

Joakim Piironen

Aistien merkitys osallistavassa museokokemuksessa

Tutkin museovieraiden kokemuksia Suomen kansallismuseossa maisterintutkielmassani ”Hys! Nyt ollaan museossa – Museotunnelmasta elämyksiin”. Tutkimuksessa kehitettiin museopalveluita, jotta kuluttajille voitaisiin tarjota muistettavampia ja osallistavampia kokemuksia.

Tutkimukseni mukaan kokemus muodostuu kolmesta osa-alueesta: museotunnelmasta, tarinoista ja oppimiskokemuksesta. *Museotunnelma* asettaa museovieraan tietynlaiseen rentoutuneeseen olotilaan, mikä kumpuaa museon epäkaupallisesta ympäristöstä. Vieraat toimivat epäitsekäästi toiset museovieraat huomioon ottaen. Museot toimivat myös *tarinoiden välittäjinä* itsestään toisille. Tarinat elävät mennyttä aikaa ja voivat vaikuttaa vielä museovierailun jälkeenkin. Näyttelyistä etsitään lisäksi *oppimiskokemuksia* ja haastetta mielikuvitukselle.ⁱ

Erityisen mielenkiinnonkohteeksi nousi kuitenkin museon aistillisuus. Onnistuneesti välitetyssä museokokemuksessa on huomioitu kaikkien aistien välittämät viestit. Kun tarkastellaan kokemuksen muodostavia tekijöitä eli aistiärsyksiä, perinteisen luokittelun mukaan ihmisellä on käytössään viisi perusaistia: tunto, maku, haju, kuulo ja näkö. On myös oletettu, että tunto- ja hajuaisti ovat intiimejä ja tunteellisia aisteja kun taas näköä ja kuuloa on pidetty viileämpänä ja irrallisena aistina. On myös esitetty että aisteja voisi olla edellisen viiden perusaistin lisäksi paineen, kivun, kylmyyden tai lämmön aistiminen iholla sekä kaksi kehon aistia eli tasapainoaisti ja kinetiikka. Jokaisella näistä aisteista on vaikutusta koettuun kokemukseen.ⁱⁱ

Rodaway on listannut viisi yhteistä piirrettä sille, miten ihmiset käsittelevät aistejaan. Ensimmäinen on aistien yhteistyö. Aistit toimivat yhteistyössä monin eri tavoin saavuttaen paremman arvion todellisuudesta kuin aistit erikseen. Toinen on aistien hierarkia. Vaikka kokemukset muodostuvat aistien yhteisvaikutuksesta, voivat jotkut aistit dominoida tietyissä tilanteissa muita aisteja enemmän. Kolmanneksi aistit ottavat järjestyksen sen mukaan miten kulttuuri määrittää, eikä aina välttämättä sen mukaan, mikä olisi tilanteeseen sopivin. Neljäntenä Rodaway näkee paikan vaikutuksen siihen, mitä aisteja hyödynnetään. Esimerkiksi ulkomaanlomalla ihminen keskittyy herkemmin hienovaraisiin aistillisiin yksityiskohtiin. Viides on aistien vastavuoroisuus. Esimerkiksi kun menee tarpeeksi lähelle henkilöä halutakseen haistaa tämän, niin tämä henkilö myös sallii itsensä haistettavan.ⁱⁱⁱ

Museot esineiden esittelijöinä

Suomen kansallismuseon näyttelyissä on kiinnitetty eniten huomiota siihen, että esineet ovat nähtävillä. Kuuloaistia on hyödynnetty muutamissa dokumenttivideoissa, joita näyttelytiloissa näytetään, sekä aidossa Kuplavalokkariissa, jonka käynnistämällä kuulee moottoriääniä mukailevia ääniefektejä. Tunto-, haju- ja makuuainin hyödyntämistä kokemuksen luomiseen ei ole käytetty lainkaan.

Näkeminen on aisteista hallitsevin kyky saada selkoa ympäröivästä maailmasta ja ihminen on ensisijaisesti visuaalisesti orientoitunut. Se antaa ihmisille synteettisen näkemyksen ympäristöstä kokonaisuutena ja antaa mahdollisuuden erotella objekteja värin, tekstuurin, muodon, koon ja järjestelyn mukaan. Länsimaisessa kulttuurissa näkemisen merkitystä korostetaan enemmän kuin muissa kulttuureissa.^{iv} Tutkimukseni perusteella näkeminen oli myös museovieraille tärkein aisti heidän museokokemuksessaan,^v kuten haastateltava kertoo:

”Museossa se perustuu niin siihen näkemiseen, se on esteettinen kokemus. Mä tykkään siitä enemmän että se tulee mun silmien kautta kuin korvien kautta. Mä haluan nähdä mukavannäköisiä esineitä, tuttuja juttuja joista tulee jotenkin aikaisemman elämän asioita mieleen. Se on se mun niin kuin henkilökohtainen intressi.”

