

Terhi Tuomisto


Medioiden elämyskokemuksista

Metropolia Ammattikorkeakoulu
Medianomi AMK
Viestinnän koulutusohjelma
Graafinen suunnittelu
Opinnäytetyö
20.6.2013

| | |
|--|--|
| Tekijä(t) Otsikko | Terhi Tuomisto Medioiden elämyskokemuksista |
| Sivumäärä Aika | 33 sivua 20.6.2013 |
| Tutkinto | Medianomi AMK |
| Koulutusohjelma | Viestinnän koulutusohjelma |
| Suuntautumisvaihtoehto | Graafinen suunnittelu |
| Ohjaaja(t) | Lehtori Arja Vuorio Päätoiminen tuntiopettaja Pekka Krankka |
| <p>Opinnäytetyön projektina on toteutettu samansisältöinen kertomus, joka on julkaistu kahdessa eri mediassa. Sisältö muuttuu visuaalisesti kahdelle eri medialle toteutettuna , lisäksi www-sivuille on lisätty interaktiivisuuden mahdollisuus.</p> <p>Tässä opinnäytetyössä on nostettu kysymykseksi se, voiko elämys olla erilainen eri median kautta koettuna. Tutkielman tavoitteena on herättää keskustelua eri medioiden välittämistä elämyskokemuksista. Tutkielmassa käsitellään rajatusti kahta eri mediaa, painettua kirjaa ja digitaalisia www-sivuja. Tutkimuksellinen osio pohtii medioiden elämyksellisyyttä. Avataan elämyksen määrittely, mietitään elämyskokemukseen liittyviä kulttuurisidonnaisuuksia sadun ja kerronnan historian kautta sekä mietitään kuvan ja tekstin merkitystä lopputuotteessa. Aineistoina käytetään alan lähdekirjallisuutta ja omaa pohdintaa.</p> <p>Pohdinnan, lähdekirjallisuuden ja päätelmien kautta opinnäytetyö avaa näkökulmia siihen, mikä meihin vaikuttaa subjektiivisella tasolla, kun koetaan tuotettua elämyksellisyyttä. Kokijaan voivat vaikuttaa kulttuurisidonnaisuus, omat mediakokemukset, historia ja tieto ympäröivästä maailmasta. Yksikään näistä ei ole toista tärkeämpi, vaan kaikki eri osat muodostavat kokonaisuuden, josta elämyskokemus syntyy.</p> | |
| Avainsanat | Elämys, elämyskokemus, mediakokemus, satu, www-sivut |

| | |
|--|--|
| Author(s) Title | Terhi Tuomisto About the Media Experiences |
| Number of Pages Date | 33 pages 20 June 2013 |
| Degree | Bachelor of Arts |
| Degree Programme | Media |
| Specialisation option | Graphic Design |
| Instructor(s) | Arja Vuorio, Senior Lecturer Pekka Krankka, Teacher |
| <p>The final thesis focuses on a fictional story which has been carried out as a book and as well as interactive web pages. The story, which has the same content, has been published in two different media. The same content changes between these two media implementations. This thesis aims to bring about conversation about different media experiences.</p> <p>In this thesis, the research question focuses on how the experience can vary between different media. The research section explores the experiences between two different media. This is executed by explaining the experience definition, the cultural interests in fairy tales and in the history of storytelling. The thesis also thinks about the meaning of image and text in the final product. Research is conducted by using source literature and the author's own thinking.</p> <p>Through thinking and researching source literature, the thesis reasons and opens up perspectives concerning what affects us at the level of a subjective experience when experiencing different media. One might be affected by the cultural specificity, one's own media experiences, history and knowledge of the surrounding world. None of these are more important than the other but all form a whole from which the experience is born.</p> | |
| Keywords | Experience, media experience, fairy tales, www -pages |

Medioiden elämyskokemuksista



| | |
|---|----|
| 1 Johdanto | 1 |
| 2 Vaikuttaako media elämyksen kokemiseen? | 3 |
| 2.1 Elämyksen määrittäminen | 3 |
| 2.2 Painettu kirja ja www-sivu – erilaisia elämyksiä | 4 |
| 2.3 Eri elämyslajien ominaisuuksista | 7 |
| 3 Elämykseen vaikuttavia tekijöitä | 9 |
| 3.1 Kerronnan ja sadun perinne | 9 |
| 3.1.1 Erilaiset sadun lajit | 10 |
| 3.1.2 Sadun sankarihahmoja | 11 |
| 3.2 Ovatko kerronta tai sadut muuttuneet eri medioiden myötä? | 13 |
| 3.3 Kuvan ja tekstin vaikutuksesta kokemuksessa | 15 |
| 4 Painettu kirja ja www-sivut, prosessikuvaus | 19 |
| 4.1 Opinnäytetyöprojektiin vaikuttaneita tekijöitä | 19 |
| 4.1.1 Tekniikat eri medioille | 21 |
| 4.1.2 Kerronta eri medioille | 23 |
| 4.1.3 Tunne voimatekijänä prosessissa | 25 |
| 4.2 Oman luovan prosessin havainnointi | 26 |
| 5 Pohdintaa | 27 |
| Lähteet | 30 |
| Kuvaluettelo | 32 |
| Sanastoa | 33 |

1 Johdanto

”On sanottu, että ensimmäiseksi oli olemassa verbi.

Se ei pidä paikkaansa. Ensin on ollut elämys, ja sitä korvaamaan tuli verbi.”

Louis Ferdinand Céline

Opinnäytetyön aihe pohjautuu tarinaan, jonka olen itse kirjoittanut. Tarinasta on tehty painettu kirja ja samansisältöinen www-sivusto. Työ sisältää tarinan, kuvituksen ja taiton. Erona näissä on se, että verkossa julkaistu tarina on interaktiivinen. Siinä kehoitetaan lukijaa jatkamaan tarinaa. Tarinaan voi kirjoittaa jatkoa internetissä ja lähettää sen sähköpostitse ohjattuun osoitteeseen. Työn lähtökohtana on ollut oma kiinnostus kirjoittamiseen, kuvittamiseen ja elämyksen tutkimiseen. Tutkimus etsii vastauksia kysymykseen miksi elämys olisi erilainen eri välineiden ja medioiden kautta koettuna. Vastausta etsitään taustatutkimuksen ja päättelyn kautta. Samalla nostetaan esille elämys ja mitä kaikkea se voi sisältää. Elämys vastaa johonkin ihmisen tarpeeseen.

Kuvituksen ja tekstin yhdistäminen painetussa ja digitaalisessa mediassa on erilaista. Kerronnan luonne muuttuu oleellisesti, kun se viedään eri medioihin. Muutos on mielenkiintoista ja ymmärrettävääkin. Samalla medioiden tuottamat elämykset ovat erilaisia.

Tässä opinnäytetyössä olen nostanut kysymykseksi sen, voiko elämys olla erilainen eri median kautta koettuna. Mielestäni näin on. Tavoitteenani on ollut tutkia ja pohtia elämystä ja sitä, mitä kaikkea kokonaiskokemuksessa saatetaan havainnoida. Tutkimus on tehty lähdeaineistolähtöisesti sekä kvalitatiivisesti, havainnoinnin ja päättelyn avulla. Valinnat tutkimussisällöille olen tehnyt oman mielenkiintoni pohjalta.

Rajaus tässä tutkimuksessa käsittelee samansisältöisen kertomuksen elämysvaikutuksia www-sivuilta ja painetusta kirjasta koettuna. Pohdin kahden eri median ominaisuuksia, jotka vaikuttavat elämykseen. Eri medioiden ominaisuudet käyn läpi oman havainnon kautta. Elämyksen kokemiseen liittyen läpikäydään lisäksi historiaa sadun ja kerronnan perinteistä,

eri sadun lajeista ja sadun henkilöhahmojen roolituksista. Lisäksi halusin pohtia kuvan ja tekstin vaikutuksia yksilön elämyskokemukseen. Taustatiedot koskevat rajatusti elämyksen aihepiiriä. Tutkimus ei argumentoi, onko jokin elämyskokemus toista arvokkaampi. Sen sijaan tutkimus nostaa esille elämyksen sellaisenaan, kokemuksena. Osatavoitteena on ollut jättää muistijälki lukijalle, jättää jälkeen uusia ajatuksia ja keskustelua.

Viimeisessä osiossa (4) käsitellään prosessikuvauksen kautta opinnäytetyön tekovaiheet. Tekniikka ja kerronta -osiot (4.1.1, 4.1.2) kertovat rehellisen kuvauksen idean synnystä ja työn tekovaiheista. Tunne voimatekijänä prosessissa -osio (4.1.3) kertoo opinnäytetyön tunteiden ja ajatusten muistijäljistä tekijäänsä. Koko opinäytetyöprojektin prosessikuvaus on sisältökeskeistä eikä se kerro yksityiskohtaista tietoa tekemisen tekniikoista, esim. piirtämisen tekniikoista, taittamisesta tai kuvankäsittelystä. Halusin myös Oman luovan prosessin havainnointi -osiossa (4.2) nostaa erikseen esiin luovan prosessin merkityksen. Asioiden kirjaamisella ja havainnoinnilla on merkittävä osuus luovassa prosessissa.

Graafinen suunnittelija tekee työtään muiden nähtäväksi ja koettavaksi. Tässä opinäytetyössä graafinen suunnittelija asettaa näkyväksi sen, mitä työhön on mahdollista ladata. Tässä lataamisella tarkoitetaan esim. kuvalliseen kerrontaan liittyviä, kuvan sisäisiä jännitteitä.

2 Vaikuttaako media elämyksen kokemiseen?

Yksinkertaistetusti on ensin tarina suullisena kertomuksena, sitten painettuna, radiosta kuultuna, tv-ruudusta ja elokuvista katsottuna sekä internetin ja muiden välineiden kautta koettuna. Tarina voisi olla sama vuosikymmenistä toisiin, vain väline, jonka kautta tarina kuullaan ja nähdään muuttuu. Onko elämyskokemus siis sama välineestä riippumatta?

