

Maunu Häyrynen

## RUUDUN TAKAA Tietokoneiden taustakuvat käyttäjien kuvakulttuurina

*Taustakuva vilahtaa ruudulla, kun käyttäjä avaa tietokoneen tai siirtyy ohjelmasta toiseen. Se voi olla käyttöjärjestelmän valmiskuva tai käyttäjän itsensä valitsema. Oma taustakuva voi olla käyttäjän kuvaama tai Internetistä hakema. Sen kuvatyyppejä tai aiheita voi olla mikä hyvänsä, mutta usein taustakuvina näkee käyttäjän omia perhe-, matka- tai luontokuvia. Taustakuvat ovat lyhyessä ajassa nopeasti ja laajalle levinnyt uusi visuaalisen kulttuurin muoto. Tämän artikkelin tarkoitus on kartoittaa näkökulmia taustakuvien tutkimukseen.*

Taustakuva ilmestyy koneen ruudulle käynnistysvaiheessa, ja työpöytä ikoneineen rakentuu sen päälle. Se on joko käyttöjärjestelmän, laitteiston valmistajan tai työnantajan tuottama oletuskuva tai käyttäjän itsensä valitsema kuva. Jälkimmäinen voi olla lähes minkä tahansa yleisen formaatin kuvatiedosto. Dynaamisessa taustakuvassa kuva voi vaihtua ennalta määritellyn syklin mukaisesti. Käytännön rajoituksia taustakuvan valinnalle asettavat lähinnä kuvatiedoston koko, kuvan resoluutio ja ikonien erottuvuus taustakuvaa vasten.

Ainakin Windows-käyttöjärjestelmässä taustakuva ilmestyy ruutuun käynnistyssekvenssin jälkeen ja näkyy lyhyen hetken ilman ikoneita tai toimintopalkkia. Sen jälkeen työpöytä rakentuu sen päälle. Kun yksi tai useampi sovellus käynnistetään, taustakuva häviää kokonaan tai osittain, riippuen siitä ajetaanko niitä täydellä näytöllä vai pienemmissä ikkunoissa, ja palaa näkyviin taas, kun ohjelmat suljetaan. Taustakuva siis nähdään toistuvasti, mutta sitä katsotaan harvemmin pitkään tai keskittyneesti. Ruudun täyttävää taustakuvaa voi kuitenkin tarkastella yksityiskohtaisesti, sikäli kuin se kuvaa peittävilta työpöydän elementeiltä onnistuu.

Käyttäjän lisäksi henkilökohtaisen tietokoneen taustakuvan voi nähdä perheen tai työyhteisön jäsen, julkisella paikalla käytetyistä kannettavasta satunnainen ohikulkija. Taustakuva ei siis ole täysin



Taustakuva kirjoittajan kotikoneelta. Kuva on käyttäjän ottama matkakuva Barcelonasta, aiheena tuntematon pariskunta puistopiknikillä tietämättöminä pensasaidan takaa tarkkailevasta (betonisesta) mammutista. Taustakuvan päälle sijoittuvat työpöydän ikonit, toimintopalkki ja avatut ikkunat.

yksityinen, vaan sen valinnassa on huomioitava myös kuvan osuminen toisten silmiin. Muiden huomion kiinnittäminen saattaa jopa perustella kuvan valintaa esimerkiksi työpaikoilla, missä kuvan voi odottaa saavan osakseen työtoverien kommentteja. Taustakuvalla voi viestittää vaikkapa omaa musiikkimakua tai suosikkijoukkuetta tai kertoa ympäristölle olevansa perheihminen tai lemmikkirakas. Kaikki taustakuvat eivät toimi samalla tavoin kaikissa yhteyksissä, joten kotikoneessa voidaan käyttää toisenlaista kuvaa kuin kannettavassa tai työkoneessa.

Oma mielenkiintoni taustakuviin juontuu aiemmin tutkimastani populaarimaisemankuvauksesta. Maisemakuvat ovat yleisiä sekä valmiskuvissa että omissa taustakuvissa, joten aloin pohtia, tarjoaisivatko henkilökohtaisten tietokoneiden taustakuvat uuden näkökulman perinteisten maisemakuvien katseluun ja kuluttamiseen. Kiinnostuin laajemmin taustakuvasta sekä sen ja katsojan suhteesta. Taustakuvaan tuntui liittyvän sekä perinteisestä maisemakuvauksesta että muusta digitaalisesta kuvasta poikkeavia piirteitä, joita halusin tarkastella lähemmin.

Johdin aiheesta vuonna 2011 työpajaa *Nordic Network for Interdisciplinary Environmental Studies* -symposiumin pohjoismaisille jatko-opiskelijoille sekä opetin vuonna 2012 kurssin Turun yliopiston kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen maisteriopiskelijoille, tarkoituksena kummassakin tapauksessa hahmottaa taustakuvaa ilmiönä ja tutkimuksellisia lähestymistapoja siihen. Keskusteluai-neistoina toimivat osallistujilta kerätyt taustakuvat, joista osan olen saanut asianomaisten luvalla käyttöön tässä artikkelissa, sekä kurssin yhteydessä tehty kysely, jonka tuloksia myös esittelen. Olen tätä ennen käsitellyt aihetta tutkimuspaperissa *International Committee for the History of Technology* vuoden 2012 konferenssissa.

Tämä artikkeli ei pohjaudu taustakuvia koskevaan teoreettisesti ankuroituun tutkimukseen vaan etsii sellaisen suuntaviivoja heuristisena apuvälineenään yllä mainitut alustavat aineistot. Tarkoituksena on kartoittaa taustakuvaa ilmiönä, sitä sivuavaa tutkimusta ja mahdollisia teoreettisia näkökulmia sekä niihin pohjautuvia tutkimusasetelmia. Tätä tavoitetta tukee myös opiskelijoille tekemäni taustakuvakyselyn tulkinta. Yksi kiinnostukseni kohde on maisema-aiheisten taustakuvien rooli käyttäjien identiteetin kannalta. Tutkimuskysymyksiksi asetuvat, miksi omia taustakuvia käytetään, minkälaisia valintaperusteita niille esitetään ja mitä henkilökohtaisia merkityksiä käyttäjät niille antavat. Näistä käydyn keskustelun perusteella pyrin arvioimaan taustakuvan yleisempää merkitystä ja sen tutkimusmahdollisuuksia etenkin oman alani, maisemantutkimuksen, kannalta.

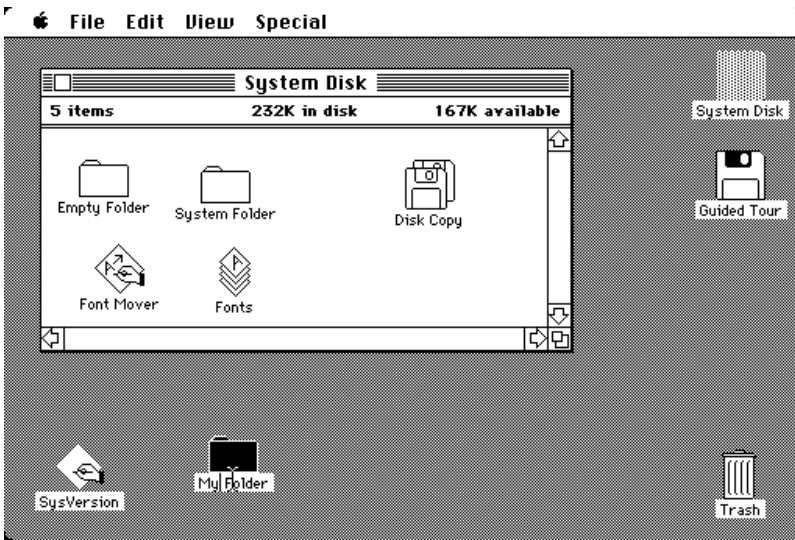
Olen rajannut tarkasteluni ulkopuolelle näytönsäästäjäkuvat, jotka nekin voi valita itse, samoin joidenkin organisaatioiden ”brändikuvat”, joita työntekijöiden edellytetään käyttävän. Henkilökohtaisiin tietokoneisiin lukeutuvien älypuhelinien ja muiden taskutietokoneiden tai tablettien taustakuvat on niin ikään rajattu pois, koska mukana kuljetettavalla ja yleensä kameralla varustetulla laitteella suhteen kuvan tuottamiseen voi olettaa erilaiseksi kuin pöytäkoneella. Pitäydyn myös itse taustakuvissa sekä niiden välittömissä käyttötavoissa ja -yhteyksissä oman käyttäjäkokemukseni ja alustavien aineistojeni pohjalta enkä pyri tässä vaiheessa ulottamaan tarkastelua kuvien laajempiin sosiaalisiin tai teknologisiin konteksteihin (vrt. Rose 2007, 11–31). Nämä rajaukset eivät perustu empiiriseen vertailutietoon, jollaista aihepiiristä ei löydy, vaan olen tehnyt ne omien taustaoletusteni ja käyttäjäkokemukseni pohjalta.

