

**Uuden tilan designer**

Jouni Kuuva

Graduation project

43 pages

Spring 2014

Lahti University of Applied Sciences

Institute of Design

Degree Programme in Communication

Department of Graphic Design

Jouni Kuuva

Opinnäytetyö

43 sivua

kevät 2014

Lahden ammattikorkeakoulu

Muotoiluinstituutti

Viestinnän koulutusohjelma

Graafinen suunnittelu

# Tiivistelmä

Opinnäytetyö käsittelee informaatioteknologian yleistymisen aiheuttamaa murrosta ihmisen henkisessä ja fyysisessä tilassa.

Kirjoitelma tekee huomioita tuntemuksista, joita ihmiset käyvät läpi maailmassa, jossa informaatio siirtyy yhä useammin digitaalisten medioiden kautta. Se nostaa myös esille lyhyesti, kuinka se näkyy graafisessa suunnittelussa.

Tekstin pääasiallinen tarkoitus on herättää designerit tunnustelemaan omaa henkistä ja fyysistä tilaansa ja pohtimaan paikkaansa inhimillisen olemisen muotoilijoina tulevaisuudessa.

Tekstiä tukemaan tehdyt kuvitukset kertovat aistihavaintojen ja informaation käsittämisen välillä tapahtuvasta muutosprosessista ja vuorovaikutuksesta.

## Asiasanat

motivaatio, suunnitteluprosessi, aistihavainnot, digitaalinen media, informaatioteknologia

# Abstract

This graduation project deals with the turning-point that the large-scale adaptation of information technology has caused in the common physical and mental space and state of things.

The text makes observations of the feelings that people go through in a world that increasingly transfers information through digital media. It also highlights briefly, how this can be seen in graphic design.

The basic purpose of the text is to evoke designers to look into their own physical and mental state, and to consider their own place as designers of humane existence in the future.

The pictures that are produced to support the text speak about the interaction and the transformation that takes place between the process of sensory perception and comprehending of information.

## Keywords

motivation, design process, sensory perception, digital media, information technology

Uuden tilian designer

# Sisällys

|    |   |    |
|----|---|----|
| 1  | Aluksi                                    | 1  |
| 2  | Johdanto                                  | 2  |
| 3  | Ajan henki                                | 9  |
| 4  | Digitaalisen maailman estetiikasta        | 14 |
| 5  | Glitch Art                                | 15 |
| 6  | Henkilökohtainen kokemus                  | 18 |
| 7  | Tasapaino                                 | 26 |
| 8  | Inhimillinen tekijä                       | 33 |
| 9  | Lähteet                                   | 34 |
| 10 | Kuvituksista                              | 37 |
|    | Liite 1: Monospace                        | 38 |
|    | Liite 2: Digitaalisen maailman estetiikka | 40 |
|    | Liite 3: Glitch Art                       | 42 |

**Uuden tilian designer**

## 1. Aluksi

**Jokainen opinnäytetyö kumpuaa eri motiivista. Toiselle se voi olla suora sovellus parhaillaan työpaikalla käynnissä olevaan projektiin, tai tutkimus jostain tekniikasta, josta voisi olla opinnäytetyön tekijälle ammatillista hyötyä tulevaisuudessa. Minulle itselleni oli tärkeää seurata intuitiota, miettimättä päättötyön tulevaa mahdollista konkreettista teknistä arvoa työmarkkinoilla, vaan arvoa, joka sillä voisi minulle olla löytääkseni identiteettini graafisena suunnittelijana. Hankkeistettu opinnäytetyö ei ollut näin ollen missään vaiheessa suunnitelmissani.**

## 2. Johdanto

Keväällä 2013 olin Type Design -kurssilla. Kurssin päätteeksi ajattelin, että fontin suunnittelu olisi suoraviivainen aihe opinnäytetyölle. Teen kirjaimen kerrollaan ja ensi kevään tullessa työ olisi tehty pois alta. Tekstityypin suunnittelusta voisi listata paljon teknisiä asioita ja kokonaisuudesta tulisi selkeä, johdonmukainen kokonaisuus. Olin kiinnostunut konemaisesta estetiikasta, joten päätin että teen monospace-fontin.

Monospace on tekstityyppi, jossa jokaiselle merkille on varattu saman levyinen tila. Monospacea on käytetty aiemmin mm. kirjoituskoneissa ja sittemmin tietokoneissa komentolinjan tekstinä. Nykyään tällaisia tekstityyppejä ei useinkaan tarvita teknisten ominaisuuksien vuoksi vaan tarve on pikemminkin esteettinen. Monospacen käytöllä voidaan esimerkiksi luoda digitaalishenkistä kontrastia luonnonmuotoihin.\*



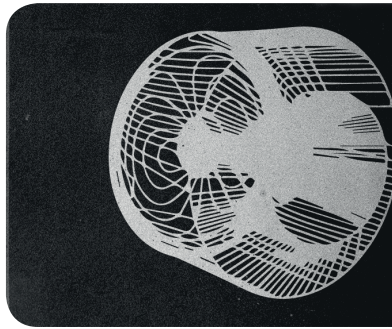
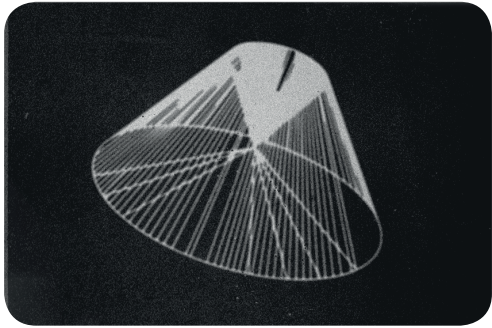
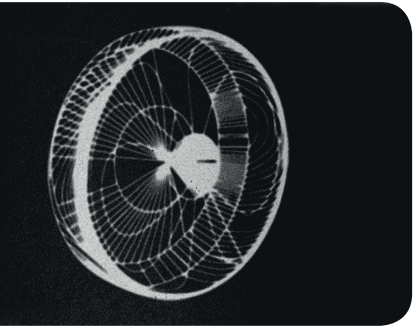
\* Kuvaesimerkit löytyvät kohdasta Liite 1: Monospace