Elämme mediakylläistä aikakautta, jossa yksilöllä on mahdollisuus valita mitä, miten ja milloin hän haluaa käyttää eri medioita. Suurin osa medioiden sisällöstä on viihdettä, osa mainontaa, osa uutisointia ja osa tieteellistä tietoa. Käytämme medioista yhä eniten tv:tä mm. uutisten katsomiseen, lisääntyneesti olemme internetin äärellä. Tilastojen mukaan kaksi kolmasosaa suomalaisista osti verkosta jotain viimeisen vuoden aikana. Puolet suomalaisista käyttää internetin yhteisöpalveluita. Sen sijaan kirjojen ja lehtien lukemiseen käytetty aika on 1980-luvun lopulta lähtien vähentynyt. (*Tilastokeskus B, 2012.*)

Vapaa-ajan lisääntyttä ja internetin yleistyttyä tälle tarjonnalle ei tunnu tulevan minkäänlaista loppua. Suomalaisten internetin käyttö kannettavalla tietokoneella ja matkapuhelimella kasvaa ja muuttuu yhä säännöllisemmäksi. Kertovaa internetin käytöstä on se, että vuonna 2012 kolmannes 16-74 -vuotiaista suomalaisista ja lähes puolet alle 45-vuotiaista oli matkapuhelimella internetissä ainakin kerran viikossa muualla kuin kotona tai työpaikalla. (*Tilastokeskus C, 2012.*) Jokaiselle on jotakin tarjolla aina, vuorokauden ympäri. Lähteen mukaan suomalaisten vapaa-ajan määrä on kasvanut 2000-luvulla tunnin viikossa. (*Tilastokeskus C, 2012.*) Mitä me ihmiset teemme tällä runsaalla vapaa-ajalla? Osan vapaa-ajastamme käytämme eri medioiden parissa.

2.1 Elämyksen määrittäminen

Elämyksen määritelmään kuuluu lähteen mukaan se, että kyse ei ole mistään arkielämän kokemuksesta. Elämys on moniaistinen, merkittävä ja unohtumaton kokemus, joka voi parhaimmillaan tuottaa kokijalleen henkilökohtaisen muutoskokemuksen. Elämyksen aikana koettu ja opittu voidaan omaksua jopa osaksi omaa arkipersonaa, tai elämyksen kokeminen voi johtaa oman maailmankuvan muuttumiseen. (*Wikipedia A, 2013.*)

Elämys on siis kokemus, jokin, joka tuottaa valtavan elämyksen kokijassaan. Sillä voi olla kauaskantoisia vaikutuksia, jos sen jättämä muistijälki on tarpeeksi voimakas. Elämys on ylevää, sen kautta tai siinä koetaan suuria asioita. Elämys on positiivinen kokemus.

Elämyskokemukseen vaikuttavia tekijöitä on useita, siihen vaikuttavat paitsi itse elämyksen sisältö, sen kesto samoin kuin kokijan omat subjektiiviset tunteet ja elämäkokemus, elämäntilanne sekä kokijan ikä. Jokainen elämyskokemus on kokijalleen uniikki ja itse itsensä määrittelemä. Elämyskokemuksia ei siksi varsinaisesti voida tuottaa, mutta niiden kokemiselle voidaan luoda puitteet. (*Wikipedia A, 2013.*)

Lähteen mukaan elämyskokemuksia ei voida tuottaa pitää osaltaan paikansa. (*Wikipedia A, 2013.*) Se, että kukaan ei pysty tuottamaan ihmiselle varsinaista elämyskokemusta juontaa mielestäni perusajatukseen elämyksestä. Elämyskokemus on niin henkilökohtainen, tunteisiin ja persoonaan sidottu kokemus, ettei sitä pysty monistamaan. Sen sijaan puitteet eli tässä sisältö, on mahdollista toteuttaa vaikkapa eri medioiden, palveluiden, tuotteiden kautta monen henkilön koettavaksi. On persoonasta itsestään kiinni, kokeeko hän elämyskokemuksen vaiko ei.

2.2 Painettu kirja ja www-sivu – erilaisia elämyksiä

Tavoitteenani on tutkia eri medioille tuotettuja elämyksinä, rajauksena kertomus painettuna kirjana ja samansisältöisinä www-sivuina. Tämän kertomuksen on tuottanut ihminen, elämyskokemuksena kertomus on monistettavissa ja se on mahdollista monen ihmisen kokea samanaikaisesti. Tämä erona esimerkiksi yksilön kokemaan luontoelämykseen, joka voi olla joka kerralla erilainen eikä ole sellaisenaan monistettavissa.

Medioihin tuotetaan sisältöjä, joita markkinoidaan elämyksiksi. On olemassa kokonainen elämystaloudeksi kutsuttu bisnessuuntaus, jonka tehtävänä on kaupallisesti tuottaa maksettuja elämyksiä. Elämystalouteen käytetään vuosittain rahaa ympäri maapallon ja se voidaan laskea kuuluvan jokaisen maan bruttokansantuotteen yhdeksi osaksi, maasta ja laskentatavasta riippuen. (*Tilastokeskus A, 2007.*) Elämyksiä kaupitellaan mm. matkojen, kult-

tuurin tai urheilun tiimoilla. Ihmisten halu kokea mahdollisimman paljon elämyksiä, joka tuntuu olevan loputonta. Siksi puhuttaessa elämyksistä ja niiden vaikutuksista yksilöön, tulisi pitää mielessä, että elämyskokemus ei ole ainoastaan yksilön tunne jostakin, vaan myös valtava, luotu elämystalous, johon käytetään enenevässä määrin rahaa ja voimavaroja.

Jos halutaan saada asiakas tuntemaan, että hän on ainutlaatuinen asiakas ja hänen toiveitaan kuunnellaan, lisäksi tehdään asiakkaan ostokokemus elämykselliseksi, myydään hänelle muutakin kuin hintalapulla varustettua tuotetta tai palvelua. Se on elämystaloutta. (*Pine II & Gilmore 1999, 69-70.*)

Tässä opinnäytetyössä olen nostanut kysymykseksi sen, voiko elämys olla erilainen eri median kautta koettuna. Mielestäni näin on. Esimerkkinä painettu, paperinen kirja, jonka lukukokemus on erilainen jo lukutilanteen avauksessa. Lukija ottaa fyysisen kirjan käteensä ja tuntee materiaalin. Kirjan lukemiseen ei tarvita välttämättä sähköä, valoa kylläkin, joka on osaltaan vaikuttava tekijä elämyksen kokemisessa. Entä tietokoneen näytöltä, www-sivustolta luettu kertomus? (Huomioitavaa on tässä tämän opinnäytteen rajausta vain tähän tuotokseen, ei huomioida esimerkiksi muita e-kirjojen lukukokemuksia.) Itse lukukokemus on varmasti yhtä mukava, mutta jos katsotaan näitä kahta vasten elämyskokemuksen määrittystä, totean subjektiivisesti, että paperinen, painettu kirja on minulle elämyksellisempi. Joku toinen voisi sanoa päinvastoin. Paperinen, painettu kirja on välineenä tuttu, turvallinen ja helppo. Riippuen miten internetistä koetaan sisältöjä, on kirja usein myös edullisempi ratkaisu verrattuna esim. tietokoneeseen tai mobiilivälineeseen.

Paperinen kirja on mielestäni mediana helpommin lähestyttävä. Suljettu kansi houkuttaa avaamaan ja tutkimaan. Paperin pintaa haluaa koskettaa, sivuja on hauska selata. Kirjan painon tuntee, kun sen ottaa käteensä. Se on fyysinen esine. Kirja on staattinen, sen elämyskokemus on lukijan lukutahdissa koettavaa (vrt. animaatio). Kirjan lukeminen on moniulotteinen elämys. Hyvä kirja voi seurata mukana kauan, siihen voi liittyä muita muistoja, sen paperille voi tipahtaa tahra tai sen väliin voi jäädä rannalta hiekanjyvä. Kirja voi kantaa mukanaan monta elämystä, jotka muistuttavat eletyistä kokemuksista. Kirjan ominaisuudet mediana ovat useille tunnistettavia. Median eri elämykselliset ominaisuudet eivät ole merkityksettömiä.

Internetin kautta luettava www-sivusto voi sen sijaan houkuttaa muiden ominaisuuksiensa takia. Elämyskokemusta voidaan vahvistaa internet-sivustolla mukana olevan äänen, liikkuvan kuvan, 3D -animaation ja interaktiivisuuden kautta. Tällainen ominaisuuksien määrän kasvu saattaa olla mielenkiintoisempaa, värikkäämpää, mukaansatempaavampaa. Fyysisestä välineestä riippuen sen käyttömukavuus on erilainen. Media saattaa houkuttaa eri tavoin eri paikassa ja ajassa. Internetin tai muiden sovellusten sähköinen maailma varmasti puhuttelee medianatiiveja enemmän. Ikäkauma eri medioiden välillä on kenties selkeämpi. Jo alle 3-vuotialle tulisi opettaa mediakasvatusta, eli miten turvallisesti nauttia eri medioista. Pieni lapsikin kokee eri mediat elämyksellisiksi, mutta eri tavalla kuin aikuinen. (MII 2013, 6.) Ero eri sukupolvien medioiden käytössä voi olla erilainen.

Siinä missä perinteinen kirja vapauttaa sähköstä, voi internetin kautta toimivat lisäominaisuudet olla elämyksen ydin. Media ominaisuuksineen on elämyksellinen jo itsessään. Hyvin tehty ja loppuun asti ajateltu sisältö kantaa kaikissa medioissa. Samoin huonosti tehty sisältö voi saada nosetta esim. 3D -toteutuksella tehtynä, mutta se ei kerro mitään siitä, onko tuote itsessään mielenkiintoinen. Tämä voi kertoa median yhden ominaisuuden olevan elämyksellinen tai hyvä. Erilaiset sisällöt toimivat paremmin eri medioissa. Joitakin sisältöjä ei voi toteuttaa kuin sähköiselle medialle, esim. animaatiota. Eri medioissa ominaisuuksiensa takia voi olla myös ajallisesti erilaisia kokemuksia. Kirjan tarinan saa tehtyä animaatioissa lyhyenä, nopeana kuvakertomuksena ja silloin sen elämys on erilainen, vaikka elementit ja tarina muuten olisivatkin samoja.

Digitaalisen ja painetun rajalla -kirjan olomuotojen tarkastelua Pro gradu -tutkielmassa tarkastellaan e-kirjan ja paperisen, painetun kirjan eroja. Pro gradussaan Jari Paavonheimo on tutkinut painetun ja digitaalisen kirjan lukemisen mukavuutta. Tutkielman pohjalta käy ilmi mm. se, että lukualusta eli väline vaikuttaa kokijan lukunopeuteen ja näytöltä luettuna lukeminen on usein enemmän silmäilyä kuin lukemista. Sen sijaan jos kirjainten pistekokoa suurennettiin ja sanojen määrä väheni, oli lukukokemus erilainen. Tutkimuksen mukaan lukija usein selailee painettua, paperista kirjaa, tekee ehkä merkintöjä sivujen reunaan, saattaa aloittaa kirjan muualtakin

kuin alusta. Kirja on perinteisessäkin muodossaan interaktiivinen. Tutkimuksessa viitataan myös siihen, että lukemaan oppimisen on todettu olevan syvässä yhteydessä perheen sosiaalisiin prosesseihin ja interaktiivisiin toimintoihin kuten siihen, että lapselle luetaan ääneen. Myös e-kirjan kannattajat, varsinkin juuri nautinnokseen lukevat, käyttävät eniten seilailumahdollisuutta. Tutkimuksessa havaittiin, että nautinnoksi luettaessa lukemisprosessi on lähellä perinteisen kirjan lukemista ja navigointi on yksinomaan lineaarinen. (*Paavonheimo, 2005, s.64-70.*)

Mielestäni yhteistä molemmille elämyksille (painettu paperinen kirja ja samansisältöiset www-sivut) on niiden pysäyttävä hetkessä oleminen. Jokainen elämyskokemus on erilainen, kokijalleen aina ainutlaatuinen. Elämyksen kokemiseen vaikuttaa paitsi fyysinen väline, myös ko. tuotteelle välineen kautta räätälöityjen ominaisuuksien summa. Elämys on kokonais-elämys.