## Taustakuvan lyhyt historia

Tietokonenäyttöjen taustakuvat ovat kohtalaisen tuore ilmiö. Henkilökohtaisten tietokoneiden graafinen käyttöliittymä lienee teknisesti kehittynyt jo aiemmin mutta levisi laajempaan käyttöön vasta ensimmäisen Apple Macintoshin julkistamisen myötä 1984. Sen työpöydän taustaksi oli valittavissa erilaisia rastereita ja vähän myöhemmin värillisiä kuvioita (*background patterns*, Wiggins 1988).

Vuonna 1990 julkistetussa Microsoft Windows 3.0 -käyttöjärjestelmässä oli periaatteessa mahdollista käyttää taustana (*wallpaper*) myös omaa kuvatiedostoa, mutta operaatio oli sen verran mutkikas, että moni tyytyi yksivärisen taustaan (Venditto 1990). Viisi vuotta myöhemmin Windows 95 teki taustakuvan vaihtamisen riittävän helpoksi, jotta käytäntö saattoi alkaa levitä toistaitoisempien käyttäjien keskuuteen. 1990-luvun alussa käyttöön ilmaantuivat myös ensimmäiset kuluttajille tarkoitetut digitaaliset kamerat samalla, kun digitaalisten kuvien jakaminen mahdollistui World Wide Webin ja graafisten selainten avulla (Sarvas & Frohlich 2011, 89–92).

Taustakuvilla ja -kuvioilla on ollut oma osuutensa tietokoneiden ja käyttöjärjestelmien markkinoinnissa. Ensimmäisten Macintosh-mallien ikoniseen muotoiluun kuului erottamattomasti pieni mutta korkealaatuinen näyttö rasteritaustoineen, ja Microsoftin XP-käyttöjärjestelmän



Apple Macintoshin työpöytä perustui Xerox PARCin 1970-luvulla kehittämään graafiseen käyttöliittymään. Pohjarasterin tarkoitus oli toimia neutraalina työskentelyalustana. Rasterin voi vaihtaa mutta taustakuvia ei ennen 1990-lukua tunnettu. Apple. (History of Graphical User Interface, Wikipedia.) Kuva: Apple.

lanseerauksessa vuonna 2001 tärkeän sijan sai valokuvaaja Chuck O'Rearin *The Bliss* -otos, kumpuileva nurmimaisema Sonoma Countysta (Messieh 2011). Organisaatioilla yhtenäiset taustakuvat logoineen voivat olla osa niiden suunniteltua visuaalista ilmettä. Nykyisin valmistaustakuvia tai -teemoja voidaan hyödyntää esimerkiksi elokuvien, pelien, mangan tai musiikin markkinoinnissa.

Oman taustakuvan käyttömahdollisuudella voi olla oma roolinsa tietokoneen tai käyttöjärjestelmän markkinoinnissa, mutta ainakin Microsoftin markkinointiponnistukset tuntuvat *The Blissin* jälkeen



Vuonna 2001 julkaistun Windows XP -käyttöjärjestelmän nimellä *The Bliss* tunnettu oletustaustakuva lienee maisemataustakuvista tunnetuin. Win95-käyttöjärjestelmästä periytynyt kumpupilvitaivas yhdistyy epätodellisen tuntuiseen pastoraalimaisemaan vailla kiintopistettä. Avoimuus, syväterävyys ja liikkeessä olevan tuntuinen pilvitaivas luovat mielikuvan vapaasti saavutettavasta, ruudun ulkopuolelle jatkuvasta kuvatilasta. Kuva Chuck O'Rear / Microsoft. (*The Bliss*, Wikipedia.)

keskittyneen käyttöjärjestelmän mukana tulevien tai Internetistä saatavien valmiskuva- ja teemavaihtoehtojen kehittelyyn. Valmiit teemat sisältävät vakiomaisema- ja -luontokuvien lisäksi myös yksilöllisempää grafiikkaa (Hahmot-teema) ja valmistajan verkkosivuilla on saatavilla lisävalikoimia, joihin saa halutessaan mukaan äänenkin (Teemat – Microsoft Windows 2014).

Tänä päivänä käyttäjän valitsemia näytön taustakuvia käytetään kaikkialla maailmassa ja kaikenkokoisissa henkilökohtaisissa tietokoneissa, matkapuhelimia unohtamatta. Ilmiön mittasuhteita on vaikea arvioida, mutta ilman laajamittaista tutkimustakin uskaltanee sanoa, että taustakuvasta on monin paikoin tullut yksi digitaalisen kuvan nopeasti yleistyneistä uusista käyttötavoista ja samalla vakiintunut osa tietokoneiden käyttökulttuuria.

En ole onnistunut löytämään aikaisempaa tutkimusta käyttäjän valitsemista taustakuvista. Aihepiiriä kyllä sivutaan monilla tutkimusalueilla, kuten visuaalisen ja digitaalisen kulttuurin tutkimuksessa. Lähimmäksi on tullut Anne Friedberg teoksessaan *The Virtual Window from Alberti to Microsoft* (2006). Friedberg liitti siinä tietokonenäytön ikkunametaforan avulla osaksi renessanssiin asti yltävää jatkumoa mutta katsoi sen samalla merkitsevän kehystetyn perspektiivikuvan loppua. Friedberg oli kiinnostunut graafisesta käyttöliittymästä virtuaalisena ”ikkunana” mutta ei erikseen nostanut näytön taustakuvia keskusteluun. Friedbergin analyysi on kuitenkin taustakuvien katsomistavan kannalta olennaisen tärkeää, ja palaan siihen tarkemmin jäljempänä.

Olen ryhmittänyt taustakuvaa sivuavaa tutkimusta näkökulmittain kolmeen osaan. Ensimmäisenä on taustakuva digitaalisena kuvana ja siihen liittyvät teknologiat, toisena taustakuvan katsomiseen liittyvät tavat ja kolmantena taustakuvan aiheet ja niiden suhde käyttäjään erityisesti perhe- ja maisemakuviin liittyen.

## Taustakuva digitaalisena kuvana

Koska taustani on taiteentutkimuksessa, olen lähtenyt liikkeelle taustakuvien tulkinnasta visuaalisina esityksinä. Aiheen lähempi tarkastelu osoittaa kuitenkin tämän näkökulman rajoitukset. Susanna Paasonen toteaa Internet-kuvista, että niitä on vaikeaa, ellei mahdotonta, tarkastella käyttöliittymästä, laitteistosta ja verkosta irrallaan. Kuvien sisällön rinnalla olennaiseksi kysymykseksi nousevat kuvien käyttötavat ja materiaalisuus. (Paasonen 2013, 37–44.)

Digitaalista kuvaa on sanottu valokuvauksen jälkeiseksi kuvaksi, jota voi rajattomasti muokata tai liittää uusiin yhteyksiin (Lister 1997; Seppä 2012, 198). Digitaalinen vallankumous on valokuvan lisäksi mullistanut kuvaruudun (*screen*), joka aikaisemmin yhdistyi televisi-oon tai elokuvaan. Tietokoneen näytöstä on tullut valokuvan keskeinen tarkasteluväline ja -ympäristö, mikä on muuttanut sekä kuvien materiaalisuutta että tapaa, jolla niitä katsotaan. Anne Friedberg on paikantanut tämän mullistuksen graafisen käyttöliittymän yleistymiseen Apple Macintoshin ja Microsoftin Windows-käyttöjärjestelmän ensiversioiden myötä 1980-luvulla. Viimeistään World Wide Web johti mediakonvergenssiin, jossa kuvat liikkuvat esteettä välineestä

toiseen. Samalla Friedberg on kuitenkin katsonut tietokonenäytön merkinneen perinteisen yhtenäisen kuvatilallisuuden loppua, koska se jakaa ruudun useiksi simultaanisiksi ikkunoiksi ja ikoneiksi. (Friedberg 2006, 2–7, 192–193, 220–229.) Samantapaisia huomioita on aiemmin tehnyt Lev Manovich (1996, 167–168).

