

Nina Luostarinen (toim.)

TAITEEN VALAISEMIA PAIKKOJA

– tapausesimerkkejä taiteen käytöstä kulttuuriperintökohteilla

SELECTED ARTICLES ARE IN ENGLISH

HUMAK

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

LIGHTS ON!

Nina Luostarinen (toim.)

TAITEEN VALAISEMIA PAIKKOJA

– tapausesimerkkejä taiteen käytöstä kulttuuriperintökohteilla

Nina Luostarinen (toim.)
Taiteen valaisemia paikkoja – tapausesimerkkejä taiteen käytöstä kulttuuriperintökohteilla

ISBN 978-952-456-312-3 (painettu)
ISBN 978-952-456-313-0 (verkkojulkaisu)

ISSN 2343-0664 (painettu)
ISSN 2343-0672 (verkkojulkaisu)

Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja, 65.

© Humanistinen ammattikorkeakoulu, 2018

Taitto: Emilia Reponen

Kansikuva: Pirjo Lindfors

Kuvat : s. 8: Ilkka Nissilä, s. 14: Paula Kostia, s. 44: Ilpo Koskela, s. 56: Aino von Boehm, s. 58: Kirsi MacKenzie, s. 64: Hilja Palviainen, s. 76: Light painting: Jani Lainio & Eki Tanskanen, kuva: Kirsi MacKenzie, s. 84: Paula Lehtonen, s. 92: Aron Urb, s. 100: Ilkka Nissilä

Nina Luostarinen
JOHDANTO 9

Nina Luostarinen, Hannu Sirkkilä & Kerttu Lehto
PAIKANPIIRIIN ASTUMISIA – KEHOLLISET JA TAIDEPERUSTAISET MENETELMÄT KULTTUURIHISTORIALLISEEN PAIKKAAN KIINNITTYMISEN KEINOINA (KUUSISTON PIISPANLINNAN RAUNIOILLA) 15

STEPPING INTO THE REALM OF PLACE – CORPOREAL AND ARTS-BASED METHODS AS MEANS OF ATTACHMENT TO A PLACE OF CULTURAL-HISTORICAL SIGNIFICANCE (AT THE KUUSISTO EPISCOPAL CASTLE RUINS) 43

Ilpo Koskela
LIGHTS ON! HISTORIA ELOON SARJAKUVAN KEINOIN 45

Minna Hautio
PYSÄYTTÄVIÄ PARADOKSEJA 53

Anthony Schrag
FINISH WHAT YOU START... (KEN LEIKKIIN RYHTYY, SE LEIKIN KESTÄKÖÖN) – EXPLORING PLACE THROUGH PLAY 59

Hannu Sirkkilä
HISTORIALLISTEN KOHTEIDEN UUDET MAHDOLLISUUDET JA MERKITYKSET – LÄSNÄOLOA, HILJAISUUTTA, KEHOLLISUUTTA 65

NEW OPPORTUNITIES AND MEANINGS OF HISTORICAL SITES – PRESENCE, STILLNESS, CORPOREALITY 75

Kirsi MacKenzie
LIGHT PAINTING WORKSHOPS ON THE LIGHTS ON! PROJECT SITES 77

Paula Lehtonen & Jenni Pystynen
REFLECTION OF HISTORY – LIGHTS ON RAASEPORI - VALOTAIDE PROJEKTI 85

Lagle Heinmaa & Anett Männiste
LIGHTS ON! GAVE LIGHT TO VISITORS AND TO ESTONIA IN GENERAL 93

Nina Luostarinen
LOPUKSI 100


49

Nina Luostarinen

JOHDANTO

Ai missä täällä muka on se linna? Eihän tässä ole kuin kasa kiviä. Sade on liottanut opastetaulun tekstin paikoin lukukelvottomaksi, ja jotkut ovat repineet toisen kyltin nuotion sytykkeeksi. No niin, eiköhän tämä ole nähty. Varpaita paleltaa ja pimeäkin alkaa tulla.

Kuitenkin tälläkin paikalla on muinoin ollut merkittävä vallan keskittymä. Valtaapitävien merkittävä linnoitus, josta on johdettu Suomen kansan kohtaloita, juonittu, juovuttu, rakastettu, vihattu ja sodittu. Puolustettu arvoja ja viety aatteita eteenpäin. Kiillotettu arvoesineitä, yskitty savussa, kompastuttu viitanhelmaan ja murrettu leipää.

PAIKAN VOIMA

Onko paikan voimasta vielä tänäkin päivänä aistittavissa jotakin? Entä voisiko valtaapitävien karismasta saada jotakin imettyä itseensä vain koskemalla ikiaikaista kiveä tai tanssimalla muurin ympäri? Kuinka paikan menneisyyden voisi kertoa kiinnostavasti, innostavasti ja kiehtovasti? Miten kertoa menneistä loiston päivistä muutakin kuin vuosilukuja? Kuinka tarinat saisi eläväksi, kuinka historian käänteet itse koettavaksi, kuinka juonenkäänteet jaettavaksi? Entä kuinka karkottaa tämä kompastuttava pimeys?

Lights on! -hanke toteutettiin vuosina 2015–2018. Sen tavoitteena oli tuoda paremmin tietoisuuteen kahdeksan kulttuuriperintökohteen historia ja tarinat. Kaikki kohteista, joista neljä suomalaisia, neljä virolaisia, ovat muinaisia vallan linnakkeita, joista on historian jossakin kohtaa käytetty maan ylintä hallinollista, uskonnollista tai sotilaallista valtaa. Tällä hetkellä kohteet ovat kuitenkin pahasti raunioituneita, osassa niistä ei ole juuri mitään vanhoista rakenteista jäljellä. Ne olivat myös suuren yleisön unohtamia, eikä useasta kohteesta ole juuri kukaan koskaan kuullutkaan. Hankkeen alkaessa myös kävijäkokemus oli paikoin heikko – huima historia vallan keskipisteenä ei vierailijalle auennut. Hankkeen aikana koetettiin kokeilukulttuurin hengessä löytää uudenlaisia osallistavia, pelillisiä ja yhteisöllisiä keinoja tuoda menneet ajat omakohtaisiksi elämyksiksi.

Hankkeen kuluessa kohteiden nykyiset hallinnoijat Metsähallitus ja RMK tekivät kohteiden infrastruktuuriin parannuksia. Humakin osatoteutuksessa keskityttiin pilotoimaan toimintamuotoja, joilla paikan historia ja tarinat tulisivat koettavaksi elämysten ja osallistumisen kautta.

Reilun kolmen toimintavuoden aikana toteutettiinkin lukuisa joukko erilaisia kokeiluita. Näitä kokeiluita ideoitiin mm. opiskelijoiden kansainvälisellä innovaatioleirillä ja toteutettiin myös osana kulttuurituotannon innovaatio-opintoja sekä



Kuva: Venla Luostarinen

markkinoinnin ja taiteen tuntemuksen opintojaksoilla. Isoina ponnistuksina tuotettiin myös digitaalisia pelejä: sekä verkossa pelattava graafinen kertomus Kuusiston linnanraunioiden myytistä että kaikilla kohteilla pelattava lisätyn todellisuuden pelikokonaisuus, jossa menneisyyden hahmot antavat kävijälle tehtäviä ratkaistavaksi. Kaikille kohteille toteutettiin myös mobiiliopastus.

Kuitenkin, projektin nyt juuri päätyttyä, on todettava, että vaikka teknologisiin toteutuksiin satsattiin eniten aikaa ja rahaa, onnistuneimpia, koskettavimpia ja vaikuttavimpia kokonaisuuksia olivat taiteeseen ja kulttuurin perustuvat toiminnot. Teknologiset ratkaisut ovat jo valmistuessaan helposti vanhentuneita, kun taas taiteen tavat näyttäytyvät ajattomina. Taideperustaisen toiminnan kautta paikan tuntua tuotiin parhaiten esille ja mahdollistettiin paikan tarinoiden kokeminen ja ymmärtäminen.

ONNISTUNEITA ESIMERKKEJÄ TAITEEN MAHDOLLISUUKSISTA PAIKKAKOKEMUKSESSA

Tässä julkaisussa esitellään onnistuneimpia esimerkkejä matkan varrella. Julkaisun aloittaa Nina Luostarisen, Hannu Sirkkilän ja Kerttu Lehdon yhteisartikkeli, joka avaa taideperustaisen toiminnan merkitystä ja mahdollisuuksia paikkaan kiinnittymisen välineenä. Artikkeli esittelee myös LARP-toimintaa osana historian elävöittämistä.

Vierailijakokemusta parantamaan kaikille kahdeksalle kohteelle tuotettiin sarjakuvamuotoon tehtyjä opastauluja, joissa fragmentteja kohteiden historiasta on helposti omaksuttavissa sarjakuvataiteen kautta. Taitelija Ilpo Koskinen kertoo artikkelissaan sarjakuvien syntyprosessista: miten kohteiden historia, uskomukset ja tarinat muotoutuivat lopulta sarjakuvatauluiksi. Artikkeli sisältää myös havainnollistavia kuvia luonnoksista ja toteutusvaiheen viilauksista, jotta sekä historiallinen paikkansapitävyys että tarinallinen mukaansatempaavuus toteutuvat. Kohteille tehnyt sarjakuvataulut olivat esillä myös Oulun sarjakuvafestivaaleilla marraskuussa 2018.

Minna Hautio esittelee artikkelissaan kansainvälisen opiskelijaryhmän osana innovaatio-opintojaan toteuttaman Kuusisto Paradox -teoksen, jossa videoprojisoinnilla avattiin yhden tammikuisen illan ajaksi aikaikkuna Kuusiston linnanraunioiden ja Turun vilkkaan kävelykadun välille. Näiden kahden kohteen eri aikarytmi punoi vaikuttavan yhteyden paikkojen välille.

Vallisaaressa toteutettiin toukokuussa 2018 taidesotaleikki. Tässä yhteisötaiteellisessa leikissä oli perustana Vallisaaren ja Kuninkaansaaren paikallishistoria. Aamupäivän taidetyöpajassa tutkittiin mikrovaltiota. Osallistujat jaettiin kahteen – Vallisaaren ja Kuninkaansaaren – joukkueeseen. Kumpikin tiimi sai tehtäväkseen luoda omat valtionsa: suunnitella lippunsa, sopia lait ja säännöt sekä perustaa hallinnon ja toimintatavat. Iltapäivän taidesotaleikki muistutti lapsuuden lipunryöstöä ja se houkutteli nyt aikuisikään ehtineitä leikkijöitä suunnittelemaan ja taktikoimaan kuinka vastustaja voidaan voittaa ja valloittaa toinen saari omaksi. Toinen leikin suunnittelijoista ja toteuttajista, Anthony Schrag, kuvaa artikkelissaan päivän kulkua sekä sitä, kuinka taide voi toimia välineenä paikan ja identiteetin kaltaisten monimutkaisten käsitteiden tutkimiseen.

Hannu Sirkkilä kuvaa artikkelissaan osana Valon ja hiljaisuuden ilta -tapahtumaa toteuttamiaan Mindfulness-kävelyitä. Matkan varrella ohjaukset sisälsivät seisomameditaatiota, visuaaliseen ja äänimaisemaan huomion kiinnittämistä sekä tuntomeditaationa puiden koskettelua. Kävelymeditaatio päättyi linnaraunion keskiosaan, jossa luotiin tietoisella läsnäololla yhteys linnaan paikkana ja sen historiaan. Artikkelissa tuodaan esille historiallisia kohteiden kehittäminen paremmin löydettäviksi ja käytettäviksi tarjoamalla esimerkiksi juuri ohjattuja mindfulness-kävelyjä. Historiallisista kohteista voidaan tällaisin toimintamuodoin kehittää kohderyhmänsä tavoittavia hiljaisuuden ja rauhoittumisen paikkoja, joissa osallistujat voivat kokea ja tuntea mennyttä sekä saada autenttisia kokemuksia hiljaisuudesta ja luonnosta.

Suomen kohteilla toteutettiin huhtikuussa 2017 valomaalaustyöpajojen sarja. Niissä osallistujille annettiin etukäteen tutustutettavaksi kohteiden historiaa ja tarinoita. Illan ja yön kestäneen työpajan aikana näitä tarinoita toteutettiin valomaalauksiksi, joissa paikkojen tunnelma avautui sekä osallistujille että myöhemmin kuvien katsojille aivan uudella tavalla. Kirsi MacKenzie kertoo artikkelissaan valomaalaustyöpajojen käytännön toteutuksesta ja niiden merkityksestä kohteiden paikkakokemuksen edistäjänä.

Lights on Raasepori! -valotaidekilpailussa etsittiin sykähdyttävää ja kiehtovaa valaistusideaa, jonka Raaseporin rauniolinna saa ylleen valotapahtumassa elokuussa 2017. Kilpailuehdotuksia tuli Suomen ohella mm. Italiasta, Englannista, Virosta, Venäjältä, Romaniasta ja Kiinasta. Tuomaristo valitsi voittajaksi ”Reflection of History” -valoteoksen, jonka olivat tehneet valosuunnittelija Jenni Pystynen ja mediataiteilija Paula Lehtonen. Voittajateoksen teemana oli muuntaa videoprojektorien avulla Raaseporin läntinen julkisivu peiliksi, johon heijastetaan linnan historian tapahtumia 1300-luvulta nykypäivään. Valotaideteoksen toteuttajat Pystynen ja Lehtonen avaavat artikkelissaan teoksen syntyvaiheita – kuinka linnan historia muuntui valotaiteeksi ja lopulta linnan seinään projisoiduksi teokseksi.

Julkaisun päättää Anett Männisten ja Lagle Heinmaan artikkeli valotaiteen merkityksestä Keila-Joan paikkakokemuksesta. Keskeisenä osana elokuussa 2018 järjestettyä, todella suosituksi osoittautunutta, Valge Öö Keila-Joal -tapahtumaa oli kartanopuiston alueelle koottu kansainvälinen valotaidenäyttely. Männiste ja Heinmaa esittelevät artikkelissaan paitsi valotaidekokonaisuutta myös sen vaikutusta siihen, kuinka kyseinen kohde nähdään ja koetaan jatkossa.

TAIDE, KULTTUURI JA TAITEEN KAUTTA TEKEMINEN VÄLINEENÄ YMMÄRTÄÄ PAIKKAA

Sekä artikkeleiden että projektipäällikön näkökulmasta näyttääkin siis ilmeiseltä, että mikäli paikkojen historian, tarinoiden ja vallan kokemuksen halutaan tuottavan kävijöille aidosti merkityksellisiä kokemuksia, jotka edesauttavat paikkaan kiinnittymistä, on ensiarvoisen tärkeää käyttää menetelminä taidetta, kulttuuria sekä niitä soveltavia toimintamuotoja. Historia voi tulla koettavaksi, paikkojen tarinoihin voi osallistua ja niiden merkitykseen voi tunneperustaisesti ja moniaistisesti resonoida. Valon symboliikka toteutui hankkeessa monella tavoin – se tarkoitti kohteiden saattamista kuvainnollisesti kohdevaloon, niiden konkreettista elävöittämistä valotaiteella ja yhteisöllistä kokoontumista valon äärelle.

Hankkeella tavoiteltiin kohteille lisää näkyvyyttä ja kiinnostavuutta. Tällä tavoin haluttiin myös tavoittaa uusia kävijäryhmiä, kenties samalla myös puolestapuhujia. Rauniolinnat voivat kuitenkin olla paljon muutakin kuin bussiretken pikainen kohde. Ne voivat olla portti muinaisten kertomusten maailmaan, syvään ymmärrykseen sekä paikasta että siinä piilevistä voimista. Näiden voimien ja taideperustaisen toiminnan kautta voi oivaltaa myös jotakin uutta itsestään ja omista voimavaroistaan. Historian perspektiivin kautta on mahdollista jäsentää omaa elämäänsä ja kerronnallisuuden kautta peilata omia vaiheitaan tai tunteitaan. Juuri nyt, kun koemme ympärillämme olevan paljon epävarmuutta, historia tarjoaa mahdollisuuden pysähtyä, katsoa taaksepäin ja ymmärtää kuinka asiat toistuvat yllättävän samankaltaisina ihmiskunnan vaiheissa yhä uudelleen ja uudelleen.



Kuva: Ilkka Nissilä


Kuusiston linna

Nina Luostarinen, Hannu Sirkkilä & Kerttu Lehto

PAIKANPIIRIIN ASTUMISIA

– Keholliset ja taideperustaiset menetelmät kulttuurihistorialliseen paikkaan kiinnittymisen keinoina (Kuusiston piispanlinnan raunioilla)

Onnelliset kuitenkin oli hälle nämä päivät, kirkkaus täytti rintansa, oli haihtunehet häivät. Hiidet tulla tohdi näet ei pyhän paikan piiriin, nekin kuin ohi lentelevät, tarttuvat tuuliviiriin. Alla kaarten korkeoiden aatos kohoaapi. Hiljaisessa hämärässä muistot muodon saapi. Astuu esiin siskot sekä äiti harmaahapsi. Silloin usein taideniekka itkee niinkuin lapsi."

– Eino Leino

ASIASANAT: Paikkaan kiinnittyminen, kehollinen taide, aistietnografia, taideperustainen paikkakokemus, mindfulness, larp, valomaalaus, kävelymenetelmät

TIIVISTELMÄ

Jokaisen meidän elämässä paikat ja niihin kiinnittyminen ovat olennaisen tärkeitä. Tunnistamme paikkoja, kiinnitymme niihin ja muistomme rakentuvat niiden varaan. Paikkaan kuuluminen ja siihen kiinnittyminen ei kuitenkaan ole itsestään selvyys. Taideperustaisella ja kehollisella toiminnalla voidaan edesauttaa paikkaan liittyvien kokemusten, tunteiden ja merkitysten muodostumista.

Tässä artikkelissa käsitellään paikkaa ja sen tunnekokemusta, paikkaa muistamisena, kauneuden kokemuksena sekä luontoyhteytenä. Lisäksi tarkastellaan paikkaan kiinnittymisen edistämistä tavoitteellisesti niin kävelyn, kävelymeditaation ja kävelytaiteen kuin taideperustaiset menetelmien (piirtäminen, valokuvaus, ympäristötaide, larp) kautta. Konkreettisina esimerkkeinä esille Kaarinan Kuusiston piispanlinnan raunioilla toteutetut tapahtumat: elokuun 2017 toteutuneen Valon ja hiljaisuuden illan mindfulnesskävely ja joulukuun 2017 tapahtuman larp-toteutus. Lisäksi esitellään huhtikuussa 2017 toteutettu valomaalaustyöpaja yhtenä taideperustaisen paikkaan kiinnittymisen menetelmänä.

Erilaisiin luonnon- ja kulttuuriympäristön paikkoihin liittyvä ohjattu, luova ja moniaistisuuteen rohkaiseva toiminta mahdollistaa uudenlaisten merkitysten syntymisen. Ohjattu kehollinen ja taideperustainen toiminta antaa luvan toimia toisin ja vapauttaa näkemään ja kokemaan paikkoja uudesta näkökulmasta. Tällaisten toimintojen kautta avautuu esimerkiksi uudenlaisia matkailukokemuksia. Aistikokemus voi merkitä tunnesidettä, joka johtaa haluun toimia kyseisen paikan puolesta. Kun paikan merkitysmaailma muuttuu, muodostuu kiinnittymisen kokemus ja uudenlainen muistaminen. Tämä muistaminen mahdollistaa myös toiminnallisuuden kipinän.



Kuva: Nina Luostarinen

1 JOHDANTO

Ihmisen elämän yksi keskeinen osa on erilaisiin luonnon ja rakennettuun ympäristöön kuuluviin paikkoihin kiinnittyminen. Tämä merkitsee paikkojen tunnistamista ja muistoja, merkityksiä ja tunteita, joita paikkoihin kiinnittymisen myötä muodostuu. Paikkaan kiinnittymisellä on monia myönteisiä vaikutuksia, ja rakennamme esimerkiksi omaa sosiaalista ja kulttuurista identiteettiämme paikkoihin orientoitumalla ja kuulumisella. Paikat ovat myös mielemme maisemia tuoden rauhaa ja tasapainoa. Luontopaikat herkistävät aistejamme ja historiakohde aktivoi mielikuvitustamme.

Paikkaan kuuluminen ja siihen kiinnittyminen eivät kuitenkaan ole itsestään selvyyksiä. Ihmiset voivat kokea juurettomuutta ja irrallisuuden tuntua elämänsä toiminnallisessa monipaikkaisuudessa. Lisäksi sosiaalisesta mediasta ja virtuaalisesta paikkaisuudesta saattaa tulla monille korvike fyysisten paikkojen kokemiselle. Pauliina Kainulaisen mukaan (2013, 90-91) länsimaisessa ajattelussa paikan taju on vakavasti ohentunut, vaikka ihminen tarvitsee sidonnaisuuden paikkaan, jossa elää. Fyysiset paikat ovat merkityksen lähteitä, ja ne mahdollistavat todellisuuden mielekkään tulkinnan. Länsimaiselle kulttuurille leimallinen pirstoutuminen tekee ihmiselle vaikeaksi muodostaa ehyt kokonaistulkinta omasta paikastaan ja elämän mielekkyydestä.

Artikkelimme lähtökohtana on näkemys, että ihmisten paikkaan kiinnittymistä voidaan tukea ja edistää erilaisia ohjauksellisia menetelmiä käyttämällä ja toiminnallisia harjoituksia toteuttamalla. Taideperustaisella ja kehollisella toiminnalla voidaan edesauttaa paikkaan liittyvien kokemusten, tunteiden ja merkitysten muodostumista. Myönteinen luontokohteeseen tai kulttuurihistorialliseen paikkaan kiinnittyminen uudella tavalla ohjattujen harjoitusten ja toiminnallisten menetelmien avulla voi lisätä halua suojella paikkaa ja toimia sen puolesta. Ohjatut toiminnat ja palvelut voivat lisätä ihmisten - matkailullista ja muuta - kiinnostusta tutustua uusiin paikkoihin ja kokea niissä ainutlaatuisia elämyksiä.

Kehollisen ja taideperustaisen liittyvän toiminnan muotojen avulla tarkastellaan sitä, kuinka ohjattu ja luova toiminta mahdollistaa uudentyyppisiä aistikokemuksia. Näiden kehollisten, moniaististen kokemusten kautta paikan konkreettinen merkitysmaailma muuttuu, muodostuu kiinnittymisen kokemus ja uudenlainen muistaminen. Konkreettisesti tarkastelemme moniaistisen kävelymenetelmän ja taideperustaisen toimintatutkimuksen käyttöä paikkaperusteisesti.

Tarkastelumme lähestymistapa on aistietnografinen, joka painottaa tutkittavien ja tutkijoiden moniaistillisten kokemusten merkitystä paikan tarkastelussa. Keskeistä tässä lähestymistavassa on kehollisuuden korostaminen ja läsnäolon muotoutumisen tarkastelu. (Korjonen-Kuusipuro & Kuusisto-Arponen, 2017.) Tämä tarkoittaa katseen fyysisyyden, kehollisen paikkasuhteen ja paikkojen hybridiluonteen huomioon ottamista (kts. Häyrynen, 2017, 242).

Tässä artikkelissa tuodaan konkreettisina esimerkkeinä esille Kaarinan Kuusiston piispanlinnan raunioilla toteutetut tapahtumat: elokuun 2017 toteutuneen Valon ja hiljaisuuden illan mindfulnesskävely ja joulukuun 2017 tapahtuman Larp-toteutus. Lisäksi esitellään huhtikuussa 2017 toteutettu valomaalaustyöpaja yhtenä taideperustaisen paikkaan kiinnittymisen menetelmänä.

Tapahtumat olivat osa vuosina 2015-2018 on toteutettu Interreg Central Baltic -rahoitteista Lights on!-hanketta. Hankkeen kohteina on 4 suomalaista ja 4 virolaista kulttuuriperintökohdetta, joita yhdistää menneisyys vallan linnakkeina. Hankkeen tavoitteena on infrastruktuurin tavoitteiden lisäksi löytää näille unohtuneille ja raunioituneille kohteille myös uusia ystäviä ja uudenlaisia käyttötapoja.

Kussakin kohteessa tuli hankkeen puitteissa järjestää tapahtuma. Koska yhtenä hankkeen tavoitteista oli paikkoihin linkittyvien yrittäjien ja muiden yhteisöjen osallistuminen, valikoitui tapahtumien konseptoinnin menetelmäksi yhteiskehittely. Maaria Toskala kuvaa opinnäytteessään Lights on! tapahtumakonseptin variointi eri tuotantoekosysteemeihin (Toskala, 2017) kuinka erilaisiksi tapahtumat eri paikkakunnilla erilaisissa yhteisöissä muodostuivat.