2.3 Eri elämyslajien ominaisuuksista

Elämyksistä puhutaan paitsi ruuanlaitossa, mutta myös mm. urheilussa, matkustamisessa, musiikissa, muodissa, peleissä ja niiden pelaamisen yhteydessä. Lisäksi kirjallisuuden, taiteen, teatteri- ja tanssiesitysten, museokäyntien ja taidenäyttelyiden voidaan sanoa kuuluvan elämyslajeihin. Tässä tutkimuksessa rajasin elämyslajin tästä syystä koskemaan vain painettua, paperista kirjaa ja samansisältöisiä www-sivuja. Koko elämysteollisuus käsittää niin suuren määrän eri elämyslajeja, että koko sen kirjon ottaminen käsittelyyn ei olisi mahdollista tässä tutkimuksessa.

Eri elämyslajit ovat toisilleen muuttuvassa mediamaailmassa sukulaisia, siis toinen toisiinsa vaikuttavia elämysmaailmoja. Kun joku tekee muotimaailmassa uutuuksia, hän tuottaa elämyksiä. Muodista puhutaan eri medioissa ja vaikutukset, trendit, ajatukset leviävät. Eri elämyslajit sivuuttavat toisiaan ja luovat ristikkäisiä tarpeita kokea ja tuottaa elämyksiä. Muodin elämyksen kautta voisi ottaa esimerkkinä uutuusvaatteen, joka on suunniteltu matkustavalle henkilölle. Muodin markkinointikanavat voivat olla vaikkapa internet ja lehdet, juuri ne mediat, missä surffaa elämysmatkailija, joka haluaa pukeutua kokeakseen elämyksensä. Toinen on oivaltanut

toisen tarpeen ja kukin elämysmaailma palvelee toista.

Yhteistä kaikille elämyslajeille on niiden globaali kiinnostavuus. Ihmiset ovat samanlaisia kaikkialla, haaveilevia ja unelmoivia. Eri elämyslajit antavat ihmisille mahdollisuuden arjen eskapismisiin tai lisäpotkua lomamatkan sisällölle. Elämyslajien määrä toisaalta varmasti kasvaa ja muuttuu ihmisten koettua eri elämyksiä ja toisaalta osa elämyslajeista pysyy samanlaisina. Elämyslaji, joka on muuntelukykyinen tai perinteinen ja pystyy vastaamaan markkinoiden kysyntään, pysyy hengissä.

Miksi sitten listata elämyslajeja tai kertoa niiden ominaisuuksista? Tutkimus haluaa vain todentaa elämyslajien suuren määrän, jotta lukija voisi tiedostaa kuinka paljon eri elämyslajeja on. Koen itse, että elämme elämyskulttuurissa, jossa on määrätön tarve kokea lähes jatkuvasti kaikki elämyksellisesti kaikilla elämän eri alueilla. Osittain elämyksiä kaupitellaan kovin kevein perustein. Elämysmääritelmää, jota aiemmin esittelin, voi tietysti laajentaa eikä sen määrittystä voi tai tarvitse noudattaa dogmaattisesti. Kertooko hakutulos *Goog*lesta tästä elämysajasta jotain (hakusanalla elämys)? Se tuotti 411 000 tulosta (0,33 sekunnissa).

3 Elämykseen vaikuttavia tekijöitä

Kerronnan ja sadun perinteen tiedostaminen on olennaisen tärkeä osa elämyskokemuksessa vaikuttava taustatekijä. Meille kaikille on melko varmasti luettu satuja ja siksi olemme kaikki jollain tasolla sidoksissa eurooppalaiseen tarinankerronnan historiaan.

3.1 Kerronnan ja sadun perinne

Suomessa sadut olivat pitkään suosittua ajanvietettä illanistujaisissa ja yhteisöllisissä tapaamisissa. Lähteen mukaan sadut olivat aiemmin aikuisille suunnattua viihdykettä eivätkä suinkaan lapsille tarkoitettuja kertomuksia. Lastenperinteeksi sadut muodostuivat pikkuhiljaa vasta 1800-luvulla, alunperin sadut olivat suullisesti kerrottuja tarinoita. Kansansadun kertojia on aina ollut useita ja siksi niiden sisältö hieman muuttui kertojansa mukana. Fiktiivisen, kaunokirjallisen sadun kertoja sen sijaan on kirjailija. Kaunokirjallinen satu on kehittynyt kansantarinoista ja kaunokirjallisilla saduilla on selkeä juonirakenne. Tutkija Satu Apon määritelmän mukaan satu on yleiseurooppalainen, osittain euraasialainen kertomuslaji. (*Kolu 2010, 9.*)

Meille kaikille tuttu Tuhkimosatu on elänyt erilaisina versioina jo antiikin Kreikassa ja 800 vuotta myöhemmin Aasiassa, Kiinassa ja Pohjois-Vietnamissa. Muita vanhoja ja tunnetuimpia kansansatuja ovat Grimmin sadut (1812-14), joka on veljesten toimittama kansansatukokoelma. Romantiikan ajalla satujen suosio oli suurin sekä aikuisten että lasten keskuudessa. Suomessa levisi Eero Salmelaisen toimittama Suomen kansan satuja ja tarinoita (1852-66). Käännöksinä samaan aikaan Suomessa on levinnyt Tuhannen ja yhden yön sadut, Euroopassa jo 1700-luvulla. Satusetämme Zacharias Topelius (1818-1898) oli kirjailija ja professori ja varhaisin sekä merkittävin satukirjailijamme. Hänen satujensa takana on jo nykyaikainen lapsikäsitys, joka tarkoitti, että lapsi tarvitsee mielikuvitusta rikastavaa ja kehittäväää luettavaa. (*Kolu 2010, 10.*)

Kerronnan perinteeseen liittyen Aristoteleen Runousoppi on yksi kerronnan historian perusteoksista. Filosof Aristoteleen (384-322 e.a.a.) Runousoppi on eräs kaunokirjallisuuden teorian perusteoksista, draamakirjailijoiden raamattu. Aristoteles käsitteli tragedian luonnetta, rakennetta ja osa-alueita. Kokonaista on se, millä on alku, keskikohta ja loppu, tässä jär-

jestyksessä. Alku käynnistää tapahtumat, ja loppu kehittyy muun seurauksena. Tämä perusjako on aristotelisen dramaturgian perusta. Aristoteles pyrki luennoissaan ennen kaikkea kuvailemaan oman aikansa tragedian tyypillisiä ja yleistettävissä olevia piirteitä ja johtamaan niistä dramaturgian käsitteitä, kuten anagnorisis, peripeteia ja katharsis. Nykyään erityisesti Hollywood-elokuvat käyttävät hyväkseen klassista kolmiosaista muotoa. Toisaalta alun, keskikohdan ja lopun lain pystyy löytämään lähes mistä tahansa - kohtaamisesta, yhdessäolosta ja erosta, syntymästä, elämästä ja kuolemasta. (Wikidot 2013.)

Runousopin dramaturgian käsitteet elävät vahvasti nykypäivän kerronnassa, tosin aikaansa suhteutettuina. Dramaturgian peruskäsitteillä on oma osansa siihen, miten koemme elämyksiä sekä siihen, mitä me elämyksiltä osittain odotamme.

3.1.2 Erilaiset sadun lajit

Klassisten satujen juonaiheet periytyvät varhaisista antiikin myyteistä. Satu ja myytti muotoituvat jo varhain omiksi lajeikseen. Satujen tutkijat erottavat kansansadun, ihmesadun ja taidesadun toisistaan. Kansansadun alalajeina faabeli- eli eläinsadut, legenda-, novelli-, pila- ja ketjusadut. Ihmesatu eroaa kansansadusta fantasia-aineisten vuoksi. Kaunokirjallinen satu puolestaan kehittyi ihmesatujen pohjalta usein yhdistelmänä kansansatuja ja ihmesatua. Se on kaunokirjallinen juonikertomus. Myyttisatu on usein luomiskertomus, esimerkiksi Kalevala. Fiktiivinen, kaunokirjallinen satu kehittyi 1800-luvun puolivälistä ihmeitä ja fantasiaa sisältäväksi mielikuvitustarinaksi. Ihmesatujen aineksia löytyy myös eläinsaduista. Puhuvat eläimet ja leikkikalut mm. H.C. Andersenin saduista aina nykypäivään. Faabelisadut ovat vanhimpia sadun muotoja ja syntyivät 500-luvulla eKr. antiikin Kreikassa. (Kolu 2010, 10-13.)

Suomessa modernia lastenkirjallisuutta 1900-luvun alussa edustaa Anni Swanin (1875-1958) sadut. Ne paikantuvat luontoon, metsään ja veteen. Swan kehitti omintakeisen symbolistisen kerronnan tyylin, joka täyttää nonsensesadun piirteet. Nonsensesadun piirteinä esim. metaforat. (Kolu 2010, 10-13.)

3.1.3 Sadun sankarihahmoja

Satujen hahmoista on mainittava, kun puhutaan elämykseen vaikuttavista tekijöistä. Sadut ovat koulineet ja suojelleet meitä pienestä pitäen, lohduttaneet vaikeissa tilanteissa ja antaneet meille tietämättämämmekin erilaisia roolimalleja ja juoniaiheiden ratkaisuja. Mitä sadut siis oikeastaan sisältävät? Sadut ovat viihdyttäneet ihmisiä satoja vuosia kautta maapallon ja niiden kautta on ollut mahdollisuus käsitellä vaikeitakin asioita. Sadut ovat mielestäni myös henkisen ja moraalikäsitteiden ajankuvausta parhaimmillaan. Sadut ovat muuttuneet ajan ja uusien kirjailijoiden myötä hyödyntäen jo entistä, tuttua kerrontaa.