Jo kuvan asentaminen taustakuvaksi voi muuttaa sen rajausta ja vääristöä kuvasuhdetta. Käyttäjä erottaa ikonit, ikkunat, toimintopalkin ja valikot tarkkarajaisina taustaa vasten. Taustakuva tukee tätä, jos se on suhteellisen neutraalisävyinen ja vähäkontrastinen. Oletustaustakuvissa suositaan etäännyttäviä sinisiä ja vihreitä värejä ja tummasävyistä taustaa usein vaaleiden tai kirkasväristen ikonien esiin nostamiseksi. Varsinaisen työpöydän taakse muodostuu näin syvyytsuhteita, ja ikonit ikään kuin kelluvat kuvatilallisuuden pinnassa. Väriä valitessa perustelee myös laajalle levinnyt käsitys sinisistä ja vihreistä sävyistä rauhoittavina ja stressiä lieventävinä. Itse kuvatut tai verkosta hankitut taustakuvat ovat teknisesti viimeistellyjä valmiskuvia matalaresoluutioisempia, mikä työpöydän objektien erottumisen kannalta voi olla eduksi.

Heli Rantavuori on käyttänyt kännykkäkuvia käsitellessä väitöskirjassaan teoreettisina perspektiiveinä Stuart Hallin ja Paul du Gayn ”kulttuurin kehää” sekä Roger Silverstonen mallia teknologian kesyttämistä. Du Gayn, Hallin ja muiden (1997) tunnetun edelläkävijätutkimuksen kohteena oli Sony Walkman kulttuurisena tekstinä, jota tarkasteltiin tuotannon, kulutuksen, säätelyn, representaation ja identiteetin pisteistä käsin. Rantavuoren kiinnostuksen kohteina olivat jaettujen kännykkäkuvien varaan rakentuvat identiteetit, eivät kuvien tekstuaaliset merkitykset. Instituutioiden tasolle painottuva kulttuurin kehä ei kuitenkaan kaikilta osiltaan soveltunut kännykkäkuvien tarkasteluun, koska kehän eri vaiheet eivät niissä selkeästi erottuneet toisistaan. Teknologian kesyttämistutkimus tarjosi rinnalle käyttäjään keskittyvän näkökulman. (Rantavuori 2008, 19–31; du Gay et al. 1997.)

Paasonen kiinnittää huomiota median yhteensulautumiseen ja eri lähteistä peräisin olevien kuvastojen kierrätykseen ja kerrostumiseen verkkokuvissa. Uudet mediat lainaavat vanhoja, jotka puolestaan saavat vaikutteita uusista. Mediakonvergenssiin liittyy Rantavuoren Paasonen tavoin merkille panema tuottajan ja kuluttajan roolien sekoittuminen. (Paasonen 2013, 36–37; Rantavuori 2008, 28.) Rantavuoren mukaan käyttäjät tekevät tietoisia erotteluja eri kuvagenrejen välillä ja noudattavat kotivalokuvauksessa perinteisiä konventioita, jotka eivät sido kännykkäkuvasta. Kännykkäkuvaa ei koeta seremoniallisen kotivalokuvan tapaan pysyväksi tai vakavasti otettavaksi vaan tilapäiseksi osaksi käyttäjien keskinäistä viestintää. (Rantavuori 2008, 60–70.) Samaan tapaan käyttäjät leikittelevät Paasonen mukaan itseä representoivilla Facebook-profiilikuvilla ja vaihtelevat niitä. (Paasonen 2013, 44–45.)

Taustakuvilla on yhteistä verkko- ja kännykkäkuvien kanssa mediakonvergenssi sekä kuvan tuottajan, välittäjän ja käyttäjän roolien sekoittuminen. Taustakuvat ovat erottamattomissa niitä mahdollistavista teknisistä infrastruktuureista, joihin tietokoneiden ja ohjelmistojen lisäksi kuuluvat oheislaitteet, kamerat sekä verkko palveluinen (Sarvas & Frohlich 2011, 84–86.). Ne ovat muiden digi-

taalien kuvien tapaan luonteeltaan tilapäisiä. Toisaalta taustakuvat tuntuvat poikkeavan sekä verkko- että kännykkäkuvista. Ne eivät ole ensisijaisesti muille vaan käyttäjälleen itselleen tarkoitettuja. Niitä ei selata ohimennen vaan ne nähdään toistuvasti omalla työpöydällä. Tietokoneen näytön koko ja formaatti mahdollistavat myös suuremmat ja resoluutioltaan tarkemmat kuvat kuin kännyköissä tai tekstiä ja kuvaa yhdistelevissä verkkosisällöissä.

Taustakuvat voidaan Silverstonen tapaan nähdä osana uuden teknologian omaksumisprosessia, johon kuuluvat teknologisen objektin hankinta (*appropriation*), sen sovittaminen osaksi ympäristönsä tilallista järjestystä (*objectification*) ja ajallisia rutiineja (*incorporation*) sekä lopulta käyttäjän sosiaalisen aseman vahvistaminen teknologian avulla (*conversion*). (Rantavuo 2008, 25–27, 126.) Kyky vaikuttaa tietokoneen ulkoasuun on muiden vapaavalintaisten käyttäjäasetusten tavoin voinut lisätä käyttäjän uuden teknologian hallinnan tunnetta – saatettiinhan käyttäjäliittymiä muokata yksilöllisesti jo merkkipohjaisissa käyttöjärjestelmissä (esim. Järvinen 1988). Taustakuva on voitu nähdä myös osana tietokoneen esineellisyyttä ja sitä estetisoivana ”koristeena” samaan tapaan kuin kännyköissäkin. (Rantavuo 2008, 72–73.)

Taustakuvien lähteet riippuvat laiteympäristöstä ja käyttäjän kyvyistä. Kuvat voivat olla peräisin digikamerasta (kamerakännykät mukaan lukien) tai Internetistä, tai ne on voitu skannata tai tuottaa itse tietokoneen grafiikkaohjelmalla. Myös omaa valokuvaa on voitu käsitellä tietokoneella. (Vrt. Sarvas & Frohlich 2011, 84–86, 99.) Internetistä haetut kuvat ovat harvemmin varta vasten taustakuviksi tuotettuja. On toki olemassa monenlaisia taustakuvasivustoja ja ”kuvalautoja” (*imageboards*), nettiyhteisöjen ylläpitämiä ja etenkin Japanissa suosittuja foorumeja kuvien vaihtoon. Kuvalaudoista vapaasti saatavien taustakuvien aiheisto on kirjavaa: se voi vaihdella animesta, grafiikoista ja visuaalisista meemeistä fanikuvastoon, nettiyhteisöjen tunnuksiin tai ”illuminatitkolmion” tapaiseen esoteeriseen symboliikkaan (esimerkiksi *4chan*). Näitä taustakuvia voi olettaa käytettävän ensi sijassa piireissä,



”Imageboardeilta” eli kuvalaudoilta vapaasti saatavien taustakuvien valikoima on kirjavaa mutta päältä katsoen animevoittoista. (Lstyres.com.)

joille niiden merkityssisällöt avautuvat, kuten animeharrastajien, faniyhteisöjen tai muiden vihkiytyneiden keskuudessa.

