

Pekka Sillman

Näkeminen ja kuvallinen kokeminen uusissa medioissa

Metropolia Ammattikorkeakoulu
Medianomi
Viestintä
Opinnäytetyö
25.5.2011

Tekijä Otsikko	Pekka Sillman Näkeminen ja kuvallinen kokeminen uusissa medioissa
Sivumäärä Aika	36 sivua 25.5.2011
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestintä
Suuntautumisvaihtoehto	Verkkoviestinnän koulutusohjelma
Ohjaajat	Jukka Ylitalo Matti Rantala

Työssäni tarkastelen näkemisprosessia ja katsetta sähköisten viestimien aikakaudella. Lähestyn asiaa taidehistorian ja käyttäytymispsykologian avulla. Tutkin katseen ja kuvan kokemiseen liittyvien murrosvaiheiden merkitystä visuaalisessa kontekstissa. Jokaisella aikakaudella on ollut mullistavat edistysaskeleensa liittyen siihen, miten koemme ja katselemme ympärillä olevaa maailmaa ja miten otamme sen vastaan. Katseen merkitys, etenkin suhtautumiseemme kuvien vastaanottamiseen, on muuttunut ja on muokannut suhdettamme koko maailmankuvaamme antaen siten uusia ja mullistavia piirteitä meille kaikille.

Sähköisten viestimien aikakaudella katsomistapamme ovat muuttuneet kiireen myötä hektisemmäksi ja suhteemme ympäröivään maailmaan ei ole enää samanlainen kuin ennen. Kokemus, joka syntyy kuvien katsomisesta, on erilainen, sillä nykyinen katsomistapahtuma verkkomaailman näkökulmasta on meille kaikille uusi kokemus. Keskityn opinnäytetyössäni siihen, miten nykyisissä viestimissä tapahtuva kuvan ja informaation vastaanottaminen ovat muokanneet katsomiseen liittyviä kokemuksiamme: uudet sähköisen median prosessiin liittyvät välineet ovat arkipäiväistyneet niin, että emme enää ehdi kokea jotain pysyvää kuvien ääressä. Tämä on hyvin oleellista ja keskeistä kuvan katsomiselle, etenkin kuvataiteen näkökulmasta.

Haluan tällä opinnäytetyöllä pohtia niitä kuvaa ja katsomiseen liittyviä seikkoja, jotka voisivat helpottaa omalta kohdaltani ymmärtää meneillään tapahtuvaa ja kehitteillä olevaa muutosta. Haluan miettiä niitä asioita, jotka voisivat tehdä verkkomaailmassa työskentelyn ja olemisen miellyttäväksi kokemukseksi, jos mahdollista. Onko yksittäisen kuvan merkitys muuttunut erilaiseksi verkkoviestinnän näkökulmasta. Tänä päivänä elämme niin paljon liikkuvien kuvien ympäröimänä, mutta toisaalta sosiaalinen media muokkaa ajatuksiamme myös kirjoittamisen suuntaan. Kirjoittamisen merkitys tulevaisuudessa tulee siis korostumaan.

Avainsanat	katse, katsomistapahtuma, uudet mediat
------------	--

Author Title	Pekka Sillman Seeing and reacting front of the picture in new media
Number of Pages Date	36 25 May 2011
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Digital Media
Instructor(s)	Matti Rantala Project Lecture Jukka Ylitalo Principal Lecture
<p>As an artist and a painter, I have always been interested in pictures and how one generally feels in front of a piece of art, not only emotionally but also in a physical way. The physical way of reacting crossed my mind and grew strongly during my studies in new media at Metropolia University of Applied Sciences.</p> <p>There is and has been a huge revolution during the last twenty years how to get information from different kinds of media. However, these new ways have influenced and affected us in many ways. Some become frustrated because of the flow of information and some are more used to handling the situation.</p> <p>It is an evident process and a fact that our skills to read and to see the new media in a right way, are going to have a whole new dimension. New media also will create a higher standard of understanding and creating content. On the contrary, everything is first going to be a little mixed up. Getting involved in the change generally is much more difficult than in the earlier days of new media and even the days when a western world got in touch with picture and a sense of the world itself as an object to understanding.</p> <p>A further aim is to find similarities to the ancient way of seeing things and what has changed during earlier times with respect to the way we see our days. The modern world gives us more speed in pictures and higher sound levels. Earlier, one had more time to create a picture of the surrounding area but nowadays everything is at our reach in a second.</p> <p>The computer games and a new visual way to view the world around us are going to create a whole new dimension in our minds. I think everybody will get his part of the new way of thinking, creating and being involved in creating the future.</p>	
Keywords	New media, picture, to see

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Taidehistoriaosuus – kulku läpi länsimaisen taidehistorian	3
2.1	Länsimainen taide	3
2.2	1300-luku ja renessanssi	3
2.3	Romantiikka ja 1800-luku	7
2.4	1900-luvun taite	8
2.5	1900-luvun alkupuoli	10
2.6	1900-luvun puoliväli ja nykyisyys	16
3	Käytettävyyden ja katseen psykologia	17
3.1	Kulttuurin kehitys	18
3.2	Havaitsemisesta ja tuotteen käytöstä	20
3.3	Aistiminen ja etenkin näköaisti	21
3.4	Äänen käyttö ja näköaistit	21
3.5	Havainto	22
3.6	Näköhavainto käyttäjän näkökulmasta	23
3.7	Hahmolait ja niiden merkitys näkemiseen ja havaitsemiseen	24
3.8	Tarkkaavaisuuden merkitys tiedon omaksumisessa ja prosessoimisessa	25
3.9	Vuorovaikutus ja havaitseminen	26
3.10	Kuvan ja tekstin käytöstä sivustoilla	28
4	Tietokonepelit ja katse - flaneur simulaatiopelien ihmemaassa	30
4.1	Katse ja suojaimekanismien merkitys Walter Benjamin mukaan	31
4.2	Janet Murray ja nautinnot	32
5	Loppusanat	33
	Lähteet	35

1 Johdanto

Kiinnostukseni näkemiseen ja etenkin katsomiseen, havainnointiin ja ympäristön seuraamiseen on ollut minulle elinikäinen harrastus. Loppujen lopuksi siitä on tullut minulle myös ammatti. Työskentelen tällä hetkellä taidemaalarina ja olen muutenkin tekemisissä kuvien ja kuvallisen ilmaisun kanssa päivittäin. Taidemaailmassa ja taiteen tekemisessä havainnoinnilla on suuri merkitys lopputulokseen; maalaustaiteessa on tiettyjä lainalaisuuksia ja sääntöjä, jotka ovat syntyneet eri aikakausien saatossa. Etenkin ajattelussa sommittelun suhteen on tapahtunut suuria muutoksia ja kehitystä. Näkemiseen ja sen muotoihin ovat vaikuttaneet myös eri taiteenlajien tekninen kehitys. Käyttöön otettuja sääntöjä on myös rikottu ja muokattu aika ajoin. Näin on luotu uusia suuntauksia, jotka tietysti edellytyksin ovat olleet kaiken uuden kehityksen alku.

Taidehistoriassa on suuntauksia, jotka ovat mullistaneet käsityksiämme maailmasta ja itsestämme. Esimerkkejä löytyy aina esihistoriallisen taiteen ajoista lähtien renessanssiin, valistuksen kautta abstraktiin ilmaisuun. Kaikki nämä siirtymäkohdat ovat mullistaneet meitä suuresti ajattelevina ihmisinä. Maailma on muuttanut ilmettään näiden tapahtumien seurauksena ja luonnollisesti meitä sen mukana.

Opinnäytetyöni tutkii nykyisellään käynnissä olevaa mullistusta; sähköiset viestimet, etenkin verkkomaailma, ovat antaneet meille aivan uuden näkökulman ja tarpeen kehittää aistejamme ja on mielenkiintoista nähdä, miten tämä kaikki tulee tulevaisuudessa mullistamaan katsomistapaamme. Television aikakaudella eläneillä olettaisi sopeutumisen olevan helppoa ja vaivatonta. Luulen kuitenkin, että me kaikki olemme hiukan ymmällämme siitä tarjonnasta ja mahdollisuuksista, mitä verkkomaailma meille antaa. Yleensä tiedon hakemiseen ja etenkin sen omaksumiseen tulee aivan uusia piirteitä. Aina, kun tapahtuu joitain mullistavaa, ihmiset ovat aina jossain määrin hiukan konservatiivisempia kuin yleensä.

Taiteen maailmassa on ollut erilaisia taiteellisia kausia, jotka ovat vaikuttaneet ihmisiin eri tavalla ja tuoneet tullessaan uusia vaikutteita. Taiteen luomat kuvat maailmankaikkeudesta ovat olleet hyvin vahvoja kautta aikojen ja ovat vaikuttaneet näkökulmiimme ja tietämykseemme itsestämme ja vallitsevaan maailmakuvaan. Myös erilaiset poliittiset

järjestelmät ovat ohjanneet ihmisten käsitystä luoda ja vastaanottaa kuvia, kokemuksia ja omaksua ne. Tästä on syntynyt vastavallankumouksellisia ajatuksia, jotka ovat muuttaneet käsityksiämme niin katsomiseen kuin yleiselläkin tasolla. Etenkin tieteen oppien ja saavutusten kautta maailma on kehittynyt juuri siihen suuntaan, missä me nyt olemme.

Katsomis-, näkemis- ja käyttäytymispsykologiaan kuuluu myös osaltaan se, mitä ja miten muut näkevät asiat ja miten yksilö taipuu samaistumaan suureen massaan ja ajattelemaan samalla tavalla kuin muut. Tämä liittyy suuresti turvallisuushakuisuuteen ja on hyvin luonnollinen ilmiö meissä kaikissa. Näin ollen muutokset vievät oman aikansa ja vaativat meiltä kaikilta kärsivällisyyttä ja etenkin viisautta omaksuessamme uutta tietoa. Etenkin tiedon tuottajilla on tässä prosessissa suuri vastuu. Sähköisten viestimien aikakaudella katsomiseen liittyvät käsityksemme ovat muuttuneet radikaalisti. Komme kuvien ja visuaalisten tapahtumien äärellä jopa selkeää ahdistusta ja epävarmuutta. Elämäämme on tullut pysyvästi kiireen tuoma hektisyys ja meillä ei enää ole niin paljon aikaa eikä haluakaan pysähtyä katsomaan ja tutkimaan ympäristöämme rauhassa.

Katsomistottumuksien kautta haluan tutkia sitä, miten näkeminen ja kokeminen ovat muuttuneet viimeisten vuosikymmenien aikana. Etenkin nyt, kun sähköinen kommunikointi on kasvanut räjähdysmäisesti ja on melkein kaikkien saavutettavissa. Tutkielmassani pyrin löytämään eroja ja mahdollisia samankaltaisuuksia taiteen katsomistappoihin ja verkkomaailmassa tapahtuvaan katsomiseen, kokemiseen ja reagointiin kuvan edessä; ajatus on löytää ja kartoittaa niitä kysymyksiä, joita tulee esiin ihmisen katsoessa ja kokiessa taidetta ja toisaalta etsiä joitain erityispiirteitä, mitä verkkoympäristö tuo katsojan eteen. Onko tässä nykyisessä maailmassa pelkällä kuvalla enää niin suurta merkitystä kuin ennen vai onko edessä jälleen jonkinlainen uusi ilmaisullinen vallankumous? Tulevaisuus tulee näyttämään, miten selviämme tässä jatkuvassa muutoksen virrassa.

Laatiessani työtäni olen ohessa lukenut seuraavien tekijöiden teoksia:

Berger, John, Marleay-Ponty, Maurice, Elovirta, Arja, Kakkori, Leena, Lukkarinen Ville, Remes, Marjo, Seppänen, Janne

2 Taidehistoriaosuus – kulku läpi länsimaisen taidehistorian

2.1 Länsimainen taide

Tässä luvussa pohdin niitä tapahtumia ja ilmiöitä, jotka ovat muuttanut katse- ja näkemisprosessia etenkin taidehistorian ja taiteen näkökulmasta. Näillä historiallisilla käännekohtilla ja tapahtumilla on ollut suuri merkitys siihen, miten koemme ja näemme kuvan.