Historia kertoo, että suomalaisten suosituimpia ihmesatujen juoniaiheita ovat olleet mm. sankari saa puolison ja omaisuuden tai sankari joutuu hirviön uhkaamaksi, mutta selviää tilanteesta tai ihmeelliset paot vaikkapa peikon luolasta. Tutkija Satu Apo nimeää kuusi suosittua suomalaisen sadun henkilöahmoa: sankari ja hänen vastustajansa, sankarin kilpailija, lahjoittaja, auttaja sekä sankarin tuleva puoliso. Myöhemmin näitä ihmesatujen henkilöahmoja ja juoniaiheita ovat hyödyntäneet tulevat satukirjailijat. (*Kolu 2010, 14-15.*)

Ihmesadut sisältävät usein yksilön sisäisen kasvun ja kehitystarinan. Esimerkiksi Ruususen pitkä uni on tulkittu kasvuna aikuisuuteen tai uinuvan seksuaalisuuden symbolina. Myös ihmemotiiveja käytetään juonen kehittelyyn sopivalla tavalla. Sellainen on esimerkiksi Tuhkimon ihmeellinen lasikenkä, jonka ympärille satu punoutuu. Lasikenkämotiivi saa monenlaisia merkityksiä ja selityksiä eri aikoina eri kulttuureissa kerrotuissa versioissa. Ihmesadut kuvaavat usein sankareiden ja heidän vastustajiensa luonteenpiirteitä, jotka esitetään allegorisina. Satuhenkilöt muuttuvat jatkuvasti 1900-luvun mittaan yhdessä sadun kaunokirjallisten ja esteettisten arvojen rinnalla. (*Kolu 2010, 14-15.*)

Satujen hahmot ja roolitukset ovat mielestäni yhä edelleen meille sellaisinaan tärkeitä; rosvot ja hirviöt, paot ja pelastukset, sankarit ja puoliset. Historiallisesti suosituin sadun henkilöahmo on sitä edelleen. Satu on vahva kulttuurinen vaikuttaja, koska satujen kautta opitut satujen hahmot ja roolitukset vaikuttavat elämyksen kokemiseen sen yhtenä tekijänä. Satu antaa

siivet. Mielikuvitus antaa siivet, millä kuvitella kaikki, mitä ei oikeasti ole olemassa. Missä me olisimme ilman pelastavia sankarihahmoja, riutuvia prinsessoja tai nyyhkyttäviä nalleja? Satujen roolihahmot ovat mielestäni osa kertovaa kulttuuriamme. Satujen motiivit, tarinat ja juonenkäänteet on opetettu meille jo pieninä. Tältä ei ole voinut kokonaan välttyä, vaikka ei olisi runsaasti kuullut tai lukenut satukirjallisuutta. Myös piirroselokuvat ja nykyajan animaatiot, aikuisten elokuvista puhumattakaan, ammentavat roolitusta, juonenkulkua ja kerrontaa saduista. Elämyskokemukseen on tekijän ja kokijan näkökulmasta historiallisia, kulttuuriin sidottuja vaikuttajia.

3.2 Ovatko kerronta tai sadut muuttuneet eri medioiden myötä?

Kulttuuristen muutosten ymmärtämiseen tarvitaan muutakin kuin vastakainasettelua, kertoo nuorisokirjallisuuden medioitumisesta kirjoittanut Mikko Lehtonen. 2000-luvulla medioiden välisyydessä, intermediaalisuudessa, on seikkaillut samat tarinat ja henkilöhahmot, joka on itseasiassa tukenut satu-genren elossa pysymistä. Tv ja radio ovat osaltaan auttaneet jatkamaan sadunkerronnan perinnettä. Mm. lastenohjelma Pikku Kakkosessa esiintyvä Reissukissa Katti Matikainen on Silja Sillanpään kirjoittama, mutta se on saanut alkunsa lasten piirustuksista, joita on lähetetty Pikku Kakkoseen. Satu toimii paitsi tv-sarjana myös kirjana ja www-sivuina. Lisäksi lukuisat muut mm. suomalaisille tutut Muumit ja Uppo-Nalle ovat ensin olleet kirjoista luettavia satuja vasta sitten äänikirjoja, dvd:tä ja CD-rom:ja. Lasten -ja nuortenkulttuurin medioituminen on toistaiseksi ehkä vasta alussa. Vastavoimana on lapsille lukevien aikuisten hakeutuminen lukuvälinnoissaan oman lapsuutensa klassikkosatujen piiriin. (*Kolu 2010, 45-46.*)

Sadun voima kantaa enkä usko sen loppuvan. Sadun kuunteleminen tai katseleminen eri välineiden avulla tai kautta voi muuttaa tapaa kokea sadun elämys. Muuttuva satu on lähteiden mukaan juuri sadun voima. Satu muuttuu ja muuntuu ympäröivän yhteiskunnan mukaan. Sen peruskerrontatapa säilyy, mutta sisältöjen kerrontatapa ja aiheet muuttuvat. Satu kertoo usein niistä aiheista, mitkä puhuttavat juuri sen ajan lapsia. Sadulle on kerrontatapana luontevaa ottaa mallia ympäröivästä maailmasta. Tästä esimerkkinä 1970-luvulla Jukka Parkkisen humoristiset Korppi saturomaanit. Niissä näkyy ihmisen ja luonnon suhteisiin liittyviä ekologisiakin kysymyksiä. Samoin Hannele Huovin sadut nostavat kysymyksen ihmisen ja eläimen välisestä suhteesta. Lasten ja eläinten yhdistäminen saduissa ja lastenkirjallisuudessa on tutkijoidenkin kiinnostuksen kohteena. Lasten ajatellaan olevan lähempänä luontoa mm. animistisen ajattelunsa vuoksi. (*Kolu 2010, 37-38.*) Ympäröivä maailma kiinnostaa lapsia ja lapset reagoivat nopeasti ja kertovat avoimesti ja suoraan mitä elämässä tapahtuu juuri nyt. Kerrontaan on tullut uusia nyansseja uusien medioiden ja välineiden myötä, mutta tärkein näyttää olevan ennallaan. Mielikuvitus ja kerronta eivät ole muuttuneet.

Medioista mieluiten itse kuitenkin suosisin pienemmille lapsille painetun kirjan lukemista. Suurin osa lapsista on kaikkiruokaisia ja satua niin katsellaan kuin kuunnellaan eri välineiden sekä vanhempien lukemana. Mielestäni lapsen itse lukemana tai aikuisen lukemana satu kehittää mielikuvitusta eri tavoin kuin vaikka dvd:tä katseltuna ja kuultuna. Aikuisen eläytyminen sadun kerrontaan on osa elämystä lapselle. Ääneen luettuna on satu mahdollista rytmittää juuri kyseiselle lapselle sopivassa tahdissa. En kuitenkaan asettele vastakkain erilaisia medioita vaan haluan todeta, että niissä on välineen kautta median oma eroavaisuus, joka vaikuttaa loppukokemiseen. Mielestäni aikuisen läsnäolo on lapselle tärkeää aina, kun koetaan medioiden kautta vaikkapa satua. Kaikkea lukemaansa, näkemäänsä tai kuulemaansa ei lapsi ehkä vielä ymmärrä, siksi aikuisen tehtävänä on selittää ja tukea lasta luku- ja katselutilanteessa.

3.3 Kuvan ja tekstin vaikutuksesta elämyskokemuksessa

Kuva ja sen sisältö voidaan ajatella olevan merkkifunktioita. Merkkifunktio tapahtuu, kun ilmaisu ja sisältö löytävät yhteyden koodin avulla. Merkin käsite on ei-materiaalinen objekti. Vasta kun tulkitsija on tulkinnut "jonkin joksikin", on muodostunut merkki, oikeammin merkkifunktio. Koodit ovat sääntöjä, jotka synnyttävät merkkejä. Merkkifunktio tapahtuu, kun ilmaisu ja sisältö löytävät yhteyden koodin avulla, sillä merkinkantaja on aina sopimuksenvaraisessa suhteessa sisältötasoon. Referentin, siis sen, mihin merkki viittaa, ei tarvitse vastata todellisuutta. Suurin osa kuvituksista perustuu juuri "valheeseen", on mielikuvituksen luomaa (esim. Pegasos tai lohikäärme). Mielikuvan ja sanan yhteys on abstraktinen ja kulttuurinen. (Hatva 1993, 11-12, 18, 20.)

On etukäteen sovittu ja opeteltu, että tietty merkki tarkoittaa esim. kissaa. Kuvan sisällöllinen merkitys, mitä kuva tarkoittaa, on sovittua ja käsitteellistä. Kuviin on siis mahdollista sisällyttää paljon sellaista sisältöä, jota ei ilmaista esim. vieressä olevassa tekstissä. Kuvitus on mielestäni tekijänsä luoma illuusiota jostain (vrt. tekninen piirros), mutta kuvan kuvalukutaito on kulttuurisidonnaista. Eri kulttuureissa kuvat luetaan ja tulkitaan eri tavoin.

Ovatko kuvan ja tekstin suhde kirjallisessa tuotoksessa kirjassa ja internetissä erilaiset? Kirjassa olevat kuvitukset voidaan ajatella olevan alisteisia tekstille, siis kirjaimellisesti ne ovat kuvituksia tekstistä. Riippuen tekstin ja kuvien sisällöstä, niiden painotusarvot ovat erilaisia. Mielestäni ei voi esittää faktana, että kuvitus olisi aina alisteinen tekstille. Joskus kuva voi dominoida tekstiä positiivisessa tai negatiivisessa mielessä. Kuvan tehtävänä voi olla kuvitus tekstille. Kun kuva on sopusoinnussa sisällöllisesti tekstin kanssa, on lopputulos puhutteleva. Kuva tai kuvitus voi antaa toisen ulottuvuuden tekstiin. Kuten tekstillä voi kuvailla asioita, voi kuvituksella ja kuvalla tehdä samoin. Riippuen aina kenelle, minkä ikäiselle teksti ja kuva on tarkoitettu (vrt. kuvakirja tai kuvitettu teos), tulisi lopputuloksen olla tarkoituksenmukainen kullekin kohderyhmälle. Kirjan lukijalla tulisi olla kyky tulkita kuvaa. Monimutkainen, symbolinen tai yksityiskohtia sisältävä kuvamaailma ei ehkä aukene lapsilukijalle. Pelkistetty kuva voi olla "hepre-

aa” alle 10 -vuotiaalle, joka ei vielä ole saanut tarpeeksi tietoa ympäröivästä maailmasta. Siksi kohderyhmän tiedostava kirjailija ja kuvittaja löytää varmemmin oman yleisönsä. Mielestäni kuvitus voi olla vahvasti tekstin kanssa käsikkäin kulkeva. Kun molemmat antavat kirjalle jotain, voi tarina kuljettaa lukijan toiselle tasolle. Hyvä kuvitus voi jättää mieleenpainuvamman muistijäljen lukijalle kuin teksti yksinään. Silloin on kuvitus ja tarina ovat onnistuneet.

