

Rantavuo H (2006) Valokuvataidetta multimediapuhelimella. Teoksessa: *Innovaatioiden kotiutuminen. Kuluttajatutkimuskeskuksen vuosikirja 2006*. Toim. P Repo, I Koskinen & H Grönman. Kuluttajatutkimuskeskus. Helsinki.

Valokuvataidetta multimediapuhelimella

Heli Rantavuo

Moby Click-projektissa taideopiskelijat kokeilivat Nokian multimediapuhelimen mahdollisuuksia visuaalisena viestimenä. Opiskelijoiden tehtävänä oli rakentaa multimediapuhelimen avulla näyttely Kiasmaan. Tuloksena oli neljä valokuvataideteosta ja yksi MMS-viestejä hyödyntävä teos. Seuranneessa tutkimuksessa selvitettiin, miksi multimediatekstistä tuli opiskelijoiden käytössä valokuvakamera. Kävi ilmi, että opiskelijat arvioivat multimediapuhelinta eri tavoin työkontekstissa, näyttelyn valmistajina, kuin yksityiskäytössään, jossa he käyttävät puhelinta monipuolisesti. Artikkelissa pohditaan, miksi työ- ja yksityiskäyttö erosivat projektissa niin vahvasti toisistaan ja millaisia seikkoja on hyödyllistä ottaa huomioon, kun taidekontekstissa työskenteleviä henkilöitä kutsutaan uuden teknologian testikäyttäjiksi.

Johdanto

“Mediapuhelin” määritellään usein sen sisältämien erillisten medioiden kautta. Mediapuhelinta koskevat lehtiartikkelit, mainokset ja markkinointimateriaali sekä sen käyttäjät raportoivat, että puhelinta voi käyttää valokuva- tai videokamerana, radiona, soittimena tai pelikoneena. Mediatutkijat Bolter ja Grusin ovat esittäneet, että digitaaliset mediat ovatkin luonteeltaan olemassa olevien medioiden uudelleenvälittäjiä (”remediator”). Digitaaliset mediat jäljittelevät tai kokoavat yhteen vanhoja viestimiä, tuloksena toisinaan parempi, toisinaan huonompi versio kuin jäljitelty. (Bolter & Grusin 1999)

Moby Click-projektissa vuonna 2002 yhdeksän valokuvataiteen ja muotoilun opiskelijaa käytti tuolloin multimediapuhelimeksi kutsuttua kamera-puhelinta näyttelyn rakentamiseen ja yksityiseen viestintään. Kertoessaan kokemuksistaan puhelimen parissa etenkin näyttelyyn liittyen opiskelijat erittelivät puhelinta erikseen kännykkänä ja digitaalisena valokuvakamera-na. Osallistujien yksityisessä viestinnässä projektin aikana puhelin määrittyi multimediaviestimeksi, jolla lähetettiin kuvaviestejä ja talletettiin ääntä.

Mediapuhelimen voi nähdä myös itsenäisenä viestimenä. Sen merkitys käyttäjälleen tuotteena, esineenä, teknologiana ja kokemusten lähteenä on erilainen kuin digitaalisen kameran, television tai musiikkisoittimen merkitys. Syy kuvata puhelimella, katsoa sillä televisiota tai kuunnella musiikkia on tavalla tai toisella sidoksissa matkaviestintään. Matkapuhelimiin ja matkaviestintään taas liittyy oma kulttuurinsa sille ominaisin ilmiöin ja arvostuksin.

Itsenäisen viestimen näkökulma oli rakennettu sisään Moby Click-projektin lähtökohtiin. Opiskelijat oli kutsuttu projektiin esittämään näkemyksensä uudesta viestintävälineestä, multimediapuhelimesta ja sillä mahdollisesta kommunikaatiosta. Projektin tavoite oli tutkia multimedia-viestintää visuaalisena välineenä. Tavoite toteutui kuitenkin vain yhdessä näyttelyteoksessa.

Kerron tässä artikkelissa valokuvataiteen ja muotoilun opiskelijoiden tavasta nähdä multimediapuhelin yhtäältä erillisinä medioina, toisaalta kokonaisuutena. Tarkastelen millaisia merkityksiä projektin osallistujat antoivat puhelimelle ja sen kanssa kommunikoimiselle näyttelyn valmistamisessa ja yksityiskäytössä, ja miksi näiden merkityksenantojen tuloksena oli valokuvanäyttely mobiilin multimedian tutkimisen sijaan.