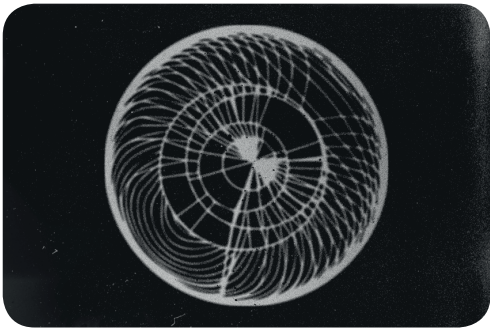
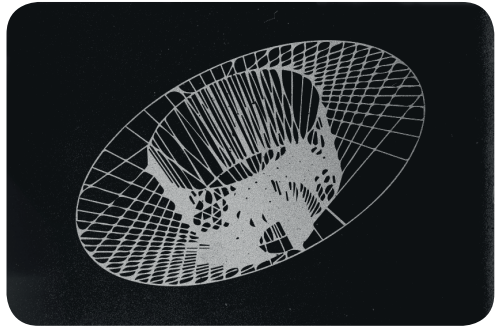
Syksyllä menin vaihto-opiskelijaksi Ruotsiin. Huomasin, että Göteborgin yliopistossa lähestyminen designiin on aika erilainen kuin Lahden ammattikorkeakoulussa. Suurin ero on, että kouluun ei mennä opiskelemaan erityisesti graafista suunnittelua, tilasuunnittelua tai kalustesuunnittelua. Koulun alettua opiskelijalla on mahdollisuus kokeilla eri asioita ja sen jälkeen päättää, mihin hän haluaa suuntautua. Opiskelijat voivat suunnitella kurssilla oman valintansa mukaan esimerkiksi tuolin ja seuraavalla kurssilla vaikkapa kirjan ulkoasun. Joku saattaa tehdä kummatkin samalla kurssilla.

Opiskelija saa tottakai hyvää palautetta kurssista, jos lopputulos on esteettisesti kaunis ja toimiva. Silloin kun kurssi ei johda hyvin onnistuneeseen esteettiseen lopputuotteeseen, voi oppilas silti saada hyvää palautetta jos hän muuten osoittaa sanallisesti ajattelunsa kehittymisen. Perustavanlaatuinen asia on siis, että heillä ei keskitytä tuottamaan kaikki tekniikat hallitsevia työelämän osaajia, vaan keskiössä on havaintojeni mukaan luovan ajattelun oppiminen.

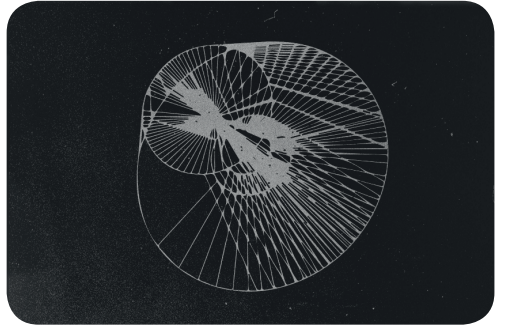
Itselleni luovan ajattelun kehittäminen oli antoisaa. Aloin kiinnostua yhä enemmän designereiden ja taiteilijoiden ulkoisten ja sisäisten vaikuttimien tutkimisesta. Huomasin kirjoittavani harva se päivä ylös erilaisia asioita, jotka motivoivat minua ja muita ihmisiä. Aloin miettiä myös uudelleen päättötyötäni: mitkä olivatkaan ne vaikuttimet jotka vaikuttivat siihen että halusin tehdä juuri monospace-fontin? Huomasin, että olin erittäin kiinnostunut erilaisista digitaalisesteettisistä tavoista joilla voisin esitellä fonttia – en niinkään itse kirjainten suunnittelusta. Tässä vaiheessa tuntui sopivalta vaihtaa aihe pohtimaan syitä sille, miksi olen kiinnostunut tällaisesta estetiikasta.

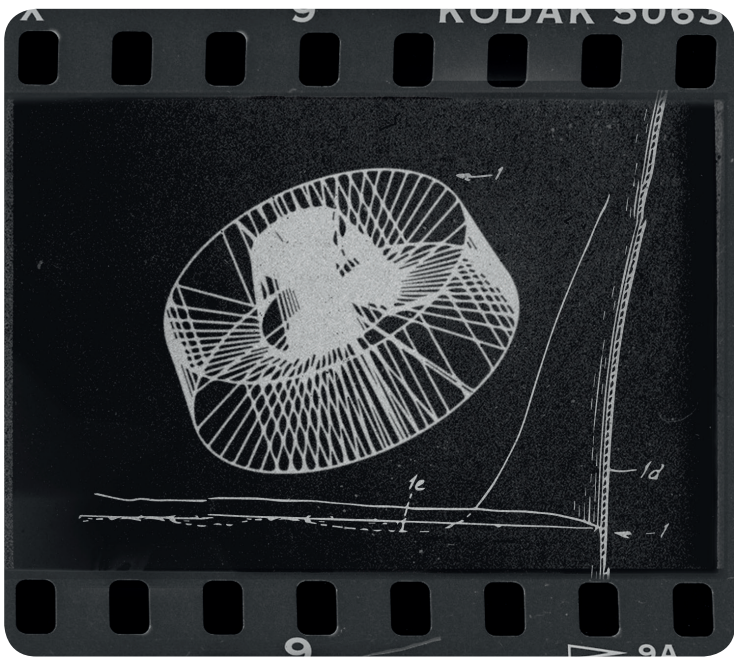
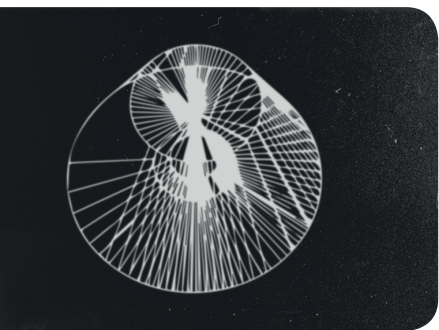
TIEDÄ