Kuusiston osalta paikallisen yhteisön selkeänä toiveena oli kaikenlaisen hälyn ja epäaitouden välttäminen ja sen sijaan korostaa paikan luonnonläheisyyttä, aitoutta, hiljaisuutta ja tunnelmaa. Siksi sekä elokuussa että joulukuussa 2017 Kuusiston piispanlinnan raunioilla järjestetyissä tapahtumissa keskityttiin hiljaisiin ja omakohtaista kokemusta lisääviin tapahtumasisältöihin.

Kuusiston piispanlinna rakennettiin 1300-luvun alussa Suomen katolisen kirkon piispojen residenssiksi. Linna oli laajimmillaan 1500-luvun alussa kolmikerroksinen päälinna palatseineen, kappaleineen ja taloussiipineen. Lisäksi päälinnan ulkopuolella oli kolme korkeilla muureilla varustettua esilinnaa. Torneja oli useita ja eteläisimmässä esilinnassa oli kym-



Kuva: Nina Luostarinen

menen metriä korkea tykkitorni. Näiden varustusten ulkopuolella meressä oli paaluvarustus vaikeuttamassa maihinnousuja. Viimeinen Kuusiston linnan isännöinyt piispa oli Arvid Kurki. Maalliseen valtakuntapolitiikkaan sekaantuminen päättyi Arvid Kurjen pakoon, haaksirikkoon ja hukkumiseen vuonna 1522. Kustaa Vaasa valtasi linnan vuonna 1523. Osana uskonpuhdistuksen myllerrystä Kustaa Vaasa antoi vuonna 1528 käskyn purkaa linna. Kuusiston linnan kiviä on tiettävästi käytetty ainakin Turun linnan ja Piikkiön kirkon rakentamisessa. (Suna & Lounatvuori, 2009, Metsähallitus, 2018.)

Elokuun viimeisenä lauantaina – muinaistulien yönä ja Suomen Luonnon päivänä – 2017 järjestettiin Kuusiston piispanlinnan raunioilla Valon ja hiljaisuuden ilta. Tilaisuutta mainostettiin kutsulla tulla irrottautumaan arjen pyörityksestä ja nauttimaan kiireettömästä läsnäolosta. Ohjelmassa oli joogaa linnanraunioiden pihalla, nuotiotarinointia, nokkahuilukvartetin esityksiä, lyhtypiknik sekä mindfulnesskävely, jota kutsuttiin tässä yhteydessä metsämeditaatiokävelyksi. Tilaisuus keräsi paikalle 400 osallistujaa ja sai paljon myönteistä palautetta mukana olleilta.



Kuva: Nina Luostarinen

2 PAIKKA JA SEN KOKEMINEN

Outi Fingerroosin (2010, 21) mukaan paikka on tila, johon ihmiset liittävät omasta elämästään ja elinympäristöstään käsin merkityksiä. Paikassa ihmiset toimivat ja he kokevat sen merkityksellisenä. Tässä artikkelissa ymmärrämme paikkana fyysisen paikan, joka voi olla luontopaikka tai luonnon vahvasti määrittämä kulttuuriperintökohde. Rajaamme kulttuuriperintökohteista tarkasteltaviksi sellaisia kulttuurisesti merkittäviä rauniokohteita, joissa ei ole sisätiloja ja joissa kohteita määrittää luontoympäristön vaikuttavuus ja historiallinen merkittävyys. Rajauksen perusteena on keskittyä tarkastelussa sellaisiin kohteisiin, joissa voidaan nähdä olevan luonnon hyvinvointivaikutuksia ja edellytyksiä henkilökohtaisen paikkasuhteen kehittymiselle.

Kun Fingerroos määrittelee paikan tilan kautta, Ossi Naukkarinen tuo vastaavasti esille sen, että paikka ja tila eivät ole sama asia. Hänen mukaansa tila on avaruudellinen ja kolmiulotteinen sijaintimääre. Paikka siitä tulee ihmisen toiminnan myötä. Esimerkiksi taideteos tai jokin merkittävä tapahtuma, myös henkilökohtaisesti, voi tehdä tilasta paikan. Paikka on siten tietty kulttuurisesti määrittynyt sijainti tilassa. (Naukkarinen, 2003,76.)

Paikan käsite lähestyy myös ympäristötaiteen käsitystä paikassa. Ympäristötaiteen yhteydessä paikka ja tila ovat helposti käsitettävissä synonyymeiksi. Kumpaakin sanaa käytetään kuvattaessa esimerkiksi rajattua tilaa, jonka erityispiirteet havaitsijan tulkinta ja kokemus määrittävät. Ympäristötaiteessa paikka ja tila muodostavat yhdistelmän, jonka luonnehdinta ja ulottuvuudet ovat riippuvaisia havaitsijan näkökulmasta ja maailmankuvasta. (Hakuri, 2014,13.)

Tämän artikkelin käsitys paikasta liittyy myös laajempiin, abstrakteihin ulottuvuuksiin. Paikka johdattaa pohtimaan esimerkiksi elämän rajaamaa tietoisuutta. Paikkamme maailmassa on kokemusten synnyttämä mielikuva. Kokemuksemme maailmasta, eletty elämä, on rakentanut minuutemme paikat. Ne voivat yllättää meidät tuttuuden tunteena, mielityksenä tai maailmantunteena. Saatamme kokea oivalluksen maailmasta jossakin paikassa, joka on meille merkityksellinen. (Hakuri, 2014, 14.) Merkityksellisyyksiä voidaan myös tavoitteellisesti luoda vaikkapa juuri ympäristötaiteella ja siihen rinnastettavalla taideperustaisella toiminnalla, jotka rohkaisevat kokemaan paikkaa.

Paikkaa koetaan monin tavoin, monin aistein, eikä vain visuaalisesti. Tällöin ympäröivät äänet, tuoksut, kosketukset sekä maistaminen toimivat merkityksellisessä roolissa näköaistin ohella esimerkiksi luontokokemuksen osana (Longino, 2015). Paikan aistein havaittavia ominaisuuksia ovat kaikki paikan muodostavien olioiden havaittavat materiaaliset muodot (esim. topografiset ja arkkitehtoniset muodot, kasvillisuus, esineet) mittasuhteet (esim. muotojen koko, aineelliset suhteet) ja pinnat (pintamateriaalin ominaisuudet esim. kova tai pehmeä). Aistein havaittaviin ominaisuuksiin kuuluvat myös valo ja varjo, äänet ja tuoksut.

3 PAIKKAAN KIINNITTYMINEN JA SEN MERKITYKSET

3.1 PAIKKA TUNNEKOKEMUKSENA

Paikkaan kiinnittymistä voidaan tarkastella monilla ulottuvuuksilla. Paikan ja siihen kiinnittyvän suhde on prosessimainen ja vuorovaikutteinen siten, että ympäristöt ja paikat muokkaavat kehoa, aivoja ja mieltä. Toisaalta mieli muokkaa kehon käyttäytymistä, joka puolestaan muokkaa ulkoista ympäristöä. (Pretty, Rogerson, & Barton, 2017.) Oli kyse mistä tahansa paikkaan kiinnittymisen muodosta, se ei ole staattinen vaan jatkuvassa prosessissa oleva ja muutoksia sisältävä.

Paikkaan kiinnittyminen voidaan ensinnäkin ymmärtää ihmiselle merkittävänä tunnekokemuksena. Carmen Hidalgo ja Bernardo Hernández mukaan (2001) paikkaan kiinnittyminen tarkoittaa ihmisen ja paikan välistä emotionaalista suhdetta, johon liittyvät paikkaan kuulumisen tunteen lisäksi myös paikan aikaansaamat merkitykset. Tunteet ovat osa esteettistä herkkyyttä ja syntyvät muun muassa mielikuvien synnyttämien uskomusten pohjalta. Ympäristöt, joissa on vahva kulttuurihistoriallinen menneisyys, koetaan helposti tunteisiin ja mielteisiin vaikuttavina. Voidaan puhua myös paikkaan kiintymisestä (kts. Garcia-Martin & Plieninger & Bieling 2018,3).

Tunnekokemus paikassa voi olla myös enemmän hetkellistä ja tunnelmallista. Tunnelmallisia elementtejä aikaansaavat paikan historiallinen ulottuvuus, ajallinen syvyys, kollektiivinen muisti, sosiaalinen ulottuvuus, mielikuvat, tunnelma sekä genius logi, joka voidaan nähdä paikan kokonaiskokemuksena tai henkenä (Forss 2007, 78-79). Voidaankin käyttää ilmaisua paikan henki. Marko Leppänen ja Adele Pajunen (2017, 250) kuvaavat paikan henkeä tuntemukseksi, jossa paikka voi tuntua selittämättömällä tavalla merkitykselliseltä. Paikan ilmapiirin eli hengen voi aistia, kun antautuu ”hakoteille”. Subliimin kokemuksia ja hakoteille joutumista voi tavoitella myös tietoisesti, hieman shamanismiin viittaavaa lumoa tavoitellen, rakentamalla mielikuvitusta ruokkivia harjoitteita, jotka avaavat aisteja kokemaan paikkoja uudella tavalla. Leppänen ja Pajunen (mt., 217) tuovat esille myös ylevän kokemuksen, jolla he tarkoittavat ilmiötä, jossa luonnonpaikan suuruuden tai luonnonvoimien mahtavuuden äärellä voi kokea subliimin eli ylevän. Se on sulautumiskokemus, joka auttaa ihmistä hyväksymään haurautensa ja tilapäisyytensä.

Osa paikkaan liittyvästä tunteesta voi olla lumoutumista. Kirsi Salonen (2005) määrittelee lumoutumisen olevan tarkkaavuuden tahatonta kiinnittymistä johonkin ympäristön kiinnostavaan ja innostavaan kohteeseen. Lumoutumista voi kokea, kun tekee havaintoja ympäristöstä - erityisesti jos siihen liittyy oivaltamisen iloa ja uusien asioiden löytämistä. Elvyttävälle lumoutumisen tunteelle on tyypillistä, että kokemus on hiljainen tai hidas. Myös Leena Valkeapää käsittelee väitöskirjassaan (2011) lumoutumisen käsitettä. Hän tarkoittaa lumoutumisella sellaista, mikä ohittaa jokapäiväisen ja joka ylittää tavanomaisuuden.

Paikkaan kiinnittymisen tunnetasoa voidaan hahmottaa myös paikan taju ja paikan tunto –jäsentelyillä. Yi-Fu Tuanin mukaan (2006, 17) keskeinen humanistisen maantieteen peruskäsite on paikan taju. Tällä termillä viitataan paikkaa kohti suuntautuvan positiivisen tunteen laatuun, siihen liittyvään pysyvyyteen ja itse paikan ominaisuuksiin, jotka tukevat siihen samaistumista ja kiinnittymistä. Paikan tunnolla on Yi-Fu Tuanin mukaan (mt., 20) juurensa ihmisen sisimmässä. Tällainen paikan tunto voi saada ihmisen palaamaan samaan todellisuudessa tai kuvitelmissa olevaan paikkaan yhä uudelleen ja se voi piinata myös unissa.

3.2 PAIKKA MUISTAMISENA

Mihin tahansa ihmiselle tärkeään paikkaan liittyy muistoja ja muistamisia. Anna Sivula käyttää Pierre Noran (Nora 1998; Sivulan mukaan 2013, 164) termiä ”muistin paikka”. Esimerkiksi kulttuuriperintö muodostuu tällaiseksi muistin paikaksi, joka voi olla todellinen paikka tai rakennus, mutta se voi olla myös historiallinen hahmo, rituaali, teksti symboli tai tapa. Muistin paikka johdattaa yhteisön jäseniä muistelemaan ja tulkitsemaan menneisyyttä ja uudistamaan tietoisuuttaan historiasta.



Kuva: Nina Luostarinen

Ulla Savolainen (2015, 73) tuo esille tärkeän näkökulman muistin paikka –käsitteeseen ja sen ymmärtämiseen korostamalla muistin paikan tuottamisessa sen dynaamisuutta ja prosessimaisuutta. Yksinkertaistaen voidaan sanoa, että muistin paikka on jokin historiaan jäänyt konkreettinen paikka, jota muistellaan. Käytännössä muistin paikan kohde on kuitenkin fleksiibeli saaden aineksia aikaulottuvuudesta, uuden paikan suhteesta tuohon muisteltavaan sekä erilaisista intertekstuaalista vaikutteista ja virikkeistä, jotka luovat koko ajan uudenlaista kerrontaa muistin paikasta.

Paikkojen muistoihin liittyy niiden kulttuurihistoria ja tarinat. Kun asumme pitkään jossakin kykenemme yhä paremmin lukemaan maisemaan liittyviä tarinakerrostumia.Tällöin tällaiset tarinat henkilökohtaistuvat omiin tietoihimme ja elämänhistoriaamme. Paikkoihin liittyvillä tarinoilla, myyteillä ja legendoilla on Marko Leppäsen ja Adele Pajusen mukaan (2017) symbioottinen suhde, joka voimistavat niitä molempia. Historiallisella kohteella on oma merkityksen luontinsa, kun siinä tapahtuu jotakin toimintaa kuten kävelyä. Esimerkiksi pyhiinvaellusreiteillä, kuten suositulla Camino de Santiagon reitillä, muodostuu muistojen maisema. Pyhiinvaelluksen idea on yhdistää mennyt ja tuleva reitillä. (Österlund-Pötzsch 2011, 115.)

Kehollinen kokemus, kuten kävely tai muu liike ja toiminta, kiinnittyy paikkoihin tuottaen muistoja. Tällaiset kehoon liittyvät

muistot voivat olla voimakkaampia kuin esimerkiksi paikkaan liittyvä esteettisen mielihyvän kokemus (Österlund-Pötzsch 2011, 118). Kokija luo silloin oman suhteensa paikkaan ja historiallisiin elementteihin, eikä kokemukseen liity valmiiksi pureskeltua informaation siirtoa tai läpituoteistettua kokemusvirtaa. Historiallisuus tulee todellisemmaksi oman kokemuksen ja kehomuistin myötä. Kehollisuus voi paljastaa enemmän yksityiskohtia paikkaan kuulumisesta kuin kerronnallinen ilmaisu. (Korjonen-Kuusipuro & Kuusisto-Arponen 2017,13)

Muistin paikat tulevat uudella tavalla ihmisiä lähelle, kun toimintamuoto perustuu sisäisen rauhan vahvistamiseen, oman läsnäolon tunnistamiseen, pysähtymiseen ja tietoisuuden kohdistamiseen siihen, missä nyt on. Samalla kyse on kehollisesta kokemuksesta, kun paikassa tehdään jotakin selkeän kehotietoisesti ilman esimerkiksi yksinomaista liikunnallista suorittamista.

3.3 PAIKKA KAUNEUDEN KOKEMUKSENA

Paikalla on myös esteettistä merkitystä ja vaikutusta. Kyse on kohtaamisesta paikan ja kokijan välillä ja kesken. Arto Haapala (2015, 26) kritisoi sellaista näkemystä, jonka mukaan esteettinen on ensisijaisesti aistimellista. Esteettisyydessä kyse on aistimellisuuden ohella Haapalan mukaan myös kuvitteellisuudesta (kt. myös Rannisto 2007). Mikä tahansa esteettinen kohde (rakennettu tai luonnon ympäristö, aistein havaittava tai kuvittelua vaativa taideteos) saa aikaan kokemuksen, johon liittyy kuvittelua. Kuvittelu ei ole jotakin imaginaarista, koska sillä on yhteys todellisuuteen, siihen mitä koetaan ja mitä siitä mahdollisesti tiedetään. (mt., 22-23.)

Paikan estetiikan voidaan katsoa olevan jossakin luonto- ja taidekokemuksen välimaastossa. Paikan käsitteeseen tietysti lukeutuvat myös luonnon paikat. Tarja Ranniston (2007, 83) mukaan luontoon liittyy sattumanvaraisuus, kehityshistoria ja lainalaisuus, kun taas taideteos on artefakti ja ihmisen tekemisestä riippuvainen kulttuurituote. Usein paikoissa luonto ja ihmisen rakentama ympäristö sekoittuvat ja ovat rinnasteisia. Rakennetun paikan kokemiseen esteettisesti liittyy jonkinlainen kulttuurin, oli se sitten itselle tuttu tai vieras, kohtaaminen. Kokija on paikan estetiikassaan kuin vuoropuhelussa kokemuksensa kanssa, joka voi toisaalta olla virtakokemusta, jossa voi tapahtua täydellinen sulautuminen ja itsen antautumista kohteelle ja sen toiminnalle (mt., 92). Toisaalta hän voi kokea rakennettua paikkaa tai kulttuurimaisemaa taidekokemuksen kaltaisesti.



Kuva: Nina Luostarinen

Kokemus kauneudesta voidaan ymmärtää myös sisäisenä, mielen tilana. Kyse on esimerkiksi eräänlaisesta hiljaisuuden kauneudesta. Raili ja René Gothóni (2014, 278 – 279) erottelevat termeinä ja sisältöinä sisäisen ja ulkoisen hiljaisuuden. Sisäinen hiljaisuus on ihmisen omaa sisäistä kokemusta riippumatta siitä, mitä hänen ulkopuolella tapahtuu. Ulkoinen hiljaisuus on puolestaan mahdollisuutta hiljaisuuteen. Hiljaisuus koetaan itsen ulkopuolella, ympäristössä, erilaisissa luonnon paikoissa, omalla kotipihalla tai esimerkiksi kulttuurimaisemallisessa puistossa. Luontopaikat voidaan ajatella olevan erityisen vahva paikka hiljaisuuden ulkoiselle kokemiselle sen takia, että aistit terävöityvät, luonto puhuttelee, ihminen voi käyttää aistejaan monipuolisesti kuulemalla, haistamalla, näkemällä ja tuntemalla (Gothóni & Gothóni 2014, 289).

3.4 PAIKKA LUONTOYHTEYTENÄ

Neljäntenä paikkaan kiinnittymisen ulottuvuutena voidaan tarkastella erillisesti luontoyhteyttä, vaikka se sisältää aineksia edellä käsitellyistä tunne-, muisto- ja kauneusulottuvuuksista. Kyse on luonnon ainutlaatuisuudesta ja myös halusta suojella sitä. Kuten Yrjö Sepänmaa huomauttaa; luonto on tunnettava luontona, osattava lukea, mutta myös kirjoittaa siihen - päälle, tilalle tai osaksi – lisää. Tällöin syntyy kulttuuriympäristöä silloin kun äly ja tunne toimivat yhdessä. Luonnonystävyys ja -rakkaus on luontoon perehtymisen ja siinä toimimisen liikkeellepanija. Halu suojella, varjella, hoitaa ja pitää huolta lähtee siitä. Suhde ympäristöön ei ole vain passiivinen ja mietiskelevä, meditatiivinen: se on yhtä aikaa aktiivinen: tekemistä, ruumiillisuutta, rasitusta ja sen jälkeistä hyvän olon tuntua. Merkitsevimpiä ovat lopulta omasta itsestä lähtevät, toteuttamistaan hakevat visiot. (Sepänmaa, 2017, 114-115.)

Jukka Mikkonen (2017, 22-23) tuo esille sen, että virvoituksellisessa luontokokemuksessa myös luonnontieteellisen tiedon lähtökohtana pidetty jaottelu subjektin ja objektin, tarkastelijan ja kohteen, välillä sumentuu. Mikkonen muistuttaa, että metsä on kaikkialla ympärillämme; sulaudumme siihen kuin uimari järveen; olemme osallistuja, joka vaikuttaa ympäristöön. Palkitseva yhteys luontoon lisää myös halua suojella sitä ja siksi onkin ratkaisevan tärkeää vaalia monimuotoisuutta ja mahdollisuutta luontokokemuksiin myös kaupunkien lähistöllä (Keniger, Gaston, Irvine, & Fuller, 2013). Luonnon säännöllinen kokeminen lisää tunnepohjaista kiintymystä ja edesauttaa halua monimuotoisuuden suojeluun. Luontoympäristöjä tulisikin kokea useilla eri tavoilla näiden kiintymyssuhteiden rakentamiseksi. (Soga, Gaston, Yamaura, Kurisu, & Hanaki, 2016.)

Luonnossa tapahtuvan toiminnan on todettu edistävän kiinnittymistä ja kiintymistä luonnon paikkoihin. Kyseessä voi olla mikä tahansa kokemuksellinen toiminta ja työ, joka tapahtuu luonnonympäristössä. Esimerkkinä voi olla koululuokkinen luonnossa tapahtuva opetuksen toteuttaminen. (Garcia-Martin & Plieninger & Bieling 2018,12.)

Mirja Hiltunen korostaa, että ympäristösuhteen kehittyminen vaatii tekoja olemisen sijaan. Se kehittyy toistuvissa tilanteissa, omakohtaisissa kokemuksellisissa askeleissa sekä osallistumisissa yhteistoimintaan ja vaatii myös epävarmuuden ja ristiriitojen sietämistä sekä kykyä dialogiseen kuuntelemiseen. Lisäksi se vaatii toiminnan tilan, ympäristöasioissa usein myös paikan ja mahdollisuuden tulla nähdyksi toimijana. (Hiltunen 2016, 202.)

Marcia Muelder Eaton (2003, 101) alleviivaa, kuinka meidän kaikkien tehtävänä on kehittää tapoja hyödyntää sitä iloa, jota ihmiset kokevat, kun mielikuvitus laukkaa. Hän kehottaa yhdistämään tuon ilon tunteen vankan kognitiiviseen ymmärrykseen siitä, mikä tekee ympäristöistä kestäviä ja siten tuottaa sellaisia asenteita ja mieltymyksiä, jotka synnyttävät toivomamme kaltaista huolenpitoa luonnosta.

4 PAIKKAAN KIINNITTYMISEN EDISTÄMINEN TAVOITTEELLISESTI

4.1 KÄVELY, KÄVELYMEDITAATIO, KÄVELYTAIDE

Paikkaan kiinnittymistä voidaan ohjatusti edistää erilaisin toiminnallisin menetelmin. Voimme moniaististen kehollisten harjoitteiden kautta ymmärtää syvemmin kuulumistamme luontoon ja esimerkiksi tanssi-innostamisen, kehotietoisuusharjoitteiden, läsnäoloon hengityksen ja erilaisten aistihavaintoja virittävien tehtävien avulla avataan myös yhteys ekologiseettiseen tietoisuuteen (Foster, 2016, 167).

Paikkaan kiinnittymistä on selkeää lähteä tarkastelemaan käyttämällä kävelyä esimerkkinä. Kävely itsessään johtaa ja edistää paikkaan kiinnittymistä. Lähtökohtaisesti kyse on siitä, että kävelyssä muodostuu kontakti maaperään ja sopeutumisen tila ympäristöön, jotka muodostavat moniaistillisen kokemuksen. Toiseksi kävelyssä muodostuu suhde ja ymmärrys reitin paikkoihin, jolloin kokemus on kokonaisvaltaisesti ruumiillinen eikä liity yksinomaan visuaaliseen näkemiseen. Kolmanneksi,



Kuva: Hilja Palviainen

jos kävellään yhdessä toisten tai useampien kanssa muodostuu sosiaalinen kokemus, jonka elementteinä on kävelyn rytmi ja läheisyyden näiden toisten kanssa. (Lee & Ingold 2006, 68-69.)

Kun kävelemme, siitä muodostuu kognitiivinen kokemus, joka perustuu tietoon ja sen saantiin liikkeestä ja kontaktista maahan. Kyseessä on Caseyn jäsentelyyn viitaten ”moving with – in a place” -liikettä erotuksena ”staying in place” –tilanteesta, eli kävelyssä tapahtuu minimaalista liikettä tai liikkumista paikkojen välillä (Caseyn 1996; Österlund-Pötzschin mukaan 2011, 111.) Liike tekee meidät tietoisiksi kehostamme ja myös siitä, miten ruumiimme on vuorovaikutuksessa ympäristön ja sen ilmiöiden kanssa. Kävelystä muodostuu narratiivinen dimensio, jolloin se on muoto ja mahdollisuus olla vuoropuhelussa paikan kanssa. Lisäksi kun kävelemme, organisoimme paikkoja keskenään ja muodostamme identiteettiämme. (Österlund-Pötzsch 2011, 125-126.)

Kävelyä voidaan käyttää tietoisena keinona paikkaan kiinnittymisen edistämisessä. Yksi tällainen keino on kävelymeditaatio. Siinä oleellista on huomion kiinnittäminen kehon tuntemuksiin silloin, kun kävelyn liike tapahtuu. Askeleiden ottaminen on tietoista. Harjoituksena kävelymeditaatio toteutetaan yleensä hitaasti kävellen. Kävelyn aikana tarkkaavaisuus kiinnittyy vain siihen liittyviin toimintoihin ja kokemuksiin, kuten esimerkiksi miltä tuntuu kehon eri osissa (jalat, kädet, lantio, selkä jne.) liikkeen aikana.