Lähestyn Moby Click-testikäyttäjien kokemuksia visuaalisen ja viestintäteknologisen kulttuurin näkökulmasta. Käyttäjän kulttuurisen ulottuvuuden voi määritellä koostuvan uskomuksista, tavoista ja jokapäiväisistä tottumuksista (McNeice 2003). Projektissa Moby Click käyttäjät tulivat taiteen ja muotoilun kontekstista. Heidän tapoihinsa ja uskomuksiinsa visuaaliseen kulttuuriin liittyen kuuluivat mm. valokuvauksen ja kuvan työstön eri tavat ja tekniikat, kuvien esillepano, kuvien näyttäminen tai lähettäminen muille, niiden säilytys, niihin palaaminen sekä käsitys siitä, mitä on valokuvataide. Opiskelijoiden viestintäteknologiseen kulttuuriin

taas liittyivät suhtautuminen uuteen teknologiaan, tavat ja mieltymykset käyttää ja hankkia eri viestintävälineitä: kuinka ottaa toisiin yhteyttä, olla itse tavoitettavissa tai lähettää viestejä ja säilyttää niitä.

Kerron ensin projektista ja siitä tekemästäni tapaustutkimuksesta. Seuraavaksi kuvailen, missä yhteyksissä osallistujat määrittivät multimedia-puhelimen erillisiksi viestintävälineiksi, missä taas multimediamiestimeksi. Johtopäätöksissä tarkastelen sen merkitystä, että multimediapuhelinta määrittelemään oli kutsuttu juuri taideopiskelijoita, ja pohdin valinnan seurauksia projektin tavoitteiden kannalta.

Moby Click -näyttely

Moby Click oli syksyllä 2002 Kiasman aloitteesta toteutettu näyttelyprojekti, johon osallistui yhdeksän Taideteollisen korkeakoulun opiskelijaa: neljä teollisen muotoilun ja viisi valokuvataiteen osastolta. Ryhmään kuului kolme naista ja kuusi miestä. Iältään opiskelijat olivat 22-29-vuotiaita. Muita Kiasman yhteistyökumppaneita projektissa olivat Nokia, Satama Interactive ja Sonera. Opiskelijoilla oli käytössään Nokian 7650-multimediapuhelin noin kahden kuukauden ajan (23.9.-1.12.2002), jolloin he saivat lähettää multimedia- ja tekstiviestejä veloitusetta.

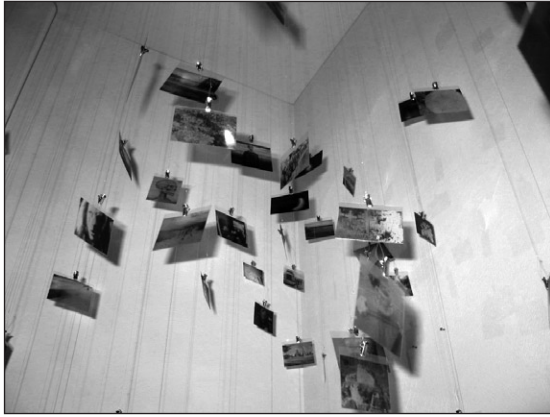
Puheluita he saivat soittaa vain omalla kustannuksella.



Kuva 1. Osa Liisa Valosen ja Ea Vaskon teoksesta A Trip (Kuva Heli Rantavuo)

Näyttelyteokset

Näyttely avattiin 12.11.2002 Kiasman Mediateekissä. Vedostettuja teoksia oli kaksi, seinälle kiinnitetty paperivedosmosaikki *A Trip* (Liisa Valonen, Ea Vasko, kuva 1) ja katosta riippuvista kalvovedoksista koottu installaatio *Sight/Näky* (Eero Kokko, Antti Oksanen, Kitta Perttula, kuva 2). Tv-



Kuva 2. Osa Eero Kokon, Antti Oksasen ja Kittä Perttulan teoksesta Sight/Näky (Kuva Heli Rantavuo)

Marttila ja Mikko Saario, kuva 4). Siinä opiskelijoista noin viisi kerrallaan lähetti toisilleen kuvaviestejä keskustellen päivän teemasta. Keskustelujä oli kaikkiaan seitsemän ja jokaiselle keskusteluteemalle oli valittu oma kuvansa. Esimerkiksi teemaan La Festa liittyi kuva Ilja Repinin maalauksesta *Suurmiehiä*, teemaan City as Public Space kuva Suomen silloin suurim-



Kuva 3. Antti Hablin ja Tapio Laukkanen teoskokoelma Momentary Impressions: Snapshots for the Curious oli katsottavista tv-monitoreista (Kuva Heli Rantavuo)

monitorista katsottava teos *Momentary Impressions: Snapshots for the Curious* (Antti Hahl, Tapio Laukkanen, kuva 3) koostui yhdeksästä itsenäisestä flash-animoitusta kuvasarjasta, joissa oli jälkiäänitetty äänimaisema.