TIEDÄ





**Kun taiteilijoiden motiiveja ja vaikuttimia tutkitaan, tulee ottaa huomioon ajan henki. Saksalaisen filosofin Georg Hegelin mukaan ihminen ei voi paeta ajan henkeä, koska myös hänen oma henkensä on ajan henkeä. Kulttuuri ja taide ovat erottamattomat, koska taiteilija on aikansa tuote, ja siten tuo vallitsevan kulttuurin taideteoksiina.** (Magee 2011, 262)

### 3. Ajan henki

Muiden muassa tieteellä on olennainen rooli aikansa asenteiden muokkaamisessa. Tiedemiehille tämä rooli saattaa olla vain marginaalinen, mutta taiteelle ja kulttuurille sillä on suuri merkitys. Halusi tai ei, tiedemies myötävaikuttaa aikansa yleiseen henkiseen tunnelmaan. Väärin ymmärretty totuus tai tieteellinen huomio voi joskus olla yhtä vaikuttava - tai jopa vaikuttavampi - kuin täysin ymmärretty tieteellinen tutkimustulos. Ollakseen epäsuorasti vaikuttanut tutkimustuloksesta, taiteilijan tai taidekriitikon ei tarvitse täysin ymmärtää mitä tutkimustulos todella tarkoittaa.

Tällainen vaikutus voidaan nähdä selkeästi kun mennään sata vuotta taaksepäin, aikaan jolloin taide koki järjestyttävän murroksen esittävästä taiteesta abstraktiin taiteeseen.

Abstraktin taiteen uranuurtaja Wassily Kandinskyn samaisti uuden tieteellisen löydön - atomin halkaisemisen - koko maailman hajoamiseen:

"Yhtäkkiä, kestävimmätkin muurit murenivat. Kaikki tuli kyseenalaiseksi, epävarmaksi ja epätodelliseksi. En olisi ollut yllättynyt, jos kivi olisi hajonnut silkaan ilmaan silmiäni edessä ja tullut näkymättömäksi."  
(Kandinsky 1946, 44)

Miksi enää kuvata materiaalista maailmaa, jos materia itse on vain illuusio?

## **Kun keskustelemme yhteydestämme teknologiaan, keskustelemme todellisuudessa yhteydestä itseemme ja toisiimme sekä siitä, millainen suhteemme teknologiaan on tai pitäisi olla.**

Kuten 1900-luvun taitteessa, myös 2000-luvun taitteen teknologiassa on tapahtunut tilallisuutta murentava muutos.

Voimme löytää itseemme teknologian ympäröimänä, se läpitukee kaikkialla elämässämme. On arvioitu, että yli kuusi miljardia laitetta on yhteydessä internetiin vuonna 2015. (Architectural Design 2014, 44)

Meillä on enemmän tapoja viestiä toisemme kanssa kuin koskaan ennen. Kasvotusten keskustelu, lan- kapuhelut ja kirjeet ovat saaneet rinnalle sähköisen maailman: sähköpostin, kännykkäpuhelut, tekstiviestit, pikaviestit, chatit, nettifoorumit, sosiaalisen median, kuvien ja videoiden jakamisen, moninpelaamisen, jne.\*

Kun muutos on hyvin nopeaa, on luonnollista olla huolestunut niistä vaikutuksista, joita sillä on meihin ja ihmissuhteisiimme.

\* Tässä kirjoitelmassa viitaan näihin medioihin kun puhun digitaalisesta maailmasta tai sähköisestä maailmasta.

## **Uudesta teknologiasta keskusteleminen on mielenkiintoinen alue, koska se nostaa esille sekä huolia että mahdollisuuksia joita näemme yhteiskunnassa jossa elämme.**

Nicholas Carr (2008) kirjoitti The Atlantic-lehdessä julkaistussa artikkelissaan *Is Google Making Us Stupid?*

”Muutaman viimeisen vuoden aikana minulla on ollut epämiellyttävä tunne että joku tai jokin näpertää aivojani, uudelleenjärjestele hermoverkostojani, uudelleenohjelmoi muistiani. En ole tulossa hulluksi – sikäli kuin voin väittää – mutta jokin muuttuu. En ajattele niinkuin tapasin ajatella. Huomaan sen erityisimmin kun luen. Ennen oli helppoa uppoutua lukemaan kirjaa tai pitkää artikkelia. - - Näin harvemmin on enää. Nyt keskittymiseni alkaa herpaantua parin-kolmen sivun jälkeen. Tulen levottomaksi, kadotan jutun juonen ja alan haeskella jotain muuta tekemistä. Tuntuu kuin vetäisin harhailevia aivojani takaisin tekstiin. Syvä käsittely, joka ennen tuli luonnostaan, on muuttunut ponnisteluksi. - - [Mediat] toimittavat asioita ajatuksiin, mutta ne myös muokkaavat ajatusprosessia. Internet näyttää hajoittavan kykyäni keskittyä ja mietiskellä. Mieleni vastaanottaa tiedon niinkuin internet sen jakaa: pikaisesti liikkuvana hiukkasten virtana. Joskus olin sukeltaja sanojen meressä. Nyt kiidän pitkin pintaa vesijetillä.”

Carr viittaa artikkelissa lisäksi Iso-Britanniassa tehtyyn tutkimukseen, jossa tietokoneet tallensivat kävijöiden tottumuksia hakea akateemista tietoa. Tutkimuksessa kävi ilmi, että käyttäjät vain silmäilivät aineistoja, hypäten toisesta lähteestä toiseen, harvoin palaten takaisin lähteisiin joissa he olivat aiemmin käyneet. He tyypillisesti lukivat vain yksi tai kaksi sivua artikkelista tai kirjasta ennen siirtymistä toiselle sivustolle. Joskus he saattoivat tallentaa pitkän artikkelin, mutta ei ole mitään todistetta että he koskaan palasivat takaisin ja todella lukivat sen. Tutkimuksen tekijät raportoivat:

"On selvää, että käyttäjät eivät lue online-materiaalia perinteisessä merkityksessä; On todellakin merkkejä, että uudet muodot "lukea" tulevat esiin kun lukijat "tehoselaavat" läpi otsikoita, sisältösivuja ja lyhennelmiä - - näyttää lähes siltä että he menevät verkkoon välttääkseen lukemista perinteisessä merkityksessä."