Aloitan taidehistorian osuuden sillä taidekäsitteellä, joka syntyi keskiajan lopulla. Se koskee ja käsittelee yleensäkin katsomisprosessia. Taiteessa se on säilyttänyt johtavan asemansa ja merkityksensä osana länsimaisen taiteen historiaa. Otan myös esille eräitä taidehistorian ja yhteiskunnallisen kehityksen pääpiirteitä, ajankohtia ja tapahtumia, jotka ovat vaikuttaneet katsomiseen ja kuvallisen käsityksemme muuttumiseen ja jalostumiseen sille tasolle, jonka se on saavuttanut länsimaisen taidekäsityksen mukaan. Liikun ajassa 1300-luvulta nykypäivään.

2.2 1300-luku ja renessanssi

Keskiajan lopulla syntyi taidekäsitys, jonka mukaan muotokieli järkipäristettiin ja jäljitelyn tullessa osaksi kuvallista ajattelua, syntyi pohja nykyiselle länsimaiselle taidekäsitykselle. Tämä kehitys jatkui renessanssin perspektiivikokeilujen ja klassismin kautta 1500-luvulta meidän aikakautemme alkuun tärkeimpänä kuvaa käsittävänä määreenä. Vasta tässä vaiheessa se kyseenalaistettiin ja kehitys jatkoi uuteen suuntaan (Opas taiteen maailmaan 2002, 11.) On merkille pantavaa, kuinka pitkään ja voimakkaana jokin käsite voi pysyä elinvoimaisena ja muuttumattomana. Uuden aikakauden aatteiden on tultava esiin voimakkaina ja ajan kanssa, jolloin ne voivat muokata käsityksiämme ja muuntaa ajattelutapaamme johonkin uuteen suuntaan.

Keskiajalla tarinat kerrottiin kuvailemalla, yleisesti käytettiin kuvakertomuksia. Giotton tyylikeinoina olivat aksonometrinen projektio ja yksityiskohtien runsaus. Giotto käytti hyväkseen jäljittelyn voimaa, ja hänellä oli paljon oppilaita, jotka levittivät näitä ajatuk-

sia laajalle alueelle ympäri Eurooppaa.. Tästä johtuen giottolaisuudesta syntyi kaikkialle Eurooppaan levittäytynyt taidesuuntaus, josta kehittyi varhaisrenessanssi. (Mts, 11-18.) Taiteelle tuli myös laajempi poliittis-yhteiskunnallinen merkitys hovien mahdin myötä niiden kilpaillessa keskenään mahtavuudesta ja arvovallasta. Tästä syntyi uusi muotokieli. Ihminen oli tiedon lähtökohtana ja keskuksena kuin myös tiedostamisen objektina: tämän mahdollisti Rooman ja antiikin teorioiden ja filosofioiden esille tuominen ja niiden ihannointi. (Mts, 21.)

Brunelleschi sovelsi fysiikan erityisalojen tietoja kehitellessään optiikan keksintöjä, ja näin syntyi perspektiivioppi ja sen luomat mahdollisuudet. Maalustaiteeseen tuli rakenteellisia lähtökohtia ja ihmisen silmän keskeisyys oli kaiken tiedostavuuden perusta. Muutos ei ollut kivuton ja yhtenäinen; gotiikassa ihminenhan yleensä kuvattiin luonnon keskellä. Hänet kuvattiin subjektina kaiken oleellisen keskellä. Renessanssin henki oli kuitenkin kolmiulotteinen, ennen sen ollessa kaksiulotteinen. (Mts, 22.) Brunelleschin lineaarinen perspektiivi yhdisti näkyvän tilan ja todenmukaisen vaikutelman. Keski-Euroopan renessanssin piirteitä oli lineaarisen perspektiivin ja tilaa korostava valohämy. Pakopisteen avulla kuvauksen kohde pienennetään ajan ja tilan mukaiseen kokoon. Katseen merkitys ja sen paikka saivat uuden sijan. (Mts, 27.)

Perspektiivistä tuli kaikkialle Eurooppaan levinnyt metodi, joka elää yhä ja vaikuttaa meihin ollen kuvallisen kulttuurimme perusta. Tämä on vaikuttanut esimerkiksi seuraaviin asioihin ja ilmiöihin:

- kubismi ja valokuvaus
- näkökenttä, staattisuus, polttopisteen keskittäminen näkökentässä
- optinen akseli ja esityksentason pystysuora liittäminen ja näkevän subjektin liittäminen esitettyyn kohteeseen.

Kultainen leikkaus oli Piero della Fransescan mukaan tae pääsystä harmoniseen kauneuteen. Hänen jälkeensä annettiin etusija pyrkimykselle saavuttaa tilan yhdenmukainen jäsentely. (Mts, 42.)



Kuvio 1. Piero della **Fransesca**, Polyptych of Perugia, 338 cm × 230 cm

Oliko tässä jo lähtökohta uusille ajatuksille näkemisessä ja kuvan kokemisessa? Aikaisemmin kokemus kuvien edessä oli ollut kerrontaan perustuvaa ja kuvien näkeminen koettiin lineaarisesti. Kuvan hahmottaminen yhden pisteen kautta oli mullistava keksintö ja samoja sääntöjä sovellettiin valokuvauksen alkuaikoina

Muotokielen ymmärtämisen ja havaitsemisen johdonmukaisuus perustui valon yksiselitteisyyteen ja pakopisteen sisältämään perustotuuteen. Täysrenessanssissa perspektiivin hallintaan yhdistyi uudet sommittelutekniikat. Michelangelo, Rafael ja heidän kuvalliset vaikutuksensa näillä alueilla kestivät 1700-luvulle asti. (Mts, 43-44.)

Tizian toi taiteeseen mukaan väriharmonian lait; värien käyttö yleistyi eikä graafisuus ja piirtäminen olleet enää kaiken lähtökohtana. Teoreettinen tutkimus taiteesta yleistyi ja

kaiverrustekniikat mullistivat tulevaisuudessa kuvien saatavuuden kaikkien ulottuville. (Mts, 59.) Manierismi ja sen vaikutus tunnetaan yleisesti kautena, jolloin tietoisuus yhteiskunnan ja kulttuurin kriisin ajankohtaisuudesta herkisti tunnistamaan vastaavia tilanteita myös menneisyydestä. Havainto oli tärkeä tuleville suuntauksille ja analyysille omasta tekemisestä. (Mts, 67-68.) Renessanssin opit olivat tulleet päätepisteeseen. Manierismi pyrki rikkomaan jo hyväksyttäviä asioita. Kuvat, joissa käytettiin eri perspektiiviä, poikkesi aiemmasta. Manierismi käytti omiin tarkoituksiin muita tyylejä hyväkseen. Ilmaisullinen vapaus ja uudistushalun pyrkimykset vaikuttivat vahvasti yleisen tajunnan laajentumiseen. Jäljittelyn laillisuus synnytti painotuotteet ja kuvien levinneisyyden ympäri Eurooppaa uskonpuhdistusten myötä. (Mts, 72-73.) Hämmennyksen kautta syntyi uusi näköhavainto ja sen omaksuminen.

Nykyaikana tätä voisi verrata käynnissä olevaan visuaaliseen vallankumoukseen. Sekin on tuonut tullessaan uusia käsitteitä ja niihin totuttelua. Nykyaikana mullistuksen vaikutukset koskevat myös meihin kaikkiin, mutta tapahtuma on kokonaisvaltaisempi sen levinneisyyden takia. Prosessi on myös nopea ja muuttuu koko ajan. Ennen tiedon kulku oli luonnollisesti hitaampaa, mutta kuvallisen vallankumouksen vaikutus sen aikaan ihmisiin oli varmaan samantyyppinen kuin tänä päivänä.

Seuraava vaihe oli barokki, jossa kurinalaisuuden sijaan pidettiin tärkeänä todellisuuden kuvaamista. Caravaggio mullisti taidekäsitystä samantyyppisesti kuin renessanssitaiteilijat aikanaan. Espanjalaisten taiteilijoiden viehätys asetelmamaalaukseen, iäisyyden ja äärettömyyden tulkintaan taiteessa ja sen takaisintulo loi uuden ja innostavan ilmapiirin taiteeseen. Taide itsessään ei tuntunut ihmisten silmissä enää niin pelottavalta kuin ennen. Uskonpuhdistus ja sen tuoma kuvailmaisuus oli vaikuttanut ihmisten mieli-kuviin taiteen voimasta hyvin ristiriitaisella tavalla. Bernini (kuvio 2) ja valeperspektiivin keksiminen vaikutti oleellisesti kuvan katsomiseen ja sen kokemiseen. (Mts, 77-88.)



Kuvio 2. Gian Lorenzo **Bernini**, Ecstasy of Saint Teresa, 346 m × 500 m

Saavutaan 1700- luvulle ja tulossa oli uusi mullistus poliittisten vallankumousten myötä. Se koski myös kuvallista ilmaisua: tavallinen kansa ja porvaristo pääsi synnyttämään valistuksen aatetta. Uusklassismi toi esille ajattelun muotojen yksinkertaistamisesta, esitettiin vain oleellinen. Kehitettiin camera officina, valohuone. Kreikkalaisten mytologioiden tutkiminen yleistyi antaen pohjaa uudelle kuvalliselle maailmalle. (Mts, 99-102.)

2.3 Romantiikka ja 1800-luku

Romantiikka ja 1800-luku olivat oma-aloitteista aikaa taiteessa ja synnytettiin sanomalehdistö taidearvosteluineen. Yleisö kävi vilkasta kanssakäymistä taideväen kanssa, ja tietoisuus uusista suuntauksista kasvoi. Elettiin kansallisen heräämisen aikaa niin poliittisesti kuin kulttuurisesti.

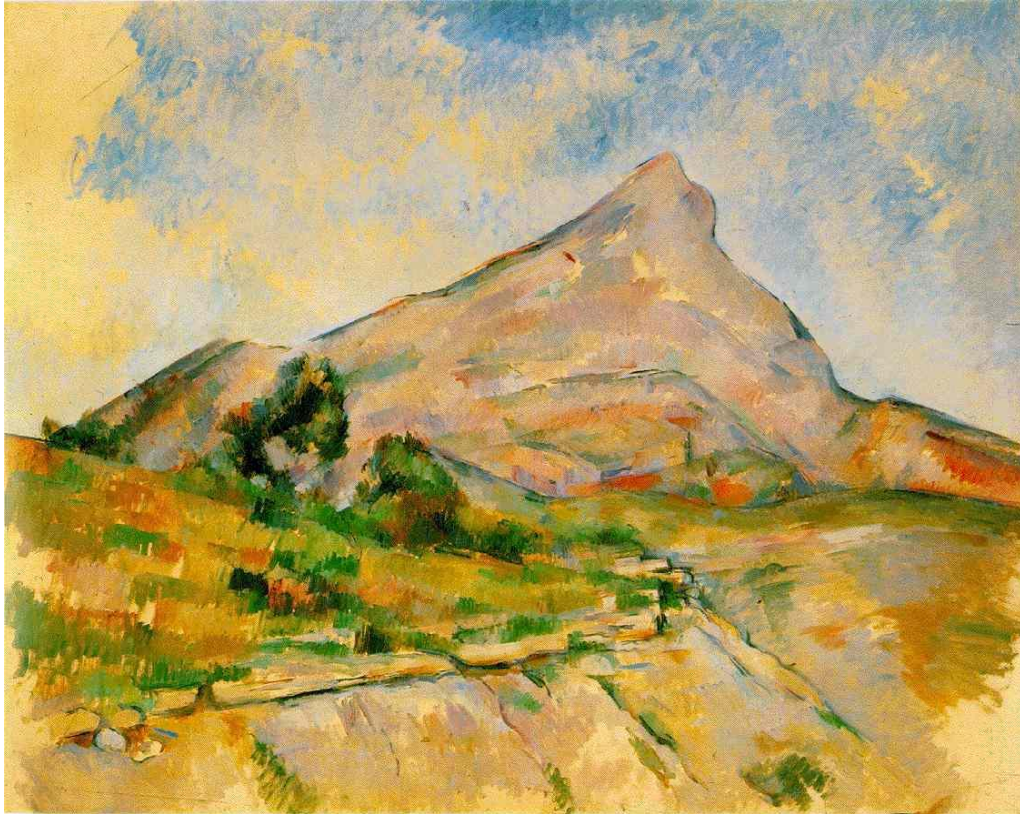
Goya väärästi todelliset muodot ja kuvasi epätodellista ja käytti vastakkain rajaamattomia pintoja ja ääriviimattomia muotoja. Tämä oli uutta kuvallista ajattelua. Realismin aikana matemaattis-loogisuus ja luonnontieteet kehittyivät. (Mts, 107-114.)