Kuva: Hilja Palviainen

John Kabat-Zinn (2008, 274) huomauttaa, että tietoisen läsnäolon kävelyssä haasteena on pitää mieli ja keho yhdessä nykyhetkessä, juuri siinä mitä tapahtuu. Kun kävelemme, emme juurikaan huomioi omaa kävelyämme ja ”me vain kävelemme” ilman tietoisuutta, mitä silloin tapahtuu. Kävellessä saatamme ajatella usein päämääränämme olevaa kohdetta tai siihen liittyvää asiaa tai ihmisiä. Harjoituksena kävelymeditaatio on kuitenkin selkeä, koska huomion palauttaminen kehon tuntemuksiin on helppoa ja se voidaan tehdä yhä uudelleen ja uudelleen, vaikka ajatukset karkaavatkin.

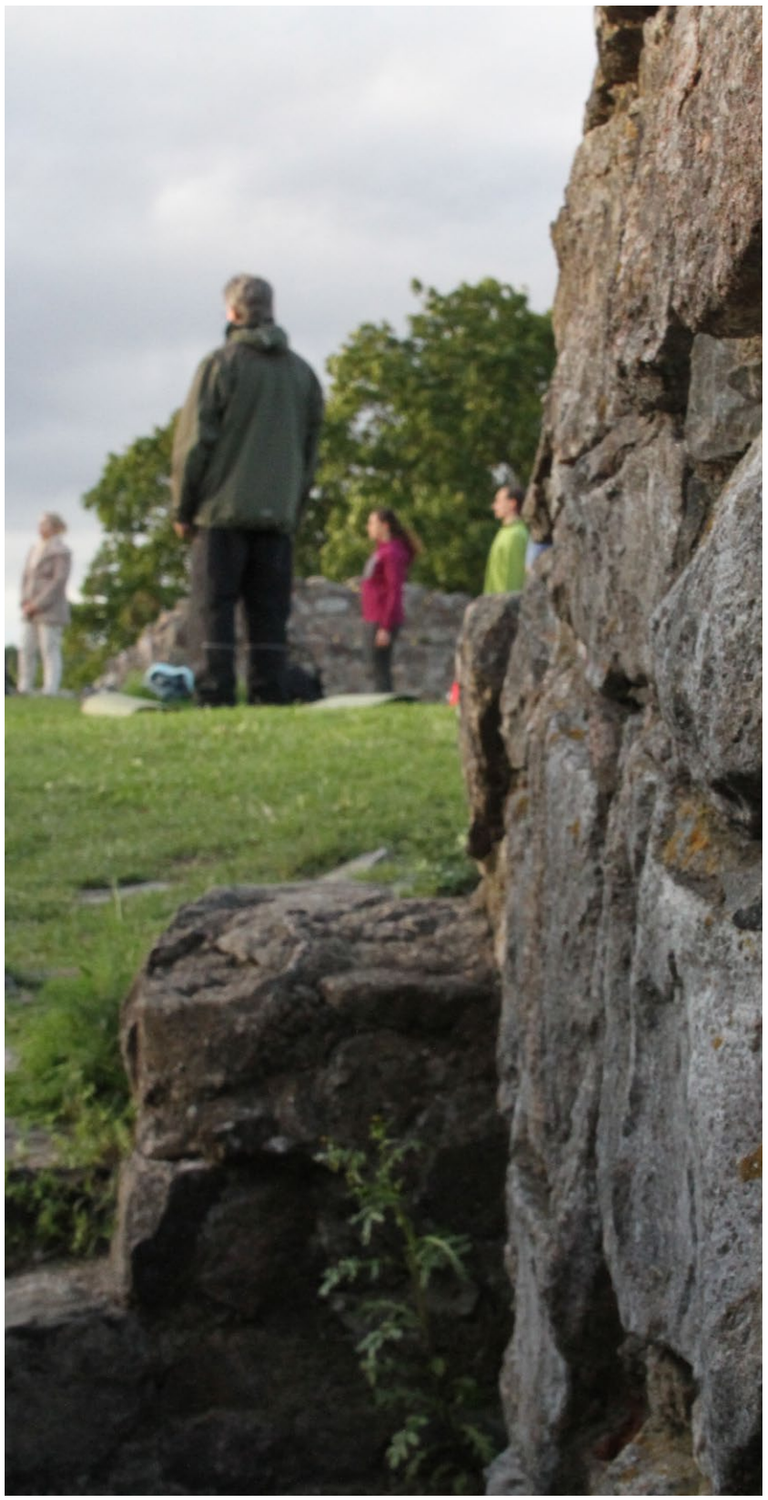
Toinen kävelyyn liittyvä paikkaan kiinnittymistä syventävä muoto on kävelytaide. Anne Katarina Keskitalo avaa kävelyyn liittyvän moniaistisen havainnoinnin ja tietämisen erityispiirteitä aistietnografisesta näkökulmasta suhteessa kuvataiteen, kuvataidekasvatuksen ja taiteen tutkimuksen käytännöissä syntyneeseen kokemustietoon. Keskitalon kävelytaiteessa kävelijällä on kuvataiteellisen tutkimusretkeilijän rooli. Kävelemään lähtemällä taiteilija rakentaa itselleen tilan, jossa hän voi heittäytyä sattumalle ja olosuhteille alttiiksi. (Keskitalo 2012, 83.)

Kestitalon kävelymetodi on ruumiillinen ajattelutila, jossa kävelyn mahdollistama rentoutunut liikkumisen tila ja lähimaiseman havainnointi aktivoivat intuitiivista ajattelua (mt., 2012, 87). Samankaltainen on aha! -kävelymenetelmä (Burke, Cutcher, Peterken, & Potts, 2017), jossa paikan kanssa vuorovaikutukseen päästään taideperustaisella ja havainnoivalla kävelyllä.

Lights On! –hankeen Kuusiston 26.8.2017 ”Valon ja hiljaisuuden” –illan tapahtuman yhtenä osana oli mindfulness-meditaatiokävely. Reitti oli pituudeltaan noin puolitoista kilometriä ja sen läpivienti kesti 45 minuuttia. Keskeinen idea ja sisältö oli kävelymeditaatio, mutta reitti tarjosi mahdollisuuden myös muihin ohjattuihin meditaatiokokemuksiin. (kt. Hannu Sirkkilän artikkeli ”Historiallisten kohteiden uudet mahdollisuudet ja merkitykset – läsnäoloa, hiljaisuutta, kehollisuutta” tässä julkaisussa).



Kuva: Hilja Palviainen



Kuva: Hilja Palviainen

4.2 TAIDEPERUSTAISET MENETELMÄT

Taideperustaisilla menetelmillä voidaan myös osaltaan vahvistaa paikan kokemista ja siihen kiinnittymistä. Taiteessa on pitkä perinne toisin näkemiselle, tekemiselle ja ajattelemiselle. Taiteellinen toiminta on usein kehollista ja aistista sekä samalla harjaannuttaa ei-tavanomaiseen, lateraaliseen ajatteluun. Taiteellinen toiminta saattaakin opastaa suuntaan, jossa on tilaa tutkia rajoja, venyttää niitä ja ruokkia rohkeutta astua vieraille alueille. (Ylirisku, 2016, 157.)

Ympäristöä koskeva tieto perustuu oman toiminnan myötä siitä saatavien vaikutusten havaitsemiseen. Tästä syystä taiteelliseen työskentelyyn perustuvalla ympäristön luennalla on mahdollisuus vaikuttaa henkilökohtaisen ympäristösuhteen muodostumiseen. (Räsänen, 2015.) Paikkaa voidaan kokea esimerkiksi piirtämällä, valokuvaamalla tai ympäristötaiteen keinoin. Taideperustainen ympäristökasvatus lähtee liikkeelle ajatuksesta, että luontoympäristössä tehty taidetyöskentely ja sen myötä saadut tuntemukset ovat merkittävässä roolissa ympäristöherkkyyden kehittymisessä sekä vastuullisen ympäristösuhteen rakentumisessa. (van Boeckel, 2013)

Piirtäminen

Ville Lukkarinen esittelee teoksessaan Piirtäjän maisema (2015) ajatusta, kuinka jokin paikka koetaan sitä piirtämällä. Maiseman piirtäminen luonnossa on ympäristökokemus, josta piirustus on jälki ja todiste. Lukkarisen mukaan paikkakokemuksesta ponnistavassa taiteessa paikan nostalgisella muistolla on merkittävä sija. Piirustuksia voi pitää jälkinä piirtämisen tilanteesta, jossa piirtäjä ja paikka ovat kohdanneet toisensa. Piirtäminen on kaksisuuntainen prosessi, jossa ei vain mitata ja kirjata jotakin ylös, vaan myös vastaanotetaan. Hän kuvaa, kuinka piirustustilanteen fyysinen paikka jää vuosiksi muistiin juuri piirustustapahtuman ansiosta. Piirustustapahtumaan sisältyvät niin paikan tilalliset ulottuvuudet kuin tuoksut, tuulen humina ja eläinten äänetkin - koko moniaistinen ja vastavuoroinen suhde, joka syntyy piirtäjän ja kohteen välille. Lukkarinen siteeraa teoksessaan useita piirtäjiä, esimerkiksi John Bergeriä “Jossakin metsän olemisen ja oman olemiseni välissä, tuossa paperin pinnalla, oli niiden kohtaamispiste. “, ja summaa heidän tuntonsa, että haastateltujen mukaan piirtäminen asettaa itse piirtäjän paljon aistillisempaan suhteeseen ympäristönsä kanssa kuin maalaaminen tai valokuvaus. (Lukkarinen, 2015, 17.)

Lukkarinen esittelee myös Raisa Fosterin siteeraamaan Maurice Merleau-Pontyn ruumiinfenomenologian, jossa ympä-



Kuva: Hilja Palviainen

ristön havainnointi nähdään tilannesidonnaisena ja kehollisena toimintana. Siinä tila - paikka tai maisema - eletään sisältä käsin, ei ulkoa katsottuna. (Lukkarinen, 2015, Foster 2016.) Lukkarinen esittelee paikkakokemusta ja sen eriasteisia representaatioita nostalgisina jälkinä yksilön ja tietyn ympäristön kohtaamisesta: piirustukset, luonnokset ja muut kuvalliset muistiinpanot ovat välittömiä tilannesidonnaisia tuotoksia. Tämä välittömyys koskee sekä piirustusaktia että tuotosten fyysistä ulkonäköä. Piirustuksissa on nähtävissä muita kuvallisia esitysmuotoja selvemmin jälkiä kohteen ja taiteilijan alkuperäisestä kohtaamisesta. (Lukkarinen, 2015.)

Lukkarisen mukaan piirustus on välitön muistoesineisiin vertautuva tallenne ja muistiinpano piirtäjän ja kohteen ainutkertaisesta kohtaamisesta. Hänen tulkintansa limittyykin osaltaan aiemmin esiteltyyn muistin paikka -käsitteeseen. Lukkarinen katsoo piirtämiseen liittyvän erilaisia menetyksen, surun ja nostalgian tunteita. Nämä seikat tiivistyvät maiseman kohtaamisessa. Romanttisimmillaan tässä kuviossa voidaan katsoa olevan kyse muistosta taiteilijan aiemmasta minästä, hänen omista kadonneista tuntemuksistaan maiseman ympäröimänä. Hän linkittää luonnossa luonnostelun myös paikkasidonnaiseen taiteeseen, eli ympäristötaiteeseen, joka on kiinnittynyt tiettyyn fyysiseen paikkaan. Hänestä ajatus piirtämisestä ainutkertaisena aistimellisena ympäristön kohtaamistilanteena suuntaa mielenkiinnon piirtämisen ympäristöön, luonnostelupaikkojen luonteeseen, paikkakokemuksen syntyyn ja sitä kautta paikkasidonnaiseen taiteeseen yleensä. Lukkarinen esittääkin,



Kuva: Nina Luostarinen

että luonnosteluvälineiden kanssa koetut tietyllä paikalla olon hetket todella jättävät jälkensä syntyneisiin piirroksiin. Näistä jäljistä ja oireista voi - erilaisten tapausta valottavien rinnakkaislähteiden tuella - keriä auki paikkakokemuksia ja tilanteita, niiden kontekstia ja merkityksiä. (Lukkarinen, 2015) Siinä missä lajien opettelu kehittää biologista luonnontuntemusta, piirtäminen ja maalaaminen harjoittavat esteettistä luonnontuntemusta. (Leppänen & Pajunen, 2017, 135)

Valokuvaus

Valokuva voi toistaa maiseman sellaisenaan, mutta sen avulla voi tuottaa myös uusia näkökulmia, merkityksiä tai elämyksiä. (Luukkola, 2012, 6) Subliimin maisemakokemuksen kiinnostavat juuret ulottuvat vähintään 1600-luvulle, jolloin käyttöön tuli Clauden lasi, maisemamaalarin Claude Lorrainin mukaan nimetty maisemantarkasteluväline, peili näkymän tarkasteluun. Maiseman havainnoinnin apuvälineenä sitä käyttivät niin piirtäjät, taidemaalarit kuin pittoreskia etsivät matkailijatkin. Lasia käytettiin kääntymällä selin maisemaan ja tarkastelemaan sitä peilin tarjoaman rajatun ja hieman utuisen näkymän kautta. Laseja oli saatavilla myös sävytettyinä versioina. Tavoitteena oli sen avulla nostaa esille maiseman esteettisimpiä ominaisuuksia – aivan kuten tämän päivän Instagram -kuvauksessa filttereineen. (Bertelsen 2004, Willim 2013.) Molemmat välineet antavat mahdollisuuden olla osana paikkaa ja maisemaa, mutta silti rajata sitä.

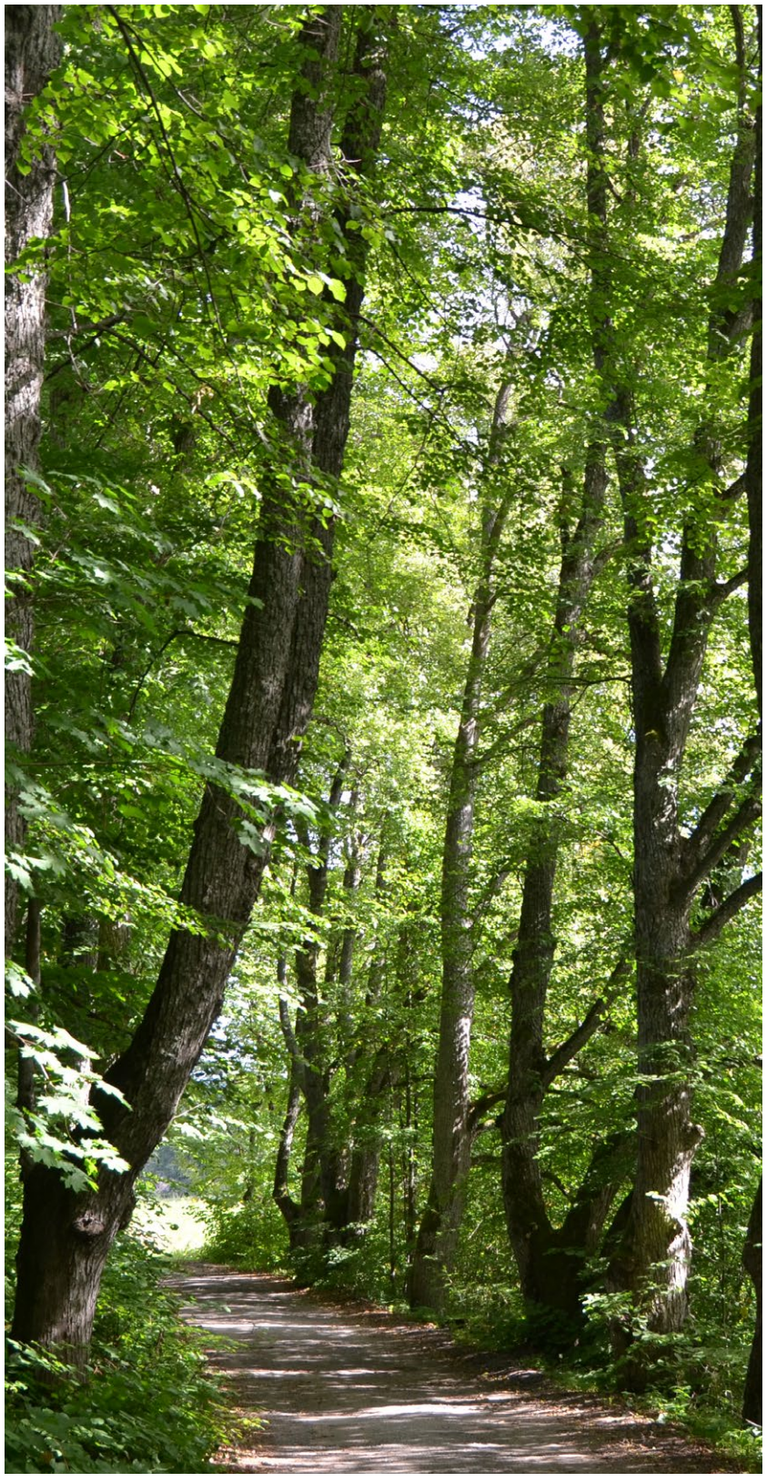
Kirsi MacKenzie avaa teoksessaan Pohjolan maagiset maisemat, kuinka hän kokee valokuvaamalla sulautuvansa maisemaan tai olevansa näyttämöllä. Hän kuvailee, kuinka valokuvia ottamalla hän on pystynyt jälleen herättämään itsessään sen leikkisän lapsen, joka ei kaihda riskejä ja kykenee jälleen näkemään paikoissa myyttisiä henkiä, peikkoja ja tonttuja. Valokuvaamalla luonnonpaikkoja hän kertoo kokevansa flow-tunteen, virittyvänsä seikkailunhengellä ja kokevansa maiseman taideteoksena, jossa valon ja pimeyden taikavoimat ovat vuorovaikutuksessa. (MacKenzie, 2017.) Muinaiskohteet tai muut historian jäljet maisemassa ovat usein kuvissa esillä, ja vaikka ne eivät suoraan ja väistämättä johdakaan tulkintaan myyttisestä maisemasta, antavat ne siitä voimakkaan vihjeen. Vahvimmin myyttisyys esiintyy kuvissa silloin, kun muinaiskohteet asettuvat osaksi maisemaa ja sen aikakerrostumia. (Luukkonen, 2017, 159.)

Kuvilla voidaan paitsi kiinnittää valokuvaaja johonkin paikkaan, myös jakaa paikan komeus kuvan katsojalle. Paikkoihin voidaan siis avata ikkunoita, joihin omakohtaisesti kiinnitty-

vät niitä kuvanneet ja välillisesti kuvien kautta paikkoja katsovat. Mikäli paikoissa kuvataan myös ihmisiä, varsinkin jos he ottavat paikkaan liittyvän roolin, on valokuvauksessa vielä kolmaskin paikan kokemisen ulottuvuus: mallin kokemus paikasta sekä kuvaushetkellä että jälkeenpäin syntyneiden valokuvien kautta. Valokuvien maisema on ajallisesti kerrostunut, sen kulttuurinen ikä alkaa esihistorian hämäristä ja päättyy valokuvan ottamisen hetkeen. Parhaissa kuvissa tämä ajallinen kerrostuneisuus välittyy myös kuvan katsojalle. (Luukkonen, 2017, 66.)

Mitä tulee ihmisen identiteettiin, paikka - sekä todellinen että kuviteltu - on usein keskeisessä roolissa. Liz Wellsin mukaan valokuvat viipaloivat tilan paikkaan, niissä maa kehystetään maisemaksi. Representaatiot sulkevat sisäänsä myös todellisuuden - niistä tulee haltuunoton tekoja. Valokuvat ovat myös osana paikkojen luonnehdintoja, sekä topografisesti että metamorfisesti. Hyvät maisemakuvat itsessään herättävät tunteita, joita voi kokea juuri kuvan esittämässä paikassa. Valokuvat edesauttavat merkittävästi tietoisuudentajua, havainnointikykyä sekä -kokemusta. Ne muuttavat tunnetta siitä, mikä on kuvan katsojan suhde kyseisen paikan historiaan, maantieteeseen sekä jopa omanarvontuntoonsa. Yleensä kuvat resonoivat katsojissa vahvasti - muistot kuvista säilyvät vielä silloinkin, kun sanat ovat hiipuneet pois. (Wells, 2011, 56.) Wells on poiminut myös valokuvataiteilija John Pfahlin vuoden 1997 näyttelyluettelosta ajatuksen, joka summaa edellä kirjoitetun: “Jotkut ihmiset pelkäävät kameran varastavan heidän sielunsa. Olen vakuuttunut, että paikkojen suhteen tilanne on päinvastainen. Mitä enemmän niitä valokuvataan, piirretään tai maalataan sitä enemmän sielua niillä vaikuttaa kertyvän.” (Wells, 2011, 60.)

Wellsin vuonna 2005 haastattelema valokuvaaja Ori Gersht toteaa, kuinka meidän ajantajumme ihmisinä rajoittuu 70 tai 80 vuoteen, mutta maisemat levittyvät yli kosmisen ja geologisen aikahavainnon. Jotkin puut ovat satoja vuosia vanhoja, ja ne kantavat sisällään muiston paikan aiemmista tapahtumista - toisaalta ne samanaikaisesti pitävät hiljaisuuslupauksensa ja ovat läpitunkeutumattomia. Wells jatkaa ajatusta edelleen: paikat saattavat paljastaa hyvin vähän menneisyydestään, erityisesti siellä, missä kasvillisuus on päässyt peittämään historian jäljet. Mutta ajatus siitä, että luonto suodattaa historian maaperän läpi kytkeytyy ajatukseen kollektiivisesta alitajunnasta ja toisaalta tunne, että kuuluu osaksi luontoa, tekee toiminnasta vastuullista. (Wells, 2011, 297.) Paikalle avoinna olevan valokuvaajan on mahdollista tavoittaa jotakin näistä historian kerrostumista, ja taidokkaimmissa otoksissa se välit-



Kuva: Nina Luostarinen



Kuva: Anna Tanskanen, Valomaalaus: Eki Tanskanen

tyy myös kuvien katsojille. Tämän voi katsoa linkittyvän suoraan Marjo Räsäsen ajatuksiin siitä, kuinka transformatiivisen ympäristökokemuksen syntyminen edellyttää henkilökohtaista suhdetta tutkittavaan kohteeseen. Ympäristön taideperustaisen tulkinnan yhteydessä sitä edistetään tutkimalla ympäristön kuvia ja muita artefakteja tekemällä omia kuvia. (Räsänen, 2015.)

Siinä missä sekä maalattu kuva että valokuva saavat katsojan pohdiskelemaan tapahtumien jatkumoa ja tilanteen kehitystä, maalaus ei kerro katselijalle, että jokin lopputulos, täyttymys, on pian käsillä. Valokuva sen sijaan kertoo. (Tuan, 2006, 21) Kuvataiteen ja valokuvan maisemaa luonnehtii kaksiulotteisuus ja pysähtyneisyys, mutta esimerkiksi maa- ja ympäristötaiteessa otetaan huomioon myös kolmiulotteisuus ja ajallisuus. (Luukkonen, 2017, 59)

Valomaalaustyöpaja

Huhtikuussa 2017 Kuusiston piispanlinnan raunioilla järjestettiin valomaalaustyöpaja. Valomaalaus on valokuvausmenetelmä, jota käytetään laajojen alueiden valaisemiseen tai varjottoman kuvan luomiseen kohteesta. Valonlähdettä liikutellaan jatkuvasti pitkän valotusajan aikana, jotta kuva-ala valaistuu tasaisesti. Valomaalauksessa voidaan myös tallentaa valon liikettä. Pitkällä valotusajalla itse kohde, esimerkiksi ihminen, ei näy vaan ainoastaan valo. Valomaalauksessa lopputulosta voi koskaan tietää varmuudella etukäteen. Valo ja aika työstävät ikään kuin itsekseen osan taideteoksesta. Prosessia voi vain ohjata suurpiirteisesti. Valomaalauksessa on mahdollista leikkiä loputtomiin: se on mielikuvitusta ruokkiva väline. Tämä työpaja keräsi paikalle 19 henkilöä, joista 4 toimi ainoastaan malleina, loput sekä kuvasivat että valomaalasivat. Eräs osallistujista



Kuva: Matti J. Niemi, Valomaalaus: Eki Tanskanen

totesi työpajan jälkeen, että ”näitä paikkoja ei voi oikeastaan enää unohtaa. Näin siksi, että on ollut mukana tekemässä jotain aavistuksen tavallisesta poikkeavaa näihin valittuihin paikkoihin sidottua kuvallista tarinaa. Eli tehdyt kuvat kiinnittivät minut näihin paikkoihin historiallisesti. Työpajan kuvat jäävät elämään omanlaisina hetkinä tästä ikuisuuteen, toisia samanlaisia tuskin tulee lisää.”

