



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

Tämä on rinnakkaistallenne.

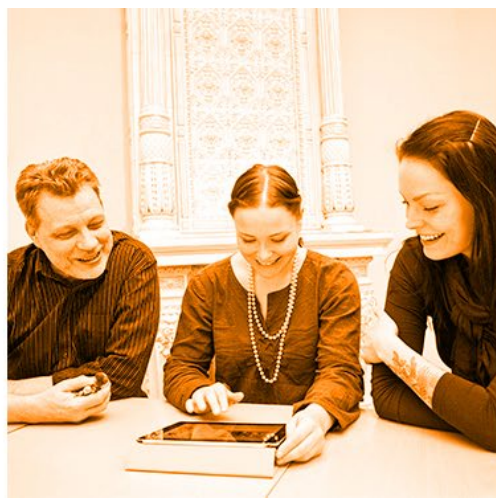
This is a self-archived version of the original article.

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä /

To cite this article:

Luostarinen, Nina (2019). Taiteen valaisemia paikkoja: esimerkkejä taiteen käytöstä kulttuuriperintökohteilla. UAS Journal 4.

URL: <https://uasjournal.fi/4-2019/taiteen-valaisemia-paikkoja/>



Nina Luostarinen, Kulttuurituottaja (YAMK), TKI-lehtori, Humanistinen ammattikorkeakoulu, nina.luostarinen@humak.fi

Taiteen valaisemia paikkoja

–esimerkkejä taiteen käytöstä kulttuuriperintökohteilla

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 kansan kohtaloita, juonittu, juovuttu, rakastettu, vihattu ja sodittu. Puolustettu arvoja ja viety aatteita eteenpäin. Kiillotettu arvoesineitä, yskitty savussa, kompastuttu viitanhelmaan ja murrettu leipää.

Paikan voimaa kokemassa

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, historian käänneet itse koettavaksi, juonenkäänneet jaettavaksi? Entä miten karkottaa tämä kompastuttava pimeys?

Central Baltic -rahoitteinen 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. Nykyisin kohteet ovat kuitenkin raunioituneita, osassa niistä ei ole juuri mitään vanhoista rakenteista jäljellä. Ne olivat myös suuren yleisön unohtamia. Hankkeen alkaessa myös kävijäkokemus oli paikoin heikko – huima historia vallan keskipisteenä ei vierailijalle auennut. (von Boehm & Kajala, 2015; von Boehm, 2016)

Hankkeen aikana koettiin kokeilukulttuurin hengessä löytää uudenlaisia osallistavia, pelillisiä ja yhteisöllisiä keinoja tuoda menneet ajat omakohtaisiksi elämyksiksi. Kohteiden nykyiset hallinnoijat Metsähallitus ja Riigimetsa Majandamise Keskus tekivät kohteiden infrastruktuuriin parannuksia. Humakin ja Viljandin kulttuuriakatemian osatoteutuksissa keskityttiin pilotoimaan toimintamuotoja, joilla paikan historia ja tarinat tulisivat koettavaksi. 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 graafinen kertomus Kuusiston linnanraunioiden myytistä että kaikilla kohteilla pelattava lisätyn todellisuuden pelikokonaisuus, jossa menneisyyden hahmot antavat kävijälle tehtäviä ratkaistavaksi. Vaikka teknologisiin toteutuksiin satsattiin eniten sekä aikaa että rahaa ja mobiilipeli palkittiin vuoden 2018 parhaana hyötypelinä Finnish Game Awardseissa (TurkuAMK, 2019), silti onnistuneimpia, koskettavimpia ja vaikuttavimpia kokonaisuuksia olivat taiteeseen pohjautuvat toiminnot. Teknologiset ratkaisut ovat jo valmistuessaan helposti

vanhentuneita, kun taas taiteen tavat näyttäytyvät ajattomina. Taideperustaisen toiminnan (esim. Leavy, 2009) kautta paikan tuntua tuotiin parhaiten esille sekä mahdollistettiin paikan tarinoiden kokeminen ja ymmärtäminen (Saratsi & al, 2019, 23).