Teollisen talousjärjestelmän vakiintuessa työväestön tietoisuus itsestään ja oikeuksistaan johti vallankumoukseen ja demokraattisten aatteiden leviämiseen. Yhteiskunnan epäkohtia arvosteltiin ja litografia synnytti helposti lähestyttävän taidemuodon. Valokuvauksen myötä (1839) syntyi naturalistinen suuntaus, joka oli jo silloin itsenäinen ilmaisumuoto. Realismin syntyessä oli tärkeää ajankohtaisen todellisuuden ilmaisu ja rehellinen asioiden kuvaus. Aikakausi oli aloittamassa uudenlaisen kiinnostuksen yhteiskunnallisiin asioihin ja sen myötä uuteen historiakäsitykseen. Mullistavaa oli kuvata tavallisia ihmisiä askareissaan, ja näin sosiaalinen tasa-arvo sai vauhtia niin poliittisesti kuin kuvallisestikin. Ihmiset osasivat vastaanottaa kuvia uudella tavalla. (Mts, 115-117.)

2.4 1900-luvun taite

Impressionismiin ja 1900- luku lähestyvät. Tämä tarkoitti hedelmällistä ajankohtaa taiteessa ja vapautti taiteellista ilmaisua. Asiat nähtiin uusien silmin ja uskottiin nopeaan välittömään kokemukseen. Tartuttiin hetkeen ja vangittiin se silmänräpäyksessä ja ajateltiin, että todellisuus ei milloinkaan jähmety paikalleen. Kokeiltiin uusia tekniikoita ja kokeiltiin erilaisia tapoja ilmentää kokonaisuutta näköhavainnossa. (Mts, 125 - 126.) Syntyi uusi tapa katsoa, myös yleisön taholta. Valon ja värin tajuaminen ja inhimilliset aistit tiedostettiin.

Cezanne (kuvio 3) totesi kuvan olevan silmän aivoihin heijastama kuva ja pyrki paljastamaan havainnon periaatteet tutkimalla sen olennaisinta olemusta, yleensäkin ajatuksen ja ymmärryksen olemassaoloa. Hänen vallankumouksellinen muotokielensä viitoitti tietä tulevalle, avantgardismille. Symbolismi kuvasi alitajunnasta nousevia näkymiä. (Mts, 131-134.)



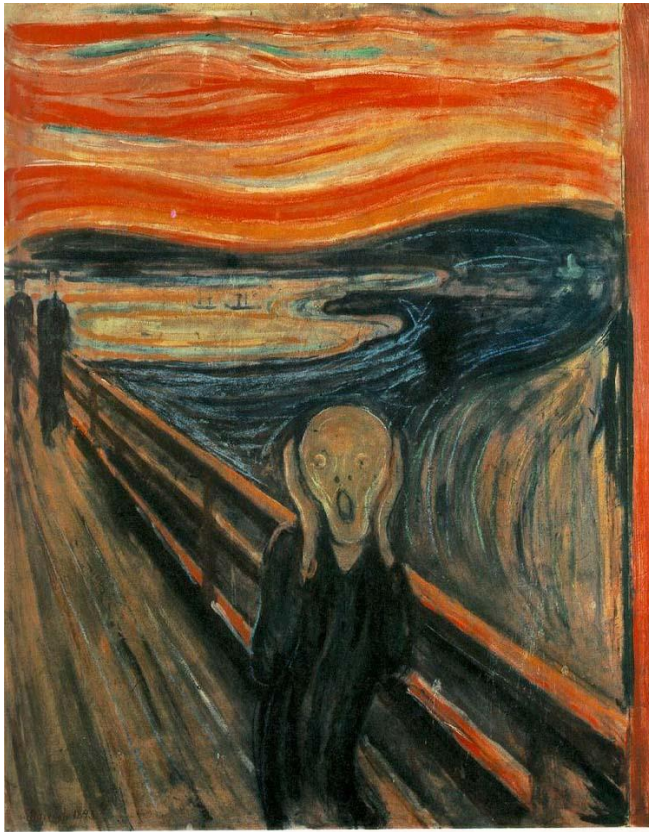
Kuvio 3. Paul **Cézanne**, The Mont Sainte-Victoire and Bibemus saga 1123 cm × 896 cm

Nykyään tätä voisi verrata mainontaan ja sen keinoihin vaikuttaa alitajuntaamme. Mainonnan keinoihin kuuluu esimerkiksi nopeus ja yksittäisten kuvien nopeaan toistoon. Kuvat pureutuvat ajatuksiimme vaikka kuvien kesto jossain mainoksessa ei ole montaakaan sekuntia. Tehokeinona on toistuvuus ja sen vaikutus alitajuntaamme.

Symbolismissa, joka oli taiteen seuraava vaihe, tajunta sidottiin vertauskuviin ja yritettiin tajuta silmiltä kätkeyn todellisuuden ja näkyvien ilmiöiden ero kapean kaistaleen kautta symbolein. Symbolistinen kuvakerronta oli osa tarinaa, jota avantgardistit kehittivät edelleen. (Mts, 135-137.)

Ekspressionismin aikana syntyi sääntöjä ja ohjelmajulistuksia. Kaikilla oli kiihkeä into uudistaa ja maailma oli uusien luovien kokeilujen kenttä. Tätä edesauttoi tekninen kehitys ja kaupungistuminen, kulutuksen myötä muutos oli voimakkaasti aistittavissa ja voimaa antava. Itse asiassa ekspressiivinen kuva oli yksinkertainen, vääristynyt ja karkea. (Mts, 147.) Futuristinen taideteoria taas liittyi perspektiiviin ja lineaarisen viivan

yhdistämiseen. Tuloksena syntyi muodon ja liikkeen sulautuminen. Taiteellisten hahmojen vääristyneisyys sai aikaan voimakkaita ei-staattisia kuvia, jotka hämmensivät katsojaa. Munchin (kuvio 4) teoksissa perspektiivin olemus muuttui rauhattomaksi ja mittasuhteet harhauttavat silmän. (Mts, 145-148.)



Kuvio 4. Edvard **Munch**, Huuto 91 cm x 73.5 cm

2.5 1900-luvun alkupuoli

Muotokielen kriisiin oli syynsä ja se oli seurausta yleisestä yhteiskunnallisesta ahdistuksesta. Taiteen lähtökohtana oli vaistonvarainen suhtautuminen taiteelliseen ilmaisuun. Muotokieli ei itsessään hävinnyt vaan kääntyi ympäri; sääntöjä murrettiin teos teokselta jo työn edetessä. Pyrittiin hävittämään tonaalisuuden sääntöjä rikkomalla kuvan rakenteita. Syntyi kaikkien tuntemat ismit: kubismi, futurismi ja abstraktismi. Kubismi loi uusia tulkintoja ja keinoja ymmärtää teoksen olemus.

Esimerkkinä kaikkien tuntema Picasson (kuvio 5). Avingonin naiset; tausta ei ollut figureiden takana, vaan polveilee samassa tasossa kuin hahmot. Kubistit joutuivat yleensä puolustelemaan itseään ja tekemisiään. Sama piti paikkansa niin kirjallisuudessa kuin musiikissakin. Stravinsky pyrki uusiin sävelkulkujen ulottuvuuksiin. Kirjallisuudesta voi mainita J. Joyce, V.Voolf ja G.Stein ja heidän tyylinsä kirjoittaa. (Mts, 155-156.)



Kuvio 5. Pablo **Picasso**, Les demoiselles d'Avignon 200 cm × 195 cm

Impressionistisessa taidenäkemyksessä käytettiin pintaan pysähtynyttä havaintoa, mutta kubismissa etsittiin kohteen alla olevia todellisia rakenteita ja geometristä perustaa. Tärkeää oli ehdoton mukautuminen näköhavainnon totuuteen. Jo Cezanne tutki näitä ajatuksia omalla tahollaan. Hän puhui myös silmän harjaantumisesta näkemään ja ymmärtämään katsomaansa. Katseen tuli lävistää asioiden sielu eikä vain pinta. (Mts, 132.) Vertaaminen nykyisiin katsomistapoihin uusissa medioissa koskee kylläkin silmän harjaannuttamisesta, muttei niinkään vertaukseen katseen lävistävyyteen ja kuvan sieluun vaan kuvat koetaan yhtenä suurena massana.

Aistihavainnon tutkiminen yleistyi ja tulkinnan tärkeys korostui. Tarkkailija liikkuu koko ajan muodostaen yhteenvetoon silmän tallentamien kuvien perusteella. Katse ei ole liikkumaton, ääriviivat voi särkeä; perspektiiviin sijoitetun objektin aavistettavat puolet voi esittää. (Mts, 156-162.)

Tableux object, oli itsenäinen esine, ja kollaasit toivat maalauksiin ulkopuoliset esineet. Tästä syntyi ja kehittyi kubismin synteettinen kausi; sen mukaan kuva oli oma pieni maailmansa. Futurismi ja sen manifestit käsittelivät nopeuden luomaa kauneutta, dynaamisuutta ja divisionistisiä ratkaisuja liikkeen kuvauksessa. Kuva ja tausta sulautuivat yhteen. Kuvakielellä yleistyi käsite voimaviivoista. (Mts, 160-166.)

Abstraktismi toi uuden käsityksen kuvan katsomiseen. Suuntauksena se ei ollut enää niin sitova yhteyksistä todellisuuteen tai havainnon ulkoiseen olemukseen. Näin siirryttiin taiteen esittävästä tehtävästä toisaalle ja maalauksesta tuli dynaamisten jännitteiden kenttä. Kubismin myötä perspektiivin käyttö sommittelussa tuhoutui. Fauvismi -värien kautta – vei huomion maalauksessa kohti itseriittoista ilmaisua. Matisse (kuvio 6). Aiheen valinta oli lähtökohtana rakenteellisiin ratkaisuihin. Pintaa korostettiin rakenteen vahvistamien värisävyjen luomilla vaikutteilla. (Mts, 173.) Nykyisten, paljon mainoksia sisältävien sivustojen ulkoasu muistuttaa fauvistiselta maalaukselta yltäkyläisine väreineen.



Kuvio 6. Henri **Matisse**, La danse (second version) 260 cm x 391 cm

Kandinsky halusi taiteessaan henkistää todellisuuden muotoa ja käyttää lähteenä musiikin tarjoamia malleja. Malevitsh taas siirsi merkin ja figuurin perspektiivistä piittämättömaan tilaan. Esimerkkinä voisi käyttää maalausta, jossa valkoiselta taustalta kohoaa musta neliö. Ajatuksena oli, että maalaus oli kaksiuuloitteiseen tilaan levitettyjen värien muodostelma. (Mts, 175.)

Tärkeitä tutkimuksen kohteita olivat myös muotojen suhteet, tilaan liittyvät ongelmat, värien painoarvot ja kuvassa tapahtuva sisäinen liike. Maalaus käsitettiin dynaamisena kappaleena. (Mts, 175.) Värien ja niiden saamiin muotojen psykologinen vaikutus katsojaan kiinnosti joitain taiteen tekijöitä. Omissa töissään Mondrian pilkkoi kuvan tasot ja piirrosviivat pieniksi pätkiksi. Hän kutsui tätä puhtaiden suhteiden taiteeksi. Muita elementtejä olivat vaaka- ja pystysuorat viivat, neliskulmaiset alueet, perusvärien käyttö, valkoinen tausta ja viivojen musta sisus.