On olemassa myös visuaalinen tapa lukea kirjaa. Tällöin lukijan oma mielikuvitus kuvittaa jokaisen tärkeän tapahtuman kirjassa. Olemassaolevan kuvan tai kuvituksen osuus on vähemmän merkityksellinen. Jokainen lukija lukee ja kokee asiat yksilöllisesti. Kirjan tekstin tai kuvan, kuvituksen ei mielestäni ole tarkoituksenmukaista antaa vain yhtä kuvaa tai kertoa yhdenlaista tarinaa. Moniulotteinen tarina on mielenkiintoisempi ja sen voi lukea ja kokea uudestaan ja uudestaan.

Kuvitus tai kuvamaailma voi myös sitoa kirjailijan tahallisesti tai tahattomasti tietynlaiseen kuvamaailmaan. Esimerkkinä tästä vaikkapa pitämäni Astrid Lindgren ja hänen teoksensa, jotka on suurimmaksi osaksi kuvittanut Ilon Wikland. (*Wikipedia 2013.*) Omassa opinnäytetyössäni olen pyrkinyt valitsemaan kuvituksiksi sellaisia kuvia, jotka jättäisivät lukijaan muistijäljen. Kuvitus on valittu myös osaltaan siksi, että se ei kuvita suoraan kirjan tekstiä, detaljikuvat kirjassa eivät ole lainkaan tekstissä mainittuja, vain maalaavat lukijalle kuvaa ympäristöstä ja antavat näin lukijalle mahdollisuuden kuvitella lisää asioita tekstin ympärille. Ajattelen, että kuva täydentää tekstiä ja teksti kuvaa, mutta ei tarkoituksella osoittele lukijalle suoraan kaikkea mitä kertomus voi pitää sisällään.

Mika Launis kuvailee, että taiteen tulee täyttää tarpeet, jotka ovat yksilön identiteetin ja yksilön uusiutumisen kannalta olennaisia. Taiteen tehtävä on Launoksen mukaan tunnistaa nämä tarpeet, stimuloida ne ja sitä kautta saada ne hallittaviksi. Kun sanotaan, että nautinto on taiteen funktio, sillä ei selitetä taiteen perusolemusta. Miksi muuten taiteen käyttöaineina olisivat myös rumuus ja kauhu, Launis kyselee. Taideteosten rakenne muodostuu poikkeuksetta hajottavista ja järjestyksen luovista elementeistä. Niillä paitsi ärsytetään tarpeita ja luodaan mielihyvää, myös arvotetaan näitä kokemuksia. Jokainen taideteos muodostuu tavalla tai toisella vastakoh-

taparien jännitteestä mm. positiivinen/negatiivinen, kontrasti/harmonia. Tämä jännite on taideteoksessa vangittu kompositioksi. (*Toim. Räyhtyä, Raussi 2001: Launis, 65-66.*)

Siis jos katsoja osaa lukea kuvaa, tuntee taiteen historiaa, saa hän kuvan kautta paljon lisäinformaatiota, joka voi vaikuttaa siihen miten hän kokee kirjan kuvituksen. Kuvitukset eri lähteiden mukaan erovat taiteesta siinä, että ne perustuvat tekstiin. Raja on toisaalta häilyvä, toisaalta tarkka ja yksiselitteinen. Lähteen mukaan kuvitus eli illustraatio (latinan sanasta *illustrare* 'valaista') on kuvataiteen laji, jonka tuote voi olla annettua tekstiä havainnollistava tai koristava piirros, maalaus, nykyisin usein myös valokuva, animaatio tai jonkin muun kuvataiteen alueen tyyppinen teos kuvan muodossa. (*Wikipedia, 2013.*)

Kuva antaa mielestäni lisä-arvoa elämykselle, puhuttelee ihmisiä joskus suuremmin kuin teksti. Ja vaikka kuvitus olisi sidottu tekstiin, on se merkityksellinen yksinäänkin. Teksti ja kuva yhdessä muodostavat parin. Kuvitus antaa tekstille lisäinformaatiota ja siten voi olla kokijalleen elämyksellisempi. Omassa kirjan kuvituksessani kuvan merkitys on osittain sidoksissa tekstiin. Kuvakerronta erotettuna tekstistä ei ole kronologista kerrontaa, kuvat toimivat mielestäni myös itsenäisinä kuvina.

Esimerkkinä kuvituksesta ja toisaalta taiteesta on Tove Janssonin Muumi tuotanto. Tove Jansson oli ennen kaikkea kuvataiteilija ja tiesi kuvanteemisestä ja taiteen historiasta ammattinsa puolesta paljon. Hänen Muumi tuotantonsa eritellään olevan kuvitusta, ei taidetta, silti Muumit ovat itsenäisinä kuvina taidetta. Lähteen mukaan Janssonin merkittävinä kuvataiteellista tuotantoa ovat julkiset tilaustyöt ja koristelumaalaukset muun muassa Auroran lastensairaalaan, kouluihin ja lastentarhoihin. Auroran sairaalassa (nykyisin sairaalassa toimii mm. lasten ja nuorten psykiatrisia osastoja) on vieläkin Muumi seinämaalauksia (1956). (*Wikipedia, 2013.*) Kuvituksella ja kuvalla on merkitystä ja suurempi merkitys on, jos sen tekijä on tunnettu ja arvostettu. Ja kuvitus voi muuttua kuvataiteeksi, kun sen maalaa kuvataiteilija ja sen paikka onkin kuvataiteelle ehkä perinteikkäämpi paikka. Kuvataidetta ei kai yleisesti tehdä kuvakirjaan, silloin sen luokitus on kuvitus.

Mika Launis jatkaa, ja kertoo kirjan kannen kuvasta ja mikä on sen funktio. Kuva on itsenäinen, sillä on oma rakenne (viiva, pinnat, väri, muoto, syvyys, kuvan osien suhteet) ja sisällöllinen (psykologinen, sosiaalinen) kompositio. Kuva tuottaa harmonian ja kontrastin keinoin harkittuja ärsykeitä, jotka lapsi omassa tajunnassaan, oman tarvetilansa mukaan määrittelee "kaunis/ruma/outo" stimuloimalla ja arvottamalla samalla omia tarpeitaan. Suhteessa tekstiin kuva muodostaa uuden komposition. Kuvalla on oma relatiivinen aikamaailmansa, johon lapsi lukiessaan palaa. Kuvissa lapsi elää kertomuksen vaiheet omilla ehdoillaan. Kansikuvitus toimii koko kertomuksen tuottamien mielikuvien symbolina. (Räyttyä jne. 2001, 75.)

Kuvan merkitys kokijalleen on mielestäni henkilökohtainen ja muuttuva. Sen merkityksen määrittelee kokija itse. Jos kuvan lisänä on tekstiä, antaa lukija silloinkin kuvalle uuden merkityksen. Tekstin lisä kuvan tai kuvituksen kokemiseen voi olla oleellinen osa kokijalleen. Tekstillä voidaan maalata kuvia, kertoa tunnelmia. Samalla tekstin sisältö voi olla täynnä symbolisia tai piilomerkityksiä, määritelmiä ja asenteita. Riippuen sisällöstä ja lukijasta, on tekstiä joskus helpompi ymmärtää. Jos visuaalinen kuva tai kuvitus ei ole selkeä tai avaudu heti, on elämys helpompi tai elämyksellisempi tekstin kautta koettuna. Mitään yleistystä ei mielestäni voi sanoa.

Kuvalla ja tekstillä on oma vaikutuksensa elämyskokemukseen varsinkin jos ne yhdessä muodostavat koko tuotteen sisällön. Henkilökohtaiset mieltymykset, tiedon määrä ja median omat elämykselliset ominaisuudet kukin antavat lisänsä elämyskokemukseen. Jos tuotteessa on mukana kuvallista kerrontaa tai muunlaisia kuvia, voi elämyskokemus olla voimakkaampi. Tämä on subjektiivinen näkemykseni lähteiden valossa asiaan. Elämyskokemus on mielestäni kokonaiskokemus. Siihen vaikuttavat mm. edellä mainitut kuvan ja tekstin sisäiset määrittelyt ja arvomerkit.

4 Painettu kirja ja www-sivut, prosessikuvaus

Lopputyöprojektissani tein kaksi työtä, jotka nivoutuvat toisiinsa sisällön kautta. Ajatus tarinan kirjoittamisesta lähti liikkeelle halusta kuvittaa. Etsin ja luin ensin paljon tarinoita ja satuja, mutta mihinkään ei tuntunut sopivan kuvitukset, joita olin päässäni kehitellyt. Siksi päätin tehdä kaiken itse. Olin suunnitellut kertomuksen kirjoittamista jo aiemminkin, mutta hylännyt suunnitelmat. Tavallaan olin jo kirjoittanut ja kuvittanut ajatuksena lopputyötä jo paljon aiemmin kun aloitin sen varsinaisen tekemisen. Päätös ottaa mukaan myös www-sivujen suunnittelu oli oikeastaan luonteva jatke perinteiselle, paperiselle kirjalle. Halusin kuitenkin tuoda www-sivuille jonkin muunkin merkityksen, interaktiivisuuden. Tutkin internetissä hakusanojen kautta oliko juuri tällaista jo tehty paljon. Hakusanoina käytin mm. story telling, fiction, fairy tale, interactive, book, satu, lapsille, kertomus. Hakusanoilla ei suoraan löytynyt yhtään sivustoa. Suomenkielisiä sivustoja löysin joitakin, jotka olivat chat-tyylisiä. Enimmäkseen etsin suomenkielisten sivustojen lisäksi englanninkielisiä sivustoja. Juuri suunnittelemaani www-sivustoa en löytänyt hauilla.

Halusin tehdä samalla sisällöllä sekä paperisen kirjan että samansisältöiset www-sivut. Interaktiivisuutta tässä on mm. se, että lukija voi luettuaan tarinan kirjoittaa sille jatkoa. Tarinan voi lähettää sähköpostitse, jonka jälkeen sisältö arvioidaan ja mietitään läpi. Parhaat tekstit julkistetaan ensin ainakin www-sivustolla.

Mietin myös markkinointikanavia ja markkinointiviestiä. Kysymys on ilmaisesta kanavasta. Teksteistä ei makseta palkkiota, mutta kenenkään tekstejä ei silti käytetä kaupallisiin tarkoituksiin ilman lupaa. Tämä tuli oikeastaan ns. vastaideana kaupallisuudelle, osittain elämysteollisuudellekin, jota tutkin lopputyön puitteissa. Vaikka en käsittele sivujen markkinointia varsinaisesti, on hyvä muistaa, että ajatus pitää osata jossain vaiheessa pukea myös markkinointiviestiksi.