Onnistuneita esimerkkejä taiteen mahdollisuuksista paikkakokemuksen syventäjänä

Tämä artikkeli perustuu samannimiseen, joulukuussa 2018 julkaisuun kokoelmateokseen, jossa useita pilotteja syntyprosessineen on esitelty yksityiskohtaisesti (Luostarinen, 2018). Julkaisun artikkelit kertovat esim. LARP-toimintaa historian elävöittäjänä sekä esittelee Kuusisto Paradox -teoksen, jossa videoprojisoinnilla avattiin aikaikkuna Kuusiston linnanraunioiden ja Turun vilkkaan kävelykadun välille. Näiden kahden kohteen eri aikarytmi punoi vaikuttavan yhteyden paikkojen välille.

Vierailijakokemusta parantamaan kaikille kohteille tuotettiin sarjakuvamuotoon tehtyjä opastauluja, joissa on fragmentteja kohteiden historiasta omaksuttavissa sarjakuvataiteen kautta. Artikkelit niistä avaa syntyprosessia: miten kohteiden historia, uskomukset ja tarinat muotoutuivat lopulta sarjakuvatauluiksi.

Vallisaaressa toteutetussa taidesotaleikissä perustana oli 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. Iltapäivän taidesotaleikki houkutteli - nyt aikuisikään ehtineitä - leikkijöitä taktikoimaan kuinka toinen saari voidaan valloittaa omaksi. Taidesotaleikkiartikkeli pohtii myös, kuinka taide voi toimia välineenä paikan ja identiteetin kaltaisten monimutkaisten käsitteiden tutkimiseen.

Kuusiston linnanrauniolla toteutettiin mindfulness-kävelyitä. Sitä valottavassa artikkelissa pohditaan, kuinka historiallisista kohteista voidaan tällaisin toimintamuodoin kehittää kohderyhmänsä tavoittavia hiljaisuuden ja rauhoittumisen paikkoja, joissa osallistujat voivat tuntea mennyttä sekä saada autenttisia kokemuksia hiljaisuudesta.

Hankkeen Suomen kohteilla toteutettiin valomaalaustyöpajojen sarja. Niissä osallistujille annettiin 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. Niihin keskittyvä artikkeli avaa valomaalaustyöpajojen käytännön toteutusta ja työpajojen merkitystä kohteiden paikkakokemuksen edistäjänä.

Lights on Raasepori! -valotaidekilpailussa etsittiin sykhdyttävää ja kiehtovaa valaistusideaa, jonka rauniolinna sai yllään valotapahtumassa elokuussa 2017. Voittajateoksen teemana oli muuntaa videoprojektorien avulla läntinen julkisivu peiliksi, johon heijastetaan linnan historian tapahtumia 1300-luvulta nykypäivään. Valotaideteoksen toteuttajat keskustelivat artikkelissaan teoksen syntyvaiheista – kuinka linnan historia muuntui valotaiteeksi ja lopulta linnan seinään projisoiduksi teokseksi.

Julkaisun päättää artikkeli valotaiteen merkityksestä Keila-Joan paikkakokemuksesta. Keskeisenä osana Valge Öö Keila-Joal -tapahtumaa oli kartanopuiston alueelle koottu kansainvälinen valotaidenäyttely. Artikkelit esittelee paitsi valotaidekokonaisuutta myös tapahtuman vaikutusta siihen, kuinka kyseinen kohde nähdään ja koetaan jatkossa.

Julkaisun artikkeleiden kautta hahmottuu kiinnostava läpileikkaus 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 monta pientä yksittäistä kokeilua Raaseporin joen hengen yhteisötaiteellisesta esiinkutsumisesta aina juuttikankaalle tehtyyn lautapeliin.