## Kuinka taustakuva katsotaan?

Sekä Friedberg että Manovich ovat kiinnittäneet huomiota käyttäjän ruumiin ja tietokoneen näytön suhteeseen. Käyttäjä istuu pitkiä aikoja koneen ääressä näyttöä katsellen, jolloin muodostuu kontrasti liikkumattoman käyttäjän ja muuttuvan näytön välille samaan tapaan kuin televisiota tai elokuvaa katsoessa (joskin televisiota voi seurata myös syrjäisillä erityistä huomiota kiinnittämättä, vrt. Morley 1995). Kuvaruutu on materiaallinen, ja sen reunat ovat yhtä tärkeitä kuin ruudun keskuskina, koska ne rajaavat ruudun ulkopuolisen tilan ja suuntaavat käyttäjän katseen (Friedberg 2006, 6, 18, 165). Tällöin tapahtuu Manovichin mukaan katsovan subjektin kahdentuminen osaksi sekä fyysisistä työskentely-ympäristöstä että virtuaalista tilaa (Manovich 1996, 168, 172–173).

Koneella istujan silmien edessä avautuva etäisyysilluusio on näennäisessä ristiriidassa lähietäisyydellä olevan tietokoneen ruudun ja työpöydän rajallisen tilan kanssa. Yhdessä työpöydän ikonien ja muun sisällön kanssa syntyy eräänlainen trikkivaikutelma. Samantapaisen ristiriidan tuottaa kuvan ja katsojan vuorovaikutus esimerkiksi perhe- tai lemmikkikuvissa, joissa kuvattavan kanssa voi muodostua katsekontakti työpöydän ”läpi”, tai tilannekuvissa, joissa liikeilluusio toimii vastakohtana työpöydän staattisuudelle. Kuva voi rakentaa suhdetta katsojaan myös elokuvista tutuilla keinoilla, kuten syväterävyydellä tai viittauksilla ruudun ulkopuoliseen tilaan (*off-frame space*: Metz 1990, 160–161). Syväterävyydellä saadaan aikaan illuusio kuvatilaa saavutettavuudesta, ja viittaamalla ruudun ulkopuoliseen poissaolevaan saadaan se symbolisesti osaksi kuvatilaa (Rose 2007, 51–53, 119–121).

Konventioihin luo etäisyyttä taustakuvilla leikkittely, joka monesti perustuu edellä kuvattuihin taustan ja työpöydän tai näytön välisiin jännitteisiin. Microsoftin *The Bliss* -oletustaustakuvasta löytyy lukuisia epävirallisia muunnelmia, joista yhdessä tutun maiseman peittää särkyneet näyttöruutu. Toinen tapa on työpöydän ikoneihin jollain tapaa yhdistyvä tai niistä ”tietoinen” taustakuva. Taustakuvalla leikkittely tarjoaa mahdollisuuksia sen kautta tapahtuvaan identiteetin määrittelyyn (vrt. kännykkäkuvan leikkiulottuvuus: Rantavuo 2008, 73–74).



Ikoninen trikkimuunnelma  
*The Bliss* -oletustausta-  
kuvasta.  
(Sagorpirbd, Deviantart.com.)





Taustakuva on käyttäjän ottama matkakuva. Kuva noudattaa maisemakalenterien tapaan maisemankuvauksen perinteisiä aihe- ja sommittelukonventioita. Terävyysalue tarkentuu "kulissipuiden" ja pittoreskin rakennuksen rajaamaan etualaan ja saa aikaan näyttämömaisen tilavaikutelman.



Käyttäjän ottama matkakuva taustakuvana. Klassinen keskeisperspektiivisommitelma korostaa syvyysvaikutelmaa. Kuvaajan kumppani "sijaiskatsojana" sommitelman keskellä muodostaa vuorovaikutussuhteen kuvan ja katsojan välille. Maisema laajenee panoraamamaisesti yli kuva-alan rajojen, terävään etualaan kontrastoituva autereinen tausta tuo mieleen *The Bliss*-taustakuvan. Kuva: Lotta Nirkkonen.



Kuvan on ottanut käyttäjän matkatoveri, ja se liittyy yhteiseen matkakokemukseen. Luontodokumenteista tuttu flamingoihe ja käsittelytapa voisivat kuulua valmistaustakuvaan. Liikkuvaan parveen tarkentunut kuva ja horisontti luovat illuusion reunan yli jatkuvasta tilasta, epätarkaksi jäänyt etuala taas rajaa katsojaa erilleen kohteesta. Kuva: Henning Hj. Johansen.



Ilja Repinin *Ristisaatto* Kurskin kuvernementissa (1880–1883) edustaa kuvataideteosta taustakuvaan. Näyttämöllisen kuvan vahva perspektiivisyys, etualan kolmiulotteinen detaljointi ja diagonaalinen liikesuunta tuottavat ruudun ulkopuolelle jatkuvan tilavaikutelman. Samalla maalauksen esi-neellisyys näkyy sivellinjäljen muodostamana pintana. Katsoja-asemia voi erottaa kolme: ristisaaton kuvitteellisen sivustaseuraajan, näytteille asetetun taulun katsojan ja tietokoneella istuvan käyttäjän.



Internetistä peräisin oleva kuva liittyy pelikulttuuriin. Kuva on taustakuvaksi poikkeuksellisen huomiota herättävä: voooneulaa pitelevä hirviöhahmo nousee aggressiivisesti esiin ruudusta, ja liikesuunta jatkuu kohti katsojaa. Kuvan valinnassa on haluttu eroon taustakuvan neutraaliudesta.



Internetistä haettu manga-hahmo taustakuvana. Hahmon katsekontakti katsojaan tuottaa vuorovaikutuksen kuvan ja käyttäjän välille. Kuva on tietoisesti sommiteltu osaksi työpöydän kokonaisuutta: se sijoittuu näytön oikeaan, ikoneista tyhjään laitaan, jolloin hahmo nousee valkoista taustaa vasten esiin työpöydän kuvatilaa.

## Taustakuvan tulkintaa: perhekuva

Päällisin puolin tavanomaisilta vaikuttaviin taustakuviin voi monesti liittyä vain käyttäjän ja tämän lähipiirin tuntema merkitys. Kynnyn sen avaamiseen tai edes henkilökohtaisen tietokoneen taustakuvan näyttämiseen ulkopuoliselle saattaa olla korkea ja sen näkyminen esimerkiksi julkisen esiintymisen yhteydessä hämmentävää. Toisaalta moni on aiheesta kuullessaan kertonut spontaanisti mitä erilaisimpia tarinoita omista taustakuvistaan. Taustakuvilla tuntuu olevan kaksi artikulaatiotasoa, ulospäin näkyvä neutraali julkisivu ja käyttäjän omaan elämänhistoriaan liittyvä kertomus, joka on tarkoitettu ensisijaisesti tälle itselleen. Taustakuvaa voi verrata omakuvaan (Palin 2011): käyttäjä valitsee tietynlaisen kuvan edustamaan itseään samaan tapaan kuin Facebook-profiilikuvissa (Paasonen 2013, 44–45). Toisin kuin verkko- tai kännykkäkuvat taustakuvat kuitenkin rakentavat ideaalista minäkuvaa ennen muuta pääasialliselle katsojalleen eli käyttäjälle itselleen.

Jacques Lacan käsittelee peilivaihteoriassaan ulkoisia objekteja, jotka rakentavat subjektin identiteettiä visuaalisten kuvien kautta – näistä varhaisimpana peilikuva. Peilivaiheessa muodostuu subjektin eriytynyt, ideaalinen ja sosiaalisesti määrittynyt identiteetti. Sen merkitsijät ovat moninaisia, kielellisten symbolien lisäksi rituaaleja, seremonioita tai neurooseja. Katsoja tavoittelee ulkoisten objektien avulla ideaaliminäänsä siinä koskaan onnistumatta. (Silverman 1999, 343–350; Rose 2007, 119–120.) Katsoessaan objektia katsova subjekti muuttuu Lacanin mukaan itse ulkopuolisen katseen kuvallistamaksi ja siten sen tuottamaksi. Kuvaruutu (*écran*, *screen*) sijoittuu katsojan ja ulkopuolisen, toisten läsnäoloa edustavan katseen väliin. (De Bolla 1996, 66–68; Seppänen 2001, 119–122). Friedbergin mukaan kuvaruutu muodostaa esteen katsojan ja esitettävän maailman väliin mutta toimii samalla näitä yhdistävänä rajapintana. Tietokoneen ruutu voi näin olla todellisuutta verhoava freudilainen peitemuisto tai lacanilainen peili. (Friedberg 2006, 17–18.) Tämän keskustelun valossa käyttäjän valitsema taustakuva olisi esimerkki "*écranista*", kuvastosta, johon tämä haluaa samastua ja joka määrittelee tätä ulkopuolisen katseen kautta sosiaalisesti ja historiallisesti.

