

# Rom som viser vei

Et prosjekt om wayfinding og interiørarkitektur

## Bakgrunn for prosjektet

Jeg ble introdusert for begrepet wayfinding da jeg var på utveksling ved University of New South Wales i Sydney høsten 2011, ved kurset "Graphic design for architects." Det var fokus på å integrere grafiske elementer i bygninger og rom. Wayfinding ble fremmet som en oppgave for grafiske designere, der vi som arkitekter bare skulle få bedre innsikt og forståelse omkring fontstørrelser og skilting. Den dypere problematikken rundt rommenes utforming, og menneskers mentale prosess for å finne frem, ble ikke gått videre inn på. Med interesse for designs evne til å påvirke adferd, startet tankene om dette som et mulig masterprosjekt. Kunne løsningene være noe mer enn grafisk design og skilt? Jeg begynte å se for meg strømlinjeformede rom, hvor omgivelsene var formet for bevegelse, designet for å forenkle veien frem til en destinasjon. Hvorfor hadde jeg ikke blitt introdusert for dette temaet tidligere i studiet? Jeg følte at dette var et felt som i stor grad tilhører vårt fagområde, og gjennom dette prosjektet ønsket jeg å sette fokus på løsninger for wayfinding i interiørarkitekturen.

## Hva er wayfinding?

Wayfinding eller way-finding er verken et nytt ord eller fenomen, men har kanskje på grunn av sin tverrfaglige tilhørighet blitt et flytende og bredt begrep. Ordet way-finding ble for første gang brukt av byplanleggeren Kevin Lynch i 1960 i boken "Image of the city", hvor han gjennom undersøkelser kartla hvilke elementer i bybildet mennesker orienterer seg etter. Likevel finnes det ingen definisjon på ordet i engelsk ordbok eller som oversettelse til norsk. Innenfor miljøpsykologi er ordet godt innarbeidet og defineres som *prosessen et menneske går igjennom for å finne frem i omgivelsene*. I forskrifter fra Sintef Byggforsk og Universell Utforming benyttes ofte ordet "veifinning" om prosessen om å finne frem.

## Aktualitet og samfunnsverdi

Vi ser tendenser til at smarttelefonen har blitt vårt nye navigeringsverktøy med GPS og digitale kart, hvor det nå er utformet app'er for wayfinding innendørs (f.eks. Campus Guiden på NTNU), og infokiosker med touchscreen på kjøpesentre. Dette kan føre til mindre fokus på omgivelsene og at vi blir mer passive i måten vi orienterer oss på. Jeg tror det er viktig å gjøre omgivelsene mer orienteringsvennlige, slik at elektroniske hjelpemidler blir nødvendige i mindre grad. På den måten blir vi mer tilstede i øyeblikket, og bevarer våre iboende orienteringsegenskaper og retningssans.

Det er en økende tendens at flere mennesker og avdelinger samles for å oppnå bedre samhandling, eller av hensyn til kompetanse og økonomi. Dermed blir også bygningskompleksene større, såkalt storskalaarkitektur. Dette gjør wayfinding til et stadig mer aktuelt tema når mange mennesker skal finne frem på store områder. At alle skal kunne finne frem og lese informasjon i offentlige rom er viktig for verdighet og selvfølelse, uansett alder og funksjonsevne. Vi vil alle helst klare oss selv, i et samfunn der man ønsker å bli oppfattet som orientert og oppdatert. Wayfinding er noe vi utøver hver dag, og det påvirker ulike situasjoner i livet. Har du noen gang gått deg vill på et kjøpesenter eller i et parkeringshus? Blitt stresset på leting etter konferanselokalene? Eller kjent følelsen av panikk når du ikke finner frem til et kontor rett før et viktig møte? Forestill deg å gå glipp av en viktig hendelse bare fordi *du* ikke klarte å finne frem.

## Problemstilling

**"Hvordan kan interiørarkitektur påvirke wayfinding, og gjøre det logisk og intuitivt å finne frem i offentlige bygg?"**

## Mål for prosjektet

Målet med dette prosjektet har vært å identifisere romlige virkemidler og elementer som kan bidra til logisk og intuitiv wayfinding. Jeg har ønsket å vise hvordan interiørarkitekturen kan formidle innholdet i et bygg, gjøre det oversiktlig og enkelt å finne frem til ønsket destinasjon. De besøkende skal bli bevisst sin egen bevegelse og posisjon i bygget. Med prosjektet håper jeg å øke oppmerksomheten på orienteringsdesign i mitt fagområde, og vise mulighetene interiørarkitekturen står inne med. Personlig var målet mitt å få en dypere innsikt i menneskets psykologi og adferd i forhold til orientering, noe jeg tror vil være relevant å ha med seg i ethvert prosjekt i fremtiden.