The Telegraph -lehdessä siteerattu Tracy Alloway (Cockcroft 2009) tukee samaa näkökulmaa:

"Twitterissä vastaanotat loppumattoman virran informaatiota, mutta se on myös erittäin lyhytsanaista. Sinun ei tarvitse prosessoida tätä informaatiota. Tarkkaavaisuutesi vähenee etkä osallista aivojasi etkä paranna hermo-yhteyksiä."

Tutkimusyritys Pear Analyticsin tekemä tutkimus kategorisoi lisäksi 40 prosenttia twitter-viesteistä kategoriaan "joutavaa jaarittelua". Näiden viestien tarkoitus on ainoastaan pitää yllä keskustelua, vaikka käyttäjällä ei todellisuudessa olisi mitään sanottavaa. (Baym 2010, 30)

**Voidaan sanoa, että tietokoneet ja mobiililaitteet joita nykyään käytämme, toimivat suhteellisen hyvin. Laitteet kaatuvat vain harvoin, ja niiden käyttöliittymät on tehty niin hyvin, että ne ovat tulleet läpinäkyviksi. Kun käytämme läpinäkyvää teknologiaa, näemme vain yhden puolen laitteesta. Olemme oppineet sivuuttamaan käyttöliittymän rakenteelliset osat ymmärtääksemme viestejä ja käyttääksemme teknologiaa niin helposti ja nopeasti kuin mahdollista.**

## 4. Digitaalisen maailman estetiikasta

Viimeaikoina graafisessa suunnittelussa on yleistynyt ilmiö jossa ylikorostetaan tietokonetta laitteena visuaalisten ulkoasujen tuotossa. Kutsutaan tätä visuaalista tyyliä vaikka digitaalisen maailman estetiikaksi. \*

Oletukseni on, että myös visuaalisten artistien intuitio on herännyt siihen, kuinka kiinteäksi osaksi elämäämme sähköinen maailma on tullut. Tunnetaan ehkä nostalgiaa sitä aikaa kohtaan kun tietokone oli vielä uusi ja arjesta suhteellisen erillinen laite: se oli saapunut koteihin, mutta se oli yhdessä osassa kotia, sitä mentiin varta vasten käyttämään ja se oli nykyiseen verrattuna hyvin kömpelö laite.

Tietokonegrafiikkaa 1990-luvulla hallitsivat epäluonnollisen näköiset 3d-mallinnokset, karkeat pikselikuvat ja esimerkiksi Microsoft Word-ohjelmalla luodut, mauttomilla efekteillä kyllästetyt tekstiotsikot.

Tässä kirjoitelmassa tarkastelen erityisesti yhtä digitaalisen maailman estetiikan haaraa, ilmiötä nimeltä Glitch Art. \*\*

\* Kuvaesimerkit löytyvät kohdasta Liite 2: Digitaalisen maailman estetiikka

\*\* Kuvaesimerkit löytyvät kohdasta Liite 3: Glitch Art

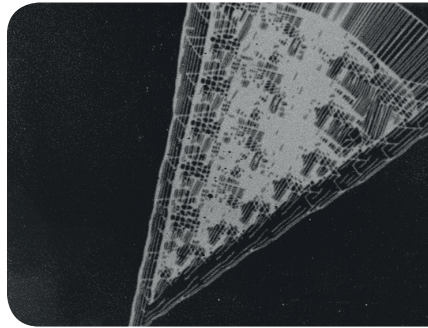
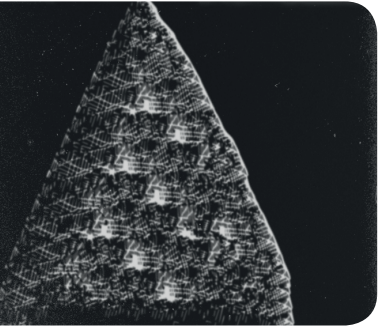
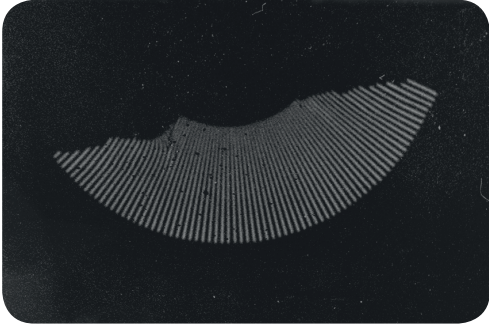
## 5. Glitch Art

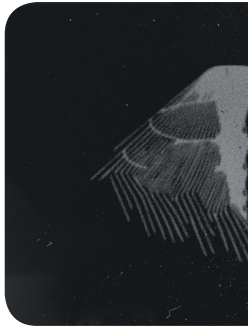
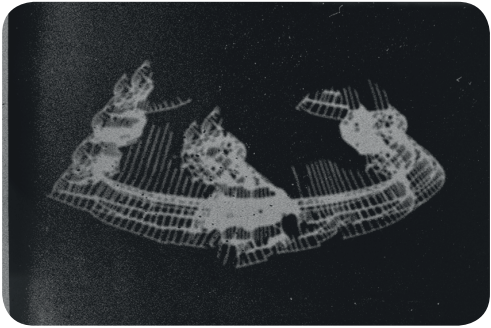
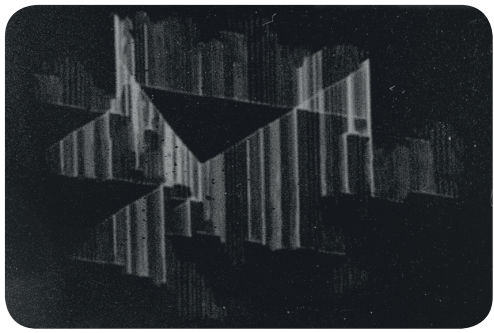
Glitch on katkos tai virhe tietokoneen flowssa, sujuvasti soljuvassa lineaarisessa prosessissa. Glitch Art on tällaisten virrehetkien vangitsemista ja niiden näkyväksi tuomista.

Glitch-sana korvataan englannin kielisissä teksteissä toisinaan sanalla ”noise”, suomeksi kohina. Joskus noise-sanaa käytetään kun puhutaan kelvottomasta äänestä. Sellaisesta, joka ei ole musiikkia tai pätevää informaatiota. Noise voi myös tarkoittaa ei-toivottua meteliä tai katkosta.