Taustakuvaa määrittää ulkopuolisiin normeihin sovittautuvan idealisaation rinnalla poissaoloa viestivä *punctum*. Roland Barthesille *punctum* oli alkujaan joidenkin valokuvien katsojalle tuottama "haava", tämän niihin lisäämä henkilökohtainen ja usein traumaattinen merkitys, joka erottaa sen muista kuvista (Barthes 1981; Seppä 2012, 176). Christian Metz rinnastaa perhevalokuvan *punctumin* fetissiin, katseen pysäyttävään ja poissaolon sivuuttavaan pieneen objektiin (Metz 1990, 159–161). Kännykkäkuvaa tutkineen Mikko Villin mukaan tätä luonnehtii fyysisen poissaolon luoma "uusi *punctum*", kun perinteistä valokuvaa on määritellyt ajallinen etäisyys kuvattavaan (Villi 2010).

Kotivalokuvan henkilökohtaisiin assosiaatioihin perustuvaan *punctumiin* viittaavat osaltaan Risto Sarvas ja David Frohlich, jotka näkevät digitaaliset (kännyköiden) taustakuvat ja profiilikuvat yhtäläisesti perinteisten työpaikka- ja lompakkovalokuvien kanssa eri yleisöille suunnattuina ideaaliminäkuvan rakennusosina. Kotivalokuvat voivat

yleisestä positiivisuudestaan huolimatta viitata kuvan ulkopuolisiin traumoihin. Kirjoittajat korostavat ulkopuoliselle yhdentekevän kotalokuvan keskeistä henkilökohtaista merkitystä katsojan muistin, kommunikaation ja identiteetin tukena. (Sarvas & Frohlich 2011, 7–9.)

Stuart Hallin mukaan tulisi trauman ja pakonomaisen fetissimäisyyden ohella korostaa katsojan aktiivista roolia suhteessa kuvaan (Hall 1999; Pantti 2004). Kännykkäkuvia koskevassa typologiassaan Frohlich päätyy erottamaan henkilökohtaiseen pohdiskeluun tarkoitettuja kuvia funktionaalisista sekä monenkeskiseen viestintään tarkoitetuista kuvista (Sarvas & Frohlich 2011, 114–115; Paasonen 2013, 2013). Gillian Rose korostaa vastaavasti katsojan osuutta kuvan merkityksen tuottamisessa ja katsoo, ettei kuvan merkitys synny yksin sen sisällöstä vaan kuvan käyttötavasta, joka aktivoi sen tietyt ominaisuudet. Kuva muovaa katsojaa hetkellisesti tämän katsoessa sitä. Merkitys syntyy kuvan ja katsojan roolien kohdatessa (*co-constitution*). Käytön tarkastelemiseksi on tutkittava kuvan materiaalisuutta, missä olennaista on kuvan sijainti sekä miten sitä katsotaan (vrt. ed.) ja käsitellään. Esimerkiksi perhekuvan käytölle keskeistä on perhesuhteiden ylläpito välimatkasta riippumatta. (Rose 2007, 220–221, 227–232.)

Janne Seppänen seuraa Don Slaterin ajatusta perhekuvasta tiukasti lajityyppeihin sidottuna ja sosiaaliset suhteet yleisesti hyväksyttävällä tavalla esittävänä käytäntönä. Konventionaalisten albumi- ja lompakkokuvien sijasta perheen identiteettejä kuvittavat yhä enemmän nuorten bändijulisteet, TV, Internet ja tietokonepelit, joilla myös merkitään omaa reviiiriä. Nämä kuvastot ovat valmiiksi tuotettuja mutta tarjoavat silti mahdollisuuksia persoonallisiin valintoihin. (Seppänen 2001, 76–80.)

## Taustakuva tulkintaa: maisemakuva

Friedberg on kuvannut tietokoneen näytön muiden kuvaruutujen tavoin rakennuksesta avautuvan ikkunan korvaavaksi virtuaaliseksi ikkunaksi. Hänen lähtökohtanaan on renessanssin taideteoreetikko Leon Battista Albertin tunnettu vertaus maalauksesta avoimena ikkunana. Tämä staattinen ikkunametafora antoi 1800-luvulta lähtien tietä dynaamiselle kuvaruudulle elokuvan ja sittemmin television myötä. Vaihtuvien yhtenäisten kuvien sijasta tietokoneen kuvaruudulla näkyy Friedbergin mukaan ikkunoista koostuva mosaiikkimainen ”aika-arkkitehtuuri” (Friedberg 2006, 15–19, 186–193). Hän katsoo ohjelmien samanaikaisen ajon eri ikkunoissa mahdollistaneen myös työn ja vapaa-ajan liittymisen kuvaruudulla (Friedberg 2006, 233–234).

Kuvan kehystä on kutsuttu nimellä *parergon*, ”työtä ympäröivä”. Kehys materiaalisena rajana erottaa kuvaa sekä sisään- että ulospäin. (Friedberg 2006, 13–14.) *Parergon* on viitannut myös maalauksen varsinaista aihetta eli argumenttia kehystävään maisemataustaan (Andrews 1999, 7, 25–51). Maisematausta ei ole yhdentekevä vaan ilmaisee aiheen tarkastelun tulkintakoodin ja tunnevirityksen. Pastoraalimaisema on perinteisesti viestinyt harmoniaa, asioiden luonnollista ja rationaalista järjestystä. Tämän jatkumon johdonmukaisena osana Microsoftin *The Bliss* -taustakuva esittää koneen ja käyttäjän rajapinnan luonnonkal-

taisena, aikaan ja paikkaan kiinnittymättömänä pastoraalinäkymänä. Myös käyttäjien omien maisemataustakuvien voi ajatella luonnollistavan teknologiaa ja tietotyötä.

Maisemakuva on subjektiä tuottava ja yksilöllistävä kurkistusluukumainen esitystapa (Green 1990, 133): sitä tehokkaampi mitä ”realistisemmän”, hetkellisemmän ja materiaalisemman vaikutelman se saa aikaan (vrt. Rose 2007 kuvan syväterävyydestä, 119–121). Paasonen puhuu digitaalisen kuvan materiaalisuudesta (Paasonen 2013, 44), jollaista yksityiskohtaisen maisemataustakuvan tuottama tilailluusio näytöllä on omiaan tuottamaan. Materiaalista tilantuntua syventää perinteiseen maisemakuvaan verrattuna myös näytön taustavalaisu (vrt. kännykän taustakuvasta Rantavuo 2008, 72). Maiseman panoptinen valtautuvuus kulminoituu ylhäältä käsin katsotussa ja metonyymisesti kuvapinnan yli jatkuvassa panoraamassa. (Cosgrove 1984; Daniels 1993) Kuten edellä käsitelty tietokoneen käyttöliittymä, myös keskeisperspektiivinen maisemakuvaus rakentaa tarkasti paikantuvan yksilöllisen katsoja-aseman. Kun ruudulla on maisemakuva, nämä kaksi katsoja-asemaa asettuvat päällekkäin mutta ovat samalla ristiriidassa keskenään. Ruudun taakse ja sivuille avautuvaan virtuaaliseen maisematilaan suuntautuva katsoja-asema muodostaa vastakohtan fyysisesti päätteeseen sidotulle käyttäjälle.

## Taustakuvakysely

Saadakseni parempaa tuntumaa ilmiöön tein vuonna 2012 Turun yliopiston kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman opiskelijoille Webropol-kyselyn taustakuvien käytöstä. 50 vastaajasta valtaosa (84 %) oli naisia, ja ikäjakauma painottui nuoriin tai varhaiskeski-ikäisiin aikuisiin (21–35v). Lähes kaikki olivat opiskelijoita, osa työssäkäyviä. Vastaajista suurin osa (82 %) käytti ensisijaisena tietokoneenaan kotikonetta, ja 78 % oli valinnut oman taustakuvansa. Taustakuvien tyyppien kohdalla aineiston yhtenäisyys lakkasi. Vajaa kolmannes vastaajista oli ottanut itse taustakuvansa ja lähes yhtä moni hakenut sen verkosta. Viidennes käytti käyttöjärjestelmän oletuskuvaa ja runsas kymmenys tuttavien ottamaa kuvaa. Kukaan ei ollut tehnyt taustakuvaansa piirto-ohjelmilla. Pari ilmoitti käyttävänsä automaattisesti vaihtuvaa dynaamista taustakuva.