Äänien merkitys museokokemuksessa

Schafer (1977) erottaa äänimaisemat (engl. soundscape) ’lo-fi’ ja ’hi-fi’ -äänimaisemiksi. Hi-fi -ääniä pidetään ihmiselle miellyttävänä ja taas lo-fi -ääntä äänisaasteena.^{vi} Äänisaasteella tarkoitetaan epämiellyttävää kohinaa. Se sisältää vähän soonista tietoa ja vain harvoja asioita kuullaan selvästi. Tällaiset äänet ovat tyypillisempiä kaupungissa kuin maaseudulla. Erilliset äänet ovat juuttuneet esimerkiksi kaupungissa juuri raskaan liikenteen tai muiden kaupungin äänilähteiden sekaan. Hi-fi -äänimaisemaa tavataan luontomaisemissa ympäristöissä, esimerkiksi vesiputous tarjoaa tällaisen äänimaiseman. Tällaisessa äänimaisemassa on vähän ympäröivää melua, erilliset äänet erottuvat selkeästi ja yhdistyessään ne sekoittuvat mielenkiintoisesti.

Äänien merkitys museossa on ristiriitainen. Toisaalta ääniä hyödyntämällä voisi saada enemmän elämyksellisyyttä museokokemukseen, sillä kuten Rodaway toteaa, tuo musiikki suurimmalle osalle ihmisistä vahvemman tunteellisen kokemuksen kuin vaikkapa pelkkä kuvien katselu.^{vii} Toisaalta taas lo-fi -äänimaiseman kaltaiset äänet voivat haitata museokokemuksen tunnelmaa ja rauhoittavaa ilmapiiriä. Mikäli museossa käytettäisiin ääniä hyväksi, täytyisi varoa niin sanotun lo-fi äänisaasteen syntymistä.

Tuntoaistin hyödyntäminen museoissa

Kun kysyin museovierailta, miten kokemuksia voisi vahvistaa, mainitsivat monet, että tavaroiden koskeminen voisi olla sellaista, joka tekisi käynnistä mieleenpainuvamman. Haastateltava kertoo:

”Museoita voisi kehittää sitten, että voisi koskea esineisiin [...] ei ole niin väliä ovatko esineet aitoja vai eivät” (56-vuotias nainen).

Tunteminen ei ole vain fyysistä vaan se on myös tunteellinen side ihmisen ja maailman välille. Hellävarainen kosketus on aina tehokkaampaa kuin sanat. Tuntoaisti on suora, intiimi ja ehkä totuudenmukaisin aisti. Koskettamisen avulla on pääsy materialistisen maailman lisäksi myös elävään maailmaan. Rodawayn mukaan tuntoaisti on vähiten altis harhauttamiselle ja aisteista se, joihin ihminen luottaa eniten.^{viii}

Tuntoaisti on siis ihmisen henkilökohtaisin aisti ja aisteista se joka on lähimpänä henkilöä itseään. Museoesineiden aitous on muuten tärkeää museovieraille, mutta ihmiset ymmärtävät, ettei aitoihin esineisiin voi koskea. Jos museossa haluttaisiin vahvistaa elämyksellisyyttä tekemällä koskettavissa olevia kopioita aidoista esineistä, kuuluisi malliesineiden kunnioittaa alkuperäistä valmistustapaa ja olla mahdollisimman aidonoloisia. Esineisiin halutaan koskea, jotta voidaan itse muodostaa kuva siitä millaista on joskus ollut ja vertailla sitä nykypäivän vastaaviin esineisiin. Museovierailta oli tapana pohtia esineiden painoa tai miltä tuntuisi käyttää niitä. Tekemällä aidonnäköiset kopiot voitaisiin vahvistaa tätä tunnetta.^{ix}

Kirjoittaja on valmistumassa kuluttajaekonomian maisteriksi Helsingin yliopistosta ja toimii parhaillaan yrittäjänä sekä liiketoiminnan kehitystehtävissä Sanoma Media Finlandilla.

Lähteet

Piiroinen, J. 2014. Hys! Nyt ollaan museossa – Museotunnelmasta elämyksiin. Taloustieteen laitoksen selvityksiä nro 80. Helsingin yliopisto. Helsinki.

Rodaway, P. 1995. *Sensuous Geographies – Body, sense and place*. London and New York.

ⁱ Piiroinen 2014.

ⁱⁱ Rodaway 1995.

ⁱⁱⁱ Rodaway 1995, 36–37.

^{iv} Rodaway 1995.

^v Piiroinen 2014.

^{vi} Rodaway 1995.

^{vii} Rodaway 1995, 95.

^{viii} Rodaway 1995, 43.

^{ix} Piiroinen 2014.