Lisäksi näyttelyssä oli yksi seinälle projisoitu teos, *Visuaalista keskustelua* (ideat ryhmä, toteutus Tatu

masta keskeneräisestä rakennustyömaasta Helsingin Kampissa, ja teemassa The Great Escape käytettiin Helsingin ydinkeskustan karttaa.

Teeman kuvaan oli määritelty koordinaatisto, jonka avulla viestin lähettäjä sijoitti vastauksensa sekä kuvaviestikeskusteluun että keskuskuvaan. Keskuskuvan pääl-

le syntyi vähitellen verkko, josta saattoi jäljittää keskustelun kulun. Keskustelut näkyivät Mediateekissä ensin reaaliaikaisesti ja toistuivat sen jälkeen taululla tallenteina.

Projektin tarkoituksen, mobiilin multimedian tutkimisen perusteella jaan teokset kahteen ryhmään.

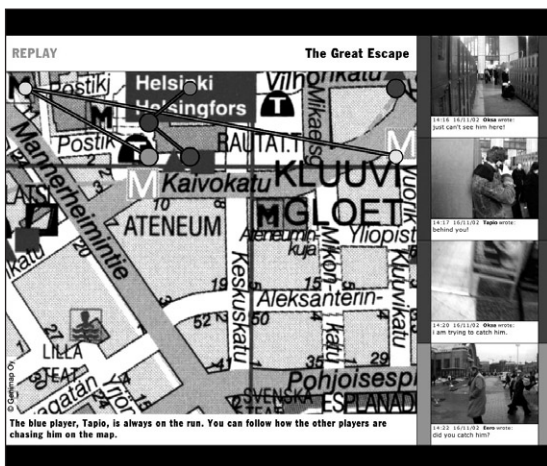
Printtiteokset ja monitorista katsottavat teokset kuuluvat ryhmään, jossa puhelinta käytetään

kamerana valokuvataiteen tekemiseen. Tekijä työskenteli ensin yksin, sen jälkeen kuvista valittiin pienissä työryhmissä ne, jotka tulivat teokseen. Esillepanon jälkeen teokset eivät muuttuneet. Toiseen kategoriaan, mobiilia multimediaa hyödyntäviin teoksiin, kuuluu yksi teos, *Visuaalista keskustelua*. Se koostui kuvaa ja tekstiä sisältävistä multimediaviesteistä, joita lähetettiin teokseen sekä näyttelytilasta että sen ulkopuolelta näyttelyn avauduttua. Teos siis muuttui koko näyttelyn ajan.

Tutkimusasetelma

Tehdessäni Moby Click-tapaustutkimusta minulla oli kaksi tavoitetta: saada tietoa opiskelijoiden kokemuksista multimediapuhelimen parissa, ja ymmärtää, miksi näyttelyssä ei ollut kuin yksi mobiilia multimediaa hyödyntävä teos. Yksinkertaisesti siksi, että valokuvaus oli heidän vahvin alueensa?

Haastattelin opiskelijoita tapaustutkimusta varten sekä yksitellen että heidän muodostamissaan työryhmissä. Teemahaastattelut olivat kestoaltaan 20-60 minuuttia. Teemat käsittelivät multimediapuhelimen käyttökoke-



Kuva 4. Screenshot ryhmän ideoimasta, Tatu Marttilan ja Mikko Saarion toteuttamasta teoksesta *Visuaalista keskustelua* (Kuva Jyrki Simovaara)

muksia, teknisistä ongelmista käyttäjän tunteisiin, sekä näyttelyteosten valmistamista. Kuva-aineistoon kuuluu näyttelyteosten lisäksi luonnoksia ja näyttelystä pois jääneitä teoksia. Aineisto multimediapuhelimen käytöstä yksityisviestinnässä on yksinomaan haastatteluaineistoa. Julkaisen tekijöiden nimet teosten yhteydessä heidän toivomuksestaan.

Multimediapuhelin kännykkänä

Kamerapuhelimen käyttöä pohtinut Anne Soronen (2002) ennakoii, että “[k]uvaamisen mahdollistuminen ei ehkä olennaisesti muutakaan suhdetta itse laitteeseen, vaan pikemminkin vain vahvistaa tai heikentää joitain jo olemassa olevia kännykän merkityksellistämisen muotoja.” Näitä merkityksiä sekä Sorosen että muiden kännykän käyttöä tutkineiden mukaan ovat mm. statusesine, arkistunut kommunikointiväline, työväline ja lelu (Kopomaa 2000, Mäenpää 2000, Kasesniemi & Rautiainen 2001, Soronen 2002, Raudaskoski & Arminen 2003, Repo, Hyvönen, Pantzar, Timonen 2003, Repo & Pantzar 2002). Projektissa Moby Click multimediapuhelin sai samoja merkityksiä. Matkaviestintään, matkapuhelimiin ja jatkuvasti uuden teknologian käyttöönottoon tottuneiden käyttäjien keskuudessa multimediapuhelin ei herättänyt suurta hämmästystä.