4.1 Opinnäytetyöprojektiin vaikuttaneita tekijöitä

Opinnäytetyöprojektin aloittaminen alkoi kuvituksista, joista halusin tehdä jonkinlaista kerrontaa. En piirtänyt ideavaiheessa lainkaan luonnoksia, koska koin luonnosten sitovan tässä vaiheessa liikaa mielikuvitusta. Ne ajavat johonkin suuntaan vaikka vasta heittelen ideoita ja mahdollisuuksia

ilmaan. Työskentelytapani on ehkä ulkopuolisen silmin kovin tempoilevaa ja epäloogista, mutta tapani työstää ajatuksia on tällainen. Teen tätä myös kirjoittaessa. Jollen ole tarkkaan jo miettinyt mitä teen, työstän tekstiä tai kuvia pitkään, hyväksy tai hylkää -periaatteella. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että saatan kirjoittaa tai piirtää paljon materiaalia, mutta yhtä hyvin saatan hylätä kaiken, jos ne eivät vastaa ideasta syntynyttä mielikuvaa. Työskentelytapani saattaa näyttäytyä epävarmuutena ja päämäärättömyytenä. Sisäisesti koen, että se on vain tapa toimia ja olla. En koe olevani epävarma tai päämäärätön tai vaikka olisin, sekin olisi tapa toimia. Tämä ajatusmalli juontaa omaan taideopetukseeni. Monet vahvat opettajat ovat yrittäneet iskostaa tietynlaisia oppejaan luovasta prosessista. Tässä työssä tietoisesti pyrin eroon opetetuista luovan prosessin malleista ja olen kuunnellut vain itseäni, siinä mikä on ollut minulle hyvä tapa tehdä tätä. Vain lopputuloksella on ollut merkitystä, olen ollut lojaali sille idealle, konseptille, jonka olen päässäni ideoinut. Kokonaistyöprosessi on ollut matka, jonka kulkuun ei ole voinut aina vaikuttaa, mutta siitä on voinut oppia ja pitää.

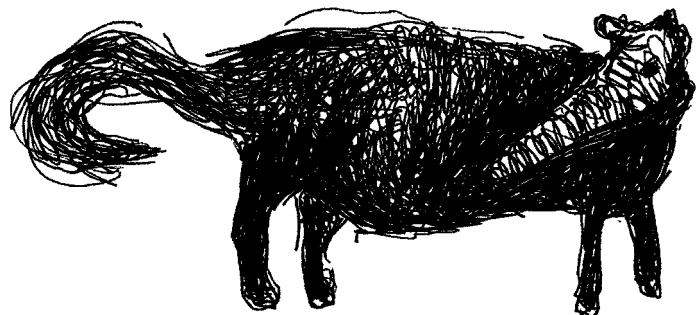
Opinnäytetyöhön vaikuttavat tekijät ovat niin sisäisiä idearaivaajia kuin ulkoisia rajoitteita. Idearaivaajalla tarkoitan edellä kuvaamaani hyväksy tai hylkää -periaatetta. Ulkoiset rajoitteet ovat niin fyysisiä tila- kuin aikarajoitteitakin. Osa työnkulusta on tietoisesti opittua työnkulkua. Opittu työnkulku sisältää graafisessa suunnittelussa eri vaiheita ennen lopputuloksen syntymistä. Alkuprosessi on työn ideointivaihetta ja työhön liittyvien taustamateriaalien keruuta. Seuraava vaihe on taustamateriaalien työstöä, eteenpäin muokkausta sekä fyysisesti työn aloitusta; piirtäminen, kirjoittaminen, maalaus. Kukin muokkausvaihe voi sisältää monta pienempää vaihetta, jotka kukin muokkavat koko kokonaisuutta. Pienempiin vaiheisiin voi kuulua esim. taustatietojen hankintaa, työvälineen tai työtavan vaihto (piirustus tai maalaustapa). Viimeinen vaihe on viimeistelyä, tarkoittaen sekä sisällön että ulkoasun viimeistelyä. Kaikki vaiheet sisältävät ideointia ja sisältömuokkausta. Oman kokemukseni pohjalta ei yksikään graafinen suunnittelutyö tai kuvitustyö ole ollut yksioikoista, askel askeleelta etenevää. Jokainen vaihe voi avata uusia ovia, jotka vaikuttavat lopputulokseen. Jokainen luova prosessi on niin henkilökohtainen, että mitään yleistyksiä ei voi sanoa.

Graafisen suunnittelijan näkökulmasta opinnäytetyöni projektiin vaikuttavat osaltaan myös kuvan ja tekstin näkeminen ja kokeminen, kerronnan historia ja itse graafisen suunnittelun lainalaisuudet. Jos en tietäisi näitä kaikkia asioita, luulen että se rajoittaisi vähemmän tekemistä. Ja toisaalta jos en tietäisi kaikkea sitä mitä edellä luettelen, olisi lopputulos varmasti erilainen.

Olen oppinut omasta luovasta prosessista tämän opinnäytetyön kautta paljon. Luottamus omaan sisäiseen ääneen siitä, mikä on hyvä aihe kirjoittaa tai hyvä aihe tehdä kuvitus on itseasiassa kasvanut. Kritiikistä huolimatta, olen tyytyväinen, että en ole pyörtänyt aihetta. Osa kiitosta tästä kuuluu ohjaajille. Koen, että ammatillinen ohjaus opinnäytetyössä on tärkeä asia onnistumisessa. Vaikka työ suoritetaan itsenäisesti ja valinnat tekee loppukädessä itse, on tärkeää saada rakentavaa kritiikkiä ja ohjausta. Mikäli työn olisi tehnyt maksavalle taholle, luulen, että moni asia olisi tehty toisin. Koen siksi kiitollisuutta itsellenikin, että tein tällaisen itsenäisen työn. Tämä oli oppimisprosessi, jossa tiivistyi opintojen eri osa-alueita. Osaltaan opinnäytetyö oli myös koe itselleni. Kokeilin miten pitkälle oma taiteellinen ambitio ja tekniset kyvyt riittävät. Ennen kaikkea, olen aina ollut enemmän kiinnostunut kokonaisprosessista. Luovan työn prosessi eri vaiheineen on rikastuttava elämyskokemus. Ajattelen, että jokainen tehty työ on mahdollisuus kehittyä ja saada uusia näkökulmia graafisen suunnittelijan työhön. Vanha totuus pätee – työ tekijäänsä opettaa.

4.1.1 Tekniikat eri medioille

Aloitin työn ajatuksella, että kuvitus toimisi myös itsenäisenä kuvana, irrallisena tekstistä. Kuva on keskeisessä osassa tässä työssä. Ideatasolla lähdin



liikkeelle siitä, että kuvitus on värikylläinen akvarelli/sekatekniikkamaalaus. Lopputulos on viivapiirros ja väritausta tietokoneella tehtynä. Tämä kertoo hyväksyjä tai hylkää -prosessista, jota aiemmin selvensin. Tekniikka eri medialle on oleellinen vaikuttava tekijä tässä työssä. Tarkoitan sitä, että vaikka alkuideani kuvista oli akvarelli/sekatekniikkamaalaus, muutin suunnitelmaa, koska työn luonteelle sopi toisenlainen tekniikka. Esimerkki (01) viivapiirroksesta, jonka ajattelin soveltuvan hyvin molemmille medioille. Otin mediavalintani huomioon prosessivaiheessa.

Digitaaliselle medialle ja painettavalle kirjalle kuvien tekniikka tarkoittaa orginaalikuvien skannausta, tallennusta sekä resoluutiota ja kuvien värivaruuden (rgb, cmyk) ymmärtämistä. Tein kaikki orginaalikuvat käsin. Viivapiirroksen etu on paitsi sen hyvä kontrastiomaisuus molemmille medioille, kirjalle ja digitaaliselle alustalle, mutta myös kuvien lopputuloksen helppo käsiteltävyys eli pieni kuvakoko (Mb) verrattuna nelivärikuviin. Fyysinen kuvakoko vaikuttaa oleellisesti kuvakokoon (Mb) resoluution ohella. Tietysti voi tehdä matalaresoluutiokuvat kirjantaittoa varten ja päivittää korkearesoluutiokuvat taittoon vasta loppuvaiheessa. Tapoja on monia. Päätymisen viivapiirroksen miellytti itseäni eniten ja oli tässä toimivin ratkaisu.

Taittoa hioin ulkoasullisesti paljon, mietin ja testasin erilaisia vaihtoehtoja ennenkuin päädyin lopulliseen. Digitaalinen www-sivujen visuaalinen toteutus on omaa käsialaa, jonka tein omien visioiden mukaisesti.

(02 aukeama)



Hän on Pullanpulskea,

Karmeasti
HUUTAVA

kuningas, joka istuskelee pitkin päivää käskyttämässä muita. Hän kerää ja silittelee lankoja kuin pieniä poikasiaan.

"Pakko saada kaikki langat mitä maa päällään kantaa. Minun, minun, minun, kaikki minulle nyt heti. Minä olen kuningas, minä omistan kaikki langat ja minun kuuluu saada enemmän kuin muut. Minä, minä..." Kuningas hokee eikä välitä muusta. Kadut kaikuvat kuninkaan käskyistä.

"Kerätkää Lisää Lankaa!" "Lanka ei saa loppua!"
Ja niin alamaiset tekevät. Hiki otsallaan ihmiset pyöriivät ja hääriivät pitkin saaren joka kolkkaa saadakseen kaikenväriset ja pituiset lankakukat ja villat kerättyä ja tehtyä niistä lisää lankaa.

ei ole perinteinen satukirja. Kuvituksen kerronnallisuus tässä työssä ei ehkä edusta tyypillistä kerrontatapaa. Kuvat on valittu ja piirretty vahvasti oman sisäisen kuvamaailman kautta. Sisäisellä kuvalla tarkoitan sitä, että osittain niiden linkitystä tekstiin ei ole aina olemassa. Teksti ei siis kerro kaikkea mitä kuvissa on sisällöllisesti. Eivätkä kuvat irrotettuna tekstistä ole juonnellista, kronologista kerrontaa. Tällaisesta kuvituksesta on esimerkki (03 aukeama). Kuvien tekstisidonnaisuuden puuttuminen mahdollistaa digitaalisessa toteutuksessa sen, että kuvien ei tarvitse olla heti tekstin vieressä kuvittamassa kertomusta.

Aukeaman 03 teksti ei anna mitään viittausta kuvaan, mutta kuva kertoo silti tarinan ympäristöstä ja tunnelmasta. Kuva linkittyy muuhun kerto-

(03 aukeama)

Kotimatalla poika mietti linnun kertomusta ja avunpyyntöä. Uskaltaisinko minä mennä kuninkaan luokse kyselemään sellaisia, hän mietti itsekseen. Kuinka edes pääsisin sinne? Palatsia vartioivat vartiat. Ei sinne marssittaisi noin vain. Kotona iltapesun ja syönnin jälkeen poika päättää kysyä neuvua äidiltään.

”Miten pääsen palatsiin kuninkaan luokse?”