Lähes kaikki vastaajat (47) käyttivät useampia tietokoneita. Suurimmalla osalla toissijaisella koneella oli eri taustakuva kuin ensisijaisella tai ei taustakuva, mitä selitti usein toissijaisen koneen kuuluminen työnantajalle tai yliopistolle. Vajaa kolmannes taustakuvista oli valmiiden vastausvaihtoehtojen perusteella maisemakuvia ja lähes yhtä moni luontokuvia. Seuraavaksi yleisimpiä vastaajien luokittelemina olivat taidekuvat, lemmikkikuvat ja perhekuvat. Muita kuvatyyppejä olivat matkakuvat, harrastuskuvat, animaatiokuvat ja kaverikuvat.

Avovastauksissa taustakuvien kirjo osoittautui laajaksi. Niihin lukeutui odotusten mukaisten valmis- tai albumikuvien lisäksi taidevalokuvia, pelihahmo, kuva Stravinskyn *Kevätuhrin* alkuperäisesityksestä, Botticellin *Venuksen syntymä*, suosikkibändin ja -joukkueen fanikuvat sekä japanilainen kirjoitusmerkki. Niin ikään perusteet

kuvien valinnoille vaihtelivat suuresti. Monen kohdalla syy olivat visuaalis-esteettinen miellyttävyys: kuvan kauneus, esteettisyys, värit, sommittelu tai visuaalinen kiinnostavuus. Toiset kuvat oli valittu henkilökohtaisista syistä, yleensä niissä esiintyvien läheisten tai lemmikkien tai tilanteisiin liittyneen muiston vuoksi. Kolmas ryhmä olivat hauskat tai tunnelmalliset kuvat ilman erityisiä esteettisiä tai henkilökohtaisia syitä.

Tietokoneeseen kuvan käyttöalustana liittyviksi valintakriteereiksi annettiin käyttöjärjestelmän värimaailma, ikonien erottuvuus tai koneen käynnistymisnopeus. Visuaaliset valintaperusteet voitiin esittää yksityiskohtaisesti. Myös tekniset ja henkilökohtaiset kriteerit yhdistyivät: "Kuva toimii muistona minulle mieluisasta hetkestä, matkasta ja paikasta. Lisäksi kuva on sopivan rauhallinen taustakuvaksi ja kuvassa tummana näkyvä kallonlohkare toimii hyvin ikonien 'alustana'."

Erityisesti perheenjäsenten kuvien kohdalla tuotiin esille niiden voimaannuttava vaikutus ja työskentelyyn vaikuttava positiivinen viire. Tähän saattoi liittyä myös perheen tai yhteisön sisäistä viestintää: "Jotta rakkaat perheenjäsenet ovat jollakin tapaa mukana myös työpäivässä. Jos poika vierailee työpisteellä, hän kokee tärkeäksi että hänen kuvansa on äidin työkoneella. Ja monesti myös työkaverit käyvät kommentoimassa onko esim. pojassa samaa näköä kun eivät muuten mun perhettäni/lemmikkieläimiä tapaa." Toisen vastaajan mukaan kuva "Muistuttaa muusta identiteetistä, kuin jota pelkästään työpäivän tunnit rakentavat. Antaa hyvän mielen. Lataa positiivisesti."

Kysyttäessä tilanteesta, jossa taustakuvaa tavallisesti katsotaan, useimmat vastaajista mainitsivat koneen avaamisen tai sulkemisen, osa tiedoston etsimisen työpöydältä tai ohjelman vaihtamisen. Jotkut kertoivat katsovansa taustakuvaa miettiessään tai tehdessään jotain muuten kuin tietokoneella, mutta usea korosti, ettei tarkoituksellisesti katsele taustakuvaansa. Yksi vastaaja kertoi: "Toisinaan vain tuijotan sitä, kun olen jämähtänyt koneelle ilman mitään tekemistä." Toisen mukaan "Käynnistettyäni koneen taustakuva on oikeastaan ensimmäisiä asioita, joita näen. Jos se on jotenkin positiivinen, sen luoma tunne pysyy pitkään yllä koneella työskentelyn ajan, ja kun ohjelmasta vaihtaa toiseen tai konetta sulkee, taustakuva vilahtaa taas, jolloin tuo alkuperäinen tunne palailee pintaan jälleen."

Noin puolet vastaajista (44 %) vaihtoi taustakuvaansa muutaman kerran vuodessa, vain vajaa kymmenys kerran kuussa tai useammin, noin kuudennes ei koskaan, parilla käyttöjärjestelmä vaihtoi kuvaa automaattisesti. Kuvan vaihtamisperustelut olivat jälleen moninaisia: Osa vastaajista kelpuutti taustakuvaksi erityisen onnistuneita otoksiaan, jotkut vaihtelivat verkosta haettuja kuvia kiinnostuksen kohteidensa, kuten elokuvien, mukaan. Yksi vastaaja vaihtoi taustakuvansa entisen alkaessa peittyä ikonien alle. Useimmilla ei muita syitä vaihtamiseen kaivattu kuin mielentila, kyllästyminen entiseen kuvaan, uuden kiinnostavan kuvan sattuminen kohdalle tai muun tekemisen puute.

Osa vastaajista antoi taustakuvan valintaperusteeksi vuodenajan, mikä viittaa kuvan enemmän tai vähemmän säännölliseen vaihtamiseen. Yksi käyttäjä vaihteli taustakuvinaan suosikkibändinsä ja toinen lapsensa kuvia. Eräs taas käytti vaihtuvana taustakuvana omia kuviaan tietyltä matkalta. Oletuskuvien käyttöä perusteltiin yksinkertaisesti

ajan ja kiinnostuksen puutteella. Asiasta erikseen kysyttäessä harva vastaaja oli kiinnostunut varta vasten verkosta saatavista taustakuvista ilmaisinaan.

Edellä mainitulla kurssilla ja jatko-opiskelutyöpajassa käsiteltiin osallistujien taustakuvia, joita esitellään artikkelissa asianomaisten suostumuksella. Vaikka otos on pakostakin sattumanvarainen, kuviin liittyi useita kyselyn yhteydessä esiin nousseita kuvatyyppejä, myös valmiskuvia. Osallistujien voi olettaa valinneen esiteltäviksi edustavina pitämiään kuvia ja suodattaneen pois tasoltaan heikompia tai liian henkilökohtaisiksi katsomiaan. Käsiteltävät omat taustakuvat olen saanut niiden käyttäjiltä kuvatiedostoina, joten ne ovat "aidon" käyttötilanteen kontekstista irrallaan. Ne eivät myöskään ole johdonmukaisesti rajattu tutkimusaineisto, joten niistä kuvateksteissä ja alla tekemäni tulkinnat ovat suuntaa-antavia.

## Johtopäätökset

Kun taustakuvaa tarkastellaan digitaalisena kuvana, olennaista on taustakuvan sijainti suhteessa tietokoneeseen, käyttöjärjestelmään ja verkkoympäristöön sekä muihin digitaalisen kuvan teknologioihin. Tätä suhdetta leimaa muun digitaalisen kuvan tavoin jatkuva kierrätys mediasta toiseen sekä uudelleenmuokkaus. Tässä käsitellyistä esimerkeistä ja kyselyvastauksista ilmenee taustakuvien kirjava alkuperä mutta samalla kahden lähteen hallitsevuus: digitaalisen kameran ja Internetin. Näiden suosiota selittää parhaiten helppous. Omia digikuvia käsitellään tavallisesti henkilökohtaisella tietokoneella, jolloin kuvavirrasta on helppo napsia taustoiksi parhaiksi nähdyt tai vetoavat otokset. On myös helppo asentaa verkossa kiinnostusta herättäneitä kuvia taustakuviksi. Muutamissa kyselyvastauksissa tosin viitattiin omien taustakuvien käyttöönoton hankaluuteen syynä valmiskuvissa pitäytymiselle, joten jonkinlaisen kynnyksen oma taustakuva asettaa.

Taustakuvan tuottaja, välittäjä ja katsoja-kuluttaja ovat monesti sama henkilö: tietokoneen käyttäjä. Taustakuviin keskittyvää jakelua esiintyy lähinnä valmistajien sivustoilla ja kuvalaudoilla. Taustakuvien markkinointiulottuvuus rajoittuu käyttöjärjestelmien valmiskuvavaliikoimiin. Suoraa kaupallista merkitystä taustakuvilla ei ole, eikä sille kyselyn perusteella olisi pohjaakaan. Taustakuvia ei myöskään juuri säädellä muuten kuin brändikuvien käyttöä edellyttävissä organisaatioissa. Paul du Gayn kulttuurin kehä -mallin soveltaminen taustakuviin koskee siten lähinnä käyttäjän toimintaa eri rooleissa, kuvien esityksellistä luonnetta ja merkitystä hänen identiteettinsä kannalta.

Opiskelijoiden ja jatko-opiskelijoiden kuvat ja vastaukset eivät sinänsä kerro taustakuvien käytön yleisyydestä. Näissä ryhmissä tietokoneen käytön voi olettaa olevan tuttua ja taustakuvan tapaisen käyttäjän tekemän tietokoneympäristön muokkauksen tavallista. Omat taustakuvat ovat yleisyytensä perusteella melko valtavirtaistunut käytäntö. Joissakin vastauksissa viitattiin taustakuvaan keinona sovittaa tietokone visuaalisesti ympäristöönsä tai näyttö ja työpöytä yhteen. Toisilla taas taustakuvan katsominen jäsensi työrytmiä ja rajasi erilleen työtä ja vapaa-aikaa. Nämä voi halutessaan nähdä Silverstonen



uuden teknologian omaksumisprosessin vaiheina. Oma taustakuva voi helppokäyttöisyydestään ja yleisyydestään riippumatta olla edelleen keino hallita tietotekniikkaan liittyvää ambivalenssia. Käyttäjä ei välttämättä koe täysin hallitsevansa konetta työskentelyvälineenä vaan joutuu mukautumaan sen asettamiin vaatimuksiin ja rajoituksiin, kuten työpisteen fyysiseen tilaan, näytön pakottamaan katsesuuntaan tai ohjelmistojen sanelemaan työskentelytapaan. Oma taustakuva voidaan tulkita standardoidun työympäristön säätely-yritykseksi ja koneen jatkeeksi joutuneen käyttäjän henkilökohtaisen tilan valtaamiseksi.

Taustakuva voi rakentaa monenlaisia katsojapositioita. Manovich erottaa näistä työpisteeseen sidotun käyttäjän ja ruudun virtuaalisen tilan katsojan katsoja-asetmat. Tarkalleen ottaen jälkimmäisessä erottuvat toisistaan työpöydän ja taustakuvan katsoja-asetmat, mihin eroon moni kyselyvastaajistakin puuttuu kuvatessaan vuorottelua ohjelmilla työskentelyn ja ruudun etääntyneen katselun kesken. Kuvaesimerkkien perusteella jotkut käyttäjistä tunnistavat riittävän hyvin katselutapojen eron osataakseen leikitellä sillä. Taustakuvien käyttö voi olla oivaltavaa ja hyödyntää tietokonenäytön mahdollisuuksia. Kuvilla voidaan sekä rakentaa erilaisia tilaefektejä että rikkoa kuvatasojen välisiä rajoja. Osa kuvista toimii väreiltään ja muotokieleltään hillityn neutraaleina peruspintoina, toiset katseenvangitsijoina.

Useat vastaajista tähdentävät, ettei taustakuvaa varsinaisesti katsota, se "vain on". Tämä, kuten kuvasta luopumisen tai sen vaihtamisen helppous, on ristiriidassa käyttäjien henkilökohtaisten valintaperusteiden kanssa. Joissakin vastauksissa mainitaan kuvan käyttöönottohetken kiinnostukset tai vuodenaika valintamotiivina, jolloin kuva menettää nopeasti ajankohtaisuutensa. Se on ikään kuin kulutustavara, josta uutuudenviehätys karisee. On kuitenkin uskollisia käyttäjiä, jotka sitoutuvat taustakuvaansa niin että säilyttävät sen käyttöjärjestelmästä tai koneesta toiseen. Eräänlaista kompromissia edustavat vastaajat, jotka vaihtavat taustakuvaa kohteen tai aiheen pysyessä samana.

Vastaajista tiettyihin kuviin tai kuvauskohteisiin sitoutuneet tuntuvat myös katsovan taustakuvaansa toistuvasti ja tietoisesti. Kuten arvata saattaa, kyseessä on tällöin erityisen henkilökohtainen kuva, joka esittää läheisiä tai tärkeään muistoon liittyvää paikkaa. Tällainen kuva muistuttaa Barthesin *punctumista* tai Metzsin lompakossa kulkevista fetisseistä, joihin katse toistuvasti ja pakonomaisesti pysähtyy. Se henkilökohtaistaa osan tietokoneen kuvaruutua esittääkseen siinä ruudun ulkopuolista tilaa ja siinä olevia ihmisiä (tai eläimiä). Taustakuvan kaksoisartikulaatio selittyy *punctumilla*: ulkopuoliselle suhteellisen yhdentekevä albumikuva on merkityksellinen ja traumaattinen katsojalleen. Trauman aiheuttava ajallinen ja tilallinen ero piiryy näkyviin ruudulla.

Taustakuvien paradigma muistuttaa Seppäsen laajennettua perhealbumia, johon perheenjäsenten, lemmikkien ja matkakuvien lisäksi sisältyvät fani- ja harrastekuvat. Lajityypit limittyvät niissä keskenään ja sekoittuvat mediakonvergenssin ansiosta muihin kuvastoihin. Erilaisia kuvia yhdistää niitä valitseva ja mahdollisesti tuottava käyttäjä. Taustakuvat voidaan nähdä *écranin* tavoin ideaalisen minäkuvan rakennusyrittäksenä, joka lacanilaisittain on tuomittu epäonnistumaan katsojan kohdatessa omat vajavaisuutensa. Kuvat ovat tärkeitä eivätkä

ole sitä; ne ovat toistuvasti silmien edessä, mutta niitä ei katsota. Ohi vilahtava taustakuva muistuttaa käyttäjää tämän kuvitteellisesta identiteetistä ja sen paikantumisesta ruudun ulkopuolelle vain häipyäkseen seuraavassa hetkessä, kun käyttäjä uppoutuu työhön, Internetin selailuun tai pelaamiseen.

Jos lähtökohdaksi otetaan merkityksen interaktiivinen tuottaminen kuvien käytön yhteydessä, taustakuva näyttäytyy hieman toisessa valossa. Tämä näkyy kummassakin tarkastellussa taustakuvatyyppissä, perhekuvasa ja maisemakuvasa. Perheaiheisissa taustakuvissa sosiaalisesti hyväksyttävän ideaaliminäkuvan rakentaminen tapahtuu seremoniallisen kotivalokuvan tavoin, mutta ne on mahdollista tulkita positiivisena identiteetin uudelleenmäärittelynä uusien aineiden avulla. Kyselyvastauksista ilmeni taustakuvien merkitys käyttäjän emotionaalisen itsesäätelyn välineenä, samoin niillä viestiminen muille katsojille. Myös erilaisten taustakuvien kokeilua ja konventioilla leikittelyä voi pitää aktiivisena identiteetin tuottamisena, jonka kautta voidaan myös tutkia omaa suhdetta koneeseen ja tietotekniikkaan.