Abstrakti taide hylkäsi näin renessanssin läpikuultavuuden ja tie aukeni nykyiseen ilmaisuun kuvarakenteessa. Mukaan tulivat paksut maalauspinnat ja tilasuhteet, myötä- ja riitasoinnut, värien yhteensopivuus tai vastakkaisuus. Tämä johti funktionalistisiin ratkaisuihin ja konstruktivismiin ja teknologisen kehityksen yliveraisuuteen. nykyiseen kehitykseen ja kuvan katsominen. (Mts, 180-182.)

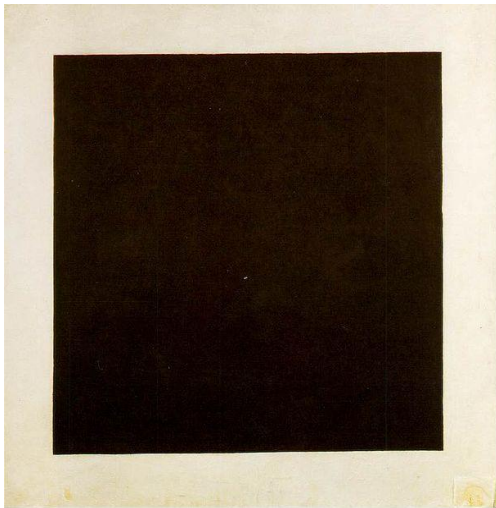
Tämä johti taiteen ja ajattelun kasvuun ja sen myötä taiteen uuteen kukoistukseen. Kiinnostuksen kohteina olivat abstraktin ja sosialististen ajatuksien omaksuminen. 20-luvulla tutkittiin erilaisia ohjelmajulistuksia ja näin syntyi design, venäläinen avantgardismi ja konstruktivismi. Taide sidottiin yhteiskunnan palvelukseen, esimerkkeinä Eisenstein, Majakovski ja Babel. Yleensäkin avantgardismin jälkeen haluttiin elävöittää kuvan muotokieltä, korostaa komposition tasapainoa ja kurinalaisuutta ja figuurien kokonaisuutta. Ilmaisuun haettiin selkeyttä ja kiinteyttä. Kuvakielessä pyrittiin moderniuteen, joka olisi vapaa avantgardismin intohimoista. Lopulta keskityttiin vain tärkeisiin kuvallisen ilmaisun kysymyksiin: muotoihin, massoihin ja väreihin. Näin haluttiin toteuttaa harmoniaa uudella ajatustasolla ja palata tutkimaan menneitä kuvakäsityksiä. Josain mielessä palattiin vanhaan ja syntyi futuristiset manifestit. Esiin tulivat surrealistit ja dadaistit. (Mts, 191-192.)

Jälleen syntyi uusi tapa luoda ja rakentaa taidetta. Taidekäsitys, jossa esineet sijoitettiin ympäristöönsä uudella tavalla. Esimerkkeinä kollaasit, ready-made ja off-camera. Kuvataiteella oli omat suhteensa marxilaisuuteen. Psykoanalyttiset ja freudilaiset tutkimukset loivat pohjaa alitajunnan merkityksen korostumiseen kuvallisessa ajattelussa. Taiteessa korostui psyykinen automatismi, alitajunnan ja toiminnan välitön yhteys. (Mts, 195-208.)

Yhteys tiedostamattoman ja luovan eleen välillä, joka edistää kielellisen materiaalin vapaata virtaamista ilman eettistä tai esteettistä kontrollia. Kulttuuriset suodattimet ja tietoisien tapahtumien poistuminen tekemisessä ja työskentelyssä ja kuvallinen aines esiintyy sellaisenaan, de Koonig ja Yves Klein. (Mts, 222, 225.)

Länsimaissa mainonta ja sen kuvalliset ilmaisukeinot käyttävät juuri näitä elementtejä hyväkseen saadakseen kuluttajan kiinnostumaan tuotteesta. Toiminnallinen osuus korostuu juuri ostotapahtumana. Onnistuneessa mainonnassa kuluttajan ostotapahtumaa ohjaa mainos, jota hän ei tiedä edes nähneen.

Seuraavassa vaiheessa teoreettiset kirjoitukset yleistyivät. Samaan aikaan yritettiin ymmärtää primitiivisyyttä taiteen keinona ja poistua henkisesti kaiken järkipäristämisestä. Informalismi ja sitä ennen vaikuttaneet maailmansodat muuttivat kaiken omalla radikaalilla tavallaan ja katseet kohdistuivat uudelle mantereelle. Kaikkinensa ajat olivat sekavat ja ei oikein tiedetty mitä etsiä. Haettiin uutta kuvallisuuden ehdotonta ihannetta: vastaavaa ei oltu koettu ennen, ja taide muuttui yhä metafysisemmäksi. Se kielsi materian ja pyrki absoluuttiseksi ideaksi. Maalauksista puuttui muodon käsite (Malevits, kuvio 7): kaksi väriä kohtaa suurella pinnalla vailla selkeän tilan ominaisuuksia. (Mts, 203-207.)



Kuvio 7. Kazimir **Malevits**, Musta neliö 1913 tai 1920-1930

Pop taiteessa korostui yksilön merkitys, joka ei ollut vapaiden ja riippumattomien valintojen tekijä. Teokset olivat osittain assemblaaseja ja niihin tuli antiabstrakteja piirteitä, jotka tekniikaltaan lähestyivät mainoskieltä. Esimerkkeinä taiteilijat Oldenburg, Dine, Lichtstein ja Rosenquist. (Mts, 233-235.)

2.6 1900-luvun puoliväli ja nykyisyys

Pop taiteessa esine edusti tuottavan yhteiskunnan jätettä ja oli hyvin ajankohtaisuuteen sitoutunut liike. Sen ilmentymiä siintyi etenkin suurkaupungeissa ja sen sykkeessä. Mottona voidaan pitää lausetta: (Mts, 234.)

TÄYDELLINEN ANTAUTUMINEN YMPÄRISTÖN JA TODELLISUUDEN BANAALISUUDELLE

Joukkotiedotuksen muotokieli kohotettiin provokatiivisesti esteettiseksi esitykseksi. Tavanomaiset esineet tulivat taiteeksi ja järjestelmän hyväksyminen olemassa olevaksi tilaksi. Televisio ja joukkotiedotusvälineet olivat osaltaan mukana sopeuttamassa kehitystä. (Mts, 235.)

Kuvien omaksumiseen liittyi kuluttamiseen ja kaikki olivat siinä mukana. Visuaalisten rakenteiden hyväksikäyttö kehitti muotokieltä, josta se otti vaikutteita julisteisiin, valokuvaukseen, serigrafiaan, grafiitteihin, sarjakuviin, kopiointiin ja kaupalliseen grafiikkaan. Käsitetaiteen myötä päästiin uudelle kuvalliselle ja ilmaisulliselle tasolle, jolla oli merkityksensä kokemisprosessia tutkittaessa: projektin elinvoima nähtiin kokonaisuutena ja ilmaistavana abstraktiona vailla käytännön sovellutuksia. (Mts, 236.)

Sanallinen, kirjallinen, valokuvauksellinen, kuvallinen ja fyysinen läsnäolo kuvallisessa kokemisessa tuli vahvasti esille taiteessa ja ympäröivässä olemisessamme. Tautologian merkitys loi uuden näkökulman ja tavan ajatella ja tottua näkemäänsä ja kokemaansa: taidenäkemys korvasi itse taideteoksen. Pohdittiin taiteen tehtävää yhteiskunnassa. Toiminnan väliaikaisuuden asenne vei videot, äänilevyt ja tallennenuhat uusille alueille. Teos ja taiteilija vapautuivat teoksen aineesta ja esineen orjuudesta, jälleen vertaus nykyaikaan. Uuden avantgardismin aikana taiteeseen syntyi täydellinen vapautuminen,

joka monipuolisti taiteen ilmaisukeinoja. Castellani teki tilassa toimivia taideteoksia ja katsojan oli tutkittava itse taustaa ja sen olemusta. (Mts, 245-252.)

Jälleen katsojan oli totuteltava uusiin ilmaisutapoihin, josta kehittyi ja syntyi uusia teoreettisia kokeiluja. Tutkittiin havaintoon liittyviä kineettisiä ilmiöitä ja optinen taide sai jalansijaa, jolla oli tärkeä rooli tulevaisuuden kannalta. (Mts, 253-260.) Uudemmat suuntaukset korostivat poliittista ja yhteiskunnallista tiedostamista ja kuvataiteessa vapauduttiin velvollisuudesta omaksua avantgardistiset uudistukset. Maalauksen palautuminen taiteessa tärkeimpien ilmaisuvälineiden asemaan tapahtui uudelleen 80-luvulla. s 263-267. Tällöin alettiin jo lähestyä meidän omaa aikaamme. Internet aikakausi ja sen maailman tuottama kuva ja kokemuspinta alkoi tulla hiljalleen osaksi jokapäiväistä elämäämme. Uusi kuvallinen vallankumous oli tapahtuva seuraavien kahdenkymmenen vuoden sisällä.

3 Käytettävyyden ja katseen psykologia

Tässä luvussa pureudun käytettävyyteen ja siihen, miten vastaanottaja lukiessaan ja ottaessaan vastaan informaatiota pyrkii käyttäytymään ja saa tiedon itselleen mahdollisimman hyvin. Toisena osapuolena ovat internet ja sosiaalisen median kasvavassa kehityksessä sivustojen ja palveluiden tuottajat. Tämän luvun pohjana olen käyttänyt kirjaa Irmeli Sinkkonen, Hannu Kuoppala, Hannu Parkkinen ja Raimo Vastamäki *Käytettävyyden psykologia* (2002).

Kun mietimme, mikä on tärkeässä osassa ja oleellista näkemis- ja kokemisprosessissa, on psykologia ja sen sidonnaisuudet kulttuuriin. Jos puhutaan aiheesta käyttäjän kannalta, niin käyttäjän toiminta on kulttuurisesti määräytyntä. (Sinkkonen ym. 2002, 31.) Muistirakenteet ja värien aistiminen ovat useimmilla ihmisillä samanlaista. Toisaalta muistisisällöt ja värien havaitseminen ovat kulttuurisidonnaisia. Meillä kaikilla on oma biologinen ja kulttuurinen perimämme, jossa biologinen perimä on vakio; geenit tulevat meille kerralla, mutta geneettinen perimähän muuttuu vasta sukupolvien saatossa.

Kulttuurinen perimä saavutetaan hitaasti oppimalla, mutta nykyisellään kehitys saattaa olla hyvinkin nopeaa ja tapahtua jopa yksilön elinaikana. Mehän emme vain omaksu kulttuurin sisältöjä, vaan myös luomme niitä ja sovellamme jo aikaisemmin opittua tietoa. Esimerkkinä voisin käyttää lukemista ja katseen hakeutumista Web-sivustossa.

Länsimaalaisen ja kiinalaisen käyttäjän välillä on huomattava ero lukemissuunnassa: länsimaalaisen käyttäjän katse etsii valikkoja vasemmalta puolelta näyttöä kun kiinalainen ja itäisistä kulttuureista tuleva käyttäjä hakee valikkoa kenties oikealta. Osa käytettävyyseikoista on kulttuurisidonnaisia ja osa geneettisiä. Vasemmalta oikealle lukeminen on kulttuurisidonnaista, kun taas kyky erotella värejä on geneettistä. Oppimisen ja muistamisen perusrakenteet ja mekanismit eivät ole pelkästään kulttuurisidonnaisia.

Psykologiassa ei ole niinkään keskitytty opittuihin sisältöihin kuin toimintaan ja oppimisen mekanismeihin ja rakenteisiin. Sisältöhän määrää myös toimintaa, kuten web-sivustossa painettaessa yrityksen logo-merkkiä, käyttäjä uskoo pääsevänsä tätä kautta sivuston etusivulle. Näinhän asia ei ole, koska logo ei ole navigaationäppäin vaan käyttäjä luulee niin alitajuisesti. Käyttäjien uskomuksista ja taidoista saa kuitenkin selvää kyselemällä ja tarkkailemalla käyttäjiä heidän toimiessaan tietyissä tilanteissa. (Mts, 23-34.)

