

Maija Paunio

IMMERSIIVINEN KOKEMUS VROUW MARIAN NÄYTTÄMÖLLÄ

## Tiivistelmä

Tutkielma tarkastelee Mereen menetetyt, uudelleen löydetty -näyttelyä sen tuottaman kokemuksen näkökulmasta. Se tutkii kuinka kauppa-alue Vrouw Marian tarina esitetään Merikeskus Vellamossa ja miten museovieraan kokemusta pyritään esityksen avulla ohjaamaan yhä immersioivempään suuntaan. Tutkielma pohtii, saako näyttelyyn rakennettu tarina rinnalleen uusia, kävijöiden omia, tarinoita ja pääsevätkö ne osaksi esillepanoa. Hyödyntääkö näyttely kävijöiden tuottamaa tietoa? Kirjoitus avaa kokemuksen käsitettä vertaamalla aitoja sukelluskertomuksia Vrouw Maria –simulaattorin tuottamaan sukellustarinaa. Tarinoissa se kiinnittää huomiota kuinka kertojan omat aiemmat sukellusmuistot vaikuttavat siihen miten hän simulaattoria käyttää. Oikeiden sukellustarinoiden vertailu simuloituihin sukelluksiin avaa mahdollisuuden tarkastella kokemukseen vaikuttavia tekijöitä ja niiden tulkintaa.

Tutkielma tarkastelee Vrouw Marian näyttelyssä tapahtuvaa vuorovaikutusta ja sen tuottamaa oppimista. Se tutkii kuinka Merikeskus Vellamo vastaa museoiden uusiin haasteisiin, kuten kasvatukseen, viihtymiseen, kävijöiden tuottaman tiedon esille tuomiseen ja uusien kävijäryhmien integroimiseen osaksi museotoimintaa. Se avaa simuloitua kokemusta ja vertaa simulaattorissa koettua vuorovaikutusta läsnä olevan näyttelijän kanssa käytävään vuorovaikutukseen. Toisaalta kirjoitus tuo esille simulaattorin tarjoamia hyötyjä. Simulaattori tarjoaa museokävijälle mahdollisuuden kokeilla uudenlaisia tapoja toimia sekä muokata ja ylittää oman kehonsa rajat. Itsen näkeminen uudella tavalla vieraassa ympäristössä, onnistumisen tunne sekä seikkailun tuottama jännitys suovat kävijälle mahdollisuuden kokea ja omaksua syvemmin näyttelyn tarjoama maailma.

Tutkielmassa käytetään kvalitatiivista tutkimusmenetelmää, jossa aineistona ovat aikaisemmat tutkimukset, haastattelut, kyselytutkimukset sekä kirjoittajan omat havainnot. Tarkastellessaan museoiden uusia tehtäviä tutkielma käyttää lähteinä Catherine Hughesin teosta *Museum Theatre*(1998) sekä Marja Sakarin(2007) ja Eileen Hooper –Greenhillin(1992;1997) kirjoituksia. Teatteriteoriat, jotka käsittelevät rituaalia ja kävijäkokemusta ovat tutkielman keskeistä aineistona, etenkin Schechnerin(1997), Victor Turnerin(1982) ja Erika Fischer-Lichten(2002) tutkimukset. Tärkeä lähde ovat myös Sauterin (2000) kirjoitukset teatteritapahtumasta. Tutkielma tarkastelee oppimista konstruktivistisen oppimisteorian ja Kolbin (1985) oppimiskehän avulla. Aineistona ovat myös Anthony Jacksonin teos *Theatre, Education and the Making of Meanings*(2007) sekä hänen ja Jenny Kiddin tutkimusraportti *Performance, Learning and Heritage* (2008).

Tutkielma osoittaa millä keinoin kävijän kokemukseen pyritään vaikuttamaan museokäynnin aikana ja mitkä tekijät vaikuttavat immerstiivisen kokemuksen syvenemiseen. Se nostaa esille Vrouw Maria-näyttelyn tuottaman kävijäkokemuksen puutteita, erityisesti oppimisen, jakamisen ja vuorovaikutuksen näkökulmasta tarkasteltaessa. Tutkielma erittelee simulaattoreiden tuottamia hyötyjä museovierailijalle.

# IMMERSIIVINEN KOKEMUS VROUW MARIAN NÄYTTÄMÖLLÄ

Maija Paunio

5.11.2016

## SISÄLLYS

### 1. JOHDANTO

### 2. TAUSTAA

2.1. Museon uudet haasteet

2.2. Teatteriteoriat

2.3. Oppimisteoriat

2.4. Museoteatteri

### 3. AIHEEN KÄSITTELY

3.1. Vrouw Marian tarina

3.2. *Vrouw Marian* näyttämö

3.3. Vrouw Maria –simulaatio

3.4. Sukellustarinoita - aitoja ja simuloituja sukelluskokemuksia

3.5. Vrouw Marian näyttely oppimisen näkökulmasta

### 4. JOHTOPÄÄTÖKSIÄ

**1.****JOHDANTO**

Gradutyöni käsittelee Mereen menetetyt, uudelleen löydetyt – näyttelyä ja erityisesti sen simulaatio-osuutta, sukellusmatkaa Vrouw Marian hyllylle. Näyttely on rakennettu Kotkan Merikeskus Vellamoon ja kertoo myös St.Mikaelin hylystä, mutta keskityn työssäni vain Vrouw Marian tarinaan. Vrouw Mariasta tehty simulaattori on valmistumisensa jälkeen kiertänyt ympäri Eurooppaa ja on nyt jälleen palannut takaisin osaksi näyttelyä. 3D – simulaatio tarjoaa ilmeisesti ensimmäisenä maailmassa mahdollisuuden kenelle tahansa vierailta vedenalaisessa kulttuuriperintökohteessa.

Museot ovat yhä enemmän ryhtyneet hyödyntämään simulaattoreita esillepanoissaan. Ne avaavat kävijälle mahdollisuuden uudenlaiseen näkökulmaan ja kokemukseen. Ne laajentavat näin kävijän saamaa tietoa aiheesta ja tuovat hienon lisän museokäytäntöihin. Simulointi mahdollistaa tekemisen kautta kokemisen ja on halvempi ja turvallisempi tapa tutkia kohdetta kuin mitä oikeassa ympäristössä tapahtuva toiminta on. Vaikka museot ovatkin innokkaasti hyödyntäneet simulaattoreita näyttelyissään, ehkä parannettavaakin löytyy. Täysin ongelmatonta niiden käyttö kävijän kannalta ei ole. Esittelen gradussani simulaattoreiden etuja, mutta mietin myös miten niiden käyttöä voisi kehittää. Tämä on mielestäni tärkeää, koska innostus, jonka uusi laite tuottaa saattaa tehdä sokeaksi sen mahdollisimman monipuoliselle hyödyntämiselle.

Museoilla on tärkeä tehtävä kansallisen identiteetin rakentajana ja kulttuuriperimämme säilyttäjänä. Viimeisten parin vuosikymmenen aikana museoiden tehtävät ovat kuitenkin laajentuneet. Säilyttämisen lisäksi kasvatuksesta on tullut tärkeä osa toimintaa. Esineiden sijaan tarinoista on tullut toiminnan ydin. Museoiden jakama tieto ei ole enää etusijalla vaan sen rinnalle on noussut kävijän tuottama tieto. Museoista on tullut kirjastojen ohella julkisia tiloja, jotka kokoavat kansalaiset kaikenlaisen toiminnan äärelle. Tavoitteena on saavuttaa mahdollisimman monenlaisia kävijöitä ja integroida museotoiminta osaksi ympäröivää yhteisöä.

Minua kiinnostaa kuinka Merikeskus Vellamo kykenee vastaamaan museoiden toiminnalle asetettuihin haasteisiin. Tarkastelen näyttelyä sen tuottaman kokemuksen näkökulmasta. Kuvaan miten Vrouw Marian kiehtova tarina esitetään näyttelyssä ja miten museovieraan kokemusta pyritään esityksen avulla ohjaamaan. Pohdin myös saako näyttelyyn rakennettu tarina rinnalleen uusia, kävijöiden omia, tarinoita. Koska kasvatusta on museoiden toiminnassa keskeistä, tarkastelen näyttelyn tuottamaa oppimista ja pohdin kuinka se on huomioitu esillepanoa suunniteltaessa. Hyödyntääkö näyttely kävijöiden tuottamaa tietoa ja pääsevätkö katsojien tarinat osaksi esillepanoa? Entä kuinka syvän muiston vierailu jättää kävijäänsä? Nostan kirjoituksessani esille erityisesti tarinat. Vertaan oikeita sukelluskertomuksia simuloituihin tarinoihin ja tarkastelen mitkä asiat vaikuttavat niiden dramaturgiaan. Sukellusretki voi olla myös seikkailu, löytöretki tai tutkimusmatka. Halutessani tutkia mereen menetetyt, uudelleen löydetyt – näyttelyn vaikuttavuutta sukellus on käyttökelpoinen osa esillepanoa tarkastellessani kävijän tulkintaa ja oppimista. Se on tila, joka avaa lukuisia mahdollisuuksia.

Simuloitu sukellus vie katsomaan vedenalaista maailmaa, jonka tutkiminen on juuri nyt ajankohtaista. Maapallomme ainoat kartoittamattomat alueet ovat enää sen vedenalaiset osat ja niiden tutkiminen on vasta alussa. Elämme aikaa, jolloin kilpajuoksu veden alle on alkanut. Tätä tuntemattomien alueiden valloitusta voisi verrata viime vuosisadalla alkaneeseen avaruuden valloitukseen. Esimerkkinä tulee mieleen kuinka kuulin juuri merenpinnalle rakennettavasta keinotekoisesta kaupungista, joka tarjoaa asukkailleen mahdollisuuden asua taloissa, joista avautuu näkymä suoraan merenalaiseen maailmaan puhumattakaan Jacques Couesteau'n vedenalaisen asunnon kokeista 1960-luvulla (1953). Kirjoitan gradussani vedenalaisesta kulttuurimaisemasta, joka on käsitteenä varsin uusi, samoin kuin on sen tutkimuskin. Ihminen on kuitenkin kautta aikojen muokannut vedenalaista maisemaa ja vasta nyt sitä on alettu kunnolla tutkia. Museoihmiset kokevat tärkeäksi suojella vedenpinnan alapuolella olevia arkeologisia löytöjä liittäen ne omaan ympäristöönsä.

Aihetta valitessani yritin löytää asian, joka jaksaisi kiinnostaa ja innostaa minua työn loppuun asti. Pohdin useampia vaihtoehtoja kunnes muistin keskustelut, jotka kerta toisensa jälkeen kiehtoivat

minua. Ne liittyivät vedenalaiseen maailmaan, jota meriarkeologi – ystäväni kutsui suureksi tuntemattomaksi. Vedenalainen maisema jatkuu vedenpinnan rajan toisella puolella, meille useimmille saavuttamattomana. Meriarkeologille pinnanalainen vertautuu avaruuteen. Sukeltaessaan hän kokee samaa äärettömyyttä kuin voi kuvitella astronautin kokevan. Sukeltaessa pääsee keskelle hiljaisuutta, jota häiritsevät vain oman hengityksen äänet. Vedenalaiseen maailmaan liittyy paljon tunteita, uskomuksia ja mielikuvia. Sitä voi verrata uniin ja alitajuiseen. Pinnanalainen maisema avaa, kutsuu seikkailuun ja uusiin mahdollisuuksiin. Aihe herätti minussa tarpeeksi uteliaisuutta, avautui moneen suuntaan ja innosti.

Vedenalainen maailma johdatti minut itsestään selvästi museoon ja valitsemaan sen tapahtumapaikaksi. Kuullessani Vrouw Maria – simulaatiosta Merikeskus Vellamossa nämä kaksi asiaa kohtasivat, sukellus -teema ja museot. Museot olivat jo ennestään minulle tuttu paikka. Toimin MOMI Actors` Companyssa Lontoon elokuvamuseossa näyttelijänä ja työskentelin jonkin aikaa vuonna 2000 Amsterdamin Merenkulkumuseossa, jossa suunnittelin näyttelijäseurueen koulutusta ja toimintaa osana esillepanoa. Muistin siellä käymäni keskustelun Merenkulkumuseon johtajan Jan vanZijverdenin kanssa. Hän avasi minulle aivan uudenlaiseen museon määritelmän ja ajatuksen sen toiminnasta. Unohdin pian itse ajatuksen ja miten museojohtaja Jan van Zijverden sen minulle muotoili, mutta sen muistan kuinka yht´äkkiä näin museotoiminnan aivan uudesta näkökulmasta. Nyt minulle tarjoutui mahdollisuus perehtyä asiaan, ottaa selvää museoista ja niiden tavoitteista. Halusin ymmärtää minkälaisia muutoksia museot olivat kohdanneet viimeisten vuosikymmenien aikana.

Halusin myös katsoa museoesitystä uudesta näkökulmasta. Tarkastelin omia kokemuksiani näyttelijänä museossa ja mietin mitä olin tehnyt, miksi ja miten olin kaiken toteuttanut. Halusin myös tietää enemmän oppimisesta. Koin tärkeäksi löytää välineitä, joilla arvioida kriittisesti museoesitysten vaikuttavuutta. Museoesitystaidetta tehdään yhä enemmän ja siksi olisi hyvä miettiä miten toimintaa mahdollisesti olisi kehitettävä. Minua kiinnosti tietää onko sillä niitä vaikutuksia, joita me teatterintekijät kuvittelemme sillä olevan.

Aluksi kuvittelin kirjoittavani enemmän perinteisestä museoteatterista ja painottavani sitä suhteessa simulaattoriin. Pohdin Vrouw Maria – simulaation ja perinteisen museoteatterin suhdetta ja näin niiden toimivan hyvänä vertailuparina. Koska museoiden yhdeksi päätehtäväksi oli noussut oppiminen, tuntui museoteatterista lukemani taustakirjallisuus ja tutkimus tuottavan kiinnostavaa materiaalia juuri kävijän kokemusta arvioitaessa. Työn myötä painopiste kuitenkin

muuttui ja tarkastelin Veteen menetetyt, uudelleen löydetty -näyttelyä esityksenä. Rajasin aiheen käsittelemään oppimista edeltävää vaihetta, immersivistä kokemusta, jossa kävijän on mahdollista kokeilla erilaisia rooleja. Katsojan/kävijän kokemus ja hänen tulkintansa alkoivat kiinnostaa minua yhä enemmän, mikä johdatti minut tarinoiden äärelle. Niitä aiheeni tuntui tuottavan – ja kiehtovia sellaisia. Minua alkoi kiinnostaa myös katsojan valinnat, miten hän sukellustarinansa rakentaa ja mitkä seikat vaikuttavat näihin valintoihin.

Koska museoilta odotetaan nykyään yhä enemmän vuorovaikutusta kävijöiden kanssa ja näyttelyiden yhteyteen suunnitellaan paljon osallistavaa toimintaa, on minusta hyvä pohtia sen vaikuttavuutta ja mahdollisesti myös keinoja kehittää sitä. Virtuaalitodellisuuksista on tullut tärkeä osa näytteillepanoja ja niistä on usein tullut näyttelyn vuorovaikutteinen osa. Tätäkin vuorovaikutusta on minusta tärkeä tarkastella lähemmin.

Miten kävijä kokee Vrouw Maria – simulaatiosukelluksen? Kävijän kokemusta ja hänen tulkintaansa on hyvin vähän tutkittu. Taustatietoa kerätessä törmäsin usein samaan toiveeseen, että mahdollisuuteen kävijäkokemuksen jakamiseen kiinnitettäisiin enemmän huomiota, näin totesi englantilainen Steven Watson(8.5.2015), joka vieraili luennoimassa Suomessa ja samoin Sallamaria Tikkanen(haastattelu 24.5.2015), joka toimi Vrouw Maria – simulaattorin toteuttaneen työryhmän vetäjänä. Tällä hetkellä liian usein turvaudutaan kyselykaavakkeisiin ja vain lapsille suunnattuihin työpajoihin. Mietin minkälaisia uusia keinoja löytyisi kävijäkokemuksen tutkimiseen.

Haluan pohtia minkälaiset eri asiat vaikuttavat kävijän kokemuksessa. Miten esimerkiksi hänen aikaisemmat kokemuksensa, muistonsa, asenteensa aihetta kohtaan ja mielikuvansa tulevat osaksi hänen museokäyntiään ja mitä odotuksia ne hänelle tuottavat? Entä minkälaisia impulsseja näyttelyn esillepano antaa kävijälle, miten se ohjaa hänen kokemustaan ja muokkaa hänen tulkintaansa?

Pohdin onko jokin osa museovierailua jollain tavoin oppimisen kannalta vaillinaisen ja jos on niin miksi ja miten sitä voisi parantaa. Mietin myös mitä puutteita simulaattoreiden käytössä saattaa ilmetä. Käytän apuna vertailua simuloidun kokemuksen ja elävän näyttelijän kanssa käydyn dialogin välillä. Mikä tässä vuorovaikutuksessa on samaa ja mikä on erilaista? Entä olisiko näillä vuorovaikutustilanteilla jotain annettavaa toisilleen? Arvioin simulaattorin ja museoteatterin vaikuttavuutta oppimisen näkökulmasta. Tuon myös esille simulaattoreiden hyötyjä



museoympäristössä. Pohdin mikä on niiden tuoma lisä perinteiselle esillepanolle. Minua kiinnostaa tietää keitä simulaattoreita käyttävät ja onnistuvatko ne tavoittamaan ja houkuttelemaan museoon uudenlaisia kävijäryhmiä. Kuten jo aikaisemmin totesin, tavoitteenani on myös tutkia pääseekö kävijän oma tieto esille. Saako hän museovierailunsa aikana sanallistaa ja jakaa kokemustaan? Haluan ottaa selville miten museokäynnin vaikuttavuuteen on kiinnitetty huomiota näyttelyä suunniteltaessa ja miten esillepano tuo esille kävijän tuottaman tiedon.

Kirjoitan aluksi museoista ja niiden toimintaperiaatteista. Kerron lyhyesti kuinka museoiden toiminta ja niihin kohdistuneet odotukset ovat muuttuneet viime vuosikymmenien aikana ja miten tämä näkyy niiden toiminnassa. Museoista on tullut julkisia kohtaamispaikkoja ja ne pyrkivät avautumaan ympäristöönsä ja saavuttamaan monenlaisia kävijäryhmiä. Ne heijastavat aikansa käsityksiä tiedon luonteesta ja oppimisesta ja pyrkivät dialogiin kävijöiden kanssa. Kasvatuksesta on tullut keskeinen museoille asetettu tavoite säilyttämisen sijaan.

Esittelen teatteriteorioita, joita olen käyttänyt tukena kirjoittaessani. Minulle on ollut erityisesti apua Sauterin(2000) teatteritahtuman käsitteestä, Erika Fischer-Lichten(2002) liminaalin ja identiteetin muutoksen pohdinnoista sekä Schechnerin(1997) rituaaliin liittyvistä kirjoituksista. Koska koko museotoiminnan painopiste on siirtynyt kävijän /katsojan tuottaman tiedon ja kokemuksen esille tuomiseen, ovat ne painottuneet myös käyttämässäni taustakirjallisuudessa.

Teatteriteorioiden jälkeen käyn läpi lyhyesti miten käsitykset oppimisesta ovat kehittyneet. Koska museotoiminnan yhdeksi tärkeimmäksi tavoitteeksi on nostettu oppiminen ja kasvatustarpeelliseksi perehtyä asiaan ja ymmärtää miten nämä muutokset mahdollisesti heijastuvat käytännön museotyössä. Esittelen joitain oppimisteorioita, joista erityisen käyttökelpoiseksi on osoittautunut Kolbin(1985) oppimiskehä. Pyrin soveltamaan sen eri vaiheita museokävijän kokemukseen.

Tausta – osion lopuksi kirjoitan perinteisestä museoteatterista. Sen merkitys kirjoituksessani on vähentynyt koko ajan, mutta pidän sen mukana käyttäen sitä vertailukohtana tarvittaessa. Toinen syy miksi kirjoitan museoteatterista, on että sen vaikuttavuutta on tutkittu ja tutkimustulokset antavat kiinnostavaa tietoa museokävijän oppimisesta. Kolmas syy kertoo kirjoittajasta. Minulla on paljon omakohtaista kokemusta perinteisestä museoteatterista sekä näyttelijänä että ohjaajana ja halusin käyttää myös tätä tietoa työssäni.

Aloitan aiheen käsittelyn kertomalla lukijalle kauppalaiva Vrouw Marian tarinan. Pysin sijoittamaan Vrouw Marian tarinan osaksi sen aikaisten kauppalaivastojen toimintaa ja niitä aatteita, jotka Euroopassa olivat vallalla 1700 –luvun alussa. Kuvailen paitsi itse Vrouw Marian haaksirikkoa myös syitä miksi juuri tämä haveri sai oman aikanaan niin paljon huomiota. Katariina Suuren pyrkimykset eurooppalaistaa Pietari ja sen hovielämää vaikuttivat suuresti siihen mitä Vrouw Marian ruumaan lastattiin. Jos mittavan taulukokoelman katoaminen Itämereen sai aikanaan paljon julkisuutta, samanlaisen kohun herätti myös hyllyn löytyminen yli kaksisataa vuotta myöhemmin. (Ehanti 2012, 15-66; Alvik 2012, 109-137; Vajanto 2012, 139-145.)

Kirjoitan miten Vrouw Marian tarina kerrotaan museokävijälle Merikeskus Vellamon näyttelyssä. Kerron esillepanosta, mitä informaatiota kävijälle jaetaan ja miten se toteutetaan. Ajattelen näyttelytilaan asetetun esineistön ja kirjallisen informaation luovan samankaltaisen ympäristön simulaatiolle kuin hylkyä ympäröivä Vrouw Marian laakson maisema. Pysin tarkastelemaan esillepanoa kävijän näkökulmasta ja etenen samaa reittiä kuin museokävijäkin.

Vrouw Maria –simulaatio-kappaleessa kerron sen syntyvaiheista, miksi simulaatio päätettiin toteuttaa, keiden toimesta se tehtiin ja miten asiassa edettiin (Tikkasen haastattelu 24.5.2015). Kuvaan lyhyesti miten simulaatiota käytetään ja kerron mitä informaatiota simuloituun sukellusretkeen on sisällytetty.

Kirjoitan sukelluskokemuksesta. Kuvaan kokemusta eri tarinoiden avulla (Tikkasen haastattelu 24.5.2015; Tikkanen 2012, 211-216) ja vertaan oikeita sukelluksia simuloituihin sukelluksiin. Pysin löytämään tarinoita yhdistäviä seikkoja, mutta myös missä ne poikkeavat toisistaan. Minua on erityisesti kiinnostanut mitkä seikat mahdollisesti vaikuttavat kertomusten dramaturgiaan ja mitä merkityksiä sukeltaja kokemukselleen antaa. Tarinoista välittyvä tunnelataus on kiinnostavaa.

Pohdin lopuksi Vrouw Maria -simulaatiota oppimisen näkökulmasta. Pysin yhdistämään oppimisteorioista lukemani simuloituun kokemukseen ja pohdin mikä toimii mikä ei. Esitän omia parannusehdotuksia puutteisiin, joilla kokemuksen vaikuttavuutta ja tarinoiden jakamisen mahdollisuutta voisi parantaa.

Johtopäätöksissä yritän vastata niihin kysymyksiin joita alussa esitin. Pyrin avaamaan dialogia käyttämäni taustakirjallisuuden ja oman pohdinnan välillä. Yleisemmin, toivon kykeneväni vastaamaan oliko työstäni hyötyä ajatellen sille asettamaani tavoitetta. Kerron myös kirjoitusprosessista. Miten aihe ja tutkimuskysymys ovat muuttuneet työn aikana, samoin kuinka omat kiinnostuksen kohteeni ovat vaihtuneet. Tuon esille kirjoittamisen aikana esille tulleita uusia kysymyksiä, joiden pohdintaa en sisällytä tähän työhöni.

## 2.

### TAUSTAA

Käytän esitelmässäni kvalitatiivista tutkimusmenetelmää, jossa käytän tutkimusaineistoja, muiden tekemiä haastatteluja, omia haastattelujani, kyselytutkimusta sekä omia havaintojani.