Maisemakuvat ovat kuuluneet valmistaustakuvien perusvalikoimaan alusta asti. Ne ovat muistuttaneet anonyymiä seinäkalerikuvastoa, kuten *The Blissin* "teletappimainen" ikuisen kesän maa. Vaikka käyttäjät ovatkin siirtyneet omiin taustakuviin, myös itse otettuja taustakuvia tuntuvat hallitsevan kalentereista ja valmistaustakuvista tutut maisematypologiat ja totunnaiset hyvän kuvan säännöt – horisontti suorassa ja keskellä, laaja syväterävyys, ei puhki- tai alivalotusta, pääaihe keskellä ja rajaus kuvaelementtejä hyväksikäyttäen. Kohteet ovat joko korostetun kauniita tai jylhiä matkailumaisemia tai pittoreskisti kuvallistettuja arkiympäristöjä, usein koti- tai mielipaikkoja. Maiseman suosio taustakuvana perustuu käyttäjän uppoutumisen mahdollistavaan simuloituun läsnäoloon. Mitä vahvempi on taustakuvan luoma todentuntu, sitä enemmän se alleviivaa kuvan *punctumia*, ajallisen ja tilallisen etäisyyden traumaa. Myös ei-valokuvallisen maisemakuvauksen perinteeseen kuuluu peiliulottuvuus, maisema yksilön mielentilan kuvastajana.

Taustakuvan voi ymmärtää henkilökohtaisena esteettisenä projektina tai kontemplaation kohteena. Tähän liittyvät taustakuvalla asetetut visuaalisen mielenkiintoisuuden ja monitasoisuuden vaatimukset: taustakuvan on kestettävä toistuvia katselukertoja tyhjentyttä merkityksistä. Varsinkaan tällöin taustakuva ei rajoitu peilaamaan käyttäjänsä vaan tuottaa merkityksiä aktiivisessa vuorovaikutuksessa tämän kanssa. Muutamat kyselyyn vastanneista viittaavat tämännä tapaiseen taustakuvan rooliin. Olisikin mielenkiintoista hyödyntää taustakuvaa taiteellisesti ohjatun identiteettityön keinona.

Näinkin suppean tarkastelun pohjalta taustakuvissa riittäisi aineksia monenlaiselle tutkimukselle. Käyttäjien taustakuville antamat merkitykset ja taustakuvan käyttötilanteet tulisi saada otetuksi huomioon laajemmin kuin tässä on ollut mahdollista, mikä edellyttäisi vuorovaikutteisuuutta ja eri käyttäjäryhmien mukaan saamista. Esimerkiksi ikäryhmien suhde edellä luonnosteltuihin taustakuvan käyttötapoihin tai taustakuvateemojen sukupuolittuminen kaipaivivat omaa analyysiaan. Taustakuva voisi tarjota väylän käyttäjän ja koneen välisen suhteen valottamiseen myös taiteellisen tutkimuksen keinoin.

## Kirjallisuus ja lähteet

- 4chan, <http://www.4chan.org/>. Linkki tarkistettu 24.2.2014.
- Andrews, Malcolm (1999) *Landscape and Western Art*. Oxford: Oxford University Press.
- Barthes, Roland (1981) *Camera Lucida. Reflections on Photography*. New York: Hill and Wang.
- Barthes, Roland (1999) Rhetoric of the image. Teoksessa Jessica Evans and Stuart Hall (eds.): *Visual Culture. The Reader*. London: Sage, 33–40.
- The Bliss*, Wikipedia. [http://en.wikipedia.org/wiki/Bliss\\_%28image%29](http://en.wikipedia.org/wiki/Bliss_%28image%29). Linkki tarkistettu 24.2.2014.
- de Bolla, Peter (1996) The Visibility of Visuality. Teoksessa Teresa Brennan & Martin Jay, (eds.): *Vision in Context. Historical and Contemporary Perspectives on Sight*. London: Routledge, 63–82.
- Cosgrove, Daniels (1984) *Social Formation and Symbolic Landscape*. London: Croom Helm.
- Daniels, Stephen (1993) *Fields of Vision. Landscape Imagery and National Identity in England and the United States*. Cambridge: Polity Press.
- Friedberg, Anne (2006) *The Virtual Window from Alberti to Microsoft*. Cambridge MA: MIT Press.
- du Gay, Paul et al. (1997) *Doing Cultural Studies. The Story of the Sony Walkman*. London: Sage.
- Green, Nicholas (1990) *The Spectacle of Nature. Landscape and Bourgeois Culture in Nineteenth-century France*. Manchester: Manchester University Press.
- Hall, Stuart (1999) Introduction. Teoksessa Jessica Evans and Stuart Hall, (eds.): *Visual Culture. The Reader*. London: Sage, 309–314.
- History of Graphical User Interface, Wikipedia. [http://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_the\\_graphical\\_user\\_interface](http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_graphical_user_interface). Linkki tarkistettu 21.3.2014.
- Järvinen, Petteri (1988) *PC:n perusovellukset*. Helsinki: WSOY.
- Lister, Martin (1997) Photography in the age of electronic imaging. Teoksessa Liz Wells (ed.): *Photography. A Critical Introduction*. London: Routledge, 249–291.
- Lstyres.com. <http://www.lstyres.com/amy-adams-hd-wallpaper/angel-beats-wallpaper-zerochan-anime-image-board-2/>. Linkki tarkistettu 24.2.2014.
- Messieh, Nancy (2011) Ever wonder where the Windows XP default wallpaper comes from? The Next Web, <http://thenextweb.com/shareables/2011/08/28/ever-wonder-where-the-windows-xp-default-wallpaper-came-from/#!r5Asz>. Linkki tarkistettu 12.4.2014.
- Metz, Christian (1990) Photography and Fetish. Teoksessa Carol Squiers, (ed.): *The Critical Image. Essays on Contemporary Photography*. Seattle: Bay Press, 155–164.
- Mitchell, W. J. T. (2005) *What Do Pictures Want? The lives and loves of images*. Chicago: University of Chicago Press.
- Morley, David (2005) Television: Not so much a visual medium, more a visible object. Teoksessa Chris Jenks (ed.): *Visual Culture*. London: Routledge, 170–189.
- Paasonen, Susanna (2013) Ihmisiä, kuvia, tekstejä ja teknologioita. Teoksessa Salla-Maria Laaksonen, Janne Matikainen ja Minttu Tikka (toim.), *Otteita verkosta. Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*. Tampere: Vastapaino, 34–48.
- Palin, Tutta (2011) Esipuhe. Teoksessa Ilona Tanskanen (toim.): *Omakuva on jokaisen kuva*. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. 10–20.

Pantti, Mervi (2004) Taistelu sydämistä ja mielistä: Stuart Hall ja kulttuurintutkimus. Teoksessa Tuomo Mörä, Inka Salovaara-Moring ja Sanna Valttonen (toim.): *Mediatutkimuksen vaeltava teoria*. Helsinki: Gaudeamus, 230–254.

Rantavuo, Heli (2008) *Connecting Photos: A Qualitative Study of Cameraphone Photo Use*. Helsinki: University of Art and Design.

Rose, Gillian (2007) *Visual Methodologies. An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. Second Edition. London: Sage.

Sagorpirbd, Deviantart.com. <http://sagorpirbd.deviantart.com/art/New-Broken-Bliss-Widescreen-71486295>. Linkki tarkistettu 24.2.2014.

Sarvas, Risto & David Frohlich (2011) *From Snapshots to Social Media – The Changing Picture of Domestic Photography*. London: Springer.

Seppä, Anita (2012) *Kuvien tulkinta. Menetelmäopas kuvataiteen ja visuaalisen kulttuurin tutkijalle*. Helsinki: Gaudeamus.

Seppänen, Janne (2001) *Katseen voima. Kohti visuaalista lukutaitoa*. Tampere: Vastapaino.

Silverman, Kaja (1999) The subject. Teoksessa Jessica Evans and Stuart Hall (eds.): *Visual Culture. The Reader*. London: Sage, 340–355.

Teemat – Microsoft Windows, 2014. <http://windows.microsoft.com/fi-fi/windows/themes>. Linkki tarkistettu 24.2.2014.

Venditto, Gus (1990) Windows 3.0 brings icons, multitasking, and ends DOS's 640k program limit. *PC Magazine* (1 July) 1990.

Villi, Mikko (2010) *Visual Mobile Communication. Camera Phone Photo Messages as Ritual Communication and Mediated Presence*. Helsinki: Aalto University School of Art and Design.

Wiggins, Robert (1988) All systems go. *MacUser* (1 March) 1988.