3.1 Kulttuurin kehitys

Fysiologinen ihminen on pysynyt melkein samanlaisena historian alusta lähtien. Hän on metsästännyt ja paennut jotain pelottavaa samalla tavalla kuin käyttöliittymän ääressä oleva nyky-ihminen. Hän näkee ja aistii liikkeen silmäkulmassaan ja reagoi siihen. Myös värinerottelukyky on säilynyt ajan saatossa ja edesauttanut selviytymisessä. Me ihmis-sukuiset olennot olemme selvinneet voittajina siinä mielessä, että meillä oli jo alkuaikoina rikas kulttuuri, joka edisti työkalujen valmistamiseen ja käyttöön.

Nämä ihmiset kehittivät symbolikielen, joka oli tarkoitettu kommunikointiin ja he kehittivät esineitä, jotka näyttivät olevan tarkoitettu pelkästään taiteelliseen käyttöön. Heillä oli myös seremonioita, käytäntöjä ja koulutusta sekä hallintoa, joka viittaa järjestäytyneen yhteiskunnan ilmiöihin. Me ihmiset erotumme muista kädellisistä siinä, että pys-

tymme varastoimaan suuria määriä hankittuja ominaisuuksia, kulttuuriperimää ja siirtämään sitä kasautuvasti seuraaville sukupolville eräänlaiseksi ihmiskunnan muistiksi. Vahvalle kehitykselle, joka on edelleenkin käynnissä, löytyy selitys siitä, että pystymme välittämään eteenpäin sosiaalista, kulttuurista ja kokemuksellista tietoa.

Kumuloituva kulttuurinen kehitys on selitys ihmisen tiedollisille ja taidollisille saavutuksille sekä sosiaalisille käytännöille. (Mts, 33.) Kulttuurin oppimiseen liittyy sosiaalisuus, siis kanssakäyminen toisten kanssa ja esineiden käyttäminen. Asioita voi myös oppia vain käyttämällä joitain laitteita ja koneita. Näin voi päästä samaan lopputulokseen kuin oppimisen kautta. Linkkien sinisen värin voi oppia jonkun opettamalla se, tai sen voi oppia myös käytännön kautta kokeilemalla.

Kulttuuri sinänsä ei ole enää niin paikkasidonnaista kuin aikaisemmin: Televisio ja muut joukkotiedotusvälineet mahdollistavat erilaisten kulttuurien seuraamiseen ja johonkin alakulttuuriin kuulumiseen internetin kautta. Yksilön mahdollisuus valita jokin kulttuurinen alue seurattavaksi, on suuresti helpottunut. Samalla yksilöllinen vaihtelu tarjonnan lisääntyessä kasvaa, toisaalta täsmällisen kohderyhmän määrittelemisen vaikeutuu.

Tietysti oppimisessa ja uuden omaksumisessa täytyy ottaa huomioon sukupolvelliset erot, joita on ollut aina, kun jotain uutta tulee opittavaksi ja omaksuttavaksi. (Mts, 34-37.) Havaintopsykologian ja värien merkitys nettimaailmassa korostuu sen ominaisuuksien vuoksi. Tietyt linkit ovat saaneet vakiovärin (sininen), joka tietyillä kulttuurialueilla on vakiinnuttanut asemansa juuri sinä värinä, jonka kaikki ovat omaksuneet ja tietävät sen juuri siksi oikeaksi linkki-väriksi. Tämä on käytäntö, jonka kaikki ovat omaksuneet ja tietävät automaattisesti käyttäessään nettiä työkaluna.

Toisaalta voidaan kysyä, onko tällaiset vakiot hyviä vai voiko niitä muuttaa. Tähän vaikuttaa esteettiset kysymykset sivuston ilmeestä tai erottavuus massasta. Suurimpana muuttajana ovat muoti-ilmiöt, jotka vaikuttavat ja ovat vaikuttaneet suuresti meidän käyttäytymiseemme. On tärkeää suhtautua vakavasti internetin sisäiseen rakenteeseen ja etenkin käytettävyyteen. Standardit saattavat osaltaan jarruttaa kehitystä, mutta onko mielekästä tehdä ja toteuttaa jotain vain sen takia, että joku muu on keksinyt ja toteuttanut jotain muodikasta ja raflaavaa. Sisältö ratkaisee suurelta osin sen, onko jokin sivusto standardit täyttävä vai jotain uutta kokeileva.

Tilastotuote toisaalta on vakaa ja tehokkaan tuttu analyysin apuväline, eikä sen tarvitse olla trendikäs tai ulkoasultaan värikäs ja houkutteleva. Kannettava puhelin on sekä käyttötuote että näyttötuote. Sillä on sosiaalinen merkitys niin tuotteena kuin sen sisällönkin osalta. Nykyään kylläkin puhelimet toimivat kuin tietokoneet, mutta joitain rajoituksia tuo juuri puhelimen näytön koon pieni koko. Toisaalta puhelimeen saatava tieto on eri muodossa: uutisten saatavuus ja muoto ovat luonteeltaan selkeitä ja sopivat mainittuun välineeseen ja ovat käyttäjäystävällisiä.

Tämä tarkoittaa sitä, että laitteessa ei pitäisi käyttää epästandardeja linkkejä tai valikkorakenteita. Tieteellisessä tekstissä taas kielen merkitys korostuu sen luonteen takia ja rakenteet pitää olla paikallaan, joten turha kielellinen kikkailu ei tietoperäiseen kirjoittamiseen sovi. (Mts, 36-37.) Nuorisolle sivustojen ulkoasun merkitys on suurempi, joten uutisten sisällön lisäksi pitää olla myös jotain uutta ja kiinnostavaa, niin sisällön kuin ulkoasunkin osalta. Tästä voisi ottaa esimerkkinä tietokonepelit ja niiden maailman, joka heijastuu näkemiseen ja kokemiseen uudella tavalla. Tästä lisää luvussa: Tietokonepelit ja Katse.

Tiedon saatavuus on oltava kohtuullisella vaivalla saavutettavissa ja käytettävissä. Ulkoiset muistuttajat toimivat paremmin kuin ihmisen muisti: ihmisen muisti ei toimi niin hyvin kuin asioiden tunnistettavuus. Nettimaailmassa on asioita ja elementtejä, jotka on helpompi tunnistaa kuin opetella muistin ja muistamisen kautta. Kirjat ja painotuotteet ovat olleet tärkeitä ja mullistavia keksintöjä ihmiskunnan historiassa. Niiden paikalle on nyt tulleet www- sivut ja uudet tavat kerätä tietoa. Tulevaisuuden näkymissä on esimerkiksi tietokristallit. (Mts, 46-47.)

3.2 Havaitsemisesta ja tuotteen käytöstä

Havaitseminen ei ole pelkästään aistimista. Ihminen myös tulkitsee näkemäänsä ja kuulemaansa käyttäen ennakkokäsityksiään asioista. Muistiin jää tulkinta, ei objektiivinen todellisuus. Tulkintaan vaikuttavat aiemmat kokemukset, opit ennakkoluuloineen, jopa mielentila. Havaitseminen on myös vertaamista siitä, mitä näkee ja siihen, mitä on odottanut näkevänsä. Tästä syntyy tuotteen evaluointi. (Mts, 57-58.)

Tärkeitä asioita, joita suunnittelijan tulisi huomioida ihmisen havaintojärjestelmästä:

- ihminen ei havaitse kaikkia asioita mitä käyttöliittymässä on
- suunnittelija ei pysty näkemään tuntemansa tuotteen käyttöliittymää kuten aloittelija sen näkee, koska tuotteen tekijöillä on eri näkemys
- tuotetta katsoessa ihmisellä on koko kokemusmaailmansa vaikuttamassa siihen, miten ja miksi hän näkemänsä ymmärtää
- ihmisen kyky tunnistaa tuttuja hahmoja ja elementtejä on erittäin tarkka ja toimiva, samoin kuin oppi tunnistaa hahmoja, mikäli niillä on hänelle jokin merkitys

3.3 Aistiminen ja etenkin näköaisti

Aistien yhteisvaikutuksesta syntyy ympäristön kokonaiskuvan muodostaminen. Toistaiseksi näkö- ja tuntoaisti, sekä jossain määrin kuuloaisti, ovat tärkeimmät aistimme, joilla vastaanotamme tietoa uusista tuotteista. Eri aistipiirien rinnakkainen käyttö voi auttaa meitä myös oppimisessa. Kognitiiviset ja motoriset toimintojen pitäisi toimia yhdessä. Näköaisti, jota etenkin tutkin, on integroiva, asioita yhdistelevä aisti.

Näkeminen, fysiologisten erityispiirteiden ohella, perustuu silmien liikutteluun sekä pään ja vartalon kääntämiseen katsottaessa jotain objektia. Yhdellä katseen kohdistuksella ihminen näkee näyttöruudulta tyypilliseltä katseluetäisyydeltä noin 12 merkkiä totutussa eli kulttuurin mukaisessa lukusuunnassa eteenpäin ja 4 merkkiä taaksepäin. Kohdistuspisteessä kauempana olevat merkit näkyvät sumeammin ja erottelukyky heikkenee. Tässä esimerkissä on tärkeää se, miten silmä reagoi ruudulla tapahtuviin asioihin, ja etenkin eroavaisuudet korostuvat tutkittaessa ja vertaillaessa nuorten ja vanhevan väestön käyttäytymistä ja reagoitukykyä tietokoneen ääressä työskenneltäessä. Ikääntyvien ihmisten kyky erottaa tekstiä on toisenlainen kuin nuorilla. Vanhemmalla väestöllä musta teksti valkoisella pohjalla toimii paremmin kuin harmaalla.

3.4 Äänen käyttö ja näköaistit

Ääni välittää sellaista informaatiota, jota kuva ei pysty välittämään. Ihminen kuulee ääniä joka puolella ympärillään, mutta on mediana aikaan sidottu. Sillä on alku ja loppu ja se on kuultava kokonaisuudessaan, jotta kuulija saisi kokonaiskuvan ymmärretyksi

oikein. Toisaalta puhutussa viestissä voi omalla kokemuspohjallaan arvioida viestin sisältöä, joka sinällään on tärkeää muodostettaessa yleensäkin jotain kuvaa kuullusta ja muusta koetusta. Ääni ei pysty syrjäyttämään tekstiä ja kuvaa, vaan ääni ja kuva täydentävät toisiaan. Puhuttu ja kirjoitettu teksti ovat myös toisinaan vaihtoehtoja.

Puheen rytmi on tärkeä myös luetussa tekstissä, jota on helpompi käsitellä ja omaksua, koska se on myös säädeltävissä ja muokattavissa omiin tarpeisiin. Äänestä voisi todeta vielä sen, että se on tunteisiin vetoavampaa kuin kirjoitettu teksti. Sillä on ominaisuus unohtua jonnekin mielen sopukoihin. Jos luennoitsijan puhetapa ei miellytä kuulijaa, voi käydä niin, että luento ei jääkään mieleen sen takia ja tärkeä tieto jää saamatta. Myös puhelimen puhevalikossa olevat alkupään toiminnot unohtuvat jo lopussa, ja viimeinen komento tai annettu ohje jää vain mieleen.

Aistimiseen oleellisena osana kuuluu tietyn ärsykekyynnyksen ylittäminen, jotta voi esimerkiksi tehdä havaintoja ja tajuta jonkin asian olevan huono tai jokin tuote on epäonnistunut. Joskus web-sivusto on esimerkiksi suunniteltu täysin mahdottomaksi lukea kun tekstin erottuminen on heikko olemassa olevaan taustastaan nähden. Toivottavasti käyttäjä oppii tajuamaan hyvän ja kehnon sivuston eron ja vaatimaan parempaa laatua sivustoilta. (Mts, 67-68.)