Toivottavasti kokoelma toimii jo tällaisenaan inspiraation lähteenä myös tuleville rohkeille kokeiluille ja moni näistä ideoista varastetaan sellaisenaan, möyhennetään osaksi uusien kokeiluita tai ne toimivat yllättävien mielleyhtymien polttoaineena joidenkin lähtökohtaisesti päinvastaisten asioiden yhdistelylle.

Taiteen kautta tekeminen keinona 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 (Hidalgo&Hernandez, 2001, 274), 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 (Horlings, 2019, 21).

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 elämänsä ja kerronnallisuuden kautta peilata omia vaihteita 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.

Oivallus siitä, missä on keskeinen moniaistisen, tunteisiin vetoavan ja osallistavan kulttuurihistoriakokemuksen ydin oli vaarassa jäädä teknologiapäähkäilyiden ja perintökohteissa operoinnin haasteiden jalkoihin. Parhaimpia onnistumisen tuokioita koko hankeajalta olivat 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.

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 ja eläydyttäväksi menneisyyden vallan linnakkeiden tarinallinen kerros. Tämän kautta mahdollistuu myös uudenlaisten tunneperustaisten merkityssuhteiden luominen – kenties samalla halu puhua näiden paikkojen puolesta silmät innosta loistaen.

Lähteet:

Hidalgo, M. C., & Hernandez, B. 2001. *Place attachment: Conceptual and empirical questions* doi://doi.org/10.1006/jevp.2001.0221\

Horlings L.G. (toim.). 2019. *Sustainable place-shaping: what, why and how. Findings of the SUSPLACE program; Deliverable D7.6 Synthesis report*. Wageningen University and Research, Wageningen.

Leavy, Patricia. 2009. *Method meets art: arts-based research practice*. New York: Guilford Press.

Luostarinen, Nina (toim.) 2018. *Taiteen valaisemia paikkoja: Tapausesimerkkejä taiteen käytöstä kulttuuriperintökohteilla*. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu.

Saratsi, E., Acott, T., Allinson, E., Edwards, D., Fremantle, C., Fish, R. 2019. Valuing Arts and Arts Research. Valuing Nature Paper VNP22. Haettu 30.10.2019 osoitteesta <https://valuing-nature.net/sites/default/files/documents/demystifying/VNP22-ValuingArts%26ArtsResearch-A4-32pp-ForWeb.pdf>

TurkuAMK. 2019. Vuoden 2018 hyötypeli on Turku Game Labin ja Humakin Lights On! Haettu 29.10.2019 osoitteesta <http://www.turkuamk.fi/fi/ajankohtaista/2137/vuoden-2018-hyotypeli-turku-game-labin-ja-humakin-lights/>

von Boehm, Aino & Kajala, Liisa. 2015. Raaseporin, Kuusiston ja Kajaanin rauniolinnojen, Svartholman merilinnoituksen ja Langinkosken luonnonsuojelun kävijätutkimus 2014. Metsähallituksen luonnonsuojelujulkaisuja. Sarja B 213. Vantaa: Metsähallitus.

von Boehm, Aino. 2016. Lights on! -hanke. Haettu 29.10.2019 osoitteesta <http://www.metsa.fi/lightson>

Summary in English

This article, Places enlighten by art, is based on an article collection published in December 2018. It presents the best practices of a Central Baltic funded project called Lights on! active in 2015-2018. The project aimed to illuminate 8 heritage sites (4 in Finland, 4 in Estonia) both concretely by infrastructure works and metaphorically by using different means of art-based participatory activities. This article summarizes the best of those art experiments on sites and reflects the importance of art in enhancing the personal experience of these locations and thus increasing place attachment.

Asiasanat

kulttuuriperintö, taideperustainen toiminta, kulttuurituotanto, osallistaminen,

Key words

cultural heritage, art-based actions, cultural management, participation

Nostoehdotus

Taide tarjoaa meille mahdollisuuden avata ovia historian niihin kerroksiin, joihin ei muilla keinoilla näyttäisi aina olevan edes lukkoja näkyvissä.