accorsi Aime
Virtanen Mira, opas, Arkkitehtuurimuseo
Von Bruun Santtu, hallituksen jäsen, Suomen arkkitehtuurimuseon säätiö
Wentworth Jane, director, Jane Wentworth Associates
Whooley Finbarr, director of content, Museum of London
Woolston Samuli, ALA-arkkitehdit
Wright Jyrki, asiakaspalvelu, Designmuseum
Young David, designer and AI artist, Triplecode
Zablah Dorothy
Zenia Marko

Kuvalähteet

S. 12: Jussi Tiainen, Paimion parantola. Arkkitehtuurimuseo.

S. 12: Rauno Träskelin, Sakset 1967, Olof Bäckström / Fiskars. Punaiset sakset Olavi Lindén. Designmuseo.

S. 13: Johan Ford. Flood. Unsplash.com.

S. 13: Antti-Juhani Piirainen, 2019, Omavero.fi.

S. 14: Jouni Immonen, Amos Rexin jono. Yle.

S. 14: Jussi Hellsten, 2013, Slush. Slush.

S. 18: Rauno Träskelin, Kahvipannu Pehtoori 1957, Antti Nurmesniemi / Wärtsilä, Järvenpään Emali. Designmuseo.

S. 18: Francine LeClercq & Ali Soltani, Delft Blue Eyes and nails Rijkstudio Awards 2017 Top 10. www.rijksmuseum.nl

S. 19: Juho Haavisto 2016, Habitare-messut. Arkkitehtuurimuseo.

S. 19: Leslee_atFlickr, 2015, Swing time. Flickr Creative Commons.

S. 20: Paavo Lehtonen. Utopia nyt -näyttely. Designmuseo.

S. 20: Ugo Carmeni, From Border To Home, AlvarAalto-paviljonki. Arkkitehtuurimuseo.

S. 21: Robert Lindström. Maalaava lapsi. Designmuseo.

S. 21: Jussi Hellsten, Helsinki 24/7. Helsinki Marketing.

S. 22: Mikko Raskinen, 2016, Aalto Festival Näytös 16. Aalto-yliopisto.

S. 22: V&A, 2018, The Future starts here. V&A.

S. 33: Petri Anttila, .Lyhtypuisto. Helsinki Marketing.

S. 33: Ritva Oikkonen, 2015

S. 33: Norman Toth. Unsplash.com.

S. 33: Yiping Feng and Ling Ouyang, 2016, Girl in ball chair. Helsinki Marketing.

S. 37: Designmuseo, 2019, Kansalaiskohtaaminen. Designmuseo.

S. 37: Outi Kuittinen, 2018, Uusi museo -työpaja.

Tiivistelmä 21. 8. 2018 valmistuneesta selvityksestä “Kansainvälistä huipputasoa edustava Arkkitehtuuri- ja designmuseo Helsinkiin”

Konseptin lähtökohtana on ollut elokuussa 2018 julkistettu opetus- ja kulttuuriministeriön ja Helsingin kaupungin tilaama selvitys ‘Kansainvälistä huipputasoa edustava Arkkitehtuuri- ja designmuseo Helsinkiin’. Sen tekivät Tuomas Auvinen, Mirkku Kullberg ja Ulla Teräs.

Selvityksen keskeiset viestit

SUOMEEN TULEE RAKENTAA UUSI ARKKITEHTUURI- JA DESIGNMUSEO. Suomalainen yhteiskunta on laajasti uuden Arkkitehtuuri- ja designmuseon luomisen takana. Haastattelut kertovat kansainvälisestä kiinnostuksesta, hankkeen tarpeellisuudesta sekä nykymuseoiden valmiudesta muutokseen. Yhteinen tahto on olemassa. Nykyiset museot eivät puutteellisten resurssiensa ja tilojensa puolesta kykene vastaamaan tähän haasteeseen.

HELSINKIIN SIOJITTUU UUDEN SUKUPOLVEN pohjoismainen arkkitehtuuri- ja designmuseoiden suunnanäyttäjä. Keskinkertainen ei riitä, vaan uusi museo on kansainvälisen kentän merkittävä toimija. Uudella museolla on kaikki edellytykset profiloitua johtavaksi kansainväliseksi museotoimijaksi arkkitehtuuri- ja designmuseoiden kentällä. Laajat kokoelmat, suomalaisen designin ja arkkitehtuurin maine sekä muutosten aika museokentällä mahdollistavat edelläkävijän roolin ottamisen. Aika ja uudet yleisöt ja käyttäjälähtöiset periaatteet luovat mahdollisuuksien ilmastoon.

UUSI ARKKITEHTUURI- JA DESIGNMUSEO ON IHMISTEN MUSEO. Pohjoismaissa muotoilun ja arkkitehtuurin avulla luodaan tasa-arvoa, sosiaalista vastuuta ja yksilön ja yhteisön hyvinvointia. Pohjoismaisen hyvinvoinnin tarinan kertominen Helsingissä tekee Suomesta pohjoismaisen mallin kiintopisteen.

OLENNAISTA ON TEHDÄ ASIOITA TOISIN, ei samoja asioita pienemmin kuin muut maailmalla. Arkkitehtuurin ja muotoilun rinnakkaiselo, vahva ohjelmisto ja konseptia ilmentävä arkkitehtuuri tekevät museosta kansainvälisesti vetovoimaisen kohteen. Merellinen sijainti Helsingin ydinkeskustassa on lisäarvo. Museo näkyy ja uskaltaa.