3.5 Havainto

Näkeminen ja havaitseminen (näköaistin avulla) eivät ole sama asia. Joissain käyttöliittymissä saattaa olla niin paljon muita näköärsykeitä, että varsinainen informaatio hukkuu siihen. Syynä voi olla liian suuri tiedon määrä tai muuten huonosti organisoitu käyttöliittymä. Voidaan siis aiheellisesti kysyä, näkyykö suunnittelijan näyttöruudussa samat asiat joihin pyritään käyttäjän näkökulmasta ja pystyykö käyttäjä omaksumaan suunnittelijan toiveet. Ihmisellä on taipumus tulkita näkemäänsä eikä kopioida sitä suoraan. Asioille luodaan merkityksiä yhdistelemällä havaintoja mielessä oleviin asioihin ja vanhoihin havaintoihin. Havainnoille annettava merkitys riippuu myös käyttäjän henkilöhistoriasta, kulttuurista ja toimintaympäristöstä. Havainnot assosioidaan menneisiin kokemuksiin ja näin havainnointi on luultua yksilöllisempää ja persoonallisempaa: olemmehan jokainen omalla tavalla erilaisia ja koemme asiat eri tavalla. Samankaltaistaminen ja asioiden yhteen muottiin laittaminen on mahdotonta. (Mts, 68.)

Havainnot ja ihmisen maailmankuva muokkaavat toisiaan. Havainnot muokkaavat mielikuvia asioista ja kohteista, mielikuvien ohjatessa tiedon etsintää. Tietyt ärsykkeet valikoituvat ja ohjaavat tiedon etsimisessä ja muokkaa maailmankuvaamme

3.6 Näköhavainto käyttäjän näkökulmasta

Esitietoinen havainto käsitteenä tarkoittaa tietoisuuden rajamailla olevaa aavistettavaa asiaa tai tapahtumaa, joka tulee ihmiselle tietoiseksi hänen kiinnittäessä asiaan huomiota. Toisaalta esitietoisuus jää tiedostamattomaksi, jos sen tarkasteluun ei ole aihetta. Esitietoiset prosessit toimivat nopeasti, satunnaisessa järjestyksessä ja ilman tietoisia ennakkotietoja. Tietoisessa vaiheessa nähty analysoidaan tarkemmin. Katseen suuntautuessa kohteeseen nämä piirreohjatut havaitseminen prosessit alkavat yksityiskohtien, kuten värin, muodon, reunojen suunnan ja koon tutkimisella. Tähän liittyy katseen osuminen ja havainnon saavuttaminen juuri oikeisiin asioihin, jotka kiinnostavat käyttäjää: tätä kutsutaan käsiteohjatuksi havaitsemiseksi, joka on erittäin oleellinen haettaessa itseään kiinnostavia alueita ja tietoa. Ihminen tekee aika nopeasti hypoteesin havainnosta, ja jos se ei sovi tehtävään, joka on annettu, siirrytään uuteen oletukseen.

Oleellinen on tuotava esille, jotta käyttäjän mielenkiinto säilyy selattaessa satoja www-sivustoja ja mielenkiinto säilyisi juuri sillä sivustolla, jonka pitäisi saada uteliaisuuden heräämään. Sivuston rakenteeseen liittyen näköhavainnossa huomio siirtyy joustavasti isoista asioista pienempiin – ja päinvastoin: yleissilmäyksen kautta siirrytään yksityiskohtiin. Käyttöliittymäsuunnittelijan on mahdotonta tietää, hahmottaako käyttäjä jonkin tuotteen samalla tavalla kuin hän itse. Esitietoiseen vaiheeseen kuuluu tärkeänä osana myös asioita kuvatessa kohteen ja taustan hahmottaminen, kumpi on kumpi vai ovatko ne sulautuneet yhteen. Ihminen luonnostaan kiinnittää huomion kohteeseen eikä juuri taustaan. Hän etsii kolmiulotteisia kohteita niin voimakkaasti, että joskus näkee kokonaisuuksia ja kohteita sielläkin missä niitä ei ole.

Tästä esimerkkinä sivustoilla ilmeneviä seikkoja, jotka sekoittavat havaitsemista:

- taustalla ei muotoa
- kohteen ja taustan ääriviivat kuuluvatkin kohteelle
- symmetriset osat nähdään kuvioina
- myös pienemmät alueet mielletään kuvioiksi

Ihminen mieltää asiat hyvin erilaisina ja tämä korostuu etenkin katsottaessa abstraktia maalaustaidetta. Abstraktin taiteen edessä useimmat ihmiset ovat ihmeissään eikä tiedä mihin kohdistaa katseensa. Samaan ilmiöön voi törmätä myös erilaisia sivustoja tutkiessa, koska ne ovat uudenlaisia tuotteita ja aluksi vaikea hahmottaa Verkkomaailmassa kuitenkin sivustojen rakenne ja ilme ovat esitietoisella tasolla. Ne ovat ihmisen päässä saaneet tietyn muodon, ja globaalit piirteet hallitsevat sivustoja tulkitessa kuvioita, taustoja ja ääriviivoja. Kohteen ja taustan erottelu tapahtuu kaikessa aistimisessa ollen tärkeä osa kokonaisuutta. Tämä on tärkeää huomioida rakennettaessa toimivaa tuotetta ja kokonaisuutta. (Mts, 67-72.)

Nettisivustoilla olevat visuaaliset hahmolait ja niiden soveltaminen sivustojen rakentamiseen ja ulkoiseen olemukseen ovat vielä hioutumassa, ja teknisten sovellusten parantua voi odottaa ilmenevän jotain uutta.

3.7 Hahmolait ja niiden merkitys näkemiseen ja havaitsemiseen

Yleensä kaikista mahdollisista ärsykeysyiskohtien yhdistelmistä hahmotetaan yksinkertaisin ja tutuin. Erillään olevat kuva-alkiot liitetään yhteen ja hahmotetaan saman kohteen osina tai ominaisuuksina ja nämä kuvaryhmittelyt tehdään kerta toisensa jälkeen. Osaset synnyttävät laajempia kokonaisuuksia. Hahmolait kuvaavat näitä, jo synnyttäisiäkin ihmisellä olevien piirteiden yhdistelmätapoja. Luettelen ne ja paneudun muutamaan, jotka ovat mielestäni oleellisia kuvan hahmottamisessa. (Mts, 73-76.)

Näkemisen yhteydessä

puhutaan visuaalisista ärsykkeistä ja siitä, miten ne mielletään kokonaisuudeksi luotaessa sivustoja

- läheisyys ja samanlaisuus
- jatkuvuus, tuttuus ja valiomuotoisuus
- yhteinen liike, yhteenliittyminen ja sulkeutuvuus

Joittenkin samanlaisten kuvioiden ollessa lähellä toisiaan, ne mielletään yhteenkuuluviksi. Samantyyppisen, eri kuvion ollessa kysymyksessä, sekin mielletään samaan ryhmään kuuluvaksi edellisten kanssa. Jatkuvuus tarkoittaa sitä, että viivojen leikatessa kuvassa toisiaan katsoja jakaa kokonaisuuden selkeästi jatkuviin osiin. Yhtenäinen viiva koetaan kuvioksi. Tausta ja kuvio näyttävät sulautuvan toisiinsa ja luovat kokonaisuuden, jossa ei synny äkkinäisiä muutoksia viivan ja kuvan välille. Yhteinen liike tarkoittaa kohteita, jotka liikkuvat samaan suuntaan samalla nopeudella. Ne näyttävät kuuluvan yhteen ryhmään tai kohteeseen. (Mts, 77-78.)

Mitkä asiat sitten vetävät ihmisen huomion puoleensa jossain tapahtumassa sivustolla tai käyttöliittymässä? Näistä tiedoista voi olla hyötyä miettiessä hyvän lopputuloksen saavuttamiseksi suunniteltaessa jotain kokonaisuutta.

Mainitsen muutamia esimerkkejä

- asian kuulumattomuus joukkoon, erilaisuus
- epätavalliset, mielenkiintoiset muodot
- suuret kontrastit
- liikkuvat, etenkin kohti tulevat asiat
- yllättävän asian ilmaantuminen
- lähellä olevat ja isot kohteet
- vahvat, kylläiset värit
- realistiset, värilliset kuvat
- tyhjä tila kohteen ympärillä

3.8 Tarkkaavaisuuden merkitys tiedon omaksumisessa ja prosessoimisessa

Viestit, joihin tarkkaavaisuus ei suoranaisesti kohdistu, voidaan myöhemmin kaivaa esille muistista, jos eteen tulee tapahtumia tai ärsyke, joka on ajankohtainen. Hyvinkin tärkeää aisti-informaation valikoidessa sitä, mitä pitää muistaa tietyssä tilanteessa myöhemmin: asiat eivät häviä minnekään vaan säilyvät mielessämme. Jonkin asian erilaisuus tai esimerkiksi asian ympärillä oleva tyhjä tila edesauttaa ihmistä huomioimaan asia paremmin. Käyttäjän huomion kiinnittäminen oikeisiin asioihin on myös

tärkeä ja oleellinen osa suunniteltaessa käyttöliittymää: katse pitäisi ohjata oikeassa järjestyksessä juuri sinne minne halutaan.

Asioiden oikea etsimisjärjestys helpottaa ja auttaa liikkumista sivustoilla. Tiedon hankkiminen toimii katseen kuljettajana. Navigointi onnistuu helposti ja jouhevasti. (Mts, 88-92.)

3.9 Vuorovaikutus ja havaitseminen

Puutun tähän asiaan, koska tutkiessani sivustoja, tämä alue on hyvin kiinnostava ja vaikea. Sosiaalisen median käytön kasvaessa näinä päivinä myös tekstin käyttö informaation jakajana on tullut tärkeäksi. Blogien luominen ja niihin kirjoittaminen ovat saaneet uuden merkityksen. Etenkin kirjoittamisen laatu ja sen seuraaminen tulevat lähitulevaisuudessa olemaan tärkeällä sijalla.

Liitän tähän sähköpostihaastattelun Risto Niemi-Pynttärin kanssa koskien kirjoittamisesta sosiaalisissa medioissa. Risto Niemi-Pynttäri on kirjoittamisen tutkija Jyväskylän Yliopistossa.

Tein hänelle muutamia kysymyksiä ja tässä ovat vastaukset:

Miten tekstin lukeminen ja tulkitsemiseen blogeissa tulisi suhtautua, jos kirjoittaminen on mitä on, vai onko se aivan oma lajinsa sosiaalisissa medioissa?

Blogeihin voi suhtautua monella tapaa: huonoistakin blogeista voi löytyä hyviä ideoita ja oman tekemisen aineksia. Verkkotekstien lukeminen onkin usein aineiston ja virikkeiden hakemista, ja kirjoittamista, eikä niinkään sitä perinteistä sohvapohjalueskelua. Toisaalta blogi on olemukseltaan jatkokertomus, jota seurataan. Se tempaa lukijansa vähitellen mukaansa. Ensisilmäyksellä blogeista ei saa paljoa selville, mutta jos se tarjoaa jotain hieman kiinnostavaa niin siitä se alkaa. Teksti opettaa lukijaansa vähitellen ja paljastaa parhaat puolensa. Antoisinta on seurata jotain blogia pitkään.

Tuleeko kirjoittaminen kehittymään luovempaan suuntaan, kun ihmisten oletettu kirjoitustaito paranee ja harjaantuu?

Aivan, kyllä uusi väline opettaa. Peruslajit säilyvät, koska esimerkiksi laululyriikan takana tulee aina olemaan runous, elokuvan takana tulee olemaan draamateksti jne. Kirjoittamisen taidot korostuvat siis monien muiden taiteiden taustatoimintana. Eri asia onkin sitten millaisesta luovuudesta verkossa on kyse, ja sopiiko se vanhaan luovan kirjoittamisen kategoriaan. Sosiaalinen luovuus korostuu: taito keksiä ja kehitellä yhdessä asioita on tärkeää web. 2.0 aikana. Uskon kyllä, että yksilöllinen luovuus ja nerous ovat edellistäkin tärkeämpää, mutta nyt nerotkin tarvitsevat ja luovat verkostonsa.

Riittääkö vuorovaikutteisuus olemaan tarpeeksi kiinnostava muoto itsessään antamaan lukijoille sen, että he jaksavat olla ja vuorovaikuttaa kaikilla sivustoilla ja keskustella eri aiheista.

Sosiaalisessa verkossa on alusta asti ollut ongelmana ns. interpassiivisuus, eikä sitä oikein ole kohdattu, koska aina on löytynyt uusi tekninen sovellus, jossa noiden ongelmien on uskottu ratkeavan. Näin on siirrytty 90-luvun kotisivuista foorumeille ja blogien kautta facebookiin, ja vuorovaikuttamisen pakko uhkaa koko ajan. Keskustelun ja mielipiteen vaihdon lisäksi tarvitaan tilaa sosiaaliselle luovuudelle, se on tavallaan vuorovaikutusta, jossa kukin voi luovalla tavalla antaa parastaan - sellainen on mukavaa ja palkitsevaa.