Kuten tuli piirtää elämänsä maisemaan, jää meistä pieni jälki omaan aikakauteemme. Ilmaan piirtynyt liekin elo vertautuu elämän käänteisiin. Sukupolvesta toiseen voimme elää, joko jälkiä jättämättä tai niitä kerryttäen – meillä hetken aikaa lainassa olevaa maata ja maisemaa kunnioittaen, katsoen tai rakentaen. (Luukkola, 2012, 22.)

Ympäristötaide

Maisema on kulttuuri- ja luonnonhistoriallinen monikerroksinen tarina, jota voi lukea monin tavoin riippuen kokemuksesta, tiedosta ja aistillisesta valppaudesta. Ympäristön henkinen merkitys on sen tarinassa. Mitä moniulotteisemmin tuntee ympäristönsä, sitä monimerkityksellisemmässä ja rikkaammassa maailmassa elää. (Kivi, 2004, 25.) Ympäristötaide toimii yhtenä keinona maiseman monimerkitykselliseen kokemukseen. Ympäristötaiteessa muutos ja moniaistisuus pakottavat vastaanottajat hyvin aktiivisiksi. (Naukkarinen, 2003.) Taideteos on yksi tapa, jolla aistit ravistellaan vastaanottamaan jotakin ennakoimatonta. Elämys voi parhaimmillaan olla kokonaisvaltainen, ja kokija tempautuu hetkeen. (Ljokkoi, 2016.) Osallistava taide, joka viihdyttää tai hauskuuttaa mutta ei muuta



Kuva: Matti J. Niemi, Valomaalaus: Eki Tanskanen

osallistujan käsitystä todellisuudesta edes hetkeksi ei ole teoksena niin onnistunut kuin sellainen, joka synnyttää yleisössä uusia toiminnan malleja ja kokemuksia todellisuudesta. Parhaimmillaan teos yllättää ja luo ympärilleen moninaisten ja aiemmin tuntemattomien ihmisten yhteisön. (Johansson, 2016.)

Ympäristötaide voi tarjota tilaisuuden, jossa sekä taiteen tekijät että osallistujat ovat dialogissa ja vaihtavat ajatuksia. Se voi toimia opetuksellisessa muodossa osallistammalla ja aikaansaamalla uteliaisuutta sekä antamalla luontevan asiayhteyden ajatusten keskittämiseen luontoon. Ympäristötaiteen mielikuvituksellinen, avarakatseinen ja esteettinen näkökulma voi herättää keskustelua, saada esiin tunnereaktioita sekä tarjota mahdollisuuksia osallistaville toiminnoille, jotka antavat osanottajille tilaisuuden pohdiskella, mitä he arvostavat ympäristössään. (Marks, 2017.)

Taideperustaisessa ympäristönluennassa kokonaisvaltaisen oppimisen periaatteet kytkeytyvät transformatiivisen oppimisen tavoitteisiin. Taiteeseen perustuvien menetelmien hyödyntäminen ympäristön tutkimisessa on sidoksissa näkemykseen, jonka mukaan ympäristön havaitseminen ja havaintojen kuvallinen käsittely on tietämistä. Visuaalisuus ymmärretään tällöin muiden modaliteettien tavoin yhdeksi tietämisen muodoksi. Ympäristöhavainto syntyy toiminnassa ja se on yhdistelmä eri aistikanavien kautta saadusta informaatiosta. Näkemisen ja tietämisen suhde on monimutkainen, sillä välitön ympäristön näkeminen sekoittuu ympäristön näkemiseen. (Räsänen 2015, 356-357)

Larp

Sekä kehollista toimintaa että taideperustaista menetelmää yhdistää larp, jossa näkökulmina ovat sekä moniaistinen kokemus, paikan aistiminen, että roolin ottaminen. Kuten kertomukset, larpit jäsentävät paikkaamme maailmassa. Kertomuksia kertomalla jaetaan ja tehdään ymmärrettäväksi kokemuksia, luodaan luottamusta ja ylläpidetään ryhmiä: larpissa tämä tapahtuu fyysisesti tuoden kertomuksen eloon. Kertomus kertoo toiselle, että jotain tapahtui, se kuvaa muutoksen, prosessin, tai kokemuksen, larpissa pelaaja kokee tapahtuman, muutoksen, prosessin tai kokemuksen asettumalla toisen ihmisen nahkoihin. (Hyvärinen & Löyttyniemi 2005, 189-190.) Larp (Live action role play) on fyysillistetty kertomus, johon on lisätty omakohtaisen kokemuksellisuuden taso.

Larp on samaan aikaan ympäristön kokemista, kulttuuria, peliä ja tarinankerrontaa. Perinteisesti larpissa pelinjohtaja tai



Kuva: Nina Luostarinen



Kuva: Nina Luostarinen

tuottaja kehittää skenaarion tai tapahtuman, ja henkilöhahmot joita tilanteessa on. Pelinjohtaja jakaa hahmot pelaajille, jotka sovittuna aikana sovitussa ajassa eläytyvät hahmoihinsa pukeutuen, käyttäytyen ja vuorovaikuttaen kuten hahmonsa. Tavoitteena on saada immersiivisiä kokemuksia, ”päästä hahmon pään sisälle” ja heittäytyä tarinan ja juonikuvioiden pyörteisiin improvisoiden ja eläytyen.

Larp lähestyy toimintona aiemmin käsitellyn lumon ohella sekä peliteollisuudesta että esteettisiä illuusioita käsitteleviä taidekokemuksia määrittävän immersion käsitettä. Uppotuneessa eli immersiivisessa tilassa kokija käy läpi osallistavan teoksen, taideteoksen tai pelissä kuvatun asian ikään kuin se tapahtuisi hänelle itselleen. (Wolf, 2013) Immersiosta puhutaan myös niin, että taideteoksen maailma ympäröi kokijan ja vie hänen huomiokykynsä kokonaisvaltaisesti samoin kuin vesi ympäröi sukeltajan. (Murray, 1997)

Nykyään larppia tehdään myös kokeillen, rajoja rikkoen ja soveltaen. Pelit ja leikit ovat kautta historian olleet yhteisön omaa kulttuuria ja identiteettiä vahvistavia tekijöitä (Saarikoski 2009, 285), eikä ole mikään ihme, että larpin vaikuttavuuteen on alettu herätä. Larppeja on tilattu muun muassa julkisissa tiloissa esitettäviksi ja kantaa ottaviksi (mm. Nissinen & Kinanen 2018, Kinomaton Berlin, Crossroads foundation) ja käytetty opetusmenetelmänä (mm. Østerskov Efterskole 2018, Efterskolen Epos 2018).



Kuva: Nina Luostarinen

Larp on erilainen tapa havainnoida ja kokea ympäristöä. Puolamäki ja Raike toteavat, että (kulttuuri)ympäristön havainnointiin tarvitaan useita aisteja ja tietoa maiseman aikaisemmista merkityksistä, jotta maisema voidaan kokea uudelleen. He teroittavat vielä, että ympäristöä havainnoidaan kaikilla aisteilla samanaikaisesti. (2009, 217.) Ympäristö saa uusia ulottuvuuksia moniaistillisuudesta: puun kaarnan koskettamisesta, nuotion haistamisesta ja perinneruokien maistelusta.

Larp voi viedä ympäristön havainnoinnin pidemmälle: se on ympäristön sitomista inhimillisyyteen, ympäristön tarkkailua joko asukkaan tai vieraan silmin, näkökulman vaihtamista. Larp on menetelmä, joka oletusarvoisesti ottaa huomioon kaikki aistit: eihän ihminen arjessaankaan ajattele käyttävänsä kaikkia aistejaan, hän vain käyttää niitä. Samoin larpissa renki ei ajattele maistelevansa ohrapuuroa, vaan syö vain illallisensa. Tällöin ohrapuuro ei ole erikoista ja eksoottista vaan tavallista arkiruokaa, mitä se oli rengillekin. Larp tarjoaa omakohtaisia, aitoja kokemuksia ilman ulkopuolista tarkkailijuutta.

Joulukuun puolessa välissä 2017 järjestettiin Joulun valot -tapahtuma. Silloin ohjelmassa oli tulitaidetta, jouluhartaus, joululauluja, tiernapojat sekä yhteisöllisesti koristeltava joulukuusi. Lisäksi paikalla oli kohdattavissa hahmoja linnan menneisyydestä.

Joulun valot- tapahtumassa kohdattavat hahmot olivat osa neljän hengen minilarppia, joka elävöitti Kuusiston piispanlinnan



Kuva: Nina Luostarinen

historiaa, osallisti kävijöitä ja tarjosi näkökulmaa linnan historiallisiin tapahtumiin. Larpissa oli neljä hahmoa: Piispa Arvid Kurki, hänen sisarenpoikansa Jöns Knuttson, emäntäpiika Margareta ja Piispan ja Margaretan äpärälapsi Anna. Hahmot elivät historiassa, toivottivat tapahtuman osallistujat tervetulleeksi kotiinsa, ja elivät arkeaan linnan piha-alueella. Kullakin hahmolla oli omia päämääriään, jotka saavuttaakseen he osallistivat myös tapahtuman kävijöitä.

Joulun valot- tapahtuman larp ei ollut perinteinen larp, vaan larppia hyödyntävä osallistamis- ja paikan elävöitysmenetelmä. Pääpaino ei ollut pelaajien immersiolla tai hahmokokemuksen syvyydellä, vaan tapahtuman osallistujien osallistamisessa ja heihin kontaktin ottamisessa. Tarkoituksena oli tarjota näkökulmaa, perspektiiviä ja moniaistillisia kokemuksia tapahtuman kävijöille. Margareta esimerkiksi sekoitteli rohtoja sairaille lehmille ja päästi lapset vaivaamaan salvoja. Piispa oli hukannut sinettisormuksensa, ja Jöns Knuttson etsiskeli itselleen morsianta. Emäntäpiika ja äpärätyttö Anna söivät keskiaikaista paaston ajan ruokaa – ei maistellen elämyshakuisesti vaan koska hahmot tekevät niin – tarjoten tietysti leipäänsä myös vieraille.

Tapahtuman osallistujat innostuivat larp-hahmoista ja lähtivät mukaan heidän askareisiinsa. Samalla hahmojen pelaajat tarkkailivat ympäristöään eri silmin: Tilusten arvoa tutkien tai kadonneita esineitä etsien. Osallistujat ja pelaajat kokivat paikan eri näkökulmasta, tehden ja ajatellen jotain mitä eivät tavallisesti tekisi tai ajattelisi.

5 JOHTOPÄÄTÖKSET

Omaan aikaamme liittyvät monenlaiset ihmisten muuttamiseen liittyvät ilmiöt. Paikka ei merkitse pysyvyyttä asumisena ja olemisena. Se ei merkitse myöskään identiteetin määrittymistä, sillä paikat elämisen kiintopisteinä vaihtuvat ja monet elävät monipaikkaisessa sosiaalisessa ja kulttuurisessa todellisuudessa. Globalisaatio ja matkailu sen yhtenä osana mahdollistavat runsaita ja monipuolisia paikkakokemuksia, jotka kuitenkin saattavat jäädä hetkellisiksi ja pistemäisiksi elämysvirroiksi.

Paikkojen merkitys ihmisten laaja-alaisen hyvinvoinnin aikaansaamisen prosessissa ei ole kuitenkaan vähentynyt. Pikemminkin on tarvetta löytää uusia muotoja ja väyliä paikkojen löytämiselle yhtälailla maantieteellisesti kuin

mielentasolla. Ihmiset kaipaavat luontoyhteyttä, rauhoittumisen ja pysähtymisen tiloja ja ovat samalla kiinnostuneita menneisyyden kiinnekohdista.

Erilaisiin luonnon- ja kulttuuriympäristöihin paikkoihin liittyvä ohjattu, luova ja moniaistisuuteen rohkaiseva toiminta mahdollistaa uudenlaisten merkitysten syntymisen. Ohjattu kehollinen ja taideperustainen toiminta antaa luvan toimia toisin ja vapauttaa näkemään ja kokemaan paikkoja uudesta näkökulmasta. Tällaisten toimintojen kautta avautuu esimerkiksi uudenlaisia matkailukokemuksia. Aistikokemus voi myös merkitä tunnesidettä, joka johtaa haluun toimia kyseisen paikan puolesta. Kun paikan merkitysmaailma muuttuu, muodostuu lisäksi kiinnittymisen kokemus ja uudenlainen muistaminen. Tämä muistaminen mahdollistaa myös toiminnallisuuden kipinän.

Yksilön kannalta kyse saattaa olla myös merkittävästä voimaantumisen kokemuksesta. Sen lisäksi, että jossakin paikassa toteutettu ohjattu moniaistinen kokemus tai taideperustainen toiminta syventää paikkaan liittyvää kokemusta, moniaistinen kokemus luonto- tai kulttuurihistoriallisessa paikassa voi avata myös uudenlaisen kokemuksen suhteestaan luontoon, historiaan, oman menneisyyteen sekä ymmärrykseen itsestä.

Erityisesti historiallinen kohde ruokkii mielikuvitusta ja taideperustaiset menetelmät rohkaisevat havainnoimaan paikan menneisyyden voimia, tarinoita ja tunnelmia, jotka voivat erityisesti näillä menetelmillä avautua. Artikkelissa esitellyillä keinoilla voidaan saavuttaa luontokohteiden ja kulttuurihistoriallisten paikkojen puolestapuhujia ja suosittelevat tämän kaltaisten menetelmien ennakkoluulotonta käyttöönottoa eri yhteyksissä ja ympäristöissä.

Nina Luostarinen toimi Lights on! -hankkeen projektipäällikkönä Humanistisessa ammattikorkeakoulussa. Osin myös tämän projektin myötä käynnistyi hänen väitöskirjatutkimuksensa Lapin yliopiston Taiteiden tiedekuntaan. Luostarinen tutkii siinä eri tapaustutkimusten valossa paikkaan kiinnittymistä taideperustaisen leikin kautta. Häntä kiinnostaa taideperustaisen, usein leikillisenkin, toiminnan aikaansaama ja roolin ottamisen kautta saavutettavissa oleva lumoutuminen ja immersio sekä sen aikaansaama tunneside paikkaan.

Artikkelin toinen kirjoittaja, **Hannu Sirkkilä** on yhteiskuntatieteiden tohtori (Jyväskylän yliopisto) ja aikuiskouluttaja. Hän on myös mindfulness-ohjaaja ja opiskelee työnohjaajaksi ja suorittaa etnologian ja antropologian maisteriopintoja Jyväskylän yliopistossa. Hänen kiinnostuksena liittyy tutkimuksellisesti aistietnografiaan (sensory ethnografy), ja moniaistillisten kokemusten merkityksiin paikan tarkastelussa sekä toiminnallisesti paikkaan liittyvien kokemusten menetelmälliseen käyttöön työnohjauksen välineinä.

Artikkelin kolmas kirjoittaja, **Kerttu Lehto**, on larppaamiseen ja tarinankerrontaan erikoistunut yhteisöpedagogi ja yrittäjä. Hän on tehnyt useita projekteja pedagogisen ja tavoitteellisen larppaamisen parissa, sekä kirjoittanut aiheesta opinnäytetyönsä. Lehto opiskelee tällä hetkellä Turun Yliopistossa Kulttuurituotannon ja maisematutkimuksen maisteriohjelmassa. Hänen työn alla oleva gradunsa käsittelee palvelutalon asukkaiden jaettujen muistojen elävöittämistä larpin keinoin.



Kuva: Nina Luostarinen

LÄHTEET:

Bertelsen, L.K. (2004) ”The Claude glass: A modern metaphor between word and image”, *Word & Image*, vol. 20, no. 3, pp. 182-190.

Boeckel, J.v. (2013) *At the heart of art and earth: an exploration of practices in arts-based environmental education*, Aalto University, School of Arts, Design and Architecture.

Burke, G., Lasczik Cutcher, A., Peterken, C. & Potts, M. (2017) ”Moments of (aha!) walking and encounter: Fluid intersections with place”, *International Journal of Education Through Art*, vol. 13, no. 1, pp. 111-122.
Crossroads foundation (2016) A day in a life of a refugee. http://www.refugee-run.org/press/ 17.7.2018.

Efterskolen Epos (2018) Spil dig klog. http://efterskolen-epos.dk/gamification/ 17.7.2018.

Fingerroos, O. (2010) *Karjala utopiana.* Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Forss, A-M.(2007) Paikan estetiikka. Eletyn ja koetun ympäristön fenomenologiaa. Helsinki: Yliopistopaino.

Foster, R. (2016) Hiljainen kosketus – kohti ekofilosofista; In A. Suominen (ed.), *Taidekasvatus ympäristöhuolen aikakaudella: Avauksia, suuntia, mahdollisuuksia* (pp. 165-175). Helsinki: Aalto Yliopisto.

María García-Martín, Tobias Plieninger & Claudia Bieling (2018) Dimensions of Landscape Stewardship across Europe: Landscape Values, Place Attachment, Awareness, and Personal Responsibility, *Sustainability*, vol. 10, no. 1, pp. 263.

Haapala, A. (2015) Mitä on esteettinen hyvinvointi? In Arto Haapala, Kalle Puolakka & Tarja Rannisto (eds.) Ympäristö, estetiikka ja hyvinvointi. Helsinki: SKS.

Hakuri, M., Hakuri, M. & Lehtinen, E. (2014) *Paikka vai tila,* Aalto yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu, Helsinki.

Hidalgo, M. C., & Hernández, B. (2001) *Place attachment: Conceptual and empirical questions Journal of Environmental Psychology*, vol. 21, no. 3, pp. 273-281. //doi.org/10.1006/jevp.2001.0221

Hiltunen, M. (2016). Astumisia virtaan. In A. Suominen (ed.), *Taidekasvatus ympäristöhuolen aikakaudella: Avauksia, suuntia, mahdollisuuksia*. Helsinki: Aalto ARTS Books.

Hyvärinen, M. & Löyttyniemi, V. (2005) Kerronnallinen haastattelu. In Ruusuvuori, Johanna & Tiittula, Liisa 2005 (eds.). Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus. Tampere: Vastapaino.

Häyrynen, M. (2017). Kansallinen maisemakuvasto ja maisemantutkimuksen paradigma. In M. Mäkiranta, U. Piela & E. Timonen (eds.), *Näkyväksi sepitetty maa: Näkökulmia suomen visualisointiin*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura

Johansson, H. (2016). Yhteisön haastajien esiinmarssi. In A. Moller (Ed.), *Paikan tuntu, kohtaamisia unohdetuissa tiloissa* (pp. 178-180). Porvoo: Maahenki.

Jokela, T., & Hiltunen, M. (2014). Pohjoiset kylät ja koulupihat taidekasvatuksen paikkoina. In E. K. Hyry-Beihammer, M. Hiltunen & E. Estola (Eds.), *Paikka ja kasvatus* (pp. 78-106). Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.

Pretty, J.& Rogerson, M., & Barton, J. (2017) Green mind theory: How brain-body-behaviour links into natural and social environments for healthy habits. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(7), 706. 10.3390/ijerph14070706

Kainulainen, P. (2013). Metsän teologia. Helsinki: Kirjapaja.

Keniger, L. E., Gaston, K. J., Irvine, K. N., & Fuller, R. A. (2013). What are the benefits of interacting with nature? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 10(3), 913-935. 10.3390/ijerph10030913

Keskitalo, A. (2012). In Keskitalo A. (Ed.), *Kävelymetodi kuvataiteellisena ajattelumenetelmänä* Helsinki: Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu/ Taiteen laitos/ Aalto ARTS Books.

Kinomaton Berlin (2015) Baltic Warriors. http://www.balticwarriors.net/ 17.7.2018.

Kivi, J. (2004) *Kaunotaiteellinen eräretkeilyopas*. Helsinki: Kuvataideakatemia.

Korjonen-Kuusipuro, K., & Kuusisto-Arponen, A. (2017) Muistelun monet muodot: Kertomus, kehollisuus ja hiljaisuus paikan tietämisen tapoina. *Elore*, 24(1)

Kuusiston piispanlinnan historiaa - luontoon.fi. (2018). http://www.luontoon.fi/kuusisto/historia 22.6.2018

Lee, Jo & Ingold, Tim 2006. Fieldwork on Foot: Perceiving, Routing, Socializing. In Simon Coleman & Peter Collins (eds.), *Locating the Field. Space, Place and Context in Antropology*, 67-85. Oxford: Berg.

Leppänen, M., & Pajunen, A. (2017) *Terveysmetsä : Tunnista ja koe elvyttävä luonto*. Helsinki: Gummerus.

Ljokkoi, K. (2016) Maltatko katsoa toisin. In A. Moller (Ed.), *Paikan tuntu, kohtaamisia unohdetuissa tiloissa* (pp. 74-74) Helsinki:Maahenki.

Longino, A. (2015) International journal of environmental research and public health. *Wilderness & Environmental Medicine*, 26(1), 99. 10.1016/j.wem.2014.12.007

Lukkarinen, V. (2015) *Piirtäjän maisema : Paikan kokeminen piirtämällä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Luukkola, P., Itkonen, S., & Hicks, M. (2012) *Maiseman aika = sense of time*. Helsinki: Aalto Arts Books ; Tampere:Tampereen taidemuseo

Luukkonen, I. (2017). *Valokuvan ajallisuus : Maiseman kerrostumista ajan kokemukseen* Helsinki: Aalto University

MacKenzie, K. (2017). *Pohjolan maagiset maisemat = nordens magiska landskap*. Jyväskylä: Docendo.

Marks, M. (2017). Environmental art as an innovative medium for environmental education in biosphere reserves. *Environmental Education Research*, 23(9), 1307-1321.

Mikkonen, J. (2017). *Metsäpolun filosofiaa*. Tampere: Eurooppalaisen filosofian seura

Muelder Eaton, M. (2003). Fakta ja fiktio luonnon esteettisessä ymmärtämisessä. In *Metsään mieleni*. Helsinki:Maahenki.

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck : The future of narrative in cyberspac*e. New York: Free Press.

Naukkarinen, O., & Salokannel, A. (2003). *Ympäristön taide.* Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

Nissinen, V. & Kinanen, M (2018) Vihan Itkuvirsi 2018. https://vihanitkuvirsi2018.wordpress.com/blogi/ 17.7.2018.

Pretty, J.& Rogerson, M., & Barton, J. (2017) Green mind theory: How brain-body-behaviour links into natural and social environments for healthy habits. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(7), 706. 10.3390/ijerph14070706

Puolamäki, L. & Raike, E (2009) Kotimaisema, peritty kulttuuriympäristö. In: Grahn, M. & Häyrynen, M2009 (eds.). Kulttuurituotanto. Kehykset, käytäntö ja prosessit. Helsinki:SKS

Rannisto, T. (2015). Kulttuurin ja luonnon jäljet ympäristön esteettisessä kokemisessa : Esimerkkinä suvisaaristo. *Ympäristö, estetiikka ja hyvinvointi* Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Rannisto, Tarja (2007) Luonnon estetiikka. Helsinki: Multikustannus.

Räsänen, M. (2015). *Visuaalisen kulttuurin monilukukirja*. Helsinki: Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.

Saarikoski, P (2009) Yhteisöpeliä rakentamassa. Juhana-herttuan Aikakapseli 2006-2008. In: Grahn, M. & Häyrynen, M 2009 (eds.). Kulttuurituotanto. Kehykset, käytäntö ja prosessit. Helsinki:SKS

Salonen, K. (2005) *Mieli ja maisemat : Eko- ja ympäristöpsykologian näkökulma*. Helsinki: Edita : [Suomen psykologiliitto].

Savolainen, U (2015) Muisteltu ja kirjoitettu evakkomatka – Tutkimus evakkolapsuuden muistelukerronnan poetiikasta. Joensuu: Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura.

Sepänmaa, Y., Sepänmaa, Y., Heikkilä-Palo, L., Kaukio, V., Andersson, J., Elovirta, A., . . . Yang, W. (2017) *Vihreä päänsärky!* : Taidetta siemenestä kompostiin. Helsinki: Maahenki Oy.

Sivula, A. (2013) Puuvillatehtaasta muistin paikaksi. Teollisen kulttuuriperintöprosessin jäljillä. In Tuomi-Nikula, O.& Haanpää, R & Kivilaakso, A (eds.). Mitä on kulttuuriperintö?, 161-191. Helsinki: SKS.