“(...) [Kamerakännykkä] tuntuu hölmöltä lelulta niinkuin kännykät alkuaikoina, et vaan jupeilla on ja niille nauretaan siitä.” (Nainen, 22 v.)

“Kännykkä on tuttu, kamera on tuttu, ei kamerakännykässä oo mitään ihmeellistä.” (Mies, 23 v.)

“Muutenki miks pitää aina olla uudet puhelimet, mikä se on se juttu.” (Nainen, 25 v.)

Kamerasta tuli kännykän tavoin arkinen työväline niille opiskelijoille, joilla kamerapuhelin kulki koko ajan mukana. He luonnehtivat multimediapuhelinta luonnoskirjan jatkeena. Kuvaamisessa korostui tällöin spontaanisuus ja kamerasinginkertainen tekniikka toi helpottavaa vaihtelua valokuvauksen ainaiseen tekniseen ongelmanratkaisuun.

“(...) Toi on kuitenkin niin spontaanisti, heti vaan, kiireessä nopeasti ottaa jonkun kuvan. Mahdollistaa monen kuvan ottamisen niin voi vain räiskäjä ja katsoa. Totta kai saman voi tehdä digikameralla mutta kun sitä ei kannu mukana.” (Mies, 23 v.)

“(...) Ehkä jotenki toi hetkien tallettaminen, ettei tarvi hirveesti miettiä mitään ku se on niin perussimppeli laite muutenki, et painaa vaan nappia niin kaikki se tekninen tietous mitä valokuvauksesta on ni se häipy tonne alitajuntaan, et sitä ei siinä kuvaustilanteessa tarvi ku ei voi vaikuttaa mihinkään niin ei myöskään tuu mietittyä. (...) Kännykkä vapautti teknisestä painolastista, valotuksen, ankkujen säätämisestä.” (Mies, 27 v.)

Multimediapuhelin valokuvataiteen välineenä

Opiskelijat osasivat odottaa multimediapuhelimen kameran olevan teknisiltä ominaisuuksiltaan heikko. Siitä huolimatta suurin osa ryhmästä lähti tekemään näyttelyyn nimenomaan valokuvataidetta. Näyttelyprojektin puitteissa vain muutamaa kiinnosti nimenomaan multimediatekniikkaa. Muut olivat erityisen kiinnostuneita valokuvauksesta ja multimediapuhelimesta nimenomaan kuvausvälineenä. Heistä useat olivat sitä mieltä, ettei kameräkännykkä ollut Moby Click-projektissa lainkaan puhelin vaan kamera. Heitä eivät myöskään kiinnostaneet valokuvan lisäksi käytössä olleet mediaelementit, teksti ja ääni. He toistivat käsitystä, jonka mukaan oikeat valokuvat syntyvät valokuvaajan liikkeessä ensin yksin ympäristössään ja sitten pimiössä työskennellessään. Valokuvaajan kehon ja harjaantuneen katseen jatkeena toimivat kamera, pimiö ja pimiössä työskentelyn taito. (Lister 1995)

“No joo tietenkä tiesin etukäteen ettei resoluutio ole hirveän hyvä, toimii pienellä näytöllä, siitä saa hyvin selvän riittää siihen että voi lähetellä puhelimesta toiseen. Mutta kuvan käsittelyllä tietokoneella sitä ei paljon skaalailla. Olisi toivonut että se olisi ollut tarkempi, mutta tohon projektiin, sen puitteissa työt tehtiin, katottiin niit mahdollisuuksia.” (Mies, 26 v.)

“Aika paljo vastas odotuksia: huonolaatunen, huono linssi, pienikokoinen kuva.” (Nainen, 22 v.)

“Valokuvaajana nautin käsin tekemisestä. Osaan tietokoneella tehdä, mutta edelleen minusta oikea valokuva on käsin vedostettu eikä siinä ole kikkailtu mitään värien kanssa.” (Nainen, 25 v.)

“Ollaan valokuvaajia ja printti luonteva väline, meit ei hirveesti kiinnosta näytöllä näytetty, ei olla sellasia ihmisiä kertakäikkiaan et meitä kiinnostais yhtään tollanen multimediatekniikka juttu.” (Nainen, 22 v.)

“[T]oiban oli nimenomaan se interaktiivisuus tavallaan se tiedossa oleva et mitä sillä voi tehdä noi MMS-viestit ja sillä tavalla mutta ei se vaan mua jaksanu kiinnostaa, keskeytin lähinnä kuvaamiseen (...) [Multimediamiestintä] ei liity kuvaan. Voishan noitakin lähettää, ei häiritse, mutta on valokuvaopiskelijan lähtökohhta, kuvaaminen kiinnostaa, ei häitannut ettei sillä voi soittaa.” (Mies, 27 v.)