Onko luova ja riittävän elävä teksti edellytys sille, että sosiaalisuus tulee kiinnostavaksi, myös journalistisessa mielessä muuttuen jopa omaksi foorumiksi asiasisältöjen joukkoon. Syntyisi luovan tekstin käyttöpakko, ja käsite, blogikirjoittelusta, edellytys ja ohjenuora tuleville kirjoittajille.

Verkko haastaa koko ajan perinteistä journalismia, ehkäpä juuri sosiaalisuutensa ja suorien lukijakontaktiansa vuoksi. Esimerkiksi ruoka- muoti ja luontoblogeista löytyy minusta kirjoittajia, jotka käyttävät kieltä elävämmin kuin lehtien teemasivujen toimittajat. Eli uskon, että asiatekstit ja niiden kieli sekä kerronta, tulevat kohtaamaan aikamoisia luovia murroksia.

Viimeisenä kuvan ja äänen käyttö ja tulevaisuuden näkymät verkkojulkaisuissa, etenkin sosiaalisen media tarpeisiin, filosofiselta kannalta katsottuna tekniikoiden kehittyessä oikeaan suuntaan.

Enpä tiedä, ei se tekniikka itsestään kehity oikeaan suuntaan. Minusta on-line video ja online-chat eivät ole erityisen antoisia käytännössä. Raha, jota niiden kehittämiseen ja läpilyömiseen on satsattu, on valtava. Sosiaalinen verkko ei ole sama asia kuin välittömän ja pinnallisen sosiaalisuuden paisutus. Filosofisesti sa-

noen nuo välittömän läsnäolon teknologiat luovat aika paljon tyhjää, koska niissä aineistoja ei viitsitä editoida. Siksi kaikki yksinkertaiset kuvan ja äänen ja tekstin vapaat editointiohjelmat ovat paljon tärkeämpiä kuin joku web-cam keittiössä.

Tästä haastattelusta saamme jonkinlaisen käsityksen siitä, mitä tulevaisuus saattaa tuoda tullessaan joten palaan vielä visuaaliseen suunnitteluun ja sen merkitykseen vuorovaikuttamisessa.

Käyttäjän on osattava lukea suunnittelijan merkkikieltä. Web-sivuilla toimitaan enemmän tekstin varassa käyttäen täydennyksenä kuvia, selittäviä tekstejä ja symboleja. Symbolikieli ja sen ominaisuudet ovat oleellisessa osassa tuotteessa. Elektronisissa laitteissa toimitaan painikkeilla tai pienillä näyttöruuduilla. Näin vuorovaikutus toimii pitkälti valikoiden ja näppäimien varassa. Vuorovaikutuksen rakentamisessa on tuotteen visuaalisella suunnittelulla suuri merkitys. Näin ollen selkeä ja yksinkertainen suunnittelu on yleensä paikallaan. Symboleilla on erityisiä ikonistisia piirteitä, sattumanvaraista symbolisuunnitteluakin esiintyy, mutta pyrkimys on helppoon asioiden oppimiseen ja rakentaa motivoituneita symboleja. (Mts, 97-103.)

3.10 Kuvan ja tekstin käytöstä sivustoilla

Kuvan semioottiset tasot ovat seuraavat:

- syntaktinen
- semioottinen - pragmaattinen

Symbolikuvien tuottaminen on vaativaa ja luovaa työtä. Kuvakkeet eivät saa olla koristeellisia ornamentteja vaan ne on suunniteltava toisistaan hyvin erottuviksi. Kokonaiskuvan kannalta ne kannattaa suunnitella kuvakkeiden omaksi kieleksi: värikoodilla tai tunnus kuvalla, ilmaistaan kuvakkeen takana olevan toimenpiteen todella kuuluvan juuri siihen toimenpideryhmään, johon mainittu kuvake viittaa.

Sivustojen lukeminen ja omaksuminen vaatii uudenlaista kuvien katsomiskulttuuria: kuvat ja informaatio ovat uudessa muodossa, ja verkkosivujen lukeminen ja tulkitseminen on aivan erilaista kuin aikaisemmissa medioissa. Uuden omaksuminen vie aikaa ja vaatii meiltä totuttelua; web-maailmassahan tekstin ja kuvasymbolien lukeminen on omanlainen kokemus. Käyttäjän kannalta kuvasymbolit ovat nopeampi tapa seurata

toimintoja, kun ne ovat ensin opittu ja omaksuttu. Toisaalta tekstitermejä on helpompi ymmärtää, sillä ne tuovat katsojalle juuri sen oikean merkityksen, mikä halutaan. (Mts, 108-110.)

Kaikki on tietysti kiinni käyttötarkoituksesta ja siitä, mikä muoto sopii parhaiten valitulle sivustolle. Web-lukeminen on pitkälti silmäilyä ja poikkeaa paljonkin kirjan lukemisesta. Tähän löytyy tiettyjä ilmiöitä ja syitä, jotka ovat oleellisia meidän omalle ajallemme. Kiireinen elämänrytmi omassa elämässämme, ja uudistusten nopea tahti, ovat antaneet erityispiirteitä nykyisyydelle ja lähitulevaisuudelle. Tällä hetkellä kehityksen vauhti on saanut jo mittavat puitteet. Meidän on vaikea pysyä kehityksen perässä ja omaksua kaikki uusi mikä tulee eteemme.

Tässä muutamia asioita, jotka ovat muokanneet lukemistapojamme nettimaailmassa:

- kiire
- ajatus siitä, että tiedon saanti muilta sivustoilta parempi, etsitään koko ajan uusia tietolähteitä
- sivustoilta etsitään vain itseä kiinnostavat asiat, muu jää paitsioon
- tiedetään asiasta jo jotain ja haetaan vain lisätietoa

Väreistä ja niiden käytöstä verkkosivustoissa ollaan montaa eri mieltä. Riippuu tietysti täysin siitä, mitä ollaan tekemässä, mutta web- maailmassa värien käyttö on oleellista. Graafisessa käyttöliittymässä käytetään hillitympiä värejä. On myös otettava huomioon kulttuuriset sidonnaisuudet ja värienkin käytössä kannattaa olla harkitsevainen. Yleensäkin on opittu silmäilemään asioita esimerkiksi aikakauslehdistä, mutta nettilukemisessa silmäily korostuu ja siitä tulee tapa. (Mts, 110-119.)

Kolmiulotteisuudesta, banderolleista ja liikkuvista osista sivustojen tehokeinoina esiintyy myös eriäviä mielipiteitä. Onko värien ja liikkuvien osien käyttö oleellista www-sivustoja suunniteltaessa? Se miten asiaan suhtaudutaan tulevaisuudessa, on jälleen uusi ja mielenkiintoinen seikka, josta seuraavassa luvussa.

4 Tietokonepelit ja katse - flaneur simulaatiopelien ihmemaassa

Otteet ovat otettu Sami Pylvänäisen artikkelista *Tietokonepelit ja Katse – flâneur simulaatiopelien ihmemaassa* (1996), joka käsittelee pelien maailmaa ja siihen liittyvää visuaalisuuden käsitettä. Pohjana ja innoittajana on flaneur-ilmiö, joka on yksi modernin katsejärjestelmän ilmentymä. Etsin tämän ajatuksen kautta viitteitä ja pohjaa nykyisen visuaalisen maailman rakenteisiin ja olomuotoihin. Näihin seikkoihin ovat myös vaikuttaneet taidehistorian eri aikakausien muutokset ja ilmiöt, jotka ovat muokanneet katseen ja kokemisen muotoja.

Flaneur-käsite sai alkunsa urbaanissa ympäristössä viime vuosisadalla osana eurooppalaista kaupunkikehitystä. Ihmistyyppinä hän oli vapaa miespuolinen kulkija, joka havaitsi ympäristöään uusin silmin. Flaneur-käsite pitää sisällään sosiotyypin, jota voi tarkastella tässä yhteydessä uudella tavalla siitä uudesta näkökulmasta, miten se liittyy tietokonepeleihin ja katseen merkitykseen ja muutokseen. Peleissä katseen merkitys korostuu kolmiulotteisena ja interaktiivisena rytmin ollessa huikean nopea, jolloin hyvien reaktioiden merkitys kasvaa. Katseen ja reaktioiden on muutenkin oltava todella hyvässä kunnossa pärjätäkseen siinä illusionäärissä maailmassa, joka on luotu pelaajalle.

Flaneur syntyi katseen nautintojen viedessä kulkijaa kaupungin sykkeessä: maisemapuistot, museot, ostospasaasit ja fantasiat vaikuttivat näin kulkijaan. On huomattava, että kaupungeissa tapahtuva kehitys oli huikean nopeaa, ja kaikki uusi oli katsojan ja kokijan mielestä varmaan todella ällistyttävää. Kokemus oli täysin uusi ja vaati katsojaltaan totuttelua. Uudet teknologiset keksinnöt mahdollistivat näkyvän alueen laajentamisen. Tietyt optiset kojeet ja visuaaliset spektaakkelit edesauttoivat tätä kehitystä. Näitä olivat esimerkiksi stereoskoopit ja visuaalisella puolella diorama, panorama ja maisemapuistot. Tämä kaikki tapahtui 1800-luvulla ja sen loppupuolella, jolloin kehitys muillakin aloilla oli nopeaa. Kaleidoskooppi edusti tällaista kojetta, ja ympärillä hyöri-vää kaupunkilaiselämää, joka oli jatkuvassa liikkeessä. Kaleidoskooppinen visio, sirpaleinen hajaantunut distraktion katseen muoto, edusti vastakohtaa porvarillisuudelle ja

keskittyneeseen ja kontemplatiiviseen katseen olomuotoon. Nämähän olivat jo mennyttä aikaa edustaen vanhaa ja jo totuttuja asetelmia.

Walter Benjamin, Siegfried Kracauer ja Georg Simmel, olivat saksalaisia kulttuuriteoreetikkoja, jotka vannoivat tämän uuden aatteen nimeen. Etenkin distraktion käsite ja sen esille tuoja, Siegfried Kracauer, antoivat sille muodon.

Distraktion käsitteellä on keskeistä sen kaksoismerkitys. Yhtäältä *Zerstreuung* tarkoittaa huvitteluun, ja siitä saatuun mielihyvään. Toisaalta se viittaa hämillään oloon, hajanaiseen, levottomaan, pakenevaan ja pirstaleiseen katseeseen, jonka uuden populäärikulttuurin ja kaupungistumisen ilmenemismuodot (mm. elokuvan montaaileikkaus, ihmisten ja liikennevälineiden paljous ja jatkuva liike) jonka se kaupunkilaisen kokemismaailmassa synnyttivät. Yhtäältä on siis kysymys visuaalisten nautintojen suomasta mielihyvästä ja toisaalta tämän visuaalisen tulvan aiheuttamasta ylikuormittumisesta, suojaimekanismista. (Kracauer 1977, Pylvänäisen 1996, 82-85 mukaan.)

Tämän jälkeen 1900-luvun alussa katseen suunta ja flaneurin huomio kääntyi kuluttamisen halun suuntaan. Esimerkkeinä ovat tavaratalot ja maailmannäyttelyt. Miespuolisen flaneurin loppu oli lähellä, ja syntyi uudenlainen flaneurin muoto, naispuolinen vapaa kulkija, flaneuse. Tavaratalojen tarjonta ja sen maailmankuva synnyttivät mainitun ilmiön.

Naistutkijat Elisabeth Wilson ja Anne Friedberg lanseerasivat uuden käsitteen: flaneuse.

Flaneusille luotiin uusia haluja mainonnan ja kuluttamisen kulttuurin avulla, joita kehiteltiin huolella myymisen ja kuluttamisen järjestelmässä. Näiden perustana toimivat katsomisen ja ostamisen välinen yhteys sekä epäsuora halu omistaa katseen välityksellä. (Friedberg 1993, Pylvänäisen 1996, 82-85 mukaan.)