MUSEO VOI TAVOITTA A 450 000 KÄVIJÄÄ VUODESSA. Museon ohjelmisto rakentuu Pohjoismaiden merkittävimmälle arkkitehtuuria ja designia yhdistävälle päänäyttelylle sekä kiinnostaville erikoisnäyttelyille ja tapahtumille. Merelle avautuvassa monikäyttötilassa järjestetään vuosittain museon kansainväliset suurnäyttelyt.

MUSEO AVAUTUU ULOSPÄIN. Museo kiinnostaa laajasti erilaisia käyttäjiä. Se on arkkitehtuurin ja muotoilun tie-pankki, oppimisympäristö, vetovoimainen käyntikohte, kaupunkilaisten kohtaamispaikka sekä yhteiskunnallisen keskustelun herättäjä. Museo on yhtä aikaa asiantuntija ja kokeilija, uuden etsijä. Sen merkitys syntyy ja elää yhdessä ihmisten ja yhteisöjen kanssa.

RAHOITUSTASON PYSYVÄ KOROTUS on välttämättömyys kunnianhimoisen toiminnan vakiinnuttamiseksi. Valtio ja Helsingin kaupunki jakavat rakennusinvestoinnin – myös yksityistä rahoitusta tarvitaan mukaan. Museon käynnistäminen vaatii investointeja sisältöön ja korkealuokkaisen näyttelyohjelman luomiseen.

Keskeisimmät suositukset

SUOMALAINEN ARKKITEHTUURI JA DESIGN ANSAITSEVAT UUDEN LAADUKKAAN MUSEON. Sen toteuttamisessa kunnianhimo on asetettava korkealle kansainväliselle tasolle.

KOMPROMISSITONTA TEKEMISTÄ. Museon tekemisessä lähdetään määrätietoisesti heti eteenpäin – OKM, Helsinki ja museot yhdessä. Prosessissa käytetään ulkopuolisia asiantuntijoita ja kansainvälisiä toimijoita. Prosessi on sidosryhmiä osallistava prosessi.

YKSI SÄÄTIÖ. Museosäätiöiden yhdistämiselle on momentum, johon on tartuttava. Prosessiin tarvitaan muutosjohtamisen tukea, jotta varmistetaan tasa-arvoisuus ja henkilöstön sitoutuminen.

KANSAINVÄLISEN TASON MUSEOARKKITEHTUURIA. Uusi Arkkitehtuuri- ja designmuseo rakennetaan Helsingin merelliseen keskustaan – Etelärantaan tai Hietalahdenrantaan. Kokonaispinta-ala on 9000 m2, joka sisältää suuren muunneltavan monikäyttöisen tilan.

UUDEN MUSEON KONSEPTIA RUVETAAN KEHITTÄMÄÄN heti kunnianhimoisesti ja määrätietoisesti museoiden, opetus- ja kulttuuriministeriön ja Helsingin kaupungin yhteistyönä.

UUDEN ORGANISAATION MUODOSTAMISEEN otetaan muutosjohtamisen tueksi museoiden ulkopuolista apua.

Tällä taataan tasapuolisuuden kokemus molemmille museoille ja siten varmistetaan myös nykyisen henkilöstön sitoutuminen muutosprosessiin.

VALTIO JA HELSINGIN KAUPUNKI LUOVAT YHDESSÄ MALLIN, jossa museon rakennusinvestointi voidaan tehdä ilman vuokrakustannusvaikutuksia museon käyttötalouteen.

VARMISTETAAN UUDEN MUSEON ALKUVUOSIEN NÄYTTELYOHJELMAN korkeatasoisuus takaamalla siihen lisäresurssit, noin 500 000 € vuodessa. Tässä keskustelussa on selvitettävä säätiökentän kiinnostus osallistua sisällölliseen alkuinvestointiin.

UUDEN MUSEON PYSYVÄÄ VALTION TUKITASOA nostetaan siten, että sillä on hyvät toimintaedellytykset. Tukitason korotuksen tulee olla noin 650 000 €/vuosi tai 20 henkilötyövuotta valtionosuudessa.

VALTIO JA HELSINGIN KAUPUNKI AVAAVAT KESKUSTELUN SÄÄTIÖKENTÄN KANSSA mahdollisimman varhaisessa vaiheessa siten, että säätiöiden mukaantulo ja rahoitus uudelle museolle saavat parhaat mahdolliset edellytykset.

"Digital time separates us, new museum could collect us together."

"Minulle on tärkeää tehdä merkityksellisiä asioita. Jokainen sukupolvi muovaa kaupunkia, joka lopulta on aina meitä kaikkia pitkäikäisempi. Haluan, että Helsinki voitaisiin tuntea paikkana, jossa rakennetaan yhdessä maailman parasta arkea."

"Aaltoa mukaillen se on 'Museum of Earthly Paradise for People'."

"Minulle uudesta museosta tulee mieleen kädet."

"Se on kuin yhteisöpuutarha."

"Kapteeni Nemon sukellusvene."

*"OMA
MAISEMAPAIKKA
ISOLLA MERI-IKKUNALLA."*

"Kiehuva kattila, koko ajan jotain käynnissä. Tuoksuu hyvältä, voi polttaa näppinsä, sisältö himottaa."

"Uuden museon pitäisi olla kuin pursiseura: sinne palaavat kaikenlaiset veneet, uudet ja vanhat, isot ja pienet. Siellä vietetään aikaa veneiden parissa tai muuten vaan, tavataan toisia, tehdään hommia, nautitaan."

"Venus flytrap of light."

"Haluaisin, että uusi museo on kuin avantouinti – se haastaa, mutta kokemukseen jää koukkuun."

Ihmisten unelmia uudesta arkkitehtuuri- ja designmuseosta