Siinä missä kohinalla on negatiivinen merkitys, on sillä myös positiivinen vaikutus: se uudelleen määrittelee vastakohtansa. Häiriön ilmaantuessa teknologia näyttäytyy meille taas sinä hämäränä objektina joka se on. Katkojen aiheuttamat tyhjiöt eivät ole vain tiedon puuttumista, vaan voimaa, joka pakottaa katsojan siirtymään pois teknologiaa ympäröivästä viitekehyksestä ja avaamaan sen. Glitch-artin voima onkin juuri tässä. Näiden katkosten kautta taiteilija tai katsoja voi ymmärtää digitaalista mediaa ja esittää kritiikkiä sitä kohtaan. Negatiivinen tunne tekee tilaa intiimille, persoonalliselle kokemukselle koneesta joka esittää syntynsä, toimintatapansa ja vikansa. Se voi olla lähde uusille toimintatavoille, jotka ovat olemassa teknologian yleisen viitekehyksen sisällä. Häiriö paljastaa uuden mahdollisuuden, kipinän luovaa energiaa joka merkkää jonkin uuden syntyä.

KOKEILE





## 6. Henkilökohtainen kokemus

Digitaalista maailmaa hallitsee sähkön ja informaatio jatkuva virtaus. Ollaan paikalla tässä hetkessä ja vastaanotetaan tämän hetken informaatiota. Joku saattaisi sanoa että sähköisessä maailmassa ihminen voi olla vapaa fyysisen maailman rajoituksista. Toisena ääripäänä voitaisiin sanoa, että saatetaan tulla niin vapaiksi että eristäytytään. Jäädään vangiksi tiedon maailmaan, taju omasta fyysisestä presenssistä ja kehon kosketuksesta maailmaan jää toissijaiseksi. Näin eristytään rikkaista merkityksistä jotka aistillinen herkkyys voi tuottaa.

Kiehtovaa odottamattomassa häiriössä – jota edellä mainitsemani Glitch Art kuvastaa – on sen tilattomuus ja ajattomuus mutta toisaalta myös sen tilallisuus ja ajallisuus. Häiriö on kokijalle tilaton ja ajaton siinä hetkessä kun se ilmaantuu, mutta heti kun häiriötä aletaan rationalisoida, sen alkuperää pohtimaan mielessä – voitaisiin sanoa että sitten kun sille annetaan nimi – sen merkitys muuttuu.

Ajatukset palaavat laitteen luomasta tila-aika -kokemuksesta takaisin arkitodellisuuteen. Alkuperäinen häiriökokemus muuttaa muotonsa ja muodostuu henkilökohtaiseksi kokemukseksi ja muistijäljeksi kokijan tajuntaan.

Tanskalaisen taiteilijan Olafur Eliassonin (2014) mukaan luovan tekijän kannattaa vaalia tällaisia

kokemuksia. Hän esittää, että asioilla, jotka ovat idean ja konkreettisen tekemisen välillä on vähemmän tekemistä materiaalivalinnan, kuin sen kanssa, millä tasolla tekijän itsetunto on. Joskus kun tekijä ei tiedä mistä idea on saanut alkunsa, tekijä saattaa huomata että idea tuli tunteesta. Ideaa pystyy hädin tuskin sanallisesti käsittämään – on vain tunne joka ei ole vielä löytänyt kieltä.

Eliassonin esittelemä mielikuvaharjoitus liittyy juuri tähän: se nostaa keskiöön ihmisen henkisen ja fyysisen tietoisuuden suhteessa tilaan ja aikaan.

### Mielikuvaharjoitus

Keskity itseesi ja kehoosi. Eläydy mielessäsi tilanteeseen kymmenen vuotta eteenpäin tästä hetkestä.

Voit nyt katsoa itseäsi tulevaisuudesta käsin tähän hetkeen, kun luet tätä tekstiä. Mitä tarvitaan, jotta tästä hetkestä voidaan muodostaa jälki joka kulkee mukana kymmenen vuotta eteenpäin?

Voit nyt lähettää terveisiä itsellesi tulevaisuuteen. Voit sanoa itsellesi ”Moi minä siellä kymmenen vuoden päässä”.