4.1 Katse ja suojaimekanismien merkitys Walter Benjamin mukaan

Walter Benjamin mukaan modernin ajan arkityyppi joutui tarkistamaan olemassaoloaan muuttuvaan suurkaupungin ilmeeseen. Katseen merkitys korostui suojaimekanismina suurkaupungin liikenteessä. Tämä ajatus koskee mielestäni myös nykyisessä nettiympäristössä ja valtavan tietotulvan keskellä. Katseen merkitys korostuu valikoidessa siitä informaatiotulvasta mielenkiintoiset aiheet ja sivustot, jotka on suunnattu juuri sinulle, siis oikealle käyttäjälle. Nettisivustojen luettavuus ja käyttömukavuus korostuvat. (Pyl-

vänäinen 1996, 82-85.) Taidesivustojen ja informatiivisten sivustojen ulkoasulla jo sisällön puolesta on eri merkitys ja se korostuu sivustoja suunniteltaessa.

Ranskalainen urbanisti Paul Virilio näkee vauhdin kehityksen johtavan paradoksaalisesti paikallaan pysyviin subjekteihin. Luonnollisen vauhdin korvaavat kiihtyvän vauhdin teknologiset proteesit, niin sanotut orgaaniset kulkuneuvot, meidän oma ruumiimme. Se saa tilalle uusia ilmentymiä esim. audiovisuaaliset kulkuneuvot kuten elokuva, televisio ja virtuaalitodellisuus. Käsite kulkuneuvo on abstraktio, mutta Virilion ajatuksessa kulkuneuvo oli oikeasti jokin liikkuva esine, auto, joka antoi todellisen vauhdin tunteen käyttäjälleen. Tämä on lähellä ajatusta, ” paikallaan pysyvistä liikkuvasta subjektista ”. (Pylvänäinen 1996, 82-85.) Anne Friedbergin mukaan kyseessä on liikkuva virtuaalinen katse, mobilized virtual gaze: Tämä perusajatus laajentaa flaneur-käsitettä: virtuaalinen katse ei ole suoraa, vaan representaatioiden välittämää havaitsemista, katsetta, joka kulkee kuvitteellisen flaneurin tapaan kuvitteellisessa paikassa ja ajassa. (Friedberg 1993, Pylvänäisen 1996, 82–85 mukaan.) Tietokonepeleissä tarkastelemme myös kuvitteellista matkustamista virtuaalisessa maailmassa, ajassa ja paikassa.

4.2 Janet Murray ja nautinnot

Janet Murray puhuu elektronisen median nautinnon lähteistä ja miten ne vaikuttavat meihin käyttäjiin.

Ne ovat immersiiivisyys, ihastus sekä interaktio. Nämä kolme ilmentymää ovat osaltaan vaikuttamassa tietokonepelien koukuttavuuteen eri pelimuodoissa. (Murray 1993, Pylvänäisen 1996, 82-85 mukaan.)

Kuvittelisin, että muukin visuaalinen tapahtuma tulevaisuudessa saa vaikutteita tästä kehityksestä, etenkin nuorison omiin kokemuksiin perustuen. Omasta mielestäni hallitsevina osatekijöinä prosessissa tulee olemaan kolmiulotteisuus, grafiikka ja etenkin äänet. Näiden elementtien luulisi tulevan piankin osaksi nettimaailmaa, ja sen kautta meidän kaikkien ulottuville. Uusi visuaalinen maailma on lähellä ja ulottuvilla kaikille internetin käyttäjille.

Keskeisperspektiivin avulla käyttäjästä tulee kokija ja näkijä, kaiken keskellä toimiva henkilö, jolla on myös käytössä virtuaalinen maailma kaikkine herkkuihineen muokkaa-

massa näkemis- ja kokemistapahtumaa uusille ulottuvuuksille. Nämä Murrayn esittämät kolme kategorialaajaa ovat yleistyksiä, ohjenuoria, joita tulee tarkentaa kunkin pelityypin sekä yksittäisen pelin kohdalla.

Omissa ajatuksissani haluan edellisillä pohdinnoilla tuoda esille sen murroksen ja muutoksen, jonka edessä me kaikki olemme, kun katsomme ja koemme kuvia. Tämä murros tulee lähitulevaisuudessa vaikuttamaan moneen otteeseen interaktiivisuutta käsitteillä alueilla. Haluan myös edellisen artikkelin innoittamana ottaa esille joitain niitä tuoreita ajatuksia ja uusia mahdollisia tapoja tarttua aiheeseen mielenkiintoisesta näkökulmasta. Tutkittaessa katsomis- ja kokemisilmiötä kehittyvässä mediamaailmassa ja kulttuurissa näkymät ovat ainutlaatuiset. Muutokset ovat myös väistämättömiä, etenkin verkkoviestinnän näkökulmasta. Samaa toteaa itse Sami Pylvänäinenkin tutkiessaan pelimaailmaa flaneur-ilmion kautta. Hän haluaa laajentaa ja yhdistää uudemman mediatutkimuksen näkökulmia tietokonepelien ja interaktiivisen viihteen puolelta ennakkoluulottomasti hyötykäyttöön flaneurin, vapaan kulkijan hengessä.

5 Loppusanat

Lähtökohtana pohdinnoissani katseesta ja sen kokemisesta uusissa medioissa olen käyttänyt käytettävyyden ja katseen psykologisia perusajatuksia ja taidehistorian taitekohtia.

Taiteen historia ja sen eri vaiheet ovat muokanneet suuresti katsomiseen liittyvää näkemisprosessia. Työssäni ei niinkään tutkita ja käsitellä taiteen ymmärtämistä, vaan katseen ja katsomistapojen muuttumista aikojen saatossa. Taiteen kautta haen tiettyjä lainalaisuuksia, jotka ovat muokanneet käsityksiämme kuvan katsomisesta ja kokemisesta. Ne ovat muuttuneet ja muuntaneet ajatuksiamme etenkin kuvien ymmärtämisestä ajan myötä. Tiettyjen taidehistoriallisten taitekohtien kautta ajatuksemme katsomisesta on saavuttanut sen tason, missä nyt olemme. Tulevaisuudessa tämä sama prosessi tulee tapahtumaan aika ajoin moneen otteeseen ja käsityksemme katseesta ja sen olemuksesta ohjautuvat jälleen uusiin suuntiin. Tietokonepelien maailma ja sen vaikutus näkemisprosessiin tulee varmasti vaikuttamaan omalla erityisellä tavallaan kuvan kokemiseen ja asioiden näkemiseen.

Nykyisille sukupolville on syntynyt uusia vaatimuksia liittyen katsomiseen ja kuvien vastaanottamiseen. Uudet mediat vaativat heiltä tiettyjä uusia ominaisuuksia: nopeuden merkitys näköhavainnossa on kasvanut ja asioiden havainnointi on jossain määrin satumanvaraisia, jopa reaktioihin perustuvaa. Onko enää mitään tekijöitä, jotka ovat pysyneet katsomisprosessissa samanlaisina kuin aikaisemmin. Viime vuosituhat ja etenkin 2000-luvun vaihe ovat omilla tahoillaan muokanneet tapojamme katsoa asioita; elokuvat yleistyivät, minkä myötä katsojat saivat eteensä aivan uuden maailman. Vuosituhannen puolivälin loppupuolella television katsominen oli hyvinkin suosittua. Nämä prosessit olivat itsessään hyvin mullistavia. Tällä hetkellä tietokoneet ja muut elektroniset laitteet ovat muokanneet meitä uuteen visuaaliseen suuntaan. Muutos on myös tapahtunut erittäin nopeassa tahdissa.

Otan tässä yhteydessä vielä esille vanhemman väestön käyttäytymisen ja tarpeet uusissa medioissa. Sekin on tulevaisuuteen katsomista. Työskentelin Koskelan vanhusten keskuksessa, jossa tein työtä vanhusten kanssa ja totuttelin heitä uusien medioiden maailmaan tietokoneen avulla. Huomasin, että tämä sukupolvi ei vielä ollut täysin valmis näihin uusiin välineisiin ja niiden vaatimiin ajattelutapoihin. Tilanne ei mielestäni ollut kuitenkaan niin mahdoton kuin voisi kuvitella. Ihminenhän on perusolemukseltaan hyvin oppivainen, joten tähän perusominaisuuteen voi hyvin tukeutua kaikissa niissä visuaalisissa ja teknisissä mullistuksissa, joita me tulemme varmasti tulevaisuudessa kohtaamaan. Seuraavat sukupolvet, koskien myös omaani, kuuluvat siihen ryhmään, jotka toivottavasti voivat hyödyntää kaikkia niitä mahdollisuuksia ja uusia näkökulmia, joita koko ajan syntyy uusissa medioissa. Toivottavasti näin tulemme saamaan omaan elämäämme uutta sisältöä ja rikkautta

Silloin meillä kaikilla soisi olevan aikaa, ja myös taitoa, paneutua näihin mahdollisuuksiin, ja esimerkiksi soveltaa sosiaalisen median välineitä, keinoja ja murroskautta uudella ja luovalla tavalla. Tämä taitaa kuitenkin olla jo uuden tutkimuksen aihe, toivottavasti jo joskus lähitulevaisuudessa.

Lähteet

Berger, John 2010. Näkemisen tavat Helsinki: Love kirjat.

Elovirta, Arja, Lukkarinen Ville 1998. Katseen rajat – taidehistorian metodologiaa. Helsinki: Palmenia.

Katseen tarkentaminen kirjoituksia Martin Heideggerin olemisesta ja ajasta Kakkori, Leena (toim.) 2003. Helsinki: Minerva Kustannus Oy

Marleay-Ponty, Maurice 2006. Silmä ja mieli Helsinki: Taide

Opas taiteen maailmaan – länsimainen taide varhaisrenessanssista nykypäivään 1992. Helsinki: WSOY.

Pylvänäinen, Sami 1996 *Tietokonepelit ja Katse – flâneur simulaatiopelien ihmemaassa*. Silmä: näkökulmia visuaaliseen kulttuuriin. Taiteiden tutkimuksen laitos. Sarja A. Turun yliopisto s. 82–85.

Remes, Marjo 2005. Katseen kulttuuriset rajat Rovaniemi: Lapin yliopisto

Seppänen, Janne 2010. Katseen voima, kohti visuaalista lukutaitoa Tampere: Osuus-kunta Vastapaino

Sinkkonen, Irmeli, Kuoppala Hannu, Parkkinen, Hannu ja Vastamäki, Raimo 2002. Käytettävyyden psykologia Helsinki: IT Press

Piero della **Fransesca**, Polyptych of Perugia, 338 cm × 230 cm

<http://casasantapia.com/art/pierodellafrancesca/polyptychofsaintanthony.htm>Gian

Lorezo **Bernini**, Ecstasy of Saint Teresa, 346 m × 500 m

<http://www.google.com/search?um=1&hl=en&biw=1464&bih=804&tbm=isch&sa=1&q=Bernini+extacy+of+st+teresa&btnG=Search&aq=f&aqi=&aql=&oq=>

Paul **Cézanne**, The Mont Sainte-Victoire and Bibemus saga 1123 cm × 896 cm

http://www.google.com/search?hl=en&sugexp=ldymls&pq=picasso+avignon+naiset&xhr=t&q=cezanne&cp=4&bav=on.2,or.r_gc.r_pw.&um=1&ie=UTF-8&tbm=isch&source=og&sa=N&tab=

Edvard **Munch**, Huuto 91 cm x 73.5 cm

<http://www.google.com/search?um=1&hl=en&biw=1680&bih=804&tbm=isch&sa=1&q=Munch&btnG=Search&aq=f&aqi=g10&aql=&oq=>

Pablo **Picasso** Les demoiselles d'Avignon 200 cm × 195 cm

http://fi.wikipedia.org/wiki/Pablo_Picasso

Henri **Matisse**, La danse (second version) 260 cm x 391 cm

http://en.wikipedia.org/wiki/Henri_Matisse

Kazimir **Malevitš**, Musta neliö 1913 tai 1920-1930

http://fi.wikipedia.org/wiki/Musta_neli%C3%B6

Liite 1

1 (1)