Soga, M., Gaston, K. J., Yamaura, Y., Kurisu, K., & Hanaki, K. (2016) Both direct and vicarious experiences of nature affect children's willingness to conserve biodiversity. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 13(6), 529. 10.3390/ijerph13060529

Toskala, M. (2017). *Lights on! -valotapahtumat – tapahtumakonseptin variointi eri tuotantoekosysteemeihin* Helsinki: Humak

Valkeapää, L., & Valkeapää, S. (2011). *Luonnossa : Vuoropuhelua nils-aslak valkeapään tuotannon kanssa*. Helsinki: Aalto-yliopiston julkaisusarja VÄITÖSKIRJAT, 3/2011

Wells, L. (2011) *Land matters : Landscape photography, culture and identity*. London: I. B. Tauris.

Willim, R. (2013) Enhancement or distortion? from the claude glass to instagram. Sarai Reader 09: *Projections*,

Ylirisku, H. (2016). Metsään menemistä, poluilta pois astumista. In A. Suominen (Ed.), *Taidekasvatus ympäristöhuolen aikakaudella — avauksia, suuntia, mahdollisuuksia* (pp. 154-164). Helsinki: Aalto University.

Österlund-Pötzsch, S 2011. Random reflections on Moving in landscapes of memory E*thnologia Scandinavica: A Journal for Nordic Ethnology* (41): 111-128.

Østerskov Efterskole 2018. Østerskov in english. https://osterskov.dk/in-english/ 17.7.2018.

STEPPING INTO THE REALM OF PLACE

– Corporeal and arts-based methods as means of attachment to a place of cultural-historical significance (At the Kuusisto episcopal castle ruins)

KEYWORDS: Place attachment, corporeal art, sensory ethnography, arts-based sense of place, mindfulness, LARP, light painting, walking methods

ABSTRACT

Places and attachment to them hold fundamental significance in our lives. We recognize places, attach ourselves to them, and build memories around them.

However, belonging to a place and attachment to it cannot be taken for granted. Arts-based and corporeal activities can be used to facilitate the creation of place-related experiences, sensations, and meanings.

This article contemplates the concept of place and the sensory experience related to it, place as remembrance, as an experience of beauty, and as a connection to nature. Additionally, it discusses the proactive promotion of place attachment through walking, walking meditation, and walking as art, as well as arts-based methods (drawing, photography, environmental art, LARP). Concrete examples presented include the events held at the ruins of the Kuusisto episcopal castle in Kaarina: The mindfulness walk organized during the night of Light and Stillness in August 2017 and the LARP implementation of the December 2017 event. In addition, the light painting workshop organized in April 2017 is presented as a method of arts-based place attachment.

Organized, creative activities encouraging a multisensory approach that are related to varying natural locations and places of cultural-historical significance facilitate the creation of new kinds of meanings. Organized corporeal and arts-based activities allow us to act differently and liberate us to see and experience places from a new perspective. These types of activities can establish new kinds of tourism experiences, for example. A sensory experience can represent an emotional bond that leads to the desire to act on behalf of the place in question. When the meanings related to a place are changed, an experience of attachment is created, along with a new kind of remembrance. This remembrance also facilitates the spark of functionality.









Ilpo Koskela

LIGHTS ON!
HISTORIA ELOON SARJAKUVAN KEINOIN



Alustava suunnitelma stripistä, jonka lähetin tarjouskilpailuun ja jolla sain työn. Kuva: Ilpo Koskela

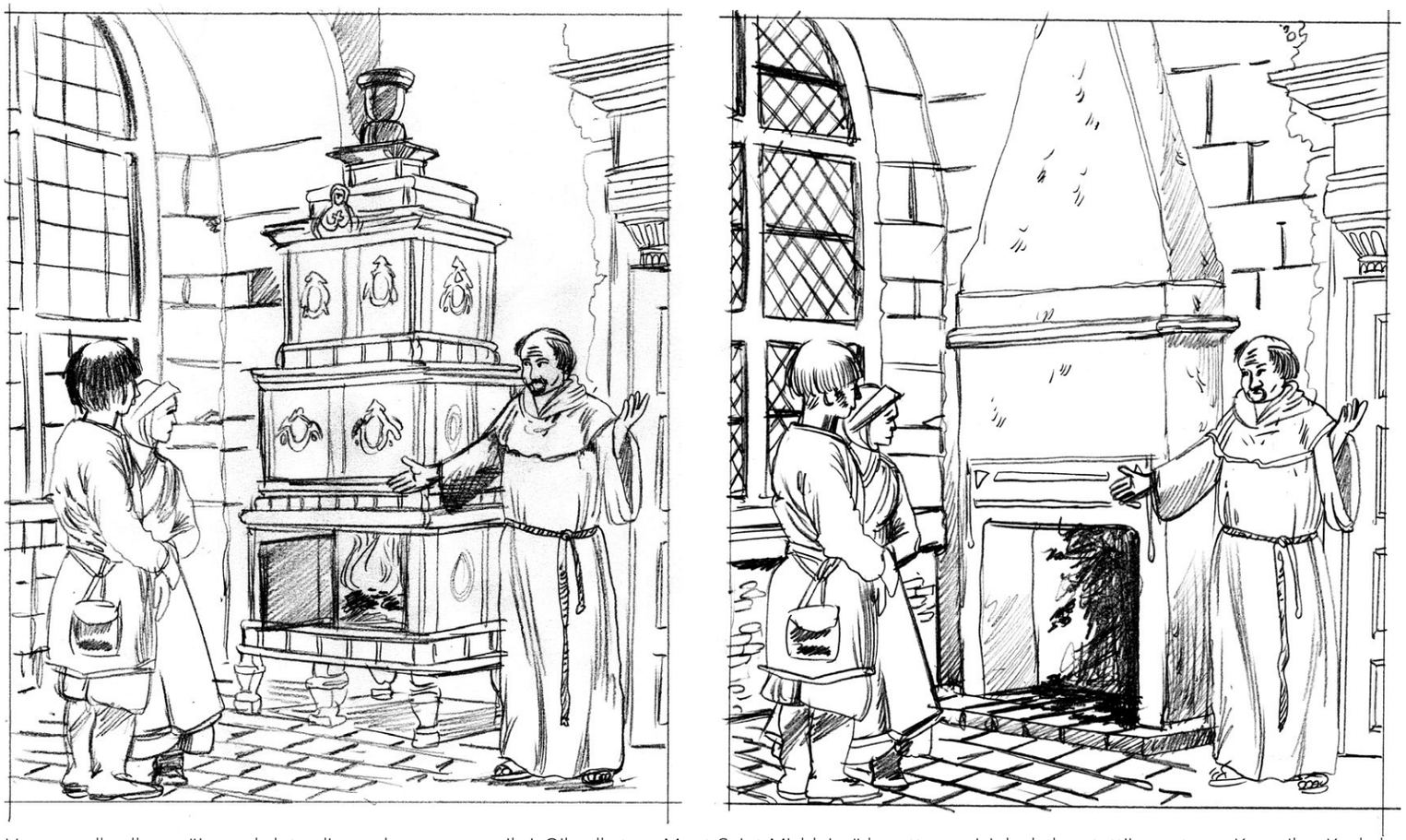
Suomen ja Viron Metsähallitusten Lights On! -projektissa muinaiskohteiden historiaa tuodaan esille kuvitusten ja sarjakuvan avulla. Valmiit työt käännöksineen ovat luettavissa 100 cm leveänä tauluna itse paikassa, johon tarina tunnistettavasti liittyy.

Kohteita on neljä Suomessa ja neljä Virossa.

Ilpo Koskela sai luettavakseen kohteiden historiasta kertovia kirjoja sekä teksti- ja kuvareferenssi-informaatiota, joita käyttäen hän käsikirjoitti kuudesta yhdeksään 1-4-ruutuista sarjakuvatarinaa jokaisesta kohteesta. Projekti eteni synopsiksista lyijykynäluonnoksiin sekä niistä historian tuntijoiden sekä arkeologien kommentoinnin ja korjausehdotusten kautta valmiiksi painooriginaaleiksi. Valmiit taulut ovat luettavissa eri kohteissa.

Kesä-heinäkuun vaihteessa 2016 Sarjakuvantekijät ry:n sähköpostilistalla oli tieto Lights on! -projektin tarjouspyynnöstä, jossa etsittiin sarjakuvantekijää kirjoittamaan ja piirtämään lyhyitä tarinoita kahdeksasta historiallisesta kohteesta Suomessa ja Virossa. Olin käsikirjoittanut ja piirtänyt 1600-luvulle sijoittuvan, ja sen ajan noitavainoista Suomessa kertovan Lusia -sarjakuvaromaanin (Like 2015) talven 2014–2015 kuluessa. Kertomus perustuu osittain oikeisiin tapahtumiin, joten taustoitin tarinan, sen henkilöt, miljöön ja ajankuvan tarkasti historiallisia lähteitä apuna käyttäen. Tarjouspyynnön luettuani ajattelin, ”tämähän on mun homma!”

Kun kesäaikaan kuvitusrintamalla on hiljaista, ei tarjouspyynnössä vaaditun mallityön tekeminen ollut ongelma, joten kirjoitin ja piirsin sen perustumaan tarjouspyynnössä annettuun lähdemateriaaliin. Lähetin tarjouksessa vaaditut dokumentit



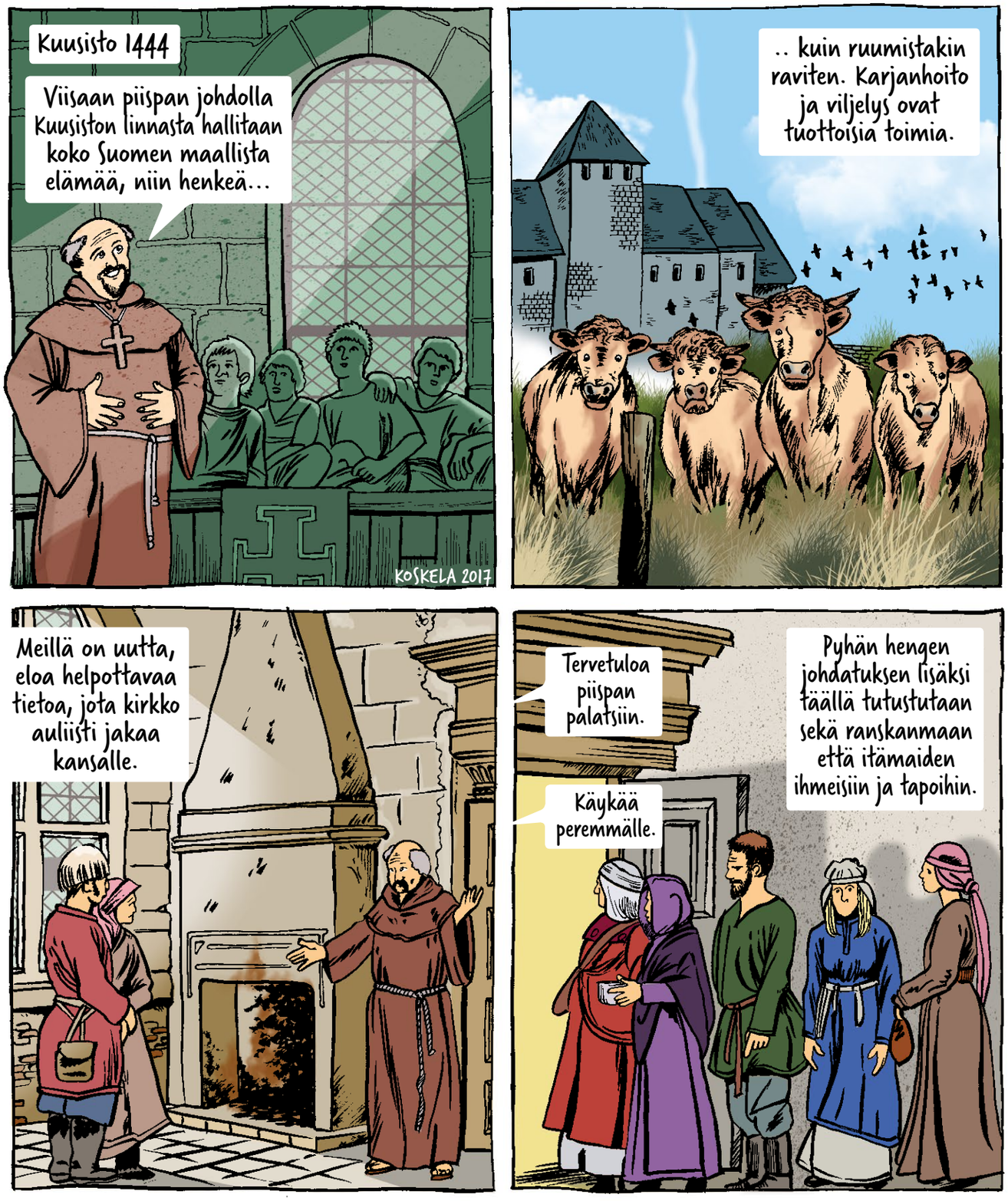
Vasemmalla alkuperäinen ehdotus linnan huoneen uuniksi. Oikealla taas Mont-Saint-Michleissä kuvattu uuni, joka kelpuutettiin ruutuun. Kuva: Ilpo Koskela

mallitöineen. Elokuun alussa sain puhelinsoiton. Minulle ilmoitettiin että oli valittu toteuttamaan projekti.

Muutaman viikon kuluttua vierailimme projektin yhteyshenkilöiden Aino von Boehmin (Metsähallitus, Suomi) ja Lagle Heinmaan (Riigimetsa Majandamise Keskus, Viro) kanssa Helsingin edustan Vallisaaressa, joka oli ensimmäinen toteutettava kohde. Syyskuussa matkustin Viroon, jossa vierailimme kaikissa neljässä kohteessa, Neeruti, Lõhavere, Varbola ja Keila-Joa. Lokakuussa 2016 tutustuin myös Raaseporiin, Kuusiston piispanlinnaan Kaarinassa ja Rapolan linnavuoreen Akaalla. Näin pääsin katsomaan ja kuvaamaan kaikki kohteet.

Kohteissa käynti oli mielenkiintoista. Osassa on vielä raunioita ja rakennelmia jäljellä, osassa vain puiden ja kasvuston peittämä kumpu tai kukkula. Yhteyshenkilöt ja paikalliset kertoivat vierailun kuluessa tarinoita kohteista, joten useat sarjojen ideoista syntyivät jo paikan päällä niitä kuunnellessani. Palatessani Tallinnasta Helsinkiin kirjoitin kaikkien neljän virolaiskohteen alustavat synopsikset lauttamatkan aikana.

Raaseporissa ja Kuusiston piispanlinnassa kävin molemmissa projektin kuluessa vielä kaksi kertaa tutkimassa paikkoja ja ottamassa lisäkuvia. Keila-Joan hotellikäytössä oleva linna kiinnosti myös koko projektin ajan. Niinpä päätin tehdä uuden käynnin, ja yövyimme puolisoni kanssa yhdessä suurista hienoista huoneista heinäkuussa 2018. Keila-Joan tarinat olivat tuolloin luonnosvaiheessa ja odottivat lopullista hyväksymistä. Näin sain kuvattua kesäaikaista lisämateriaalia värittämistä varten. Tapasin myös linnan nykyisen omistajan, jolta sain lisäinformaatiota alueen historiasta. Hän oli myös innostunut RMK:n Lights on! -projektista, jonka toivoi tuovan alueelle lisää kävijöitä.



Kuva: Ilpo Koskela



Lopullinen karttamainen kuva Neerutin alueesta. Kuva: Ilpo Koskela

Itse työ alkoi siten, että sain luettavakseni jokaisesta kohteesta tilaajien keräämää kirjallista materiaalia, osasta kohteita niistä kertovia kirjoja. Historiallisten tapahtumien, faktojen ja osittain kansantarinoiden perusteella kirjoitin lyhyitä muutaman sadan merkin mittaisia synopsiksia, jotka lähetin tilaajille luettavaksi ja kommentoitavaksi. Yhteyshenkilöiden lisäksi niihin tutustuivat historioitsijat ja arkeologit. Osassa kohteista kirjoitin useita vaihtoehtoja, joista valittiin kuudesta yhdeksään toteutettavaa tarinaa.

Palautteet saatuani aloitin itse piirtämistyön. Teksti-informaation lisäksi tilaaja toimitti minulle kuvallista materiaalia, ja hankin sitä itse lisää kirjoista sekä googlen kuvahaun avulla. Kun historiaa popularisoidaan kuvien avulla, on tärkeää että kuvitusten elementit, vaatteet, työkalut, aseet, rakennukset ja miljöö ovat mahdollisimman lähellä historian tutkimisen kautta saatua tietoa, ja näin uskottavia.

Ensimmäinen työvaihe oli piirtää oikeannäköiset, tarkat lyijykynäluonnokset, joissa tarinoiden kaikki elementit ja dialogi ovat oikeilla paikoillaan. Skannasin nämä ja lähetin tilaajalle tutkittavaksi. Jälleen sain kommentteja sekä yhteyshenkilöiltä että historioitsijoilta ja arkeologeilta. Osa tarinoista meni läpi muutoksitta, joissakin kävimme keskustelua muun muassa keskiaikaisista hirsirakenteista, lyijylasi-ikkunoista, keskiaikaisista uuneista, vaatetuksesta, aikakauden kasveista, henkilöiden titteleistä ja jopa linnuista.

Kommentit saatuani tussasin mustavalko-originaalit piirustuskartongille valolevyä apuna käyttäen kärkisiveltimellä ja Indian Ink -sivellintussilla. Seuraavaksi skannasin ne korkealla resoluutiolla bittikarttamuotoon, ja tallensin skannauksesta kopion jonka väritin kuvankäsittelyohjelmassa. Yhdistin mustavalko- ja värioriginaalit taitto-ohjelmassa ja lisäsin lopullisen tekstin siellä. Näin muokkauksia oli helppo tehdä vielä viimeistelyvaiheessakin.

Raaseporin tarinoihin piirsin naurulokkeja, eli lintuja jollaisia olin tottunut piirtämään meriaiheisiin sarjakuviin ja kuvituksiin. Suomessa naurulokki on kuitenkin 1800-luvun tulokaslaji, joten kommenttien jälkeen muutin linnut harmaalokeiksi. Kuusiston piispanlinnan luonnoksen lyijylasi-ikkuna oli liian moderni. Oikeanlainen löytyi Askaisten vanhasta kivikirkosta, jossa kävin kuvaamassa sen. Kuusisto oli myös ensimmäinen paikka Suomessa, jossa historiatiedon mukaan oli savupiipullisia kiviuuneja. Uunien malli aiheutti päänvaivaa keväällä 2017. Kesälomareissulla Bretagnessa puolisoni kanssa saimme hyvän syyn vierailla Mont-Saint-Michelin luostarisaarella, joka on rakennettu 1200-1300-luvuilla. Kuvasin siellä kiviuuneja, jotka sitten hyväksyttiin Kuusiston piispanlinnan tarinoihin. Virolaisen Keila-Joan uudemmissa, 1800-luvun alusta nykyaikaan jatkuvissa tarinoissa tutkin valokuvia 1900-luvun alun sähkölaitoksista, joiden avulla piirsin sisustuksen vuonna 1928 sähköntuotantoon muutettuun Keilan vesimyllyyn.

Viron muinaislinnakohteissa sekä Rapolan linnavuorella hirsirakenteet olivat mietinnässä. Googlea apuna käyttäen löysin venäläisen historiasivuston, johon oli piirretty kaivausten perusteella laadittuja konstruktioita 1100-1200 -lukuisista hirsilinnoista. Nämä pääsivät esittämään virolaisia ja rapolalaisia muinaisia hirsivalleja, lisättynä kommentilla ”taiteilijan näkemys aiheesta”, koska täysin varmaa tietoa ei ole.



Kuva: Ilpo Koskela

Osaan kohteista piirsin isometrisen, eli tavallaan ilmakuvan, koko alueesta tai linnan rakenteesta kaivausten perusteella laadittuihin pohjapiirroksiin perustuen. Näissä tarkassa harkinnassa olivat muun muassa kaivojen ja vartiotornien paikat, sekä omassa luonnos-, että tilaajan kommentointivaiheissa. Näin osa lopputuloksista on 1- tai 2-ruutuisia. Neerutiin piirsin kaksi opetustaulumaista panoraamakuvitusta. Yksi Lõhaveren tauluista, Liivinmaan Henrikin saagaa kuvaava, on 1200-lukuinen auki rullattu pergamenttikäärö. Itse Henrik istuu ja kirjoittaa taulun vasemmassa laidassa.

Tarjosin luonnoksessa pergamenttiosan kuvituksiksi bretagnelaisen Bayeuxin seinävaatteen, tai Dublinin Trinity collegessa säilytettävän Book of Kellsin tyylistä aikalaiskuvitusta ja ornamentiikkaa, mutta tilaaja halusi näihin vastaavan realistisen kuvituksen kuin muissakin tauluissa. Se aukeaa paremmin lukijalle. Sain kuitenkin käyttää tekstinä vanhaa fraktuuratyyliä, josta muutamia kirjaimia selkeämmäksi muokkaamalla sain helposti luettavan.

Tarinoiden tekstauksessa käytin omakäsialafonttia, jonka olen laatinut jo vuonna 2012. Näin tekstimuutoksia oli helppo ja nopea tehdä. Viron RMK:n kanssa käytimme työkielenä englantia, jolla kirjoitin synopsikset ja itse sarjat aina valmiiksi saakka. Ammattikääntäjä käänsi valmiiden tarinoiden tekstit viron kielelle, jonka jälkeen tekstasin ne ruutuihin omakäsialafontilla. Suomalaiskohteisiin taitoin itse vaakamuotoisen sarjakuvatarinan alle niin ikään ammattikääntäjien laatimat ruotsin- ja englanninkieliset tekstit, Raaseporin tauluihin myös venäjänkielisen käännöksen.

Kun ensimmäisestä piirroksesta viimeiseen kului melkein 19 kuukautta, muuttui työtapa matkan varrella. Ensimmäisinä toteutetuissa Neerutissa ja Vallisaaressa ruudut on rajattu mustin ääriviivoin, mutta myöhemmin jätin niitä pois enemmässä määrin, ja hiljalleen myös ääriviivoja alkoi kadota kuvakerronnasta. Esimerkiksi Lõhaveren tarinoissa on muutama maalausmainen ruutu ilman ensimmäistäkään ääriviivaa. Näin ruutujen sisältö muuttui kuvitusmaiseksi. Jo alusta saakka tein puu- ja kasvitekstuureja vektorigrafiikkaohjelmassa, josta siirsin ne värityksen yhteydessä kuvankäsittelyohjelmaan.

Pian kokeilin rakentaa siveltimiä kuvankäsittelyohjelmaan erilaisista puiden profiileista. Nämä toimivat mainiosti. Loppuvaiheessa tein nurmipinnatkin erilaisilla ruohosiveltimillä, ja maanpinnan tekstuurit karkeaa öljyvärimaalausta jäljittelevillä siveltimillä. Nämä rakensin virtuaalisiveltimiksi Photoshop -kuvankäsittelyohjelmaan. Piirtimenä käytin Wacomin piirtolevyä ja sen paineentunnistavaa kynätyökalua.

Melkein kaksi vuotta on pitkä aika, mutta se kului nopeasti näiden parissa. On mainiota kun pääsee tekemään mielityötään ja siitä saa korvauksen. Hyllyssä vuosia tai jopa vuosikymmeniä olleet historiaa käsittelevät, aikoinaan kirja-aleista ja matkoilta hankitut paksut kuvakirjat, saivat uuden tarkoituksen. Olin yllättynyt kuinka paljon lähdemateriaalia löysin omista hyllyistäni. Historia on kiinnostanut lapsesta saakka, joten siinäkin mielessä tämä oli mielenkiintoinen ja palkitseva työ. Opin myös valtavan määrän lisää pohjolan keskiajan elämästä ja historiasta.

Antoisinta työssä oli itse piirtäminen ja historian tutkiminen. Samaten se, että kaupallisissa, eli palkallisissa projekteissa työtavat kehittyvät enemmän kuin omaehtoisissa. Ulkopuolinen tilaaja ja lopputulosten julkinen esittäminen kannustavat miettimään uusia erilaisia vaihtoehtoja ja kehittämään työtapoja, kuten tässä tapauksessa väritystekniikan muokkaaminen virtuaalisiveltimiä toteuttamalla.