AISTI



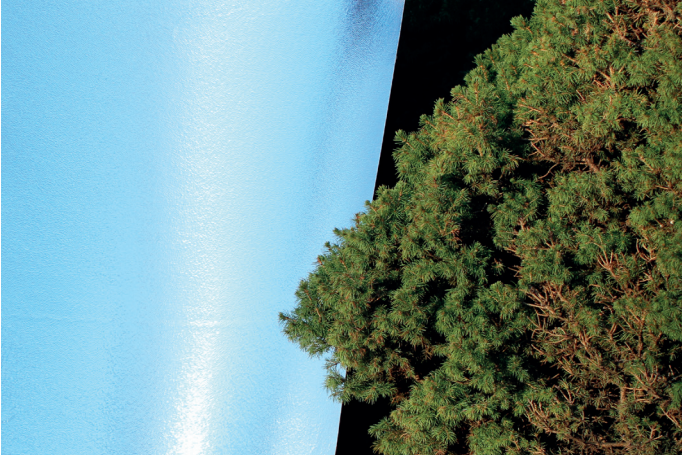


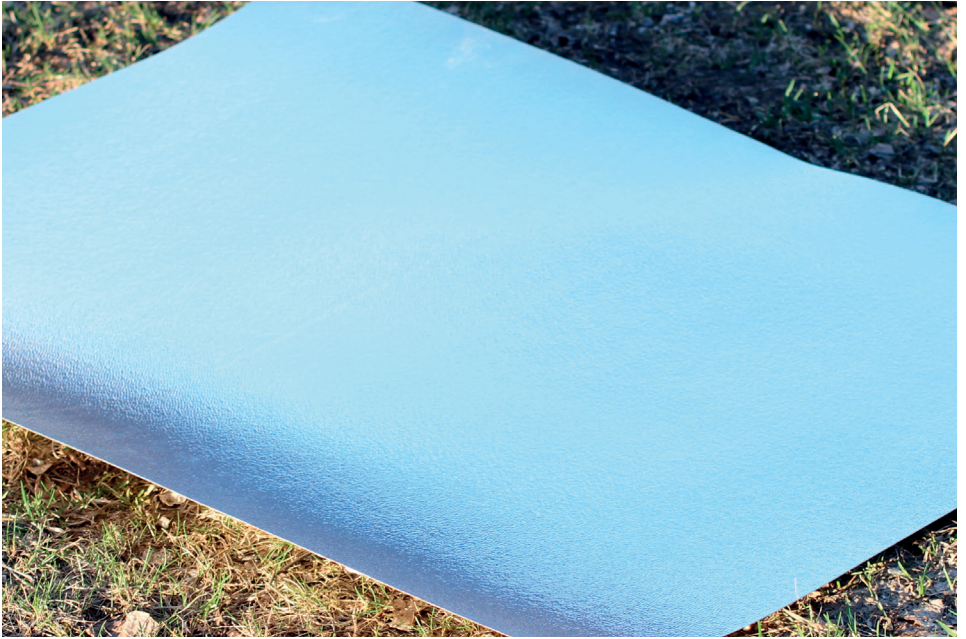
AISTI





AISTI





## 7. Tasapaino

Aiemmin mainittuun Nicholas Carrin kysymykseen ”tekeekö Google meidät tyhmiksi?”, lukuisissa artikkeleissa on vastattu: ei tee, päin vastoin. Niinikään The Atlantic-lehdessä julkaistu artikkeli *Get Smarter* vastaa

”Olemme tulossa älykkäämmiksi - - huomio ja keskittyminen saatetaan uhrata häiriötekijöiden ja hyperlinkien takia, mutta ne korvataan sujuvalla älyllä - kyvyllä löytää merkityksiä epäjärjestyksestä ja ratkaista uusia ongelmia, erillisiä hankitusta tiedosta.” (Cascio 2009)

Carl Knerr (2013) taas rinnasti informaatiotulvasta johtuvan häiriön omiin lapsiinsa.

”Tiedän että kun pääsen lentokoneeseen ja otan esille kirjan, uppoudun siihen täysin. Mutta jos yritän lukea 30 minuuttia olohuoneessa jossa on lapsia juoksentellessa ympäriinsä, en pääse toista sivua edemmäs.”

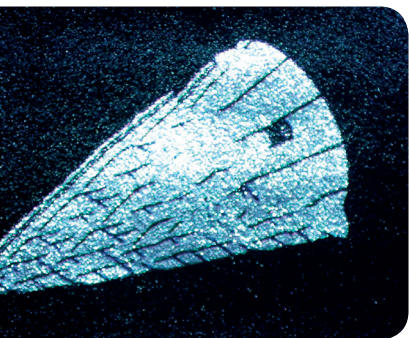
On selvää, että taukoja sähköisestä maailmasta tarvitaan. Kyse on valinnoista. Kun digitaalinen rauhattoisuus yleistyy, ihmiset vapaaehtoisesti vetäytyvät. Kun häiritsevät asiat tunnistetaan - olivat kyseessä sitten juoksevat lapset tai mobiililaitteen push-ilmoitukset - voidaan niille tehdä jotain. Jotkut ihmiset diagnosoivat

itsensä olevansa addiktoituneita jatkuvaan tavoitettavuuteen ja sen johdosta aloittavatkin digitaalisen puhdistumisen. Esimerkiksi Baratunde Thurson (2013) kirjoitti Fast Company-lehteen, kuinka hän piti 25-päivän loman internetistä:

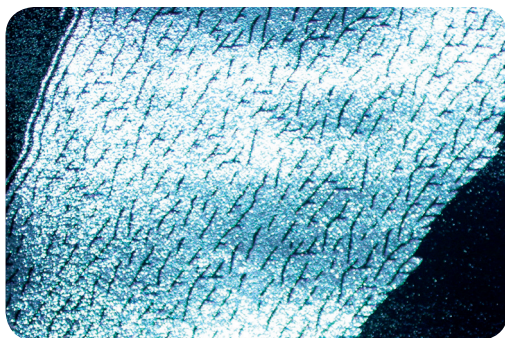
”Ei sosiaalisen median päivityksiä, kommentteja, tykkäyksiä tai tökkäyksiä.”

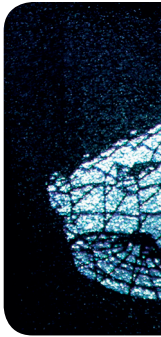
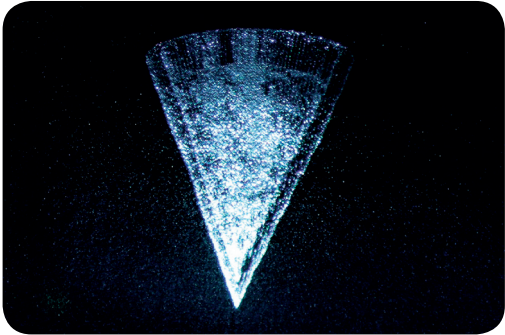
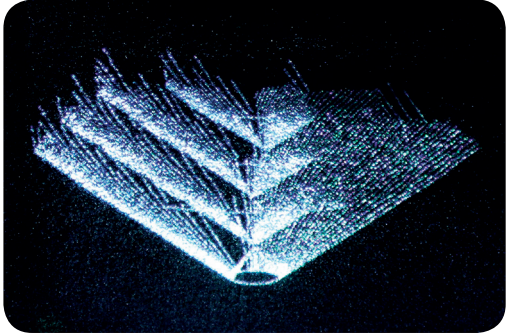
Tulevaisuudessa on avainasia ymmärtää eri syitä sille että halutaan eristyä. Halutaanko hiljaisuutta ja rauhaa, inspiraatiota, yhteyttä luontoon vai halutaanko vain yksinkertaisesti olla valvontavapaassa tilassa?