Opiskelijat, jotka Moby Click-projektissa korostivat valokuvaamisesta, eivät olleet välinpitämättömiä viestintämahdollisuutta kohtaan. Sen sijaan he arvioivat, että se on käyttökelvoton näyttelyteosten tekemiseen. Taidekuvat, niin kuin kyseessä olevat opiskelijat ne määrittivät, saivat vastapoolikseen arkisen kuva- tai multimediamiestien tekemisen, jonka katsottiin olevan kuvan ja kuvaamisen kannalta vähemmän kiinnostavaa ja kuuluvan niin sanotuille tavallisille käyttäjille, arkiseen kännykkäkulttuuriin. Heidän mielestään multimediamiestinäkän kuuluu vapaa-ajan kuvaukseen, ajanvietteeseen (home entertainment), johon kuuluvat nopeasti näpätty tuokiokuvat arkipäiväisistä aiheista ja latteita, kulunut kuvailmaisuus (Slater 1995). Sitä opiskelijat eivät halunneet omissa teoksissaan tuoda taidemuseoon.

“(...) [J]otain kuvaviestijä lähettelin kavereille sähköpostiin, se nyt on sellast pelleily, varmaan mihin toi kamerakännykkä on tarkotettu oikeesti, luulisin. (...) Voi olla et ajattelee et se on sellast hölmöily se ihmisten kuvaaminen, jos nyt tehään taidetta niin voi kuvata jotain muuta. En tiedä, en tunnusta itse ajatelleeni niin, mutta ehkä ei näytteeseen pistä kavereitaan baarissa. En mä ainakaan pistäis. Tol on kuitenkin hankala ottaa henkilökuvia, mitkä ois mitenkään hienoja (...).” (Nainen, 22 v.)

“Aibeet mitä sillä [kamerakännykällä] kuvaa on kevyitä. Tähän me tuotettiin taidetta, mutta jos mulla on se kamerakännykkä, en pidä sitä kamerana vaan se on tallennusväline.” (Nainen, 25 v.)

Haastattelija: *“Yhdistätkö siis MMS:n tietynlaiset kuvat mitä sua ei kiinnostanu ottaa?”*

Haastateltava: *“Ei ehkä niin, mutta mieltää, että siinä vaan keskustellaan kuvaviestien, hauskanpitoa, mutta voihan se olla muutakin, mielenkiintoinen idea toi keskusteluboordi, sielläkin kaikenlaisia hauskoja juttuja. Toisaalta noi aibeetkaan ei oo sovinnaisia, mitä tavalliset ihmiset ehkä lähettelee toisilleen MMS-viesteissä, jos baarissa näkee kavereita ja kuvaa kaljatuoipin läpi.” (Mies, 27 v.)*

Taide-odotukset

Teos *Visuaalista keskustelua* lunasti näyttelyyn kohdistuneet ilmeisimmät odotukset. Matkapuhelinlehti *Isobai* totesi muun muassa, että *Visuaalista keskustelua* oli ainoa teos jossa luotiin “uudenlaista ilmaisua” (Reinikainen 2002). Opiskelijaryhmä suunnitteli teoksen konseptin yhdessä, kolme opiskelijaa toteutti sen ja muut osallistuivat teokseen MMS-viesteillä näyttelyn aikana. Toteutuksessa aktiivisesti mukana ollut opiskelija kertasi teoksen syntymistä:

“Aluperin ajatuksena oli että kartta jossa näkyis liikettä, mutta meni siihen, että saatais sellanen missä vois keskustella aiheesta ja että se saatais olla mielenkiintoisempi, oliskin ihan muu kuva johon sais moninaisempaa informaatiota kuin karttakuva. Päädyttiin tohon jossa merkittävimmät jutut se että näät keskustelureittejä miten ne muovautuu ja elää.” (Mies, 23 v.)