Haastavinta oli oikeanlaisen ja oikea-aikaisen referenssimateriaalin löytäminen. Suuri osa arkipäivää esittävän kuvamateriaalin etsimisestä jää kuitenkin kuvittajan itsensä tehtäväksi. Kun piirrät itse, tiedät parhaiten mitä hakea. Vanha historia on myös siinä mielessä problemaattinen, että kuninkaallisista ja ylhäisöstä löytyy säilyneitä maalauksia ja grafiikkaa, mutta tavallisesta kansasta ei juurikaan. Kun kaupallisilla töillä on aina sovittu deadline, vähentää oikeanlaisen lähdemateriaalin käyttö työnmäärää. Asioita ei tarvitse piirtää montaa kertaa uudelleen luonnosvaiheessa. Tämä on myös hyvin tärkeä osa työtä.

Ilpo Koskela on suomalainen sarjakuvataiteilija, kuvittaja ja graafinen suunnittelija. Hänen sarjakuviaan on julkaistu reilun 30 vuoden ajan. Työn alla on uusi puolifiktiivinen, keskiaikaan sijoittuva sarjakuvaromaani.

Sarjakuva-albumeja Ilpo Koskela on tehnyt kahdeksan. Hänen sarjakuviaan on julkaistu Suomen lisäksi yhdeksällä muulla kielellä. Koskela on laatinut kolme sarjakuvan tekemisen oppikirjaa, uusimpana elokuussa 2018 ilmestynyt Uusi sarjakuvantekijän oppikirja, uudistettu laitos vuonna 2016 julkaistusta teoksesta. Koskelan töitä on ollut esillä laajalti yhteis- ja yksityisnäyttelyissä aina 1980-luvulta alkaen eri puolilla Suomea sekä myös Portugalissa, Ruotsissa, Venäjällä ja Algeriassa.

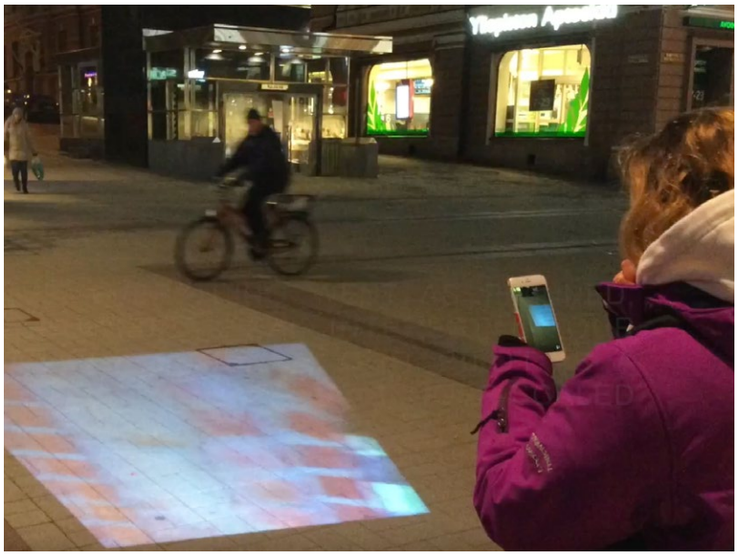
Lisätietoja: www.ilpokoskela.fi



Minna Hautio

PYSÄYTTÄVIÄ PARADOKSEJA





Kuva: Opiskelijoiden videoraportti: Olympe Dumoulin (FR), Elif Erkan (TR/FI), Adèle Fourcade (FR), Susanna Ilmonen (FI) and Ada Vakker (FI).

Lights On! -hankkeen tavoitteena oli saada paikoille lisää näkyvyyttä ja kävijöitä. Tehtävä ei ole helppo, sillä ihmisten ajankäyttö ja mielenkiinto ovat tunnetusti sangen kilpailtuja tässä digitaalisessa ja elämyksien täyttämässä ajassamme. Ideoinnille haettiin vetoapua kulttuurituotannon opiskelijoilta, jotka luovivat sujuvasti digitaalisten ja konkreettisten elämystuotantomaailmojen välillä. Opiskelijaryhmille annettiin täysin vapaat kädet sekä muutaman kymmenen euron budjetti. Tuloksena syntyi runsaasti toinen toistaan mielenkiintoisempia ideoita. Yksi niistä, Kuusisto Paradox, kuitenkin onnistui vangitsemaan sekä työryhmän että yleisön huomion aivan erityisellä tavalla.

Kuusisto Paradox oli kansainvälisen opiskelijaryhmän kehittämä markkinointitempaus, jonka käyttövoimana oli paikan tuntu ja sen tekeminen konkreettisesti näkyväksi taiteellisin keinoin. Idean tuottaneet viisi opiskelijaa olivat kotoisin Suomesta, Turkista ja Ranskasta ja heidän osaamisalueisiinsa kuului kulttuurituottamisen lisäksi mm. taiteen sisältöosaamista. Itse kohde ei ollut kenellekään erityisen tuttu. Siitä oli tässä tapauksessa vain hyötyä, olihan tarkoituskin tuottaa jotain, joka herättää mielenkiintoa erityisesti heissä, jotka paikkaa eivät vielä tunne. Vaikka tavoitteena oli näkyvyyden lisääminen ja kiinnostuksen herättäminen historiallista kohdetta kohtaan, Kuusisto Paradox ei ollut perinteinen markkinointielementti vaan pikemminkin teos, joka leikitteli kahden ajan ja paikan luonteella sekä niiden tuottamalla ristiriidalla.

Teos perustui kahden paikan, Kuusiston linnanraunioiden ja Turun keskustan, dialogiin. Keskeisinä keskustelevina elementteinä ovat Kuusiston linnanraunioiden talvinen hämärä hiljaisuus ja Turun keskustan keinovalojen vahvistama kiihkeä pulssi. Opiskelijat kuvasivat molempia videokameroilla ja vahvistivat visuaalista vaikutusta hidastamalla tallenteen nopeutta Kuusistossa ja nopeuttamalla sitä Turun osalta. Kokemusta vahvisti lisäksi se, että Kuusiston filmi oli kuvattu käsivaraisella kameralla raunioilla kävellen, ilman muuta ihmisen läsnäoloa kuin kameraa pitelevän henkilön kävelyn hidastettu rytmi. Turussa puolestaan kamera pysyi paikoillaan ja nopeutetussa tahdissa kulkevat ihmiset ja liikennevälineet kiirehtivät kuvasta sisään ja ulos.

Näin saatiin kaksi toisistaan poikkeavaa videota – toinen unenomaisen hidas ja toinen, jossa vauhti on kiihdytetty äärimmilleen. Molemmat olivat omanlaisiaan surrealistisia versioita todellisuudesta ja kärjistettyjä kommentteja koetusta tilasta. Videokuvat projisoitiin vastakkaisiin paikkoihin; Kuusiston linnanraunion kylkeen heijastettiin kuvaa kiireisen kaupungin keskustasta ja Turun vilkkaimman kävelykadun pintaan heijastettiin Kuusiston maisemaa kuvaava videoneliö, jonka kautta voi kuvainnollisesti pudota erilaiseen aikaan ja paikkaan.

Kun tämän markkinointi-innovaation idea oli esitetty, oli heti selvää, että siinä on sellaista potentiaalia, joka tulee ylittämään huomiokynnyksen. Ideana se oli, kuten hyvät ideat usein ovat, itsestään selvän oloinen, mutta siitä huolimatta selkeästi erilai-



Kuva: Aino von Boehm



Kuva: Aino von Boehm

nen ja erottuva. Paikallinen media uutisoi videoprojisoinnin jo etukäteen, mikä entisestään vahvisti uskoa sen kiinnostavuuteen.

Projisoinnit toteutettiin karkauspäivän iltana, jolloin pakkasta oli parikymmentä astetta ja ilman purevuutta lisäsi melkoinen viima. Tämäkään ei estänyt ihmisiä tulemasta katsomaan kaupunkinäkymän projisointia pimeille linnanraunioille. Myös kävelykadulla noin saman verran ihmisiä pysähtyi katsomaan betonilaattoihin ilmestyvää linnanrauniomaisemaa. Tunnelma eri paikoissa oli vahvasti erilainen – on hyvin vaikuttavaa, jopa juhlallista katsoa linnan muuriin heijastettua mykkää videota, joka tuo kaupungin vilskeen absurdisti keskelle pimeyttä ja kylmyyttä. Kävelykadulla puolestaan on paljon kilpailevia ärsykkeitä, ja mikä tahansa visuaalinen elementti tulkitaan helposti mainokseksi. Tästä huolimatta hidas, liikkuva kuva veti oudosti puoleensa joitain ohikulkijoita, jotka jäivät katsomaan teosta. Jotkut jopa säikähtivät ”liikkuvaa jalkakäytävää”, kun ajatuksissaan olivat tulleet astuneeksi videoprojektion päälle. Lapset puolestaan keksivät välittömästi teokselle uusia leikkimismerkityksiä juostessaan kiljahdellen sen reunojen yli ja ollessaan putoavinaan kohti toista ulottuvuutta. Videoprojisoinnit streamattiin livenä Periscope-sovellukseen, jotta niihin voisi ottaa osaa halutessaan myös virtuaalisesti. Stremaukset eivät kuitenkaan kiinnostaneet yleisöä. Se vahvisti entuudestaan sitä olettamusta, että teoksen tuottaman elämyksen syntyminen vaatii läsnäolon nimenomaan paikan päällä. Videoprojisoinnin katsominen videon välityksellä ei tuota samanlaista kokemusta.

Kuusisto Paradox luotti rohkeasti yksinkertaisen ja paljaan taidekokemuksen voimaan, sillä videoissa ei ollut ääntä eikä myöskään tekstiä. Ne oli tarkoitettu koettavaksi sellaisinaan. Toki informaation puutteessa on se vaara, että se jättää katsojan ymmälleen tai jopa ärsyyntyneeksi, mutta tätä kompensoitiin sillä, että paikalla oli ihmisiä kertomassa, mistä on kyse. Keskusteluissa yleisön kanssa päästiin kertomaan myös sitä tarinaa, joka markkinointimateriaaleissa yleensä on hallitsevaa – mikä paikka on kyseessä, mitä siellä on, miten sinne mennään. Mikäli keskustelukumppani oli aikaisemmin vieraillut paikassa, voitiin jakaa myös paikan kokemuksia ja siihen liittyviä muistoja ihmiseltä ihmiselle. Oli kuitenkin tärkeää, että informaatio ja vuorovaikutus tulivat vasta sen jälkeen, kun yleisön mielenkiinto oli ensin vangittu elämyksellisellä ja tarkoituksellisen arvoituksellisella tavalla.

Mielenkiinto Kuusisto Paradoxia kohtaan ei päättynyt tähän kokeiluun: Kun siitä kerrottiin niillekin, jotka eivät olleet sitä paikalla kokemassa, se herätti välittömästi kiinnostusta ja jäi mieleen. Moni pohti saman tien, miten sitä voisi käyttää myös muiden historiallisten tai luontokohteiden elävöittämisessä. Toteutustapansa vuoksi teos on helppo rakentaa mihin tahansa yhteyteen. Olennaista siinä on paikan kokemuksen vaihto tavalla, joka on vahvasti elämyksellinen ja puhutteleva. Paradoksi on elämykselle olennainen – mikäli sellaista ei ole, kokemus ei välttämättä ole yhtä pysäyttävä. Paradokseja voi tosin rakentaa myös muilla periaatteilla, esimerkiksi heijastamalla sisätilaa ulos tai ulkotilaa sisään, ylhäällä olevaa alas tai päinvastoin. Tärkeintä on mielen ja ajatusten nyrjäyttäminen hetkeksi pois paikoiltaan, jolloin voi syntyä poikkeava ja mieliinpainuva kokemus.

Minna Hautio (FM) toimii lehtorina Humanistisessa ammattikorkeakoulussa. Hänen työnkuvaansa kuuluu mm. innovaatiotoiminnan opetus ja hanketyöskentely. Hän on aikaisemmin toiminut nykytaiteen ja historiallisen ajan arkeologian parissa museolehtorina. Hänen erityisiä mielenkiinnon kohteitaan ovat taiteen ja historian sisällöt ja kokemuksellisuus sekä niiden innovatiivinen yhdistäminen.


7
8
9
4

Anthony Schrag

FINISH WHAT YOU START... (KEN LEIKKIIN RYHTYY, SE LEIKIN KESTÄKÖÖN)

– Exploring Place Through play



Photo: Kirsi MacKenzie

On May 26th, 2018, the Lights On! project delivered a new experiment exploring the heritage sites of the islands of Vallisaari and Kuninkaansaari, just outside Helsinki. The project was developed in collaboration between Nina Luostarinen (Lights On!/Humak) and Anthony Schrag (Queen Margaret University), and developed around their shared interest in 'Play' and 'Place Relationships'. The collaboration was highly productive, and often felt more like fun than work, which replicated in the project itself.

The concept for this piece emerged from the site itself: the islands have a military history, and played an instrumental role in the Swedish and Russian invasions of Finland. The sites were therefore linked to conflict between groups of people. The term 'conflict' can often have negative connotations, but for Schrag, the concept is part of his participatory practice and he is interested in 'productive conflict' - when conflict becomes useful.

As social philsopher Levinas (1989) suggested, as social creatures, humans can only ever learn about themselves by engaging with others. This engagement with someone different from oneself can sometimes be difficult; but it can also be fun and it can also build social relations, as well as relationships to place, which aligned with Luostarinen's research.

The project was therefore set up as a way to put people in relationship with 'others' who might be different from them, and used the military history of the islands to inspire the game and to link it back to place. A 'war' between the two islands was proposed, inviting participants to invade their opposite island.

Referring to childhood games such as 'capture the flag' and more formalised games (such as Soccer where one team 'invades' another's territory), the play was designed for adults as a way to give them a new experience with the islands. The methodology of 'play' was chosen to encourage adults to explore places like we do when we are children: with joy, excitement and bravery. In this way, it was hoped that this contemporary game could speak to and relate back to the historical and cultural contexts, thereby giving participants a fun and deeper connection to place.



Photo: Kirsi MacKenzie



Photo: Kirsi MacKenzie

The game was designed in two parts: in the morning, participants were divided into two teams, with each team being an assigned an island and invited to develop a micro-nation, with its own manifesto and identity. They also designed three 'flags' to represent their island. In the afternoon session, teams explored their island and found places to plant and hang their flags. This process, in itself, was useful as it gave participants a new way to engage with the place: 80% of the participants had never been to the site before, and for that 20% who had been before, all said the game gave them a new insight to the islands that they had not experienced.

After the flags had been plated, the game started, and each team tried to invade their opposing island and steal their flags. This process, too, gave the participants a different relationship to the site: "I was able to see hidden paths and looked at maps differ-

ently because we needed some strategic thinking. It was more holistic experience that way;" and "I saw the surroundings with different eyes;" and "I saw some areas/location which I would have missed as a normal visitor." The game gave them a new context to explore place in a way that reflected its history.

The methodology of play was important, and along with 'conflict' because both Luostarinen and Schrag are interested in how adults play, and what conditions allow them to be liberated, joyful and brave, like when we are children. The bright sunny day and beautiful weather, no doubt, helped the adults get in a good mood, but the game itself proved to be a sufficient context to give permission for adults to play and explore the islands as they may have done when they were children. Another participant said: "I'm 51. I was hesitant to come as I had thought I had lost the ability to play…but I was so happy to find that I can still play. It's not just for young people! We are all winners today." She had mud stains on her jeans, and a big smile.

Anthony Schrag is a practising artist and researcher who has worked nationally and internationally. He is also a lecturer in Cultural Management at Queen Margaret University (Edinburgh) and is a member of the Centre for Communication, Cultural and Media Studies as well as an associate member of the Centre for Person Centred Care.

He works in participatory manner, and central to his practice is a discussion about the place of art in a social context. He is interested in role of (productive) conflict in the relationship between artists, institutions and the public.

He has been the recipient of numerous awards including The Hope Scot Trust, Creative Scotland, British Council, the Dewar Arts Award, the 2011 Standpoint Futures: Public residency award, as well as a Henry Moore Artist Fellowship. In 2015, he walked 2638 km from the north of Scotland to the Venice Biennale to explore the place of participatory artworks within the public realm.

The artist Nathalie De Brie once referred to his practice as 'Fearless'. The writer Marjorie Celona once said: 'Anthony, you have a lot of ideas. Not all of them are good.'



Photo: Kirsi MacKenzie



Hannu Sirkkilä

HISTORIALLISTEN KOHTEIDEN UUDET MAHDOLLISUUDET JA MERKITYKSET

– läsnäoloa, hiljaisuutta, kehollisuutta

Meditaatiossa on kyse siitä, että sallii itsensä olla juuri siinä missä on, juuri sellaisena kuin on, ja että sallii myös maailman olla täsmälleen niin kuin se on sillä hetkellä.”

– John Kabat-Zinn 2009, 75

KUUSISTON LINNA HISTORIALLISENA KOHTEENA

Kuusiston keskiaikainen piispanlinna rakennettiin aikoinaan Suomen katolisen kirkon piispojen turvapaikaksi palvellen vuodesta 1295 alkaen parin sadan vuoden ajan 15 katolista piispaa. Kustaa Vaasan käskystä linnan kuitenkin purettiin vuonna 1528. Tiedetään, että keskiajalla piispanlinnan oli katolisen Suomen hengellisen elämän ja poliittisen vallan keskus. Linnan kukoistusvaihe oli Maunu II Tavastin aikana, vuosina 1412 - 1450. (Kuusisto linna ja kartano 2009.) Tänään linnasta on jäljellä vain sen pohjakerros. Tämä herättää pohtimaan Kuusiston linnaraunion merkitystä omana aikanamme. Paikan historia yksityiskohtineen kiinnostaa monia. Luonnonmaisema merinäköaloineen luo pysähdyttävän elämyksen ja tarjoaa mahdollisuuden retkeilyyn ja vapaa-ajanviettoon.

Kuusiston linna-alue historiallisine tarinalähteineen ja luonnonläheisyytenä tarjoaa myös oivallisen paikan pysähtyä ja rauhoittua. Tätä me kaipaamme kiireen keskellä ja etsimme rentoutumisen ja levollistumisen mahdollistavia tiloja ja hetkiä. Luonto itsessään rauhoittaa mieltä ja kun siihen kytkeytyy historian taju konkreettisina rakennettuina merkkeinä, avautuu mahdollisuus vain olla hetkessä yksin tai yhdessä läheisten kanssa osana ajallista jatkumoa.

Osana Lights On! –hanketta toteutettiin Kuusistossa 26.8.2017 ”Valon ja hiljaisuuden” -ilta, jonka yhtenä ohjelmana oli Mindfulness-meditaatiokävely. Ohjasin tämän kävelyn kolmelle ryhmälle. Tarkastelen tässä artikkelissani mindfulnessin eli hyväksyvän tietoisen läsnäolon sisältöä, toteutunutta kävelymeditaatiota ja hiljaisuuden kokemusmaailmaa Kuusiston kaltaisessa paikassa. Kuvaan lopuksi sitä, miten kävelymeditaation kaltaiset toimintamuodot voivat tarjota historiallisiin kohteisiin uusia käyttömahdollisuuksia.

HYVÄKSYVÄ TIETOINEN LÄSNÄOLO

Mindfulness, jota suomeksi kutsutaan hyväksyväksi tietoiseksi läsnäoloksi, on tullut viime vuosina hyvin suosituksi. Läsnäolotaitoja voidaan kehittää monenlaisin harjoituksin, joilla on todettu olevan tutkimusten mukaan lukuisia myönteisiä vaikutuksia. Mindfulnessin säännöllinen harjoittaminen alentaa stressiä, vähentää uupumusta ja burn out-oireita, ehkäisee ahdistuneisuutta, pelkoja ja unihäiriöitä ja se voi lisäksi lieventää kroonisia sairaus ja kiputiloja. Ennen kaikkea tällaiset harjoitukset tuovat mieleen rauhaa ja levollisuutta.

Mindfulnessin juuret ovat buddhalaisessa perinteessä. Länsimaissa se on tullut suosituksi viimeisen 40 vuoden aikana erityisesti yhdysvaltalaisen professori John Kabat-Zinnin kehittämistyön ansiosta. Kabat-Zinn on kehittänyt perustamassaan Massachusettsin yliopistollisen sairaalan stressinhallintaklinikalla (Center for Mindfulness in Medicine, Health Care and Society) oman tietoisen läsnäolon menetelmän ja ohjelman. Kabt-Zinn määrittelee (2004, 22) tietoisen läsnäolon tarkoittavan sitä, että havainnoimme kaikkea aivan tietyllä tavalla: tietoisesti, nykyhetkessä ja hyväksyen, ilman arvostelua.

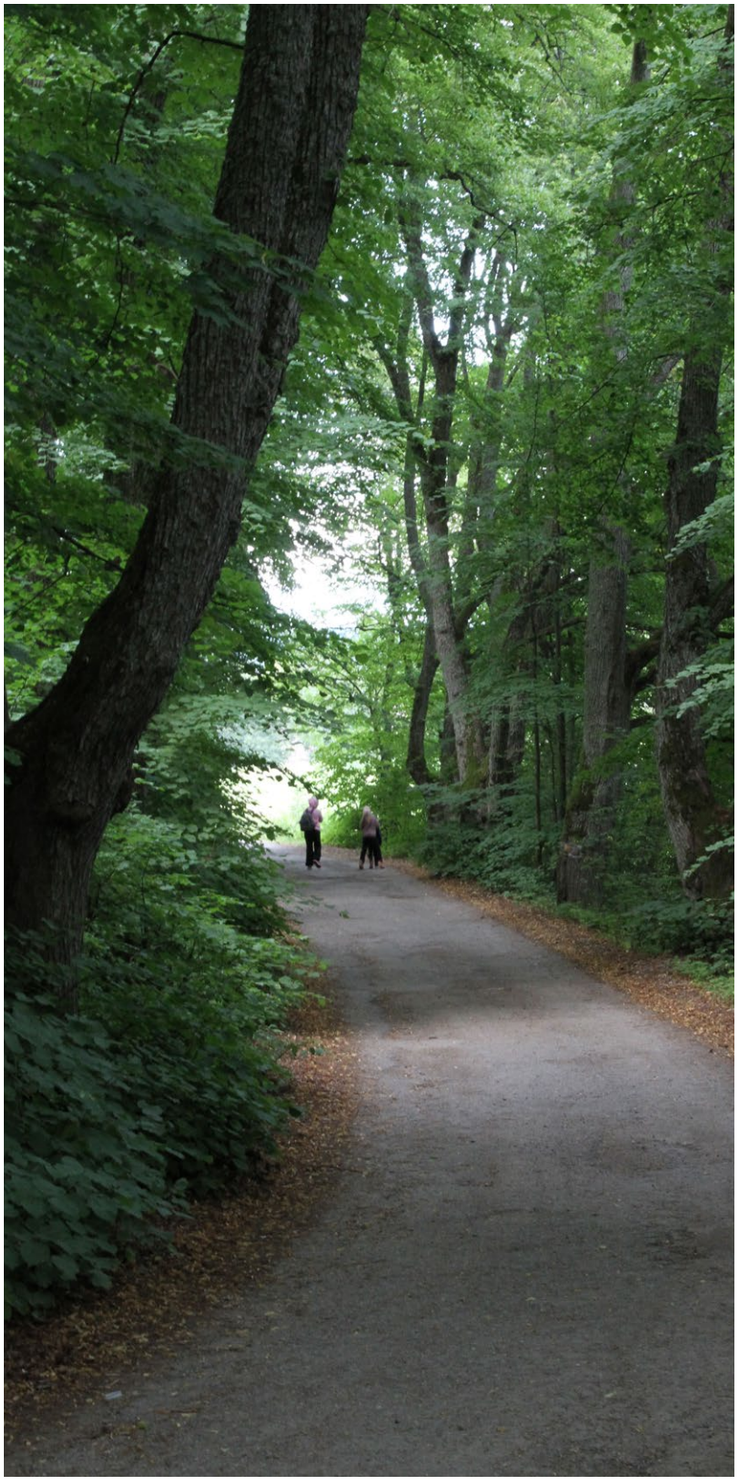
M on käytetty eniten ja tuloksellisemmin sairaan- ja terveydenhuollossa sekä psykologian alalla. Sen soveltaminen on koko ajan laajentunut esimerkiksi opetusalalle, liikkeenjohdon kehittämiseen ja urheiluvalmennukseen. Mindfulness-harjoitteista on tullut samalla koko ajan suositumpi itsehoidon ja itsensä kehittämisen menetelmä. Mindfulnessin käyttömahdollisuuksia voidaankin pitää rajattomina kuten vaikkapa sen soveltaminen kulttuuriperinnön kokemiseen ”Valon ja hiljaisuuden” -illan esimerkkitoteutuksen mukaisesti. Mutta kuten buddhalainen zen-mestari ja mindfulness-opettaja Thich Nhat Nanh (2007, 140 – 141) on tuonut esille, tärkeintä on muutos ihmiseen itseensä eli onnellisuuden ja ilon lisääntyminen, kärsimyksen väheneminen ja myös avautuminen rakkaudellisuuteen toisiin suhtautumisessa.