**Joskus ongelmasta saa selvää,  
kun katsoo ongelmaa yhteydessä  
maailmaan. Näin kysymys  
”miten”, muuttuu kysymykseksi  
”miksi”. Ratkaisu ei ole tarkastella  
ongelmaa, vaan tarkastella  
maailmaa, jota ongelma koskee.**

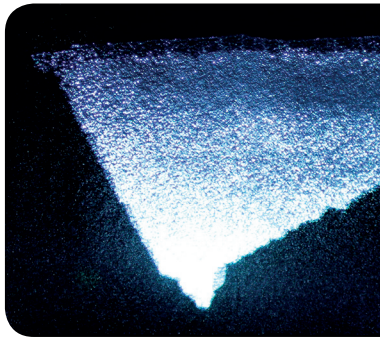
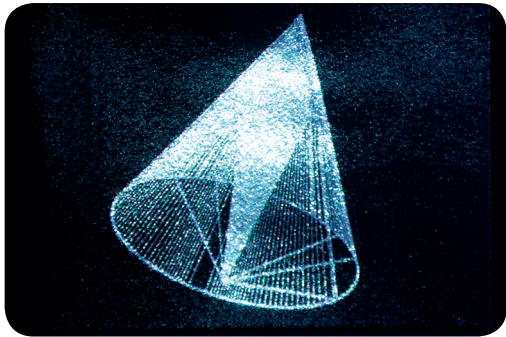


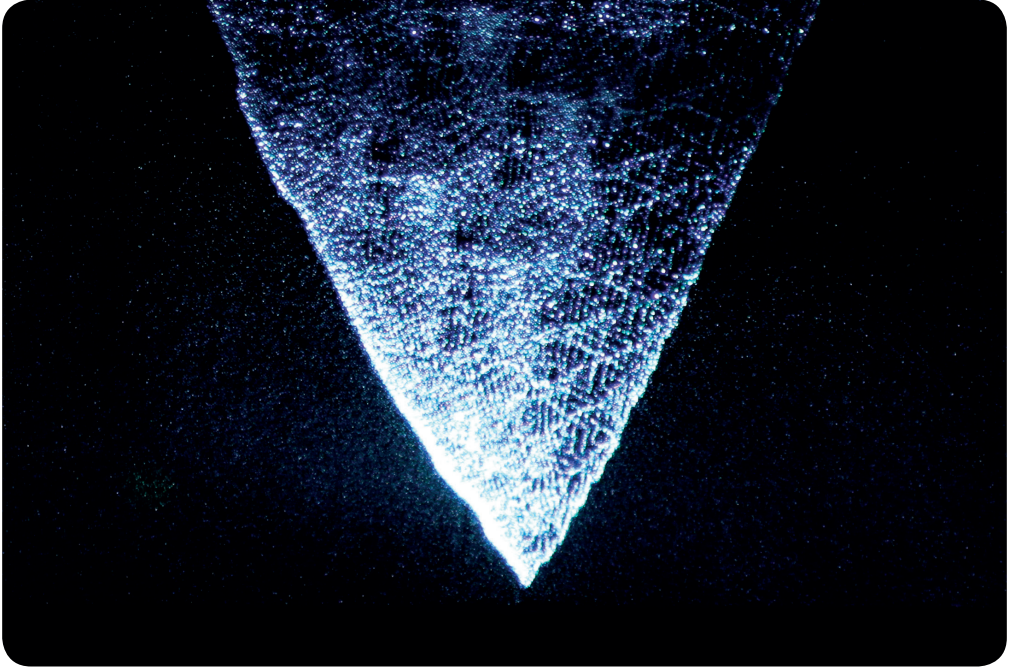
TUNNE





TUNNE







## 8. Inhimillinen tekijä

Alussa mainitsemani abstrakti taiteilija Wassily Kandinsky (1946, 23–24) kuvasi aikansa yhteiskunnan henkisesti häiriintyneeksi paikaksi, jossa tavallinen ihminen ei keksi koskaan mitään omaperäistä. Hän asetti itsensä ja ”aikansa viisaat” henkisen pyramidin huipulle, josta he loistivat messiaanisesti valoa alaspäin.

Meidän aikamme designerien sen sijaan on olennaista toimia kaikilla sosiaalisen diskurssin tasoilla, pitäen dialogin käynnissä molempiin suuntiin.

New Yorkin Museum of Modern Artin kuraattori Paula Antonelli on ennustanut, että tulevana vuosina designerit, samalla tavalla kuin fyysikot, jakautuvat kahteen kategoriaan: teoreettiseen ja soveltavaan. Kummatkin analysoivat tärkeitä sosiaalisia, poliittisia ja teknologisia kysymyksiä jotka vaikuttavat ihmisten elämän laatuun. Ensimmäinen ryhmä tekee sen käsitteellisesti, jälkimmäinen suunnittelemalla ja toteuttamalla käytännön ratkaisuja näille kysymyksille. (Rawsthorn 2014, 222)

Tärkeä kysymys tuleekin olemaan kuinka teknologia voi tulla yhä luonnollisemmaksi jatkoksi meille itsellemme: kuinka voimme olla tavoitettavissa vain kun se on relevanttia hyvinvoinnillemme ja kuinka digitaalinen informaatio voi olla saatavilla ollakseen meille parhaiten hyödyksi.

Ehkä kymmenen vuoden päästä näemme 2010-luvun informaatioteknologian ja tavat joilla sitä käytettiin samoin katkeransulosin tuntein kuin nyt näemme 1990-luvun tietokonegraafikan: kömpelönä, epäluonnollisena ja karkeana – mutta nostalgisena.

## 9. Lähteet

### Kirjalliset

Architectural Design. 2/2014. [aikakauslehti]

Baym N. 2010. *Personal Connections in Digital Age*.  
Cambridge: Polity Press

Kandinsky W. 1946. *On The Spiritual In Art*.  
Solomon R. Guggenheim Foundation

Magee G.A. 2011. *”Zeitgeist” – The Hegel Dictionary*.  
Continuum International Publishing Group

Rawsthorn A. 2014. *Hello World: Where Design Meets Life*.  
Overlook Press

### Elektroniset

Carr N. 2008. *Is Google Making Us Stupid?*

[viitattu 20.4.2014] Saatavissa:

[http://www.theatlantic.com/magazine/  
archive/2008/07/is-google-making-us-  
stupid/306868/](http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/306868/)

Cascio J. 2009. *Get Smarter*

[viitattu 20.4.2014] Saatavissa:

[http://www.theatlantic.com/magazine/  
archive/2009/07/get-smarter/307548/](http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2009/07/get-smarter/307548/)

**Cockcroft L. 2009.** *Facebook 'enhances intelligence' but Twitter 'diminishes it', claims psychologist*

[viitattu 20.4.2014] Saatavissa:

<http://www.telegraph.co.uk/technology/twitter/6147668/Facebook-enhances-intelligence-but-Twitter-diminishes-it-claims-psychologist.html>

**Eliasson O. 2014.**

*Olafur Eliasson at MIT: Turning Ideas Into Action*

[viitattu 20.4.2014] Saatavissa:

<http://www.youtube.com/watch?v=jgW60UMRDa0>

**Knerr C. 2013.** *No, Google Is Not Making Us Stupid*

[viitattu 20.4.2014] Saatavissa:

<http://www.avaya.com/blogs/archives/2013/06/stupid-google.html>

**Thurson B. 2013.** *#UNPLUG: Baratunde Thurston Left The Internet For 25 Days, And You Should, Too*

[viitattu 20.4.2014] Saatavissa:

<http://www.fastcompany.com/3012521/unplug/baratunde-thurston-leaves-the-internet>



## 10. Kuvituksista

Koska kirjoittamani essee on osittain melko syvällinen, päätin tehdä kuvaosioista hyvin pitkälle itsensä selittävät.

Suuri vaikutus on sanoilla, jotka sivuilla esiintyvät. Kuten johdannossa selitän, kuvat kertovat aistihavaintojen ja informaation käsittämisen välillä tapahtuvasta muutosprosessista ja vuorovaikutuksesta.

*Tiedä* kuvaa informaation käsittämistä ja vastaanottamista.

*Kokeile* kuvaa tiedon soveltamista.

*Aisti* kuvaa pysähtymistä ja aistihavaintojen vastaanottamista mm. luonnosta.

*Tunne* kuvaa aistihavaintojen yhdistämistä rikkaiksi tiedollisiksi tunnekokemuksiksi

Valitsin kuvitustyyliksi tekniset piirrokset. Ne esittävät konkreettisia asioita, mutta koska muodot ovat keksittyjä, katsojan tulkinnalle jää vielä paljon varaa.

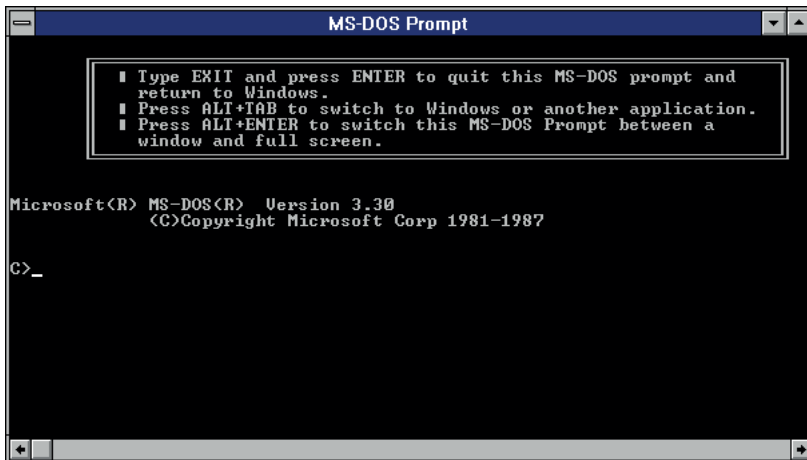
Piirroksia täydentävät valokuvat, jotka tuovat sopivasti kontrastia kuvitustyyliin.

# Liite 1: Monospace



## Sähkösanoma

Lutz B. 2012. *Eero Saarinen: Furniture for Everyman*.  
Pointed Leaf Press



## MS-DOS komentorivi

[viitattu 20.4.2014] Saatavissa:

<http://www.guidebookgallery.org/screenshots/commandprompt>

THE MUSEUM OF MODERN ART  
NEW YORK 19

11 WEST 53rd STREET  
TELEPHONE: CIRCLE 5-8900  
CABLES: MODERNART, NEW-YORK

THE MUSEUM COLLECTIONS

October 18, 1956

Dear Mr. Warhol:

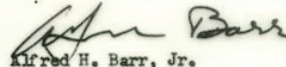
Last week our Committee on the Museum Collections held its first meeting of the fall season and had a chance to study your drawing entitled Shoe which you so generously offered as a gift to the Museum.

I regret that I must report to you that the Committee decided, after careful consideration, that they ought not to accept it for our Collection.

Let me explain that because of our severely limited gallery and storage space we must turn down many gifts offered, since we feel it is not fair to accept as a gift a work which may be shown only infrequently.

Nevertheless, the Committee has asked me to pass on to you their thanks for your generous expression of interest in our Collection.

Sincerely,



Alfred H. Barr, Jr.  
Director of the Museum Collections

Mr. Andy Warhol  
242 Lexington Avenue  
New York, New York

AHB:bj

P.S. The drawing may be picked up from the Museum at your convenience.

Kirjoituskoneella kirjoitettua tekstiä

Giang W. 2013. *6 Famous People Who Have Received Brutal Rejection Letters*  
[viitattu 20.4.2014] Saatavissa:

<http://www.businessinsider.com/brutal-rejection-letters-of-famous-people-2013-10>

## Liite 2: Digitaalisen maailman estetiikka

Katri Tikkanen

*Internet Dies*

[viitattu 20.4.2014] Saatavissa:

<http://www.katritikkanen.com/>



Katri Tikkanen, Pauliina Holma.

*Tuli ja Savu*

[viitattu 20.4.2014] Saatavissa:

<http://www.katritikkanen.com/>





Sally Thurer

[viitattu 20.4.2014] Saatavissa:

<http://sallythurer.com>

## Liite 3: Glitch Art



Adam Ferris *Crystal Display*

[viitattu 20.4.2014] Saatavissa:

<http://www.adamferriss.com/index.php/project/crystal-display/>



Pam&Jenny *Scam\* Share/d Heritage*  
[viitattu 20.4.2014] Saatavissa:  
<http://www.pametjenny.be/index>