## Undersøkelser og funn

I løpet av prosjektet har jeg vært i kontakt med personer fra forskjellige fagfelt; grafiske designere, arkitekter og interiør-arkitekter. Jeg har tatt til meg tverrfaglig kunnskap og overført dette til samspill med, eller i direkte bruk i interiørarkitekturen. I tillegg har jeg gjort intervjuer, undersøkelser og analyser relatert til bygget, funksjonene og brukerne. Sanselig arkitektur og miljøpsykologi har vært de mest avgjørende og retningsbestemte emnene blant undersøkelsene. Dette er felt som i stor grad har gitt inspirasjon og grunnlag for å skape et prosjekt der orientering er i fokus, og interiørarkitektur skaper løsningene. Miljøpsykologien besitter mye litteratur om wayfinding og har gitt innsikt i menneskers adferd og kognitive kart ved orientering. Sanselig arkitektur er et tema som har åpnet øynene mine for hvordan man kan benytte sanselige opplevelser for å oppnå universell utforming.

Flere av de romlige elementene jeg har benyttet i prosjektet relaterer seg til Kevin Lynchs teori hvor man orienterer seg etter fem hovedelementer: **Landemerker, kanter, knutepunkt, stier og soner**. Jeg har benyttet landemerker i form av romlige figurer i hver etasje. Rekkverket mot det åpne rommet og vannspeilet i seg selv, skaper begge tydelige *kanter*. Heiser og trapp fører de besøkende til samme *knutepunkt* i hver etasje, med felles utgangspunkt for orientering. Materialene er representert i *stier*, hvor etasjene blir til egne *soner* eller *områder* med en gjenkjennelsesfaktor. Dette er alle elementer som bidrar til å styrke det kognitive kartet av omgivelsene.

Så hva vil være logisk og intuitivt ved wayfinding? Som miljøpsykolog Aga Skorupka poengterer,<sup>1</sup> finnes det kanskje noe ukjent ved logikk og intuisjon, som ikke er oppdaget eller forsket på ennå. Men tidligere kunnskap og opplevelser er begge deler viktig, mener hun. I hennes studie<sup>2</sup> antok deltakerne hvor funksjoner og elementer var plassert utifra tidligere erfaringer. Vi har også implisitt kunnskap. Derfor er wayfinding-strategiene som Per Mollerup<sup>3</sup> viser til relevante. Det åpne ankomstrommet og dets økende størrelse oppover, tilrettelegger for at man kan *sikte* og *søke* gjennom ankomstrommet. Man kan følge materialstiene som en *rute*, og benytte *sosial navigasjon*; som er muligheten til å se og høre hvor andre beveger seg.

Arkitekt Solvej Colfelt mener<sup>4</sup> at hvis noe i interiøret skal sanses intuitivt, må det være gjenkjennelig på en eller annen måte. Derfor har landemerkene i dette prosjektet fått form som kjente, geometriske figurer. Piler og tallrekker virker intuitivt på oss. De gjør oss i stand til å finne frem i store, komplekse byer ved hjelp av adresser, som er en forholdsvis enkel koding av infrastrukturen. I dette prosjektet er materialene og landemerkene en slik koding, som blir presentert for de besøkende ved info-huben. Dette sørger for en mer sanselig opplevelse med fokus på omgivelsene og materialene ved orientering.

Rekkefølger er viktige i forhold til logikk, og jeg har vært bevisst plassering og synsvinkler i forhold til hvilke elementer du skal møte først, og hva man skal se fra de ulike posisjonene i bygget; info-huben kommer før heisene. Navn på kontorene og landemerkene kan ses fra knutepunktet mellom heisene og trappa i hver etasje. Resepsjonen blir synlig ettersom du følger materialstien.

Tre andre viktige grep i prosjektet har vært:

- 1) Gjøre trapp og heiser visuelt synlige og tilgjengelige, som er viktig for at brukerne får forståelse for hvordan man kommer seg rundt i bygget og mellom etasjene. Trapper og heiser er to av de viktigste elementene om man skal sørge for effektiv wayfinding.<sup>5</sup>
- 2) Benytte materialer som koding for etasjene: For at alle mennesker, uansett funksjons- eller sansenedsettelse, skal kunne orientere seg, er materialitet et hovedkonsept for veifinnsystemet. Materialer differensierer etasjene akustisk, taktilt og visuelt. De er tilgjengelige i materialerstier i gulvet som man går på, i rekkverkene man kan ta på og i landemerkene og materialveggene man kan se. Materialene er valgt på grunnlag av at de skal være mest mulig kontrasterende i forhold til hverandre, og at denne kontrasten kan oppleves visuelt, taktilt og akustisk.
- 3) Åpenhet og visuell tilgjengelighet i ankomstrommet, slik at man kan se og høre hvor andre mennesker beveger seg. Samt mulighet til å få oversikt og orientere seg, og få en forståelse av byggets oppbygging.

1 personlig kommunikasjon, Skype, 03. Desember 2013

2 Skorupka, Aga (2013) Walkplace: On affordances for mobility experiences in the indoor environment. PhD-avhandling, The City University of New York.

3 Mollerup, Per (2005) Wayshowing.

4 personlig kommunikasjon, mail 16. Februar 2014

5 Arthur, Paul & Passini, Romedi (1992) Wayfinding - People, Signs, and Architecture