Tutustuessani museoiden uusiin tehtäviin olen käyttänyt lähteinä erityisesti Catherine Hughesin kirjaa *Museum Theatre*(1998) sekä Marja Sakarin(2007) ja Eilean Hooper –Greenhillin(1992;1997) kirjoituksia. Avaan joitain teatteriteorioita, joista olen keskittynyt etenkin rituaalia ja kävijäkokemusta käsitteleviin kirjoituksiin. Mainitsen tästä esimerkkinä Schechnerin(1997), Victor Turnerin(1982) ja Erika Fischer-Lichten(2002). Kirjoitan oppimisteorioista, joista esimerkiksi Kolbin(1985) oppimiskehä osoittautui aiheelle käyttökelpoiseksi. Kerron vielä museoteatterista, jonka rooli kirjoituksessani on olla jonkinlainen vertailukohta puhuttaessa vuorovaikutuksesta ja oppimisesta.

### 2.1.

#### Museon uudet haasteet

Marcel Proust: ” Todellisuus hahmottuu vasta muistissa, muistin avulla ja kielen keinoin.” siteeraa Marja Sakari kirjoituksessaan Museo mahdollisuuksien tila (2007, 103-106). Hän esittelee tekstissään museon kahdesta eri näkökulmasta; intiimistä, yksityisestä kävijäkokemuksesta sekä museosta julkisena tilana. Marja Sakari kokee vaeltelun museotilassa tuottavan hänelle turvallisuuden tunteen ja kokemuksen jostakin tutusta ja miellyttävästä. Hän kuvaa museota tilana ilman vaatimuksia, paikkana, jossa voi ajelehtia suorittamatta tai yrittämättä ymmärtää mitään tiettyä. Museotila on Marja Sakarin kirjoituksen mukaan turvallinen eikä pakota kommunikaatioon vaikka kommunikointia kaikesta huolimatta tapahtuu. Museossa voi katsoa tulematta itse katsotuksi. Marja Sakari toteaa kuinka taide ja ihmisten käyttämät esineet ovat merkittäviä muistamisen ja muistin aktivoijia. Museot pyrkivät tarjoamaan aina jonkin kokonaisuuden, tilan, joka Sakarin sanoin ottaa parhaimmillaan syliinsä. Sakari väittää, että museoiden tärkein tehtävä onkin, että ne kykenevät näyttelyidensä ja konkreettisten esineiden välityksellä palauttamaan mieleen jotakin, joka saattaa olla jo unohdettua ja tiedostamatonta. Museo ja museoesineet ovat

merkittävä osa modernin länsimaisen identiteetin muodostumista. Niiden avulla arvot ja maailmankuvat konkretisoituvat. Sakari toteaa vielä kuinka näytteillepanot luovat merkityksiä ja kenties avaavat muistin katkoksia yhdistäessään ja korostaessaan haluttuja kokonaisuuksia. (mts.)

Jos museovierailu on Sakarin kuvauksen mukaisesti näin hienovarainen ja yksityinen tapahtuma, miksi mennä häiritsemään sitä? Jos museotila on ihanimmillaan kuin turvallinen syli, jossa kävijältä ei vaadita mitään, miksi tuoda sinne toimintaa, joka saattaa estää syvimpien henkilökohtaisten merkitysten synnyn ja katkaista henkilökohtaisen muistamisen prosessin? Kirjoitus haastaa kysymään onko esitystaide tarpeellista museoissa, miksemme luottaisi kävijän omaan oivalluskykyyn ja antaisi hänen löytää ja keksiä itse? Miksi vaatia yhteyttä, jakamista, kommunikaatiota ja sanallistamista? Eikö enää ole sallittua, että museoissa saisi olla hiljaa ja yksin?

Olen itse törmännyt tähän kysymykseen sekä museokävijänä että museoteatterin tekijänä. Kerron kahden erilaisen esimerkin avulla miten olen kokenut epävarmuutta museossa tapahtuvan toiminnan tai siellä jaettavan informaation tarpeellisuudesta.

Ensimmäinen esimerkkini tapahtuu Lontoon Tate Modern –museossa. Käynnin aikana alan yhä enemmän kokea kiusallisena minulle tarjottavan sanallisen informaation määrän ja teosten ripustuksen. Olen läkähtynyt kaikesta saamastani tiedosta ja itse teokset jäivät toissijaiseen asemaan. Ärsyynnyn, kun katsomiskokemustani ohjaillaan, kunnes lopulta kieltäydyn lukemasta yhtään opastaulua ja kierrän näyttelyjä summittaisesti omaa sattumanvaraista logiikkaani noudattaen. Koen tunkeiluna sen, että teokset joutuivat näin tyypistetyiksi kuraattorin tulkintaan. En saa kokea ja katsoa niitä ensin, kohdassa, missä sanallistamista ei vielä tapahdu ja vasta sitten sanallistaa kokemaani jälkeinpäin. Koen, että tietoa tuputetaan liikaa ja nautinto, jonka oma oivallus olisi suonut, estyy. Haen kokemusta, jossa minussa tapahtuu, tunteet ja mielikuvat ja muistot lähtevät liikkeelle, teos herää eloon vuorovaikutuksessa tavalla, jota en osaa enkä halua sanallistaa, ainakaan vielä.

Toinen esimerkki, jolloin olen kokenut, että toiminta tai jaettu informaatio kääntyy itseään vastaan ja onkin ehkä liiallista, liittyy sekin kuvataidenäyttelyyn. Minua pyydetään vetämään draamatyöpajoja Kauneus – nimiseen näyttelyyn Vantaan taidemuseossa. Koen vaikeana rakentaa toimintaa, joka ei häiritsisi ja latistaisi näyttelyn kuuden eri taiteilijan /taiteilijaparin teoksia. Suunnitteluvaiheessa haastattelen jokaista taiteilijaa ja saan heiltä tietoa teosten taustoista ja niihin liittyvistä tarinoista. Yritän draaman keinoin käyttää sitä materiaalia ja niitä anekdootteja, joita taiteilijat ovat minulle kertoneet – esimerkiksi tarinaa Maaria Wirkkalan äidin, Rut Brykin suunnittelemasta tapetista tai Monika Fagerholmin romaanista poimittua monologia Anna Tuorin Linnanmäen vedenneidoista innoituksen saaneessa teoksessa. Yritän kiinnittää lasten huomion yksityiskohtiin, saada heidät rauhoittumaan ja todella katsomaan teoksia ja mikäli työskentelen teini-ikäisten kanssa saada heidät myös itse tuottamaan tarinoita ja toimintaa. Mutta entä kauneus? Ehkä teatteritoiminta auttaa kävijöitä pohtimaan tarkemmin omia käsityksiään kauneudesta, mutta koska näyttely on jo sinänsä rakennettu oivaltavasti ja käsittelee kauneutta moniäänisesti ja provosoivasti koen, että draamaa tarvitaan lähinnä museokäyttäjien opetteluun ja ryhmätyöskentelyn mahdollistamiseen. Oma ohjaileva tapani esitellä teoksia herättää kysymyksiä.

Jos museoteatteria ajatellaan oppimisen kannalta, saako kävijä enemmän ja syvällisempää tietoa, mikäli hän joutuu itse ponnistelemaan näyttelyn antaman informaation kanssa ja luomaan sille kontekstin? Onko hedelmällisempää, että vierailija luo itse yhteydet ja jatkumon näyttelyn eri osien välille? Onko kävijän oman kokemusmaailman ja näyttelyn välinen vuoropuhelu rikkaampi ja syvempi kuin museoteatterin antama valmis näkökulma, jossa on jo tehty tulkintaa ja ajateltu vierailijan puolesta? Museoteatterin jakama tieto on sovellettu ja muokattu tekijöiden tai dramaturgisten vaatimusten mukaisesti emmekä voi olla varma syventääkö se vai päinvastoin kaventaa katsojan omaa kokemusta ja oppimista. Palaan tähän kysymykseen ja esittelen Anthony Jacksonin (2007, 258)havaintoja asiasta myöhemmin kirjoittaessani perinteisestä museoteatterista.

Marja Sakari(2007, 104) tuo kirjoituksessaan esille ajatuksen museosta julkisena tilana. Hän määrittelee julkisen tilan olevan avoin jokaiselle ja sen käytön olevan demokraattisesti

mahdollinen kaikille. Julkisista tiloista muodostuu juhlatiloja, kokoontumispaikkoja sekä keskustelu – ja protestien tapahtumapaikkoja. Sakarin mukaan näihin kansalaisten kohtauspaikkoihin kiteytyy myös runsaasti symbolisia arvoja, historia ja kollektiivinen muisti etsiytyvät niihin. Museot tarjoavat näin mahdollisuuden kokea anonyymisti jotain yhdessä, kosketuksen yhteisölliseen kokemiseen. Hän määrittelee museon olevan dialogiin pyrkivä julkinen kohtauspaikka.(mp.)

Marja Sakari (2007, 105) esittelee Pariisin Pompidou- keskuksen ensimmäisenä museona, joka pyrki avoimeen kontaktiin yleisön kanssa. Vuona 1977 se lanseerasi toimintamallikseen ajatuksen kansalaisten olohuoneena. Museot eivät tähän saakka olleet avoimesti näyttäneet käytäntöjään vaan ne oli pidetty piilossa. Kuitenkin 1960 – luvulta lähtien instituutiokriittisen ajattelun kasvaessa pyrittiin avaamaan niitä mekanismeja, joilla poliittisia arvoja on välitetty viattomalta tuntuvien esillepanojen kautta. (mp.) Koen tässä yhteydessä, että mitä selkeämmin näytteille asettelu sisältää jonkin väitteen tai jopa provosoivan rinnastuksen aiheeseen, sitä helpompi kävijän on käydä dialogia näyttelyn antaman näkökulman kanssa, joka ei väitäkään olevansa yleinen totuus aiheesta.

Amerikkalainen näyttelijä, ohjaaja ja kirjoittaja Catherine Hughes (1998, 18-27) pohtii teatterin ja museon suhdetta ja toteaa teatterin voivan auttaa museoita käsittelemään tämän päivän teemoja. Hän erittelee myös niitä ajatussuuntauksia, jotka vaikuttavat museoiden muuttumiseen.

Ensimmäinen ajatussuunta mieltää museoiden esittävän näkemyksen, jossa esineistö kertoo totuuden. Toinen katsoo museon esittävän näkemyksen, jossa totuus on suhteellista ja tarvitsee kontekstin. Kolmannessa ajatussuunnassa museot painottavat kasvatusta ja vuorovaikutusta kävijöiden kanssa. (mts.)

Hughes (1998, 18-19) tuo esille museoiden historiaa, joka vahvistaa teatterin oikeutusta olla osana museoiden toimintaa. Hän kertoo latinankielisen sanan museum kehittyneen kreikan sanasta mouseion, *muusien temppeli*, joka viittaa Zeuksen ja Mnenosynen yhdeksään tyttäreeseen. Hughes pitää vertausta osuvana puhuttaessa museoteatterista, koska muusat edustivat runoutta, epiikkaa, musiikkia, rakkautta, puhetaitoa, historiaa, tragediaa, komediaa, tanssia ja astronomiaa. Vaikka Hughes toteaaakin, ettemme voi varmasti tietää alkuperäisen mouseionin funktiota, hänestä on palkitsevaa ajatella kaikki taide ja tiede saman katon alle. Hughesista on myös hienoa nähdä miten

teatteri on jälleen palannut takaisin museoon. (mp.)Ympyrä on sulkeutunut, teatteri on löytänyt paikan museoista, joihin se alun perinkin kuului olennaisesti.

Joseph Veach Noble esittelee kirjassaan *Museum Manifesto* (1970, ks. Hughes 1998, 19-20) museon viisi vastuualuetta näin: kerätä, säilyttää, opiskella, tulkita ja esittää. Hughes lisää listaan vielä seuraavat: säilyttää, tutkia ja kommunikoida, joista viimeinen on yhdistelmä Noblen tulkinnasta ja esittämisestä. Näistä kolmesta viimeinen, kommunikointi, on nykyään yhä vallitsevampi. Esimerkkinä kommunikoivasta museotoiminnasta Hughes esittelee vuonna 1891 Artur Hazelin luoman Skansen – ulkoilmamuseon. Se on maailman ensimmäinen laatuaan. Skansen esittelee Ruotsin pienoiskoossa. Alueelle on tuotu 160 taloa pihapiireineen, mukana on niin pohjoisen saamelaisasutus kuin eteläisen Skånen maatila. Ruotsalaista elämää kuvataan viiden vuosisadan ajalta. Erityistä ja uutta museossa oli 1800-luvun lopulla, että oppaat olivat pukeutuneet kullekin aikaudelle tyypillisiin vaatteisiin ja he esittelivät taloja ja niiden historiaa. He esittivät myös kullekin aikaudelle tyypillisiä kodin askareita, eläinten hoitoa ja käsityötaitoja. Muusikot soittivat kansanmusiikkia. Oli uutta ja yllättävää tuoda näyttelyyn elävä ihminen. Näiden muusikoiden ja esiintyjien avulla museoteatteri lähti kehittymään.(mp.)

Catherine Hughes kirjoittaa tiedosta ja museoiden toimintaperiaatteista(1998, 20-27). Esimerkkeinä hän käyttää amerikkalaisia museoita, mutta koska samanlainen kehityskulku on tapahtunut myös eurooppalaisissa museoissa, ovat esimerkit päteviä myös suomalaisten museokäytäntöjen kannalta. Hughes (1998, 20) toteaa, että tieto on se hyödyke, jonka museo kävijälleen tarjoaa. The American Association of Museums toteaa puolestaan: ”kasvatus on amerikkalaisten museoiden tärkein toiminta-alue”. Vuonna 1992 toimintaperiaate muotoiltiin uudelleen näin: ”kasvatus ja julkinen toiminta ovat museotoiminnan ydintä”.(AAM 1990; AAM 1992, ks. Hughes, 20 .) Vuonna 1991 Bostonin Tiedemuseo (1991, ks. Hughes, 20-21 )määritteli tavoitteekseen rohkaista kävijän uteliaisuutta ja kysymyksen asettelua, syventää hänen kokemustaan omasta oppimisesta, kunnioittaa kunkin yksilöllistä kiinnostusta, taustaa ja taitoja sekä kannustaa kävijää elämänikäiseen oppimiseen ja aktiiviseen kansalaisuuteen. The Museum Association määrittelee museoiden toiminnan tärkeimmiksi tavoitteiksi kävijän inspiroinnin, innostamisen uuden oppimiseen ja viihtymisen. Sen mukaan keinot, jotka tukevat museoissa tapahtuvaa tiedon jakamista ovat uteliaisuuden herättäminen, kysyminen ja aktiivinen oppiminen.(2002, ks. Hughes 1998, 21) Kasvatus ja elämänikäinen oppiminen määriteltiin myös



Englannissa 2000 –luvun alussa kaiken museotoiminnan keskeisimmäksi päämääräksi. Museoiden muuttuneiden tavoitteiden seurauksena museot ovat joutuneet kysymään kenen tieto ja kenen näkökulma museossa pääsee esille. Museoiden on pakko pohtia myös mitä tiedolla ylipäätään tarkoitetaan, samoin oppimisella. Enää museot eivät ainoina tuota tietoa vaan ovat avoimia myös kävijöiden kokemuksille.

Hooper –Greenhill (1992, 9-18) toteaa, että rationaalisuus on suhteellista, mutta myös se mitä pidetään tietämisen arvoisena on vaihdellut eri aikoina. Hän tuo esille Foucault`n ajatuksen järjen ja totuuden suhteellisuudesta ja kirjoittaa, että sekä järjellä että totuudella on historiallinen, sosiaalinen ja kulttuurinen kontekstinsa. Tämä velvoittaa museoita tarkastelemaan totuutta aina suhteessa omaan aikaansa ja tuomaan esille eri historiallisten aikojen näkökulmia. (mp.) Museot ovat muutoksen paikkoja ja tärkeää on kysyä kenen äänen museo tuo esille ja miten se toteutetaan. Hooper-Greenhill (1992, 9-18) kuvaa muutosta, jossa museot eivät enää esittele esineistöä vaan käsitteellistävät ne. Hän katsoo modernin museon tehtäväksi osoittaa ja tutkia esineistön sosiaalista ja kulttuurista kontekstia ja luoda yhteyksiä ihmisten ja esineiden välille. Hooper- Greenhill kutsuu museoita esinetarinankertajiksi, jotka vastaavat kysymyksiin kuka, mitä, missä ja miten liittyen kuhunkin esineeseen. Näytteillepanon lähtökohdaksi on tullut tarina. (mp.)

Näin ajatellen esitystaide nousee olennaiseen osaan museotoiminnassa. Hooper-Greenhillin (1998, 1-8) mukaan modernien museoiden fokus on teemoissa, ideoissa ja ihmissuhteissa.

Museoihin kohdistetuista uusista haasteista Hooper -Greenhill tuo esille kaksi: niiden on kyettävä tulkitsemaan uudelleen museotilansa saavuttaakseen yhä monimuotoisemmaksi muuttuvan yleisön ja niiden on heijastettava ja tavoitettava niitä ympäröiviä yhteisöjä. (mp.) Ketkä ovat *me*, jotka museoissa saavat äänensä kuuluviin? Keiden merkityksiä museo esittelee?

Museoiden haaste nykypäivänä on siirtyä esineiden esittelemisestä tarinoiden esittämiseen, joita kerrotaan esineiden välityksellä. Tarinat, joita esineet meille kertovat, ovat keskiössä. Näin moniäänisyys toteutuu; tarinat voivat olla ristiriitaisia, kiistanalaisia ja haastettuja kulttuureiden ja yhteisöjen välillä. Tekstien kompleksisuus ja ennakkokäsitykset, joita totuus ja autenttisuus pitävät sisällään saattavat hankaloittaa tulkitsemista, mutta ainakaan ne eivät tarjoa vain yhtä käsitystä menneisyydestä. Kävijä ei enää ole tyhjä taulu, johon tietoa kirjoitetaan vaan hän osallistuu

aktiiviseen, luovaan, dialogiseen ja jatkuvaan vuorovaikutukseen kulttuuriperimän kanssa. Museoesitystaide voi tässä tehtävässä osoittautua käyttökelpoiseksi välineeksi ja auttaa luodessaan turvallisen ja lähestyttävän kontekstin asioiden käsittelyyn. Eistyksen maailma antaa mahdollisuuden etäännyttää ja käsitellä aiheita fiktiivisessä todellisuudessa.

esitystaiteellakin on tosin vaaransa muodostua vain yhdensuuntaisen tiedon välittäjäksi. Sen voima on kuitenkin siinä, että se kykenee ylittämään museoiden totutut toimintatavat. Se kykenee luomaan lisädimension museokokemukselle näyttämällä, tulkitsemalla ja käyttämällä eläviä esiintyviä ihmisiä. Ohjatessani Amsterdamin Merenkulkumuseon näyttelijöitä annoin heille provosoivan ohjeen: tärkeintä ei ole se luettu faktatieto, jota välitätte kävijöille vaan tärkein tieto tulee teidän läsnäolostanne (miten toimitte, puhutte, suhtauduttu toiseen tai käytätte esineistöä) ja siitä vuorovaikutuksesta, jonka kykenette luomaan katsojan ja esityksen välille.

Myös museopedagogiikka on kokenut muutoksia. Merkitysten antaminen ja konstruktivistinen oppimisteoria ovat nousseet keskeisiksi suuntauksiksi. Esimerkiksi Bostonin Tiedemuseon päätehtävä ei ole enää jakaa kävijöille tietoa tieteestä vaan se haluaa antaa vierailijalle tietoa siitä miten tiede voi auttaa häntä paremmin ymmärtämään ympäröivää maailmaa (1991, ks. Hughes 1998, 20-21). Catherine Hughes sijoittaa museon oppimispaikkana johonkin Disney Worldin ja koululuokan väliin. Hänestä oppiminen museoissa on hauskaa, se vaikuttaa kaikkiin aisteihin, on kokonaisvaltaista ja jännittävää. Siinä toteutuu tasapaino merkityksen luomisen ja hauskanpidon välillä. (1998, 27.)

## **2.2.**

### **Teatteriteoriat**

Tärkeimpinä lähteinäni ovat olleet Willmar Sauterin (2000) kirjoitukset teatteritapahtumasta, Schechnerin (1977) ja Catherine Bellin (2009, 19-46) näkemykset rituaalista sekä Erika Fischer-Lihcten(2002) pohdinta teatterin ja identiteetin suhteesta ja identiteetin muutoksesta. Liminaaliin paneutuessani olen tutustunut lisäksi van Gennepin(1908), Turnerin (1982) ja Diderot'n (1969-78) ajatuksiin aiheesta. Koska tarkastelen Vrouw Marian näyttelyä suhteessa oppimiseen, tukee se liminaalin ja muutoksen pohdintaa kirjoituksessani. Vrouw Maria – simulaatio vie kävijän sukellukselle ja tämä vedenalainen matka viittaa mielestäni ilmeisimmin juuri välitilaan. Sauter (2000, 1-35) kirjoittaa teatteritapahtumasta, jonka keskeisiä elementtejä ovat kommunikatiivisuus, konteksti ja leikki. Pyrin käyttämään samaa jaottelua pohtiessani Vrouw Maria – näyttelyn suhdetta teatteriin. Viittaan usein myös Anthony Jacksoniin (2007; 2008), jonka ajatuksia avaam kuitenkkin vasta kirjoittaessani oppimisesta ja perinteisestä museoteatterista.

Catherine Bellin(2009, 13-37) mukaan rituaali yhdistää ajattelun ja toiminnan. Se tuo esille eron ajattelevan teoreetikon ja kokevan osallistujan /näyttelijän välillä, mutta toisaalta purkaa sen. Näyttelykävijä on samanaikaisesti katsoja (ritual observer) ja kokija (ritual actor). (mp.) Näytteillepano suo vierailijalle mahdollisuuden yhdistää nämä kaksi puolta itsessään. Näin museokävijän usko ja oma alttius yhdistyvät erottamattomasti. Catherine Bell (2009, 31-37) kuvaakin rituaalia tapahtumana, jossa alttius sekä motivaatio (ethos) ja usko (worldview) yhdistyvät. Bell viittaa Bordieaun ajatukseen kuinka rituaali mahdollistaa ja avaa reittejä kahden vastakkaisen järjestyksen kohtaamiselle. Se kykenee nostamaan esille kulttuurissa ja yhteiskunnassa vallitsevan syvemmän ristiriidan. Bell kuvaa kuinka kahden vastakkaisen voiman kohtaamisen tuloksena tapahtuu käänne, (switch point). Nämä Bellin kuvaamat voimat voivat olla joko ulkoisia, kuten moraaliset säännöt tai sosiaalipoliittiset ryhmittymät tai sitten sisäisiä, kuten tunteet ja kuvittelun alueelle liittyvät asiat. Hän kokee, että rituaali vahvistaa näiden voimien eroa, mutta pyrkii samalla koko ajan ratkaisemaan sen. Bell puhuu myös onnistuneesta ja epäonnistuneesta rituaalista, jotka määrittyvät aina suhteessa muutokseen.(mp.)

Vrouw Marian näyttelyssä toteutuvia Schechnerin(1997, 172) kuvailemia rituaalin ominaispiirteitä ovat esimerkiksi seuraavat; ihmiset kerääntyvät yhteen, he toimivat yhdessä ja lopuksi hajaantuvat. Näyttelyn installaatio johdattaa vierailijat yhteiseen päämäärään, hyllylle, jonka saavuttamiselle kukin kävijä luo omat merkityksensä. Näyttelykäynti ja erityisesti simuloitu sukellusmatka irrottaa kävijän omasta arkiroolistaan. Samalla, kun paikka muuttuu, muuttuu myös kävijän aikakäsitys. Muita Schechnerin kuvailemia rituaalin tunnusmerkkejä voisi olla

museokävijälle ennalta luotu reitti, jota pitkin häntä johdatetaan. Matkan aikana hän suostuu leikkiin installaation kanssa ja antautuu näin liminaaliin tilaan, joka mahdollistaa muutoksen. Schechner(1997, 173-174) lisää vielä rituaaliin olennaisesti kuuluvaksi harjoittelun tai valmistautumisen. Valmistautumisvaiheen jälkeen yhteisö kokoontuu, toimii rituaalin näyttämöllä ja lopuksi integroituu takaisin omaan yhteisöönsä ja arkiolomiseensa. Schechner kuvaa rituaalin näyttämöä näin:” The transformation of space into place means to construct a theatre; this transformation is accomplished by ”writing on the place”.”(mp.)

Schechner(1997, 192-195)kuvaa kuinka perinteisessä teatterissa katsoja kokee muutoksen, kun taas näyttelijä ”rolls over”, hän esittää, on roolissa ja tuntee tunteita, mutta oma identiteetti pysyy muuttumattomana. Rituaalissa sen sijaan osallistuja / rituaalin kohde kokee itse muutoksen. Erika Fischer-Lichte siteeraa Diderot ´a (1769-1778, ks. Fischer-Lichte 2002, 4): ”Näyttelijän lahjakkuus on luoda illuusio henkilöstä, joka kokee tiettyjä tunteita joutumatta itse näiden tunteiden valtaan. Sen sijaan hän stimuloi katsojan tunteita ja muuttaa hänet tuntevaksi olennoksi.” Fischer –Lichte (2002, 2-3) jatkaa ajatusta toteamalla, että näyttelijä esittää roolia uskomisen tilan(mode of believe) ulkopuolella, muuttumatta itse ja avaa näin katsojalle mahdollisuuden liminaalisuuden tilaan, jossa tämä voi kokea eri identiteettejä. Rituaaleissa sitä vastoin rituaalin kohteena olevat tai rituaalia toimittavat näyttelijät kokevat muutoksen ja rituaalin sivustakatsojat pysyvät muuttumattomina.(mp.)

Erika Fischer –Lichte (2002, 1-7)kuvaa muutosta olennaisena osana identiteettiä. Hän kirjoittaa teatterin ja identiteetin suhteesta ja kertoo miten käsitykset identiteetistä ovat muuttuneet valistuksen ajalta meidän aikaamme. Rousseauin aikana 1700 – luvulla identiteetin oletettiin olevan jotain pysyvää. Rousseau ( 1758, ks. Fischer-Lichte 2002, 1-2) koki teatterin olevan suuri uhka pysyvälle yhteiskuntarauhalle, koska se pyrki ”etäännyttämään naiset ja miehet heidän luonnollisesta kohtalostaan”. Näyttelijä oli hänen mielestään henkilö vailla omaa identiteettiä. Koska näyttelijän lahjakkuus piilee hänen mukaansa kavalluksessa, jossa ihminen esittää toista kuin on, ajattelee ja tuntee toisin kuin itse, hän Rousseauin mukaan hylkää ihmisen osansa ja lakkaa olemasta yksilöllinen persoona. Käsitykset identiteetistä ovat aikaa myöten kuitenkin muuttuneet ja nyt katsotaan, että nimenomaan muutos on olennainen osa identiteettiä. (mp.) Erika Fischer –Lichte viittaa Helmut Plessnerin (ks. Fischer-Lichte 2002, 2-7) ajatukseen, jossa ihminen etäännyttäessään itsensä ja nähdessään itsensä toisen silmin kykenee löytämään itsensä.

Tämä etäännytyks ja mahdollisuus katsoa itseä ja omaa käytöstä aivan kuin olisi joku toinen, kertoo jotain olennaista ihmisenä olemisesta. Se on hyvin teatterillista. Etäännytyks omasta itsestä ja teatterilliset olosuhteet antavat ihmiselle mahdollisuuden kehittää identiteettiään. Fischer – Lichten mukaan teatterissa on aina kyse identiteetistä ja muuttuvista identiteeteistä. Identiteetinmuutos voi koskea yksilöä, yhteisöä tai kokonaisesta kulttuuria: performatiivinen esitys laukaisee muutokseen tarvittavan energian liikkeelle. Fischer-Lichte vertaa myös kuinka esityksen rakenne korreloi suoraan identiteetin kanssa ja kuinka jokainen muutos dramaturgiassa kertoo muutoksesta identiteetissä. Ne ovat hänen mielestään toisistaan riippuvaisia. Esityksen rakenne ja identiteetti, jonka se tuo esille, ovat suoraan suhteessa toisiinsa.(mp.)

Fischer -Lichte(2002, 3) kuvaa kuinka amerikkalainen antropologi Milton Singer loi 1950 – luvulla kulttuurisen esityksen käsitteen. Hän kytki automaattisesti kulttuurisen esittämisen kulttuuriseen identiteettiin, jossa syvempi tunnistaminen tapahtuu. Kulttuurisen esityksen tunnusmerkkejä vastasivat hänen mukaansa kulttuurisia rakenteita; jokainen esitys tapahtuu tietyn ajan puitteissa, sillä on alku ja loppu, toiminta on ennalta organisoitua, siihen liittyvät esiintyjät ja yleisö ja tapahtumapaikka. Fischer –Lichte viittaa vielä belgialaisen antropologin Arnold van Gennepin (1908, ks.Fischer –Lichte 2002, 3) tutkimuksiin, joissa hän kuvaa kuinka jokaisen kulttuurin tärkein tehtävä on identiteetin muutos. Hän kirjoittaa kuinka kulttuuriset esitykset ikään kuin laukaisevat muutoksen yksilöissä, sosiaalisissa ryhmissä ja kokonaisissa kulttuureissa, etenkin näiden kohdatessa kriisin tai jonkinlaisen kynnykokemuksen, kuten nälänhädän, kuoleman tai sodan. Ne kohtaavat tällöin symbolisen muutoksen ja kokemuksen rajan ylityksestä, jota Victor Turner(1982) kuvaa liminaalisuudeksi. Nämä kokemukset Gennep (1908, ks. Fischer –Lichte 2002, 3) jakaa kolmeen eri vaiheeseen, joista ensimmäisessä yksilö joutuu erotetuksi jokapäiväisestä elämästään ja etäännytetään siitä. Toisessa vaiheessa, jota Gennep kutsuu myös rajakokemukseksi, henkilö johdatetaan välitilaan, jossa kaikki mahdolliset olotilat ja valinnat ovat mahdollisia. Tämä on olotila, jossa hän voi tehdä ja kokea jotain erilaista, ehkä häiritsevääkin ja hänellä on mahdollisuus kokeilla toisenlaista identiteettiä kunnes on valmis ottamaan sen osaksi omaa identiteettiään. Kolmannessa vaiheessa yksilö sopeutetaan takaisin yhteisöönsä uuden identiteettinsä kanssa.(mp.)

Belgialainen Arnold van Gennep (1908, ks. Fischer –Lichte, 3-4) loi 1900 –luvun alussa siirtymäriittiteorian. Siinä hän esitti, että ihminen siirtyessään maantieteellisestä paikasta, sosiaalisesta statuksesta tai ikäryhmästä toiseen noudattaa aina samaa universaalia kolmiosaista kaavaa. Kaavan osat ovat irtaumavaihe, siirtymävaihe ja liittymävaihe. Irtaumavaiheessa ihminen jättää sosiaalisen ympäristönsä ja statuksensa. Siirtymävaiheessa, jota kuvataan myös välivaiheeksi, ihminen luopuu aiemmasta asemastaan, mutta hänen uusi identiteettinsä ei ole vielä muotoutunut. Selvittyään välitilassa kohtaamistaan haasteista hänet integroidaan liittymävaiheessa takaisin osaksi yhteisöä, josta aiemmin irtautui. Hän palaa kuitenkin muuttuneena. Van Gennep liittää siirtymäriitit osaksi rituaalista toimintaa. Riittien eri vaiheet painottuvat eri tavoin riippuen rituaalin luonteesta. Kun teoriaa sovelletaan esitykseen, korostuu siirtymävaihe.(mp.)

Skotlantilainen antropologi- ja kulttuurintutkija Victor Turner(1982, 94-130) kehitti van Gennepin siirtymäriittiteoriaa keskittyen erityisesti siirtymävaiheeseen, jota hän kutsui liminaalivaiheeksi. Turner käsitti liminaalisuuden eräänlaisena kaaoksen tilana ja määrittelemättömien ilmiöiden tapahtumapaikkana. Se on ”ei-kenenkään-maata”, tila menneisyyden ja tulevaisuuden välillä. Liminaalivaihe on Turnerin mukaan mahdollisuuksien paikka, jossa voi kokeilla erilaisia rooleja ja tilanteita. Hän käyttää välitilasta esimerkiksi seuraavia metaforia: ”hedelmällinen olemattomuus”(fertile nothingness) ja ”mahdollisuuksien lähde”(storehouse of possibilities). Välitilan, epävarmuuden ja epäjärjestyksen Turner kuvasi osaksi luovuuden ja uudenlaisten mahdollisuuksien avautumisen prosessia.(mts.)

Turner(1982, 94-130) liitti rituaalit ja esittävät taiteet liminaalisuuden käsitteeseen. Esittävä taide on pitkälle kiinnittynyt sosiaalisiin konventioihin ja on niistä monin tavoin riippuvainen, mutta tyhjään teatteritilaan voidaan kuitenkin luoda mitä erilaisimpia maailmoja ja se voidaan täyttää oikeastaan minkälaisella toiminnalla tahansa ja luoda mitä erilaisimpia maailmoja. Teatterin tila on liminaalinen tila, mahdollisuuksien tila.

Willmar Sauter (2002, 1-35) tarkastelee esitystä tapahtumana. Hänelle kaksi teatteritapahtuman keskeistä elementtiä ovat vuorovaikutus ja konteksti, joihin hän lisää vielä kolmantena leikin. Vuorovaikutuksesta Sauter erottaa sensorisen, taiteellisen ja symbolisen vuorovaikutuksen. Ensimmäinen sensorinen kuvaa henkilökohtaista suhdetta esiintyjän ja katsojan välillä, johon liittyvät fyysinen ja henkinen läsnäolo. Taiteellinen taso kohottaa tapahtuman jokapäiväisestä. Symbolien taso yhdistää kaksi edellistä ja luo tapahtumalle merkityksiä. Kontekstista Sauter erottelee seuraavat: konventionaalisen, rakenteellisen, käsitteellisen, kulttuurisen ja elinympäristöön liittyvän kontekstin. Useimmat näistä limittyvät keskenään. Sauter viittaa Gadameriin (1975, ks. Sauter 2000, 28) kirjoittaessaan teatteritapahtuman leikinomaisuudesta. Gadamerin(1975) mukaan kaiken taiteellisen toiminnan ytimessä on kyse leikistä ja teatterissa leikistä tulee taidetta, kun vuorovaikutus näyttelijän ja katsojan /museokävijän välillä toteutuu.

### **2.3.**

#### **Oppimisteoriat**

Koska oppiminen on nostettu museotoiminnan yhdeksi tärkeimmistä tehtävistä, esittelen lyhyesti joitain oppimisteorioita. Avaan konstruktivistista oppimisteoriaa, joka on merkitysten antamisen ohella keskeinen suuntaus nykyään. Käyn pikaisesti läpi oppimisteorioiden kehitystä ja kirjoitan vielä esityksen suhteesta oppimiseen. Viittaan viimeisessä erityisesti Anthony Jacksonin kirjaan *Theatre, Education and the Making of Meanings* (2007) sekä hänen ja Jenny Kiddin tutkimusraporttiin *Performance, Learning and Heritage* (2008).

Konstruktivistinen oppimisteoria keskittyy pohtimaan tiedon luonnetta ja sitä miten ihmiset oppivat. Teorian mukaan oppilaat tuottavat tietoa oppiessaan ja merkitysten antaminen on oppimista. Seuraukset tästä käsityksestä ovat kahdensuuntaisia; on ensiksikin keskityttävä oppilaaseen eikä opetettavaan aiheeseen ja toiseksi ei voida ajatella olevan tietoa, joka ei olisi yhteydessä kokemuksen tuottamaan merkityksen antamiseen. Voisi sanoa, että oppiminen on sama asia kuin henkilökohtainen ja sosiaalinen merkitystenanto. Konstruktivistisen oppimisteorian mukaan me opimme yhteyksiä luomalla ja rakentamalla jo olemassa olevien tietojen päälle. Konstruktivistiseen teoriaan ovat vaikuttaneet Paulo Freire ([ptoweb.org/aboutpto/a-brief-biography-of-paulo-freire/](http://ptoweb.org/aboutpto/a-brief-biography-of-paulo-freire/)), David Kolb (1985), John Dewey (1938) ja Lev Vygotsky ([http://en.wikipedia.org/wiki/Lev\\_Vygotsky](http://en.wikipedia.org/wiki/Lev_Vygotsky)).

Anthony Jackson ja Jenny Kidd (Hooper –Greenhill 1992, ks. Jackson 2008, 119) siteeraavat Hooper –Greenhilliä kuvaillessaan suhdetta tietoon ja opettamiseen: ”Positivisessa mallissa, jossa tietoa siirretään, oppilas nähdään tyhjänä astiana, joka odottaa että opettaja täyttää hänet tiedolla.” Nykyään oppimisteoriat tukevat kuitenkin käsitystä, jossa oppimisprosessi alkaa oppijasta ja jatkuu vuorovaikutuksessa ympäröivään maailmaan. Tieto on aktiivinen prosessi, jossa yritetään ymmärtää maailmaa ja ihmisen omaa paikkaa siinä. Oppija ei ole enää passiivinen vastaanottaja vaan aktiivinen tiedon tuottaja. Jo John Dewey (1938, ks. Jackson & Kidd 2008, 118) loi aikoinaan vuonna 1943 oppimismallin, jossa henkilön oma kokemus toimi lähtökohtana kaikelle oppimiselle. Jean Piaget toi myöhemmin, 1920 ja 1930-luvulla, esille kuinka oppimisprosessi ja tiedonhankinta olivat yhteydessä henkilökohtaisen sisäisen, fyysisen ja psykologisen kasvun vuorovaikutukseen ulkoisen maailman kanssa.

Paljon myöhemmin, vuonna 1985, David Kolb väitti teoriassaan, että oppiminen on ensisijaisesti kokemuksellinen asia. Kolbin (1985) paljon siteeratun oppimiskehän neljä vaihetta ovat: konkreettinen kokemus, kokemuksen reflektointi, kokemuksen analysointi ja lopuksi uuden kokemuksen suunnittelu. Ensimmäisessä vaiheessa oppija osallistuu kokemukseen ja seuraavassa vaiheessa hän katsoo ja reflektoi kokemustaan sitä kuitenkaan määrittelemättä. Kolmannessa vaiheessa hän analysoi kokemusta ja pohtii mikä toimi mikä ei ja sitoo kokemuksen teoriaan. Hän



käsitteellistää sen. Viimeisessä, neljännessä vaiheessa, oppija asettaa itselleen uusia päämääriä. (mts.)

Samanaikaisesti kuin Kolb(1985) uusia ajatuksia oppimisesta loi myös Howard Gardner (1993). Hän kiinnitti huomiota erilaisiin älykkyyksiin ja tapoihin oppia. Howard Gardnerin teoria, jossa hän esittelee moniälykkyydet (*multiple intelligences*), korostuu jokaisen oppijan persoonallinen tapa oppia ja muodostaa tietoa. Kognitiivinen, emotionaalinen ja sosiaalinen näkökulma olisi hänen mielestään syytä ottaa huomioon suunniteltaessa kasvatusprojekteja. (mts.) Molemmat Kolb(1985) ja Gardner (1993) ajoivat koko koulujärjestelmän uudistamista siten, että uudessa järjestelmässä otettaisiin huomioon erilaiset oppimistavat.

Freire([ptoweb.org/aboutpto/a-brief-biography-of-paulo-freire/](http://ptoweb.org/aboutpto/a-brief-biography-of-paulo-freire/)), Ivan Illich([http://en.wikipedia.org/wiki/Ivan\\_Illich](http://en.wikipedia.org/wiki/Ivan_Illich)) ja Vygotsky([http://en.wikipedia.org/wiki/Lev\\_Vygotsky](http://en.wikipedia.org/wiki/Lev_Vygotsky)) ovat myöhemmin kaikki korostaneet tutkimuksessaan oppimisen sosiaalista ja kulttuurista kontekstia suhteessa ihmisen henkilökohtaiseen kasvuun. Esimerkiksi Paulo Freire (1970) puhuu yksilön keskeneräisyydestä, jonka hän näkee tilana, josta yksilö hakeutuu etsimään tietoa ja tämä tieto on saavutettavissa vain yhdessä ja yhteydessä toisiin ihmisiin. Freire korvaa vanhan yksisuuntaisen oppimismallin uudella dialektisella mallilla, jossa oppimistapahtuma vaatii kahdensuuntaista dialogia oppijan ja opettajan välillä.(mts.)

Samalla, kun konstruktivistinen ja muut oppimisteoriat ovat vahvistaneet asemiaan, on syntynyt lukuisten keskenään ristiriitaistenkin oppimismallien kirjo. Syynä tähän voi nähdä, että oppiminen on siirtynyt epämuodollisiin paikkoihin eikä se ole enää virallisten opetus suunnitelmien kontrolloima. Ajatus elämänikäisestä oppimisesta nousi esille 1990 –luvulla. Tällöin oppiminen siirtyi instituutioista työpaikoille, teattereihin ja museoihin. Se oli luonteeltaan avointa ja mahdollista kaikille yhteiskunnan jäsenille.

Antropologi Victor Turnerin (1982, 94- 130) toteaa, että kaiken teatterin lähtökohtana ovat rituaalit ja sen elämää kohottava potentiaali. Turner vertaa teatteriprosesseja heimorituaaleihin ja toteaa, että teatterin sydämessä on ominaisuuksia, jotka mahdollistavat esiintyjän ja yleisön siirtymisen liminaaliin maailmaan /kokemukseen. (mp.)Tämä rajan ylitys tai toinen tila antaa

hetkellisesti mahdollisuuden irtautua jokapäiväisestä ja nähdä luovalla tavalla ihmisten toiminta. Museoesityksen tarjoama leikkisyys ja nautinto stimuloivat kävijöitä samoin kuin hyvä teatteri tai mahdollisuus oppia uutta. Kävijä voi samanaikaisesti olla sekä tarkkailija että osallistuja.

Entinen Historiallisen Yhdistyksen puheenjohtaja John Fines (Jackson & Kidd 2008, 21) toteaa kuinka teatteri on monella tavalla lähellä sitä toimintaa, jota historioitsija tekee. Historiallinen tieto sinänsä ei ole minkään arvoista. Merkityksellistä se on silloin, kun sovellamme tätä tietoa. (mp.)Teatteri ja teatteritekniikat voivat auttaa empaattisen tietoisuuden lisäämisessä. Vielä tärkeämmin- se voi provosoida kävijää ihmettelemään ja refleктоimaan elämää, ajatuksia ja asenteita täysin toiselta ajalta ennen meitä.

Englantilaisen oppimiskampanjan lanseeraama määritelmä oppimisesta (The Campaign for Learning, CFL) kuuluu näin:

“Learning is a process of active engagement with experience. It is what people do when they want to make sense of the world. It may involve increase in or deepening of skills, knowledge, understanding, values, feelings, attitudes and the capacity to reflect. Effective learning leads to change, development and the desire to learn more.” (2008, ks. Jackson & Kidd 2008, 22)

Sekä CFL että ILFA (Inspiring Learning for All, Arts Council, England) ovat määritelleet kategoriat, joilla esitystä voidaan arvioida oppimisen näkökulmasta. Jackson ja Kidd (2008, 103) puolestaan kokoavat esityksen vaikuttavuuden seuraaviin kategorioihin: mieleen palauttaminen, ymmärtäminen, yllätys, omistaminen, yhteys ja kokemus. He lisäävät listaansa vielä neljä uutta kategoriaa: empatian, taitojen kehittymisen, kompleksisuuden sekä nautinnon.(mp.) Kokemuksellinen oppiminen käynnistyy hetkellä, jolloin esitys alkaa, mutta jatkuu pitkälle sen jälkeenkin. Tieto, jonka katsoja imee itseensä, välittyy kokemuksen, ymmärryksen ja muistin avulla ja herättää hänessä, mahdollisesti, halun oppia lisää. Emotionaalinen kiinnittyminen kokemukseen, oman tunnemuistin aktivoituminen ja empatian kokeminen edesauttavat oppimista. Samoin, esitys antaa kävijälle uuden näkökulmaan asiasta ja hänen on helpompi visualisoida menneisyyttä voidessaan kokea sen fyysisesti läsnä olevassa näyttelijässä. Esityksessä käytetty dialogi, mahdolliset näytellyt kiistat ja erilaiset asenteet auttavat katsojaa tarkastelemaan aihetta monipuolisesti. *Performance, Learning and Heritage*-raportin(Jackson & Kidd 2008, 135-138, 141) tulokset osoittavat, että katsoja kokee museokäynnin ja oman oppimisen parantuneen

siitä, että hän on osallistunut informoivaan alustukseen ennen museokierroksen alkua. Kävijät kokevat tällöin saaneensa museokierroksesta enemmän ja syvällisempää tietoa ja kykenevät vapaammin löytämään yhteyksiä näyttelyn osien välille.(mp.)

Jacksonin ja Kiddin (2008, 104-110) raportti tuo esille, että kävijät kokevat oppineensa paljon myös itsestään museovierailun aikana. Kävijät kokevat tunnistamista katsellessaan esitystä ja tutustuvat paremmin omiin asenteisiinsa ja ennakkoluuloihinsa. Esitys ikään kuin paljastaa heidät suhteessa näyttelyn teemoihin. Koululaiset kokevat saaneensa uusia taitoja osallistuessaan esitykseen. Esityksen antama turvallinen fiktiivinen kehys ja roolin antama suoja suo heille mahdollisuuden kokeilla rohkeammin esimerkiksi omien ajatusten julki tuomista ja puolustamista. Nuoret kokevat tämän voimaannuttavana kokemuksena. Etenkin nuorimmat lapset puhuvat esityksen jälkeen näyttelystä heidän omana paikkanaan ja tarinoista heidän omina kertomuksinaan. Tarinaan eläytyessään heille syntyy oma suhde aiheeseen ja heistä tulee näyttelyn asiantuntijoita. Tarinaan eläytyminen ja esitykseen osallistuminen antaa katsojalle mahdollisuuden kokea asian omakseen ja vahvistaa monen museokävijän suhdetta historiaan. (mp.)

Esityksen fyysisyys, ajallinen välittömyys, suora vuorovaikutus ja se, että se on jotain elävää, herättää empatiaa tarinan henkilöitä kohtaan. Empatia on joissakin kävijöissä syventänyt oppimista, mutta useissa tapauksissa myös kaventanut sitä. Mikäli kävijä välittää erityisesti yhdestä näytelmän henkilöstä hänen on vaikeampi ymmärtää kokonaisuutta. *The empathy paradox* (Jackson & Kidd 2008, 117) kuvaa miten esityksen vaikuttavuus voi kaventaa katsojan ymmärrystä yhtä paljon kuin se voi syventääkin sitä. Tämä koskee yleensä nuorempia katsojia, jotka kiinnittyvät johonkin roolihenkilöön ja näkevät aiheen hänen kauttaan kokonaisuuden kustannuksella. Historiallinen konteksti ja sen ymmärtäminen saattaa unohtua, kun katsoja kokee kaiken roolihenkilönsä kautta. Myös vertaukset nykyaikaan saattavat jäädä kokonaan tekemättä. Bertolt Brecht ratkaisi asian etäännyttämisen avulla.(mp.) Jos vertaamme tilannetta Kolbin oppimisteoriaan ongelmana tässä on, että käsitteellistämisen tärkeä vaihe jää kokonaan väliin. Se haastaa löytämään keinoja tuottaa esityksiä, jotka antavat samaistumisen mahdollisuuden, ovat moniäänisiä ja provosoivat yleisöä, mutta samalla kuitenkin kannustavat tarkastelemaan kokonaisuutta kriittisesti. Jacksonin ja Kiddin (2008, 115) tutkimus osoittaa kuinka tärkeää on kiinnittää huomiota ja antaa tarpeeksi aikaa kokemuksen sanallistamiselle ja jakamiselle. Se tuo esille myös moniäänisyyden vaatimuksen.(mp.)

Miten ylläpitää ja kehittää oppimistuloksia, jotka museokäynnillä saavutettiin? Tämä on tärkeä kysymys eikä rajoitu vain museoteatterin ongelmaksi vaan kaiken osallistavan teatterin tärkeäksi kysymykseksi. Onko keinoja jatkaa ja muistuttaa juuri opitusta? Onko mahdollisuuksia syventää jo opittua myöhemmin? Usein, valitettavasti, seuranta on todella vähän ja yhteydenpito katkeaa pian museokäynnin jälkeen.

Museot ovat uusien haasteiden ja oppimisteorioiden vuoksi lähestyneet esillepanoa uudella tavalla. Nyt näyttelyt rakennetaan enemmän niin, että kävijä ja hänen oppimisensa on kaiken näytteille asettamisen lähtökohta. Esimerkkeinä uusista keinoista ovat interaktiiviset näyttelyt tai tekstitaulut, jotka herättävät kysymään ja ehdottavat yhteyksiä nykyaikaan yhtä paljon kuin antavat tietoa itse näyttelystä.

## 2.4.

### Museoteatteri

Vaikka aiheeni käsitteleekin Wrou Maria –näyttelyä esityksen näkökulmasta eikä perinteinen museoteatteri kuulu olennaisena osana sen esillepanoa, kirjoitan kuitenkin siitä. Käytän museoteatteria vertailukohtana ja koen sen erityisen käyttökelpoisena tarkasteltaessa Wrou Maria –näyttelyä oppimisen näkökulmasta. Perinteinen museoteatteri on myös alue, jonka tunnen parhaiten museotoiminnasta, joten se on minulle luontainen tapa lähestyä museon tilaa ja näytteillepanoa. Koska museoteatterin käsite tuntuu yhä olevan monille epäselvä, on hyvä aluksi selventää sitä.

Museoteatteri määritellään eri maissa eri tavoin ja siksi on syytä tarkastella lähemmin mitä käsitteellä oikeastaan tarkoitetaan. Meillä Suomessa museoteatteri viittaa paljon rajatumpaan toimintaan kuin esimerkiksi Englannissa. Usein kuvitellaan museoteatterin viittaavan toimintaan, jossa oppaat ovat pukeutuneita historiallisiin asuihin ja kertovat tarinoita yleisölle tai demonstroivat jotakin tiettyyn aikakauteen liittyvää taitoa. Oppaat kertovat tarinoita ja toimivat

omana itsenään toisin kuin näyttelijät. Tällä ei kuitenkaan ole mitään tekemistä museoteatterin kanssa, koska museoteatterissa näyttelijä esittää aina roolihenkilöä.

Englannissa museoteatterin käsite (museum theatre) on laaja. Sillä viitataan monenlaiseen toimintaan, joka ei rajoitu pelkästään valmiin tai improvisoidun kohtauksen esittämiseen vaan myös draamatyöpajat katsotaan siihen kuuluvaksi. Jaottelen toiminnan neljään eri osaan, joista ensimmäinen edustaa perinteisiä ennalta harjoiteltuja kohtauksia, jotka ovat joko monologeja tai lyhyitä draamoja (muistiinpanoja, Transmission project 2000, Royal National Theatre). Ne ovat kestoaltaan 15-20 minuuttia pitkiä. Nämä esitykset käsittelevät yleensä yhtä valittua aihetta. Kohtaukset tapahtuvat erityisesti niille rajatuilla alueilla ja esitysajat ilmoitetaan kävijöille etukäteen. Kävijä voi myös yllättäen kohdata näyttelijän lähellä tai osana museon esillepanoa. Tällöin näyttelijä on roolissa ja esittää (yleensä) historiallista henkilöä, joko oikeaa tai kuviteltua hahmoa. (mp.) Fiktiivinen hahmo antaa näyttelijälle suuremman mahdollisuuden henkilökohtaiseen kommentointiin ja vapauden värittää tarinoitaan aikakautta kuvaavilla asenteilla, uskomuksilla ja juoruilla. Kun näyttelijä esittää roolihenkilöään, hän tulkitsee tätä ensimmäisessä persoonassa (*1st person interpretation*) ja puhuttelee vierailijoita pysyen tiukasti aikakaudessa ja hahmossaan. Jos vastaavasti museo-opas on pukeutuneena historialliseen asuun ja demonstroi tiettyyn aikakauteen liittyvää toimintaa tai taitoa, ei ole kyse draamasta vaan kolmannessa persoonassa tapahtuvasta toiminnasta (*3rd person interpretation*). Tämä viimeksi mainittu esimerkki ei kuulu museoteatterin piiriin. Museokävijä voi osallistua näyttelijän johtamaan kiertokäyntiin, jossa näyttelijä on roolissa (*1st person interpretation*). Tällöin myös vierailijalle saatetaan antaa jokin rooli, joka selviää hänelle toiminnan ja dialogin kautta. Kiertokäynnit ovat toiminnallisia ja usein vuorovaikutteisia. Näyttelijän vetämät räätälöidyt draamatyöpajat ovat myös osa museoteatteritoimintaa Englannissa. Työpajoissa syvennyttään näyttelyn teemaan ja vierailijoilla on mahdollisuus tuottaa omaa tietoa ja materiaalia aiheesta.

Suomessa museoteatterilla viitataan paljon rajatumpaan alueeseen museotoiminnasta. Ainoastaan valmiiksi harjoitellut kohtaukset, joita esitetään näyttelytilassa ja roolissa tapahtuva kommunikointi ja improvisointi näyttelykävijän kanssa katsotaan olevan museoteatteria. Pedagogisessa mielessä juuri ne toiminnat, jotka tukevat vuorovaikutusta kävijän kanssa ja käsitystä vieraasta aktiivisena tiedon tuottajana rajataan pois. Voisi katsoa, että suomalainen käsitys museoteatterista on yhä hyvin yksisuuntainen eikä ehkä tue oppimista parhaalla mahdollisella tavalla.

Jacksonin ja Kiddin (2008, 84 -85) katsojapalautteessa kaikkein tärkeimmäksi kriteeriksi museoteatterin vaikuttavuutta tarkasteltaessa nousee näyttelijän taito. Esiintyjän kyky kertoa hyvä tarina ja saada huomiota vaativassa esitysympäristössä nousevat esille arvioissa. Samoin, kävijät arvostavat näyttelijän kykyä vaihtaa nopeasti roolia ja tuoda näin esille useampia samanaikaisia ääniä. Myös taitoa vaihtaa sujuvasti roolista omaan itseän ja takaisin rooliin arvostetaan.

Ennen näyttelytilaan siirtymistä näyttelijä osallistuu harjoituksiin. Museoteatteriesityksen kolme harjoitusvaihetta ovat: taustamateriaaliin tutustuminen, improvisaatiotekniikoiden harjoittaminen ja roolin rakentaminen. Näyttelijältä vaaditaan monipuolisuutta, mukautuvuutta olosuhteisiin ja vaihtuviin yleisöihin sekä neuvokkuutta taustamateriaalin omaksumisessa. Kyky ottaa tila haltuun, improvisoida, joustaa, kuunnella, kertoa hyvä tarina ja uteliaisuus näyttelyn aihetta kohtaan ovat ominaisuuksia, joita ilman näyttelijä ei pärjää museoympäristössä. Kyky hauskuuttaa ja lukea kulloisenkin yleisön tarpeet ovat myös tärkeitä.

Museoteatterin näyttämö on harvoin sille erityisesti rajattu oma tilansa. Tunnusomaista museoteatterin näyttämölle on sattumanvaraisuus, olosuhteiden jatkuva muutos, yleisön keskellä toimiminen ja valaistuksen puuttuminen. Esiintyjä luo oman näyttämönsä käyttäen ympäröivää esillepanoa. Anthony Jackson (2007, 233) kirjoittaa niistä haasteista, joita museoympäristö tuottaa esiintyjälle. Toimintaa on vaikea kohdistaa juuri jollekin erityiselle yleisöryhmälle.

Koululaisryhmien tulon voi ennakoita, mutta muuten kävijät muodostuvat perheistä, eläkeläisistä ja aikuisista, jotka sattumanvaraisesti ja hallitsemattomasti kulkevat museotilan läpi. Kävijöiden lukumäärää, heidän taustojaan, syitä vierailta museossa ja kuinka paljon ennakkotietoa heillä kulloisestakin näyttelystä on, ei näyttelijä tiedä etukäteen.(mp.)

Kerron seuraavaksi omasta kokemuksestani Lontoon Museum of Moving Image -näyttelijäseurueessa. Meitä näyttelijöitä oli kiinnitettyinä kahdeksan ja saimme kukin kaksi roolia esitettäväksemme. Museo kertoi elokuvan historiasta, sen syntyvaiheista nykyhetkeen alkaen Lumière veljesten elokuvasta *L'arrivee d'un train en Gare de la Ciotat*, Juna saapuu asemalle aina viimeisimpiin Hollywood-spektaakkeleihin. Näytteillepano oli rakennettu siten, että kävijä kulkee ennalta suunniteltua reittiä, pysähtyen eri näyttelytiloihin, jotka kuvaavat tärkeitä ajanjaksoja

elokuvahistoriassa. Minun roolihenkilöni sijoittuivat 1920 –luvun Hollywoodiin ja 1930-luvun propagandajunaan Venäjälle.

Kuukauden harjoitusjaksolla rakensimme roolimme, harjoittelimme improvisaatiota ja teimme taustatyötä. Luin 1920-luvun elokuvista, elokuvatähdistä, juoruista, skandaaleista ja yhteiskunnallisista tapahtumista Amerikassa. Venäläisen Annan roolia varten harjoittelin jälleen venäjän kieltä ja tutustuin Dziga Vertovin, Pudovkinin, Dovchenkon ja tietenkin Eisensteinin elokuvaan, joista viimeisimmän assistenttina olin toiminut Panssarilaiva Potemkinin kuvauksissa. Improvisoimme tarinoita tai toimintaa kullekin kävijälle sopivaksi. Keksinkin jokaiselle kävijälle myös oman roolin, kuvittelin hänet joko elokuvatuottajaksi, toiseksi koekuvaukseen tulleeeksi näyttelijättäreksi tai propagandajunaan eksyneeksi käännytettäväksi. Ainoastaan sairastapauksen tai hälytyksen aikana meidän oli lupa tulla ulos roolista. Ainoastaan kerran jouduin rikkomaan tätä sääntöä, mistä kerron hieman myöhemmin.

Haluan seuraavan esimerkin avulla osoittaa kuinka Englannissa arvostetaan teatteria opetusvälineenä ja kuinka paljon sen vaikuttavuuteen luotetaan. Esimerkkini, Maritime Museum in museoteatteritoiminta, tuo myös hienosti esille kuinka museota käytetään julkisena tilana, jossa kansalaiset voivat kokoontua tärkeän asian äärelle. Haastattelin Ateneumin yleisötyöpäällikkö Satu Itkosta (27.3.2015), joka oli juuri palannut tutustumismatkalta Liverpoolista. Minua kiinnosti erityisesti kuulla miten museoteatteria käytetään Maritime Museumissa sekä muistisairaille suunnatusta House on Memories -hankkeesta. Kummassakin tapauksessa museoteatterin toiminnot olivat Itkosen mielestä vaikuttavia ja toimivia. Hän toi esille myös museoiden näytteillepanojen moniaistisuuden, joka omalta osaltaan tukee näyttelyiden saavutettavuutta ja syventää kaikenlaisten kävijöiden kokemusta.(mp.)

Maritime Museum in Titanic-näyttelyn yhteydessä näyttelijäryhmä esitti kahta erillistä pienoisenäytelmää (set pieces). Se oli varannut esityksille oman tilan aivan näyttelyn yhteyteen. Toinen esityksistä oli suunnattu aikuisille ja toinen, merirosvoaiheinen, oli selkeästi suunnattu pienimmille kävijöille. Kumpikin esityksistä oli vuorovaikutteinen ja käsikirjoitus oli loistavasti ja huolella kirjoitettu.(Itkonen 2015.)

House of Memories -hankkeen yhteydessä museo järjestää yhden päivän koulutuksia muistisairaiden kanssa hoitotyötä tekeville sekä heidän omaisilleen. Satu Itkonen osallistui

koulutukseen ja oli erittäin vaikuttanut koko päivän kulusta, sen dramaturgiasta, näyttelijäntyöstä ja siitä kuinka paljon informaatiota teatterin välityksellä kyettiin jakamaan. Hän osallistui kahteen erilliseen koulutuspäivään ja oli molemmilla kerroilla yhtä liikuttunut. (Itkonen 2015.)

Koulutuspäivä ja esityksen dramaturgia oli rakennettu siten, että päivän aikana osallistujat saivat seurata kahden eri muistisairaana taudin vaiheittaista etenemistä. Kohtausten välissä yleisölle esitettiin infopaloja taudista, mutta nekin oli rakennettu osaksi esitystä dialogin muotoon, esimerkiksi potilaan ja lääkärin väliseksi keskusteluksi. Näyttelijöiden taito ja hienosti käsikirjoitettu teksti kertoivat paljon muistisairaiden ja heidän omaistensa kokemuksista. Aihetta käsiteltiin syvällisesti ja mahdollisimman monesta eri näkökulmasta. (Itkonen 2015)

Esityksen tarjosi museolle teatteriryhmä, joka koostuu osallistavan teatterin ammattilaisista. He käyttivät esityksessään paitsi perinteisen teatterin keinoja myös forum-teatteri-osiota, jossa katsojat pääsivät vaikuttamaan tapahtumien kulkuun. Vuorovaikutus, sen tärkeys hoitotyössä ja toteutumisen mahdollisuudet arjessa, nousi forum-teatterin tärkeimmäksi teemaksi.

Koulutuspäivän aikana osallistujalla oli mahdollisuus kerran tutustua museon näyttelyyn ja sen esineisiin. Muuten yhteys museon oman näyttelyn ja esityksen sekä koko muistisairaus-teeman välillä oli hyvin ohut. (Itkonen 2015.) Näin museo toimi julkisena tilana, joka mahdollisti ryhmän kokoontumisen tärkeän tapahtuman äärelle.

Jackson ja Kidd (2008, 55) vertaavat kävijän /katsojan sitouttamista kuvaavaa kehää David Kolbin oppimiskehään. Jacksonin mallissa yleisö sitoutetaan neljässä eri vaiheessa; lähtökohtana ovat katsojan oma motivaatio ja hänen ennakkokäsityksensä, seuraavana on katsojan sitoutumisen vaihe, jota seuraa ymmärtäminen, joka johtaa inspiraatioon. Kolbin (1985) kokemuksellisen oppimisen mallissa nämä neljä vaihetta ovat: kokeminen, kokemuksen reflektointi – nämä kaksi liittyvät esitykseen, joita seuraa käsitteellistäminen ja lopuksi opitun kokeileminen uudelleen. (mp.) Juuri käsitteellistämisen vaihe, jolloin katsoja tulkitsee omaa kokemustaan paljastaa ne arvot ja merkitykset, joita katsoja kokemukselleen antaa. Jacksonin ja Kiddin (2008, 117-118) tutkimuksen mukaan katsojat arvostivat erityisesti sitä, että heillä oli mahdollisuus reflektoida,



luoda itse yhteyksiä kokemuksen ja jaetun informaation välille ja keskustella toisten katsojien kanssa. Tällöin heistä kokemus rikastutti heidän museokäyntiään.(mp.) Näin ollen on erityisen tärkeää tarjota yleisölle mahdollisuus purkaa kokemaansa esityksen jälkeen. Kolbin teorian mukaan, mikäli käsitteellistämisen vaihe jää pois, koko esityksen päämääränä ollut oppiminen jää vaillinaiseksi. Merkitysten antamiselle pitää jättää aikaa suunnitellessa teatteritoimintaa museoon. Käsitteellistäminen on mahdollista toteuttaa joko integroituna itse esitykseen tai jaettujen ohjeiden mukaisesti museovierailun jälkeen (esimerkiksi opettajille on annettu ohjeet siitä kuinka purkaa kokemusta luokassa jälkepäin). Se voi syntyä yksittäisen katsojan spontaanista aloitteesta, mutta myös tietoisesti provosoiden, jolloin esimerkiksi purkaminen kielletään suunnitellusti, jotta saadaan kävijät sisäisesti provosoitumaan ja ratkaisemaan ongelma omalla ajallaan ja valitsemallaan tavalla.

Vaikka esitykset tuovat tärkeää vaihtelua museokäyntiin ja viihdyttävät, niillä on merkitystä myös tiedon sisäistämisessä. Jackson ja Kidd (2008, 57) kuvaavat kuinka museokävijä hyötyy esityksestä. Se on heidän mukaansa voimakas keino avata näyttelyn teemoja. Erityisesti Englannissa tämän on katsottu hyödyntävän sosiaalista integroitumista, saavutettavuutta ja monikulttuurisuutta yhteisössä. Esitys voi auttaa esineiden ja näyttelyiden tulkitsemisessa ja sosiaalisten merkitysten antamisessa. Se voi täyttää niitä tiedon aukkoja, joita näyttelyssä tai historiallisessa kohteessa löytyy, antaa tietoa menneisyydestä ja auttaa mahdollisesti näkemään historia uudella tavalla. Esitys syventää sitoutumista kohteeseen ja kannustaa käymään dialogia menneisyyden kanssa (mp.)

Museoesitysten avulla voidaan täyttää näyttelyiden tarinallisia aukkoja. Näyttelijöiden kertomina tarinat heräävät eloon, antavat merkityksiä ja asettavat näyttelyn kontekstiin. Esitykset voivat antaa äänen ja kehollistaa ne tarinat, jotka näyttelyistä mahdollisesti puuttuvat, esimerkiksi käsityöläisten, palvelijoiden tai orjien äänet. Niiden on mahdollista tarjota vaihtoehtoinen historian tulkinta, mikä mahdollisesti kannustaa kävijää kysymään lisää ja pohtimaan miten ja miksi – kysymyksiä. Jackson ja Kidd (2008,74) antavat museoesityksille neljä päätehtävää, joita he kutsuvat mahdollisuuksien verkostoksi. Niiden tulee kuvittaa (esimerkiksi demonstroida taitoa tai jonkin laitteen käyttöä), selittää (tietoa-antava, henkilöt ja esineet oikeilla paikoillaan), provosoida

(kannustaa väittelyyn, horjuttaa ennakkoasenteita, tarjota uudenlaisen näkökulman) ja paljastaa (kertoa vaiennettuja tarinoita ja antaa ääni näkymättömille yhteiskunnan jäsenille). Jokainen esitys sisältää enemmän kuin yhden näistä toiminnoista.(mp.)

Willmar Sauterin (2000, ks. Jackson & Kidd 2008, 75) käsitys teatterista tapahtumana tuo esille niitä esityksen ominaispiirteitä, jotka korostuvat museoteatterissa. Sauter erottaa toisistaan kirjoitetun kulttuurin ja leikkisän kulttuurin ja väittää:” Theatre becomes theatre by being an event, in which two partners engage in a playful relationship.”(mp.) Tämä elävän teatterin välittömyys ja leikkisyys korostuu erityisesti museon kaltaisessa ympäristössä, jonka tehtävänä on yleensä ollut säilyttää esineistöä. Jacksonin ja Kiddin (2008, 75-84) keräämä haastattelumateriaali kertoo, että tämä piirre museoteatterissa ällistyyttää kävijöitä eniten, että esitys asettuu niin suureen kontrastiin ympäröivän näyttelyn kanssa. Esityksen todenmukaisuus, välittömyys, tässä ja nyt-tapahtuminen sekä intiimiys tekivät kyselyyn vastanneisiin erityisen vaikutuksen. Myös esitysten väliaikaisuus ja eri aikakäsityksellä leikkiminen herätti kävijöiden mielenkiinnon.(mp.)

Jackson (2007, 255) esittelee Mihail Bakhtinin käsitteen heteroglossia, joka viittaa äänen moninaisuuteen. Jacksonin mielestä tämä ilmiö, jonka tunnistamme hyvässä romaanissa tai esityksessä, tuottaa konfliktia, jännitteitä, väittelyä ja älyllisiä haasteita, jotka puolestaan vaativat katsojalta aktiivisuutta. Heteroglossia välttää näin yksinkertaistavia merkityksenantoja ja on tärkeä muistaa suunniteltaessa museoesityksiä.(mp.)

Jackson(2007, 258) kuvaa vielä niitä vaaroja, joita museoteatterin harjoittamisessa saattaa ilmetä. Se voi latistaa ja vääristää kuraattoreiden opettamistavoitteita. Dramatisointi asettaa historiaan kerronnallisia rakenteita, jotka alkavat toimia esityksen asettamilla vaatimuksilla. Esitys saattaa popularisoidessaan trivialisoida aiheen ja suhtautua asenteella vanhoihin käytös- ja uskomusmalleihin.(mp.)

Oman varoituksensa rinnalle Jackson(2007, 258) tuo kuitenkin esille teatterin työtavan (*1st person interpretation*), jossa näyttelijä näyttelee ensimmäisessä persoonassa. Työtavassa erityistä on se maasto, joka syntyy esiintyjän ja katsojan väliin, missä kävijä ei välttämättä tiedä, että hänelle

näytellään eikä sitä, että hän saattaa olla itsekin roolissa. (mp.)Törmäsin itse siihen hämmennykseen, johon museokävijä saattaa joutua näytellessäni propagandajunassa MOMI - elokuvamuseossa. Sain junaan vieraakseni suomalaisen pariskunnan, jotka keskustelivat innostuneina näkemästään ja luulivat tietysti, etten ymmärtänyt heidän puheestaan mitään. Elimme silloin Jugoslavian kriisin jälkeistä aikaa ja nämä järkyttävät tapahtumat hallitsivat niin pariskunnan tietoisuutta, että he alkoivat kuvitella minun paenneen Lontooseen sodan kauhuja. Asiat mutkistuivat vielä, kun kerroin muun perheeni jääneen Venäjälle. Vaikka kuinka yritin kertoa hauskoja anekdootteja yhteistyöstäni Eisensteinin kanssa, pariskunnan surkuttelu vain yltyi. Lopulta päätin pyytää heitä näyttelytilan toiseen päähän ja kerroin suomeksi asioiden oikean tilan. En voinut jättää heitä huolestuneina kiertämään museota. Vuorovaikutus, joka näissä näyttelijän ja kävijän kohtaamisissa toteutuu, stimuloi monitasoisemmin kuin vain esimerkiksi ennalta annettujen tehtävien suorittaminen tai museo-oppaan kuuntelu. Esittämisen ja improvisoinnin läsnäolo tukee oppimista syvällisemmin ja kannustaa kävijää kuuntelemaan, katsomaan ja reagoimaan spontaanisti.

Jackson(2007,259) tuo esille vielä eräitä ongelmia, joita opetustarkoitukseen suunniteltu museoesitys saattaa sisältää. Hän kiinnittää huomiota projekteihin, joilla historiaa tehdään eläväksi. Osallistava teatteri voi onnistuessaan avata näkymän toiseen aikakauteen ja tuoda esille lukuisia näkökulmia sen aikaiseen elämään, mutta huonosti valmisteltu ja aiheeseen perehtymätön tulkinta voi huonoimmillaan tarjota vain stereotyyppisiä havaintoja menneisyydestä ja historiakäsityksistä.(mp.)

On tärkeää korostaa vuorovaikutusta menneisyyden kanssa ja tutkia aihetta ja aikakautta huolella, kun toteutetaan esityksiä, jotka rakentuvat mielikuvitukselle. Ristiriitaiset näkökulmat sekä tarinassa että vuorovaikutuksessa antavat enemmän tilaa monitasoisille tulkinnoille ja miellelyhtymille. Tämä vuorovaikutus näyttelijän ja kävijän välillä avaa mahdollisuuden tarkastella menneisyyttä monen eri tulkinnan kautta – ja kannustaa kävijää tekemään yhteyksiä nykyhetkeen. Esitysten osallistava ja interaktiivinen ominaisuus tekee esittämisen ja katsomisen kokemuksesta tasa-arvoisemman kuin perinteiseen esitykseen osallistumisessa. Kuitenkin, myös osallistava ja interaktiivinen esitys pitää sisällään valtasuhteita, joita on hyvä tuoda esille. Kuka kontrolloi miten osallistaminen toteutetaan? Mitä ja kuinka paljon informaatiota katsojille annetaan ennen esitystä? Kuka toimii aloitteentekijänä vuorovaikutuksessa? Kuka päättää milloin tilanne päättyy? Kuinka pitkälle esiintyjät ovat vastuussa katsojista? Miten toimia, mikäli syntyy riskialtis tilanne

kesken vuorovaikutustilanteen? Haasteita on paljon ja toivottavasti ne kannustavat valmistamaan esityksiä erityisellä huolella ja näkemyksellä.

### 3.

#### AIHEEN KÄSITTELY

Kerron aluksi Vrouw Marian tarinan. Koska tarinat ovat nousseet tärkeään asemaan museoiden toiminnassa, saavat ne tilaa myös kirjoituksessani, niin sukeltajien kuin museokävijöidenkin kertomana. Avaan Mereen menetetyt, uudelleen löydetyt – näyttelyn esillepanoa ja sitä reittiä, jonka museovierailija kulkee tutustuessaan aiheeseen. Kirjoitan prosessista, jonka tuloksena Vrouw Maria –simulaatio valmistui. Keskityn simulaatioon kokemuksen näkökulmasta ja vertaan simuloituja sukellustarinoita oikeisiin sukellustarinoihin. Pohdin lopuksi näyttelyn esillepanoa vuorovaikutuksen ja oppimisen näkökulmasta.

#### 3.1.

##### Vrouw Marian tarina

Hollantilainen kauppa-alus Vrouw Maria lähti Amsterdamista 5.9.1771 kohti Pietaria. Matkan jatkuttua vajaan kuukauden, alus haaksirikkoutui syysmyrskyssä Itämerellä 3.10.1771. Se osui kariin Suomen rannikolla Nauvon ulkosaaristossa. Onneksi yksikään laivassa olleista ei hukkunut haverissa. Alus pysyi pinnalla vielä viisi päivää, jonka aikana miehistö ja apuun tulleet saaristolaisten yrittivät yhdessä pelastaa aluksen lastin. 9.10.1771 tullessaan pelastustöihin miehet saivat todeta, että alus oli kadonnut. Vrouw Maria oli vajonnut meren pohjaan ja säilyi kadoksissa aina seuraavat kaksisataa vuotta. (Ehanti 2012, 14-89.)

Hollanti oli 1600 –luvulla johtava eurooppalainen tasavalta. Se vaurastui kaupankäynnillään ja sen aikaisista suurin Hollannin Itä-Intian Kauppakomppania hallitsi suurta osaa maailman kaupasta. 1700 – luvulla Espanja ja erityisesti Englanti nousivat haastamaan Hollannin asemaa suurimpana

merikauppamahtina. Vrouw Maria edusti Hollannin kauppamahdin viimeisiä loiston hetkiä ja se kuljetti oman aikansa suurimpia rikkauksia Pietariin. (Ehanti 2012, 14-89.)

1700 –luvun puolivälissä, valistusajan loppupuolella, Katariina Suuri rakensi Pietarista kukoistavaa metropolia. Pietari Suuri oli jo aikanaan aloittanut Venäjän länsimaistamisohjelman, jota Katariina Suuri nyt jatkoi. Pietari oli pian kukoistava ja kansainvälinen pääkaupunki. Saksalaiset, ranskalaiset, englantilaiset ja hollantilaiset saivat kaupungissa paljon vaikutusvaltaa ja kaupunkiin tuotiin myös ulkomaisia käsityöläisiä ja taiteilijoita. (Ehanti 2012, 14-89.)

Pietariin kehittyi vilkkaat taidemarkkinat ja Katariina Suuri piti aktiivisesti yhteyttä Euroopan intellektuelleihin ja kirjailijoihin, hän seurasi ajankohtaista tieteellistä keskustelua ja taide-elämää. Hän halusi tehdä Pietarista eurooppalaisen kaupungin ja Talvipalatsi toimi näiden ajatusten näyttämönä. Siitä muodostui merkittävä kokoontumispaikka, jossa oli oma kirjastonsa, teatteri ja Katariina Suuren kokoelmat. Hän järjesti keskusteluja Eremitaasin salongissa pariisilaisten salonkien tapaan. (Ehanti 2012, 14- 89.)

Ehkä tärkein syy miksi Katariina Suuri kävi kauppaa vielä Hollannin, jo hiipuvan kauppamahdin, kanssa olivat maalaukset, jotka hän halusi Eremitaasiin. Tämä Braamcampin kokoelma mainitaan esimerkiksi keisarinnan ja Voltairen välisessä kirjeenvaihdossa ja sen katoaminen oli Katariina Suurelle haaksirikon suurin menetys. Laiva oli toki lastattu täyteen myös Pietarin hoville ja yläluokalle tarkoitettuja ylellisyyesineitä ja elintarvikkeita (Alvik 2012, 108- 131). Lastina kuljetettavista valtavista määristä kertoo jotain se, että yksistään sokeria kuljetettiin laivan ruumassa 40 000 kiloa. Kun laiva upposi Suomen rannikolle, kerrottiin, että vesi laivan ympärillä muuttui vähitellen makeaksi. Sokerin lisäksi lastina oli kahvia, teetä, nuuskaa, tupakkaa, mausteita ja viiniä. Pietariin kuljetettiin arvokkaita posliinisia astioita, koriste-esineitä ja liitupiippuja. Ruumassa kuljetettiin myös hopeaa, elohopeaa ja sinkkiä sekä hienoja tekstiilejä silkistä, villasta ja puuvillasta. Maalausten ohella Vrouw Marian arvokkainta lastia olivat kuitenkin väriaineet. 1700 – luvulla kaikki väriaineet olivat luonnonmateriaaleja ja niiden kasvattaminen ja kerääminen oli vaivalloista. Ruumassa kuljetettiin punaista sinooperia yhteensä 42 kiloa, sinistä indigoa 1300 kiloa ja trooppista brasilpuuta 1800 kiloa. Muita väriaineita olivat viinikivi ja tulenpunainen krappi. Kerron väriaineiden määrän, koska Vrouw Marian ajalla eläneelle miehistön jäsenelle tai pelastustöihin osallistuneelle saaristolaiselle ne ovat näyttäneet suunnattomana rikkautena. Tämä saattaa olla yksi syy, miksi nimenomaan värit pelastettiin aluksesta ja ne päätyivät lopulta Pietariin arvokkaiden hollantilaisten maalausten sijaan. (mp.)

Braamcampin kokoelma oli tärkeä syy miksi Vrouw Marian haaksirikkoutuminen herätti aikanaan laajaa keskustelua ympäri Eurooppa. Tapahtuman saama huomio ja arvokas, suurimmaksi osaksi meren pohjaan jäänyt lasti tekevät vaikeaksi ymmärtää miksi Vrouw Maria sai maata rauhassa yli kaksisataa vuotta. Eräs selitys on varmasti se, että alus upposi syvälle, kohtaan, jossa vedenalainen maisema muotoutuu laaksona ja tämän laakson pohjalle alus laskeutui. Hylkyä on vaikea nähdä myös siksi, että vesi on erityisen sameaa ja estää näkyvyyden. Alus upposi paikkaa, joka on vähän asuttua eikä sijaitse normaaleilla laivareiteillä, joten sattumalta ei sinne kukaan eksy. 1970 – luvulla heräsi kiinnostus Vrouw Marian etsintään, mutta varojen puutteen vuoksi hankkeesta luovuttiin(Tikkasen haastattelu 24.4.2015). Vasta vuonna 1998 käynnistettiin etsinnät ja vuonna 1998 Vrouw Marian hylky löydettiin viistokaikuoperaattorilla Rauno Koivusaaren, Pro Vrouw Maria – yhdistyksen ja Christian Ahlströmin yhteistyön tuloksena. Museovirasto ryhtyi tutkimaan hylkyä vuonna 2000. Vrouw Maria oli löytyessään erittäin hyvin säilynyt. Mastojen alimmat osat olivat edelleen pystyssä ja runko oli lähes ehjä. Sen ympärille muodostettiin pian suoja-alue ja se on nykyisin kulttuuriperintökohde. Hylky sijaitsee lisäksi Natura-alueella, joten alueelle pääsyä estää ikään kuin tuplakielto eikä harrastajasukeltajille ole alukselle pääsyä.(mp.)

Vrouw Marian löytyminen herätti laajan kansalaiskeskustelun siitä pitäisikö hylky nostaa vai jättää paikalleen veden alle(Tikkanen 24.4.2015). Asiantuntijat ja kansalaiset ottivat voimakkaasti kantaa hyllyn nostamisen puolesta ja vastaan. Tukholman Vasa-laiva oli esimerkkinä onnistuneesta hyllyn nostosta ja restauroinnista(Ehanti 2012, 15). Siitä tuli nopeasti tärkeä turistikohde Tukholmassa ja hylystä pääsivät nauttimaan kaikki kiinnostuneet. Vrouw Marian nostaminen oli kuitenkin hankalampaa ja osoittautui erittäin kalliiksi vaihtoehdoksi. Mitään takeita ei ollut siitä miten hylky kestäisi nostamista ja miten se käyttäytyisi kuivassa tilassa(Tikkasen haastattelu 24.4.2015). Villeimmissä ehdotuksissa Vrouw Maria haluttiin sijoittaa eräänlaiseen isoon akvaarioon ja eräässä visiossa tämä valtava akvaario olisi jopa sijoitettu laivaan, joka olisi näin voinut matkustaa maasta toiseen esittelemässä museoitua hylkyä. Näistä hankkeista luovuttiin. Kuitenkin museoviraston ja kaikkien asianosaisten suurena toiveena heräsi Vrouw Marian tuominen kaikkien nähtäväksi.(mp.) Tästä alkoi Vrouw Maria – simulaation suunnittelu, joka huipentui merimuseon Mereen menetetyt, uudelleen löydetty – näyttelyyn. Näin Vrouw Marian tarina jatkuu myös pinnan yläpuolella kaikkien jaettavana.

### 3.2.

#### Vrouw Marian näyttämö

Schechner (1977, 174) kuvaa rituaalin näyttämöä näin: ”The transformation of space into place means to construct a theatre; this transformation is accomplished by ”writing on the place”.”

Ennen varsinaiseen näyttelytilaan pääsyä katsoja kävelee käytävän läpi, jonka seinät on peitetty Vrouw Mariaa käsittelevillä lehtileikkeillä. Kirjoitukset ovat joko sanomalehdistä poimittuja artikkeleita tai yleisönosastokirjoituksia. Ne sijoittuvat ajallisesti Vrouw Marian löytymisen ja sitä seuranneen debatin aikoihin 2000 – luvun taitteeseen. Sen sijaan, että katsoja voisi rauhassa solahtaa Vrouw Marian historiaan, menneeseen aikaan, hänet tempaistaankin mukaan keskusteluun, josta luultavasti itsekkin muistaa aikoinaan lukeneensa. Tämä näyttelyn kiinnittyminen ensimmäiseksi nykypäivään saattaa yllättää. Näytteillepanijat ja kuratoija Eero Ehanti haluavat herättää kävijöissä tunnistamisen ja muistamisen kokemuksen, kuten käy esimerkiksi kysyttäessä: ”Missä olit, kun Estonia hukkuu? Mitä teit, kun koneet törmäsivät kaksoistorneihin?” He toivovat kävijöiltä tunnereaktiota ja että nämä ottaisivat asian omakseen. Kenties he toivovat myös, että muistutus menneestä debatista herättäisi kävijöissä tarpeen ottaa uudellen kantaa Vrouw Marian kohtalosta.

Viisitoistavuotta sitten kysymyksenasetteluna oli pitäisikö Vrouw Maria nostaa vai ei. Tänä päivänä käytävä keskustelu nostaa esille kysymyksen kenelle meren pohjasta löytyvät aarteet kuuluvat. Merenkulun mahtimaat ovat tarmokkaasti löytäneet, nimenneet ja restauroineet kauan sitten uponneita hylkyjä. Kilpajuoksu meren alle on alkanut. Venäläisetkin olisivat mielellään osallistuneet Vrouw Marian nostamiseen liittyviin kuluihin, olivathan laivan ruumassa kuljetetut tavarat matkalla Pietariin Katariina Suuren hoviin, mutta yhteistyöstä heidän kanssaan luovuttiin. Joka tapauksessa keskustelukäytävä kertoo ajastamme, joka pyrkii ottamaan haltuun yhä suurempia alueita meren alta.

Näyttelytilaan astuessa kävijän huomio kiinnittyy ensimmäiseksi seinän viereen asetettuun naruverhoin eristettyyn simulaattoriin. Se on näyttelyn vuorovaikutteisin osa, muuten näyttely tuo aihetta esille perinteisesti esineistön ja infotaulujen avulla. Tilassa voi nähdä digitoituja hylystä



nostettuja esineitä. Vitriineissä on nähtävänä esinelainoja Hollannista, muun muassa posliiniastioita, koriste-esineitä ja liitupiippuja, jotka tukevat näyttelyn tarinaa. Infotaulut kertovat merenkulusta ja kaupankäynnistä 1700 – luvulla. Näin katsoja asetetaan siihen historialliseen ympäristöön, jossa Vrouw Maria seilasi ja lopulta upposi Hangon edustalle. Katsojalle tarjotaan näkymiä eurooppalaisten salonkien elämään 1700 -luvulla. Hän pääsee tutustumaan sen aikaisiin ylellisyystavaroihin ja elintarvikkeisiin. Kävijälle annetaan myös kuva kaupankäynnistä, esimerkiksi Hollannin Itä - Intian Kauppakompanian käymästä kaupasta eksoottisissa maissa, kuten Jaavalla. Katsoja saa myös käsityksen sen aikaisesta henkisestä ilmapiiristä ja vallitsevista aatteista, jotka omalta osaltaan vaikuttivat Vrouw Marian lähettämiseen Pietariin. Katariina Suuri halusi sivistää ja eurooppalaistaa Pietaria ja Vrouw Marian kuljettama taulukokoelma oli tärkeä syy koko matkalle.

Tässä kohtaa esitystä olisi ehkä ollut mahdollista rakentaa näyttelyä moniaistisempaan suuntaan. Kun esimerkiksi ajatellaan Vrouw Marian aikaisia eksoottisia uusia elintarvikkeita, teetä ja kahvia, olisi näyttelyssä mahdollisesti voinut olla esimerkkejä näistä huumaavista uusista tuoksuista, joita laivan ruumassa kuljetettiin. Tai miten saada katsojalle kuva siitä uskomattomasta määrästä hohtavaa väriainesta, joka oli lastin arvokkain osa taulujen ohella? 1700 – luvulla kaikki väriaineet olivat luonnonmateriaaleja ja niiden kasvattaminen ja kerääminen oli vaivalloista. Ruumassa kuljetettiin punaista sinooperia yhteensä 42 kiloa, sinistä indigoa 1300 kiloa ja trooppista brasilpuuta 1800 kiloa. Muita väriaineita olivat viinikivi ja tulenpunainen krappi. Pelastustöihin osallistuneelle saaristolaiselle ne ovat näyttäytyneet suunnattomana rikkautena. Tämä saattaa olla yksi syy, miksi nimenomaan värit pelastettiin aluksesta ja ne päätyivät lopulta Pietariin arvokkaiden hollantilaisten maalausten sijaan. Tuoksujen ja väriaineiden lisäksi olisiko merimatkan olosuhteita voitu tuoda paremmin osaksi esitystä? Olisiko näyttelytilaan voitu rakentaa jokin aallokon tai keinunnan kokemiseen mahdollistava osio? Entä olisiko meriveden ominaisuuksia voinut havainnollistaa joillain keinoin, esimerkiksi tuomalla esille miltä suolainen vesi tuoksuu ja miten lämpötilaerot tuntuvat iholla sukeltaessa yhä syvemmälle?

Muuten näyttelytila tarjoaa oivaltavasti aikamatkailua, se auttaa kävijää sukeltamaan nopeasti menneisyyteen, Katariina Suuren ja suurten kauppakompanioiden aikakauteen, mutta muistuttaa häntä myös 2000-luvun taitteesta, jolloin Vrouw Marian hylky löydettiin. Näyttely hyppää vielä tähän päivään ja tähän hetkeen kävijän osallistuessa simulaatiosukellukseen.

### 3.3.

#### **Vrouw Maria –simulaatio**

Käyn aluksi läpi Vrouw Maria –simulaation syntyprosessia ja kerron niistä perusteista, jotka tekivät simulaation toteuttamisen mahdolliseksi. Kuvaan simulaation käyttöä ja vertaan sitä lopuksi romanttiseen rauniomaisemaan ja vanhaan maisemamaalaukseen. Tuon tässä kappaleessa esille myös vedenalaisen maiseman, joka ympäröi Vrouw Marian hylkyä.

Yhteistyö Museoviraston ja Aalto yliopiston yhteiselle Vrouw Maria -hankkeelle lähti liikkeelle Museoviraston aloitteesta (Tikkasen haastattelu 24.4.2015) Sallamaria Tikkanen toimi museoviraston ryhmän johtajana ja hänen toimestaan museovirasto otti yhteyttä Aalto yliopistoon. Tikkanen toimi näin ryhmän koollekutsujana ja hankkeen alullepanijana. Museoväki kävi aluksi tutustumassa Lilian Diaziin ja hänen työryhmäänsä. Nämä perehdyttivät museoväen simulaatioiden maailmaan ja esittelivät Maailmannäyttely-simulaationsa, jonka he olivat tehneet Pariisin Maailmannäyttelyn Suomen osastosta. Simulaatio teki museoryhmään vaikutuksen ja sen jälkeen he kirjoittivat yhteistyö-aie-sopimuksen. Lakimiehet varmistivat vielä sopimuksen tahoillaan ja näin yhteistyö alkoi. (mp.)

Tikkanen (haastattelu 24.4.2015) toi simulaation suunnitteluun oman erikoisalueensa, vedenalaisen maiseman ja vedenalaisen äänimaiseman näkökulman. Koska Tikkanen koordinoi koko kahden laitoksen välistä yhteistyötä, oli hän myös hankkeessa se, joka viimekädessä päätti minkälainen Vrouw Maria –simulaatiosta tulee. Lopputuloksessa Vrouw Mariaa ympäröivä maisema ja äänimaisema ovatkin aivan yhtä tärkeässä roolissa kuin itse hylky. Vaikka lopullinen valinta oli hänellä, korostaa Tikkanen, että lopputulos on yhteistyön tulosta. Aluksi ryhmän jäsenet kirjoittivat tekstirungon omista toiveistaan ja haluistaan. Sen jälkeen alkoi kehittelytyö. Työryhmä kokeili erilaisia mind-map-harjoituksia. Taululle kertyi lukuisia post-it-lappuja, joista pikkuhiljaa hahmottui ajatuksia ja laajempia kokonaisuuksia. Työryhmä käytti hyväkseen myös draamametodeja ja he esimerkiksi leikkivät erilaisia kävijärooleja. Yhteistyö sujui vaivatta ja kaikki olivat avoimia toistensa ideoille. Tikkasen mielestä oli ongelmattonta saavuttaa yhteinen näkemys simulaatiosta. Aalto yliopiston osallistujat toivat mukanaan teknisen asiantuntemuksen ja heitä kiinnosti enemmän minkälainen ja miten simulaatio voitiin rakentaa. Museoväki keskittyi

enemmän Vrouw Marian tarinaan ja näyttelyn sisältöön. He järjestivät aiheen ympärille erilaisia luentosarjoja, joihin osallistui myös simulaatioiden käyttöön perehtyneitä asiantuntijoita. He katsoivat asiaa oppimisen ja vuorovaikutuksen näkökulmasta. Tapaamisia ja luentosarjoja pidettiin hankkeen alussa paljon.(mp.)

Kun suunnitteluvaihe alkoi olla valmis, Aalto yliopiston tutkijat järjestivät isoja kävijätutkimuksia(Tikkasen haastattelu 24.4.2015). Nämä tulokset vaikuttivat vielä lopulliseen tulokseen. Kävijätutkimuksia varten työryhmä kokosi erilaisia kävijäryhmiä. He veivät simulaation raakaversioon Kansallismuseon tiloihin ja kutsuivat ihmisiä kokeilemaan sitä sattumanvaraisella otannalla. Kokeilijat saattoivat olla vaikkapa juuri sillä hetkellä paikalla olevat museovierailijat. Tämän jälkeen he kutsuivat erilaisia ikäryhmiä, esimerkiksi simulaatioiden käyttöön tottumattomia eläkeläisiä tai koululaisryhmiä kokeilemaan laitetta. Ryhmä tutki simulaation käyttöä havainnoinnin avulla. Lisäksi he jakoivat kävijöille kyselylomakkeita ja yksi tutkijoista haastatteli koekäyttäjiä erikseen sille varatussa tilassa. Työryhmä koki koko prosessin erittäin onnistuneena ja sen työtapoja mielekkäinä.(mp.)

Vrouw Marian hankala sijainti oli yksi painavimmista syistä miksi museoväki halusi toteuttaa simulaation. Hylky sijaitsee paikassa, jossa kuka tahansa ei voi vieraila. Se sijaitsee alueella, jonne laitesukeltaminen, muuta kuin tutkimusta varten, on kiellettyä. Tämän lisäksi alus on vajonneena todella syvälle ja siten se on vaikeasti saavutettavissa. Alueesta on muinaismuistolain turvin tehty myös suoja-alue, jolle pääsy vaatii museoviraston myöntämän luvan. Suomessa on kaikkiaan neljä hylkyä, joille pääsyä suoja-alue rajoittaa.

Kun Tikkasen(haastattelu 24.4.2015) työryhmä alkoi miettiä Vrouw Marian saavutettavuutta, virtuaalitekniikan hyödyntäminen tuntui itsestään selvältä. Sen käyttö sopi juuri tähän hankkeeseen. Samalla tavoin kuin Aalto yliopiston toteuttama Maailmannäyttely –simulaatio onnistuu kertomaan jo kadonneesta tapahtumasta halusi työryhmä tuoda Vrouw Marian kaikkien nähtäväksi ja koettavaksi. Vrouw Marian löytäminen herätti laajan keskustelun, jossa pohdittiin pitäisikö hylky nostaa ja voisiko sen konservoida. Työryhmä halusi löytää vaihtoehdoisen tavan esitellä hylkyä. Sallamaria Tikkasen henkilökohtainen visio tuki simulaation toteuttamista kaikissa vaihtoehdoissa. Vaikka hylky olisi nostettu ja sijoitettu museoon vaatisi se hänen mielestään joka

tapauksessa rinnalleen virtuaalisen esityksen. Simulaation avulla olisi näin mahdollista näyttää hylky alkuperäisessä ympäristössään. Tikkasen mielestä ei pidä kertoa pelkästään hylystä vaan on tärkeää kuvata myös sen ympäristöä ja sitä ympäröivää äänimaailmaa.(mp.)

”Syvällä liikutaan maailmassa, joka ei väriensä puolesta näytä milloinkaan todellisia kasvojaan. Miksi kasveilla on värit, joita emme voi nähdä?”(Cousteau 1953, 5) *Vrouw Marian* kuvitteellinen maisemaretki pohjautuu kentältä ja kirjallisuudesta sekä eri asiantuntijoilta ja sukeltajilta kerättyyn tietoon. Se on tähän tietoon perustuvaa tulkintaa, koska *Vrouw Marian* vedenalaisen laakson maiseman näkeminen sukeltamalla on mahdotonta ihmissilmälle. Laakso, joka ympäröi hylkyä on erityisen mutainen ja vesi sameaa, joten näkyvyyttä ei ole. Valo käyttäytyy veden alla eri tavalla kuin kuivalla maalla. Meribiologi William Beebe (1940, ks. Tikkanen 2012, 196) toteaa kuinka meren ala-maailmassa joutuvat karkeat, maankamaraan sidotut aistimme alituisen petetyiksi.

*Mereen menetetyt, uudelleen löydettyt* kirjassa Tikkanen (2012, 165) kuvaa vedenalaista maailmaa näin:

”Vedenalainen maailma on mitä ajankohtaisin. Veden alla on yhä enemmän sekä julkista että yksityistä toimintaa. Siellä toimitaan taloudellisesti, poliittisesti, sotilaallisesti sekä vietetään vapaa-aikaa ja toteutetaan erilaisia tieteellisiä ja meriarkeologisia tutkimuksia. Puhutaan jopa kilpajuoksusta veden alle. Nykyään on yhä enemmän tavallisten ihmisten muistoja ja kulttuurista toimintaa, moniaistillisiä kokemuksia maisemasta, äänistä, ympäristöstä, paikasta ja tilasta. Vedenalainen alue, joka peittää 70 % maapallon pinta-alasta on niitä harvoja paikkoja maapallolla, joista ihminen ei vielä tiedä paljonkaan. Se tarjoaa tuntemattoman maan ”terra incognitan” karttojen valkoisten alueiden tutkimusmatkailijoille.”(mp.)

On hienoa, että virtuaalitodellisuuden avulla ihmiset pääsevät paikkoihin, jotka muuten jäisivät saavuttamatta. Museot ovat yhä enemmän hyödyntäneet simulaatioiden luomia mahdollisuuksia ja rikastuttaneet näin museokävijän kokemuksia. Simulaatiot varmasti innostavat uudenlaisia ryhmiä käymään museossa. Erityisesti nuoret ovat suurimpana ryhmänä halunneet kokeilla uutta teknologiaa. Jo tämä on hieno asia museon tutuksi tekemisen kannalta.

*Vrouw Marian* interaktiivinen 3D – simulaatio tarjoaa kävijälle voimakkaan tunteen siitä, miltä hyllylle sukeltaminen saattaisi oikeasti tuntua. Simulaatio sijaitsee erillisessä, verhoilla erotetussa tilassa, näyttelytilan laidalla. Ensin kävijä valitsee haluamansa kielen (suomi, ruotsi, englanti, hollanti tai venäjä) ja asettuu sitten seisomaan kompassiruudun keskelle 3D – lasit silmillään. Liikkeisiin perustuvan käyttöliittymän avulla käyttäjä voi liikkua vapaasti virtuaaliympäristössä. Käyttöliittymää hyödyntäen kävijä osoittaa kädellään suuntaa, johon hän haluaa liikkua. Osoittamalla eteenpäin liikutaan eteenpäin, osoittamalla oikealle käännytään oikealle, jne. Informaatiopisteissä (*Info Spots*) saa lisätietoa haaksirikosta teksti-, kuva-, ääni- ja videotiedostoina. Niitä on kaikkiaan kaksikymmentä ja ne sijaitsevat paikoissa kuten kapyysi, isompi ruuman luukku ja perähytti. Simulaatiota voi käyttää vain yksi ihminen kerrallaan.

*Vrouw Marian* tekijöille on ollut tärkeää sijoittaa hylky ympäristöönsä. Näyttely ei näin pyri kertomaan vain aluksesta ja sen kohtalosta vaan sitoo hyllyn vahvasti osaksi vedenalaista maisemaa. Maisemaan kuuluvat tarkasti luodut pinnanmuodot, hylkyä ympäröivä ja peittävä luonto sekä eliöstö, kuten kalaparvet. Maisemaan kuuluu myös olennaisesti vedenalainen äänimaisema. Maisema kuvataan nykyajassa, hylky ja ympäristö näytetään sellaisena miltä ne näyttäisivät tänä päivänä sukeltaessa *Vrouw Marian* laaksoon. Äänimaisema sisältää kuitenkin eri aikatasoja, kuullaan muun muassa kaikuja toisesta maailmansodasta. Heti retken alussa voi katsoa aluksen vajoamisen ja itse simulaatiokokemus tapahtuu tietysti tässä ja nyt. Se, että maisema on näin tärkeä osa *Vrouw Marian* esittelyä, johtuu tekijöiden omista kiinnostuksen kohteista (Tikkasen haastattelu 24.4.2015). Ympäristön kuvaus tuo näyttelyn osaksi varsin tuoretta tapaa tutkia vedenalaista maailmaa. Sitä tarkastellaan vedenalaisena kulttuurimaisemana, jota ihminen on omalla käytöksellään muokannut jo pitkään. Esimerkkeinä voi mainita meripihkan keräämisen Itämerestä ja miten tämä toiminta on muokannut alueita, joista sitä löydetään, samoin simpukanviljelyn, joka sekin muokkaa vedenalaista maastoa. Korallin kerääminen ympäri maapalloa muokkaa maisemaa myös. Aikoinaan Itämerestä kerättiin pyöreitä kiviä käytettäväksi Pietarin katukivityksissä ja jopa tällainen pienimuotoiselta ensin vaikuttava toiminta vaikuttaa vedenalaiseen maisemaan suuresti. (mp.)

Simulaation maisema sijoittuu nykyaikaan. Sen kuvaamisessa työryhmä käytti apuna monikaikudataa, jonka avulla yritettiin tuottaa mahdollisimman totuudenmukainen kuva vedenalaisen laakson muodoista (Tikkasen haastattelu 24.4.2015). Työryhmään pyydettiin mukaan

biologi, joka tutki Vrouw Marian ympäristöä. Hän kuvasi myös hylyn ympärillä uivia kalaparvia ja varmisti, että kalojen käyttäytyminen ja parvien liikehdintä on kuvattu oikealla tavalla. Hylkyä ympäröivä luontokin on simulaatiossa yritetty ottaa mahdollisimman hyvin huomioon. Kun simulaatiossa sukeltaa hylyn ulkopuolelle ja menee katsomaan maisemaa ja meren pohjaa, voi nähdä sellaisia videovastikekuvia, jotka näyttävät miltä pohja oikeasti näyttää ja mitä kaikkea siellä kasvaa. (mp.) Myös tällä tavoin tekijät ovat halunneet lisätä simulaatiosta saatavaa tietoa.

Vrouw Marian laakson kuvaamisen tärkeydestä kertoo se, että vaikka hylky joskus päätettäisiinkin nostaa, simulaatio olisi aina osa näyttelyä. Sen jakama tieto olisi yhä relevanttia ja toimisi alkuperäisen restauroidun hylyn rinnalla kertoen siitä ympäristöstä missä hylky sijaitsi vuosisatoja.

Alun perin simulaation äänimaisema oli tarkoitus rakentaa nykyäänistä. Tallennetut äänet kuitenkin katosivat ja työryhmä päätti hyödyntää äänikirjastosta löytyvää materiaalia (Tikkasen haastattelu 24.4.2015). Apuna työssä heillä oli Seppo Maakivi, joka on merivoimien vedenalaisten äänien asiantuntija. Nykyajan äänien kadottua illuusion luominen ajan kulumisesta nousi äänimaiseman ensisijaiseksi tehtäväksi. (mp.)

Äänimaisema on kuviteltu, sillä todellisuudessa sukeltajan kuuntelua häiritsevät oman sukelluspuvun hankausäänet ja omat hengitysäänet. Tikkanen (2012, 164.191) kuvaa *Vrouw Marian* kuulematonta äänimaisemaa yksityiskohtaisesti ottaen huomioon eri vuosisadat, vuodenajat, sääolosuhteet ja jopa perämoottoreiden vuosimallit. Hiljaisuus on kuitenkin vallitsevinta. Äänet ovat aineetonta kulttuuriperintöä. Tikkanen pohtii tulisiko myös niitä tai jopa hiljaisuutta suojella kaiken muun suojeltavan lisäksi. (mp.)

Kaikesta simulaation toteuttamisen yhteydessä tehdystä tutkimuksesta huolimatta, simulaatio on ensisijaisesti tulkintaa. Eikä kukaan toteuttajista edes yritä väittää, että vedenalainen maailma olisi juuri simulaation kaltainen. Simulaatio yksinkertaistaa myös ajan kulun. Lisäksi käytettävissä olevat resurssit rajoittivat, minkälaisella tekniikalla kohdetta oli varaa mallintaa. Vrouw Maria –simulaatio onkin ryhmän tulkinnan tulos niillä resursseilla, joita heillä oli käytettävänä.

Hylyn liittäminen osaksi ympäristöään luo mielle yhtymiä niin romanttiseen rauniomaisemaan kuin vanhaan maisemamaalaukseenkin. Löysinkin itseni yllättäen arkeologian professori Steve Watsonin luennolta ”The Castle Imagined”(Watsonin 8.5.2015). Hän esitteli meille vanhoja linnoja ympäristöineen, pohti linnan käsitettä yleisesti ja nosti erityisesti esille kävijäkokemuksen. Hän jakoi esityksensä kolmeen osaan: The Castle Assembled, The Castle Experienced ja The Castle Imagined,(mp.) mikä on käyttökelpoinen jaottelu myös Vrouw Marian maisemaa tarkasteltaessa.

Ensimmäisessä osassa Watson( luento 8.5.2015) tarkasteli linnaa kokoelmana, esineenä, johon sisältyy odotuksia ”linnamaisuudesta” tai ”rauniomaisuudesta”, mielikuvia, joita näemme toistettavan elokuvissa, peleissä tai televisiosarjoissa. Goottilaiset romaanit ammensivat aikoinaan linnaromantiikasta lisäen siihen painajaiset ja kauhun. 1800 –luvulle tultaessa linnoja alettiin rakentaa uudestaan. Tällöin katseet suunnattiin taaksepäin keskiajalle ja uudet linnat olivat ikään kuin karrikatyyrejä näistä aikaisemmin, 200 -300 vuotta sitten, rakennetuista linnoista.(mp.)

Mereen menetetyt, Uudelleen löydetyt – näyttelyn kokoelma kertoo valistuksen ajan eurooppalaisen ylhäisön elämästä. Se avaa näkymän eurooppalaisten salonkien ylelliseen elämäntapaan. Vrouw Mariasta löydetyt digitalisoidut esineet ja sukellussimulaatio vievät ajatukset merirosvotarinoiden ja aartenetsijöiden seikkailuihin, joten skenaariomme olkoon seikkailu tai löytöretket. Ranskan ja Pietarin hoveihin sijoittuvat elokuvat, merirosvoelokuvat ja seikkailukirjallisuus ovat ammentaneet tästä kuvastosta.

The Castle Experienced – osassa Steve Watson(luento 8.5.2015) käsitteli raunioita kokemuksen näkökulmasta. Hän kuvasi raunioita paikkoina, jotka herättävät kävijässä uteliaisuutta ja jännityksen tunteen. Ne ovat tutkimuspaikkoja, jotka antavat mahdollisuuden seikkailla ja improvisoida oman kulkureittinsä. Seikkailuun Watson yhdisti leikillisyyden ja kävijöiden omien lapsuusmuistojen aktivoitumisen. Kävijöiden omat tuntemukset ja ruumiillinen kokemus olivat erityistä Watsonin esille nostamissa linnanraunio- kohteissa. Niissä kävijä koki voimakkaita kylmän ja yllättäviä pimeyden kokemuksia, vaaran tunnetta ja yksinäisyyttä.(mp.) Käsittelen Vrouw Maria – simulaatiota kävijäkokemuksen kannalta myöhemmin, mutta yhteneväisyyttä raunioiden ja simulaatiosukelluksen välillä löytyy.

The Castle Imagined -osa yhdistää aiemmat, kokoelman ja kokemuksen, jossa tunteet ja tieto yhdistyvät kokemuksen kontekstissa. Kuvittelun prosessissa materiaallinen esineistö ja jaettava tieto yhdistyvät kävijän kokemukseen ja hänen aiempaan tietoonsa ja ennako-oletuksiinsa.

Steve Watsonin (luento 8.5.2015) mielenkiinto kohdistui nimenomaan kävijäkokemukseen. Kuitenkin hän esitelmän lopuksi totesi sen olevan alue, jota on vielä hyvin vähän tutkittu. Watson toi esille pyrkimyksen kehittää nimenomaan kävijäkokemuksen tutkimista, joka perustuu vielä nykyäänkin liikaa kyselyihin ja lomakkeiden täyttämiseen. Jonkin verran tutkimuksissa käytetään havainnointia ja oppaan kanssa dialogissa tehdyistä kierroksista saatua materiaalia, mutta esimerkiksi kehon kokemukset tai kaikki tunnealueella tapahtuva jää vielä dokumentoimatta. Keskustelussa heräsi ajatuksia esimerkiksi ihon lämpötilojen tai stressitasojen mittaamisesta. (mp.) Vrouw Marian tekijät ja museohenkilökunta kokevat, että kävijäkokemusten vähäinen määrä ja yksipuolisuus ovat myös Vrouw Maria – näyttelyn ongelma (Tikkasen haastattelu 24.4.2015).

Vrouw Marian laakson maisema vei Tikkasen (2012, 192-221) tutkimaan vanhoja maisemamaalauksia. Pitkällisten etsintöjen jälkeen hän löysi laaksoa parhaiten kuvaavan teoksen Tukholman Nationalmuseumista. Maalaus on norjalaisen Hans Gudenin *Sandvikin vuono* vuodelta 1879. Hän kuvaa siinä vuonomaismaa ylhäältäpäin katsottuna ilta-auringon valossa. Keskeisenä elementtinä maalauksessa voi nähdä suuren purjelaivan tyynen meren pinnalla ankkuroituneena. Veden pinta voisi edustaa *Vrouw Marian* laakson pohjaa ja alus itse hylkyä. Takana näkyvät vuoret on puolestaan helppo rinnastaa *Vrouw Marian* laakson kalliorinteisiin.

Tikkanen jatkaa maisemakuvausta:

” Itse *Vrouw Marian* hylkyä katsellessa ei voi välttää ajatuksia maan päällä sijaitsevista raunioista, sillä onhan hylkykin tavallaan raunioitunut suuri rakennelma... Maiseman osana raunio voidaan liittää raunioiden romantiikkaan, joka oli 1800-luvun alkupuolen suuria kirjallisia ja taiteellisia teemoja. Menneisyyden mahtavuuteen liittyi katoamisen ajatus. Raunioiden kasvillisuus viittasi puolestaan uuden elämän paluuseen, kaiken alkamiseen alusta uudestaan. Myös hyllyltä löytyy elämän merkkejä, kuten sinisimpukoita. Meren pohjalla hyllyllä näyttäisi olevan romanttinen rauniomerkitys vai tulisiko hylky rinnastaa sittenkin esimerkiksi auto-onnettomuuspaikkojen autoromuihin?” (mp.)



*Vrouw Marian* vedenalainen maisema on ennen kaikkea konstruktio (Tikkasen haastattelu 24.4.2015). Sen voi havaita kokonaisuutena vain välillisesti erilaisten kaukokartoituslaitteiden tuottamasta datasta tehtyjen representaatioiden avulla. Sen voi kuitenkin onneksi kokea, jos ei paikan päällä niin hakemalla tietoa kirjoista, televisio-ohjelmista, internetistä, toisten kertomina, jne. (mp.) Maisema voi olla myös mentaalinen kokemus. Sitä voi lähestyä mielenmaisemana, joka perustuu tietoon, kokemukseen ja omaan yksilölliseen tulkintaan; *Vrouw Maria Assembled*, *Vrouw Maria Experienced* ja *Vrouw Maria Imagined*.

Vaikka nykyisin on käytössä huipputekniikka vedenalaisen maiseman tutkimiseen, tietoisuus maisemasta on ollut aina olemassa. Historiassa on lukuisia viitteitä siihen kuinka kalastajat tai luotsit ovat aina tunteneet vedenalaisen maiseman. Fyysisen kokemuksen, karikon, pohjatuntuman tai muun vastaavan avulla heidän mieleensä on rakentunut tarkka kuva vedenalaisesta maisemasta. Mielenmaisema.

### 3.4.

#### Sukellustarinoita

##### -aitoja ja simuloituja sukelluskokemuksia

Kirjoitan seuraavaksi minulle kerrotuista tai lukemistani sukellustarinoista. Niistä kaksi kertoo aidosta sukellusmatkasta *Vrouw Marialle* (Tikkanen 2012, 211- 216) ja yksi eräälle Hangon ulkopuolella sijaitsevalle hyllylle (Tikkasen haastattelu 24.4.2015). Avaan myös haastattelua, jossa Tikkanen (haastattelu 24.4.2015) kertoo omasta kokemuksestaan simulaation käyttäjänä ja vertailee simuloitua sukellusta oikeaan sukelluskokemukseen. Tulkinta ja asioiden yhdistäminen on omaani. Minua on tässä kiinnostanut erityisesti se miten kävijän aikaisemmat kokemukset, kiinnostukset ja mieltymykset ohjaavat hänen kokemustaan ja valintojaan simulaation käyttäjänä. Kiinnostavaa on myös, minkälaisia merkityksiä kertojat sukelluksilleen antavat ja minkälaisia

tunteita ne heissä herättävät sukelluksen aikana tai sen jälkeen. Myös Vrouw Maria –simulaation suhde oikeaan sukellukseen kiinnostaa minua.

Tikkasen(haastattelu 24.4.2015) ennakkoasenne virtuaalitekniikoita kohtaan ei ole kovin luottavainen. Hänen ensimmäinen ajatuksensa kaikenlaisista museoihin sijoitetuista laitteista on, etteivät ne varmaankaan toimi. Hän kokee, että kaikki tekniset laitteet ovat useimmiten valitettavasti epäkunnossa ja näin on myös käynyt Vrouw Maria –simulaation kohdalla. Senkin käytössä on ilmennyt kaikenlaisia teknisiä vaikeuksia. Kaikesta kriittisyydestä huolimatta Tikkanen on kuitenkin ehdottomasti pitänyt simulaatiosta ja kokenut sen onnistuneeksi.(mp.)

Tikkanen (haastattelu 24.4.2015) kokee erityisen puhuttelevana simulaation esillepanon. Se on hänen mielestään esteettisesti onnistunut. Hän pitää ideasta, että naruverhoilla on onnistuttu luomaan oikeanlainen vedenalainen tunnelma. Valaistus on hämärä ja tilan raja-alue on läpinäkyvä. Syntyy vaikutelma vesipatsaasta. Lisäksi hämärä valaistus tukee kävijän tunnetta veden alla sukeltamisesta. Sukelluksen alussa haastateltavalle kerrotaan Vrouw Marian tarina, hän näkee takauman, jossa alus seilaa myrskyssä ja ajautuu karille ennen uppoutumista. Ajan kulumista kuvaa kuinka sukeltaja näkee silmiensä edessä aluksen rappeutumisen. Ensin putoaa masto, sen jälkeen osia takilasta. Äänimaisemaan on rakennettu muun muassa sodan ääniä ja vanhan perämööttörin puksutusta. Alkuvaiheen päätteeksi Tikkanen näkee aluksen ja viistokaikuveneen, jotka löytävät Vrouw Marian hyllyn.(mp.) Tarina palaa näin nykyhetkeen ja alkaa varsinainen kertomus.

Tikkanen (haastattelu 24.4.2015) kuvaa vedenlaista näkymätöntä polkua, jota pitkin hän kulkee oikean sukelluksen aikana. Vesipatsaan ylin osa pinta viittaa kaksi metriä vedenpinnan alapuolella olevaan vesimassaan. Pinnan alapuolelta alkaa välivesi, joka jatkuu aina pohjaan saakka. Sukellus alkaa veteen hyppäämisellä ja pinnan alle sukeltamisella. Tällöin vedenpinnan läpäistyään sukeltaja tarkistaa, että sukelluslaitteet toimivat, että hän saa ilmaa eikä maski vuoda. Tässä alkuvaiheessa tapahtuu rauhoittuminen, sukeltaja hengittää syvään ennen kuin laskeutuu seuraavaan vaiheeseen, väliveteen. Kun laskeutuminen välivedessä alkaa paineet on ensin tasattava ja sitten vain odotettava, että kohde lähestyy. Yleensä sukellus hyllylle kestää vähintään muutaman minuutin. Kertojamme on ainoastaan kerran sukeltanut sisälle hyllyn ruumaan.(mp.) Vrouw Marian sisälle ei yksikään sukeltaja ole oikeasti koskaan päässyt, koska sisällä on liian

ahdasta ja hylky on niin hauras. Sukeltajat ovat kuitenkin onnistuneet viemään ruumaan kameran. Simulaattorissa, jossa käyttäjän mahdollisuudet ovat rajattomat, on sitä vastoin mahdollista sukeltaa kannen läpi suoraan sisään. Tikkanen (haastattelu 24.4.2015) kuvaa kuinka hyllyn sisällä sukeltaja liikkuu ahtaassa ympäristössä kannen ja lastin pintakerroksen välissä. Hän kuulee happipullojen kolahtavan seinämiin. Simulaatioon rakennettu äänipalaute reagoi sukeltajan liikkeisiin. Kertoja kuvittelee itsensä vanhana muistelemassa tekemiään sukelluksia ja huvittuu ajatuksesta kuinka nämä simuloitujen sukelluskerrat varmaankin sekoittuvat jossain vaiheessa oikeisiin muistoihin, oikeisiin kuulokuviiin ja oikeisiin näkymiin.(mp.) Niin kokijan ennakoasenteet kuin muistin sattumanvaraisuuskin ovat osa kokemusta ja sen tulkintaa. Ylöspäin tultaessa matkaa hidastaa muutaman minuutin pituinen turvapysähdys, joka sijaitsee noin viiden metrin syvyydessä. Väliresi on eräänlainen lähtemisen ja saapumisen paikka, jota voisi verrata rautatieasemaan tai lentokenttään. Niiden kautta kuljetaan ja niissä odotetaan, ne ovat epäpaikkoja.

Tilanne, johon Tikkanen (haastattelu 24.4.2015) simuloitussa sukelluksessa palaa toistuvasti on hetki, jolloin hän lähtee sukeltamaan laakson rinnettä alaspäin ja lähestyy sen pohjalla makaavaa hylkyä. Hän haluaa hakeutua ensin mahdollisimman kauas hylystä ja katsoa sitä suhteessa ympäröivään maisemaan. Näkymässään hän kuvittelee itsensä seisomassa ylhäällä vuorella, josta hän näkee alhaalla laaksossa sijaitsevaan kylään. Näkymä vertautuu hänen mielessään maan päällä olevaan laaksomaisemaan.(mp.) Vertaan tätä simulaatiokokemusta kertojan tarinaan oikeasta sukellusretkestä. Samankaltainen tilanne kuin äsken kuvailtu toistuu siinäkin. Tarinan oikea sukellusretki vie Hangon Molanissa sijaitsevalle hyllylle. Kertoja(Tikkasen haastattelu 24.4.2015) ja tämän kollegat ovat tässä vaiheessa tarinaa tehneet kenttätöitä kolme viikkoa aamusta iltaan sukeltaen päivittäin. Ja kun viimeisen sukelluksen aika koittaa, odottaa sukeltajia yllätys. Molanin hylky sijaitsee noin kymmenessä metrissä, se on juuttunut erittäin syvälle ja näkyvyys on huono. Mutta tänä viimeisenä aamuna vesi onkin yllättäen äärimmäisen kirkasta. Sukeltajat lähtevät viimeiselle sukellukselleen ja pinnan alle päästyään he näkevät yht'äkkiä aivan hyllylle asti. Kertojalle kokemus on merkittävä. Hän näkee hyllyn aivan uudesta näkökulmasta. Hän jopa hieman säikähtää sitä, että kykenee näkemään hyllyn niin ylhäältä. Sellaista hän ei ole aikaisemmin kokenut. Silloin kertojamme näkee hyllyn ensimmäisen kerran osana maisemaa, että edessä avautuu laaksomaisema, jonne hän pystyy katsomaan ylhäältä käsin. Tämä on hänen merkittävin sukellusmuistonsa.(mp.)

Toinen tärkeä hetki kertojalle on tilanne, jossa hän lähestyy hylkyä ja on jo melkein saavuttamaisillaan sen.(Tikkasen haastattelu 24.4.2015) Jos hylkysukelluksessa on kyse jonkinlaisesta aarteenetsinnästä tai löytämisen skenaariosta nousevat ne esille myös kertojan simulaatiokokemuksessa sekä eräässä oikeassa sukellusmuistossa. Hän(Tikkasen haastattelu 24.4.2015) kuvaa siinä yksityiskohtaisesti kuinka on kokenut löytävänsä ensimmäisenä ihmisenä jotakin. Tarinassa hän sukeltaa hyllylle, jossa ei ole koskaan aikaisemmin käynyt ja lähestyessään sitä näkee astian, jonkinlaisen punasavesta tehdyn vadin, joka on kääntyneenä väärinpäin. Silloin hänelle tulee tämän ainoan kerran vastustamaton kiusaus kääntää vati oikein päin. Kertoja kokee löytäneensä jotain arvokasta, ensimmäisenä sukeltajana maailmassa. Hän ei kuitenkaan koske vatiin, mutta muistaa yhä hienon hetken. Kohde on neitseellinen eikä kukaan ole sitä vielä tutkinut. Hän on ensimmäinen! Sama löytämisen tai päämäärän saavuttamisen teema nousee esille kertojan kuvaillessa simuloitua sukellusta. Hän kuvaa toistuvasti juuri sitä hetkeä, kun hylky lähestyy ja hän laskeutuu yhä likemmäksi sitä. Hän kuvailee tarkasti missä vaiheessa ja miten hylky näkyy yhä selvemmin ja miten se on aina toiminnan päämäärä.(mp.) Kuitenkin, kertomuksen jännittävin kohta tuntuu olevan se, kun hän on melkein perillä ja lähestyy aarretta, olematta vielä aivan kuitenkaan siellä.

Haastatteluhetkellä(Tikkasen haastattelu 24.4.2015) kertoja silminnähdessä innostuu tarinastaan. Hän oivaltaa itsekkin kuinka muistaa nyt alkuaikojen euforian, jonka koki erityisesti näillä kahdella merkittävällä sukellusretkellään. Rinnakkaistarinat (simuloitu ja oikea) osoittavat kuinka hän on halunnut toistaa kokemansa tunteen simuloitun sukelluksen aikana, mutta vasta nyt, jakaessaan asian, hän ymmärtää mitä oikeastaan on tavoitellut. Kertominen avaa hänet näkemään oman intohimonsa, sen voiman, joka on vienyt häntä eteenpäin kaikki nämä vuodet. Se on johdattanut hänet etsimään taulua Tukholman taidemuseosta ja avannut hänelle koko vedenalaisen kulttuurimaisen kiehtovuuden. Tarinan jakaminen mahdollistaa elämyksen uudelleen kokemisen ja merkityksenannon.

Tikkanen(haastattelu 24.4.2015) nostaa simulaatiokokemuksesta esille myös sen tuottaman fyysisen tuntemuksen. Simulaatio herättää hänessä muistikuvan miltä tuntuu sukeltaa painottomana ja laskeutua tai nousta vedenalaisessa vesipatsaassa. Meren kiehtovuus näyttäytyy haastateltavalle juuri painottomuuden kokemuksessa. Simulaatio antaa hänen mielestään käyttäjälleen mahdollisuuden kokea jotain samaa. Toinen fyysinen seikka, jonka simulaatio

onnistuu välittämään, on voimakas laskeutumisen tai nousemisen tunne. (mp.) Simulaatio onnistuu välittämään kokijalle miltä matkustaminen vesipatsaassa oikeasti tuntuu.

Haastateltavalle (Tikkasen haastattelu 24.4.2015) sukeltaminen tuottaa voimakkaan onnistumisen tunteen. Pinnalle palattuaan hän kokee olleensa seikkailulla. (mp.) Oikeaan sukellukseen liittyy todellisia vaaroja, kuten happikato tai juuttuminen ahtaaseen paikkaan. Simulaatiossa kävijällä on mahdollisuus leikkiä tällä vaaran tunteella altistumatta sille oikeasti. Sukellusta voi verrata matkaan kohti tuntematonta, se voi olla kurkistus omaan alitajuntaan tai omiin jo mielestä kadonneisiin muistikuviin ja kokemuksiin. Se saattaa jälkepäin muistua mieleen onnistumisena, perille pääsynä, ehkä jonkin tärkeän asian löytymisenä. Simulaation aikana sukeltaja voi ylittää omat pelkonsa tai oman kehonsa asettamat fyysiset rajoitteet ja mahdollisesti näin voimaantua. Kävijästä riippuu millaisen tarinan hän sukelluksestaan kertoo.

Tikkanen (haastattelu 24.4.2016) avaa simuloitun sukelluksen interaktiivisuutta kuvatessaan sukelluksen vaihetta, jossa hän kykenee liikkumaan hyllyn sisällä tai Vrouw Marian laaksossa aivan kuten oikeankin sukelluksen aikana, omien mieltymystensä mukaisesti. Vuorovaikutus tapahtuu Aalto yliopiston kehittämän käyttäjäinterfacen avulla, jota on testattu paljon etukäteen, jotta voidaan olla varmoja sen soveltuvuudesta kaikenkokoisille ihmisille. Katsoja ohjailee käden liikkeillä mihin suuntaan päättää seuraavaksi sukeltaa ja mahdollisuudet ovat hänelle rajattomat. Sukelluksen aikana Tikkanen kohtaa infopisteitä, jotka hän saa avattua asettamalla käden niiden päälle. Infotaulut näyttävät esimerkiksi yksityiskohtia liitupiipuista ja jakavat tarkempaa tietoa niistä ja niiden käytöstä. (mp.) Infotaulut tuovat ikään kuin sukellukseen mukaan kertojan äänen. Tauluja on kaikkiaan kaksikymmentä ja niiden avulla pääsee tutustumaan videoihin ja valokuviin, jotka kertovat hyllystä löytyneestä esineistöstä.

Tikkasen simuloitun sukellusreititin valinta kertoo paljon hänen kiinnostuksestaan vedenalaista maisemaa kohtaan. (Tikkasen haastattelu 24.4.2015). Hän haluaa katsoa hylkyä aina osana ympäristöään ja kuvaa lähestymistapaansa holistiseksi. Hylkyrakennelma ei hänelle yksin riitä vaan sen on oltava aina suhteessa ympäristöönsä. Tukea ajatuksilleen Tikkanen sai tutustuttuaan Suomessa tehtävään maisematutkimukseen. Tosin vedenalainen maisema ei ollut tähän saakka kuulunut osaksi sitä. Otettuaan yhteyttä maisematutkimuksen professori Mauno Häyryseen tämä

innostui Tikkasen vedenalaisesta näkökulmasta. Näin koko vedenalaisen maiseman ja kulttuurimaiseman tutkiminen alkoi Suomessa ja Tikkasen johtaessa työryhmää tuli siitä olennainen osa *Vrouw Maria* –simulaatiota.(mp.)

Tikkanen(haastattelu 24.4.2015) käy vielä läpi ilmeisiä simulaation ja oikean sukelluksen eroja ja samankaltaisuuksia. Esimerkkinä hän mainitsee, että simulaatiossa seistään koko ajan eikä kehossa tapahdu liikettä käden heilahtelua lukuun ottamatta. Simulaattorissa ei myöskään koe sukelluslaitteiden painoa. Museokävijä voi milloin vain lopettaa sukelluksen. Hänen ei tarvitse odottaa sukellukselle sopivia olosuhteita ja seikkailu on varmasti turvallinen. Simulaatio mahdollistaa kokemuksen arkiminnan ylittävistä voimista, kun sukeltaja kykenee läpäisemään hylyn kannen ja seikkailee ihmiselle liian ahtaissa paikoissa. (mp.)

Seuraavaksi kaksi *Vrouw Marialla* eri vuosina sukeltanutta henkilöä kuvailee kokemuksiaan(Tikkanen 2012, 211-216). Ensimmäiseksi vuonna 1999 *Vrouw Marian* etsintään osallistuneen Kalle Salosen kirjoitus ”Kun sain koskettaa legendaan”:

”Suuria odotuksia mielessä, silti valmiina nielemään karvas kalkki. Siinä päälimäiset tunteet sinä päivänä kun sain ensimmäisen kerran sukeltaa *Vrouw Marialle*. Matka alaspäin tuntui kestävän uskomattoman pitkään, vaikka annoinkin itseni vajota kuin vapaassa pudotuksessa. Mitä lähemmäs syvyysmittari kertoi hylyn tulevan, sitä tarkemmin yritin tähyttää tummuuden läpi. Kun odotus oli kestänyt ikuisuuden, täysin odottamatta, edessä olikin hylky. Ei hylky, vaan purjealus vuosisatojen takaa, joka jakoi seilaamistaan aallokosta välittämättä vihertävän hämärän keskellä. Olin odottanut hylkyä, mutta eteeni aukeni lähes ehjän oloinen laiva, reelingin yli kukistaessa odotti jonkun miehistön jäsenistä nousevan kannen avoimesta luukusta ja kutsuvan meitä nousemaan alukseen. Mielessä pyöri ajatuksia siitä miten miehistö oli taistellut aluksen pelastamiseksi. Onnettomuus silloin on uskomaton aarre tänään. Sukelluksen tehtävään keskittymällä pääsi kuitenkin hetkeksi irti hylyn lumosta. Mitkä olisivat ne dokumentoitavat kohteet, jotka antaisivat oikean kuvan hylystä ja siitä ilmapiiristä, jonka voi kokea hylyn kannen yläpuolella leijuessaan, ajatusten laukatessa vuosisatojen ja tapahtumisen välillä. Pintaan noustessa olikin sitten hieman enemmän aikaa ajatella. Olin saanut olla osana ryhmää, joka oli etsinyt ja löytänyt aarrelaivan. Tuntui hyvältä. Hyvän olon häivähdys tuli myös siitä, että hylky ei ollut vaatinut miehistöä mukaansa vajotessaan pitkäaikaiseen lepopaikkaansa.”(mp.)

Kuulijaan tekee vaikutus tunnelataus, joka välittyy tarinasta. Toinen sukelluskuvaus on vuodelta 2000. Siinä meriarkeologi Minna Leino(Tikkanen 2012, 211-216) kuvaa yksityiskohtaisesti hyllyllä säilynyttä esineistöä:

”Tehtävänäimme oli tutkia lasti sijoittumista ruumassa ja sisätilojen käyttötarkoitusta. Pulaudimme sukellusparini Anteron kanssa veteen ja uimme kohti hyllyn keulaan johtavaa opasköyttä. Hiljalleen hyllyn ääriviivat alkoivat hahmottua hämärässä, ja pystyimme yhdellä silmäyksellä näkemään koko keula-alueen. Luonnonvaloa riitti hämäränä aina kansitasolle, 36 metrin syvyyteen asti. Hämärässä alkoi erottaa kuvista tuttuja yksityiskohtia; ankkuripenkin tukki, ankkuripelin palli, ruuman luukut, ... kaikki samalla silmäyksellä. Hylky ei ollutkaan enää suuri, pimeä ja pelottava vaan liikuttavan pienikokoinen ja selkeä, lähes halattava. Se oli kuin valaanpoikanen, turvaton ja erittäin haavoittuva. Aloitimme mittaustehtävämme ja kirjasimme lastin ja kannen väliin jäävän tyhjän tilan mitat piirustuslevylle. Toimimme kuin hidastetussa filmissä, osin typpinarkoosin takia ja osin sen tietoisuuden vallitessa, että tässä alapuolellamme on mittaamattoman arvokas ja ainutkertainen muinaisjäänös.

Tarkistan sukellustietokoneesta ajan kulumisen, vielä minuutti. Samassa kuluu työparin kutsu saapua kurkistamaan pääruuman luukusta sisään. Epäröin, olisiko parempi jo lähteä opasköydelle, mutta uteliaisuus voittaa. Valaisen lampulla hyllyn sisäpuolelle ja ruskean, samettimaisen sedimenttikerroksen alta erottuu sadoittain ehjiä liitupiippuja, puulaatikko täynnä lasilinssejä, sinkkiharkkoja ja paljon sellaista mitä silmä ei tunnista. Näky on mykistävä, päälimäisenä mieleeni tulee ajatus siitä, miten käsittämättömän suuresta löydöstä on kysymys. Puhelimesta kuuluu tiukkasävyinen ääni, joka ilmoittaa ajan loppumisesta. Aloitamme nousun heti ja pysähdymme vasta turvapysähdystason kolmessa metrissä. Pintahenkilökuntaa naurattaa, kun saatuani maskin pois päästä kerron liikuttuneena ensivaikutelmastani: ” Sehän oli pieni!”(mp.)

Tässäkin sukeltajan tunnekokemus on voimakas ja hän jopa kokee äidillisiä tunteita hylkyä kohtaan. Tarina tuo esille myös sukeltamiseen liittyvän vaaran. Happea on mukana vain tietty määrä, mikä rajoittaa sukelluksen kestoa, sukeltajien välillä on vallittava ehdoton luottamus ja yhteyshenkilön antamia ohjeita on noudatettava. Oikean sukellustarinan runsaat informatiiviset

yksityiskohdat hylyn esineistöstä ja sukellusolosuhteista ovat käyttökelpoista materiaalia esimerkiksi houkuteltaessa museokävijää avaamaan omaa simuloitua kokemustaan. Kävijöiden omien tarinoiden ja tulkintojen esiin nostaminen olisi tärkeä lisä näyttelylle, mutta tilaa ja mahdollisuuksia niiden jakamiseen ei tarjota.

### 3.5.

#### **Vrouw Maria – simulaatio oppimisen näkökulmasta**

Oppiminen ja aktiivisen museokävijän esiin nostaminen ovat museoiden tärkeimpiä tavoitteita tänä päivänä. Pohdin seuraavassa Vrouw Marian -näyttelyä nimenomaan oppimisen kannalta. Keskityn vuorovaikutukseen ja käsitteellistämiseen osana oppimisprosessia. Kirjoitan kuitenkin ensin perinteisen museoteatterin vaikuttavuudesta ja käytän siinä Jacksonin ja Kiddin (2008, 135-141) tutkimusraportin tuloksia. Palaan vielä Vrouw Marian–simulaatioon ja mietin miten sen vaikuttavuutta kävijään voisi parantaa museoesitysten avulla.

Jackson ja Kidd (2008) toteavat tutkimusraportissaan, että koska jokainen yleisö ja museo poikkeaa niin paljon toisistaan, on mahdotonta antaa yhdenlaista mallia, jolla museoesitys varmasti onnistuisi. Tutkimus kykenee kuitenkin todistamaan sen voiman ja antamaan joitain välineitä yleisön osallistamiseen ja opettamiseen. (mp.)

*Performance, Learning & Heritage* –tutkimuksen (Jackson & Kidd 2008, 135 -141) tulokset kertovat, että museoesityksellä on usein positiivisia vaikutuksia kävijään ja nämä vaikutukset ovat pitkäaikaisia ja pysyviä. Esitys lisää kävijän arvostusta kohteeseen ja syventää aiheen kriittistä ymmärtämistä. Interaktiivisuus ja/tai osallistavuus auttavat kävijää paremmin muistamaan museon jakamaa tietoa ja sen esineistöä. Tässä auttavat esimerkiksi esiintyjän sijoittaminen tiettyyn ympäristöön ja hänen käyttämänsä esineet. Kun esitys integroidaan osaksi näyttelyn



muuta esillepanoa vahvistaa se vaikutusta. Esitys voi myös houkutella kävijän uudelleen museoon.(mp.)

Hyvin kerrottu tarina herättää kiinnostuksen ja empatiaa myös toisten tarinoihin ja kokemuksiin. Esitys kykenee antamaan äänen marginaaliin joutuneille yksilöille ja yhteisöille. Se on erinomainen väline haastavia ja vaikeita sisältöjä tutkittaessa ja antaa mahdollisuuden dialogille.Parhaimmillaan esitys onnistuu katsomaan asioiden kompleksisuutta.

Jos museoesitys kykenee näin hyvin vahvistamaan kävijän oppimista miten on simulaattoreiden laita? Entä mikä on museoesitystaiteen ja virtuaalitodellisuuksien suhde museoympäristössä? Tekevätkö simuloidut kokemukset esitysten tarjoaman kokemuksen tarpeettomaksi? Tarjoavatko ne aidomman kokemuksen kuin museoesitykset? Entä jos tarkastelemme näitä kahta, museoesitystaidetta ja virtuaalisimulaatiota oppimisen näkökulmasta? Kumpi jättää pysyvemmän ja syvemmän oppimisjäljen kävijään tai ehkä parempi kysymys olisi miten eri tavoin nämä vaikuttavat kävijään?

Vuorovaikutus on museoesitystaiteen tärkein oppimiseen vaikuttava tekijä. Simulaattorissakin tapahtuu vuorovaikutusta, tosin toisena osapuolena ei tällöin ole ihminen vaan laite. Kävijä kokee virtuaalimaailman yksin. Toinen mahdollinen puute liittyy sanallistamiseen. Kolbin oppimisteorian mukaan käsitteellistäminen on olennainen osa oppimisprosessia. Simulaation tarjoama kokemus jättää mahdollisesti tälläkin tavoin oppimisen vaillinaiseksi, koska ainakin Museokeskus Vellamossa ei kävijöille tarjota muuta mahdollisuutta purkaa kokemaansa kuin täyttää kysymyskaavake, jonka vain harvat ovat tehneet tai edes huomanneet. Kokemuksen jakaminen ja käsitteellistäminen ei Vrouw Marian –simulaation yhteydessä toteudu, ei myöskään kahdensuuntainen oppiminen.

Sain Merikeskus Vellamosta näiden harvojen kysymyskaavakkeiden vastaukset, joilla kartoitettiin *Vrouw Maria* – simulaatiokokemuksia; yleisesti palaute oli erittäin positiivista ja innostunutta. Jotkut museokävijät tulivat näyttelyyn nimenomaan kokeillakseen simulaattoria ja jotkut halusivat jopa kokeilla sitä uudestaan. 3 D tuntui houkuttelevan monia. Toisen projektorinlampun ollessa rikki museo sai paljon pettynyttä palautetta, koska simulaatio olikin toteutettavissa vain 2 D:nä. Kaikki eivät tosin edes huomanneet tätä eroa. Muutamit (nämä kuitenkin ovat poikkeuksia) olivat viipyneet simulaatiossa jopa tunnin kerrallaan.

Myös Aaro Sahari (2013, 43) kiinnittää huomiota yksin kokemiseen artikkelissaan Meidänkin museoon sellainen härveli. Kolme kertomusta merellisistä simulaattoreista näyttelyssä. Kritiikistään huolimatta hän ymmärtää syyt, miksi yhden käyttäjän vaihtoehtoon on päädytty.(mp.) Vrouw Marian tapauksessa liikkeentunnistusteknologian kyky erottaa useampia ihmisiä ei ole riittävä. Saharin(2013,43) mielestä museoissa käydään kuitenkin usein yhdessä muiden kanssa ja tulevaisuudessa olisi hyvä hylätä näkemys simulaattoreista vain yhden käyttäjän kokemuksena. Mikäli jaettu kokemus kuvaa simuloitavaa aihetta paremmin, myös simuloinnin pitäisi Saharin mukaan tarjota mahdollisuus jaettuun yhteiseen elämykseen. Näin se tarjoaisi kävijälle enemmän.(mp.)

Olisiko tässä mahdollista yhdistää esitystaiteen vahvuuksia virtuaalitodellisuuksien tarjoamaan kokemukseen? Voisiko esitystaiteen avulla tarjota kävijöille mahdollisuus purkaa kokemaansa? Kävijät eivät *Vrouw Maria* – simulaation yhteydessä saa mahdollisuutta kertoa omista vedenalaisen maailmaan liittyvistä mielikuvistaan ja tarinoistaan, joita meillä jokaisella kuitenkin on. Emme tiedä vastaako meriarkeologien ja muiden simulaation tehneiden tulkinnat kävijän omia mielikuvia. Esitystaiteen avulla olisi kenties mahdollista purkaa kävijän kokemusta *Vrouw Maria* sukelluksesta sekä antaa kävijälle mahdollisuuden jakaa omia tarinoitaan. Esimerkiksi roolissa olevan sukeltajan tai *Vrouw Marian* miehistöön kuuluneen merimiehen kohtaaminen voisi syventää kävijän kokemusta ja vuorovaikutuksessa näyttelijän kanssa hänellä olisi mahdollisuus sanallistaa omia havaintojaan ja kokemustaan. Dialogi roolissa olevan näyttelijän kanssa tai mahdollinen vierailun yhteydessä järjestettävä tarinatyöpaja ovat mahdollisia tapoja purkaa kävijän omia kokemuksia. Tarinatyöpajassa kävijän omat aikaisemmat mielikuvat, kokemukset vedenalaisesta maisemasta tai juuri koettu simulaatiosukellus tulisivat toisten jaettaviksi. Näin yksityinen kokemus tulisi sanallistettua.

Aaro Sahari(2013, 44-45) kirjoittaa virtuaalitodellisuuksien käyttöön liittyvistä puutteista. Hänen mukaansa saatavilla oleviin resursseihin on vaikea puuttua, mutta jos niitä kohdennetaan tarinallisiin ja pedagogisiin tavoitteisiin parannettaisiin myös simulaatioiden onnistumisen edellytyksiä. Hän korostaa kuinka jo suunnitteluvaiheessa olisi hyvä ottaa huomioon koko muikin näyttely ja ymmärtää simulaatio osana tätä näytteillepanoa. Olisi myös hyvä kysyä mitä simulaatiolla on tarkoitus sanoa, kenelle se on tarkoitettu ja minkälaisessa vuorovaikutuksessa se on suhteessa muuhun näyttelyyn. Saharin mielestä simulaatiot ovat nykyään valitettavan usein

kuin näyttely näyttelyn sisällä. Se sijoitetaan usein näyttelytilan nurkkaan tai jopa siitä täysin erilleen. Hän painottaa, että viemällä simulaatio kauas muusta näyttelystä menetetään mahdollisuus tämän elämyksellisen kokemuksen ja autenttisten esineiden välillä.(mp.)

Tässä olisi mahdollisesti vielä yksi mahdollisuus, jolla museoesitystaide ja simulaatio voisivat hyödyntää ja täydentää toisiaan. Esitysten avulla on mahdollista sitoa nämä fyysisesti erillään olevat virtuaalikokemukset osaksi muuta näyttelyä. Siksi jo suunnitteluvaiheessa olisi hyvä, että museokuraattorit, museoteatterilaiset ja simulaation suunnittelijat toimisivat yhdessä ja olisivat tietoisia toistensa ajatuksista.

Sahari (2013,45) jatkaa artikkelissaan museoesineiden sisältämistä tarinoista ja katsoo simulaattoreidenkin tavoitteena olevan juuri tarinoiden kertomisen. Hän näkee oivallisen mahdollisuuden luoda uudenlaisia vuorovaikutuskeinoja näyttelytilan kuvien ja esineiden välille. Hän on ehdottanut esimerkiksi museoesineiden ja tekstien liittämistä simulaattoriin, mutta katsoo, että myös museotietokantaan tallennettu informaatio ja taustalla vaikuttava tutkimus voitaisiin tuoda esille toisin kuin ohjata kävijä näyttelyvierailun jälkeen kirjastoon tai arkistoon hakemaan lisätietoa aiheesta.(mp.) Museoesitystaide voisi täyttää tämän tehtävän. Se voi tarjota tarpeellista lisätietoa, sitoa tarinoiden avulla simulaatiokokemuksen osaksi muuta näyttelyä ja sen esineistöä.

#### 4.

### JOHTOPÄÄTÖKSIÄ

Pyrin lopuksi tarkastelemaan mitä vastauksia kirjoitusprosessi on antanut alussa esittämiini kysymyksiin. Pohdin miten Merikeskus Vellamo onnistuu Mereen menetetyt, uudelleen löydetyt -näyttelynsä avulla vastaamaan museoille asetettuihin haasteisiin. Kirjoitan oppimisesta ja käytännössä apunani tuloksia, joilla vertailen perinteisen museoteatterin ja simulaattorin tuottamaa kokemusta. Keskityn tarinoihin, joissa minua erityisesti kiinnostaa kävijän tulkinta ja dramaturgiset valinnat. Avaan immersiiivisen kokemuksen käsitettä. Kirjoitan lisäksi vielä omasta oppimisestani kirjoitusprosessin aikana ja mietin minkälaisia jatkokysymyksiä kirjoitukseni mahdollisesti herättää.

Kirjoitusprosessin tuloksena ymmärrän paremmin niitä keinoja, joita Mereen menetetyt, uudelleen löydetyt -näyttelyn rakentamisessa on käytetty kävijän kokemuksen suuntaamiseksi yhä immersiivisempään suuntaan. Sain haastattelujen avulla tietoa kävijän näkökulmasta, miten hän on museokäynnin kokenut ja mitä merkityksiä sille mahdollisesti antanut. Haastatteluissa nousi esille erityisesti näyttelyn simulaatio-osuus, josta tuli myös keskeinen kiinnostuksen kohteeni. Tärkeimmäksi alueeksi työssäni nousivat sukellustarinat. Aitojen sukellustarinoiden vertailu simuloituihin sukelluksiin avasi mahdollisuuden tarkastella kokemusta ja sen tulkintaa ja siihen vaikuttavia tekijöitä. Tarinat antoivat mahdollisuuden pohtia immersiivisyyden käsitettä, joka osoittautui käyttökelpoisimmaksi välineeksi puhua kävijäkokemuksesta Vrouw Marian näyttelyssä.

Avatar – nimitystä käytettiin tietokonepelien yhteydessä ensimmäisen kerran vuonna 1985, jolloin Richard Garriot toteutti Ultima IV: Quest of the Avatar. Videopelien yhteydessä avatar tarkoittaa pelaajan representaatiota pelin maailmassa. Joissain peleissä pelaajan representaatio on määrätty, mutta useimmat pelit tarjoavat jonkin perus roolimallin, jonka fyysisiin ominaisuuksiin pelaaja voi vaikuttaa. Hän voi muuttaa roolihenkilön vaateista, kasvojen piirteistä tai muita ruumiillisia ominaisuuksia mielivaltaisesti. ([https://en.wikipedia.org/wiki/Avatar\\_\(computing\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_(computing)).) Samoin Vrouw Maria – simulaattori antaa kävijälle mahdollisuuden kokeilla uudenlaisia tapoja toimia sekä

muokata ja ylittää oman kehonsa rajat. Sukelluspelkoiselle se tarjoaa turvallisen mahdollisuuden kohdata oman pelkonsa, liikuntaesteinen pääsee käyttämään virtuaalista kehoaan miten tahtoo ja tylsistyneelle simulaattori saattaa tarjota hetken jännitystä ja seikkailun. Tikkanen (haastattelu 24.4.2015) kertoo kuinka sekä aito että simuloitu sukellus tuottivat hänelle voimakkaan onnistumisen tunteen. Vrouw Maria- simulaattorissa kävijä saattaa kokea huimaa kaikkivoipaisuutta, kun hän sukeltaa läpi hylän rakenteiden ja kykenee sulavasti pienentämään itsensä mahtuakseen ahtaaseen ruumaan. Hän voi kohdata vaaran tietoisena siitä, ettei hänen henkensä todellisuudessa ole uhattuna ja kokea toimivansa tilanteessa rohkeasti. Simuloitu sukellus voi näin voimauttaa kävijän. Itsen näkeminen uudella tavalla vieraassa ympäristössä, omien kehollisten rajojen ylittäminen, onnistumisen tunne sekä seikkailun tuottama jännitys yhdessä suovat kävijälle mahdollisuuden kokea ja omaksua syvemmin näyttelyn tarjoama maailma.

Tunnusomaista immersiiiviselle esitykselle on katsojan kuljettaminen tiettyä reittiä pitkin sekä moniaistisuus. Immersiivinen kokeminen edellyttää, että kävijän odotukset ja ennakkokäsitykset toteutuvat, että hän kykenee omalla toiminnallaan ja valinoillaan vaikuttamaan peliin/esitykseen – tässä simuloituun sukellukseensa (<https://fi.wikipedia.org/wiki/Immersio>). Myös simulaattorin käyttäjän oma ennakoasenne vaikuttaa kokemuksen intensiteettiin. Immersiivinen kokeminen vaatii sitoutumista ja syventymistä. Jos siihen yhdistyy vielä voimakas tunneside, toteutuu täydellinen immersio ja hän kokee voimakasta läsnäolon tunnetta, jota saattaisi kuvata ”siellä olemisen tunteeksi”. (mp.)

Näyttelyn esillepano johdattaa kävijän yhä syvemmälle Vrouw Marian tarinaan. Alun mielipidekäytävä sitouttaa kävijän haaksirikkoutuneiden hylkyjen maailmaan, se rakentaa sillan kävijän oman kertomuksen ja näyttelyn tarinan välille. Lehtileikkeet kenties avaavat kävijässä sellaisia muistin alueita, jotka houkuttelevat hänet tunnetasolla ottamaan Vrouw Marian tarina omakseen. Hän saattaa muistaa elämäntilanteen, jolloin kuuli Vrouw Mariasta puhuttavan ja hänen näyttelyyn kohdistuneet odotuksensa saattavat jopa kasvaa. Infotaulujen jakama tieto haastaa kävijää liittämään Vrouw Marian tarina osaksi laajempia historiallisia virtauksia ja aatesuuntia. Esinelainat ja digitoidut esineet auttavat konkreettisuudellaan kävijää siirtymään toiseen aikakauteen ja unohtamaan näyttelyn ulkopuolinen maailma. Simulaatio-sukelluksessa kävijän mahdollisuus vaikuttaa itse omaan kokemukseensa johtaa immersion syvenemiseen. Hän on aktiivinen ja tarjoaa impulsseja, joihin simulaattori vastaa. Hän ikään kuin luo omaa

kokemustaan, mikä synnyttää intensiivisen läsnäolon tunteen. Läsnäolon kokemusta syventää myös sukelluksen aikana koetut aikatasojen vaihtelut, jotka kenties horjuttavat käyttäjän ajantajua. Oman toiminnan synnyttämät reaktiot lisäävät hänen empaattista suhtautumistaan kohteeseen. Jatkuva valintojen tekeminen vaatii keskittymistä, joka saattaa viedä niin pitkälle, että ajan ja paikan taju katoaa. Hän mahdollisesti kokee tällöin täydellisen immersion ja tuntee ehkä hetkellisesti olleensa ”siellä”.

Mielestäni suurin ratkaisematon kysymys, johon näyttely ei vastaa on mitä tapahtuu kävijälle tämän kokemuksen jälkeen. Hän on kenties antautunut täydellisesti Vrouw Marian maailmaan, kokenut ehkä intensiivisen seikkailun ja vastauksena hänet repäistään kylmästi keskelle tätä päivää ilman tarinan jakamisen mahdollisuutta. Tämä on sääli sillä näyttely onnistuu monipuolisesti esittelemään aihettaan ja samalla saamaan esille kävijän oman tiedon kannustamalla ja provosoimalla häntä aktiivisesti osallistumaan näyttelyn tarjoamaan maailmaan. Hukkaan heitetty mahdollisuus.

Catherine Hughes (1998, 20-27) kirjoittaa kuinka museoista on tullut paikkoja, joissa kävijöiden tuottamasta tiedosta on tullut tärkeä osa museoiden toimintaa ja kuinka kaiken tämän toiminnan ytimessä on kasvatusta. Hän vertaa museoita koululuokan ja huvipuiston yhdistelmäksi, jossa viihtymisen ohella kävijälle tarjotaan mahdollisuuksia uuden oppimiseen ja muutokseen.(mp.) Marja Sakari(2007, 104) tuo kirjoituksessaan esille museoiden muutoksen julkiseksi tilaksi, kuinka museoista on tullut erilaisten ryhmien tapaamispaikkoja ja kuinka ne pyrkivät avaamaan ovensa ympäröivälle yhteisölle. Mereen menetetyt, uudelleen löydetyt - näyttely onnistuu herättämään uusien museokävijöiden kiinnostuksen. Nuoret ovat olleet erityisen kiinnostuneita Vrouw Maria – simulaattorin käytöstä ja sen ansiosta nuoret ovat saattaneet jopa toistaa museokäyntinsä. Se, miten museo on onnistunut tuomaan kävijöiden tuottaman tiedon esille ja osaksi näytteillepanoa ei ole loppuun asti toteutettu. Museovierailu ei anna tilaa kävijän omille kertomuksille. Mikäli mielipidekäytävän tarkoitus on aktivoida kävijää ottamaan kantaa asiaan, toivetta ei ole viety loppuun käytännössä. Muutenkin, kävijän kokemus sivuutetaan lähes kokonaan. Hänelle ei tarjota mahdollisuutta kertoa omaa sukellustarinaansa, joka saattaisi tuoda kiehtovan lisän itse näyttelyyn ja vahvistaa merkittävästi kävijän omaa kokemusta. Kun jakamisen mahdollisuus sivuutetaan

kävijän kokemus jää vaillinaiseksi. Kolbin teorian mukaisesti sanallistaminen ja merkitysten anto on tärkeä vaihe oppimisessa, jotta se jättäisi pysyvemmän jäljen oppijaan. Vastuu kävijästä ja kiinnostus hänen tuottamaan tietoon ja kokemukseen ei hyödynnetä näyttelyssä tarpeeksi. Tätä tekijät ovat itsekin pohtineet löytämättä asialle ratkaisua.

Steven Watsonin (luento 8.5.2015) esitelmän herättämä keskustelu tuotti erilaisia menetelmiä, joilla kävijän kokemusta voisi aktiivisesti tallentaa. Museovierailijan kehoon voi esimerkiksi kiinnittää erilaisia antureita mittamaan kehossa tapahtuvia muutoksia näyttelykierroksen aikana. Ihon lämpötilan muutokset tai sydämen lyöntitiheyden muutokset voisivat kertoa meille jotakin katsojan mielenliikkeistä ja tunteista. Vierailijan mukana saattaisi kulkea havainnoija, joka tallentaisi kaiken tiedon, jonka voi lukea kävijän ruumiinkielestä, ilmeistä tai äänestä. Vierailijan mukana näyttelyssä voisi kiertää eräänlainen kanssakulkija, joka tallentaisi heidän keskinäisen dialoginsa. Nämä ovat vain esimerkkejä, joista osa saattaisi olla kävijän mielestä yksinkertaisesti kiusallisia, mutta osoittavat, että keinoja kävijän kokemuksen tallentamiseen ja esille tuomiseen on olemassa rajattomasti. Kysymys onkin mielestäni siinä otetaanko kävijän tuottama tieto ja kokemus tarpeeksi vakavasti näyttelyä suunniteltaessa. Kirjoittaessani tämä on ollut asia, johon olen toistuvasti törmännyt. Museovierailija jätetään turhan yksin kokemuksensa kanssa ja käynti jää ikään kuin vajaaksi, kesken, koska vierailijan tarina ei tule kuulluksi.

Kolbin oppimisteorian mukaisesti kokemuksen sanallistaminen ja käsitteellistäminen on tärkeä vaihe uuden asian omaksumisessa. Oppimisteoreetikot ovat jo kauan sitten hylänneet käsityksen yhdensuuntaisesta oppimisesta, sen sijaan kasvatus tapahtuu nyt vuorovaikutuksessa oppijan kanssa. Mietin kirjoittaessani minkälaisena vuorovaikutus toteutuu tietokonesimulaattorissa verrattuna museoteatterin tarjoamaan elävän ihmisen kanssa käytävään vuoropuheluun. Oman perehtyneisyyteni kasvaessa huomaan muuttaneeni käsityksiäni. Dialogi simulaattorin kanssa ei enää edusta minulle yksiselitteisesti yksin kokemista, vuorovaikutusta vain laitteen kanssa. Se onnistuu mielestäni toimimaan myös kokemusta rikastuttavana peilinä kävijälle. Kuitenkin simulaattorin tarjoaman kokemuksen syvyys ja monitasoisuus häviää elävän ihmisen kanssa käytävälle vuorovaikutukselle. Gradutyöni edetessä ristiriita perinteisen museoteatterin ja simulaattorin tuottamien vaikutusten välillä on näyttäytynyt yhä selvempänä. Elävän näyttelijän läsnäolo ja vuorovaikutuksen laatu jättää kiistatta pysyvemmän jäljen kävijään, mutta hehkutan silti simulaattorin kykyä esimerkiksi auttaa kävijää uppotumaan esityksen maailmaan, voimauttaa

hänet tai auttaa häntä näkemään itsensä uudella tavoin. Jacksonin ja Kiddin (2008, 117-119) mukaan esityksessä voimakkainta on juuri näyttelijän läsnäolo. Olennaista ei ole hänen välittämänsä tieto, vaan näyttelijän ja katsojan välillä tapahtuva vuorovaikutus. Tähän haasteeseen simulaattori ei kykene vastaamaan. The Transformative Power of Performance – teoksessaan (2008, 67-69) Fischer –Lichte kirjoittaa miten vastaanoton kehä toimii tilanteessa, jossa näyttelijänä on tekninen vempain. Näyttelijän reaktiot kyllä toteutuvat, vaikka vastaukset ovatkin ennalta suunniteltuja ja reaktioita on rajoitettu määrä. Hetkellisyys ja impulsiivisuus jäävät kuitenkin puuttumaan.(mp.)

Jacksonin ja Kiddin (2008, 135-141) tutkimusraportti tarjoaa tärkeää tietoa perinteisen museoteatterin vaikutuksesta kävijöihin. Vaikka heidän tutkimuksensa tarkasteleekin esityksiä, jotka toteutetaan historiallisessa kohteessa, ovat tulokset kiinnostavia myös pohdittaessa Merein menetetyt, uudelleen löydetyt – näyttelyä ja sen simulaatio-osuutta. Raportin (Jackson & Kidd 2008, 135-141) mukaan teatteri rikastuttaa museokävijän kokemusta monin eri tavoin ja esitykset herättävät historian eloon ja luovat syvempiä ja uudenlaisia merkityksiä kävijöille. Tutkimus osoittaa, että esitys lisää museokävijän ymmärrystä ja empatiaa aihetta kohtaan. Koska tutkimuksen kohteena olivat myös aikuiset kävijät tulokset pätevät kaikkiin ikäryhmiin.(mp.)

Kuten jo olen todennut, oppimisen kannalta on tärkeää korostaa, että esitysten tulisi tarjota museokävijälle mahdollisuuden purkaa ja sanallistaa kokemansa. Jakamisen tärkeys nousi esille kuunnellessani sukellustarinoita. Haastateltavani huomasi kesken kertomustaan kuinka innostuu omasta tarinastaan. Hän kuvasi kuinka kokee uudelleen voimakkaana sen tunteen, jonkinlaisen alkukipinän, joka on vaikuttanut niin paljon hänen myöhempiin valintoihinsa. Kertoja koki löytäneensä asian ikään kuin uudelleen ja ymmärtävänsä nyt kuinka merkittävä kokemus on hänen elämässään ollut. Käsitteellistämisen toteutuminen ja vuorovaikutus toisen kanssa ovat esitystaiteen vahvuuksia ja sen tärkeitä ominaisuuksia pyrittäessä syventämään oppimistuloksia, moniäänisyyttä unohtamatta. Museoesitystaide voi kenties auttaa virtuaalitodellisuuden integroimisessa muuhun näytteillepanoon, kuten ympäröivään esineistöön ja niiden tarinoihin. Se ja 3D-simulaatiot voivat hyödyntää ja tukea toisiaan. Esitysten avulla kävijöiden omia kokemuksia ja tarinoita saadaan kerrottua eikä kävijä jää simulaatiokokemuksessaan yksin.



Kirjoittaessani yhä tärkeämmälle sijalle nousivat tarinat. Minulle kerrottiin hylkysukelluksista ja luin Vrouw Marian hyllylle tehtyjä sukellustarinoita. Kuulin lisäksi yhden simulaattorin avulla tehdyn sukellustarinan. Näistä tarinoista ja niiden vertailusta tuli itseäni kaikkein eniten kiinnostava osa koko työssäni. Kertojan tulkinta ja hänen valintansa simuloitun sukellusretken aikana soivat tilaa myös omille tulkinnoilleni. Oli kiinnostavaa kirjoittaa kuinka kävijän omat sukellusmuistot vaikuttivat simulaattorin käyttöön. Sukeltaja teki samoja valintoja simulaattorissa ja halusi toistaa siinä aikaisemmin kokemaansa oikeaa sukellusta. Hylkysukellus ja Vrouw Mariaa ympäröivä laaksomaisema saivat hänet palaamaan ja toistamaan simuloitussa kertomuksessaan tiettyä hetkeä yhä uudelleen. Siinä sukeltaja katsoo ylhäältä vuoren rinteeltä alas laaksomaisemaan, jossa hylky sijaitsee. Haastateltavani halusi toistaa simulaattorissa itselle merkittävimmän oikean sukelluskokemuksen ja hetken ”jolloin hän katsoi vedenalaista maisemaa aivan uusin silmin ja näki hyllyn osana ympäröivää maisemaa”. Mielestäni myös se on kiinnostavaa, kuinka käyttäjän vahvat ennako-odotukset ja toiveet vaikuttivat hänen simulaattorisukelluksen aikana tekemiinsä valintoihin.

Oman kirjoitusprosessini aikana työni muuttui lisääntyneen tiedon myötä. Se miten aluksi rajasin aiheeni, ei vähitellen tuntunutkaan riittävältä ja pyrin laajentamaan näkökulmaani ja sukeltamaan hieman syvemmälle tutkiessani sitä. Perinteinen museoteatteri ei enää riittänyt kiinnostuksen kohteeksi vaan pyrin tarkastelemaan esillepanoa esityksenä. Pikku hiljaa minulle tarkentui yhä selvemmäksi kuinka juuri se miten kokemusta pyritään rakentamaan ja minkälaisia kokemuksia esitys tuottaa oli kiinnostavinta. Samoin, oppiminen ei enää painottunutkaan olettamallani tavoin, vaan puhuin enemmänkin muutoksesta ja tarkastelin sitä immersiiivisen kokemuksen avulla. Entä mitä löysin sukeltaessani aiheeseen? Jos mietin onnistuinko hahmottamaan mitä kohti työssäni etenin, en ole varma onnistuinko. Ehkä se, että osaan nähdä nyt paremmin ne asiat, jotka minua eniten kiinnostavat ja joita mahdollisesti haluaisin tutkia tulevaisuudessa, on suurin ”aarre” jonka kirjoitukseni avulla löysin. Aihe liittyy tarinoihin ja kertomisen upottavaan kokemukseen.

Valitsemani teoriaosuuden tulokset vastasivat pitkälle kirjoituksessani eteen tulleita havaintoja. Kuitenkin loppuvaiheessa karsin paljon käyttämäni materiaalia, koska se ei enää tuntunut vievän

eteenpäin. Esimerkiksi liminaalin käsite ei enää vastannutkaan aiheen käsittelyyn toivomallani tavalla, sen sijaan aiheen avaaminen immersiiivisen kokemisen avulla tuntui mielekkäämmältä. Koska museoiden kävijäkoemusta on tutkittu vielä kovin vähän, ei niistä saatuja tutkimustuloksia ollut paljon luettavissa. Työni alussa painotin ehkä enemmän oppimista ja oppimisteorioita ja vasta työn edetessä huomasin tarvitsevani nimenomaan katsojan /vastaanottajan kokemusta tutkivaa tietoa. Valitsemani teoriaosuus ei siis aivan vastannut niitä tarpeita, joita työni kirjoittamisen myötä toi esille. Toisaalta uusien vaikutteiden ja teorioiden tarve kenties osoittaa, että prosessin myötä ymmärrykseni aihetta kohtaan syveni ja odottaa nyt uusia kysymyksenasetteluja.

## LÄHTEET

Alvik, Riikka 2012: *Vrouw Maria*, Mereen menetetyt, uudelleen löydetty. Toim. Eero Ehanti, Johanna Aartomaa, Irma Lounatvuori & Erik Tirkkonen. Museovirasto, Otavan kirjapaino

Alvik, Riikka 2012: *Kauppa-alukset St Mikael ja Vrouw Maria ja niiden lastit*, Mereen menetetyt, uudelleen löydetty. Toim. eero ehanti, Johanna Aartomaa, Irma Lounatvuori & Erik Tirkkonen. Museovirasto, Otavan kirjapaino

Bakhtin, M. 1981: *Discourse in the novel*, reprinted in *the Dialogic Imagination: Four Essays*, Austin: University of Texas Press

Balme, Augusto 2008: *Theatre Studies*, Cambridge University Press

Beebe, William 1940: *Valtameren syvyyksissä*, suom. Kyllikki Koveri, Otava

Bell, Catherine 2009: *Ritual Theory, Ritual Practice, Constructing Ritual*, s.19-29, *Constructing Meaning*, s. 30 -46, Oxford University Press

Cousteau, Jacques Yves 1953:*Hiljainen maailma* , suom. Yrjö Kivimies, Tammi

Dewey, John 1938: *Experience and Education*, NY and London: Mac Millan Publishers

Ehanti, Eero 2012: *Mereen menetetyt*, Mereen menetetyt, uudelleen löydetty. Toim. Eero Ehanti, Johanna Aartomaa, Irma Lounatvuori & Erik Tirkkonen. Museovirasto, Otavan kirjapaino

Freire, Paulo 1970: *Pedagogy of the Oppressed* , trans. Myra Bergman Ramos, Bloomsbury Academic

Fischer –Lichte, Erika 1992: *The Semiotics of the Theatre*, s. 58 -63, translated by Jeremy Gaines and Doris L. Jones, Indiana University Press

Fischer – Lichte, Erika 2002: *History of European Drama and Theatre: Theatre and Identity: Theatre as liminal space*, London: Routledge

Fischer-Lichte, Erika 2008: *The Transformative Power of Performance: A new aesthetics*, translated by Saskya Iris Jain, London: Routledge

Gadamer, Hans-Georg 1975: *Truth and Method*, London: Sheed & Ward

- Gardner, Howard 1993: *Frames of Minds: The Theory of Multiple Intelligences*, New York: Basic Books
- Hooper-Greenhill, Eilean 1992: *Museums and the Shaping of Knowledge*, London: Routledge
- Hooper-Greenhill, Eilean 1997: *Museum Learners as active post-modernists*, Journal for Education in Museums 18
- Hughes, Catherine 1998: *MUSEUM THEATRE Communicating with Visitors Through Drama*, Portsmouth: Heinemann
- Jackson, Anthony 2007: *Theatre, Education and the Making of Meanings*, Manchester University Press
- Jackson, Anthony & Kidd, Jenny 2008: *PERFORMANCE, LEARNING & HERITAGE*, report, University of Manchester
- Kolb, David 1985: *Experiential Learning: Experience as the Source Learning and Development*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall
- Koskenniemi, Pieta 2007: *Osallistava teatteri DEVSING ja muita merkillisyyksiä*, Opintokeskus Kansalaisfoorumi
- Noble, Joseph Veach 1970: *Museum Manifesto*, Museum News April 48
- Sahari, Aaro 2013: *"Meidänkin museoon sellainen härveli" Kolme kertomusta merellisistä simulaattoreista näyttelyssä*, Helsinki: Tekniikan Waiheita 4/13
- Sakari, Marja 2007: *Museo mahdollisuuksien tilana*. Teoksessa *TAIDE KESKELLÄ ELÄMÄÄ 2007*, (toim.) Marjatta Bardy, Riikka Haapalainen, Merja Isotako ja Pekka Korhonen, Helsinki: LIKE
- Sauter, Willmar 2000: *The Theatrical Event: Dynamics of Performance and Perception*, Iowa City; University of Iowa Press
- Schechner, Richard 1977: *Performance Theory, Toward a Poetics of Performance*, s. 153- 186, NY: Routledge
- Svinhuvud, Kimmo 2010: *Gradutakuu*, s. 173-179, Tammi

Tikkanen, Sallamaria 2012: *Vrouw Marian kuulematon äänimaailma*, Merein menetety, uudelleen löydetyt. Toim. Eero Ehanti, Johanna Aartomaa, Irma Lounatvuori & Erik Tirkkonen. Museovirasto, Otavan kirjapaino

Tikkanen, Sallamaria 2012: *Vrouw Marian vedenalainen maisema*, Merein menetetyt, uudelleen löydetyt. Toim. Eero Ehanti, Johanna Aartomaa, Irma Lounatvuori & Erik Tirkkonen. Museovirasto, Otavan kirjapaino

Turner, Victor 1982: *From Ritual to Theatre*, New York: Performing Arts Journal Publications

Vajanto, Krista 2012: *Värejä merten takaa*, Merein menetetyt, uudelleen löydetyt. Toim. Eero Ehanti, Johanna Aartomaa, Irma Lounatvuori & Erik Tirkkonen. Museovirasto, Otavan kirjapaino

Van Gennep, Arnold 1908: *Rites de passage*, London: Routledge and Kegan Paul

Suulliset tiedonannot:

Etelämäki, Marja: Tieteellisen kirjoittamisen kurssi (19.5.-4.6.2015), TIEKIRks15, Helsingin Yliopisto

Itkonen, Satu: haastattelu 27.3.2015, Helsinki

Tikkanen, Sallamaria: haastattelu 24.4.2015, Helsinki

Watson, Steve 2015: luento *The Castle Imagined: Some thoughts on affect and emotion in the experience of heritage*, 8.5.2015, Helsinki

Transmission project 2000, Royal National Theatre, London

Internet:

ptoweb.org/aboutpto/a-brief-biography-of-paulo-freire/

[http://en.wikipedia.org/wiki/Ivan\\_Illich](http://en.wikipedia.org/wiki/Ivan_Illich)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Lev\\_Vygotsky](http://en.wikipedia.org/wiki/Lev_Vygotsky)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Avatar\\_\(computing\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_(computing))

<https://fi.wikipedia.org/wiki/Immersio>