Mindfulness-harjoituksissa tarvitaan jokin objekti, johon huomio kiinnitetään (Thich Nhat Nanh 2007, 177 – 178). Siksi harjoitukset voivat painottua hengityksen tarkkailuun, kehon tuntemuksiin, liikkeisiin tai vaikkapa kävelyyn. Tällä tavoin mindfulness voidaan nähdä menetelmänä, jossa huomio suunnataan siihen, mitä juuri sillä hetkellä tapahtuu. Toiseksi tuo huomion kiinnittäminen on tietoista ja tarkoituksellista. Ilman tietoisuutta huomion voidaan ajatella herkästi herpaantuvan. (Fowelin 2014, 38.) Kolmanneksi voidaan korostaa näiden huomiointien myötä saatujen kokemusten ja havaintojen vastaanottoa ilman mitään arvottamista ja niiden kokemista ikään kuin täysin uusina ilman mitään ennakko-odotuksia ja –oletuksia.

KÄVELYMEDITAATIO HARJOITUKSENA

Kävelymeditaatiossa oleellista on huomion kiinnittäminen kehon tuntemuksiin silloin, kun kävelyn liike tapahtuu. Askeleiden ottaminen on tietoista. Harjoituksena kävelymeditaatio toteutetaan yleensä hitaasti kävellen, mutta ”Valon ja hiljaisuuden” -illan tapahtumassa pyrittiin rauhalliseen, kuitenkin koko ajan lähes normaalisti etenevään kävelyyn. Kävelyn aikana tarkkaavaisuus kiinnittyi vain siihen liittyviin toimintoihin ja kokemuksiin kuten esimerkiksi miltä tuntuu kehon eri osissa (jalat, kädet, lantio, selkä jne.) liikkeen aikana. Kuusiston kävelymeditaatiossa tarkoitus ei ollut huomioida luontoa, ääniä tai ylipäätään mitään kävelykokemuksen ulkopuolista paitsi silloin kun nämä olivat tietoisen huomioimisen kohteina.

John Kabat-Zinn (2008, 274) huomauttaa siitä, että tietoisen läsnäolon kävelyssä haasteena on pitää mieli ja keho yhdessä nykyhetkessä, juuri siinä mitä tapahtuu. Kun kävelemme, emme juurikaan huomioi omaa kävelyämme ja ”me vain



Kuva: Paula Kostia



Kuva: Hilja Palviainen

kävelemme” ilman tietoisuutta, mitä silloin tapahtuu. Kävellessä saatamme ajatella usein päämääränämme olevaa kohdetta tai siihen liittyvää asiaa tai ihmisiä. Harjoituksena kävelymeditaatio on kuitenkin selkeä, koska huomion palauttaminen kehon tuntemuksiin on omalla tavallaan helppoa ja se voidaan tehdä yhä uudelleen ja uudelleen, vaikka ajatukset karkaavatkin.

KÄVELYMEDITAATION TOTEUTTAMINEN

Kuusiston linnan tapahtuman kävelymeditaatio toteutui kolmen erillisen ryhmän ohjauksena. Reitti oli pituudeltaan noin puolitoista kilometriä ja sen läpivienti kesti 45 minuuttia. Kävely alkoi raunioalueen pysäköintipaikalta ja se kulki alueen luontopolkua pitkin päätyen päälinnan ylätasanteelle. Luontopolku menee pääosin metsässä lukuun ottamatta alkuvaiheen niittyaluetta ja loppuosaa, jossa polku saapuu raunioalueelle pellon reunamilla lähellä rantaa.

Keskeinen idea ja sisältö oli kävelymeditaatio, mutta reitti tarjosi mahdollisuuden myös muihin ohjattuihin meditaatiokokemuksiin. Osallistujilta ei edellytetty aiempaa kokemusta mindfulness-harjoituksista tai yleensä mistään meditaation muodosta. Tavoitteena oli tutustuttaa heitä hyväksyvän tietoisen läsnäolon käyttöön ja mahdollisuuksiin luonnon ympäristössä ja historiallisen kohteen puitteissa. Tavoite oli myös luoda erilainen, ainutlaatuinen elämyksellinen kokemus osana ”Valon ja hiljaisuuden” –illan tapahtumaa. Minulle kävelymeditaation ohjaajana ja tapahtuman järjestäjille tämä oli myös eräänlainen testi ja avaus uusien toimintamuotojen käytöstä historiallisessa toimintaympäristössä.

KÄVELYMEDITAATION VAIHEET

Toteutettu mindfulness-kävelymeditaatio sisälsi viisi ohjausvaihetta. Oli luonnollista, että sekä kävelyn alku että loppu sisälsi omat ohjeistuksensa. Kävelyreitti käsitti monia erilaisia maisemallisia kohtia ja luonnonelementtejä, joten se sinänsä olisi mahdollistanut useitakin pysähtymisen paikkoja ja ohjaustilanteita. Luontopolun pituus ja käytettävissä ollut kokonaisaika asetti kuitenkin ajalliset reunaehdot pysähdysten määrälle ja kestolle. Toteutuneissa kolmessa kävelymeditaatiossa vaiheet olivat seuraavat:



Kuva: Hilja Palviainen

1 Aloitusmeditaatio

Kävelymeditaation aloitus tapahtui pysäköintialueella ja se toteutui seisomameditaationa. Siinä keskeistä oli huomion kiinnittäminen omaan hengitykseen ja sen jälkeen kehon tuntemuksiin. Nämä tuntemukset konkretisoitiin kiinnittämällä huomio jalkapohjista alkaen kehon eri osiin ja kohden ylävartaloa ja päätä. Toteutuksessa oli näin elementtejä sekä hengitys- että kehomeditaatiosta.

2 Maisemameditaatio

Noin viiden minuutin kävelyn jälkeen saavuttiin niityn korkeimmalle kohdalle, josta aukeaa näkymä meren suuntaan, pellolle ja ranta-alueelle. Meditaation elementteinä tässä kohdassa olivat toisaalta huomion kiinnittäminen maisemalliseen näkymään, toisaalta myös äänimaisemaan, eli mitä ääniä tai pelkkää hiljaisuutta oli kuultavissa tuossa pysähtymisen hetkessä.

3 Tuntomeditaatio

Metsätaipaleen keskikohdassa, polun molemmilla puolilla on runsaasti puita. Tämä tarjosi mahdollisuuden tuntokokemukseen. Aisteihin perustuvat harjoitukset ovatkin yksi keskeinen menetelmä edistää tietoista läsnäoloa. Aistiharjoituksissa perustuvat ne sitten näköön, kuuloon, makuun tai tuntoon saadaan välitön yhteys aistin rekisteröimään kokemukseen. Aistivaiku-

telmaan keskittyminen tuottaa tietoisuuden kokemuksesta itsestään, ohjaa tunnistamaan selkeämmin aistimuksen lähteen ja myös sen aikaansaaman tunteen. Pysähdyspaikalla kukin kävelijä otti huomionsa kohteeksi haluamansa puun. Tämän jälkeen he rakensivat kontaktin tuohon puuhun tuntoaistilla koskettelemalla puuta käsin, kasvoilla tai vaikkapa syleilemällä tai nojaamalla siihen. Lopussa painettiin korva puun pintaan ja antauduttiin kuuntelemaan puun ääniä, viestejä, hiljaisuutta.

4 Vanhan hautausmaan -meditaatio

Luontopolun keskiosassa Kappelinmäen alueella sijaitsee vanha hautausmaa. Paikka ei ole nykyisin hautausmaana suoranaisesti tunnistettavissa, mutta Juhani Rinne on artikkelissaan (1912) seikkaperäisesti kuvannut tuon maaston kohdan mainiten hautausmaan merkkeinä sen tasaisuuden, kiviaidan jäännökset, vainajien leposijojen kuopanteet sekä mädäntyneet ihmisluut. Rinne päätteleekin kyseessä näin olleen Kuusiston linnan hautausmaan, jolle varsinaisella linnoitusalueella ei ollut tilaa.

Vanhan hautausmaan kohdassa tehtiin meditaatioharjoitus, jossa huomio kiinnitettiin paikan luonnon elementteihin ja seisomameditaation mukaisesti kehon tuntemuksiin ja samalla luotiin kontakti maahan. Meditaatio alkoi lyhyellä informaatiolla kyseisestä vanhasta hautausmaasta. Tämä
loi historiallisen kehyksen harjoitukselle ja samalla myös mahdollisuuden pyhän paikan kokemiseen.

5 Päälinna

Kävelymeditaatio päättyi päälinnan keskiosan nurmikentälle. Lyhyessä loppumeditaatiossa luotiin tietoisuus linnan keskiöön saapumisesta, sen historian tunnistamisesta ja asettumista tähän historialliseen jatkumoon. Päätteeksi kiitettiin kukin omassa mielessään kuljetusta kävelymatkasta.

Kävelty reitti oli erinomainen kokonaisuus pituudeltaan ja luonnon muodostelmien vaihteluissaan. Paikoin lähes umpimetsässä kulkeva polku tarjosi luontoon vetäytymisen tunteen ja hiljaisuutta. Metsän jälkeen saapuminen vähitellen linnan alueelle loi historiallisen kohteen kokemukselle uuden, aistiherkän ulottuvuuden. On myös huomattava kävelyn ryhmätoteutuksen muoto ja koko ajan tapahtuva liike kulkueen muotoisena. Tämä loi toteutuneeseen jonkinlaista pyhiinvaelluksen olemusta. Kyseessä on kulku ja kulkue, joka toteutuu ajassa, paikassa ja jolla on selkeä päämäärä. Mindfulness-kävelyllä ei tietenkään ollut mitään yhteistä ja julkilausuttua hengellistä tai henkistä tavoitetta. Sellainen tietysti voi olla osallistujalla itsellään. Kävelyyn liittynyt tietty ritualismi ja päämäärän syvä historiallisuus luo toteutukseen kuitenkin jonkinlaista hartauden tuntua, kun kaikki tapahtui lyhyitä ohjauksia lukuun ottamatta täydellisen hiljaisuuden vallitessa.

KOKEMUS HILJAISUUDESTA

Kävelymeditaatio Kuusiston linnan alueella sisälsi monia mielen rauhaa tuottavia elementtejä ja elämyksiä. Yksi keskeinen näistä oli kokemus hiljaisuudesta. Kuusiston linnan kaltaiset historialliset kohteet voivatkin olla oivallisia rauhan ja hiljaisuuden paikkoja. Tällainen paikka luo puitteet ja mahdollisuudet ulkoiseen hiljaisuuteen. Raili ja René Gothóni (2014, 278 – 279) erottelevatkin termeinä ja sisältöinä sisäisen ja ulkoisen hiljaisuuden. Sisäinen hiljaisuus on ihmisen omaa sisäistä kokemusta riippumatta siitä, mitä hänen ulkopuolella tapahtuu. Ulkoinen hiljaisuus on puolestaan mahdollisuutta hiljaisuuteen. Hiljaisuus koetaan itsen ulkopuolella, ympäristössä, erilaisissa luonnon paikoissa, omalla kotipihalla tai miksei myös kulttuurimaisemallisessa puistossa. Luonnon voidaan ajatella olevan erityisen vahva paikka hiljaisuuden ulkoiselle kokemiselle sen takia, että aistit terävöityvät, luonto puhuttelee, ihminen voi käyttää aistejaan monipuolisesti kuulemalla, haistamalla, näkemällä ja tuntemalla (Gothóni & Gothóni 2014, 289).

Tulkitsen niin, että Kuusiston linnan alueella toteutettu mindfulness-kävely sisälsi nämä molemmat hiljaisuuden muodot. Ympäristö, reitin alkuvaiheen metsäosuus ja saapuminen kävelyn päätteeksi linnan alueella ja lopulta sen keskiosaan, merkitsivät mukana olleille mahdollisuuden avautumista hiljaisuuteen. Mindfulness –elementit, huomion kiinnittäminen esimerkiksi kehon kokemuksiin kävelyn aikana, johdattelivat sisäiseen hiljaisuuteen, asettumista omaan mielen tyyneyteen.

Raili ja René Gothóni (2014, 276 - 277) kirjoittavat siitä, miten ihmisillä on jonkinlainen kaipuu ja tarve hiljaisuuteen. Omana aikanamme tähän muodostuu virikkeiden runsaudesta ja tehokkuuden paineista johtuen yhä suurempaa tarvetta. Me väsymme jatkuvaan kiireeseen, ympäröivän äänimaailman yltäkylläisyyteen ja jatkuvaan aistikuormitukseen, jonka kohteena olemme 24/7. Syntyy tarve saada itselle hengähdyspaikkoja, sisäisiä ja ulkoisia. Syrjään vetäytymisen perinne on sinänsä vanha saaden omia muotoja esimerkiksi uskontojen traditioissa. Aikamme kulttuurissa ja elämänmuodossa tällaiset traditiot ovat osin kadonneet, mutta ne ovat tulleet uudelleen käyttöön vanhoina hiljentymisen viisauksina. Retriitit ovat tästä esimerkkinä. Ne



Kuva: Hilja Palviainen



Kuva: Hilja Palviainen

ovat tulleet suosituiksi lähtökohdiltaan sekä hengellisinä että yleishenkisinä.

Hiljaisuus ei tarkoita äänettömyyttä. Kuten Raili ja René Gothóni (2014, 278) huomauttavat, luonto ei koskaan ole äänetön. Kuulemme siellä tuulta, lintujen ja muiden eläinten ääniä, meren aaltojen pauhua eli luonnon äänimaiseman moninaisuutta ja vaihtelevuutta. Hiljaisuus onkin jotakin sellaista, jossa ei tarvitse suojautua melua ja ääniä vastaan. Hiljaisuus on tilanne, jossa äänitarjonta ei saa meistä ylivaltaa ja voimme antautua halutessamme omana valintanamme sen tarjontaan. Hiljaisuus voi parhaimmillaan olla voimavara, jolloin hyvän hiljaisuuden paikoissa koetaan mieleenpainuvia ja kauniita hiljaisuuden hetkiä ja annetaan mielikuvituksen lentää eteen- ja taaksepäin (Ampuja 2017, 65). Edellä kuvaamani mindfulness-kävelyn toinen vaihe, maisemameditaatio, sisälsikin juuri tämän ulottuvuuden, kun huomio keskitettiin kuultaviin ääniin.

Hiljaisuus on myös keino saada yhteyttä intuitioon ja korkeampaan viisauteen, mutta yksinkertaisemmassa merkityksessä se on oivallinen keino vahvistaa rauhallisuutta ja olemista läsnä itsensä tai toisten kanssa. Outi Ampuja (2017, 35 -39) käyttää ilmaisua kontemplatiivinen hiljaisuus. Se tarkoittaa mahdollisuutta kehittää itseä ja ajatella syvällisesti. Voidaan ajatella, että jo yksi tällainen Kuusiston kävelymeditaation kokemus voi parhaimmillaan tuottaa tällaisen oman syvällisyyden kokemuksen ja sisäisen rauhan löytämisen, vaikka osallistujalla ei olisikaan ollut mitään aiempaa vastaavaa kokemusta.

HISTORIALLISTEN KOHTEIDEN UUDET MAHDOLLISUUDET

Historiallisia kohteita halutaan kehittää paremmin löydettäviksi ja käytettäviksi tarjoamalla niissä toteutuvina uusia käyttömuotoja. Tämä ei varmastikaan tarkoita sitä, että niistä haluttaisiin tehdä häliseviä turistikohteita ja levottomia elämyspuistoja. Sen sijaan ainakin osasta niistä voitaisiin ajatella kehittyvän kohderyhmänsä tavoittavia hiljaisuuden ja rauhoittumisen paikkoja.

Kyse on laajemmin kulttuuriperinnön laajentamisesta ja monipuolistamisesta. Selkeänä kulttuuriperinnöllistämisen käänteenä on jo pidempään ollut paikallisuuden arvottaminen sekä kohteina sinänsä että niihin liittyvinä prosesseina. Paikallisuuden vahvistuminen voidaan nähdä myös osaksi yleistä eettisyys- ja konkreettisempaan autenttisuuskeskustelua. Huoli ai-

don ja alkuperäisen katoavaisuudesta tai pinnallistumisesta voi saada lievennystä, kun kylistä, kaupunginosista ja vanhoista tehdaskiinteistöistä löytyy vielä jotakin aidon tuntuista.

Anna Sivula (2013, 164) toteaa, että kulttuuriperintö auttaa yhteisöjä ja yksilöitä ymmärtämään ja muistamaan menneitä. Hän tuo esille Pierre Noran (Nora 1998; Sivulan mukaan 2013, 164) käyttämän termin ”muistin paikka”. Kulttuuriperintö muodostuu tällaiseksi muistin paikaksi, joka voi olla todellinen paikka tai rakennus, mutta se voi olla myös historiallinen hahmo, rituaali, teksti symboli tai tapa. Muistin paikka johdattaa yhteisön jäseniä muistelemaan ja tulkitsemaan menneisyyttä ja uudistamaan tietoisuuttaan historiasta. Voidaan siis ajatella, että kulttuuriperintö aktivoi muistamista ja historiallisuutta.

Mindfulness-kävely, joogatapahtuma tai vaikkapa hiljaisuuden retriitin toteuttaminen tällaisissa historiallisessa kohteissa tai kulttuuriperintöpaikoissa avaa aivan uuden mahdollisuuden kokea ja tuntea mennyttä meidän ympärillämme. Muistin paikat tulevat uudella tavalla ihmisiä lähelle, kun toimintamuoto perustuu sisäisen rauhan vahvistamiseen, oman läsnäolon tunnistamiseen, pysähtymiseen ja tietoisuuden kohdistamiseen siihen, missä nyt on. Samalla kyse on myös kehollisesta kokemuksesta, kun historiallisessa kohteessa tehdään jotakin, kuitenkin selkeän kehotietoisesti ilman esimerkiksi yksinomaista liikunnallista suorittamista väheksymättä sellaisiakaan toimintamuotoja.

Kehollinen kokemus, vaikkapa juuri kävely, kiinnittyy paikkoihin tuottaen muistoja. Tällaiset kehoon liittyvät muistot voivat olla jopa voimakkaampia kuin vaikkapa jokin paikkaan liittyvä esteettisen mielihyvän kokemus (Österlund-Pötzsch 2011, 118). Kokija luo silloin oman suhteensa paikkaan ja historiallisiin elementteihin, eikä se ole valmiiksi pureskeltua informaation siirtoa tai läpituoteistettua kokemusvirtaa. Historiallisuus tulee enemmän todelliseksi oman kokemuksen ja kehomuistin myötä.

Kuusiston linnan alue kokonaisuudessaan on oivallinen lähtökohta tällaisten hyvin autenttisten kokemusten tuottamiseen. Kyse ei ole yksinomaan toteutuneen kävelymeditaation tyyppisestä toimintamuodosta. Muodot ja käytännöt voivat olla monenlaisia. Keskeiset elementit ovat hiljaisuus, luonto ja tietoinen liike ja kehollinen toiminta. Näistä elementeistä voi muodostua millä tahansa toimintatavalla jotakin uutta ja merkittävää tekijöille ja kokijoille.

LÄHTEET

Ampuja Outi (2017) Hyvä hiljaisuus. Jyväskylä: Atena.

Gothoni, Raili & Rene (2014) Hiljaisuus uskonnossa – Athosvuoren luostareista retriittien rauhaa. Teoksessa Outi Ampuja & Miika Peltomaa (toim.) Huutoja hiljaisuuteen: Ihminen ääniympäristössä. Helsinki: Gaudeamus.

Fowelin, Peter (2011) Mindfulness luokkahuoneessa. Helsinki: Basam Books.

Kabat-Zinn, John (2009) Kehon ja mielen viisaus. Tietoisen läsnäolon parantava voima. Helsinki: Basam Books.

Kuusisto linna ja kartano (2009) Toim. Irma Lounatvuori. Helsinki: Museovirasto.

Rinne, Juhani (1912) Hautausmaasta Kuusiston Kappelinmäellä. Ei julkaisutietoja.

Sivula, A. (2013) Puuvillatehtaasta muistin paikaksi. Teollisen kulttuuriperintöprosessin jäljillä. Teoksessa Outi Tuomi-Nikula, Riina Haanpää & Aura Kivilaakso (toim.) Mitä on kulttuuriperintö? Helsinki: SKS.

Thich Nhat Nanh (2007) The Art of Power. New York: HarperOne.

Österlund-Pötzsch, Susanne 2011. Random reflections on Moving in landscapes of memory Ethnologia Scandinavica: A Journal for Nordic Ethnology (41): 111-128.



Kuva: Nina Luostarinen

NEW OPPORTUNITIES AND MEANINGS OF HISTORICAL SITES

– presence, stillness, corporeality

In the article, Hannu Sirkkilä discusses the Mindfulness meditation walking tour around the grounds of the medieval episcopal castle in Kuusisto, which was part of the programming for the night of Light and Stillness for the Lights On! project. Mindfulness refers to accepting conscious presence. One form of practice is walking, where it is essential to focus your attention to the sensations within the body and on taking steps.

In the walking meditation event organized at the Kuusisto Castle, three separate groups walked for approximately 45 minutes on a route that primarily went through the woods, ending up at the castle ruins. The aim of the exercise was to familiarize the participants with the practice of mindfulness and its possibilities in a natural environment and within a historical site. Another goal was to create a novel, unique experience as part of the event.

Apart from the short instructions issued by Hannu Sirkkilä, the walking meditation was performed in complete silence. Along the way, the instructions included standing meditation, focusing attention on the visual and auditory landscape, as well as sense meditation by touching trees. The walking meditation concluded at the center of the castle ruins, where the participants created a connection to the castle as a place and its history through conscious presence.

The article highlights the development of historical sites to make them easier to find and access by offering activities such as the guided mindfulness walks, for example. Using these types of activities, historical sites can be developed into places of stillness and tranquility that reach their target audience, where participants can experience and sense the past and gain authentic experiences of stillness and the nature.



Kirsi MacKenzie

LIGHT PAINTING WORKSHOPS ON THE LIGHTS ON! PROJECT SITES



”The Dragon”, Varbola, light painting: Jani Lainio & Eki Tanskanen, photography: Kirsi MacKenzie



"The Spirit of Raseborg Castle", Raseborg Castle, light painting: Kirsi MacKenzie, photography: Sari Vahersalmi

INTRODUCTION

One of the most successful endeavors of the Lights on! Project was a series of light painting workshops organized at all the sites during the year 2017. Our goal was to familiarize a larger audience with these sites by means of new inclusive approaches. The idea was to create images with light painting which would illustrate the historical events and legends associated with each location. I was happy to lead the workshops, but first I had to study light painting photography techniques myself, so I took a light painting class led by Jukka Laine in March 2017. The course was inspiring and I was very eager to see what kind of pictures we would be able to create on all the historical sites. Leading the workshops was an exciting new venture for me.

All of these eight historical sites are manifestations of power on both sides of the Gulf of Finland. Their histories illustrate how domestic and foreign powers as well as political intrigues have shaped Estonia and Finland throughout centuries. All of them have also inspired an abundance of tales, legends and myths. The use of light painting techniques in historical settings opens a conversation between past and present, re-energizing folktales by illustrating their narratives.

This transitional phase of the different sites thus affords a look back through time while also allowing a glimpse of the future. The superimposition of light painting features over the different ruins seemingly hints at a post-apocalyptic world, vestiges of ancient cultures that remain, being explored by various energy elements. This exploration of spaces and landscapes by light 'beings' allows for the creation of canvases which blend fantasy with reality.



”Ghosts”, Vallisaari, light painting: Jukka Laine & Jani Lainio, photography: Kirsi MacKenzie

LIGHT PAINTING TECHNIQUES

Moving light shapes can be literally painted in the air to create striking images. Light painting is a technique in which exposures are made by moving a hand-held light source while taking a long exposure photograph, either to illuminate a subject or to shine a point of light directly at the camera, or by moving the camera itself during exposure. In all our workshops, we worked in groups and we were fortunate to have models at some of the sites. With live models, it was always easier to make history come alive in our light paintings. In order to achieve a good light painting photo, there are many factors to consider. You have to review each image after shooting it and make mental notes about what could be improved upon. Often it is necessary to take several photos until everything falls into place.