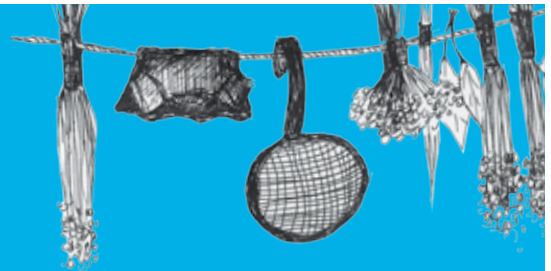
”Mitä ihmettä sinä siellä tekisit”, huudahtaa äiti. ”Kuningas karjuu sinut ulos sieltä jos sinne asti pääset.” Mutta poika on päättänyt tehdä kuten lintu neuvoi ja pyysi. Hän kertoi äidilleen kaiken ja myös halustaan auttaa kuningasta. ”Mitä jos minä osaankin auttaa? Jos osaankin?”

”Voi rakas lapseni”, äiti huokaa. Äiti ymmärtää pientä poikaansa ja hänen haluaan auttaa. Hän vain on sellainen, toteaa äiti itsekseen. Siksi minun on

autettava poikaani ja ehkä samalla meitä kaikkia.

Poika miettii yöllä sängyssään miten pääsisi kuninkaan luokse ja pelastaisi kuninkaan joutumasta merten syvyyksiin. ”Langat”, poika sanoo ääneen.

”Lankojen avulla pääsen kuninkaan puheille”. On oltava pieni kuten minä ja kavuttava kuninkaalle meneviin lankakoreihin. Äiti auttaa minua varmasti. Tyytyväisenä suunnitelmaansa, poika nukahtaa rauhallisena.



mukseen kuvitustyylin kautta.

Piirsin kuvat sisäisen ideakarttani avulla. Osa kuvituksista on tämäntyyppisiä, kuvituksia ympäristöstään, ilman selityksiä. En ladannut kuviin tietoisesti mitään symbolisia tai sisällöllisiä arvomaailmoja. Ne on toteutettu täysin vaistonvaraisesti, oman mielikuvituksen pohjalta. Tässä luotan lukijaan, jotta hän ymmärtää kuvan linkityksen kertomukseen. Mielestäni kaikkea ei tarvitse selittää auki. Kyse on fiktiivisestä kertomuksesta, jonka lukija kokee elämykselliseksi tai sitten ei. Kertomus ja kuvitustyyli ei varmasti puhuttele kaikkia, ei ole tarkoitukseen. Mitään ikärajaa tai kohderyh-

mää en halua määrittää. Itse kirjallinen kertomus on sisällöltään ihmesa-
dun tyyppitystä vastavaa.

Kirjallinen kerronta on sama sisällöllisesti molemmille medioille. Visuaal-
isesti lopputulos on erilainen, kuhunkin mediaan soveltava lopputuote.
Painetun kirjan olisi turha matkia ulkoasultaan digitaalista ratkaisua tai
toisinpäin. Molemmat toimivat omina itsenäisinä tuotteinaan eri media-
ympäristöissä, kuitenkin niin että ne ovat sukulaistuotteita toisilleen eli
tunnistettavia. Tunnistettavuus on paitsi suoraa tekstisisältöä myös kuvi-
tustyyliä. Jo tästäkin syystä ovat molemmat lopputuotteet erilaisia koke-
muksia. Media, jonka kautta kertomus koetaan on erilainen, ja kukin media
itsessään jo elämyksellinen. Media ominaisuuksineen antaa oman lisänsä
kertomuksen kokemiseen, siksi ajattelen, että elämyskokemuskin on erilai-
nen. (04 www-aloitussivu)

4.1.3 Tunne voimatekijänä prosessissa

Koko tutkielman ja prosessin kautta olen korostanut sisällöllisyyttä. Se, että
tekee jotain vahvan tunteen kautta on hyvä asia. Se voi sokeuttaa tekijän,
siksi tekemisessä on hyvä pitää taukoja ja katsoa asiaa uusin silmin ajan
kanssa. Tilatuissa töissä tämä ei ehkä ole aina mahdollista, aikataulut ja
rahalliset seikat saattavat ajaa sen ohi.

Tunteen merkitystä korostaen, intuitio kertoo mikä on oikein ja mikä ei.
Tässä työssäni olen ollut rehellinen ja lojaani omille tunteilleni. Luottanut
siihen, mikä on tuntunut oikealta. Prosessin kautta olen voinut tuottaa



(04 www-
aloitussivu)

omia ideoitani näkyviksi. Sisällölliset ratkaisut ovat olleet haastavia, mutta palkitsevia. Palautetta kuvista ja sisällöstä ylipäättään olen saanut ohjaajilta ja minulle se on ollut riittävää.

Tunne suhteessa sisältöön on merkityksellinen ja henkilökohtainen. Se on jättänyt minuun tekijänä vahvan muistijäljen prosessista. Olen tietoisesti yrittänyt tunteen kautta siirtää kuviin tunnelmia tekstistä. Tietenkään tunteet kuvien kautta eivät välity katsojalle kuten ne välittyvät ja ovat minulle olemassa. Tässä työssä kuvien ja kirjoituksen suhde on erityisen läheinen, koska olen itse kirjoittanut tarinan, ja se on varmasti tehnyt prosessista omanlaisensa.

Parasta intuitiivisessa prosessissa on sen henkilökohtaisuus. Koin piirtämisen myös fyysisenä ja henkisenä prosessina. Piirtäminen ei ole minulle kirjoitettujen asioiden ylöskirjaamista piirtämällä. Se on enemmänkin aina pieni matka johonkin tunteeseen, tilaan tai olemisen muotoon. Jokainen kuva on yksilöllinen. Henkinen ja fyysinen prosessi kuvien piirtämisessä on sen loppuessa tunne siitä, että olisi tehnyt urheilusuorituksen ja päässyt maaliin. Tarkoitin sanalla suoritus sen positiivista merkitystä. Jokaisella piirrosmatkalla on ollut mukava olla, piirtäminen on tuntunut hyvältä. Siksi lopputuloksen arvioinnissa on oma tyytyväisyyden tunne ehkä sen paras kiitos. Se miten lopputulos näyttäytyy muille, on tietysti erilainen.

Kirjoittamisen prosessin koin toisenlaisena, aivan uutena kokemuksena. Siinä missä piirtäminen on kuvainnollisesti matkustamista, koin kirjoittamisen enemmän loogisena heittäytymisenä. Tarina ja sen lopputulos oli silti itsellekin enemmän yllätys. Ajattelin, että jos en osaa vielä tarinaa suunnitellessa muodostaa koko tarinaa päässäni, seuraan itseäni kirjoituksen kautta. Yksi lause vie seuraavaan. Kirjoitin ikäänkuin flow -tilassa. Kirjoitin, ja luin jälkepäin mitä olin kirjoittanut. Stilisointi tekstiin tuli vasta taivossa, kun kuvat ja teksti asettuivat paikoilleen. En perehtynyt mitenkään ammattikirjoittajien prosessiin, tämä tapa oli hyvä minulle.

Ehkä siksi koin koko työn hienona kokemuksena. En määrännyt itseäni tekemään tietyssä järjestyksessä asioita. Tein itsenäisiä, tunnepohjaisia ratkaisuja koko prosessin ajan. Vahvistin omaa uskoani siihen, että asioita

kannattaa tehdä näin, vaistonvaraisesti.

4.2 Oman luovan prosessin havainnointi

Oman luovan prosessin havainnointi oli rikastuttava kokemus. Luovuuden esiintuominen on itsessään tärkeä asia, sen analysoiminen ja havainnoiminen on lähes yhtä tärkeää mielestäni kuin tehty työ. Luovuuden prosessi on tärkeä osa kokonaisuutta. Se voi jopa jossain tapauksissa vaikuttaa seuraavaan luovaan prosessiin. Tehtyjen asioiden ylöskirjaaminen prosessin aikana ja niiden analysoiminen sen jälkeen, auttavat mielestäni tekijää omassa työssään. Kirjaamisen kautta voi ottaa etäisyyttä omiin toimintatapoihinsa. Omia toimintatapoja on hyvä miettiä eri perspektiiveistä ja kyseenalaistaa niiden toimivuutta, jopa tuloksellisuutta.

Koin oman luovan prosessini valaisevaksi kokemukseksi, jonka läpikäyminen varmasti auttaa seuraavassa työssä.

5 Pohdintaa

Elämys itsessään vaatii keskittymistä ja läsnäoloa tilanteessa. Hyvä, tuotettu elämys pysäyttää. Elämystä kokiessa ei voi käydä läpi ajatellen jotain muuta, siinä pitää olla läsnä. Parhaimmillaan kokemus liikuttaa ja on täynnä hyviä tuntemuksia, ajatuksia. Saatu elämys jää kokijansa mieleen ja sen tärkein ominaisuus onkin sen uniikki, yksilöllinen kokemus, joka on lähes poikkeuksetta positiivinen.

Elämyksen voi ajatella olevan kerroksellista. Siihen vaikuttavat median omat ominaisuudet, tuotteen sisältö sekä kokija ja kokijan omat persoonalliset motiivit, tiedot ja taidot. Lisäksi elämyksen kokemiseen varmasti vaikuttaa ympäristö missä elämys koetaan. Eri välineen kautta koettu elämys on erilainen, koska medioiden ominaisuudet ovat erilaisia. Sisällöntuottaminen eri medioille voi olla erilaista, koska sisällöissä on jo suunniteluvaiheessa otettava huomioon niiden loppumedia. Kaikkea sisältöä ei kannata tai voi tehdä kaikille medioille (vrt. liikkuva animaatio). On tunnettava mediakenttä ja tiedettävä eri medioiden ominaisuuksista oleelliset asiat.

Kritiikkinä tutkimustyöhön kuluessa, kuulin mm. kysymyksenä miksi kannattaa vertailla erilaisia elämyskokemuksia. Työn kuluessa päälimmäisiksi ajatuksiksi nousi vaikuttamisen halu, halu jättää muistijälki kokijaan ja viestiminen. Graafinen suunnittelu on viestintää ja sisällönsuunnittelua, kaikkea sitä mitä tarvitaan muistijäljen jättämiseen. Jos asioita ei pohdi, vertaile tai mieti (mitä medioista virtaa ulos), on jotenkin merkityksetöntä edes miettiä mielestäni sille sisältöä. Vertailua kannattaa tehdä ihan oman mielenkiintonsa ylläpitämiseksi. Ylipäätään elämyksen tutkimus on paitsi tarpeellista, myös oleellista tekijän kannalta. Graafisen suunnittelijan valtti runsaassa mediatarjonnassa, on oleellisen tiivistäminen ja taju ympäröivästä mediamaailmasta. Taju ympäröivästä mediamaailmasta syntyy paitsi oman kiinnostuksen kautta median sisältöihin ja ominaisuuksiin, myös lukemalla kaikenlaisista asioista eri näkökulmista. Parhaimmillaan oma tutkimusraporttini herättää kysymyksiä ja keskustelua. Se ei ehkä tarjoa suoraan uutta tietoa, mutta antaa näkökulman, mitä kautta voi miettiä asioita uudella tavalla.

Ongelmallisinta kirjoitustyössä ei ole ollut tutkittavan mediamateriaalin

puute, haaste oli löytää lähteitä, jotka hipaisivat tutkimuksen aihepiiriä. Niiden puuttuminen ei kerro mielestäni, että asiaa on turha tutkia ja siksi lähteitä ei ole. Lähteitä en löytänyt suoraan tästä näkökulmasta, siksi yksi ongelma-alue tutkimuksessani oli tiedon puute ja tästä johtuen se seikka, että oma opinnäytetyöni perustuu osittain omaan havainnointiin. Oma havainnointiani olen pohjustanut sisältöihin kohdistuvilla perustutkimuksilla sadusta, kuvasta, tekstistä ja elämyksestä yleisemmin. Yksinkertaisemmin, olen kehystänyt näillä asioilla sitä kaikkea, mitä elämyksen kokijan täytyy jo tavalla tai toisella tietää tai tiedostaa, kun hän kokee elämyksen. Tietysti tähän vaikuttaa lisänä henkilökohtainen elämäkokemus ja näkemys. Vahva vaikuttaja on sekä kokijan että tehdyn teoksen/elämyksen kulttuurisidonnaisuus. Elämyskokemus on aina kokonaiskokemus, tekijöidensä summa.

Jotta eri medioille tehtävien sisältöjen elämyskokemuksia voisi mitata, täytyisi kehittää jonkinlainen mittari. Haastavinta mittauksessa olisi mitata jokaisen kokijan yksilöllinen kokemus. Toisaalta mitä tahansa muutakin kokemusta voidaan mitata, miksei siis myös elämyskokemusta. Tutkimuksellisen osuuden eteenpäinvieminen ja jatkojalostaminen vaatisi lisää empiiristä tutkimusta. Haluaisin valottaa tätä eteenpäin. Parhaiten tämän tyyppiseen aihealueeseen sopisivat ehkä haastattelut ja läsnäoleva havainnointi kokijasta (autenttinen kokemustilanne). Lisänä ehkä jonkinlainen keskustelufoorumi aiheen tiimoilta sekä erilaisten medioiden, sisältöjen ja ympäristöjen havainnointi kokijassa.

Saatuja tutkimustuloksia voisi hyvin hyödyntää mm. mainonnassa, elämyksiä tuottavissa tuotannoissa tai opetuksessa. Personoitua elämysmainontaa voisi ehkä parhaiten hyödyntää juuri teknisten apuvälineiden ominaisuuksien kautta. Tässä mietin esim. älykkään, ennakoivan verkon ominaisuuksien hyödyntämistä kuluttajille (personoidumpi verkko). Jo nyt kaikki mitä verkkoon laitamme muokkaa itsestämme jonkinlaista digitaalista kuvaa ja jättää jälkeensä jalanjälkiä. Entä jos lisänä tähän kuvaan olisi personoidumpi elämyskuva? Tai entä jos kuvat, grafiikka ja animaatiot ovat tulevaisuuden (osittain jo nykyisyydenkin) opettajia ja elämyksen sisältöjä yksinomaan. Mitä tapahtuisi elämyksellisyydelle, jos kaikki elämys olisi vain yhden välineen tuottamaa kuvavirtaa? Mediakenttä supistuisi tuotta-

maan vain yhdenlaisia sisältöjä, pelkästään visuaalisia. Olisiko eri välineiden tuottamat elämykset silloin tärkeämpiä, merkityksellisempiä? Futorologi Crossman maalaa tällaisia tulevaisuuden visioita, joissa visuaalisesti jutellaan tietokoneen kanssa. Kirjoja ei enää tarvita (*HS, 2013*). Jos kaikki elämys olisi tulevaisuudessa tietokoneen tai muun sähköisen välineen tuottamaa visuaalista kuvavirtaa, eikö se kaventaisi ajatus- tai kokemusmaailmaa? Erilaisten elämysten, eri välineiden kautta, on tarkoitus laajentaa ajatuksellistakin kokemuspiiriämme. On hienoa, että on eri välineitä elämyskokemuksia rikastuttamassa. Uskon, että elämme aikaa, jossa meillä vielä on mahdollisuus hakea eri medioiden väliltä se media, joka miellyttää itseä eniten. Tulevaisuus voi olla riisutumpi.

Lähteet

Céline Louis Ferdinand 2012. *Niin kauan kuin yötä riittää*. Helsinki: Siltala.

Hatva Anja 1993. *Kuvittaminen*. Helsinki: Rakennustieto Oy

HS 2013. *Kirjoja ei enää tarvita* [verkkojulkaisu]. <http://www.hs.fi/paivanlehti/arkisto/Tekstin+ja+kirjan+testamenttaaja/aaHS20010616SI1AT01il6?src=haku&ref=arkisto%2F> (luettu 9.4.2013)

Kolu Kaarina, toim 2010. *Suomalainen satu 1. Kivilaakso Sirpa. Suomalaisen sadun varhaisia kehityslinjoja*. Helsinki: BJT Finland Oy

Paavonheimo Jari 2005. *Digitaalisen ja painetun rajalla- kirjan olomuotojen tarkastelua. Pro gradu -tutkielma, Helsingin yliopisto, Valtiotieteellinen tiedekunta, Viestinnän laitos* [verkkojulkaisu] <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/18215/digitaal.pdf?sequence=2> (luettu 9.4.2013)

Pine II, B. Joseph & Gilmore, James H. 1999. *The Experience Economy. Work Is Theatre & Every Business a Stage. The United States of America: 02 03 10*

Suomen virallinen tilasto B (SVT): Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö [verkkojulkaisu]. ISSN=1799-3504. Helsinki: Tilastokeskus [viitattu: 14.2.2013].
Saantitapa: <http://www.stat.fi/til/sutivi/index.html> (luettu 14.2.2013)

Suomen virallinen tilasto C (SVT): Ajankäyttötutkimus [verkkojulkaisu]. ISSN=1799-5639.
Ajankäytön muutokset 2000-luvulla 2009. Helsinki: Tilastokeskus [viitattu: 14.2.2013].
Saantitapa: http://www.stat.fi/til/akay/2009/05/akay_2009_05_2011-12-15_tie_001_fi.html (luettu 14.2.2013)

Tilastokeskus A 19.2.2007. *Elämystalous yhtä suuri Suomessa ja Ruotsissa; 5. Sateenvarjomalli on laajin* [verkkodokumentti] http://www.stat.fi/artikkelit/2007/art_2007-02-15_005.html?s=5 (luettu 1.2.2013)

Tuominen Suvi, Kangasmäki Jenni 2012. *Media alle 3-vuotiaan arjessa*. [verkkodokumentti] http://www.mll.fi/@Bin/15785671/MLL+Mediank%C3%A4ytt%C3%B6+keskusteluopas_2108.pdf
Helsinki: Mannerheimin Lastensuojeluliitto.

Toim. Rättyä Kaisu, Raussi Rajja 2001. *Tutkiva katse kuvakirjaan: Launis Mika, Kuvituksentutkimus, taiteen funktio ja identiteetti*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy

Wikidot 2013. *Aristoteelinen dramaturgia* [verkkojulkaisu]. <http://oppimateriaali.wikidot.com/aristoteelinen-dramaturgia> (luettu 9.4.2013)

Wikipedia A 2013. *Elämys* [verkkodokumentti]. <http://fi.wikipedia.org/wiki/El%C3%A4mys> (luettu 1.2.2013)

Wikipedia B 2013 [verkkojulkaisu]. *Astrid Lindgren* [verkkojulkaisu]. http://fi.wikipedia.org/wiki/Astrid_Lindgren (luettu 5.3.2013)

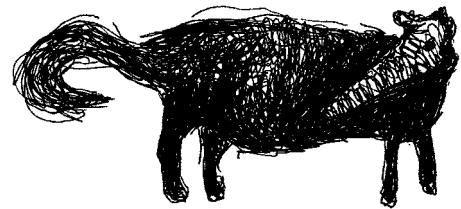
Wikipedia C 2013. *Kuvitus* [verkkojulkaisu]. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuvitus> (luettu 11.3.2013)

Wikipedia D 2013. *Auroran sairaala* [verkkojulkaisu]. http://fi.wikipedia.org/wiki/Auroran_sairaala (luettu 11.3.2013)

Wikipedia E 2013. Allegoria [verkkajulkaisu]. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Allegoria> (luettu 16.2.2013)

Wikipedia F 2012. Kompositio [verkkajulkaisu]. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Kompositio> (luettu 11.3.2013)

Kuvaluettelo



01 viivapiirros



(02 aukeama)



(03 aukeama)



(04 www-aloitussivu)

Sanastoa

Allegoria (kreikan sanoista ἄλλος, "toinen", ja ἀγορεύειν, "puhua julkisesti") eli vertauskuva on kirjallisuudessa tai kuvataiteissa käytettävä symbolistinen esitystapa, jossa alkuperäinen käsite tai idea korvataan toisella. Nimitystä allegoria käytetään myös tällaisen esitystavan mukaisesta taideteoksesta.

Allegorian periaate

Allegoriassa teoksen tai ilmaisun todellinen merkitys on jokin muu kuin sen kirjaimellinen ilmiö. Esimerkiksi jokin abstrakti käsite tai luonnonvoima voidaan kuvata elollisena oliona tai ihmiset muina eläiminä. Tyypillisiä esimerkkejä allegoriasta ovat faabelit ja osa Raamatun näyistä.

Allegoria on periaatteeltaan lähellä metaforaa. Metaforan tavoin myös allegoriassa jotakin asiaa (teema) kuvataan toisen asian (reema) kautta. Allegorian ja metaforan keskeisimpänä erona on se, että allegoriassa kaksi käsitettä korvaa toisensa sopimuksenvaraisesti, kun taas metafora edellyttää teeman ja sitä kuvaavan reeman välillä jotakin luonnollista yhteyttä. Allegoriat perustuvat siten merkkien symboliseen käyttöön. Allegorista vertauskuvaa ei siis voida yleensä ymmärtää suoraan päättelemällä, vaan sitä tulkitsevan on myös tiedettävä tai oivallettava, mitä käsitteitä vertauskuvassa on korvattu.

Kompositio

Kompositio voi tarkoittaa seuraavia asioita:

Kokonaisuutta tai sen muodostamista, sävellystä, taideteoksen tai kuvan sommittelua siten, että se muodostaa ehjän kokonaisuuden

yhdyssanan muodostamista, väärää kompositiota, argumentaatiovirhettä