Kaikki opiskelijat osallistuivat sekä teoksen ideointiin että teoksen kuvaviestikeskusteluihin. Teos siis syntyi ja toteutui ryhmätyönä. Visuaalisen keskustelun kohdalla ylenkatse multimediapuhelimen arkisia merkityksiä kohtaan väistyi yhteisen toiminnan hyväksi. Kenties tällä on yhteys muissa matkapuhelimen käytön tutkimuksissa esitettyyn näkemykseen käyttäjien innovoinnista ryhmässä leikin ja huumorin varjolla: “Kuviin voi vangita erilaisia ilmiöitä, jotka ovat nähtävissä myöhemmin muualla. Kuvaviestit luovat yhteisen kiintopisteen, jonka ympärille ryhmä voi keskittää ajatuksensa ja nokkeluutensa.” (Koskinen, Kurvinen, Lehtonen 2001, 35, ks. myös Battarbee 2003, Battarbee & Kurvinen 2003, Kasesniemi & Rautiainen 2001) Moby Click -opiskelijat kuvailivat teoksen osallistumista hauskanpitoa tai askareena, eikä keskusteluteokseen osallistumisessa sovellettu yhtä tarkkoja taiteellisia kriteerejä kuin omien näyttelytöiden kohdalla. Jako taiteen ja arkisen viestinnän välillä tuli esiin vain kerran (ks. sitaatti edellä). Opiskelijat kertoivat ajatelleensa enemmän keskustelun kulkua kuin sitä, että heidän lähettämänsä viestit näkyivät taidenäyttelyssä. Pikemminkin huomiota vei keskustelujen kiivas tahti, joka johtui osin teknisistä ongelmista. Keskustelun aikana oli “kiire vastaanottaa ja tuhota viestejä”, koska puhelimen muistin rajat tulivat äkkiä vastaan. Sen vuoksi kaikki kuvasivat paljon myös etukäteen, miettien keskustelun aihetta ja ennakkoiden keskustelua.

Haastattelija: “[Keskusteluun kuvatessa] ajattelitko keskustelua vai näyttelyä?”

Haastateltava: “Hyvin intuitiivista kaikki. En birveesti miettinyt. Yritti mieltä et lauantaipäivä, mitä lauantaihin liittyy, keskeisiä aiheita joihin kaikki voi samaistua. Mutta jumitti pari kertaa aika kunnolla, lähetti 10 viestiä ja vaikea että mihin nyt kommentoisin.” (Nainen, 25 v.)

Haastattelija: “Ajattelitko keskustelua vai sitä että tulee näyttelyyn, mikä ohjasi kuvaamista?”

Haastateltava: “Enemmänkin keskustelu, koitti pysyä siinä mukana. Takaräivossa että joku saattaa kattoo siellä ettei ihan mitä sattuu mut kyl se siitä vähän lepsuuntu se ote. Ei ollut välttämättä enää kauheen kiinnostavia ne kuvat.” (Mies, 29 v.)

Hauska ja hyödyllinen yksityinen kuvaviesti

Multimediamiesti kelpasi Moby Click-ryhmässä huonosti taiteen kontekstiin, mutta yksityisviestinnässään jokainen opiskelija lähetti kuvia projektin ulkopuolisille henkilöille. Arkikokemuksen kannalta viesteihin suhtauduttiin mielenkiinnolla ja ne koettiin hauskoiksi ja hyödyllisiksi. Ne, jotka olivat kiinnostuneita puhelimen multimediaominaisuuksista, käyttivät kuvan ja tekstin lisäksi myös ääntä viestien yhteydessä.

“Ehkä se on vaan se helppous kun se kamera on tossa kädessä ja sä katot teevetä ja näkyy joku hyvä tai hauska kuva taustalla (...) ehkä enemmänkin vitsejä osittain mitä voi sitten kavereille lähettää. (...)” (Mies, 27 v.)

Haastattelija: “Lähetitkö paljon viestejä?”

Haastateltava: “Joo, mut ne oli enemmän tsoukkikuvia.”

Haastattelija: “Tilannekuvia?”

Haastateltava: “Joo, tai lehdestä tyyliin pilapiirros, joku hauska juttu, piristystä.” (Nainen, 23 v.)

Opiskelijoiden mielestä kuvalla viestiminen oli myös mielenkiintoisinta mitä kamerapuhelimella voisi tehdä tulevaisuudessa, kun se olisi helpompaa ja halvempaa.

“Luulen, että se tulee muuttumaan niin että siitä tulee kommunikaatiomuoto ihan eri tavalla. (...) [E]ttä tulee yleistymään niin että oot esim. jossain kaupassa ja otat kuvan et miten ois tämmönen, luulen et sellaseen käyttöön tää luonnistuu parhaiten. En usko että kukaan mitään tällasta taideprojektia

kaubeen helposti sillä ainakaan rupee väsäämään.” (Nainen, 22 v.)

“(…) En nää järkeä että ottaisın kamerakännnykällä kuvia aiheista joita en voi käyttää muibun kuin siihen että lähetän sen. (…) [K]amerakännnykällä otan arkisista aiheista kun haluan sanoa jollekin jotain. Esim. meen vaatekauppaan ja haluan kysyä joltain onks tää hyvä.” (Nainen, 25 v.)

Edellisissä lainauksissa viitataan jo siihen, mihin tarkoituksiin käyttäjät halusivat multimediapuhelinta mahdollisesti tulevaisuudessa käyttää. Moby Click –käyttäjien keskuudessa toistuivat samat mieltymykset ja pelot kuin kamerapuhelimen käytöstä tehdyissä tutkimuksissa yleensä (Koskinen ym. 2001, Repo & Pantzar 2002, Soronen 2002, Soronen & Tuomisto 2002, Raudaskoski & Arminen 2003, Colombo & Scifo 2005, Kato, Okabe, Ito, Uemoto 2005). Näitä ovat salaa kuvaaminen, helppo, spontaani kuvaaminen, ns. hyötykäyttö työssä tai yksityisviestinnässä, yhteydenpito läheisten kanssa ja baariviestit.

“Oon aina haaveillu tollasesta pienestä välineestä, salapoliisimaisesta kuvailusta. (…) Aluks varmaan saattoi jossain bussissa leikkiä että laittaa tekstiviestejä mutta en mä hirveästi barrastanut sitä. (…) [M]ihin vois käyttää, työkeskustelu, pystyy näyttää kuvalla mitä tarkoittaa. (…) Tytöstävän sukulaisia jotka asuu Italiassa niin lähetin kuvia sähköpostiin.” (Mies, 29 v.)

“(…) [K]u toi on tommonen, on puhuttu että mahdollistaa salakatselun, että ihmiset nyt alkaa kuvaamaan tiäks julkkeiksia joka paikassa (…)” (Mies, 27 v.)

“Esim. olin kampaajalla ystävänä kanssa, se oli hassun näkönen, otin siitä kuvan ja lähetin sen.” (Nainen, 25 v.)

“(…) [B]aaritilantees kun oliin porukalla ni saatoin laittaa kavereille viestiä et ollaan täällä, tää on tämmöst porukkaa.” (Mies, 26 v.)

Yhteenveto

Moby Click-projektissa yhdeksän taideopiskelijaa kutsuttiin yhteen keksimään tapoja käyttää mobiilia multimediaa (audio)visuaalisessa viestinnässä. Lähtökohdan huomioon ottaen on yllättävää, että neljästä valmistuneesta teoksesta vain yksi hyödynsi reaaliaikaisen matkaviestinnän mahdollisuuksia, vaikka yksityisviestinnässään opiskelijat kokivat multimediapuhelimen hauskaksi, hyödylliseksi ja kiinnostavaksi.

Kuten kaikki testikäyttäjäryhmät, taiteen tekijät koettelevat uusia välineitä heille tyypillisin tavoin ja tavoittein. Moby Click-projektin testikäyttäjät suhtautuivat kriittisesti kuvalliseen matkaviestintään ja toisaalta hakivat puhelimen rajoja ja mahdollisuuksia valokuva- ja mediataiteen lähtökohdista.

Visuaalinen kulttuuri oli Moby Click –projektin opiskelijoiden keskuudessa tärkeä käytön määrittäjä. Osallistujat olivat ammattimaisesti kiinnostuneita valokuvaamisesta, he olivat kunnianhimoisia, suorastaan intohimoisia valokuvauksen suhteen, ja he kaikki debytoivat näytteilleasettajina valtakunnallisesti merkittävässä näyttelytilassa. Samaan aikaan kun opiskelijat olivat näyttelyä valmistelevia valokuvaajia ja muotoilijoita, he olivat kuitenkin myös kännykkäkulttuurissa eläviä nuoria kaupunkilaisia. Jokainen käytti projektin aikana multimediapuhelinta yksityiseen viestintäänsä ja jokaisella oli mielipiteensä mobiilista mediasta ja tottumuksensa sen käyttämisessä.

Opiskelijat eivät toisin sanoen olleet välinpitämättömiä multimedia- viestintää kohtaan, vaan reagoivat siihen. Ne, joita multimedia- viestintä ei kiinnostanut tai jotka arvioivat, että se on käyttökeltovotonta ainesta näyttelyteoksiin, käyttivät puhelinta tarkoituksella “väärin”: kamerana, valokuvataiteen välineenä, kääntäen kuvien epätarkkuuden hyödykseen. He kommentoivat tällä tavalla kriittisesti sekä välinettä että kuvallisen matkaviestinnän mahdollisuuksia yleensä. Opiskelijat, jotka sen sijaan olivat kiinnostuneita mobiilin median mahdollisuuksista, pitivät tärkeänä sitä, ettei kukaan muu voisi toteuttaa yhtä monimutkaista rakennelmaa.

Opiskelijat olivat aloittamassa uraansa ammattitaiteilijoina ja –muotoilijoina, ja tilaisuus asettaa teoksia näytteille Kiasmaan, kansallisesti tärkeään instituutioon, sai heidät harkitsevaisiksi. He erottivat toisistaan multimediapuhelimen yksityiskäytön ja ammattikäytön ja taiteen tekemisessä turvautuivat sovinnaisiin näkemyksiin valokuva- ja mediataiteesta.

Taidekontekstista tulevat henkilöt ovat todennäköisesti huolellisia, välineeseen perehtyviä testikäyttäjiä, jotka tutkivat välineen teknisten ominaisuuksien lisäksi sen kulttuurisia merkityksiä. Tällöin välineen koko konsepti saattaa joutua kyseenalaiseksi, mikä vaatii testikäytön tilaajalta suvaitsevaisuutta ja halua ymmärtää taiteellisen prosessin tuottamia näkökulmia. Taiteen tekijöiden keskuudessa on lisäksi erilaisia näkemyksiä taiteesta ja

taidemaailmasta. Taiteilijan työskentelyn taustalla ovat hänen käsityksensä siitä, mikä on hyvää taidetta, millaiset teokset, ilmiöt ja henkilöt kuuluvat taidemaailmaan, ja kuinka hän haluaa näihin suhtautua.

Lähteet

- Battarbee K (2003) Defining Co-experience. Teoksessa: *Proceedings of the Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces*. ACM, June 23-26. Saatavissa: <<http://smart.uiah.fi/home/Katjansiwu/katja.html>>. (Luettu 19.5.2006).
- Battarbee K, Kurvinen E (2003) Supporting creativity - co-experience in MMS. Teoksessa: *Proceedings of The Good, the Bad, and the Irrelevant: The Use and the Future of Information and Communication Technologies COST269 Conference*. 111-115. University of Art and Design Helsinki. Helsinki.
- Bolter J D, Grusin R (1999) *Remediation. Understanding new media*. The MIT Press. Cambridge.
- Colombo F, Scifo B (2005) The social shaping of new mobile devices among Italian youth. Teoksessa: *Everyday Innovators. Researching the role of users in shaping ICTs*. Toim. L Haddon, E Mante, B Sapio, K-H Kommonen, L Fortunati, A Kant. Series: Computer Supported Cooperative Work, Vol. 32. Springer. London.
- Kasesniemi E-L, Rautiainen P (2001) *Kännyssä päilevät sanomat. Nuoret, viesti ja väline*. Tampere University Press. Tampere.
- Kato F, Okabe D, Ito M, Uemoto R (2005) Uses and possibilities of the keitai camera. Teoksessa: *Personal, portable, pedestrian. Mobile phones in Japanese life*. Toim. M Ito, D Okabe, M Matsuda, 300-310. MIT Press. Cambridge.
- Kopomaa T (2000) *Kännykkäyhteiskunnan synty*. Gaudeamus. Helsinki.
- Koskinen I, Kurvinen E, Lehtonen T-K (2001) *Mobiili kuva*. Edita/IT Press. Helsinki.
- Lister M (1995) Introductory essay. Teoksessa *The Photographic Image in Digital Culture*. Toim. M Lister. Routledge. London.
- McNeice P (2003) Hvorfor brugercentreret design er fremtidens design / Why Human-centred Design Is the Design of the Future (Interview with Patrick Whitney). *Designmatters* April 27-33.

- Mäenpää P (2000) Digitaalisen arjen ituja. Kännykkä ja urbaani elämäntapa. Teoksessa: *2000-luvun elämä. Sosiologisia teorioita vuosikymmenen vaihteesta*. Toim. T Hoikkala, JP Roos. Gaudeamus. Helsinki.
- Raudaskoski S, Arminen I (2003) *Mobiilipalveluiden näkymät – tapaustutkimus Tampereen mobiiliklusterin asiantuntijoiden näkemyksistä*. Tampereen yliopisto. Tampere.
- Reinikainen P (2002) Moby click. *Isobai* 5.12.2002-22.1.2003 15.
- Repo P, Hyvönen K, Pantzar M, Timonen P (2003) *Mobiili video*. Kuluttajatutkimuskeskus. Helsinki.
- Repo P, Pantzar M (2002) Mediäkännykkä ajoi kuvapuhelimen ohi - Visioissa tarjotaan yhä puhujan kasvonilmeitä. *Mediumi* 1.3. Saatavissa: <<http://www.m-cult.net/mediumi/>>. (Luettu 16.12.2003).
- Slater D (1995) Domestic photography and digital culture. Teoksessa: *The Photographic image in digital culture*. Toim. M Lister. Routledge. London.
- Soronen A (2002) Kännyssä piilevä kamera - millaista käyttökulttuuria kameräkännykät ovat luomassa? *Mediumi* 1.1. Saatavissa: <<http://www.m-cult.net/mediumi/>>. (Luettu 16.12.2003).
- Soronen A, Tuomisto V (2002) Mobile Image Messaging - Anticipating the Outlines of the Usage Culture. Teoksessa: *Proceedings of the 4th International Symposium*. 359-363. Mobile HCI. Pisa.