PLAYFULNESS AND STORYTELLING

In our light painting workshops, participation in stories was experienced collectively. Before the workshops, all the participants were informed about the history of the sites, the dignitaries who influenced and wielded power there as well as all the legends surrounding the sites. It was hoped that these stories would fuel the participants’ imagination allowing them to see the sites in a new light. Relying on imagination and trial and error, participants work collaboratively to produce creative effects to enhance the photographs of these mythical historical locations. Playfulness is a key element in this process as the light painters, models and photographers interact, suggest, negotiate and ultimately achieve a form of consensus which generates a pleasurable feeling and an emotionally engaged mindset.



“The Burning Woman”, light painting: Jani Hannuksela, flash: Erkki Penttilä, photography: Kirsi MacKenzie



"Between two worlds", light painting: Jani Lainio & Martine Sarret-Talvela, photography: Kirsi MacKenzie

Light painting encourages role-playing and leaves space for creativity and imagination. It enables the visual representation of invisible worlds and characters as well - like spirits and ghosts. Time becomes immaterial as the participants drift into an imagined reality. With their colorful lighting and blending of physical elements, light painting images take on ethereal qualities. Light painting, full of spontaneity and unpredictability, reveals fairytales, fantasies and dreams. A meaningful place, whether imaginary or not, engages us emotionally with the help of story-telling. We understand life through stories.

ARTISTIC OUTCOME

All the images presented here are the artistic outcome of the creative processes employed at the workshops. Viewers can perceive multiple/different interpretations of the same image.

The wall has been lit with different light sources and colors. In the foreground, you can see three concentric circles floating up in the air. Even though these fortress walls illustrate excellent Russian brick masonry work and architecture, the image sug-

gests a series of questions. What on earth is happening? This abstract light painting combines elements from the tumultuous historic past and the present-day. The spinning wheels appear like portals to another world blending fantasy and reality.

CONCLUSION

The light painter remains invisible even though he can either paint the environment or stand behind the model while holding a light sword and drawing shapes with lights. People tend to take a lot more risks in front of the camera when they know they are not going to be visible in the final image. The same can be said from the model's point of view, wearing period costumes, posing in historical sites, allows the models to be more playful and spontaneous. Light painting is a group exploration which is best conducted collaboratively.

There is a sense of magic in each site, and hopefully our light painting photos illustrate it.

Kirsi MacKenzie has been working as a language teacher since 1993. For the past 14 years she has worked as a language teacher at the Humak University of Applied Sciences. Her degree is in Swedish, English and Russian philology. She is enjoying a second career as a photographer. For the past years, she has been doing nature photography which takes her to far-away places she has always dreamt of. She has had several solo and group exhibitions, and has won several awards in both national and international nature photo competitions. Her interest in light painting developed in parallel with the Lights On! Project.



Paula Lehtonen & Jenni Pystynen

REFLECTION OF HISTORY

– Lights On Raasepori - valotaide projekti



Jenni Pystynen testiprojisoinnissa. Kuva: Paula Lehtonen

KILPAILU

Raaseporin linnan valotaidekilpailu oli harvinainen mahdollisuus. Linnan kaltaisia historiallisia kohteita ei tule vastaan usein, ovathan ylipäätänsä Suomessa vastaavanlaiset rakennukset harvassa. Kilpailu jossa haettiin valotaideteosta tapahtuman keskiöksi kuulosti hienolta mahdollisuudelta tehdä jotain poikkeuksellista, suurta ja näyttävää. Oli selvää että halusimme ottaa osaa Lights On Raasepori -kilpailuun.

Osa kilpailun materiaalia oli lyhyt historiikki, joka selvitti linnan eri vaiheita. 1370-luvulla perustettu Raaseporin linna on Suomessa poikkeuksellisen vanha ja sen historia monimuotoinen sekä kiehtova, ja halusimme tuoda sitä esiin teoksessa. Vaihtuvat hallitsijat ja veriset taistelut sekä ympäristön hidas muuttuminen maan kohotessa olivat aiheita, joita voisimme valolla kuvittaa. Aloimme miettiä näitä kaikkia tapahtumia, joita linnan seinät ovat aikojen saatossa saaneet todistaa ja tästä muotoutui ajatus linnan julkisivun muuttamisesta “peiliksi”, joka heijastaisi kuvia menneisyydestä ja paljastaisi meille osan salaisuuksistaan. Tästä juontui teoksen nimi “Reflection of History”, historian heijastus. Teos heijastettaisiin linnan julkisivuun, joka on säilynyt lähestulkoon kokonaisena.

Kun konsepti teokselle alkoi selvitä, seuraava vaihe oli teknisen toteutuksen miettiminen. Kilpailussa oli tärkeää paitsi kiinnostava visuaalisuus, myös realistinen suunnitelma kuinka se käytännössä toteutettaisiin. Koska halusimme luoda tarinallisen kokonaisuuden, joka voisi kertoa linnan moninaisista vaiheista, tuntuivat perinteiset valaisimet liian yksinkertaisilta salliessaan vain hyvin abstraktin visuaalisuuden. Päädyimme ehdottamaan voimakkaiden videoprojektorien käyttöä, joiden valo heijastettaisiin linnan julkisivuun. Halusimme kuitenkin käyttää videoprojektoreita ensisijaisesti valon lähteenä, emme elokuvallisena kerronnan välineenä, joten kuvallisessa ilmaisussa keskityttäisiin valoon ja varjoon. Videoprojisoinnin käyttäminen valon lähteenä korostaisi myös linnan muurin tekstuuria ja piirtäisi esiin rakentamiseen käytetyt vanhat kivet.

Työstimme loppukesästä kilpailuehdotusta, joka jätettiin syksyllä 2016. Tämän jälkeen asia unohtui samantien. Kilpailun ollessa kansainvälinen olimme varmoja että taso olisi korkea ja ehdotuksia tulisi todennäköisesti kymmeniä. Puhelun saaminen kuukausia myöhemmin, joka kertoi ehdotuksemme voittaneen, oli mahtava yllätys.

Kilpailun ratkettua ensimmäinen askel oli käynti linnalla joulukuussa 2016, sillä kumpikaan meistä ei ollut käynyt paikalla



Kuva: Jenni Pystynen



Kuva: Jenni Pystynen

aiemmin. Jyhkeän kallion päällä lepäävä linna oli ensisilmäyksellä vaikuttava näky ja joulukuun kolea sää harmaine taivaineen loi visiitille lähes goottilaisen ilmapiirin. Täydellisenä lisänä tälle vaikutelmalle olivat raunioihin pesiytyneet naakat, jotka parveilivat linnan ympärillä äänekkäästi raakkuen. Tuntui merkitykselliseltä olla osallisena tekemässä linnaa tunnetuksi, sillä vaikka kohde oli vaikuttava tuntui siltä ettei kovin moni ole siitä tietoinen, emmehän itsekään olleet koskaan ennen poikenneet siellä. Käynnin aikana otettiin mittoja linnan ympäristössä ja etsittiin projektoreille sopivia sijoituskohteita. Kuvasimme myös linnan yllä lentäviä naakkoja, jotka päätyivät myös lopulliseen teokseen varjokuviksi.

PROSESSI

Projektin tekniseen toteutukseen tarvittiin yhteistyökumppani, joka pystyisi auttamaan videojärjestelmän suunnittelussa ja toimittamaan tarvittavan kaluston. Puhuimme useille tahoille jo kilpailuvaiheessa ja yhteisymmärrys löytyi Sound Engine -firman kanssa. He voittivat teknisen toteutuksen tarjouskilpailun ja heti sen jälkeen aloitimme tiiviin yhteistyön sisällön ja tekniikan tuomisesta yhteen. Teoksen kannalta oli tärkeää että keskiössä olisi tarina jonka halusimme kertoa.

Huhtikuussa 2017 linnalla tehtiin testiprojisointeja kun päivänvalo-olosuhteet vastasivat varsinaista tapahtumapäivää. Halusimme varmistua, että videomateriaali toimii linnan julkisivussa ja projektorien valoteho on riittävä. Ilta oli yllättäen melko sumuinen, mikä aiheutti projektorien valokiilan piirtymisen ilmaan. Näytti siltä kuin paikalla olisi ollut valtava savukone ja efekti oli sinäänsä ihan hieno, muttei toivottava varsinaista teosta varten. Onneksi itse tapahtumapäivä oli kuitenkin kirkas.

Perehdyttyämme erinäisiin kirjoituksiin linnan historiasta, muutamat aiheet saivat erityisesti mielikuvituksen lentoon. Teoksen sisällöllinen runko koostui seuraavista valituista historiallisista kohtauksista:

- Linna rakentuu
- Kultakausi, kuninkaiden aika
- Merenpinnan laskeminen
- Sotaisat aikakaudet
- Jälleenrakennus
- Unohduksen aika
- Linnan legendat, valkea neito ja käärmeet
- Linnan uusi aika, nykyaika



Kuva: Paula Lehtonen

Valitut kohtaukset työstettiin kuviksi ja animaatioiksi, jotka heijastettaisiin linnan pintaan.

Aloitettuamme sisällönsuunnittelun ja kuvakäsikirjoituksen tekemisen, tuli pian selväksi että tarinankerronta saisi aivan uuden ulottuvuuden mikäli kuva voisi saada parikseen äänen. Mukaan projektiin tuli äänisuunnittelija Miki Brunou, joka sekä sävelsi teokseen musiikin että teki äänisuunnittelun, joka vahvisti videossa esiintyviä toimintoja. Mikin hieno suunnittelu toi kerrontaan paljon kaivattua dynamiikkaa ja teki kokonaisuudesta dramaattisen, joka tuntui soveliaalta ajatellen sisältöä, sekä tulevan tapahtumapäivän luonnetta.

Metsähallitus kanssa oli ilo työskennellä. Prosessin aikana käydyissä tapaamisissa oli kannustava sekä innostava ilmapiiri ja tuntui että projektissa vallitsi molemminpuolinen luottamus.

LOPPUTULOS

Tapahtumaa edeltävä viikko vietettiin Raaseporissa teknisen pystytyksen merkeissä. Vuodenaika oli projektin toteutuksen kannalta merkittävä. Valoteoksen näkymisen kannalta oli tärkeää että illat olisivat pimeitä tarpeeksi aikaisin, mutta toisaalta sään tulisi olla tarpeeksi lämmin jotta toivottu yleisö lähtisi liikkeelle ja löytäisi tiensä linnalle. Sään suhteen oli onnea, sillä syksy oli vähäsateinen ja melko tyyni.



Kuva: Paula Lehtonen

Muinaistulien yön ajankohta elokuun lopussa tuntui täydelliseltä valinnalta, sillä kyseinen perinne on jo pitkään ollut ilta jolloin ihmiset Raaseporin lähistöllä kokoontuvat yhteen juhlistamaan kesän loppua. Myös tuli ja valo sopivat symbolisesti yhteen. Samalle päivälle sattui myös uusi kansallinen juhlapäivä, Luonnon päivä, joka tuntui soveliaalta, olimmehan toteuttamassa projektia keskelle metsää. Alustavissa puheissa olisimme olleet kiitollisia tuhannesta kävijästä, mutta arvioiden mukaan paikalle eksyi noin 5000 henkeä. Siihen voi olla tyytyväinen, sillä tapahtuma oli ainutlaatuinen ja yli vuoden kestänyt kova työ tiivistyi yhteen iltaan.

Paula Lehtonen ja **Jenni Pystynen** ovat työskennelleet yhdessä vuodesta 2007 lähtien tehden videosuunnitteluja erilaisiin kokonaisuuksiin. Yhteistyö alkoi live visuaalien tekemisestä ja VJ-keikoista klubeille ja työskentelykenttä on sittemmin laajentunut konsertteihin, teatteriesityksiin ja muihin tilallisiin suunnitteluihin joissa video on olennaisena osana kokonaisuutta. Paula työskentelee pääasiassa mediataiteilijana ja Jenni valosuunnittelijana, joten Raaseporin Linnan julkisivuprojisio, jossa valo ja video olivat yhteen nivottuja, tuntui luontevalta jatkumolta tälle yhteistyölle. Jennillä on paljon kokemusta projektihallinnasta ja teknisestä suunnittelusta, joista hänellä oli myös tässä projektissa vetovastuu. Paula puolestaan mietti kuvallisia ja sisällöllisiä ratkaisuja, joilla materiaali tuotettaisiin. Molemmat osallistuivat kuitenkin jokaiseen projektin työvaiheeseen.



Lagle Heinmaa & Anett Männiste

LIGHTS ON! GAVE LIGHT TO VISITORS AND TO ESTONIA IN GENERAL



Photo: Aron Urb



Photo: Liis Reiman

The Lights On!the project, which has been running for the last three years brought light to Keila-Joa with the event "Valge ÖÖ Keila-Joal" on the 18th of August 2018.

During the event, 18 installations by 25 artists were created or brought to Estonia especially for this event. The artists came from Europe (Italy, Poland, France, Germany) and of course Estonia. The installations shed light on the corners and places usually unnoticed by the visitors and were playing with the natural beauty of the Keila-Joa park.

Among the installations was for example the creation of Einike Leppik. Her sound and light installation "Cocoon" was creating a glowing stop point into the darkness, kind of a non-existent room, which was only visible in the darkness of the night. The threads embedded between the trees to symbolize the paths people walk in the park.

The two young artists from Poland, Katarzyna Malejka and Joachim Sługocki created the work "Matrix interference", which was combined with hundreds of neon strings between



Photo: Liis Reiman



Photo: Liis Reiman

the trees. The Italian artist Alessandro Lupi made thousands of small mirrors swing in the wind and in the light. His work, “Fragments of reality”, was a site-specific land art installation. It recreated a natural phenomenon artificially. The artwork followed natural rhythms and reflected light blindingly brightly when the sun was at its highest point, gradually softening as night fell.

In addition to the less noticed parts, other highlights got the attention they needed. The most notable of them is the six-meter-high majestic waterfall, which is a part of the Keila River.

The graduates of Estonian Academy of Arts - Elo Liiv and Marianne Jõgi presented their work called “INTERFERENTS”, which created a second waterfall by creating falling water and the shimmer of a waterfall on the stone wall.

The night ended with a special light spectacle - lighting a fire sculpture by the Estonian artists Margus Kontus, Urmas Kontus, Kaspar Rannaääre and Hellen Kraus, which created warmth and light spectacle in the dark summer night.

Next, to everything else, the visitors could enjoy concerts and handicraft workshops. The performers, Puuluup and Vaiko Eplik, brought warmth to the soul and gave a musical gift complimenting the installations. The smaller visitors made themselves lanterns and reflectors, to guide their way through the dark parkways. In addition, warm coffee and food were served by local entrepreneurs.

The event was one of a kind, as it never happened before and brought together an incredible amount of people, all there with the same goal - to share warmth and light with each other and

to Keila-Joa. Although Keila-Joa park is already exceptional with its famous waterfall and castle, we wanted to invite people to explore some more: when walking further in the park there are many hidden and unnoticed spots and corners – nature trail parts by the river and in between small hills where the old trees grow and a perfect grassland spot for festivities. The light installations emphasised them very cleverly and brought the visitors to discover and notice even more than the park already offers. Especially extraordinary was the opportunity to discover the parks beauty in the dark – something that was never emphasized before and maybe will never be done again.

Lagle Heinmaa has been working in Visitor Management Department of Estonian State Forest Management Centre (RMK) since 2010 - first as environmental education project manager and later as planning specialist. Her main job tasks have been associated with ERDF funded projects – she has been the project manager of the projects, which main purposes were to develop RMK's visitor centres and visitor attractions. As a project manager her main challenge has been to bring different interest groups together to work as partners in order to reach the best possible project result. It has not always been easy because different authorities, entrepreneurs, local people etc. have different needs, restrictions and dreams. Despite that, many big things have born from the projects and sometimes the results turn out to be even nicer than expected – all thanks to good cooperation. Besides EU projects, Lagle has also been involved into different surveys of RMK's visitor management department like monitoring the tolerance limits of natural areas and visitor monitoring.

Anett Männiste has been working in Viljandi Culture Academy for about two years. In that time, her main work has been with various international and national projects in the cultural education department. Her main challenge in this project has been coordinating various events happening on the sites and including the different target groups.



Photo: Liis Reiman



Nina Luostarinen

LOPUKSI



Kuva: Ilkka Nissilä

Pitkätkin projektit päättyvät aikanaan, ja luulisi, ettei hankkeen päätös voi tulla yllätyksenä kenellekään, kun päivämäärä on ollut kalenterissa jo kolme vuotta. Juuri niin pääsi käymään tälläkin kerralla. Juuri kun alkoi ymmärtää, mitä olisi paras tapa toimia ja kuinka herättää historia koettavaksi, olikin aika lopettaa.

Myös oivallus siitä, missä on keskeinen moniaistisen, tunteisiin vetoavan ja osallistavan kulttuurihistoriakokemuksen ydin oli vaarassa jäädä teknologiapähkäilyiden ja perintökohteissa operoinnin haasteiden jalkoihin. Vasta viime hetkillä kirkastui ajatus siitä, että parhaimpia onnistumisen tuokioita koko hankeajalta olivat kuitenkin ne hetket, jolloin palattiin mahdollisimman lähelle taiteen tekemisen ydintä, mutta tehtiin se samanaikaisesti uutta luovalla otteella: sallittiin historian kerrostumien näkyminen ja sekoitettiin uusinta osaamista vanhoihin kertomuksiin.

Idea tästä julkaisusta syntyikin tämän ajatuksen siivittämänä vain kolme viikkoa ennen hankkeen päättymistä. Haluaisinkin tässä yhteydessä lausua lämpimät kiitokseni kaikille mukaan tulleille kirjoittajille, joista kukaan ei epäröinyt lähteä kertomaan omaa näkökulmaansa, vaikka tässä aikaikkunassa ei ollutkaan aikaa viipyillä. Saimme kiinnostavan läpileikkauksen taiteen moninaisista käyttömahdollisuuksista kulttuuriperintökohteiden omakohtaisen merkityksen luojana, vaikka hienoja esimerkkejä hankkeen ajalta jäikin vielä esittelemättä. Ulkopuolelle jäivät esimerkiksi kohteiden tarinoista dramatisoidut 360°-kauhuvideot ja Vallisaaren valotaidetapahtuma sekä mon-



Kuva: Ilkka Nissilä

ta pientä yksittäistä kokeilua Raaseporin joen hengen kutsumisesta esiin yhteisötaiteellisesti aina juuttikankaalle tehtyyn lautapeliin. Haluan kuitenkin uskoa, että tämä kokoelma toimii jo tällaisenaan inspiraation lähteenä myös tuleville rohkeille kokeiluille. Toivottavasti moni näistä ideoista varastetaan sellaisenaan, möyhennetään osaksi uusien kokeiluita tai ne toimivat yllättävien mielleyhtymien polttoaineena joidenkin lähtökohtaisesti päinvastaisten asioiden yhdistelylle.

Taide tarjoaa meille mahdollisuuden avata ovia historian niihin kerroksiin, joihin ei muilla keinoilla näyttäisi aina olevan edes lukkoja näkyvissä. Taiteen avulla on mahdollista tehdä näkyväksi, koettavaksi ja eläydyttäväksi näiden menneisyyden vallan linnakkeiden tarinallinen kerros, ja tämän kautta mahdollistuu myös uudenlaisten tunneperustaisten merkityssuhteiden luominen – kenties samalla myös puhua näiden paikkojen puolesta silmät innosta loistaen.

Nämä upeat kulttuurihistoriakohteet tarvitsevat uusia ystäviä, ja ihmiset tarvitsevat näissä paikoissa aistittavissa olevaa historian lumovoimaa sekä mahdollisuuksia kasvattaa juuret johonkin paikkaan. Taide toimii parhaimmillaan yhdistävänä ja mahdollistavana linkkinä näiden toiveiden välissä ja edesauttaa kiinnittymisen kokemuksen syntymisiä.
avan yhteyden paikkojen välille.

Nina Luostarinen (toim.)

TAITEEN VALAISEMIA PAIKKOJA

– tapausesimerkkejä taiteen käytöstä kulttuuriperintökohteilla

Lights on! -hanke toteutettiin vuosina 2015–2018. Sen tavoitteena oli tuoda paremmin tietoisuuteen kahdeksan kulttuuriperintökohteen historia ja tarinat. Kaikki kohteista, joista neljä suomalaisia, neljä virolaisia, ovat muinaisia vallan linnakkeita, joista on historian jossakin kohtaa käytetty maan ylintä hallinollista, uskonnollista tai sotilaallista valtaa. Tällä hetkellä kohteet ovat kuitenkin pahasti raunioituneita, osassa niistä ei ole juuri mitään vanhoista rakenteista jäljellä. Ne olivat myös suuren yleisön unohtamia, eikä useasta kohteesta ole juuri kukaan koskaan kuullutkaan. Hankkeen alkaessa myös kävijäkokemus oli paikoin heikko – huima historia vallan keskipisteenä ei vierailijalle auennut. Hankkeen aikana koetettiin kokeilukulttuurin hengessä löytää uudenlaisia osallistavia, pelillisiä ja yhteisöllisiä keinoja tuoda menneet ajat omakohtaisiksi elämyksiksi.

Reilun kolmen toimintavuoden aikana toteutettiinkin lukuisa joukko erilaisia kokeiluita. Näitä kokeiluita ideoitiin mm. opiskelijoiden kansainvälisellä innovaatioleirillä ja toteutettiin myös osana kulttuurituotannon innovaatio-opintoja sekä markkinoinnin ja taiteen tuntemuksen opintojaksoilla. Isoina ponnistuksina tuotettiin myös digitaalisia pelejä: sekä verkossa pelattava graafinen kertomus Kuusiston linnanraunioiden myytistä että kaikilla kohteilla pelattava lisätyn todellisuuden pelikokonaisuus, jossa menneisyyden hahmot antavat kävijälle tehtäviä ratkaistavaksi. Kaikille kohteille toteutettiin myös mobiiliopastus.

Kuitenkin, projektin nyt juuri päätyttyä, on todettava, että vaikka teknologisiin toteutuksiin satsattiin eniten aikaa ja rahaa, onnistuneimpia, koskettavimpia ja vaikuttavimpia kokonaisuuksia olivat taiteeseen ja kulttuurin perustuvat toiminnot. Teknologiset ratkaisut ovat jo valmistuessaan helposti vanhentuneita, kun taas taiteen tavat näyttäytyvät ajattomina. Taideperustaisen toiminnan kautta paikan tuntua tuotiin esille parhaiten ja mahdollistettiin paikan tarinoiden kokeminen ja ymmärtäminen.

Tässä julkaisussa esitellään hankekauden onnistuneimpia esimerkkejä taiteen mahdollisuuksista paikan kokemisessa. Artikkeleiden valossa näyttää ilmeiseltä, että mikäli paikkojen historian, tarinoiden ja vallan kokemuksen halutaan tuottavan kävijöille aidosti merkityksellisiä kokemuksia, on ensiarvoisen tärkeää käyttää menetelminä taidetta, kulttuuria sekä niitä soveltavia toimintamuotoja. Historia voi tulla koettavaksi, paikkojen tarinoihin voi osallistua ja niiden merkitykseen voi tunneperustaisesti ja moniaistisesti resonoida. Valon symboliikka toteutui hankkeessa monella tavoin – se tarkoitti kohteiden saattamista kuvainnollisesti kohdevaloon, niiden konkreettista elävöittämistä valotaiteella ja yhteisöllistä kokoontumista valon äärelle.

Hankkeella tavoiteltiin kohteille lisää näkyvyyttä ja kiinnostavuutta. Tällä tavoin haluttiin myös tavoittaa uusia kävijäryhmiä, kenties samalla myös puolestapuhujia. Rauniolinnat voivat kuitenkin olla paljon muutakin kuin bussiretken pikainen kohde. Ne voivat olla portti muinaisten kertomusten maailmaan, syvään ymmärrykseen sekä paikasta että siinä piilevistä voimista. Näiden voimien ja taideperustaisen toiminnan kautta voi oivaltaa myös jotakin uutta itsestään ja omista voimavaroistaan. Historian perspektiivin kautta on mahdollista jäsentää omaa elämäänsä ja kerronnallisuuden kautta, peilata omia vaiheitaan tai tunteitaan. Juuri nyt, kun koemme ympärillämme olevan paljon epävarmuutta, historia tarjoaa mahdollisuuden pysähtyä, katsoa taaksepäin ja ymmärtää kuinka asiat toistuvat yllättävän samankaltaisina ihmiskunnan vaiheissa yhä uudelleen ja uudelleen.

ISBN 978-952-456-312-3 (painettu)
ISBN 978-952-456-313-0 (verkkojulkaisu)

ISSN 2343-0664 (painettu)
ISSN 2343-0672 (verkkojulkaisu)

HUMAK
HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU