

Visuaalinen arkeologia



Näköaloja menneisyyteen – tulevaisuudessa

Helsingin yliopisto
Humanistinen tiedekunta
Filosofian, historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos
Arkeologia

Pro gradu -tutkielma
Mikael Nyholm
Lokakuu 2012



Tiedekunta/Osasto Fakultet/Sektion – Faculty Humanistinen tiedekunta		Laitos/Institution– Department Filosofian, historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos	
Tekijä/Författare – Author Mikael Nyholm			
Työn nimi / Arbetets titel – Title Visuaalinen arkeologia. Näköaloja menneisyyteen – tulevaisuudessa.			
Oppiaine / Läroämne – Subject Arkeologia			
Työn laji/Arbetets art – Level Pro gradu -tutkielma		Aika/Datum – Month and year Lokakuu 2012	Sivumäärä/ Sidoantal – Number of pages 99 (102)
Tiivistelmä/Referat – Abstract			
<p>Arkeologian alalla on havahduttu tarpeeseen löytää uusia näkökulmia menneisyyden sekä sen tutkimuksen esittelyyn. Moderniin visuaalisuuteen tottuneen kriittisen yleisön mielikuvat arkeologiasta pohjautuvat usein lähinnä viihteellisten tiededokumenttien ja seikkailuelokuvien tarjontaan. Tähän kuvastoon verrattuna suomalainen löytöaineisto on varsin vaatimatonta eivätkä sen perinteiset esittämistavat enää riitä puhuttelemaan uusia yleisöjä, joiden olemassaolo on tieteenalan jatkuvuuden kannalta kuitenkin välttämätöntä.</p> <p>Pyrin löytämään ratkaisuja tähän hankalaan yhtälöön tarkastelemalla suomalaista kivikauden esineistöä yleisön näkökulmasta graafisen suunnittelijan silmin. Tutkimalla visuaalisen viestinnän mahdollisuuksia luoda merkityksiä arkeologiseen aineistoon, sen tulkintaan ja esittelyyn pyrin samalla luomaan mielikuvaa arkeologiasta inspiroivana, mielikuvitusta kiehtovana ja modernina ihmistieteenä. Pyrin rakentamaan siltoja menneisyyden ja nykypäivän välille tuottamalla kuvakerrontaa, joka on sisällöllisesti puhuttelevaa, visuaalisesti kiinnostavaa ja tieteellisesti uskottavaa, mutta olemukseltaan rentoa ja sikäli helposti lähestyttävää.</p> <p>Koska arkeologian visuaalista potentiaalia on hyödynnetty kaikkiaan varovaisesti, tutkielmani tärkeimpänä tavoitteena on viestittää, että graafinen suunnittelu on tehokas väline, kun tavoitteena on pukea viesti kiinnostavaan, ymmärrettävään ja merkitykselliseen muotoon. Esineistön lisäksi tarkastelen ihmisen esittämisen tapoja menneisyyden rekonstruktio kuvituksissa, joihin olisi yleisön kiinnostuksen ja ymmärryksen kannalta tarkoituksenmukaista sisällyttää vahva emotionaalinen ja ”realistinen” ulottuvuus. Pragmatistinen semiotiikka sekä neuropsykologinen tutkimus ovat avanneet kiinnostavia näköaloja tähän tarpeeseen – inhimillisen ajattelun, ja uskomusten syvähistoriaan, josta monet ihmisyyttä luonnehtivat universaalit käyttäytymismallit ovat lähtöisin.</p> <p>Sovellan monitieteisessä tutkielmassani museologian ja semiotiikan teorioita luovan suunnittelun metodiikkaan. Tieteen ja taiteen rajapinnalla tasapainottelu avaa kiehtovan maailman visuaaliseen arkeologiaan, jonka tuottamiseen pop-kulttuurin monimuotoinen kuvakieli tarjoaa paitsi vaikutteita myös oikeanlaisen asenteen ja mielentilan. Vahva tulkinnallisuus ilmenee monin tavoin tutkielmassani, jota voi soveltaa mihin hyvänsä arkeologiseen aineistoon. En pyri kuitenkaan tulkitsemaan uudelleen Suomen esihistoriaa. Kannustan sen sijaan pohdiskelemaan ennakkoluulottomasti, millaista visuaalista viestintää tulisi kohdentaa kuvanlukutaitoiselle ja vaativalle yleisölle, jolla on valmius ottaa vastaan perinteisestä historiankirjoituksesta poikkeavaa kuvakerrontaa.</p>			
Avainsanat – Nyckelord – Keywords arkeologia, graafinen suunnittelu, kivikausi, kuvanlukutaito, museologia, semiotiikka			
Säilytyspaikka – Förvaringställe – Where deposited Filosofian, historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos, arkeologian oppiaine			
Muita tietoja – Övriga uppgifter – Additional information			

Visuaalinen arkeologia

Näköaloja menneisyyteen – tulevaisuudessa

Johdanto	1
Lähtökohdat, motiivi, näkökulma ja tavoitteet	1
1 Taustaa	6
Yleistajuisen arkeologian tilanteesta Suomessa	6
2 Aineisto	9
2.1 Näkemyksiä toimivasta esihistorianäyttelystä	9
2.1.1 Museoammattilaisten haastatteluja	9
2.1.2 Asiakaspalautteita ja kävijätutkimuksia	11
2.1.3 Arkeologian opiskelijoiden analyysseja	14
2.2 Arkeologiset primääriaineistot	16
2.2.1 Kivikauden artefaktit opetuskokoelmassa	16
2.2.2 Kivikautisen asuinpaikan löytömateriali	17
2.2.3 Primääriaineistosta valokuva-aineistoksi	18
3 Teoriat	19
3.1 Semiotiikka	19
3.2 Pragmatismi	22
3.2.1 Pragmatistinen merkityksen teoria	22
3.2.2 Merkitys syntyy toiminnan tavasta	24
3.2.3 Merkki on ikoni, indeksi tai symboli	26
3.3 Fenomenologia	28
3.4 Hermeneutiikka	30
4 Asenne	32
4.1 Visuaaliset vaikutteet ympärillämme	32
4.2 Pop-kulttuurin vaikutus arkeologiaan	37
4.3 Kansainvälisiä trendejä ja näkökulmia	39
4.4 Tieteen ja taiteen uskottava symbioosi	41

5 Ideologia	44
5.1 Arkeologia ja museologia murroksessa	44
5.2 Uusi museologia rohkaisee tulkintoihin	46
5.3 Esineiden merkitysten moniulotteisuus	51
6 Metodit	56
6.1 Graafinen suunnittelu viestintävälteenä	57
6.2 Visuaalinen lukutaito tulkintojen apuna	58
6.3 Valokuvan rooli kuvitusmenetelmänä	60
6.4 Minimalismi visuaalisena ilmaisukeinona	63
6.5 Luovan suunnitteluprosessin anatomiaa	64
7 Tutkimus	66
7.1 Artefakti – esteettinen lähestymistapa	68
7.2 Artefakti ja artefakti – analogiat apuna	72
7.3 Artefakti ja teksti – kaksoismerkityksiä	74
7.4 Ihminen – realismia rekonstruktioihin	77
7.5 Ihminen – emotionaalisena toimijana	82
7.5.1 Kvartsi – elämän ja kuoleman metafora	84
7.5.2 Kalliomaalaus – kosmisen vaelluksen metafora	86
8 Tulokset	88
9 Synteesi	90
Lähteet	91
Kiitokset	99

Johdanto

Lähtökohdat, motiivi, näkökulma ja tavoitteet

Arkeologia on tieteenalana äärimmäisen visuaalinen – konkreettisesti, mentaalisesti ja vertauskuvallisesti. Tätä alalle ominaista kiehtovaa ulottuvuutta hyödynnetään kuitenkin Suomessa kovin säästeliäästi. Ilmiö on sikäli huolestuttava, että yleisön mielikuva suomalaisesta arkeologiasta ja Suomen esihistoriasta on kaikkiaan varsin sumea ja hahmoton. Näistä huomiosta on syntynyt selkeä tarve löytää tuoreita näkökulmia menneisyyden ja sen tutkimuksen esittelyyn. Nämä huomiot muodostavat tutkielmani lähtökohdan ja keskeisen motiivin.

Suomen esihistoriaa ja suomalaista arkeologiaa on tehty tunnetuksi vaihtelevalla intensiteetillä eri aikoina. Arkeologian yhteiskunnallisesta merkityksestä ja popularisoinnin tarpeesta on keskusteltu vilkkaasti 2000-luvulla eri foorumeissa. Arkeologian yleistajuisen esittelyn nykytilaa ja tiedeviestinnän mahdollisuuksia on pohdittu useissa alan opinnäytteissä, seminaareissa ja artikkeleissa. Esiin on noussut monia viestinnän ongelmakohtia sekä huomio, että tarjonta ei useinkaan vastaa odotuksia – puhumatta kysynnästä, joka on ollut kaikkiaan marginaalista.

Arkeologian visualisointi ja esihistorian kuvittaminen ovat jääneet keskusteluissa vähemmälle huomiolle. Näihin sisältyy kuitenkin huomattavia mahdollisuuksia etsittäessä uudenlaisia lähestymistapoja, joilla lisätä arkeologian merkitystä ja vetovoimaa yleisölle. Tutkielmani luonteesta johtuen en ota kantaa alan dokumentointikuvitukseen, jolla on omat vakiintuneet konventionensa. Tarkastelen sen sijaan populaarikulttuurin kuvakieltä ja ilmiöitä, jotka vaikuttavat tunnetusti yleisön mielikuviin arkeologiasta. Esitän myös joitakin näkemyksiä, miksi ja millä tavoin alan visuaalista potentiaalia olisi mielestäni mielekästä hyödyntää.

Valokuvat, piirroksat, kartat, paikkatietoaineistot ja erilaiset mallinnukset ovat visuaalisia representaatioita todellisuudesta. Näiden tulkinta ja toisaalta tuottaminen ovat keskeinen osa arkeologista tutkimusta sekä sen tuloksena syntyvää dokumenttikuvitusta ja julkaisutoimintaa. Arkeologisen tutkimuksen kuluessa syntyy vuosittain valtava määrä kuvamateriaalia, josta osa päättyy virallisiin tutkimusraportteihin, mutta vain murto-osa tieteellisten tai populaarijulkaisujen kuvitukseksi. Viestintä kuvien avulla on kuitenkin huomattavan havainnollista, tehokasta ja taloudellista sikäli, ettei kaikkea tarvitse edes yrittää pukea sanoiksi.

Tutkielmassani yhdistyvät arkeologia, museologia, semiotiikka ja graafinen suunnittelu, joiden avulla pyrin löytämään uusia ulottuvuuksia arkeologian visualisointiin, erityisesti suurelle yleisölle kohdennettuun kuvalliseen kerrontaan. Markkinointiviestinnän, mainonnan ja graafisen suunnittelun ammattilaisena toivon pystyväni avaamaan vaihtoehtoisia näköaloja aiheeseen, johon on pyritty löytämään ratkaisuja viime aikoina myös kansainvälisesti (VIA2011).

Visualisation in Archaeology on Southamptonin yliopiston vuosina 2008–2011 organisoima projekti, jossa arkeologit ja ammattikuvittajat arvioivat tieteenalan kuvittamisen haasteita ja mahdollisuuksia useista eri näkökulmista. Projekti huipentui Southamptonissa järjestettyyn konferenssiin VIA2011, jossa eri alojen toimijat esittivät näkemyksiään ja töidensä tuloksia. Esimerkkinä kasvavasta trendistä on tieteen ja taiteen estoton ja luova dialogi, joka on kiinnostava vaihtoehto, kun etsitään keinoja puhutella vaativaa yleisöä, joka on ”nähty jo kaiken”.

Tilanne on Suomessa kuitenkin sikäli poikkeuksellinen, että paikallinen löytöaineisto on varsin vaatimatonta verrattuna kansainvälisten tiededokumenttien ja toisaalta seikkailuelokuvien tarjontaan, joista valtaosa yleisöstä kuitenkin muodostaa käsityksensä arkeologiasta. Vaikka näistä lähteistä ammennetut mielikuvat vastaavat harvoin muinaistutkijan arkitodellisuutta, on lohdullista, että massaviihteen ansiosta yleinen mielikuva arkeologiasta on kuitenkin hyvin positiivinen. Tätä olisi vain osattava käyttää tehokkaammin hyväksi.

Elämme maailmassa, jossa visuaalisten viestien määrä ja ilmaisukeinojen kirjo kasvavat jatkuvasti. Esimerkiksi elokuvissa, mainonnassa, muodissa, musiikkivideoissa ja nykytaiteessa visuaalisen kerronnan mahdollisuuksia hyödynnetään monipuolisesti ja luovasti. Vaikutteita omakсутaan mutkattomasti ja niitä yhdistellään luontevasti lajityypistä toiseen. Uusia ilmaisukeinoja kokeillaan ennakkoluulottomasti ja niitä tuotetaan aktiivisesti myös itse. Ilmiö on tuttu myös kulttuurin muilta alueilta. Musiikissa, kirjallisuudessa ja vaikkapa ruoanlaitossa tyyliä ja traditiot sekoittuvat sekä alitajuisesti että toisinaan hyvinkin tietoisesti. Tyylien tietoinen sekoittaminen puolestaan kumpuaa ihmisen leikkimielisyydestä ja loputtomasta uteliaisuudesta.

Tiedeviestinnässä populaarikulttuurin kuvakieltä ja sen potentiaalia on kuitenkin hyödynnetty kovin vähän. Tästä realiteetista on hyvä olla tietoinen pohdiskeltaessa arkeologian ja esihistorian yleistajuisen esittelyn nykytilaa ja etsittäessä keinoja luoda sisällöllisesti kiinnostavaa ja erottuvaa viestintää. Muuntautumiskykyisinä ja siksi elinvoimaisina aloina esimerkiksi elokuvat ja mainonta ovat lainanneet sujuvasti jo vuosikymmeniä (tiedeyhteisöltä lupaa tai neuvoja kysymättä) arkeologian, historian ja taidehistorian kuvastoa tarpeisiinsa (ks. Schablitsky 2007).

Olisiko meillä jotakin opittavaa tästä ja voisimmeko vuorostamme lainata tästä joustavasta asenteesta ja osaamisesta parhaat puolet omiin tarpeisiimme?

Tutkimalla visuaalisen viestinnän mahdollisuuksia luoda merkityksiä arkeologiseen aineistoon, sen tulkintaan ja esittelyyn pyrin samalla luomaan mielikuvaa arkeologiasta inspiroivana, mielikuvitusta kiehtovana ja innovatiivisena tieteenalana. Tavoittelen lopputulosta, joka on sisällöllisesti puhutteleva ja oivaltava, visuaalisesti mielenkiintoinen, olemukseltaan vakuuttava ja tieteellisesti uskottava – mutta sittenkin modernilla tavalla rento.

Tavoitteenani on avata keskustelua alan visualisoinnista, kannustaa laaja-alaiseen ajatteluun, rohkaista ennakkoluulottomuuteen ja pohjustaa tällä tavoin alan tulevaisuutta (Nyholm 2012), sillä uskon vahvasti, että myös suomalaisesta arkeologiasta ja löytöaineistoista on mahdollista tehdä visuaalisesti varsin kiehtovaa. Keskityn tarkastelemaan tutkielmassani suomalaista kivi-kauden (näennäisen vaatimatonta) löytöaineistoa siten, että se olisi suuren yleisön silmissä ymmärrettävämpää ja näin toivoakseni myös merkityksellisempää.

Voidaksemme puhutella uusia kohdeyleisöjä, on ensinnäkin tiedostettava, millaisessa visuaalisessa maailmassa yleisö elää. Voidaksemme vastata yhtäältä vaativan ja toisaalta myös välinpitämättömän yleisön odotuksiin on aiheellista tarkastella myös populaarikulttuurin vaikutusta yleiseen kuvanlukutaitoon ja mielikuviin arkeologiasta. Uskon, että näin olisi löydettävissä jonkinlainen ”yhteinen kieli”, jonka avulla alaa olisi mahdollista tehdä kiinnostavaksi, näkyväksi ja tunnetuksi. Pyrin siksi löytämään vastauksia seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

Millaiset visuaaliset ratkaisut voisivat lisätä kiinnostusta arkeologiaan tieteenalana?

Millaiset visuaaliset ratkaisut voisivat lisätä ymmärrystä kivi-kauden löytöaineistoon?

Millaiset visuaaliset ratkaisut voisivat lisätä ihmisen rekonstruktioiden uskottavuutta?

Innoittajina omassa tutkielmassani ovat olleet taiteilija Outi Turpeinen (2005) sekä museologit Eileen Hooper-Greenhill (2000), Marc Maure (1995), Julian Spalding (2005) ja Tomislav Šola (2005), jotka ovat tarkastelleet esineiden merkityksiä monipuolisesti museaalisen tulkinnan kannalta. Heidän ajattelustaan ja näkemyksistään välittyy ennakkoluulottomuutta ja tuoreutta, joita sekä arvostan että tavoittelen omassa työssäni. Faktan ja fiktion rajamailla uskottavasti, mutta rennosti operoiva taiteilija-arkeologi Michaël Jasmin (2011) toimii myös inspiroivana esimerkkinä ja omaperäisenä suunnannäyttäjänä tieteen ja taiteen oivaltavasta dialogista. Arkeologit David Lewis-Williams & David Pearce (2005) sekä historioitsija Daniel Lord Smail (2008) ovat puolestaan valaneet uskoa, että neoliittisen ja paleoliittisen kivi-kauden ihmisen käyttäytymiseen ja mielenmaisemaan on todellakin mahdollista kurkistaa.

Aineistot. Arkeologisina primääriaineistoina ovat Punkaharjun Salkoniemen (KM 33624:1–927) kivikautisen asuinpaikan löytömateriali sekä Helsingin yliopiston arkeologian oppiaineen opetuskokoelma, joista olen valokuvannut tarpeitani vastaavan valikoiman artefakteja. Rajaan näin ollen aiheeni tarkastelun Suomen kivikauden esinelöytöihin ja ilmiöihin.

Keskeisenä arkistolähteenä käytän Hanna Kaivonurmen pro gradu -tutkielmaa (2008) *Mitä kivet kertovat? Museoammattilaisten haastattelut esihistorian näyttelystä viestinnän välineenä*, jossa Kaivonurmi kartoittaa museoammattilaisten näkemyksiä toimivasta esihistorianäyttelystä. Haastatteluista välittyy monia viestinnän ongelmakohtia, joiden olennaiset pääpiirteet auttavat puolestaan fokusoimaan omaa tutkielmaani.

Käytettävissäni on ollut lisäksi useita Suomen kansallismuseon asiakaspalauteanalyyssejä (SKM 2002–2009) sekä 13 esseen kokoelma (HY 2009), jossa Helsingin yliopiston arkeologian opiskelijat analysoivat Kansallismuseon esihistorianäyttelyä. Myös nämä aineistot vahvistavat oletuksiani muutostarpeesta ja antavat siksi hyvän lähtökohdan ja myös tukea aiheeni tarkasteluun.

Teoriat ja metodit. Pyrin löytämään keinoja, joilla lisätä yleisön kiinnostusta ja ymmärrystä kivikauden esineistöstä ja elämästä sekä arkeologiasta tieteenalana. Tutkielmaani luonnehtivat vahva visuaalisuus ja toisaalta tulkinnallisuus, joita voi pitää edellytyksenä sille, että arkeologian ja museoalan ammattilaisille tuttua esineistöä ja ilmiöitä voidaan tarkastella uusin silmin.

Hermeneutiikka vaikuttaa tutkielmani taustalla kokonaisvaltaisena lähestymistapana sikäli, että luonteeltaan dynaamisena se suhtautuu vaihtoehtoisiin näkökulmiin ja tulkintoihin sallivasti ja suvaitsevasti – kun tavoitteena on lisätä ymmärrystä. Liberaalina ajattelutapana myös niin sanottu *uusi museologia* vastaa tarpeitani hyvin. Hyväksymällä tulkintojen monimuotoisuuden se kannustaa yleisöä omaan ajatteluun ja rohkaisee kyseenalaistamaan ”valmiita totuuksia”.

Semiotiikka tarjoaa temaattisten valintojen ja merkitysten muodostuksen kannalta keskeisen teoreettisen apuvälineen, jonka avulla tulen perustelemaan monia sisällöllisiä ja visuaalisia ratkaisujani. Juri Lotman (1989: 293) on todennut, että tärkein semiotiikan syntyyn johtanut oivallus on se, että: ”kaikkea inhimillistä toimintaa voidaan tarkastella kielenä, jolla on omat sääntönsä, sanastonsa ja kielioppinsa”. Tietynlaisen visuaalisen kieliopin hahmottelu tutkielmaani perustuu nimenomaan tähän ajatukseen.

Pragmatistinen semiotiikka pohjautuu pitkälti Charles S. Peircen (1839–1914) ajatteluun ja elämäntyöhön. Peircen mukaan merkitykset muodostuvat vakiintuneista *toiminnan tavoista*, jotka puolestaan pohjautuvat viime kädessä evoluution mittaiseen kokemukseen. Ajattelu on

tulevan ennakointia ja sellaisena yhtä lailla kokemukseen perustuva vakiintunut *toiminnan tapa*. Peircen käsitys merkityksen muodostumisen mekanismeista on vaikuttanut esimerkiksi Merlin Donaldin (2002) käsitykseen inhimillisen tietoisuuden ja kielen syntymekanismeista.

Fenomenologia avaa tutkielmaani toisenlaisen toiminnallisuutta korostavan näkökulman. Erityisesti filosofi Martin Heidegger (1889–1976) painottaa, että tiedot ja taidot omaksutaan eri välineitä käyttäen – tekemällä ja kokemalla. Heidegger kuvailee fenomenologiansa olemusta tyypillisesti varsin arkisten ja funktionaalisten käyttöesineiden kuten työkalujen avulla. Merkitykset muodostuvat osallistumalla ja toimimalla maailmassa, jossa olemme sitoutuneina vuorovaikutusten verkkoon. Heideggerin mukaan maailmassa oleminen perustuu käytäntöihin, joiden taitamisen voi mieltää ymmärtämisen ja tiedostamisen välineeksi (Määttänen 2011a, 2009: 17). Tässä mielessä Heideggerin fenomenologiassa on paljon yhtymäkohtia erityisesti Peircen pragmatistiseen näkemykseen merkitysten muodostumisesta.

Visuaalisen kulttuurin tutkija Janne Seppänen (2002: 14–15) määrittelee visuaalisen lukutaidon kyvyksi tulkita näkemäänsä ja toteaa ”lukutaidon” olevan tässä yhteydessä käsitteenä vertauskuvallinen, mutta hyvä sikäli, että se sisältää ajatuksen uuden oppimisesta. Teoksessaan *Katseen voima. Kohti visuaalista lukutaitoa* (2002) Seppänen käsittelee paljon myös niin sanottua sanatonta viestintää, jolla on tutkielmani kannalta myös merkittävä semioottinen ulottuvuus.

Graafinen suunnittelu on tärkein tutkimusmetodini. Prosessityöskentely kuvastaa parhaiten sen monimetodista luonnetta, jossa vaihtoehtoisia lähestymistapoja on loputtomasti ja valintoja on tehtävä paljon. Teoksessaan *Graphic Design as Communication* (2005: 9–12) Malcolm Barnard määrittelee graafisen suunnittelun yksinkertaisimmillaan välineeksi, jolla voi lähettää viestejä vastaanottajalle. Graafisen suunnittelun metodologiaa on käsitelty laajasti teoksessa *Luova työ tutkimuksen kohteena. Avauksia design-alojen metodologiaan* (2009).

Arkeologiaa ja esihistoriaa voi kuvittaa lukemattomin eri tavoin ja tekniikoin. Tutkimustiedon karttuessa ja käytettävissä olevien resurssien mukaan esimerkiksi mallinnuksia, piirroksia ja valokuvia voi aina pyrkiä tekemään teknisesti paremmin; huolellisemmin ja yksityiskohtaisemmin. Tätä voi pitää kaikkiaan hyvänä tavoitteena. Huoliteltua ulkoasua enemmän keskityn kuitenkin aiheen sisällölliseen tarkasteluun, jota pidän vielä tärkeämpänä. Vakuuttuneena siitä, että alan visuaalista potentiaalia on mielekästä tarkastella uusin silmin, esittelen muutamasta temaattisesta kokonaisuudesta visuaalisia esimerkkejä, jotka muodostavat tutkielmani ytimen. Museologi Julian Spalding (2005: 13) ilmaisee ajatuksen osuvasti: ”It is always possible to inspire interest in even the most commonplace object by looking at it from a fresh perspective.”

1 Taustaa

Yleistajuisen arkeologian tilanteesta Suomessa

Suomen esihistoriaa ja suomalaista arkeologiaa on tehty tunnetuksi vaihtelevalla intensiteetillä eri aikoina. Viime vuosina on keskusteltu erityisesti tarpeesta esitellä arkeologiaa tieteenä yleistajuisesti. Kaikkiaan alan popularisointia ja tiedeviestinnän mahdollisuuksia on pohdittu 2000-luvulla paljon. Lukemattomien käytäväkeskustelujen lisäksi aihetta on tarkasteltu muun muassa arkeologian popularisointia käsittelevissä opinnäytteissä (Hauta-Aho 2008; Kaivonurmi 2008; Lange 2008). Vuonna 2007 yhteispohjoismaisen Kontaktseminarin teemana oli yleisöarkeologia ja arkeologian julkisuuskuva (*public archaeology*). Arkeologian ja median suhdetta on puolestaan tarkasteltu Arkeologipäivillä 2006 (Lavento 2007; Moring 2007; Partanen 2007) sekä tutkielmissa siitä, millaisen mielikuvan sanomalehdet luovat arkeologiasta (Salo 2008; Wickholm 2007). Tutkimukset Provinssirockissa 2010 tarjosivat tuoreen lähestymistavan yleisöarkeologiaan (Kunnas *et al.* 2011), minkä lisäksi alan laajempaa yhteiskunnallista merkitystä on käsitelty viimeksi Arkeologipäivillä 2011 sekä Arkeologiapedagogiikan teemapäivillä 2011.

Yleistajuisen arkeologian tarpeesta tuntuu vallitsevan jokseenkin täydellinen yksimielisyys, muun muassa siksi, että asiaan liittyy selkeä hyötynäkökulma, joka palvelee koko alaa. Miska Sliden (2008: 485–487) on tavoittanut asian ytimen todetessaan, että tavoitteellisen popularisoinnin avulla voidaan saavuttaa positiivista julkisuutta, minkä vuoksi on järkevää tehdä tunnetuksi arkeologin työtä ja tuloksia sekä selvittää, mitä iloa ja hyötyä niistä on yleisölle. Sliden painottaa lisäksi, että tällä tavoin on mahdollista parantaa yleistä asennetta arkeologista tutkimusta kohtaan, mikä voi puolestaan helpottaa esimerkiksi tutkimusrahoituksen hankkimista.

”Tavoitteellinen popularisointi” kuulostaa kaikin puolin mielekkäältä ja suositeltavalta. Tähän käytettävissä olevat (todelliset ja spekulatiiviset) keinot sen sijaan jakavat epäilemättä mielipiteitä. Myös käytettävissä olevien taloudellisten resurssien määrä askarruttaa varmasti monia. Ongelma olisi huomattavasti yksinkertaisempi, jos ”Suomen arkeologia” olisi rinnastettavissa liikelaitokseksi, jonka näkemyksellisellä markkinointiosastolla olisi sekä pohjaton budjetti että kirkas visio edustamansa yrityksen tavoitemielikuvasta ja lisäksi yksimielinen käsitys strategias-
ta, jolla haluttu imago saavutetaan. Koska näin ei kuitenkaan ole, ”tavoitteellista popularisointia” tehdään tyypillisesti kutsumuksen nimissä talkoovoimin, eli jokainen parhaan kykynsä mukaan, yleensä hyvin niukan ja satunnaisen rahoituksen turvin.

Arkeologian ammattikunnan, Museoviraston ja Suomen museoliiton tahoilta tulleista toistuvista signaaleista päätellen arkeologian ja museoalan näkyvyyttä tulisi kuitenkin lisätä, esimerkiksi tehostamalla markkinointiviestintää (esim. Lavento 2007; Lavento, *pers. comm.* 10.12.2010). Samaan tarpeeseen on havahtunut myös Museovirasto (Murto-Orava 10.12.2010), joka organisaatiota uudistaessaan on tiedostanut viestinnän kasvavan merkityksen (Kostet, *pers. comm.* 15.11.2010) ja perustanut toimintansa tueksi Viestintä- ja markkinointipalvelut -yksikön. Myös Minna Lehtola (2011: 36–42) on osallistunut viestintäkeskusteluun artikkelissaan toimivan tiedeviestinnän olemuksesta. Taloudellisesti juuri nyt erityisen heikossa ja epävakaa tilanteessa (esim. Murto-Orava 10.11.2011) olosuhteet alojen merkityksen ja tehtävänkuvan kirkastamiseen ovat kuitenkin hyvin haastavat. Tavoite on silti mielekäs eikä toivoakseni mahdoton.

Suomen Museoliiton pääsihteeri Kimmo Levä visioi alan tulevaisuudennäkymiä. Museoalan palveluille on selkeästi kysyntää ja osaavalle henkilöstölle näin ollen tarvetta. Vaikka kiinteät kulut kasvavat jatkuvasti, alan rahoitus ei ainakaan näillä näkymin lisäännny, joten sisältöjen tuottamiseen tulee olemaan aiempaa huomattavasti vähemmän resursseja. Yhtälö on lohduton, jos toimitaan kuten tähänkin asti. Siksi asioita on tehtävä luovasti toisin. Levä muistuttaa, että alalla on henkinen valmius tehdä rohkeita ja puhuttelevia näyttelyitä sekä muuta viestintää. Aikaa ja energiaa tulisi kuitenkin käyttää nyt painokkaammin alan imagon nostamiseen, sillä menestys edellyttää myymistä ja hyvää argumentointia. (Levä *pers. comm.* 8.12.2011.)

Artikkelissaan *Menneisyyden ja median kohtaaminen* professori Mika Lavento (2007: 34–44) nostaa esiin teräviä huomioita ja useita syitä, miksi arkeologiasta ja menneisyydestä olisi mielekästä pitää yllä aktiivista ja monipuolista keskustelua muun muassa median suuntaan. Lavento pitää ilmeisenä, että pystyisimme kertomaan työmme tuloksista nykyistä enemmän ja myös taitavammin: ”Tarvitsemme aktiivisia arkeologeja, jotka oppivat ja haluavat kertoa menneisyydestä lukuisin eri tavoin – taitavasti ja kiinnostavasti.”

Edellä mainituista olosuhteista huolimatta on lohdullista, että suomalaisen arkeologian popularisointi on monimuotoista ja sen voi todeta lisääntyneen ilahduttavasti 2000-luvulla. Vaikka näkemys on täysin subjektiivinen, asiaa pitkään sivusta seuranneena olen pannut merkille, että myös tarjonnan laatu on parantunut niin sisällöllisesti kuin visuaalisesti. Havainto koskee yhtä lailla yleisöä aktivoivaa toimintaa kuin arkeologiaa elävöittävää julkaisu- ja näyttelytoimintaa.

Yleisöllä on ollut jo vuosia mahdollisuus osallistua itse aktiivisesti kaivaustutkimuksiin sekä oikeasti että leikisti – osana museopedagogiikkaa. Laitilan Vainionmäki ja Espoon Mankby sekä Kansallismuseon ”Päivä arkeologina” -työpaja ovat näistä hyviä esimerkkejä. Myös eri aikakau-

sien tunnelmaa tavoittelevat markkinat ja teemapäivät, kuten Hämeen ja Turun keskiaika-markkinat ovat vakiinnuttaneet asemansa ja houkuttelevat uteliasta yleisöä paikalle vuodesta toiseen. Lisäväriä tilaisuuksiin tuovat Sommelon ja Kuttelon kaltaiset historian ja esihistorian elävöittämiseen vihkiytyneet harrastajaryhmät. Suomessa on lisäksi muutamia merkittävien löytöpaikkojen läheisyyteen tai yhteyteen perustettuja arkeologisia teemapuistoja, kuten Kie-rikkikeskus ja Saarijärven kivikauden kylä. Nämä ammattimaisesti ylläpidetyt ”näköispainokset” paikallisesta muinaismaisemasta rekonstruktioineen ja oheisohjelmineen ovat vetovoimaisia matkailukohteita. Myös temaattisella esihistoriamatkailulla ja opastuksilla on ollut jatkuvasti kysyntää (Lampinen *pers. comm.* 14.10.2011; Nikko *pers. comm.* 14.10.2011).

Monet yleistajuiset julkaisut valottavat alan tutkimusta ja lisäävät näin osaltaan suomalaisen arkeologian näkyvyyttä ja positiivista mielikuvaa. Tällaisia ovat tietyn alueen paikallishistoriaa tai tiettyä arkeologista teemaa käsittelevät yleisteokset ja näiden päivitykset. Yksittäisistä kai-vauskohteista ja tutkimusprojekteista julkaistut teokset ovat sen sijaan harvinaisia, mutta näi-denkin joukossa on kunnianhimoisia ja näyttäviä teoksia, varsinkin kun käytettävissä on ollut riittävä rahoitus ja näkemyksellinen toimituskunta. Suomalaiset arkeologiaa käsittelevät tiede-dokumentit televisiossa ja radiossa nettisivustoineen ovat erittäin harvinaisia, mutta näitäkin on onnistuttu tuottamaan positiivisessa hengessä ja hyvällä maulla. Tällaisia ovat esimerkiksi YLE Tiedeohjelmien tuottama kuusiosainen TV-sarja *Maan povesta – Suomen arkeologiaa* (2006) sekä YLE Teeman tuottama *Levänluhdan kadonnut kansa* (2010). Vastaavia näyttäviä toteutuksia toivoisi kuitenkin näkevänsä huomattavasti enemmän.

Arkeologian ammattilaiset, opiskelijat ja harrastajat osaavat hakeutua kaipaamansa tiedon lähteille arkistoihin, kentälle ja käyttöliittymiin. Tieteellisen arkeologian lähdekriittiset suurku-luttajat ovat kuitenkin yleistajuisen arkeologian kohderyhmänä marginaalinen – toisin kuin uinuva potentiaali nimeltä suuri yleisö, joka pitäisi vain herätellä kaipaamaan tarjolla olevaa tietoa. Kotimaisen tarjonnan nykyinen volyymi riittänee tyydyttämään alaa jo pidemmän aikaa seuranneen yleisön tarpeet. Maailma kuitenkin muuttuu. Siksi on ymmärrettävää, että suoma-laisen arkeologian perinteiset esittelytavat ja vaatimaton löytöaineisto eivät herätä kovinkaan suuria intohimoja yleisössä, joka on tottunut muodostamaan käsityksensä arkeologiasta lähin-nä kansainvälisten tiededokumenttien perusteella. Huomion voisi muuten jättää omaan ar-voonsa, mutta yleisön olemassaolo on alan jatkuvuuden kannalta sittenkin välttämätöntä.

Esittelen seuraavassa luvussa keskeiset arkistolähteeni, joista ilmenee varsin konkreettisesti, miksi yleisön mielikuva suomalaisesta arkeologiasta on käytännössä yhtä fragmentaarista kuin tyypillinen löytöaineisto. Seuraavat tutkimukset valaisevat ongelmia hyvin käytännönläheisesti.

2 Aineisto

Arkistolähteinä käytettävissäni on ollut tuoreita tutkimuksia (Ehrnsten 2011; Forssell 2007; Kaivonurmi 2008), joissa tarkastellaan arkeologista museonäyttelyä viestinnän välineenä. Tutkimuksissa on edustettuina niin näyttelysuunnittelun ammattilaisia, arkeologian opiskelijoita kuin suurta yleisöä. Edustaessaan sekä museaalisen tiedon tuottajia että vastaanottajia aineistot muodostavat yhdessä kiinnostavan ja monipuolisen valikoiman näkökulmia aiheeseen.

Käytettävissäni on ollut lisäksi Suomen Kansallismuseon valmiiksi analysoituja yleisöpalauteraportteja (SKM 2002–2009) ja kävijätutkimus (SKM 2007) sekä Helsingin yliopiston arkeologian opiskelijoiden analyysija Kansallismuseon esihistorianäyttelystä (HY 2009). Näiden avulla on ollut mahdollista arvioida, missä määrin museoammattilaisten näkemykset toimivasta museoviestinnästä vastaavat kävijöiden odotuksia.

Aineistosta käy ilmi, että kohderyhmästä riippumatta sekä mielikuvat että mielipiteet esihistorianäyttelyiden olemuksesta vastaavat pitkälti sekä toisiaan että myös omia käsityksiäni. Esitellen tässä luvussa käytettävissäni olleen aineiston, joka antanee aiheeseen perehtymättömälle lukijalle hyvän yleiskäsityksen varsin monitahoisesta problematiikasta, johon on havahduttu.

Aineistosta välittyy useita viestintään liittyviä ongelmia, joiden olennaiset pääpiirteet antavat hyvän lähtökohdan aiheeni käsittelyyn. Ne auttavat myös fokuoimaan työtäni ja vahvistavat ennen kaikkea oletuksiani muutostarpeesta, sillä tutkimuksista välittyy selkeä tarve esitellä arkeologista tutkimusta ja esihistoriaa uusilla tavoilla uusille kohdeyleisöille.

2.1 Näkemyksiä toimivasta esihistorianäyttelystä

2.1.1 Museoammattilaisten haastatteluja

Oman tutkielmani kannalta selväpiirteisimmäksi ja siksi keskeiseksi arkistolähteeksi muodostui Hanna Kaivonurmen pro gradu -tutkielma (2008) *Mitä kivet kertovat? Museoammattilaisten haastattelut esihistorian näyttelystä viestinnän välineenä*, jossa Kaivonurmi tarkastelee näyttelyiden viestintään liittyviä ongelmia ja haasteita. Tutkielma perustuu esihistorianäyttelyiden suunnitteluun osallistuneiden tai niiden kanssa muuten tekemisissä olevien 21 museoammattilaisen anonymieihin haastatteluihin. Edustettuina ovat Suomen Kansallismuseo, Kierikkikeskus, Terra Tavestorum sekä 13 maakuntamuseota.

Teemahaastattelujen tarkoituksena oli kartoittaa museoammattilaisten näkemyksiä, millaisia vaikutuksia näyttelyn viesteillä on, millaista tietoa tulisi välittää ja miten viesteistä voitaisiin tehdä merkityksellisempiä yhä useammille. Vastaukset näihin Kaivonurmen esittämiin tutkimuskysymyksiin perustuvat mainittujen haastattelujen kvalitatiiviseen analyysiin sekä museonäyttelyitä ja viestintää käsittelevään tieteelliseen kirjallisuuteen (Kaivonurmi 2008: 75). Seuraavista sitaateista välittyy Kaivonurmen havaitsemia viestintään liittyviä huolestuttavia ongelmia, jotka liittyvät ymmärrykseen. Kursivoinnit ovat omiani.

”Esillä olevia asioita pidetään usein mielenkiinnottomina ehkä vain sen vuoksi, että niitä ei *ymmärretä*.” (Kaivonurmi 2008: 15) | ”Perustavanlaatuinen ongelma museokommunikaatiossa on eroavaisuus näyttelysuunnittelijan ja kävijän tavassa katsoa ja *ymmärtää* näyttelyssä esitettäviä asioita.” (Ågren 1995: 40) | ”Viestintätapahtumissa lähettäjä [museo] yleensä kuvittelee sanoman olevan *ymmärrettävämpi* kuin se onkaan.” (Wiio 1994: 121) | ”Esihistoriallinen aineisto ja arkeologian käsitteet ovat usein niin vieraita, että on käytettävä kaikki mahdolliset keinot *ymmärtämisen* helpottamiseksi ja yhteyksien luomiseksi katsojan omaan elinpiiriin.” (Kaivonurmi 2008: 65) | ”Hyvin suunnitellun näyttelyn pitäisi olla *ymmärrettävä*, vaikka sen läpi kävelisi ja lukisi vain otsikot.” (Davis 1997: 87)

Näyttelysuunnittelijoille itsestään selvät arkeologian käsitteet ja esihistorialliset aineistot ovat kävijöille usein vieraita, mikä helposti unohdetaan. Kun näytteillä olevan fragmentaarisen esineistön käyttöön liittyviä merkityksiä ei ymmärretä, näyttelystä on vaikea saada otetta, jolloin siihen on helppo suhtautua välinpitämättömästi. Avautuakseen halutulla tavalla aineiston tulisi kuitenkin herättää kiinnostusta edes jollakin tavoin. Ongelmana on usein myös se, että tietoa on tarjolla joko liikaa tai liian vähän – tai että se ei ole ymmärryksen kannalta relevanttia. Näyttelysuunnittelijoista arkeologin koulutuksen saaneet olivat yksimielisiä siitä, että ratkaisuja olisi haettava korostamalla paikallisuutta sekä yhteyksiä nykypäivän ja menneen elämän välillä.

Seuraavissa sitaateissa orastaa lohdullinen huomio siitä, että merkityksen muodostamiseen ei kuitenkaan tarvita erityisempää speaktaakkelia, kunhan näkökulma on inspiroiva: ”Elämykseen ei tarvita suureellisia keinoja ja jatkuvaa stimulaatiota vaan se voidaan saavuttaa hienovarasinkin keinoin.” (Kaivonurmi 2008: 51) | ”Miksi latistaa ainutlaatuinen esine osaksi arkeologista aineistoa, vaikka sen avulla voisi hahmottaa esimerkiksi tuhansia vuosia sitten eläneiden ihmisten yhteisöllisyyttä tai luovuutta ja kykyä ilmaista itseään.” (Lähdesmäki 1995: 15) Olen täsmälleen samaa mieltä ja muun muassa näistä syistä vakuuttunut siitä, että arkeologisen aineiston visuaalista potentiaalia olisi mielekästä tarkastella uusin silmin ja avoimin mielin.

2.1.2 Asiakaspalautteita ja kävijätutkimuksia

Tarkoitukseni oli alun perin vertailla kulttuurihistoriallisten museoiden esihistorianäyttelyitä laajemmin. Käytännön syistä havaintoni kohdistuvat kuitenkin ainoastaan Suomen kansallismuseoon, jossa työskentelin keväällä 2010. Vertailuaineiston puutetta voisi pitää ongelmana. Käsittelen aihetta kuitenkin tapaustutkimuksena, jota muut käytettävissäni olleet tutkimukset sekä vuosien varrella näkemäni koti- ja ulkomaiset näyttelyt täydentävät mielestäni riittävästi. Toisaalta, osallistumalla museon päivittäiseen työhön ja myös kulissien takaiseen elämään, olen uskoakseni saanut paremman käsityksen näyttelysuunnittelun luonteesta ja taustoista, kuin tutustumalla pintapuolisesti ja ulkopuolisena muiden museoiden näyttelyihin.

Suomen kansallismuseo edustaa omalla tavallaan kulttuurihistoriallisen museon arkkityyppiä, joka on toiminut ja toimii edelleen monille lajityyppinsä edustajille esikuvana ja riittää myös siksi tarpeisiini hyvin. Kansallismuseon esihistorianäyttely on lisäksi Suomen laajin arkeologinen perusnäyttely (Museovirasto 31.1.2012), josta saa erinomaisen yleiskuvan suomalaisen arkeologisen löytömaterialin monimuotoisuudesta.

Suhtaudun Kansallismuseoon sekä työnantajana että esihistorianäyttelyn ylläpitäjänä tutkielmassani neutraalisti. Tarkoitukseni ei ole arvostella näyttelyn toteutusta tai olemusta, sillä sen tekevät puolestani Kansallismuseon oma henkilökunta sekä museon asiakkaat palautteissaan (SKM 2002–2009). Tutkimusaineiston museo on luovuttanut ystävällisesti käyttöni. Huolimatta siitä, että Kansallismuseota arvostellaan aika ajoin tarpeesta uudistua, toisinaan varsin painokkainkin sanakääntein (Mäkinen 2008; Virtanen 2005), museo toimii silti – ja toisaalta juuri siksi – hyvänä lähtökohtana ja vertailukohteena omille näkemyksilleni.

* * * * *

Kansallismuseon asiakaspalautelomakkeet ovat luonteeltaan vapaamuotoisia, mikä kannustaa hyvin avoimeen palautteeseen. Tämä on jossain määrin ongelmallista sikäli, että saatu palaute on muodoltaan epäyhtenäistä ja siksi vaikeasti analysoitavaa. Valmiissa raporteissa tilannetta on kuitenkin selkeytetty jäsentämällä palautteet niiden kohteen mukaisiin aihealueisiin. Näitä ovat museotekniikkaan, palveluun, tapahtumiin, näyttelyihin, siivoustasoon sekä kahvilaan ja kauppaan liittyvät palautteet, jotka on edelleen jaettu positiiviseen, negatiiviseen ja rakentavaan palautteeseen. Kullakin aihealueella on lisäksi alakategoriansa, joita näyttelyiden tapauksessa ovat esillepano ja sisältö. Näiden lisäksi tilastoidaan, minkä kieliryhmän edustajilta palautetta on saatu. (SKM 2002–2009.)

Vuosina 2002–2009 asiakaspalautteita kertyi yhteensä 3042 kappaletta. Suurin osa koko museota koskevasta positiivisesta palautteesta liittyi opastuksiin, palveluun, tapahtumiin ja näyttelyihin, joiden laatuun oltiin yleisesti ottaen varsin tyytyväisiä. Negatiivinen palaute liittyi puolestaan enimmäkseen näyttelytekniisiin ratkaisuihin, kuten hämärään valaistukseen tai opaste-tekstien pieneen kokoon. Palautteesta suoraan esihistorianäyttelyyn kohdistui ainoastaan 30 kappaletta eli alle 1 %, josta noin 70 % oli positiivisia. Vain kolme kävijää kaikista eli 0,1 % piti esihistorianäyttelyn esillepanoa sekavana, raskaana tai uuvuttavana.

Palautteen pienestä määrästä päätellen kävijöillä ei ole ollut esihistorianäyttelystä paljoakaan huomautettavaa, kuten tutkija Marjut Lamminen toteaa (*pers. comm.* 1.4.2010). Ne muutamat kommentit, jotka kohdistuvat nimenomaan esihistorianäyttelyyn, ovat lähes poikkeuksetta kiittäviä. Asiakaspalautteista päätellen asiat ovat näin ollen ainakin päällisin puolin hyvin. On silti muistettava, että usein palautetta annetaan tyyppillisesti vasta, kun aiheetta on aivan erityiseen tyytyväisyyteen tai pettymykseen. Ongelma avautunee seuraavassa konkreettisemmin.

* * * * *

Tuorein kävijätutkimus (Ehrnsten 2011; Forssell *pers. comm.* 2012) poikkeaa luonteeltaan muista esittelemistäni Kansallismuseoon kohdistuvista tutkimuksista ja tarjoaa sellaisenaan kiinnostavan vertailukohteen. Keväällä 2011 tehdyn näyttelyhavainnoinnin tarkoituksena oli tarkkailla kävijöiden reaktioita ja ajankäyttöä esihistorianäyttelyssä – heidän tietämättään. Piilohavainnoinnin tavoitteena oli kerätä mahdollisimman autenttista ja objektiivista tietoa siitä, miten yleisö kokee näyttelyn, mitkä asiat kiinnostavat ja mitkä puolestaan eivät, löytääkö kävijä haluamansa tiedon ja millaisen kuvan kävijä saa esihistoriasta näyttelyn perusteella. Tulosten perusteella museo voi halutessaan muokata näyttelyä yleisön tarpeita paremmin vastaavaksi.

Kaikkiaan 35 seurantahavainnoinnin lisäksi käytettiin sovellettua Think Aloud (ääneenajattelu) -menetelmää, jossa neljälle eri seurueelle annettiin vierailun ajaksi nauhuri, johon tallentuneet kommentit ja keskustelut litteroitiin myöhemmin. Vierailujensa päätteeksi Think Aloud -ryhmiä lisäksi haastateltiin, jotta kuva heidän kokemuksistaan vielä täydentyisi ja olisi tulkittu oikein.

Tuloksista käy ilmi, että erityisesti lapset kiinnittivät huomionsa lähinnä isoihin ja näyttäviin esineisiin, joskin näyttely on monille lapsille jo sellaisenaan elämyksellinen. Toisaalta kysyessään huoltajaltaan tarkempaa tietoa jostakin, vastausta oli usein vaikea löytää. Mikäli tiedonhaku kesti yli minuutin, lapsen mielenkiinto oli ehtinyt jo herpaantua. Aikuiskävijöillä vierailun kesto, aiheen aiempi tuntemus ja yleinen kiinnostus vaihtelivat paljon. Kaikki kävijät olivat kuitenkin kiinnostuneita erityisesti rautakauden koruista – epäilemättä niiden ymmärrettävän

ja toisaalta esteettisen olemuksen vuoksi. Sen sijaan kivikauden esineistö ei useinkaan avautunut ilman riittäviä taustatietoja tai selostavia tekstejä. Tekstit koettiin usein kuitenkin raskaiksi, minkä vuoksi haaveiltiin mahdollisuudesta, että näyttely avautuisi kokemattomalle kävijälle kaikkiaan helpommin ja vähemmällä selosteilla. Kyse on samasta ilmiöstä, johon Hanna Kaiwonurmi (2008) kiinnittää huomion viitatessaan kommenttiin, jonka Karen Lee Davis (1997: 87) on esittänyt: ”Hyvin suunnitellun näyttelyn pitäisi olla ymmärrettävä, vaikka sen läpi kävelisi ja lukisi vain otsikot.”

Think Aloud -ryhmien haastatteluista käy lisäksi ilmi, että muun muassa esineiden käyttöä selventäviä isoja värillisiä kuvia toivottiin enemmän. Tämä puolestaan johtunee siitä, että seloste-tekstien määrää ja kokoa pidettiin kaikkiaan uuvuttavana. Osa esineistä on lisäksi sijoitettu hyvin alhaalle, mitä pidettiin ergonomisesti hankalana, muun muassa hämärän valaistuksen vuoksi. Suurin osa haastatteluista toteaa kaiken seassa olevan toki mielenkiintoista tietoa ja nähtävää. Moni asia jää kuitenkin helposti hämäräksi – varsinkin ilman vertailukohteita nyky-päivän elämään. Mitään keinotekoisia elämyksellisyyttä ei kuitenkaan kaivattu, mutta jäsen-tämällä ja ryhmittelemällä esineistöä selkeämmin, näyttelystä saisi epäilemättä kutsuvamman.

On mielekästä selvittää ja pohtia, millaisia toiveita yleisöllä on ja millä tavoin niitä voisi yrittää huomioida uudistettaessa näyttelyä, sillä kuten Frida Ehrnsten (2011: 18) huomauttaa: ”Kävijä haluaa ymmärtää mitä katsoo.” Tutkimuksesta välittyy monia klassisia ongelmia, jotka liittyvät tiedon saavutettavuuteen. Siksi on kohtuuden nimissä tarkasteltava myös joitakin näyttelyn puitteisiin, suunnitteluun ja ylläpitoon liittyviä seikkoja.

* * * * *

Kansallismuseon intendentti Liisa Erä-Esko ja suunnittelija Raija Pirilä toteavat Kansallismuseon esihistorianäyttelyn olevan haastava niin näyttelysuunnittelijan kuin museokävijänkin näkö-kulmasta. Esillä on runsaasti materiaalia, mutta sille varatut puitteet ovat varsin pienet. Sekä suunnittelijat että kävijät ovat tiedostaneet ongelman.

Näyttelyn nykyinen ulkoasu on vuodelta 1995. Sitä on uudistettu museon peruskorjauksen yhteydessä vuonna 2000 ja vitriinien perusteellinen siivous on tehty viimeksi vuonna 2009, jolloin esineitä on myös karsittu jonkin verran. Joitakin esineryhmiä on sittemmin jäsennetty uudelleen ja myös korostettu hienovaraisesti. Tämän lisäksi on suunnitteilla näyttelytilaa ja -kiertoa selkiyttäviä opasteita sekä opastetekstien sisällöllisen ilmaisen ja ulkoasun yhdenmu-kaistamista. (Erä-Esko & Pirilä, *pers. comm.* 15.4.2010.)



Kansallismuseon esihistorianäyttely on lajityyppinsä ainutlaatuinen edustaja ja toimii sellaisena erinomaisena opetusnäyttelynä. Näyttely etenee oikeanpuoleisissa vitriineissä kronologisesti. Vasemmalla on puolestaan erilaisia temaattisia kokonaisuuksia.

Ilmavasta ja avarasta yleisvaikutelmasta huolimatta itse vitriineihin liittyy erikoinen ongelma. Esinepaljouden vuoksi myös hyllyjä on oltava paljon, koska näyttelylle varatut puitteet ovat tunnetusti pienet. Jotta kaiken näytteillä olevan esineistön valaistus voitaisiin kuitenkin hoitaa mahdollisimman vähäeleisesti ja huomaamattomasti (kussakin vitriinissä sen yläosasta käsin), hyllymateriaaliksi on valittu luonnollisesti lasi. Tämä asettaa kuitenkin rajoitteensa esineiden sommittelulle, jotta ne eivät varjostaisi toisiaan – ja kun lasia ja esineitä on lopulta riittävästi, alimmat hyllyt jäävät väistämättä hämäräksi. (Erä-Esko & Pirilä, *pers. comm.* 15.4.2010.)

2.1.3 Arkeologian opiskelijoiden analyysija

Myös Helsingin yliopiston arkeologian opiskelijat ovat arvioineet Kansallismuseon esihistorianäyttelyä opintojensa osana. Tehtävä liittyi Suomen arkeologian perusteet -opintojakson luentaan, jonka teemana oli esihistoriallinen löytöaineisto. Kyseessä on 13 esseen kokonaisuus. Sain luvan aineiston käyttöön tutkielmassani tehtävän teettäjältä, yliopistonlehtorin virkaa tuolloin hoitaneelta Antti Lahelmalta (*pers. comm.* 13.4.2010).

Yhteisellä tutustumiskäynnillä esihistorian perusnäyttelyyn perehdyttiin aluksi oleellisimpiin vitriineihin, minkä jälkeen kukin opiskelija tutustui vielä itsenäisesti löytöihin arvioiden niiden merkitystä arkeologisen tiedon muodostumisessa. Lahelma arvioi esineiden jäävän näin paremmin mieleen – varsinkin kun suurin osa osallistujista oli arkeologian sivuaineopiskelijoita, jotka eivät välttämättä osallistu varsinaiselle aineistotuntemuskurssille. Tehtävän päämotiivi oli näin ollen didaktinen. Omatoimisen käynnin pohjalta työstettiin lopuksi kirjoitelma, jossa pohdittiin vastauksia seuraaviin kysymyksiin: ”Mikä esihistorian näyttelyssä oli kiinnostavinta ja miksi? Mihin kysymyksiin en saanut näyttelyssä vastauksia? Mitä muuttaisit näyttelyssä? Miten tekisit siitä kiinnostavamman?” (Lahelma, *pers.comm.* 26.5.2010.)

Jo aiemmin tässä luvussa esille tulleista teemoista monet korostuvat myös näissä analyyseissa, jotka vahvistavat osaltaan näyttelyn suunnittelussa havaittuja ongelmia. Esiin nousee selkeä tarve vähentää esineiden ja tekstien määrää – ja vastaavasti lisätä havainnollisten kuvien sekä selventävien tulkintojen ja rekonstruktoiden painoarvoa. Aineistosta välittyy jokseenkin yksimielinen toive, että näyttelyn esillepanoa tulisi selkeyttää. Näin yksittäisetkin esineet saisivat ansaitsemaansa huomiota paremmin. Nostamalla joidenkin esinetyyppien keskeisiä edustajia korostetummin esiin ja jäsentämällä näyttelyä tällä tavoin, sen olemuksesta saisi kevyemmän ja näin myös helpommin lähestyttävän. Arkeologian ja esihistorian peruskäsitteistön selkokielinen esittely auttaisi osaltaan tekemään esihistoriallisesta esineistöstä ymmärrettävämpää ja siten myös merkityksellisempää. (HY 2009 A:1, 2; B:1, 4; C:1, 2; D:1, 2, 3; F:3; G:1.)

Seuraavat sitaattit kuvaavat vallitsevaa tilannetta ja toiveita hyvin. ”Näytteille asetettujen esineiden pitäisi antaa hengittää, jotta kävijä voisi paremmin keskittyä niihin.” (HY 2009 B:4) | ”Näyttelyesineet elävät hyvin tasa-arvoisessa demokratiassa, mikä on toki ideologisesti herttaista, mutta ei kovinkaan näyttävää.” (HY 2009 B:4) | ”Museon ei tarvitsisi pelätä tieteellisen ja populaarin kulttuurin rajoja (HY 2009 D:1–2) | ”Television ja tietokoneiden aikakaudella ihmiset ovat entistä tottuneempia visuaaliseen tiedonhakuun.” (HY 2009 D:1)

* * * * *

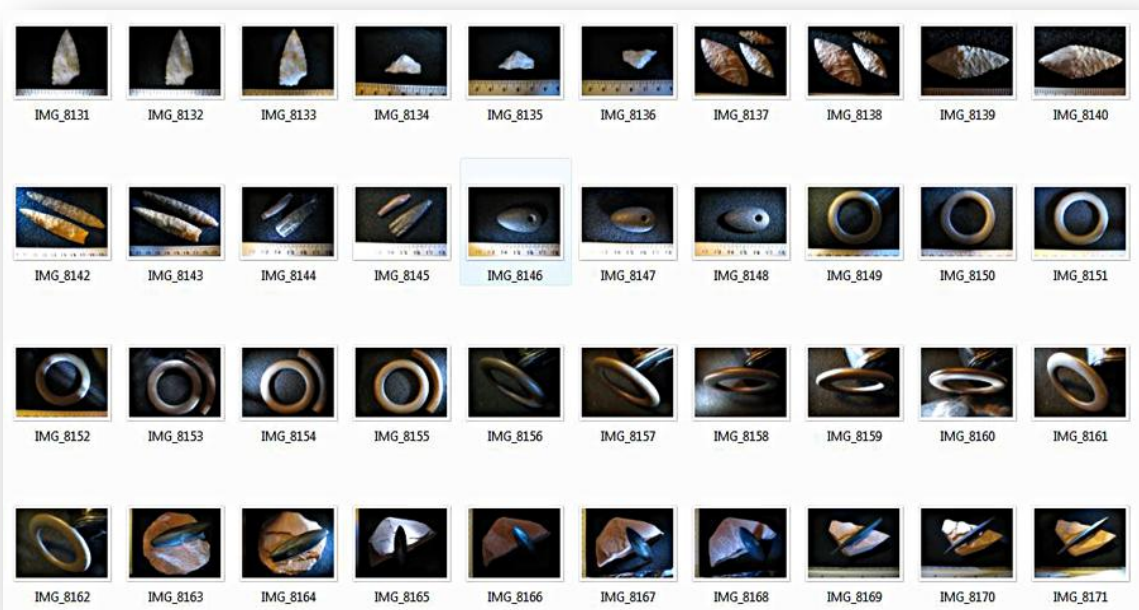
Kansallismuseon mietinnössä esihistorianäyttelyn elävöittämiseksi monet edellä mainituista asioista on tiedostettu, mutta vaativat luonnollisesti pohdintaa ja myös esineiden arvottamista (Forssell 2007). Kaikista edellä mainituista tutkimuksista välittyy toive, että (hieman kärjistäen) laatu korvaisi jollakin tavoin määrän. Lopuksi on mainittava, että näyttely on ollut itselleni aina hyvin läheinen. Erityisen tutuksi se on tullut lukiessani aikoinaan arkeologian pääsykokeisiin, kerratessani Suomen esihistorian kronologiaa ja esinetytologioita yhä uudelleen ja uudelleen.

2.2 Arkeologiset primääriaineistot

Arkeologisina primääriaineistoina tutkielmassani ovat Punkaharjun Salkoniemen (KM 33624:1–927) kivikautisen asuinpaikan löytömateriali sekä Helsingin yliopiston arkeologian oppiaineen opetuskokoelma, joista olen valokuvannut tarpeitani vastaavan valikoiman artefakteja. Intendentti Leena Ruonavaara Museoviraston Kokoelmat ja arkisto -yksiköstä on myöntänyt luvan artefaktien valokuvaukseen sekä kuvien käyttöön tutkielmassani. Artefaktit on kuvattu Museovirastolla 21.–31.12.2010 sekä oppiaineen projektityötilassa 4.–11.1.2011.

2.2.1 Kivikauden artefaktit opetuskokoelmassa

Löytääkseni vastauksia esittämiini tutkimuskysymyksiin, tiesin arkeologian oppiaineen opetuskokoelman toimivan hyvänä lähtökohtana – tarkastellakseni esineistöä, joka vastaisi tarpeitani ja olisi lisäksi vaivattomasti saatavilla. Kokoelma painottuu kiviesineistöön, joskin joukossa on myös keramiikkaa sekä joitakin pii- ja kvartsi-iskoksia muistuttamassa yleisimmästä löytölajista.



Joitakin artefakteja, jotka olen valokuvannut tutkielmaani varten Helsingin yliopiston arkeologian oppiaineen opetuskokoelmasta.

Kokoelma koostuu yksittäisistä artefakteista, jotka edustavat tietyn ajanjakson tai arkeologisen kulttuurikompleksin löytöaineiston tyypillisiä piirteitä. Vaikka artefaktit ovat peräisin eri löytökonteksteista, ne muodostavat kiinnostavan ja kohtalaisen kattavan valikoiman esinetyyppejä, joiden yhteisenä nimittäjänä on kivikausi. Kontekstittomuudestaan huolimatta aineisto toimii kaikkiaan inspiroivana kokonaisuutena ja siksi erinomaisena ”raaka-aineena” sellaisenaan.

Yksittäiset artefaktit antavat kuitenkin varsin yksipuolisen ja pelkistetyn kuvan todellisuudesta. Siksi tuntui mielekkäältä tarkastella näiden rinnalla jonkin kivikautisen asuinpaikan löytöaineistoa kokonaisuudessaan. Harkitsin aluksi, että olisin valinnut löytöaineiston joltakin kohteelta, jonka tutkimukseen olin itse osallistunut. Ratkaisu olisi saattanut olla antoisa, mutta pidin sitenkin parempana, että valitsen jokin satunnaisen aineiston, jota voisin tarkastella mahdollisimman objektiivisesti ilman tunne- tai muita siteitä. Kohtalo puutui tässä vaiheessa asiaan ja kaipaamani ”satunnainen” aineisto kannettiin kirjaimellisesti (löytö)tarjottimella eteeni.

2.2.2 Kivikautisen asuinpaikan löytöateriaali

Pohtiessani aineistoasiaa vuoden 2010 lopulla olin Museovirastolla tutkimusavustajana numeroimassa löytöjä. Työ etenee systemaattisesti aineisto kerrallaan ja numerointivuoroon tuli aikanaan Punkaharjun Salkoniemen kivikautisen asuinpaikan löytöaineisto, joka osoittautui tutkielmani kannalta sopivaksi sikäli, että se täydentää oppiaineen kokoelmaa hyvin.



Punkaharjun Salkoniemen kivikautisen asuinpaikan löytöaineistoa.

Punkaharjun Salkoniemen asuinpaikalla vuonna 2002 suoritetun kaivaustutkimuksen johtajana toimi Kreetta Lesell. Noin tuhat alanumeroa käsittävän aineiston tärkeimpinä löytölajeina on tyyppillistä ja myöhäistä kampakeramiikkaa sekä Kierikin ja Pöljän asbestikeramiikkaa, piikaapimia, -nuolenkärkiä, -iskoksia ja -ytimiä sekä kvartsi-iskoksia ja purupihkaa. Aineistossa on lisäksi muutamia mahdollisia kiviesineiden katkelmia.

Muistutan, että huolimatta yleisestä kiinnostuksestani kivikauteen ja sen tutkimusmenetelmiin, keskityn tässä tutkielmassa etsimään aineistosta ensisijaisesti sellaisia piirteitä, jotka ovat visuaalisesti inspiroivia ja jatkosuunnittelun kannalta siinä mielessä antoisia. Kyseessä voi olla yhtä hyvin jonkin tietyn esineen ulkoinen piirre kuin itse materiaaliin liittyvä ominaisuus. Toisin sanoen pyrin löytämään aineistosta ennemminkin esteettisiä ominaisuuksia sen sijaan, että etsisin yksittäisistä esineistä diagnostisia piirteitä. Luvussa 7 käyttämäni esinekuvat, joissa ei ole viittausta KM-numeroon, ovat laitoksen Kivipiirin harjoitusmateriaalia.

2.2.3 Primääriaineistosta valokuva-aineistoksi

Tutkielmani luonteesta ja tavoitteista johtuen tarkastelen arkeologista löytöaineistoa monessa suhteessa toisin kuin aineistoja tarkastellaan yleensä. Vaikka tavoitteenani on viime kädessä löytää keinoja, joilla yleisön ymmärrystä menneisyydestä voisi lisätä, tulen samalla arvioimaan erilaisia lähestymistapoja, joilla yleisön kiinnostusta menneisyydestä voisi herätellä ylipäättään.

Kivikauden löytömaterialille ominainen kaksijakoisuus on visuaalisen suunnittelun kannalta erityisen hedelmällistä. Tarkoitan tällä sitä, että erityisesti ikäänsä nähden kivikauden tyyppillisessä löytöaineistossa yhdistyvät esimerkiksi poikkeuksellisen hyvä ja toisaalta äärimmäisen huono säilyvyys. Kaikenlaiset kontrastit, vastakohdat ja äärimmäisyydet ovat erinomainen lähtökohta, kun tavoitteena on luoda ilmeikästä kuvakerrontaa.

Kun pyrkimyksenä on luoda käytettävissä olevasta aineistosta jotakin visuaalisesti kiinnostavaa ja uutta, olisi suotavaa, että myös käytettävissä oleva kuvamateriaali olisi uutta. Olisin luonnollisesti voinut hyödyntää eri lähteistä löytyvää valmista kuvamateriaalia. Tällöin olisin ollut kuitenkin riippuvainen siitä, mitä tarjolla sattuu olemaan. Halusin lisäksi ottaa etäisyyttä arkeologisen dokumentointikuvituksen traditioihin, joihin olisin muuten ollut väistämättä sidoksissa.

Tässä yhteydessä on syytä huomauttaa, että valittuani aineistot ja pyydettyäni luvan niiden valokuvaamiseen, mielessäni oli vasta joitakin hyvin alustavia ajatuksia ja hataria mielikuvia siitä, millä tavoin tulisin käyttämään aineistoa lopullisessa tutkielmassani. Jopa kuvaustilanteessa ideat olivat vielä lähinnä teksteinä ja temaattisina käsikirjoituksina paperilla – ilman kovinkaan selkeää visiota siitä, mitä artefakteja tulisin lopulta käyttämään ja millä tavoin.

Saattaa kuulostaa huolettomalta, mutta niin on toisaalta tarkoitus, sillä valinta oli tietoinen. Halusin tarkastella aineistoa tässä vaiheessa mahdollisimman neutraalisti ja rennosti, antaa ideoille riittävästi aikaa kypsyä, aloittaa niin sanotusti tyhjältä pöydältä ja jättää osittain myös sattuman ja improvisaation varaan, mitä kokonaisuudesta lopulta syntyisi.

3 Teoriat

Esittelen tässä luvussa työni taustalla vaikuttavat teoreettiset ajattelumallit sekä näihin liittyvät keskeiset käsitteet. Ajatteluani ohjaavat ennen kaikkea *pragmatistinen semiotiikka* sekä *fenomenologia ja hermeneutiikka*, joiden olemus ja merkitykset avautuvat toivoakseni useiden esimerkkien avulla keskeisessä tutkimusmetodissani, joka on puolestaan *graafinen suunnittelu*. Tutkielmani ideologisena lähestymistapana ja inspiraation lähteenä vaikuttaa lisäksi niin sanottu *uusi museologia*, jonka tulkinnallisuutta korostavaa ja ennakkoluulottomuuteen kannustavaa vapaamielistä ajattelutapaa esittelen luvussa 5.

Jotta fokus pysyisi arkeologiassa, kiinnitän lukijan huomion luvusta 3.2. alkaen arkipäiväisten ja yksinkertaisten esimerkkien avulla siihen, millä tavoin teoriat kulloinkin liittyvät ja soveltuvat tutkielmani varsinaiseen aiheeseen, arkeologiaan tai sen visualisointiin. *Kursivoinnit* viittaavat alkuperäisiin lähdeteoksiin, käsitteisiin ja käsittekokonaisuuksiin tai seikkoihin, joita haluan erityisesti painottaa. Sitaateissa olevat kursivoinnit ovat alkuperäisen tekijän.

3.1 Semiotiikka

Semiotiikka on tieteenala, joka tutkii merkkejä, merkityksiä ja merkitysjärjestelmiä. Semiotiikan tavoitteena on muun muassa tutkia ja ymmärtää eri eliölajien tapaa hahmottaa ympäristöään – toimintaan ja kokemukseen perustuvan ajattelun ja päättelyn avulla. Tämä on tutkielmani keskeinen, pragmatistinen näkemys semiotiikasta. Tutkimuskysymysten laaja-alaisuus ilmentää yleisesti ottaen semiotiikan monitieteistä luonnetta hyvin. Mihin perustuu kyky omaksua uusia asioita? Kuinka tulkitsemme erilaisia viestejä? Miksi meillä on taipumus ilmaista tunteemme? Mitä ovat arvot ja emootiot? Miten syntyvät ymmärrys, merkitys ja arvostus?

Ympäristön havainnoinnin toimintamekanismi on yhtä vanha kuin elämä itse. Aikomukseni ei ole pohtia lajien syntyä tämän enempää, mutta on hyvä tiedostaa, että tapamme toimia tietyn tavalla tietyssä tilanteessa perustuu evoluution mittaiseen kokemukseen. Ehkä juuri siksi semioottisen ajattelun omaksuminen on erittäin helppoa – toisin kuin käsitteen *semiotiikka* yksiselitteinen määrittely, joka on erittäin vaikeaa. Jatkuvassa muutostilassa oleva kielellisten, kuvallisten ja sanattomien viestien vuorovaikutus on luonteenomaista ympäristölle, jossa elämme. Semiotiikassa tästä merkitysten verkostosta käytetään nimitystä *semiosfääri*.

Semioottisen ajattelun taustalla on antiikin Kreikan filosofien yleinen kiinnostus ihmiseen sekä halu ymmärtää kielen ja merkityksen luonnetta. Semiotiikan myöhemmän kehityksen kannalta

keskeinen ajattelija oli Aristoteles (384–322 eaa). Lähes kaikki myöhemmät käsitykset merkeistä, merkitsemisestä, merkityksestä ja kielen semantiikasta perustuvat hänen teokseensa *Tulkinnasta*, jonka ilmeinen vaikutus heijastuu myös Augustinuksen (354–430) teokseen *De Dialectica*: ”merkki on jotain, mikä aisteihin syntyvien impressioiden lisäksi synnyttää jotain muuta mieleen itsensä seurauksena”. (Pietarinen 2010: 19–22, 25–26.)

Keskiajalla 1000-luvun alussa teologian ja filosofian traditioista vaikutteita saaneiden skolastikojen näkemys universumista Jumalan voiman merkinä kuvastaa ajalle ominaista ”pansemiottista” maailmankuvaa. Semiotiikan modistinen suuntaus 1200–1300 -luvulla mielsi sekä kielen rakenteen että maailman ”ikonisena”, minkä pohjalta syntyi ajatus universaalista kielioipista. (Pietarinen 2010: 28–29.) Semioottiset piirteet näkyvät keskiajalla myös kirkolle ominaisissa tavoissa ylläpitää vaikutusvaltaansa kietomalla maallinen ja hengellinen elämä toisiinsa erilaisten symbolien ja uskomusjärjestelmien avulla elämän kaikilla osa-alueilla.

* * * * *

Nykyaikaisen semioottisen ajattelutavan uranuurtajia ovat yhdysvaltalainen luonnontieteilijä ja filosofi Charles Sanders Peirce (1839–1914) sekä sveitsiläinen kielitieteilijä Ferdinand de Saussure (1857–1913). Esittelen Peircen pragmatistista merkityksen teoriaa sekä hänen käsitystään merkin olemuksesta yksityiskohtaisemmin luvusta 3.2.1 alkaen.

Tarton semioottisen koulukunnan perustaja, kirjallisuudentutkija Juri Lotman (1922–1993) on nykysemiotiikan keskeinen vaikuttaja. Lotmanin näkemyksen mukaan semioottisen tarkastelutavan tarve on lähtöisin eurooppalaisen ajattelun pyrkimyksestä uuteen systemaattisuuteen – perinteisen ajattelun, filosofian, kielitieteen ja kulttuurin kriisissä 1900-luvun alussa. Nykyisin monet elämäntutkimukselliset kysymykset sivuavat toisiaan eri tieteenaloilla enemmän kuin koskaan, minkä vuoksi usko yhteiseen nimittäjään on vahvistunut. Semiotiikka on yhdenlainen pyrkimys laajentaa näkökenttää ja mieltää todellisuus uudelleen. (Lotman 1989: 291.)

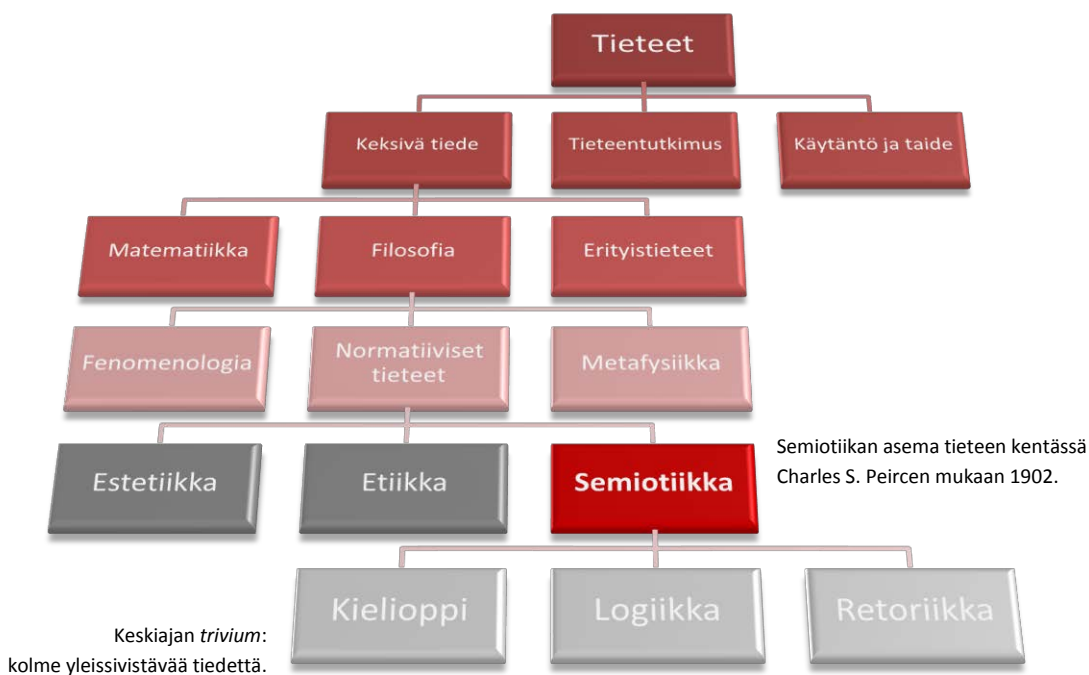
Lotman (1989: 291) ilmaisee hyvin selkeästi optimistisen visionsa: ”Tieteiden väliset rajat ovat hämärtyneet ja jako ”fyysikoihin ja lyyrikoihin” on tullut epäolennaiseksi. Tiedon täsmällisyyden määrittäminen ei välttämättä enää päde kuten ennen: humanistisen tiedon syvyys voi olla myös eksaktiuden merkki.” Lotman (1989: 293) toteaa myös painokkaasti, että tärkein semiotiikan syntyyn johtanut oivallus on se, että: ”kaikkea inhimillistä toimintaa voidaan tarkastella kielenä, jolla on omat sääntönsä, sanastonsa ja kielioppinsa”

Semioottinen tutkimus voidaan jakaa *teoreettiseen* ja *empiiriseen* semiotiikkaan. Empiirisen semiotiikan tutkimusala on todella laaja; biologiasta psykologiaan ja sosiologiasta teolliseen

muotoiluun. Empiirinen semiotiikka on ollut perinteisesti vahva taiteen ja kulttuurintutkimuksen alalla. *Kulttuurisemiotiikka* tarkastelee merkitysrakenteita ja merkkijärjestelmien välisiä suhteita, kuten vaikutteiden siirtymistä ja omaksumista kulttuurien välillä ja niiden sisällä, tai median ja mainonnan tapaa käyttää merkkejä mielikuvien luomiseen. Semiotiikka tarjoaa kaikkiaan runsaasti välineitä ja teorioita, joiden avulla on mahdollista hahmottaa, jäsentää ja tulkita maailman merkitysten jatkuvasti laajenevaa verkostoa. (Veivo & Huttunen 1999: 19–21.)

Kaikesta edellä mainitusta käynee ilmi, että semiotiikan tutkimusalue ei ole pelkästään laaja vaan kattaa käytännössä koko orgaanisen elämän. Oheisessa kaaviokuvassa on yksi tapa hahmottaa semiotiikan suhdetta muihin tieteisiin. Ahti-Veikko Pietarisen (2010b: 27,38–39) esitykseen perustuva sovellukseni esittää Charles S. Peircen näkemystä semiotiikan asemasta tieteen kentässä vuonna 1902.

Kuvasta hahmottuu lisäksi kiinnostava yhtymäkohta keskiajalle. Käsitteen *trivium* elementteinä oli kolme yleissivistävää tieteenalaa, jotka olivat *kielioppi*, *dialektiikka* (logiikka) sekä *retoriikka*. Näiden sisältömerkitykset voi kääntää symbolien yhdistelyn, ajattelun ja viestinnän taidoiksi (Pietarinen 2010b: 27). Triviumin yhteys semiotiikkaan sen olennaisena aineksena on ilmeinen.



3.2 Pragmatismi

Inhimillisen tietoisuuden luonnetta pohtiessaan René Descartes (1596–1650) päätteli, että tietoisuuden olemassaolo ja toiminta on riippumatonta ruumiin olemassaolosta ja toiminnasta. Descartes mieltää tietoisuuden aineettomaksi subjektiksi, jolla ei ole vastaavia spatiaalisia ulottuvuuksia kuin materiaalisilla objekteilla. Näkemys edustaa ontologista dualismia, jossa henkinen ja materiaallinen todellisuus ovat toisistaan riippumattomia. Pragmatismien yhtenä lähtökohtana on kyseenalaistaa tätä tieteenfilosofiassa pitkään vallinnutta, niin sanottua kartesiolaista ajattelumallia. (Määttänen 2011a; 1995: 102–103, 267.)

Pragmatismi edustaa nykyfilosofian analyyttistä perinnettä ja naturalistista ajattelua. *Naturalismi* painottaa *fyysistä läsnäoloa* maailmassa ja *toimintaa* biologisena organismina. Fyysinen olemuksemme määrittelee tapamme hahmottaa ympäristöämme, arvioida toimintamahdollisuuksiamme ja tiedostaa rajoitteemme. Tämä pätee sekä yksilön että lajin kehityksessä kaikilla eliöillä. Evoluution, kulttuurievoluution ja arkielämän kuluessa käytännöllisiksi ja toimiviksi ratkaisuksi todetut *toiminnan tavat* ohjaavat kaikkea ajatteluumme ja käyttäytymistämme niin fyysisessä kuin sosiaalisessakin ympäristössämme. (Määttänen 2011a; 2009: 13–20, 30–38, 80–81.) Charles Darwin (1809–1882) totesi ihmisen olevan ”toimiva, järjellinen ja käytännöllinen olento”. Kuten monet tieteenfilosofiat, myös naturalismi ja pragmatismi ovat omaksuneet vaikutteensa Darwinin evoluutioteoriasta *Lajien synty* (1859).

Teoksessaan *Toiminta ja kokemus. Pragmatistista terveän järjen filosofiaa* (2009) Pentti Määttänen tarkastelee pragmatismien olemusta kattavasti, niin tieteenfilosofian historian kuin eri tieteenalojen näkökulmista. Käsite *toiminta* on ymmärrettävä tässä yhteydessä sanan laajassa merkityksessä. Toiminta käsittää fyysisen tekemisen ja liikkumisen lisäksi aistien välityksellä omaksuttavan tiedon ja sen käsittelyn – eli viime kädessä myös ajattelun, joka on paljon muutakin kuin kemiallista ja fysiologista aivotoimintaa.

3.2.1 Pragmatistinen merkityksen teoria

Ymmärryksen ja merkityksen muodostumisen mekanismeja on mahdotonta käsitellä tässä kattavasti. Olennaista on hahmottaa, että kykymme toimia (ajatella, päätellä, ilmaista tarpeemme ja tunteemme) eri tilanteissa perustuu tulevan ennakointiin. Tämä on mahdollista omaksuessamme *kokemukseen perustuvia toiminnan tapoja*. Kokemus puolestaan karttuu tekemällä ja toimimalla vuorovaikutuksessa ympäröivän maailman kanssa.

Naturalistisen ajattelun lähtökohtana on, että fyysinen elinympäristö määrittelee toimintakykymme rajat, eli *toiminnan objektiiviset ehdot*. Näitä ovat ympäristön fyysinen olemus luon-

nonlakineen ja luonnonvoimiseen, biologinen normatiivisuus eli taipumuksemme pysytellä elossa ja lisääntyä, sekä sosiaalinen ympäristömme. Jos tiettyihin oloihin vakiintuneet tavat osoittautuvat huonoksi tai riittämättömäksi olosuhteiden muuttuessa, meillä on taipumus etsiä parempia ratkaisuja ja toimia toisin. Klassisen pragmatismen ydinajatus on, että *kokemus syntyy maailmassa toimimalla*. (Määttänen 2009: 13–20, 30–38.) Ihmisajalle ominaisia toiminnan objektiivisia ehtoja ovat kykymme symboliseen ajatteluun, jonka avulla osaamme tuottaa ja tulkita esimerkiksi profiilikarttoja. Emme kuitenkaan kuule ultraääniä, emmekä osaa lentää.

Charles S. Peirce käyttää suhteellisen pysyvissä oloissa vakiintuneista toiminnan tavoista käsitettä *habit*. Erona arkiseen merkitykseensä Peircen käsite *habit* ilmentää *tapaa toimia* tietyssä tilanteessa tietyllä tavalla siksi, että kokemuksen perusteella näin on ollut järkevää toimia ennenkin. Peircen pragmatistisen näkemyksen mukaan *habit* on kaikkea ajattelua, käyttäytymistä ja toimintaa säätelevä perusmekanismi, johon esimerkiksi päättelykyky perustuu. Tässä mielessä *ajattelu on tulevaisuuden ennakointia*. Peirce ilmaisee asiaa myös siten, että *toiminnan tavat ovat uskomuksia maailmasta*. Uskomus siitä, millä tavoin maailmassa voi toimia, on samalla uskomus maailman rakenteesta. Toisinaan uskomusta on kuitenkin syytä muuttaa, kuten tilanteessa, jossa jokin fyysinen (tai sosiaalinen) este on ylittämätön. Näin koetusta vastuksesta Peirce käyttää ilmaisua *hard fact*. Biologisen normatiivisuutensa vuoksi eliöillä on kuitenkin taipumus sopeutua muuttuviin olosuhteisiin, kuten edellä mainittuihin elämän *koviin tosiasioihin*. (Määttänen 2011a; 2009: 13–20, 30–38, 53; 1995: 201.) Arkeologinen kaivaustutkimus ei ole mielekästä, jos vettä sataa kaatamalla. Tämä on *hard fact*. Tällöin on järkevää sopeutua tilanteeseen ja syödä vaikka eväitä.

Pragmatismi painottaa fyysistä toimintaa aineellisessa maailmassa, mikä jää usein huomaamatta niiltä, jotka korostavat ihmisluonteen muokkaajina vain kieltä, kulttuuria ja käsitteellisyttä. Pragmatismia kasvatustieteisiin soveltanut John Dewey (1859–1952) edustaa niin sanottua pehmeää naturalismia ja huomauttaa, että myös ”kulttuuri on luonnon tuote”. Naturalismi on yleisesti ottaen sitoutunut siihen, että myös filosofisen ajattelun on sitouduttava empiriseen tietoon. Dewey ei kuitenkaan halua sitoutua pelkästään luonnontieteen menetelmiin, vaan lähestyy asioita ongelmakeskeisesti: ongelman ratkaisemiseksi voi käyttää kaikkia metodeja, joiden voi arvella tuottavan sen ratkaisuun käyttökelpoista tietoa. (Määttänen 2011a; 2009: 19, 25, 38–39.) Deweyn asenne muistuttaa varsin paljon myös omaa lähestymistapaani.

Tietoteoreettisesti tarkasteltuna empirismille ja pragmatismille on yhteistä se, että tiedon on perustuttava kokemukseen. Klassisen empirismin keskittyessä pelkän *havaintokokemuksen* tarkasteluun, Peirce piti välttämättömänä laajentaa kokemuksen käsitettä *toiminnan* avulla.

Määttäsen (1995: 206–207) ajatusta soveltaen valaisen asiaa kuvitteellisella esimerkillä, jossa empiristi ja pragmatisti määrittelevät käsitteen ”kvartsi” *havaintokokemuksen* perusteella.

Empiristi voisi kuvailla kvartseja seuraavasti. Kvartsi on hapesta ja piistä koostuva, maankuoren yläosissa kiteytyneet suhteellisen kova, useimmiten valkoinen mineraali, jolla on saippuamainen kiilto. Kvartsin kiderakenteessa anomaliaina toisinaan esiintyvät muut alkuaineet voivat aiheuttaa siinä värimuunnoksia, joita tunnetaan 12 – läpikuultavasta vuorikristallista violettiin ametistiin. Kvartsin tyypillisiä fysiologisia ominaisuuksia ovat epäsäännöllinen lohkeavuus ja terävät murtopinnat, minkä vuoksi sitä on käytetty kivikaudella työkalujen ja aseiden raaka-aineena.

Pragmatisti voi olla asiasta samaa mieltä, mutta määrittelee kvartsin siihen kohdistuvan *toiminnan* avulla esimerkiksi näin: kvartsi on kivi, josta voi valmistaa teräviä esineitä. Pragmatisti voisi edelleen jatkaa määrittelyä kvartsin hankintaan, työstöteknologiaan, valmistusprosessiin ja käyttöön liittyvien *toimintojen* avulla. Kummatkin ovat oikeassa luonnehtiessaan kvartseja sen *havaittavien* ominaisuuksien perusteella. Näkökulmissa on kuitenkin huomattava ero.

3.2.2 Merkitys syntyy toiminnan tavasta

Toiminnan sisällyttäminen havaintoihin on lähtökohtana pragmatistiselle *merkityksen* käsitteelle; ajattelun ollessa toiminnan ennakointia, merkitykset ovat tämän ennakkoinnin väline. Merkitysten merkitys on se, että niiden avulla on mahdollista irtautua välittömästä suorasta suhteesta todellisuuteen ja ajatella asioita, jotka eivät ole tässä ja nyt vaan jossakin muualla, menneisyydessä tai tulevaisuudessa. Toiminnan vakiintuneen tavan (*habit*) avulla on mahdollista ajatella edellä mainittuja asioita. Näin tavan voi määrittellä merkitykseksi ja ajattelun toiminnan ennakoimiseksi. (Määttänen 2011a, 2009: 18, 43–45; 59–61, 89; 1995: 199.)

On huomattava, että toiminnan ja sen seurausten ennakoiminen on kielestä riippumaton ajattelun muoto; toiminnan tapa on assosioinnin *väline*. Pentti Määttänen (2011a) huomauttaa, että kirjoitustaitoa edeltää puhekyky – ja edelleen, että puhekykyä edeltää tietojen ja taitojen omaksuminen tekemällä ja toimimalla. Tämä piirre on ominaista sekä ihmisilajille että yksilölle. Määttänen (2009: 106) esittelee Peircen pragmatismien kanssa hyvin yhteen sopivan teorian kielen kehityksestä. Merlin Donald [2002: 269–276] toteaa, että tietoisuuden ja kielen kehittymisen edellytyksenä on kyky ennakoida sekä omaa että toisten toimintatapoja riittävän monimutkaisessa sosiaalisten vuorovaikutusten verkostossa. Kielen kehitykselle välttämätön ja sitä edeltävä jäljittely on kommunikointia, joka perustuu eleisiin, ilmeisiin ja muihin *toiminnan muotoihin* (vrt. *habit*). Donaldin näkemys on, että kyky käyttää symboleja (tässä sanoja ja kieltä) on inhimillisen ajattelun tuote. Perinteisesti asian ajatellaan olevan päinvastoin. Kielen ra-

kenne ja toimintamekanismit perustuvat viime kädessä kokemusmaailmaan eli maailmassa toimimiseen. (Määttänen 2009: 55, 89, 106–107.)

Myös kielenkäyttö on toimintaa ja kielellinen ajattelu on kielellisen toiminnan ennakoitua, jossa on otettava huomioon kieli- ja kulttuuriyhteisön asettamat toiminnan objektiiviset ehdot sekä toimintaa normittavat kovat tosiasiat. Artikkelissaan *Meaning as Use: Peirce and Wittgenstein* Määttänen (2005: 171) tuo esiin yhtäläisyyksiä Peircen ja Ludwig Wittgensteinin (1889–1951) ajattelussa. Kielipeli-idea kehittellessään Wittgenstein [1953, I, sec. 7] rinnastaa sanat työkaluiksi [ibid., sec. 11 & 14] ja mieltää vastaavasti kielen ja sen rakenteet välineiksi (instruments) [ibid., sec. 569]. Edellä mainittu analogia sanoista työkaluina vastaa hyvin Peircen näkemystä: "what a thing means is simply what habits it involves" [CP 5.400 & 5.495]. Wittgensteinin perusajatuksen voi tulkita myös niin, että sanat saavat merkityksensä siitä, että niitä käytetään muun toiminnan yhteydessä. (Määttänen 2009: 39.) Näin on epäilemättä tapahtunut myös kivikaudella.

Uuden omaksuminen perustuu aina jo omaksuttuihin tapoihin ja taitoihin. Tapojen avulla ajatteleminen on puolestaan eri toimintamahdollisuuksien vertailua niiden ennakoitujen seurausten perusteella. David Hume (1711–1776) toteaa, että *assosiaation* perustana ovat samankaltaisuus, läheisyys ajassa tai paikassa sekä syy ja vaikutus [1958:11]. Klassiset assosiaatioperiaatteet hyväksytään myös modernissa kognitiotieteessä. Määttänen nimeää *pragmatistiseksi assosiaation laiksi* periaatteen, että assosiaatioita välittävänä mekanismina on vakiintunut toiminnan tapa. Tapojen muodostuminen on näin ollen tekojen assosioitumista tietynlaiseksi toiminnaksi, joka mukautuu toiminnan objektiivisiin ehtoihin ja osoittautuu menestykselliseksi tietynlaisissa olosuhteissa. (Määttänen 2009: 90–91, 93.)

Peircen hahmottelema pragmatistinen merkityksen teoria on johdonmukainen, tiivis ja kattava merkitysten kudelma, jonka säikeet Määttänen (2009: 110, 112) solmii yhteen naturalismin ja pragmatismen näkökulmasta: "Merkitykset ovat olemassa vakiintuneina toiminnan tapoina ja käytäntöinä, eikä kokemuksesta riippumattomia merkityksiä ole olemassa. [...] Ajattelu on toiminnan ennakoitua, uskomukset ovat toiminnan tapoja ja merkitykset ovat niin ikään toiminnan tapoja." Lopuksi on mainittava, että pragmatistisen merkityksen teorian avulla on mahdollista kuvaila ja ymmärtää myös *arvojen, emootioiden ja esteettisen kokemuksen* syntyä ja toimintaa (ks. Määttänen 2011b). Tulen luonnollisesti huomioimaan myös tämän ulottuvuuden arkeologian visualisoinnissa, joskaan asian laajempaan käsittelyyn ei ole tässä yhteydessä mahdollisuutta. Tässä vaiheessa ei kuitenkaan liene enää kovinkaan suuri yllätys, että viime kädessä myös näiden ilmiöiden taustalla vaikuttaa toiminnan vakiintunut tapa – *habit*.

3.2.3 Merkki on ikoni, indeksi tai symboli

Semioottisesti tarkasteltuna mikä hyvänsä voi olla merkki. Liikennemerkkien, tuotemerkkien ja esimerkkien ilmeisen merkkiluonteen lisäksi asiaa on kuitenkin syytä tarkastella laajemmin. Mäntykangas tietyllä korkeudella merenpinnasta on *merkki* potentiaalisesta kiviakuisesta asuinpaikasta. Kaivausalueen kasteleminen helteisenä päivänä on *merkki* lähestyvistä dokumentoinnista. Ilme kasvoillasi voi olla *merkki* siitä, että et ymmärrä lukemastasi mitään. Haukutus on *merkki* pitkästyimisestä. Valomerkin ainakin pitäisi olla *merkki* siitä, että on aika lähteä kotiin ja mennä nukkumaan. Myös oire tai ääni on *merkki* jostakin. Näiden ominaisuuksiensa perusteella merkki on vihje jostakin, johon voi reagoida halutessaan. Ympäristömme on täynnä merkkejä, joita oppii tunnistamaan ja ymmärtämään yksinkertaisesti tekemällä ja kokemalla eli toimimalla. On kuitenkin huomattava, että monet merkit ovat kulttuurisidonnaisia.

Merkin olemusta ja sen monia määritelmiä tarkastellessaan Harri Veivo huomauttaa, että tietty asia toimii merkinä vain viitatessaan johonkin muuhun. Kyky viitata itsensä ulkopuolelle on kaikille merkeille yhteinen ominaisuus. Edustaessaan, esittäessään tai ilmaistessaan jotakin merkki on viittaamansa kohteen kanssa korvaavuussuhteessa. (Veivo & Huttunen 1999: 7, 23–24.) Peirce muotoilee asian yksinkertaisesti käsikirjoituksessaan *Grand Logic* (1894): ”Merkki välittää mieleen idean jostain asiasta.” (Pietarinen 2010: 44).

Juri Lotman kiteyttää merkin olemuksen teoksessaan *Merkkien maailma*: ”Merkki on esineiden, ilmiöiden ja käsitteiden aineellistunut korvike yhteisön informaation vaihdossa. Näin ollen merkin keskeinen tuntomerkki on sen kyky toteuttaa korvaamisen funktio. Sana korvaa asian, esineen ja käsitteen; raha korvaa hinnan; [...] kartta korvaa alueen.” (Lotman 1989: 10, 291.) Lotmanin huomio merkistä osana informaation vaihtoa on tutkielmani kannalta olennaista. On kuitenkin tiedostettava, että merkkien ollessa osa kommunikaatiota, on otettava huomioon sekä viestin lähettäjän että vastaanottajan tiedot, arvot ja ennako-odotukset (Veivo 1999: 7).

Väitöskirjassaan *Merkityksen välittäminen kuvan avulla* (2009) Anja Hatva huomauttaa, että kaikilla käsitteillä ei ole kuvaa. Tästä huolimatta mikä tahansa kuva voi merkitä mitä tahansa – sopimuksenvaraisesti. Kuva voi toimia todellisen objektin sijaisena näköisyyden perusteella tai vaihtoehtoisesti symbolisen tai metaforisen yhteyden kautta. Myös näin käytettynä sijaisuuden käsite vastaa semiotiikan ja Peircen perusajatusta: jokin merkitsee jotakin jonkin sijasta. (Hatva 2009: 46.) Ajatus sijaisuudesta tai korvaavuudesta ei ole kuitenkaan uusi, sillä kuten Veivo (1999: 23) ja Pietarinen (2010: 26) huomauttavat, jo keskiajan teoreetikot kiteyttivät merkin olemuksen muotoon *aliquid stat pro aliquo*: jokin joka edustaa jotakin toista.

Peircen mukaan merkki koostuu kolmen eri elementin keskinäisestä vastaavuussuhteesta eli relaatiosta, jonka osia ovat *objekti*, *merkki(väline)* ja *tulkitsin*. Objektin ja merkki(välineen) suhde ei kuitenkaan vielä riitä assosiaatioon. Tähän tarvitaan lisäksi tulkitsin, joka puolestaan perustuu kokemukseen ja vakiintuneeseen toiminnan tapaan. (Määttänen 2009: 93–94.)



Merkkiä voi tarkastella toisaalta myös ominaisuuksiensa puolesta. Peircen klassisen luokituksen mukaan merkki voi olla luonteeltaan *ikoninen*, *indeksinen* tai *symbolinen*. Merkki on ikoninen, kun se muistuttaa ulkoisesti kohdetta, johon se viittaa. Merkki on indeksinen, kun se ilmenee kausaalisen toiminnan seurauksena (esimerkiksi savu on tulen indeksinen merkki). Merkki on symbolinen, kun sen merkitys on määritelty sopimuksenvaraisesti. (Barnard 2005: 33; Määttänen 2009: 125–127; Seppänen 2002: 176–178; Veivo & Huttunen 1999: 40–42.)

Peircen ajatteluun perustuva pragmatistinen käsitys merkin olemuksesta toimii tutkielmani teoreettisena lähtökohtana selkeimmin. Työssäni on kuitenkin piirteitä myös semiotiikan strukturalistisesta traditiosta. Pragmatistiseksi ja strukturalistiseksi luonnehditut tutkimustraditiot kehittyivät pitkään omilla tahoillaan, kunnes kohtasivat 1960-luvulla, jolloin semiotiikka alkoi kehittyä itsenäisenä tieteenä (Veivo & Huttunen 1999:16–18).

Strukturalistinen käsitys merkin luonteesta perustuu modernin, yleisen kielitieteen perustajan, sveitsiläisen Ferdinand de Saussuren (1857–1913) käsitykseen kielen olemuksesta. Vivahteistaan huolimatta kielellinen kommunikaatio edellyttää yhteistä perustaa ollakseen mahdollista ja ymmärrettävää. Tämän oivallettuaan Saussure erotti toisistaan kielen sosiaalisen osan *langue* yksittäisen puhujan tuomasta vaihtelusta *parole*. Näiden suomenkielisinä vastineina ovat usein *kielisysteemi* ja *puhunta*. (Veivo & Huttunen 1999:26–27.)

Saussuren kielikäsitteiden soveltaminen muiden merkkijärjestelmien tutkimiseen luo perustan semiotiikan strukturalistiselle traditiolle. Tämä lähtökohta määrittää tavan ymmärtää merkki kahden elementin yhteenliittymänä, johon sisältyy sekä merkin käsitteellinen että materiaallinen elementti. Tässä yhteenliittymässä niin sanottu *signifié* (merkitty) viittaa merkin käsitteelliseen sisältöön ja *signifiant* (merkittäjä) kattaa merkin materiaallisen aspektin. (Seppänen 2002: 176–178;

Veivo & Huttunen 1999: 40–42.) Saussuren määrittelee merkin näin ollen kaksipaikkaisena relaationa, jonka osia ovat merkitty ja merkitsijä.

Voidakseni luottaa siihen, että arkeologiseen aineistoon perehtymätön vastaanottaja ymmärtää kuvallisten viestieni sisällön tarkoittamallani tavalla, on asetettava tiettyjä reunaehtoja ja taustaolettamuksia. Jotta voisin luoda ymmärrettävää kuvakieltä, viestin vastaanottajalla on oltava jokseenkin samanlainen käsitys todellisuudesta kuin itselläni. On myös aiheellista olettaa, että viestin vastaanottajana on ihmislajin edustaja, jolla on kohtuullinen päättelykyky sekä jonkinlainen käsitys länsimaisen kulttuurin materiaalisista ilmenemismuodoista ja yleisestä visuaalisuudesta. Tämä on edellytyksenä sille, että varsinkin kuvat, joissa pyrin luomaan oikeanlaisia assosiaatioita erilaisten analogioiden avulla, avautuisivat katsojalle haluamallani tavalla. Pragmatistisen merkityksen teorian avulla – ja siihen uskoen – voin kuitenkin luottaa, että löydän ilmaisutapoja ja sisältömerkityksiä, jotka vastaanottaja ymmärtää vaivattomasti.

3.3. Fenomenologia

Pragmatisti John Dewey soveltaa Peircen pragmatistista merkityksen teoriaa teoksessaan *Art as Experience* (1980, alkuteos 1934) tarkastellessaan, mistä taide-elämys syntyy. Saksalainen filosofi Martin Heidegger (1889–1976) tarkastelee aihetta omasta näkökulmastaan teoksessaan *Taideteoksen alkuperä* (2000, alkuteos 1935/36). Heidegger soveltaa aiheeseen luomaansa fenomenologiaa, joka avaa paitsi kiinnostavia näkökulmia myös sopivan mielenvireen, joita tulen puolestani itse soveltamaan eläytykseni kivikauden tapahtumiin. Löytääkseni uusia ulottuvuuksia arkeologian visualisointiin pyrin näin ollen lähestymään aihetta Deweyn hengessä ongelmakeskeisesti – eli kaikin mahdollisin keinoin. Asiaan liittyy kuitenkin muutama ongelma.

Olisi liioiteltua väittää, että kykenisin omaksumaan Heideggerin fenomenologisen maailman-kuvan ja varsinkin sen polveilevan kehittelyn hänen teoksessaan *Sein und Zeit* (1927). Olen ensinnäkin riippuvainen teoksen suomenkielisestä käännöksestä. Toisaalta myös suomentaja Reijo Kupiainen (2000:vii–x) toteaa teoksen *Oleminen ja aika* alkusanoissa, että teos sisältää kääntäjän kannalta monia erityisiä ongelmia muun muassa siksi, että Heideggerin kirjoitustyyli on omintakeista sanoilla ja niiden sisältömerkityksillä leikittelyä, mikä tekee käännöstyöstä varsin haastavaa. Heidegger luo saksan kielen sanoista ja rakenteista itsenäisiä käsitteitä, joista monet perustuvat vieläpä paradokseihin.

Tarkastellessaan tietoisuuden ja maailman välistä suhdetta klassinen empirismi asettaa havainnon kohteina olevan subjektin ja objektin vastakkain. Heidegger kyseenalaistaa käsityksen ja pitää kysymyksenasettelua vääränä alun alkaenkin. Pyrkimys löytää filosofialle lähtökohta,

jossa subjekti ja objekti eivät olisi valmiiksi vastakkain, mutta jossa niiden suhde olisi kehiteltävissä, on *Sein und Zeitin* keskeinen teema. Subjektin ja objektin, ihmisen ja luonnon alkuperäinen *toiminnallinen ykseys* ilmenee käsitteessä *väline*. Esine on puolestaan *väline* ainoastaan ihmistä ja luontoa yhdistävän *toiminnan* kontekstissa. (Määttänen 1995: 225.)

Heideggerin eksistentialismin eli olemassa olemisen tavan lähtökohtana on, että ontologia on mahdollista vain fenomenologiana. Oleminen itsessään on merkityksellisempää kuin käsitteet ja kategoriat. Olemme maailmassa jo valmiina, sitoutuneina vuorovaikutusten verkostoon. Maailmassa olemisen perustuu käytäntöihin, joiden taitamisen voi puolestaan mieltää ymmärtämisen ja tiedostamisen *välineeksi*. (Määttänen 2011a, 2009: 17.) On huomattava, että myös Heideggerilla merkitykset muodostuvat toiminnan, osallistumisen ja tekemisen välityksellä. Heideggerin käsityksessä maailmassa olemassa olemisen olemuksesta on näin ollen monia yhteisiä piirteitä Peircen pragmatistiseen näkemykseen merkityksen muodostumisesta.

Heideggerin fenomenologian keskeiset käsitteet *olio* ja *väline (tarvike)* määrittelevät maailmassa *olemisen tapaa* sekä sen ilmenemismuotoja. Heidegger (1998: 34) pohtii lisäksi, kuinka *välineestä* tulee *teos* tarkastellessaan yhtä Vincent van Goghin monista kenkäasetelmistä ja arvioidessaan maalauksen luonnetta *välineenä* ja *teoksena*. Heideggerin pohdinta palauttaa mieleen eroavaisuudet empiristin ja pragmatistin *tavassa* ottaa tieto haltuun (vrt. luvun 3.2.1 loppukappaleet). Seuraava sitaatti valaisee Heideggerin fenomenologista lähestymistapaa:

”Löysimme siis tarvikkeen tarvikkeena olemisen.

Mutta miten?

Emme kuvaamalla ja selittämällä todella käsiteltävissä olevaa jalkinetta emmekä tekemällä selkoa tavasta, jolla kenkiä valmistetaan.

Emme löytäneet sitä myöskään havainnoimalla jalkineiden todellista käyttöä eri tahoilla vaan pelkästään asettumalla van Goghin maalauksen eteen.

Tämä on puhunut.

Olemme teoksen läheisyydessä olleet yht’äkkiä jossain muualla kuin missä yleensä tapaamme olla.”

Idea avautunee helpommin ja rinnastus arkeologiaan on luontevampi, jos käsitteet ”kenkä” ja ”jalkine” korvaa esimerkiksi sanalla ”nuolenkärki”. Avautuakseen *teoksena* ja ollaksemme sen välityksellä ”jossain muualla” katsojan on tunnistettava teoksesta välittyvät viittaussuhteet arkiseen kokemusmaailmaan, jonka teos näin *avaa*. Avautuakseen *teoksena* myös esihistoriaa elävöittävässä kuvituksessa on oltava jonkinlaisia kiinnekohtia nykypäivän arkitodellisuuteen; yksinkertaisimmillaan joko tunnistettavia esineitä ja tilanteita tai mahdollisimman yksiselitteisesti tulkittavia tunnetiloja – parhaassa tapauksessa näitä kaikkia yhtä aikaa.

On huomion arvoista, että Heidegger kuvailee fenomenologiansa olemusta tyypillisesti hyvin arkisten ja toisaalta varsin konkreettisten ja funktionaalisten käyttöesineiden, kuten työkalujen avulla. Tiedot ja taidot omaksutaan tekemällä, kokemalla ja *toimimalla*, erilaisia *välineitä* käyttäen. Heideggerin toiminnallisuutta ja aineellista läsnäoloa painottava tapa ”ottaa maailma haltuun” muistuttaa läheisesti Peircen käsitystä merkityksen muodostumisen mekanismeista, joissa on puolestaan ilmeisiä yhtymäkohtia esimerkiksi Merlin Donaldin (2002) käsityksiin ihmillisen tietoisuuden ja kielen syntymekanismeista.

Visa Immonen huomauttaa, että fenomenologian soveltamiseen ei ole olemassa yhtenäistä ja yksiselitteistä metodiikkaa. Sen sijaan fenomenologian voi mieltää ennemminkin tutkijan asenteeksi ja tavaksi lähestyä tutkimusaihettaan, kun pyrkimyksenä on tarkastella kokemuksen ja kokemisen ominaisuutta tai kokemusta prosessina. (Immonen *pers. comm.* 25.1.2012.)

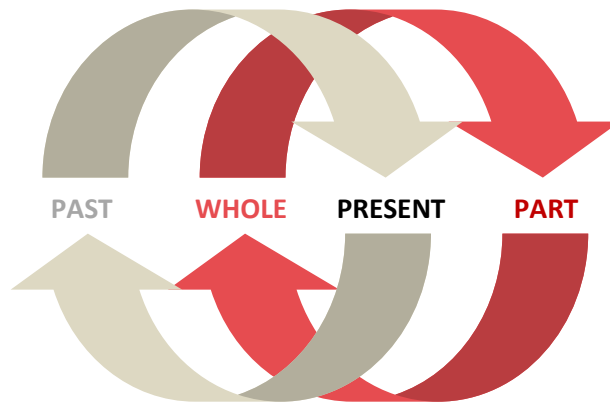
Kuten olen pyrkinyt osoittamaan, Heideggerin fenomenologiassa ja Peircen pragmatismissa on useita piirteitä, jotka muistuttavat toisiaan. Vastaavia yhtäläisyyksiä voi nähdä myös semioottisen ja hermeneuttisen ajattelun välillä. Käsittelen seuraavaksi tutkielmani kannalta olennaista hermeneutiikkaa, joka vaikuttaa semiotiikan tavoin kokonaisvaltaisena ajattelutapana työssäni.

3.4 Hermeneutiikka

Visuaalisen kulttuurin tutkija Malcolm Barnard (2001: 30) toteaa hermeneuttisen ajattelutavan syntyneen tarpeeseen sovittaa yhteen keskenään ristiriitaisia uskonnollisia tekstejä ja näiden tulkintoja. Hermeneutiikan juuret ovat kuitenkin antiikin Kreikassa, jonka mytologiasta on puolestaan ammennettu aineksia ajattelutavan sisältömerkityksille. Nimityksen taustalla on jumala Hermes, joka toimi sanansaattajana sekä jumalten välillä että jumalten ja ihmisten välillä (Barnard 2001: 6). Hermeneutiikka avautuu käsitteenä paremmin, jos sanansaattajan mieltää viestinvälittäjä-ominaisuutensa lisäksi myös eräänlaiseksi aktiiviseksi tulkiksi ”maailmojen välillä”.

Hermeneutiikan tavoitteena on löytää ja ymmärtää sekä merkityksiä että piilomerkityksiä, mikä puolestaan edellyttää erilaisten viestien kääntämistä ja tulkintaa. Hermeneutiikkaa on kutsuttu ymmärtämisen taidoksi, jossa ymmärrys ja tiedonsaanti edellyttävät viime kädessä ”oletuksiin nojaavaa, uskottavien ja selittävien hypoteesien keksimistä”. (Pietarinen 2010a.)

Käsite ”hermeneuttinen kehä” on yritys mallintaa merkityksen muodostumisen luonnetta sekä sen taustalla olevia ajattelun mekanismeja. Museologi Eileen Hooper-Greenhill esittää toimitamassaan teoksessa *The Educational Role of the Museum* (1999a: 48) selkeimmän näkemistään toteutuksista, joilla hermeneuttisen kehän (ja ajattelun) olemusta on pyritty kuvailemaan.



Tulkintani Eileen Hooper-Greenhillin (1999a: 48) näkemystä hermeneuttisen kehän olemuksesta dynaamisena vuoropuheluna.

Hooper-Greenhill vertaa merkityksen muodostumisprosessia dialogiin, jossa mitkään tulkinnat eivät ole lopullisia; aina löytyy uutta sanottavaa – ja kuten keskustelu, myös hermeneuttinen kehä pysyy aina avoinna uusille tulkintamahdollisuuksille. Tässä mielessä merkitys ei ole koskaan staattinen. Hooper-Greenhill rinnastaa merkityksen muodostumisen tulkinnaksi, jonka voi mieltää vuoropuheluksi kokonaisuuden ja sen osien välillä, ja toisaalta menneisyyden ja nykyhetken välillä. (Hooper-Greenhill 1999: 48–49.)

Pentti Määttänen (1995: 229) tulkitsee hermeneuttisen kehän tavaksi tarkastella merkitysten suhdetta käytäntöön ja toteaa edelleen, että merkitykset omaksutaan ymmärtämällä niiden käyttö toiminnan yhteydessä. Näin tarkasteltuna ”hermeneuttinen kehä ei viittaa pelkästään merkitysten vastavuoroiseen määrittelyyn, vaan myös merkitysten ja käytännön väliseen suhteeseen.” Määttänen näkee luontevan kytkennän myös hermeneutiikan ja semiotiikan välillä käyttäessään ilmaisua ”semioottinen kehä”. Sanan etuliitteestä riippumatta kyse on lopulta yhdestä ja samasta asiasta, joka on ”merkkien tulkintaa toisilla merkeillä” Määttäsen (1995: 229) selkokielisin sanoin ilmaistuna.

Itseäni viehättää hermeneuttisen ajattelutavan sovittelu ja vastavuoroinen luonne, kun pyrkimyksenä on laajentaa ymmärrystä millä hyvänsä elämän alueella. Kyseessä voi olla yhtä hyvin arkeologin ymmärrys tutkimuskohteestaan kuin yleisön ymmärrys arkeologiasta tai arkeologin ymmärrys yleisöstään. Monimetodisen luonteensa vuoksi arkeologian voi todeta olevan itsessään tieteenalana hermeneuttinen. Vaikka arkeologian hyödyntämien muiden tieteenalojen menetelmät eroavat toisistaan suuresti, lopullinen tavoite on kuitenkin aina sama (tai ainakin sen pitäisi olla) – nimittäin pyrkimys ymmärtää menneisyyden ihmisen elämää ja tapaa ajatella.

Sallivuus, sovittelu, suvaitsevuus ja toisaalta myös sitoutumattomuus ennalta asetettuihin määritelmiin kuvastavat hermeneuttisen ajattelun dynaamista luonnetta hyvin. Tässä mielessä tutkielmani lähestymistapaa voi luonnehtia kokonaisvaltaisesti hermeneuttiseksi.

4 Asenne

4.1 Visuaaliset vaikutteet ympärillämme

Yksi suurimpia syitä ihmislajin (*Homo sapiens sapiens*) menestykseen on yliverlainen kykymme sopeutua vallitseviin olosuhteisiin ja niissä toisinaan varsin nopeasti tapahtuviin muutoksiin. Näköaistin merkitys tässä adaptaatiossa on kiistaton ja tulee epäilemättä olemaan sitä myös tulevaisuudessa. Ihmisellä on kyky havainnoida ja arvioida elinympäristöään kriittisesti, löytää siitä vaihtelevien tarpeidensa kannalta olennaisia viestejä, ymmärtää niiden merkitys ja välittää viestejä eteenpäin. Tämä ei tosin tee ihmislajista vielä mitenkään poikkeuksellista organismia.

Sen sijaan eleiden, ilmeiden, sanojen ja sittemmin myös tekstien ja kuvien välittämien merkitysten jatkuvaan tulkintaan perustuva uuden oppiminen ovat aina olleet keskeinen osa ihmisyyksilön kehitystä ja myös ihmislajin kumulatiivista kulttuurievoluutiota (Määttänen 2009: 55, 89, 106–107; Seppänen 2005: 95–96, 99, 103–107, 142–147; Smail 2008: 194, 200–201). Muihin lajeihin verrattuna poikkeuksellista on kykymme symboliseen ajatteluun (Donald 2002), joka on puolestaan edellytyksenä voidaksemme tuottaa merkityksellistä kuvakerrontaa ja vaikakapa halutunlaista mielikuvaa suomalaisesta arkeologiasta.

Ihmisen ajatellaan olevan mukavuudenhaluinen ja varsin turvallisuushakuinen olento. Ihminen on toisaalta myös kokeilun- ja vaihtelunhaluinen, mitä voi pitää suorastaan edellytyksenä ja usein myös katalysaattorina uusille innovaatioille. Tämän taipumuksen toivoisi välittyvän useammin myös arkeologian ja esihistorian esittämisen tavoissa, sillä menneisyyden tutkimuksen tulisi tunnetusti puhutella nykypäivän yleisöä laajasti. On jokseenkin paradoksaalista, että suomalainen arkeologinen tutkimus on monitieteistä ja elää kiistatta ajan hermolla – toisin kuin tutkimuksen yleistajuinen esittely suurelle yleisölle.

Nykyihmisen (*Homo sapiens urbanus*) medialukutaito on lisääntynyt merkittävästi viime vuosikymmeninä. Länsimaisessa yhteiskunnassa elävä yksilö alkaa olla varsin tottunut erilaisten verbaalisten tyyllilajien ja visuaalisten ilmaisukeinojen jatkuvasti lisääntyvään kirjoon. Esimerkiksi elokuvissa, mainonnassa, muodissa, musiikkivideoissa, nykytaiteessa ja tietokonepeleissä visuaalisen kerronnan mahdollisuuksia hyödynnetään monipuolisesti ja luovasti. Vaikutteita omaksutaan mutkattomasti ja niitä yhdistellään luontevasti lajityypistä toiseen. Uusia ilmaisukeinoja lainataan ja kokeillaan ennakkoluulottomasti ja niitä tuotetaan aktiivisesti myös itse.

Monet visuaaliset mediat ja kuvataiteenlajit tuottavat jatkuvasti uutta materiaalia, joka päätyy usein saman tien kierrätykseen – raaka-aineeksi uusiin teoksiin ja tulkintoihin. Valmiiden ideoiden, kuvien ja konseptien lainaaminen teoksesta tai tyyllilajista toiseen on nykyisin lähinnä itsestäänselvyys eikä tällä tavoin lisääntyvä intertekstuaalisuus ole ilmiönä edes tuomittavaa. Päinvastoin. Tekijä voi olla varsin tyytyväinen tullessaan viitatuksi hengentuotukseensa muiden teoksissa ja pitää näin ilmeistä vaikuttavuus-momenttiaan lähinnä kunnianosoituksena – kuten viittauskerrointa (*impact factor*) tiedeyhteisössä. Ilmiö on tuttu myös kulttuurin muilta alueilta. Musiikissa, kirjallisuudessa ja vaikkapa ruoanlaitossa tyylit ja traditiot sekoittuvat sekä alitajuisesti että toisinaan hyvinkin tietoisesti. Tyylien tietoinen sekoittaminen puolestaan kumpuaa ihmisen leikkimielisyydestä ja loputtomasta uteliaisuudesta.

Visuaalisten ärsykkeiden määrä kasvaa jatkuvasti. En ota kantaa siihen onko ilmiö hyvä vai huono. Tästä realiteetista on silti hyvä olla tietoinen pohdiskeltaessa arkeologian ja esihistorian yleistajuisen esittelyn nykytilaa ja etsittäessä keinoja luoda sisällöllisesti merkityksellistä ja erottuvaa viestintää. Muunautumiskykyisinä ja siksi elinvoimaisina aloina esimerkiksi elokuvat ja mainonta ovat lainanneet sujuvasti jo vuosikymmeniä (tiedeyhteisöltä lupaa tai neuvoja kysymättä) arkeologian, historian ja taidehistorian kuvastoa tarpeisiinsa (ks. Schablitsky 2007). Olisiko meillä jotakin opittavaa tästä ja voisimmeko vuorostamme lainata tästä joustavasta asenteesta ja osaamisesta parhaat puolet omiin tarpeisiimme?

Mainonta on monille kirosana. Mielipiteeseen vaikuttanevat ennen kaikkea kriittinen suhtautuminen kaupallisuuteen ylipäätään sekä mainonnan tuottama visuaalinen häly, joka on usein vieläpä sisällöltään varsin arveluttavaa. Tästä huolimatta, taitavasti ja hyvällä maulla toteutettuna, mainonta on tehokas viestintämuoto, joka parhaimmillaan tarjoaa oivalluksia, valistusta ja viihdykettä. Älyllisimmillään mainonta vetoaa sekä järkeemme että tunteisiimme ja on muun muassa näistä syistä niin tavattoman viekoittelevaa (ks. myös Smail 2008: 172).

En tarkoita, että suomalaista arkeologiaa tulisi mainostaa sanan varsinaisessa merkityksessä. Tarkoitan sitä, että säilyttääkseen mielenkiintonsa suuren yleisön silmissä arkeologisen löytöaineiston ja tutkimuksen yleistajuiseen esittelyyn on mielekästä etsiä uudenlaisia lähestymistapoja – siitä yksinkertaisesta syystä, että asia on alan arvostuksen ja jopa olemassaolon kannalta välttämätöntä. Motivaatiota uudistustarpeelle voi hakea myös havainnosta, että arkeologian ja esihistorian esittämisen perinteiset tavat eivät enää riitä houkuttelemaan uutta yleisöä, minkä monet esihistorianäyttelyjä suunnitelleet arkeologit ja museoalan ammattilaiset ovat myöntäneet (Kaivonurmi 2008). Ilmiö ei rajoitu pelkästään Suomeen, sillä asiaa on pohdiskeltu viime vuosina paljon myös kansainvälisesti (ks. VIA2011 Programme).

Mainosalalla elää sanonta, että ”mainosmies myy vaikka isoäitinsä”. Ajatus on karu, mutta jos näkee siihen sisältyvän sarkasmin läpi, kyse on pitkälti asenteesta, jollaista toivoisi näkevänsä enemmän myös arkeologian popularisoinnissa. Mainonta on vain yksi markkinointiviestinnän osa-alue, joskin varsin näkyvä sellainen. Siksi se on altis myös kritiikille, erityisesti silloin kun sen käyttämät keinot ovat eettisesti arveluttavia.

Tästä huolimatta mainonnalle ominaisessa tavassa omaksua vaikutteita erityisesti populaarikulttuurin visuaalisuudesta, on paljon elementtejä, joita on järkevää soveltaa millä hyvänsä alalla, joka kaipaa huomiota. Olipa kyseessä luomutuotteen menekin edistäminen, yhteiskunnallinen mielipidevaikuttaminen, poliittinen propaganda tai arkeologian popularisointi, tavoitteet ovat lopulta samat, vaikka näiden taustalla olevat motiivit ja keinot vaihtelevat. Tavoitukseen halutun kohderyhmän, viestintään valitulla medially on toki suuri merkitys. Vielä tärkeämpää on kuitenkin viestin sisältö, jonka tulisi puhutella yleisöään toivotulla tavalla.



Tarina Troijan puuhevosesta on monille tuttu. Epämieluisan yllätyksen rinnastaminen turistiripuliin on kuitenkin odottamatonta. Nettisivusto Adpunch.org (2012) raottaa kuvan semioottisia viittauksia: ”Never let a Greek tragedy happen within your stomach.” Cannes Lions (2010) on mainosalan arvostetuin kansainvälinen kilpailu, jossa kyseinen lääkemainos-ilmoitus(sarja) on palkittu.

Mainonnassa ja nykytaiteessa käytetään usein hyväksi kollektiiviseen muistiin tallentuneita myyttisiä tarinoita ja luonteeltaan ikonisia kuvia. Tämä on tehokasta, taloudellista ja myös lukijaystävällistä viestintää sikäli, että kaikkea ei tarvitse selittää sanoin. Kuviin ladattujen valmiiden sisältömerkityksien tuottamisen ja ymmärtämisen voi rinnastaa myös Heideggerin käsi-

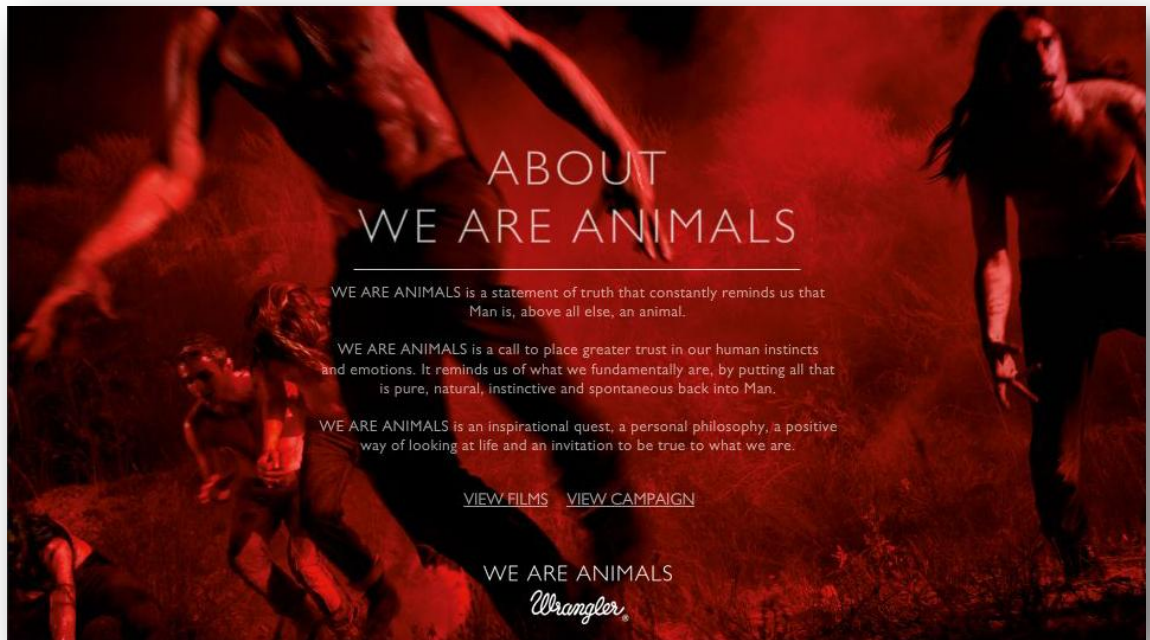
tykseen siitä, millä tavoin *teos avautuu*. Monet sanattomat viestit, kuten eleet ja ilmeet vaativat avautuakseen kokemuseräistä tietoa siitä, mitä viestin lähettäjä haluaa olemuksellaan ilmaista. Sanattoman viestinnän merkitys korostuu entisestään, kun katsojan huomio halutaan kiinnittää nopeasti, esimerkiksi julisteissa tai kuvallisia symboleja hyödyntävissä opasteissa.

Onnistuneessa mainonnassa yhdistyvät usein kuvan ja tekstin oivaltava vuoropuhelu. Tässä mielessä yhtymäkohdat hyvän julistesuunnittelun periaatteisiin ovat ilmeiset. Palkituissa mainoksissa ja julisteissa on usein yhdistävänä tekijänä myös vahva emotionaalinen lataus. Sillä, onnistuuko mainos hymyilyttämään, kauhistuttamaan, liikuttamaan tai yksinkertaisesti vain ärsyttämään, ei ole loppujen lopuksi niinkään paljon merkitystä kuin sillä, että toteutuksesta jäisi ylipäätään jonkinlainen tunnejälki ja viestistä välittyisi toivotunlainen assosiaatio.

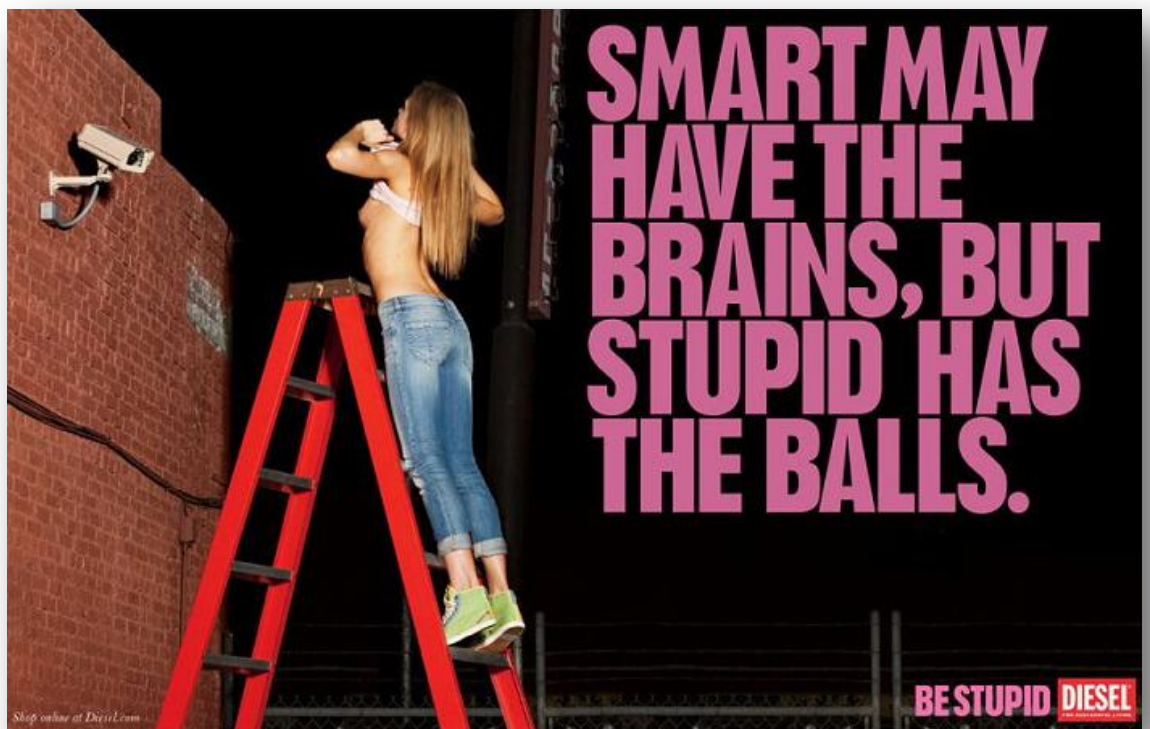


Eteläintialaisen Bangaloren kaupungin liikennepoliisin valistuskampanja hands-free -toiminnon merkityksestä liikenneturvallisuudelle. Dramaattinen visualisointi on indeksinen viittaus tapahtumien kulkuun, joka riittää tavoiteltuun assosiaatioon. "Don't talk while he drives" avaa viestin sisältömerkityksen. "Talk them dead" -ilmoitus(sarja) on palkittu Cannes Lions (2010) -festivaaleilla.

Edellä mainitut huomiot mainonnan luonteesta ja tavoitteista ovat lähinnä johdantona sille, että myös arkeologian ja museoalan (markkinointi)viestinnässä on mielekästä arvioida kriittisesti, mutta ennakkoluulottomasti mahdollisia lähestymistapoja, joilla herättää huomiota, mielikuvia ja tunteita. Sama pätee luonnollisesti myös menneisyyden elävöittämiseen.



Kaksi täysin erityyppistä farkkumainosta esimerkkinä siitä, että tuotteille elintärkeää erottuvuutta luodaan omaperäisellä imagolla – varsinkin jos tuotteet muistuttavat ulkoisesti toisiaan. Tästä syystä tuotemerkkien (brändien) tavoitemielikuvat vaihtelevat paljon. Wranglerin (2010) ”We are animals” -kampanja vetoaa ihmisen uinuviin vaistoihin ja eläimellisyyteen. Dieselin (2011) ”Be stupid” -kampanja puolestaan kannustaa itsetietoiseen ja ronskiin asenteeseen. Kampanjat on palkittu Cannes Lions -mainosfestivaaleilla.



4.2 Pop-kulttuurin vaikutus arkeologiaan

Ihmiset ovat yleisesti ottaen varsin kiinnostuneita arkeologiasta (ks. Holtorf 2007). Tarkemmin ajatellen, suuri osa yleisöstä lienee lumoutunut lähinnä mielikuvista, joita on oppinut yhdistämään arkeologiaan. Syitä mielikuvien syntyyn voi hakea ensinnäkin elokuvien näennäisarkeologiasta, jossa arkeologiaa väljästi sivuavat teemat ovat rakentaneet jo vuosikymmeniä omanlaistaan tarinaa ja mielikuvaa menneisyydestä ja sen tutkimuksesta. Elokuvan lajityypeistä erityisesti seikkailu-, kauhu- ja toimintaelokuvat ovat hakeneet säännöllisesti inspiraationsa arkeologiasta tarjoten lukemattomille tarinoille paitsi näyttävät puitteet ja henkilögallerian myös huikean juonen. Sankariarkeologien seikkailutarinoilla on toki viihdearvoa, jolle löytyy kuitenkin harvoin vastineita muinaistutkijan todellisuudesta.

Viihteelliset tiedesarjat kuten *Time Team*, *Digging for the Truth* sekä *The Naked Archaeologist* esittelevät puolestaan ammattikunnan arkea rennolla asenteella. National Geographicin ja BBC:n kaltaisten instituutioiden tuottamien tiededokumenttien ja -julkaisujen vahvuus on puolestaan erittäin kunnianhimoisessa ja näyttävässä toteutuksessa. Menestyssarjojen taustalla on yleensä kiehtova aihe, karismaattinen kertoja, lennokka käsikirjoitus, korkealaatuinen kuvitus ja pohjaton budjetti. Eli suomalaisittain jokseenkin mahdoton yhtälö. Rahoitusta lukuun ottamatta muut osa-alueet olisivat vielä hallittavissa, mutta on selvää, että näillä lähtökohdilla on vaikea kilpailla samassa sarjassa edes kotimaisesta yleisöstä.

Arkeologiaa sivuavien elokuvien ja tiededokumenttien teemat ja puitteet ovat hätkähdyttäviä; ihmislajin kehityksen käännekohtat, monumentaaliset rakennelmat, sensaatiomaiset löydöt ja henkilöhistoriat, antiikin suurten sivilisaatioiden materiaaliset ja henkiset saavutukset sekä kulttuurien väliset konfliktit. Tarjolla on dramaattisia ja näyttäviä aiheita, joissa tieteellinen arkeologia on valjastettu kerta toisensa jälkeen viihdeteollisuuden palvelukseen. Vastaavia teemoja on tarjolla luonnollisesti myös painetussa muodossa aikakauslehdissä ja erilaisissa temaattisissa populaarijulkaisuissa, joista monia on myös suomennettu.

Toisenlaiseen näyttävään visuaalisuuteen voi uppoutua arkeologiaa ja historiaa sivuavissa tietokonepeleissä, joiden tekninen toteutus alkaa olla nykyisin niin hienostunutta, että virtuaali maailman ulkoasua voi luonnehtia fotorealistiseksi, kuten esimerkiksi pelissä *Assassin's Creed* (2007). Hieman lyryisempään kerronnallisuuteen voi tutustua arkeologiaa sivuavissa sarjaku- vissa, kuten *Mezolith* (ks. Seitsonen 2010), jossa tiede ja taide nivoutuvat toisiinsa poikkeuksellisen tuoreella ja koskettavalla tavalla. Kuvituksen ja kerronnan yksityiskohtien viimeistely sekä viittaukset moniin tuttuihin tarinoihin (kollektiiviseen muistiin) sekä arkeologisiin kohteisiin

tekevät teoksesta vaikuttavan ja mieleenpainuvan elämyksen. Mezolith avaa kiinnostavia näköaloja arkeologiseen kerrontaan sikäli, että faktaa ja fiktiota voi kuljettaa luontevasti yhdessä, ilman että tarina olisi tieteellisesti epäuskottavaa.



Käsikirjoittaja Ben Haggarty on perehtynyt laajasti eri alueiden mytologioihin ja kansanperinteisiin, ja on tullut tunnetuksi performansseistaan, joissa pyrkii elvyttämään suullista kertomaperinnettä. Kuvittaja Adam Brockbank on toiminut kuvakäsikirjoittajana muun muassa Harry Potter ja Tomb Raider -elokuissa. (benhaggarty.com; www.adambrockbank.com; Seitsonen 2010: 39.)

Cornelius Holtorf käsittelee populaarikulttuurin ja arkeologian pitkään jatkunutta symbioosia teoksessaan *Archaeology is a Brand! The meaning of archaeology in contemporary popular culture* (2007). Holtorf toteaa harvan tieteenalan nauttivan niin laajasta suosiosta populaarikulttuurissa kuin arkeologia. Holtorf on ilmiöstä pelkästään hyvillään ja suhtautuu varauksettoman myönteisesti kaikkeen, mikä lisää vähänkin arkeologian näkyvyyttä ja positiivista mielikuvaa. Holtorf ei tee lopulta eroa edes vakavasti otettavien tiededokumenttien ja vaikkapa seikkailuelokuvien välillä. Pääasia on, että ala näkyy ja kuuluu mahdollisimman paljon.

Kirja-arviossaan kyseisestä teoksesta Eero Muurimäki (2007: 98–100) pitää vähintään arveluttavana Holtorfin kritiikitöntä ja paikoin yllättävän vähättelevää asennetta esimerkiksi median ja viihdeteollisuuden luomien mielikuvien todenperäisyyteen. Muurimäki paheksuu myös Holtorfin huoletonta tapaa vähätellä pyrkimystä eksaktin tiedon tuottamiseen, jonka sentään pitäisi olla arkeologian perimmäinen tarkoitus. Muurimäki huomauttaa myös, että ihmiset ovat kyllin älykkäitä erottaakseen viihteen ja tieteellisen arkeologian toisistaan. Holtorf puolestaan ei vaivaudu edes pohtimaan tätä seikkaa, mistä saa helposti vaikutelman, että hän lähinnä aliarvioi yleisön ymmärrystä.

Vaikka Holtorfin tyyli on ajoittain tarkoituksellisen provokatiivinen, Muurimäen huomiot ovat perusteltuja ja huoli oikeutettua. Mielestäni teoksen suurin ansio on lopulta se, että Holtorf on osoittanut uskottavasti arkeologian vaikuttavan myönteisesti populaarikulttuuriin ja vastaavasti populaarikulttuurin vaikuttavan myönteisesti arkeologiaan. Monien mielissä pitkään kytenyt aavistus tämän symbioosin molemminpuolisesta merkityksestä ja hyödystä on saanut näin vahvistuksen, jonka tueksi Holtorf esittää vakuuttavan määrän valaisevia esimerkkejä.

Koska pyrin ensinnäkin löytämään yleisön kannalta kiinnostavia näkökulmia arkeologiaan ja toisaalta tuottamaan visuaalisesti modernia kuvakieltä aineistojen esittelyyn, suhtaudun avoimin mielin kaikkiin mahdollisiin vaihtoehtoihin. Lähestymistapani on kriittinen, mutta hyväntahtoinen ja huomaan oman positioni häilyvän jossakin Holtorfin ja Muurimäen välimaastossa. Olen kuitenkin vakuuttunut, että tieteellinen arkeologia ja moderni visuaalisuus ovat sovitettavissa luontevasti yhteen, ilman että sisältö ja ulkoasu olisivat millään tavoin ristiriidassa keskenään. Väitteeni tueksi esittelen seuraavaksi muutamia arkeologian visualisointiin liittyviä haasteita, odotuksia ja mahdollisuuksia, jotka ovat nousseet keskusteluun kansainvälisesti.

4.3 Kansainvälisiä trendejä ja näkökulmia

Visualisation in Archaeology on Southamptonin yliopiston organisoima projekti, jossa useat arkeologit ja ammattikuvittajat ovat arvioineet arkeologian esittämisen tapoja eri näkökulmista vuosina 2008–2010. Projekti huipentui keväällä 2011 Southamptonissa järjestettyyn konferenssiin (VIA2011), jossa eri alojen toimijat esittelivät näkemyksiään ja töidensä tuloksia. Konferenssin ohjelma kuvastaa tarkastelukulmien laaja-alaisuutta (ks. VIA2011 Programme).

Arkeologien lisäksi paikalla oli graafisia suunnittelijoita, kuvataiteilijoita, kuvittajia, sarjakuvataiteilijoita, valokuvaajia, animaattoreita sekä tietokonepelien suunnitteluun erikoistuneita käsikirjoittajia ja arkkitehteja. Kuten arvata saattaa, lähestymistapojen kirjo oli sanoinkuvaamaton. Koska Suomessa ei ole varsinaisesti edes keskusteltu arkeologian visualisoinnista ja esihistorian kuvittamisesta, oli avartavaa tavata ammattilaisia, jotka pohtivat työkseen alan esittämisen tapoja – vieläpä hyvin ennakkoluulottomasti.

Southamptonin yliopiston arkeologian professori Stephanie Moser (*pers. comm.* 18.4.2011) pohdiskeli keynote-puheenvuorossaan: “How *do* we – and, how *should* we converse about archaeological images?” Arkeologian visualisointi mielletään tyypillisesti erilaisten rekonstruktioiden ja ennallistusten kuvittamisena. Näiden lisäksi arkeologian teknisellä dokumentoinnilla on omat konventionsa. Kuvitustyylien kirjo vaihtelee lyijykynäpiirroksista 3D-mallinnuksiin ja

tietokonepeleistä tuttuun kuvakieleen. Kaikkia tekniikoita kuitenkin tarvitaan edelleen ja näistä jokainen kehittyy omalla tavallaan. Kenttädokumentoinnin, rekonstruktioiden ja populaarikuvituksen väliset rajat ovat usein kuitenkin häilyviä.

Mediasta riippumatta kuvitusprosessi etenee tyypillisesti niin, että arkeologi tuottaa datan ja siihen perustuvan tulkinnan, jonka pyrkii parhaan kykynsä mukaan välittämään edelleen kuvittajalle, museonäyttelyn suunnittelijalle tai dokumenttielokuvan kuvaajalle, joka pyrkii parhaan kykynsä mukaan puolestaan ymmärtämään toimeksiantoa. Toimivan kommunikaation merkitys korostuu tässäkin tapauksessa. Erilaisissa julkaisuissa käytettävät ennallistukset työllistävät pelkästään Britanniassa kymmeniä kuvittajia, joista jotkut ovat erikoistuneet vieläpä yhden ainoan kohteen rekonstruointiin. Alalla on myös valokuvaajia ja piirtäjiä, joiden pääasiallisena työnä on kuvata arkeologisia löytöjä ja kaivauskohteita sekä ammattilaisten että yleisön tarpeisiin. Toiminnan laajuutta kuvastaa se, että pelkästään arkeologian ja historian elävöittämiseen erikoistuneilla kuvittajilla on oma ammattiyhdistyksensä (AAI&S).

Myös digitaalisen kuvatuotannon ammattilaiset esittelivät Southamptonissa häikäiseviä toteutuksia erilaisten sisätilojen ja kokonaisten kaupunkien ennallistuksista. Tässä yhteydessä 3D-animaattorit ja tietokonepelien suunnittelijat kävivät vilkasta keskustelua löytääkseen yhteisen (ohjelmointi)kielen. Laser-skannauksien avulla tuotettujen 3D-mallinnusten vahvuutena on lähes absoluuttinen tarkkuus, mutta heikkoutena hengetön ja ”muovinen” ulkoasu, mitä monet pelisuunnittelijat kritisoivat. 3D-mallinnuksia voi toki elävöittää erilaisin tekstuurein, mutta esimerkiksi varjostustekniikka ja liikeominaisuudet ovat näissä ainakin toistaiseksi alkeellisia. Pelisuunnittelijoita puolestaan arvosteltiin siitä, että heitä kiinnostaa yleensä enemmän pelin toiminnallinen narratiivi ja se, että puitteet näyttävät hyvältä kuin se, miten uskottava lopputulos on tieteellisesti. Keskustelu jatkuu ja tavoitteena on lähivuosina löytää ratkaisuja, kuinka yhdistää kaksi toisistaan täysin poikkeavaa ohjelmointiympäristöä ja loihkia kummastakin parhaat puolet toimivaksi kokonaisuudeksi.

Posteripresentaatiot ovat nykyisin itsestään selvä osa tieteellisten konferenssien tarjontaa. Näin oli myös VIA:ssa, jossa tilaisuuden hengen mukaisesti kannustettiin laajentamaan myös tämän esittelyformaatin fyysisiä ja sisällöllisiä rajoja. VIA:n posterisession tavoitteena oli rohkaista tulkitsemaan luovasti mediaa, jolla on paitsi informatiivinen ja dekoratiivinen myös rituaalinen merkitys. Seuraava sitaatti on konferenssin *Outpost*-posterisession abstraktikutsusta:

“Outpost examines the possibilities of this genre as an intermediary between information and art, monument and meaning. It seeks innovative and creative interpretations of the archaeo-

logical poster presentation which push the boundaries of this format, both physically and conceptually. We invite artists and academics to respond to this call for posters/artworks as a means to invite discussion and debate about the form, function and future of this frequently overlooked sub-genre of the archaeological intellectual toolkit.” (VIA2011 Outpost.)

Rajojen rikkominen, estoton kokeileminen, tyylilajien sekoittaminen, vapaamielinen ajattelu ja luovuus ylipäättään olivat Southamptonin esityksissä säännöllisesti toistuvia teemoja, jotka kuvastavat konferenssin henkistä ilmapiiriä hyvin. Ainoa huolenaihe vaikutti olevan ajoittain esiin noussut kysymys, kuinka tiedeyhteisöllä säilyy kontrolli ja uskottavuus tämän ”luovuuden” keskellä. Huoli on toki aiheellinen, sillä varoittavia esimerkkejä löytyy niin sanotusta pseudoarkeologiasta, jonka edustajaksi kukaan ei halua leimautua ymmärrettävistä syistä.

Lopulta kyse on lähinnä ammattietiikasta ja luottamuksellisesta työnjaosta, jossa arkeologin tehtävänä on ensisijaisesti tuottaa luotettavaa tietoa menneisyydestä. Kiinnostavan tutkimuksen tulokset on kuitenkin mielekästä serverata arvoisella tavalla. Tämän voi puolestaan delegoida halutessaan erilaisiin visuaalisiin esittelytekniikoihin erikoistuneille ammattilaisille.

4.4 Tieteen ja taiteen uskottava symbioosi

Esimerkiksi Britanniassa esihistorian elävöittämisellä on pitkät perinteet ja aiheeseen on panostettu niin sisällöllisesti, teknisesti kuin visuaalisesti. Tässä mielessä arkeologian popularisointi ja myös tuotteistaminen ovat valovuosia edellä Suomea. Vaikka taloudellisia resursseja on ollut käytettävissä toki enemmän (sekä absoluuttisesti että suhteellisesti) tilanne on muuttumassa myös Britanniassa. Tästä realiteetista kumpuaa tarve löytää uusia keinoja elävöittää menneisyyttä. Pyrkimyksenä on löytää ratkaisumalleja ja teemoja, joita ei olisi jo kyllästymiseen asti nähty toisintoina ympäri maailmaa. Erityisen haastavaa on innostaa yhä uudelleen yleisöä, joka on ”nähty jo kaiken” ja tottunut sekä korkealaatuiseen esitystekniikkaan että kiehtoviin tarinoin. Niinpä ideoita on haettava välillä muualta, usein yllättävistä suunnista.

VIA 2011-konferenssissa sai vaikutelman, että tieteen ja taiteen vuoropuhelu hakee jatkuvasti uusia muotoja ja on kaikkiaan yhä vapautuneempaa. Museoalalla ilmiön potentiaali on toki tiedostettu (ks. Turpeinen 2005), mutta arkeologiaan sovellettuna voi pitää uutisena, että tiede ja taide käyvät ylipäättään vuoropuhelua keskenään. Tätä vahvistuvaa trendiä voi pitää maailmalla jo suorastaan ”zeitgeistina”. Aihe vaatii avautuakseen lähempää tarkastelua ja valaisevan esimerkin, jollainen löytyy vieläpä arkeologian alalta. Tässä suhteessa Michaël Jasmin (2011) on tapauksena erityisen mielenkiintoinen ja ansaitsee esittelyn.

Jasmin on pariisilaissyntyinen, Sorbonnessa arkeologiasta väitellyt ja sittemmin Harvardissa post-doc -tutkimusta tehnyt arkeologi, joka on myös arvostettu nykytaiteilija. Jasmin luonnehtii elämäntapaansa ja teoksiaan termillä ”art-chaeology”, joihin hakee inspiraationsa arkeologiasta kokonaisvaltaisesti – löytöineen, metodeineen ja yhteiskunnallisine ulottuvuuksineen. Jasmin on taiteilijana seikkailija, joka ei rajoitu ilmaisussaan vain yhteen tekniikkaan. Suurin osa hänen teoksistaan on kenttäinstallaatioita ja siinä merkityksessään ympäristötaidetta. Töitä on kuitenkin esillä myös näyttelyissä, jolloin niiden luonne muuttuu kuvin ja esinein höystetyiksi kollaaseiksi ja multimediateoksiksi.

Jasmin pohdiskelee suhdettaan tieteeseen ja taiteeseen verkkosivuillaan (Michaël Jasmin): ”Archaeology is not only about delving into the past to understand how things used to be. Like contemporary art, it also addresses present questions and concerns. Because archaeology has become a modern myth of discovery and disappearance, my creative practice works with the public archaeological imaginery. (...) I am developing projects and installations at the crossroad of research and creation, mixing contemporary art with archaeology. In this vein I draw upon my 15 years of archaeological experience in research and fieldwork to develop a creative practice connecting the past to the present and fiction to reality.”

The Brain of the Archaeologist – From Field to Sign – An Art & Archaeology Dialogue (2011) on sävyltään pohdiskeleva julkaisu, jossa Jasmin valottaa ideologiaansa useista näkökulmista. Tavalleen uskollisena hän yhdistelee aineksia eri tyylilajeista ja traditioista, minkä seurauksena syntyy kiehtova kudelma sanoja ja kuvia, tiedettä ja taidetta, valokuvia ja piirroksia sekä raportteja ja runoutta. Teos pohjautuu maisemainstallatioon, jonka Jasmin on tehnyt Măguran neoliittisen asuinpaikan yhteyteen Romaniassa. Installaation analyysi puolestaan toimii teoksen varsinaisena kehyskertomuksena, joka koostuu Jasminin henkilökohtaisten kommenttien lisäksi hänen tuotantoaan kommentoivista puheenvuoroista. Näitä esittävät vuorollaan arkeologit Steve Mills ja Brown E. Barrow, antropologi Doug Bailey, taidehistorioitsija Norbert Jokalier, sekä taidekriitikko Audrey Norcia, jotka antavat Jasminin työlle omanlaistaan painoarvoa erityisesti niille, jotka eivät ole aiemmin perehtyneet hänen tuotantoonsa.

Muutamat VIA2011-konferenssissa näkemäni esitykset muistuttivat kovasti Michaël Jasminin ajattelutapaa. Kuvittaja John Swogger (*pers. comm.* 19.4.2011) visioi valtavia mahdollisuuksia verbaalisen ja visuaalisen kerronnan hybridissä, josta käytän tässä nimitystä *kuvanovelli*. Käännös ei vastaa Swoggerin käsitteitä ”*graphic novel*” tai ”*sequential media*” kovin hyvin, mutta ajanee asiansa tässä yhteydessä. Ideana on yhdistää helppolukuisen proosakerrontaan vaihtelevaa ja vivahteikasta kuvitusta, reunahuomautuksia, dokumentteja, muistiinpanoja ja mitä

hyvänsä tarinan kannalta relevanttia, mikä tekee julkaisusta kiinnostavan näköisen esineen, joka herättää uteliaisuutta ja johon on helppo tarttua. Kuvittaja Kevin Wilson (*pers. comm.* 18.4.2011) käyttää vastaavasta tyylistä ilmaisua ”*foto essay mixed with cartoons*” ja käyttää vertailukohteena mainos-, muoti- ja sisustusmaailmasta tuttua käsitettä ”*stylebook*”, jossa muutamalle aukeamalle sommitelluista aineksista saa yhdellä silmäyksellä hyvän yleiskäsityksen – vaikkapa tutkimusprojektin löydöistä ja tunnelmista arkeologiaan sovellettuna.

Suomessa ei ole juurikaan näkynyt vastaavia toteutuksia. Arkeologian populaarijulkaisut noudattelevat pitkälti varsin perinteistä historiankirjoitusta, jota on höystetty satunnaisin kuvin. Kerronta on sävyltään tyyppillisesti joko asiallisen toteavaa tai varovaisen tunnelmoivaa. Tarjolla on kuitenkin runsaasti vaihtoehtoja, joita kannattaisi hyödyntää rohkeammin.

Tieteellisen faktan taipuminen uskottavaksi fiktioksi tai näyttäväksi leikekirjaksi on kuitenkin vaativa laji. Edellä mainituista tyyllilajeista ei ole myöskään olemassa selkeää traditiota (pop-tiedeviestintään sovellettuna) eikä näin ollen toimiviksi todettuja vertailukohteita. Toisaalta uuden luominen estottomasti ilman rajoja on kiinnostava alue, joka vie parhaassa tapauksessa tiedettä eteenpäin ja tekee siitä tuoreella tavalla näkyvää ja saavutettavaa.

* * * * *

Esittelen seuraavassa luvussa yksityiskohtaisemmin muutamia keskeisiä ideologisia lähtökoh-
tia, jotka ovat vaikuttaneet sekä tutkielmani lähestymistapaan että valitsemaani metodiin.
Esittelen aluksi huomioita tieteen ja taiteen dialogista kulttuurihistoriallisissa museoissa ja
valaisen kuvanlukutaitoa käsitteenä. Esittelen lisäksi yleisellä tasolla graafisen suunnittelun
luonnetta ja perustelen, miksi olen päätenyt valitsemaan juuri tietyn tyyllilajin ilmaisutavakseni.
Kuvailen lopuksi tutkielmani kuvitusta edeltävän luovan suunnitteluprosessin anatomiaa.

5 Ideologia

Pragmatistinen semiotiikka, hermeneutiikka ja fenomenologia luonnehtivat tutkielmani teoreettista ajattelutapaa. Populaarikulttuurin monimuotoinen kuvakieli sen sijaan tarjoaa sekä visuaalisia vaikutteita että oikeanlaisen asenteen ja mielentilan aiheeni käsittelyyn. Niin sanottu *postprosessualistinen arkeologia* ja *uusi museologia* toimivat puolestaan ideologisena lähtökohtana ja kannustimena valitsemani metodin, graafisen suunnittelun mahdollisuuksiin.

Johdantona aiheeseen luon aluksi katsauksen arkeologian ja museologian tieteenfilosofisiin yhtymäkohtiin. Kiinnitän erityisesti huomiota kummassakin tieteenalassa 1960-luvulla alkaneeseen ajattelutavan muutokseen ja toisaalta itsetutkiskeluun, joka on pakottanut pohdiskelemaan ja uudelleenarvioimaan muun muassa alojen yhteiskunnallista merkitystä. Koska aihe sivuaa sekä arkeologiaa että museologiaa, kuljetan kerronnassa mukana aika ajoin molempia tieteenaloja rinnakkain. Postprosessualistinen arkeologia ja uusi museologia edustavat ideologioita, jotka ohjaavat olennaisesti visuaalisen suunnitteluprosessin kulkua tutkielmassani.

5.1 Arkeologia ja museologia murroksessa

Kulttuurihistorialliselle arkeologialle oli ominaista vielä 1960-luvulla, että löytöaineistoja lähinnä kuvailtiin ja luokiteltiin erilaisiin typologioihin. Kriittisyys tätä pitkään vallinnutta tutkimustraditiota kohtaan sekä uudet luonnontieteelliset ajoitus- ja muut tutkimusmenetelmät olivat (muiden muassa) lähtökohtana niin sanotulle *prosessualistiselle* arkeologialle. Ollakseen ”tieteellistä” arkeologian oli pelkän kuvailun sijaan myös selitettävä menneisyyttä. Nimensä mukaisesti prosessualistinen suuntaus painottaa kulttuureissa havaittavien muutosten olevan prosesseja, jotka heijastuvat myös löytöaineistoon. (Immonen 2008a: 83; 2008b: 86–89.)

Prosessien taustalla vaikuttavista tekijöistä voidaan esittää oletuksia ja malleja vapaasti, mutta näitä on voitava myös testata ja analysoida esimerkiksi tilastollisesti, otokseltaan edustavien vertailuaineistojen avulla. Toisin sanoen, selitysmalleina ei ollut soveliasta käyttää enää vaikkapa intuitiota, kuten aiemmin. Prosessualistinen arkeologia korostaa lisäksi, että kulttuurierojen kuvailua tärkeämpää on pyrkiä löytämään yleispäteviä lainalaisuuksia ihmisen toimintavoista tutkimalla kulttuureissa ilmeneviä yhteisiä piirteitä esimerkiksi etnoarkeologian keinoin. Prosessualistisen suuntauksen syntyyn on vaikuttanut ennen kaikkea yhdysvaltalainen arkeologi Lewis R. Binford (1930–). (Immonen 2008b: 86–89; Kankaanpää 2008: 46–47.)

Postprosessualistinen arkeologia on puolestaan yleisnimitys 1980-luvulla voimistuneelle ajattelulle, joka suhtautuu kriittisesti prosessualistisen arkeologian edustamaan ”tieteellisyyteen”. Brittiläinen arkeologi Ian Hodder (1948–) on suuntauksen keskeinen edustaja. Postprosessualistisen näkemyksen mukaan arkeologian ei tulisi edes yrittää olla luonnontieteiden kaltainen tiede, jonka pyrkimyksenä on löytää yleisiä lakeja, joiden avulla olisi mahdollista selittää ihmisen käytöstä ja kulttuurissa tapahtuvia muutoksia. Postprosessualistinen arkeologia pyrkii pikemminkin tulkitsemaan ja ymmärtämään tutkimuskohdettaan kuin selittämään sitä luonnontieteellisessä mielessä. (Herva 2008: 91.)

Erään postprosessualistien suosiman näkökulman mukaan materiaalisen kulttuurin voi mieltää kielen tai tekstin kaltaiseksi merkitysjärjestelmäksi, jota voidaan ”lukea” eri tavoin. Merkitysten ymmärtämiseksi on olennaista tarkastella arkeologista aineistoa suhteessa löytökontekstiinsa. Postprosessualistinen ajattelu on saanut vaikutteita postmodernisminä tunnetusta filosofisesta ja kulttuurillisesta liikkeestä, joka kyseenalaistaa ”valistusajalta periytyvän uskon edistykseen, tieteen voittokulkuun ja yhteen totuuteen”. (Herva 2008: 91–92.)

Arkeologisen aineiston rinnastaminen ”merkitysjärjestelmäksi, jota voidaan lukea” viittaa selkeästi semioottiseen lähestymistapaan, jota esittelin luvussa 3.

Postmoderni ajattelu ja muun muassa oivallus, että ”yksi ainoa totuus” on ajatuksena absurdi, ovat vaikuttaneet vahvasti myös museoalaan. Helsingin yliopiston museologian yliopistonlehtori Marja-Liisa Rönkkö (2007b: 247) mainitsee esimerkkeinä, ettei aiemmin vallinneita käsityksiä esimerkiksi ajan lineaarisesta luonteesta tai objektiivisesta totuudesta pidetä enää itsestään selvinä, minkä lisäksi monet muutkin humanistisen historian perinteiset ajatusrakenteet, kuten evoluutio, ovat saaneet rinnalleen postmodernin käsitteitä, kuten epäjatkuvuus.

Tästä 1970-luvun taitteessa alkaneesta radikaalista ajattelutavan ja museoparadigman muutoksesta käytetään museoalan kirjallisuudessa ilmausta *Big Bang*, ja kuten Rönkkö (2007a: 89) lisäksi huomauttaa, museon yhteiskunnallista asemaa, velvollisuuksia ja mahdollisuuksia pohdiskeleva *uusi museologia* syntyi käsitteenä samoihin aikoihin (ks. myös Šola 2005: 10).

Postprosessualistisen arkeologian ja uuden museologian vaikutuksesta tieteenalojen suhtautuminen sekä itseensä, ympäristöönsä että yleisöönsä on muuttunut kaikkiaan ratkaisevasti. Tärkeämpää kuin löytää vastauksia kysymyksiin mitä tai missä, on kysyä miksi ja miten?

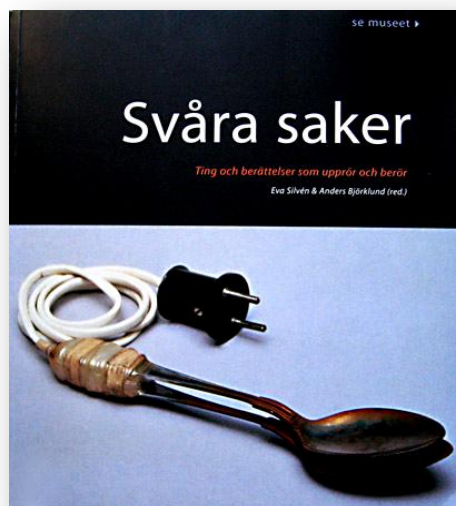
5.2 Uusi museologia rohkaisee tulkintoihin

Uusi museologia tarjoaa runsaasti kiinnostavia näkökulmia pohdiskeltaessa myös arkeologian yhteiskunnallista merkitystä ja toisaalta alan yleistajuisen tiedeviestinnän sävyjä. Nopeat muutokset yhteiskunnassa merkitsevät, että museoiden rooli ja toimintaympäristö ovat muuttuneet dramaattisesti viime vuosikymmeninä (esim. Karvonen 2000: 4–14). Monet museot ovat luopuneet perinteisestä asemastaan tiedon absoluuttisena auktoriteettina kannustaen yleisöön vahvempaan vuorovaikutukseen ja tekemään myös omia tulkintoja kokemastaan. Rohkaisemalla kävijää itsenäiseen ajatteluun (esim. Hooper-Greenhill; 1999b: 12, 1999c: 67) museo luo merkityksiä menneisyyden ja nykypäivän välille, kuten aiemminkin, mutta tuoreella tavalla. Hooper-Greenhill (1992: 200) mainitsee lisäksi, että kokolemia kartutetaan ja näyttelyjä toteutetaan toisiinsa yleisön ehdoilla. Museoinstituutio hakee näin jatkuvasti rajojaan kommunikoiden ympäristönsä kanssa (Rönkkö 2007b: 247) ja on siten olemukseltaan huomattavan dynaaminen – verrattuna esimerkiksi arkeologiaan, jolla on tässä suhteessa vielä paljon opittavaa.



Taiteilija Irmeli Huhtala puuttuu valokuvateoksessaan *Koti etsii ihmistä – romanikuvat mainoksissa* (2007) terävästi ja oivaltaen Suomen romanien laissa säädetyn tasa-arvon ja yhä jatkuvan piilosyrjinnän ristiriitaa. Kuvitteellisten mainosten äärellä voi pysähtyä miettimään, miksi ne eivät voisi olla todellisia. | Opasteteksti Helsingin kaupunginmuseon näyttelyssä ”Varokaa mustalaista!” Nordiska museet käsittelee emotionaalisesti koskettavia asioita ja tuskallisia muistoja näyttelyjulkaisussaan *Svåra saker* (2006).

Museoinstituutiolla on luonnollisesti paremmat lähtökohdat käydä yhteiskunnallisesti merkityksellistä keskustelua kuin arkeologialla tieteenalana, sillä puitteineen ja näyttelyineen museo on jo itsessään visuaalinen media, jonka vuorovaikutteista sisältöä alan herkkävainuiset ammattilaiset uudelleenarvioivat jatkuvasti. Kuten mikä hyvänsä media, myös museo voi reagoida yleisön kysyntään ja tarjota vastauksia ajankohtaisiin ilmiöihin. Museo voi toisaalta esittää oma-aloitteisesti kes-



kustelunavauksia ja toimia näin halutessaan asennekasvattajana. Kaikkiaan museot ovat sisäistäneet yhteiskunnallisen roolinsa hyvin ja lunastaneet oikeuden olemassaolonsa oivaltaessaan elävänsä tätä päivää; ottamalla kantaa yhteiskunnassa vallitseviin ilmiöihin ja tapahtumiin ennakkoluulottomasti, monipuolisesti ja usein myös emotionaalisesti, kuten Nordiska museet näyttelyssään ja julkaisussaan *Svåra saker* (2006). Edellä mainitun projektin tavoitteena oli rohkaista sekä museoita että yleisöä pohtimaan, millaiset esineet, muistot ja tarinat koetaan emotionaalisesti erityisen koskettaviksi tai vaikeasti lähestyttäviksi – ja miksi.

Leicesterin yliopiston museologian professori Eileen Hooper-Greenhill on tarkastellut useissa teoksissaan (esim. 1991; 1992; 1999a; 2000; 2007) museoita oppimisympäristönä sekä museopedagogiikan merkitystä ja mahdollisuuksia vaikuttaa oppimiskokemukseen. Hooper-Greenhillin keskeisiä kiinnostuksen kohteita ovat tulkinnan, ymmärryksen ja merkityksen muodostumisen prosessit sekä yleisön huomioiminen ja osallistaminen näyttelysuunnitteluun. Toimittamassaan teoksessa *The Educational Role of the Museum* (1999a) keskusteluun osallistuvat Hooper-Greenhillin ja muiden museologien lisäksi kasvatus-, kognitio- ja kommunikaatitieteiden edustajia. Lähestymistapa oppimiskokemukseen on hermeneuttinen ja konstruktivistinen, mikä ei tässä tarkoita sitä, että museo tarjoaisi tulkintoja valmiina vaan sitä, että museo tarjoaa yleisölleen puitteet rakentaa ymmärryksensä itse (Hooper-Greenhill 1999b: 12).

Uusi museologia ja toisaalta myös postprosessualistinen arkeologia suhtautuvat hermeneutiikan hengessä sallivasti useiden rinnakkaisten tulkintojen mahdollisuuteen. Tässä mielessä ajattelutapa on liberaali ja suvaitsevainen. Käsite *tulkinta* vaatii kuitenkin lähempää tarkastelua, sillä asiayhteydestä riippuen myös sen voi tulkita eri tavoin. On luonnollisesti eri asia *tulkita* arkeologista aineistoa ja sen merkitystä ammattimaisesti – osana tiettyä ajallista tai alueellista kontekstia – kuin *tulkita* samaista aineistoa vaikkapa yleisölle, tai tehdä siitä peräti *tulkintoja*, jotka saattavat olla esimerkiksi taiteellisten tai poliittisten ambioiden sävyttämiä. Tulkinta on kuitenkin pohjimmiltaan tiedon tai tunnelman välittämistä, jonka ymmärtäminen toivotulla tavalla puolestaan riippuu sekä tulkinnan esittäjän että sen vastaanottajan kokemusmaailmista (ks. myös Hooper-Greenhill 1999: 12–13; Maure 1995: 157–160, 162–163; Šola 1997: 123).

Kaikki esineet tarjoavat loputtomasti mahdollisuuksia tulkinnoille, mikä on nimenomaan niiden vahvuus oppimistilanteessa ja -prosessissa. Huomion ja kiinnostuksen herääminen tarkasteltavana olevaan kohteeseen on jo sellaisenaan arvokas saavutus. Pedagogisessa mielessä tulkinnan ”oikeellisuus tai täsmällisyys” on usein kuitenkin toissijaista verrattuna siihen, että tulkitsija (oppija) on ylipäättään vuorovaikutuksessa kohteeseen ja reagoi kokemaansa esimerkiksi antamalla siitä palautetta tavalla tai toisella. (Hooper-Greenhill 1991: 99–100.)

Esineillä opettamiseen liittyy luonnollisesti myös ongelmia. Yleisin lienee se, että esine nime-
tään ennen kuin sen sisältämiä merkityksiä ja tulkintapotentiaalia on ehditty käyttää. Toisin
sanoen mielenkiinto lopahtaa jo ennen kuin se on ehtinyt edes herätä. Hooper-Greenhilliä
mukaillen: ”Mikä toi on?” | ”Vasarakirves.” | ”Ai jaa...” Oppimisen kannalta on näin ollen he-
delmällisempää kiinnittää esineeseen huomio ja kannustaa pohtimaan kysymyksiä, kuten miltä
se näyttää; mistä se on peräisin; kuka sen on valmistanut, miksi ja kenelle; mitä se merkitsi
käyttäjilleen; ja mitä se merkitsee nyt? (Hooper-Greenhill 1991: 99, 109; 2000: 3.)

Artikkelissaan *Teaching yourself to teach with objects* kanadalainen museopedagogi John Hen-
nigar Shuh (1999: 89–91) esittää hengästyttävän 50 kysymyksen arsenaalin, joita artefaktiin voi
kohdistaa. Vaikka kyseessä on arkinen Big Mac -pakkaus, jota voi tuki tutkia helpommin kuin
kivikauden artefakteja museokokoelmassa, lista tarjoaa kiinnostavia lähestymistapoja esineillä
opettamiseen ja muistuttaa kuinka monista tarkastelukulmista objektia voi havainnoida.

Yksilöllisellä oppimistyyllillä on keskeinen rooli tiedon omaksumisessa. Artikkelissaan *Museum-
goers: life-styles and learning characteristics* Charles F. Gunther (1999) viittaa Bernice McCar-
thy'n tutkimukseen, jossa on tarkasteltu aikuisia oppijoina. McCarthy tunnistaa neljä varsin
erilaista oppimistyyliä, jotka ovat kuitenkin kaikki yhtä valideja. McCarthy huomauttaa, että
museokävijät tarkastelevat kokoelmia näin ollen aina omista näkökulmistaan. Mikäli museot
eivät huomioi tätä opetuksessaan ja kohdistavat opetuksen vain yhden oppimistyylin edustajil-
le, on todennäköistä, että muut eivät vastaanota ja omaksu viestiä. (Gunther 1999: 122–123.)

Oppimistyyleistä riippumatta tässä yhteydessä on paikallaan muistuttaa yleisestä motivaatios-
ta oppimiseen. Eileen Hooper-Greenhill (2007: 52–57) listaa viisi kannustavaa ulottuvuutta:
1) tieto ja ymmärrys lisääntyvät, 2) älylliset, käytännölliset ja ammatilliset taidot kasvavat, 3)
asenteet ja arvot kehittyvät, 4) oppiminen luo mielihyvää, inspiroi ja lisää luovuutta, 5) oppi-
minen antaa valmiuksia toimia ja kannustaa kehittymään – eli oppimaan lisää.

* * * * *

Riippumatta arkeologisen tutkimuksen ajoittaisista irtiottoista esimerkiksi fenomenologian
suuntaan, prosessuaalinen tutkimustraditio on edelleen voimissaan (täysin perustellusti),
yhtenä lähestymistapana muiden joukossa. Usko tieteellisesti mitattavissa olevaan objektiiv-
iseen totuuteen on näin ollen juurtunut syväälle. Asia ilmenee toisinaan myös siten, että arkeo-
logit ovat tyypillisesti varovaisia tulkinnoissaan – yleisön tai median pyynnöistä huoli-
matta (ks. Moring 2007: 45–46). On ymmärrettävää, että alan sisäisessä ”tieteellisessä diskurs-
sissa” vallitsee tietty tervehenkinen varovaisuus. Yleisön tiedonjonon kannalta on sen sijaan

valitettavaa, että sama varovaisuus on uskoakseni suurin syy, miksi arkeologian ja yleisön intressit eivät useinkaan kohtaa (ks. Kaivonurmi 2008; Nyholm 2012). En silti usko, että kyseessä olisi niinkään pelko harkintakyvyn puutteesta tai ylitulkintojen vaarasta. Uskon sen sijaan, että arkeologiasta (mahdollisesti) kiinnostuneen yleisön odotuksia ja olemassaoloa ylipäättään on pitkään aliarvioitu ja laiminlyöty. Asiaa ei pidä yleistää, kuten pyrin osoittamaan luvussa 1, mutta havainnot antavat hyvän syyn harjoittaa itsetutkiskelua jälleen kerran.

* * * * *

Zagrebin yliopiston museologian professori Tomislav Šola on alan arvostettu visionääri. Turhautuneena museologian museokeskeisyyteen Šola on lanseerannut käsitteen *heritologia*, joka ilmentää paremmin hänen pyrkimystään kohti yleistä kulttuuri- ja luonnonperintöteoriaa, joka kaiken kattavana ja selittävänä poikkitieteellisenä ja yhteiskuntakeskeisenä teoriana kuuluu lähinnä informaatiotieteen piiriin, kuten Janne Vilks (2007: 51, 55) huomauttaa ja mainitsee lisäksi, että Šolan (2005: 10) mukaan sama turhautuneisuus tuotti aikoinaan (monien muiden irtiottojen ohella) myös käsitteen ”uusi museologia”.

Šola pohdiskelee esseekokoelmassaan *Essays on Museums and their theory. Towards the cybernetic museum* (1997) muun muassa perinteisen ja uudistuneen museon eroja, tulkinnan ja kommunikaation suhdetta sekä museon roolia nyky-yhteiskunnassa. Šolan ajatuksia voi soveltaa ja pitää hyvänä lähtökohtana pohdiskeltaessa myös arkeologian yhteiskunnallista roolia ja jopa arkeologian asemaa tieteen kentässä. Šolan (1997: 37–38) luonnehdinnat perinteisen ja uudistuneen museon eroista antavat lisäksi runsaasti eväitä ajatteluun arvioitaessa arkeologian popularisoinnin sävyjä ja tavoitemielikuvia, joita tulisi mielestäni pyrkiä luomaan.

Šola on havainnut, että museologisessa diskurssissa jopa peruskäsitteet, kuten ”vanha” ja ”uusi” ymmärretään usein eri tavoin. Joko käytämme samaa ilmaisua ja tarkoitamme jotakin muuta tai tarkoitamme samaa, mutta ilmaisemme asian toisin. Siksi on välttämätöntä selvittää käsitteiden eroja ja avata niiden sisältömerkityksiä laajemmin, jotta hahmottaisimme, että syntymäisillään on todellakin täysin uudenlainen ala ja toimintaympäristö. (Šola 1997: 35.)

Tähän tarpeeseen Šola (1997: 37–38) on listannut käsittepareja, jotka selventävät millaisista eroista on yleensä kyse, kun luonnehdimme perinteisen ja uudistuneen museon ominaispiirteitä. Šola tiedostaa, ettei lista ole kattava ja että kaikissa museoissa on epäilemättä piirteitä kummastakin kategoriasta. Lista on kuitenkin täysin relevantti myös arkeologian näkökulmasta ja antaa sellaisena hyvän yleiskäsityksen ja lähtökohdan keskusteluille.

Perinteinen museo Perinteinen arkeologian esittämisen tapa	Uudistunut museo Tavoitteellinen arkeologian esittämisen tapa
esinekeskeinen	käsitekeskeinen
analyttinen	synteettinen
rationaalinen	emotionaalinen
staattinen	dynaaminen
tieteellinen	populaari
juhlava	rento
positivistinen	kyseenalaistava, provosoiva
esine ”puhuu puolestaan”	esine on lähtökohtana tulkinnoille
keskittyy tiedon tuottamiseen	keskittyy kokemuksen ja viisauden jakamiseen
keskittyy tiedon levittämiseen	rohkaisee ymmärrykseen ja luovuuteen
esittää tieteellisen totuuden	esittää tieteen pohjalta näkemyksiä, kysymyksiä, epäilyjä ja mahdollisuuksia

Tomislav Šolan (1997: 37–38) alkuperäinen lista perinteisen ja uudistuneen museon eroista käsittää 40 kohtaa. Tähän valitsemani esimerkit antanevat aiheesta kuitenkin riittävän yleiskäsityksen. Perinteisen ja uudistuneen museon voi rinnastaa tässä mielestäni perinteiseen ja tavoitteelliseen arkeologian esittämisen tapaan.

Teoksessaan *From Knowledge to Narrative: Educators and the Changing Museum* (1997) yhdysvaltalainen museologi Lisa C. Roberts nostaa esiin kiinnostavia huomioita siitä, millä tavoin yleisöä kannustetaan yhä useammin esittämään näkemyksiään ja vaikuttamaan omalta osaltaan museokokoelmien esittelyyn; kuinka esineet asetetaan näytteille, mitä niistä kerrotaan ja kuka tarinaa lopulta kertoo (vrt. Hooper-Greenhill 1992: 200). Näin toimimalla jotkin museot ovat kyseenalaistaneet toimintaperiaatteensa ydinalueet; esineiden relevanssin ja kuraattoreiden auktoriteetin. Vaatimalla yleisöä osallistumaan ja jakamaan vastuuta museot ovat antaneet yleisölle mahdollisuuden arvioida kokoelmiensa merkitystä edustamalleen yhteisölle. Tämän seurauksena perinteiset tieteelliset määritelmät ovat alkaneet saada rinnalleen ja niitä on jopa korvattu vaihtoehtoisilla tulkinnoilla, jotka pohjautuvat täysin eri kriteereille kuin näkemykset siitä, mitä on perinteisesti pidetty merkityksellisenä. (Roberts 2001: 2.)

Tomislav Šola toteaa, että tieteellinen havainnointi on luonteeltaan neutraalia, puolueetonta ja etäisen viileää, minkä vuoksi on mahdollista ylläpitää utopiaa niin sanotusta tieteellisestä objektiivisuudesta. On helppoa pitäytyä kehityksen valtavirrassa, joka ei ole ristiriidassa todellisuuden kanssa. Tästä syystä koko museolaitoksen historiaa luonnehtii pikemminkin tarkkailu ja läsnäolo kuin osallistuminen. Oivallus tulkinnan merkityksestä pelkän kuvailun sijaan on kuitenkin muuttanut ajattelua radikaalisti. Tulkinnan voi rinnastaa myös kielen kääntämiseen –

tulkkaukseen, jolla on oma semioottinen ulottuvuutensa. Kaikista käytettävissä olevista keinoista huolimatta yleisön ymmärryksen tiellä on aina kuitenkin esteitä. Toisinaan jo museon pelkkä olemus saattaa hämmentää asiaan vihkiytymätöntä kävijää, joskin useammin kyse on eräänlaisesta ”kielimuurista”. Tulkinnan ammattilaisen on tunnettava yhtä aikaa sekä oma tieteenalansa että tapa, jolla maallikot rakentavat ymmärryksensä. Veloitettuina ymmärtämään diskurssin molemmat puolet, kaiken tuottamamme (museo)viestinnän on oltava paitsi tieteellisesti hyväksyttyä myös tehokasta ja ymmärrettävää. (Šola 1997: 121–123.)

Šola kuitenkin muistuttaa, että tulkinta itsessään ei enää riitä, sillä yleisön kanssa on myös kommunikoitava. Jos tulkinta tarkoittaa sitä, että selittäminen on tärkeää, kommunikaatio tarkoittaa vastaavasti sitä, että yleisön olemassaolo on tärkeää (Šola 1997: 124–125). Šola luonnehtii museologin roolia tässä vuorovaikutuksessa muun muassa näin: ”The museologist is the curator with the mind of a visitor.” (Vilkuna 2007: 56; ks. myös Šola 1997: 288).

5.3 Esineiden merkitysten moniulotteisuus

Monet museot ovat omaksuneet ja ottaneet tavakseen tarjota vaihtoehtoisia ja avoimen subjektiivisia tulkintoja eri aiheista (ks. esim. Turpeinen 2005). Perinteisen museoinstituution kannalta vallankumouksellisinta tässä ajattelutavassa on kyky hyväksyä ja myöntää epävarmuutensa absoluuttisen tiedon tuottajana. Ajattelutapa tekee vasta tulooan ja se on saanut toki osakseen myös vastustusta, mutta sen tarjoama potentiaali on oivallettu museoalalla laajasti (Hooper-Greenhill 2000: 162). Aiemmin tarjottujen ”valmiiden totuuksien” sijaan museot kannustavat yhä useammin yleisöään itsenäiseen ajatteluun. Vaikka ajattelutapaa on hyödynnetty erityisesti museaalisen tiedon tuottamisessa, lähestymistapaa voi luonnollisesti soveltaa visuaalisen ja verbaalisen tiedeviestinnän sisällöllisenä tyylilajina museonäyttelyn lisäksi mihin hyvänsä mediaan, populaarijulkaisuista tieteellisiin posteripresentaatioihin.

Jotta esineen sisältämät tunnetut merkitykset avautuisivat yleisölle riittävästi, artefaktin pelkän kuvailun on todettu olevan usein riittämätöntä. Ratkaisuksi on tarjottu kerronnallisuutta, joka huomioi esineen käyttökontekstin ja elinkaaren vaiheet sekä arkeologian tapauksessa luonnollisesti myös löytökontekstin. Muistutan, että tarkastelen tutkielmassani suomalaista kivikauden arkeologista löytöaineistoa, josta useiden esinetyyppien ilmeinen käyttötarkoitus tunnetaan hyvin. Myös maallikon on helppo ymmärtää esineistöä, kuten astioita, aseita tai työkaluja, joille löytyy jo muotonsa puolesta helposti mielletäviä paralleelleja nykypäivästä. Toisaalta kivikaudelta tunnetaan esinetyyppejä, kuten savi-idoleita, joiden käyttötarkoitusta ja alkuperäisiä merkityksiä edes arkeologit eivät tunne.

Aiheeseen liittyy läheisesti niin sanottu ”mykän esineen” ongelma, jota on käsitelty museoalalla paljon (ks. Hooper-Greenhill 2000: 49–51; Maure 1995: 159–160; Rönkkö 2007b: 267–268). Teknisesti termi tarkoittaa objektia, jonka kontekstiedot puuttuvat ja/tai jonka käyttötarkoitusta ei tunneta, tai jonka olemus ei syystä tai toisesta avaudu yleisölle toivotulla tavalla. On olennaista huomata, että käyttötarkoituksen tuntemisen voi rinnastaa ymmärtämiseen, jonka syvyys puolestaan riippuu perehtyneisyydestä asiaan. Esimerkiksi arkeologille tuttu säilydin on sellaisenaan todennäköisesti hyvinkin ”mykkä esine” useimmille maallikoille. Toisaalta arkeologin ja myös maallikon on helppo mieltää esimerkiksi nuorapainanne tietyn tyyppisen keramiikan koriste-elementiksi, mutta kun pohditaan edelleen liittyykö nuorapainanteeseen deko­ratiivisen olemuksensa lisäksi mahdollisia muita merkityksiä, kuten symboliikkaa, jonka sisältöä emme ymmärrä, esine on täsmälleen yhtä ”mykkä” sekä arkeologille että maallikolle.

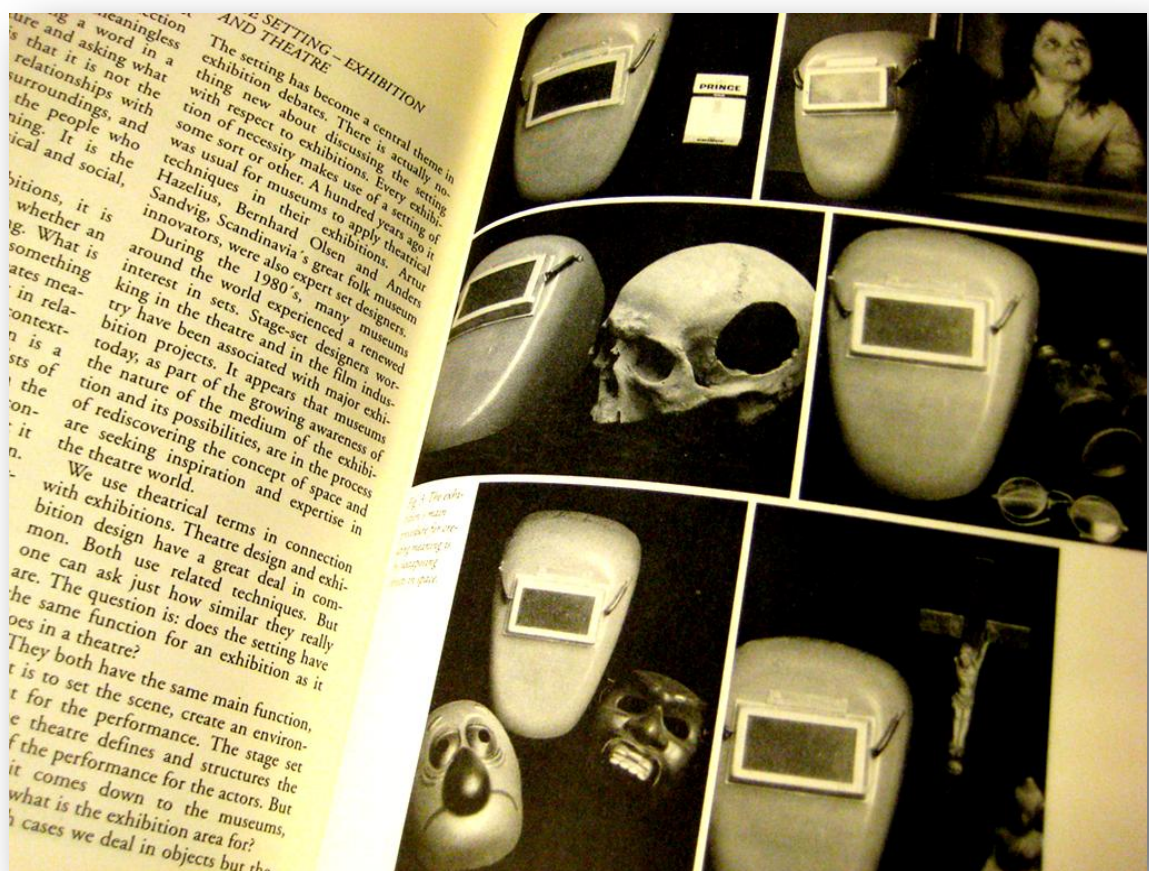
* * * * *

Artikkelissaan *The Exhibition as Theatre – on the Staging of Museum Objects* (1995) ranskalainen museologi Marc Maure tarkastelee museonäyttelyn olemusta laajasti löytäen siitä monia yhtymäkohtia teatterimaailmaan näyttämöineen, esityksineen ja yleisöineen. Maure analysoi havaintojaan tarkkanäköisesti ja rinnastaa muun muassa näytteilleasettelun teatterilavastukseen. Keskityn tässä kuitenkin Maure’n huomioihin, jotka liittyvät esineiden keskinäisiin suhteisiin ja näin muodostuvan kontekstin rooliin mielikuvien ja merkitysten luojana ja ohjaajana.

Näyttelyssä merkitykset muodostuvat muun muassa sijoittamalla objekteja tilaan ja järjestämällä niitä suhteessa toisiinsa sekä muihin elementteihin. On lisäksi tiedostettava, että esineillä on merkityksiä, joiden sisältö ja viittaukset ovat varsin erilaisia esimerkiksi esineen valmistajalle, käyttäjälle, löytäjälle tai tutkijalle. Koska esineellä ei näin ollen voi edes olla yksiselitteistä merkitystä, asiaa voisi pitää tulkinnan kannalta ongelmallisena. Siksi on myös täysin oikeutettua epäillä esineen kykyä toimia informaation välittäjänä ylipäätään. (Maure 1995: 155–157.)

Ongelma voidaan kuitenkin ratkaista monin eri tavoin, kuten kertomalla esineen alkuperästä ja selittämällä sen käyttöä esimerkiksi tekstein ja opastuksin. Esineen voi myös sijoittaa naturalistiseen rekonstruktioon, jossa esine toimii luontevassa käyttökotekstissaan selventäen näin osaltaan sen alkuperäistä käyttötarkoitusta. Näyttely tarjoaa toisaalta muitakin mahdollisuuksia eikä merkitysten ja tulkinnan moniulotteisuutta tarvitse pitää oikeastaan edes ongelmana. Päinvastoin, tätä ominaisuutta voi pitää ennemminkin rikkautena ja erinomaisena lähtökohtana, kun pyrkimyksenä on kommunikoida esineiden avulla. Tavoitteena on käyttää esinettä symbolina, joka edustaa jotakin tai viittaa johonkin. (Maure 1995: 157–159.)

Maure huomauttaa, että esineet ovat olemassa ja toimivat aina jonkin osana. Esineiden merkitykset määräytyvät ennen kaikkea niiden suhteesta käyttäjiinsä ja ympäristöönsä. Näin ollen, jos esineen eristää fyysisestä tai sosiaalisesta käyttöympäristöstään, on mahdotonta tietää, mikä esineen merkitys on ja mitä kaikkea se mahdollisesti edustaa. On jokseenkin yhtä absurdi eristää yksittäinen sana lauseesta ja arvuutella, mihin kaikkeen se viittaa. Esineen merkitys ei siis muodostu esineestä itsestään, vaan aina sen suhteesta muihin objekteihin, käyttäjiin ja ympäristöönsä. Siksi esimerkiksi näyttely-ympäristössä ei ole mielekäästä pohtia niinkään, voiko esine itsessään "sanoa mitään". Kiinnostavampaa sen sijaan on huomio, että esineiden avulla voidaan "sanoa jotakin". (Maure 1995: 159–160; ks. myös Hooper-Greenhill 2000: 50.)



Marc Maure (1995: 161) havainnollistaa kuvasarjallaan, millä tavoin konteksti vaikuttaa assosiaatioihin. Esimerkissään Maure on sijoittanut löytämänsä hitsausmaskin eri esineiden yhteyteen. Maure ei selitä eikä perustele valintojaan millään tavoin vaan jättää mahdolliset tulkinnat ja mielikuvat katsojan tehtäväksi.

Seuratessani museologian opintojeni alussa kurssin "Esineen monet merkitykset" johdanto-luentoa Marja-Liisa Rönkkö esitteli Marc Maure'n (1995: 161) artikkelissaan julkaiseman kuvasarjan, joka demonstroi havainnollisesti, kuinka yksinkertaisin keinoin mielikuvia voi manipuloida. Oivallus, jonka koin kuvasarjan nähtyäni, muutti pysyvästi käsitystäni siitä, että laajojakin käsitesisältöjä ja "maailmoja" voi avata yksinkertaisten rinnastusten ja analogioiden avulla.

Havainto on erityisen kiinnostava sikäli, että toteutustapana visuaaliset rinnastukset tarjoavat ainakin joissain tapauksissa mahdollisuuden korvata pitkiä selostetekstejä, jotka (museo)yleisö kokee tunnetusti uuvuttavina ja raskaina (vrt. Ehrnsten 2011; Kaivonurmi 2008).

On kiinnostava ratkaisu, että muilta osin varsin analyttisessä artikkelissaan Maure ei lopulta vaivaudu selittämään, millaisia merkityksiä ja mielikuvia hän haluaa kuvasarjallaan (mahdollisesti) herättää. Juuri tähän arvoituksellisuuteen sisältyy oma kiehtova ja toisaalta ”häiritsevä” ulottuvuutensa, joka kuvastaa epäilemättä myös Maure’n huumorintajua. Idean ydin on se, että kuvasarja ikään kuin ”pakottaa ajattelemaan”. Ilman selitystä katsoja saa luoda omat assosiaationsa kuvapareista vapaasti – ymmärryskykynsä ja mielikuvituksensa ehdoilla.

Niin inspiroivaa ja kiehtovaa kuin vastaavaa ideaa olisi soveltaa arkeologiseen löytöaineistoon, toteutukseen sisältyy liian suuri riski tulla väärin tulkituksi, sillä tarkoitukseni on sittenkin lisätä ymmärrystä eikä hämärtää sitä entisestään. Enigmaattisuudestaan huolimatta Maure’n toteutus toimii oivallisena esimerkkinä ja muistutuksena siitä, että mikä hyvänsä yksittäinen kuva, museonäyttely tai muu visuaalinen esitys on semioottinen merkitysjärjestelmä, jonka sisältöä voi muokata loputtomiin, viittauksineen ja assosiaatioineen.

* * * * *

Taiteilija Outi Turpeinen tarkastelee väitöskirjassaan *Merkityksellinen museoesine: Kriittinen visuaalisuus kulttuurihistoriallisen museon näyttelysuunnittelussa* (2005) merkitysten muodostumista kulttuurihistoriallisissa museoissa. Hän pohtii lisäksi laajasti, millä tavoin esineisiin on mahdollista tuottaa uusia merkityksiä ja tulkintoja, erityisesti taiteen ja visuaalisen näyttelysuunnittelun avulla. Turpeinen painottaa pientenkin visuaalisten elementtien vaikuttavan merkitysten muodostumiseen. Visuaalinen kyseenalaistaminen on omiaan herättämään pohdintaa ja on sellaisena oiva keino avata uusia näkökulmia totunnaisiin aiheisiin. (Turpeinen 2005: 28.)

Turpeinen arvioi kriittisesti museoiden ikiikaista pyrkimystä objektiivisuuteen ja tarjoaa vaihtoehdoksi taiteilijan avoimen subjektiivista tulkintaa. Hän kiinnittää huomion muun muassa moniin brittiläisiin museoihin ja gallerioihin, jotka ovat havahtuneet sekä osoittamaan että tuottamaan vastakkaisia näkemyksiä maailmasta. Turpeinen mainitsee monien taiteilijoiden ravistelleen museoiden stereotyyppisiä näyttelyratkaisuja jopa museoiden omasta aloitteesta. Hienovaraisessa yksinkertaisuudessaan yksi oivaltavimmista esimerkeistä on Hans Haacken toteutus, jossa museon auktoriteettia symboloivaa symmetriaa on horjutettu asettamalla historiallisia maalauksia tarkoituksellisesti aavistuksen vinoon. (Turpeinen 2005: 16, 50, 125, 128.)



Outi Turpeinen (2005) esittelee valaisevia esimerkkejä kriittisestä visuaalisuudesta kulttuurihistoriallisissa museoissa. Kuvassa on taiteilija Fred Wilsonin teos "Metal work 1793–1880", joka edustaa oivaltavaa historian uudelleentulkintaa. Hopea-astiasto edustaa sellaisenaan aikakautensa ylellisyystuotetta ja taidekäsityön mestariteosta. Ensivaikutelma kuitenkin muuttuu, kun huomaa samaan siveään asetelmaan sijoitetut orjankahleet – muistutuksena siitä, missä olosuhteissa ja keiden toimesta raaka-aine on hankittu.

Kyseenalaistaminen on luonteva ja usein itsestään selvä lähtökohta monille nykytaiteilijoille ja nykytaiteen museoille (Heinänen 2010). Löytääkseen uusia näkökulmia yhteiskunnassa vallitseviin ilmiöihin myös kulttuurihistoriallisissa museoissa on yleistymässä käytäntö palkata näyttelykuraattoreiksi toisinaan alan ulkopuolisia osaajia kuten lavastajia, muusikoita ja taiteilijoita (Ollikainen 2010; Turpeinen 2009: 44–45). Irrottautuminen tavanomaisista konventioista on kaikkiaan hyvä lähtökohta pohdiskeltaessa museoalan tai arkeologian yhteiskunnallista merkitystä, yleistä kiinnostavuutta ja kykyä kommunikoida ympäristönsä kanssa ymmärrettävästi.

Museot tarjoavat usein monumentaalisia teemoja, kuten "tiede ja totuus", "kansallinen identiteetti", "elämän tarkoitus" tai "kauneuden olemus". Siksi myös näyttelyjä luonnehtii tyypillisesti tietty vakavuus, jossa on usein vieläpä sakraaleja piirteitä. Samasta syystä esimerkiksi huumori ja ironia ovat lajityyppejä, joihin törmää harvoin museomaailmassa. Näin ollen on luontevaa verrata museota vaikkapa kirkkoon tai hautausmaahan, joissa naurua pidetään paheksuttavana. Koska museoiden edustama vakavuus on usein vieläpä kylmää ja etäistä, siihen on helppo suhtautua välinpitämättömästi. Missä ovat vahvat tunteet ja elämän pimeä puoli – epätoivo, himo, hulluus, ilo, julmuus, tuska ja väkivalta, jotka ovat olennainen osa monia sosiaalisia ja historiallisia prosesseja, joita museot kuitenkin pyrkivät kuvailemaan? Miksi näyttelyjä luonnehtivat niin harvoin intohimo, vastenmielisyyttä tai pahuus? (Maure 1995: 167–168.)

6 Metodit

Arkeologiaa ja esihistoriaa on kuvitettu erilaisten julkaisujen ja näyttelyiden tarpeisiin pian kahden vuosisadan ajan. Kuvitusten taustalla olleet motiivit ovat tosin vaihdelleet eri aikoina kansallisromanttisesta hurmuksesta mahdollisimman realistisen kuvan luomiseen menneisyydestä. Kaikissa tapauksissa yhteisenä nimittäjänä on ollut kuitenkin pyrkimys elävöittää jollakin tavoin menneisyyttä ja tehdä toisinaan ymmärrettäväksi myös sen tutkimusta. Toteutukset ovat vaihdelleet skemaattisista dokumentointipiirroksista naivistisiin karikatyyreihin ja rehevistä öljyvärimaalauksista fotorealistisiin virtuaalimaailmoihin.

Kuvitustekniikasta riippumatta jokaisella kuvittajalla on oma ”kädenjälkensä”. Siksi myös kuvitustyylien kirjo on laaja. Visuaalisesti suuntautuneena jokainen kuvittaja on luontaisesti herkinnyt tarkkailemaan ympäristöään, josta sekä hakee että saa vaikutteita – tietoisesti ja tiedostamattaan. Uusia kuvitustyyliä syntyy jatkuvasti. Toiset vastaavasti hiipuvat, syntyäkseen jälleen uudelleen. Taidehistoriasta tuttu käsite kertaustyyli, jossa aiemmin vallinneen tyylin muotoikieli toimii lähtökohtana uusille ilmaisutavoille ja tulkinnoille, on arkinen ilmiö edelleen muotoilun kaikilla alueilla, joskin kiertokulun sykli on nykyisin huomattavan nopeaa.

Kuvittajat ovat alttiita vaikutteille, mikä näkyy puolestaan kuvitustyylien muutoksina sekä globaalisti että henkilökohtaisesti kuvittajan kokemuksen ja näkemyksen karttuessa. Toisinaan motiivina muutokselle voi olla myös pelkkä vaihtelunhalu tai totunnaisten ilmaisutapojen rajojen rikkominen ja uuden kokeileminen. Myös tekninen kehitys tuo oman lisänsä ilmaisukeinojen palettiin. Näin ollen kuvituksia voi tehdä – ja tullaan epäilemättä myös tekemään – hieman aiempaa elävämmin, huolellisemmin ja yksityiskohtaisemmin, aina uuden arkeologisen tutkimustiedon karttuessa. Tämä ei kuitenkaan enää riitä, kuten olen osoittanut luvuissa 1 ja 2.

Suhteutettuna arkeologian ja esihistorian uudentyypin visualisoinnin akuuttiin tarpeeseen, pelkkä omalla painollaan tapahtuva vähittäinen muutos on kuitenkin prosessina lohduttoman hidas. Asia koskee yhtä lailla kuvitustyylien teknistä kehitystä kuin uuden arkeologisen tutkimustiedon tuottamista. Kuvitustyylien tekninen kehitys ei vielä tarjoa aiheen käsittelyyn mitään uutta sisällöllisesti, eikä sitä tarjoa välttämättä uusi arkeologinen tutkimustietokanta, jos viestinnän yleissävy säilyy entisellään eikä näin tavoita uutta yleisöä. Jotta tilanne ei ajautuisi umpikujaan, pidän jokseenkin ainoana ratkaisuna ongelmaan pyrkimystä löytää täysin uusia lähestymistapoja arkeologian yleistajuiseen esittelyyn ylipäätään.

Tietoisena tästä monitahoisesta problematiikasta ja toisaalta löytääkseni uusia avauksia aiheen käsittelyyn pidän järkevänä, että keskittän mielenkiintoni kuvitusmetodiin, joka on kaikessa monipuolisuudessaan jäänyt hämmästyttävän vähälle huomiolle. Samoista syistä keskityn tarkastelemaan erityisesti sellaisia tyyllilajeja ja ratkaisuja, joita en ole nähnyt käytettävän arkeologiaa tai (esi)historiaa elävöittävässä kuvituksissa aiemmin. Siksi myös niiden sisältämä potentiaali on käytännössä rajaton. Tämä on puolestaan mahdollisimman hedelmällinen lähtökohta sekä tutkimukselleni että sen mahdollisille myöhemmille sovelluksille.

6.1 Graafinen suunnittelu viestintävälineenä

Monimetodisen luonteensa vuoksi graafisen suunnittelun avulla on mahdollista vaikuttaa viestin ulkoasun lisäksi myös sen sisältöön monin verbaalisin tai visuaalisin viittauksin. Marja Seliger (2009: 49) toteaa visuaalisen viestinnän rakentuvan sekä sisällöstä että ilmaisusta, jotka yhdessä muodostavat merkityksiä. Kuten semiotiikan myös graafisen suunnittelun voi määritellä monella tavalla. Yksinkertaisimmillaan kyse on välineestä, jolla voi lähettää viestejä vastaanottajalle. Teoksessaan *Graphic Design as Communication* Derbyn yliopiston Taiteen ja muotoilun historian ja teorian professori Malcolm Barnard (2005: 9–12) avaa graafisen suunnittelun käsitettä laajemmin, kiinnittäen huomion sanojen etymologiaan. Asia hahmottuu uskoakseni helpommin, kun käytän tässä englanninkielistä termiä *graphic design*.

Sanan *graphic* alkuperä on antiikin kreikan sanassa *graphein*, joka tarkoittaa kirjoitetun tai piirretyn merkin tekemistä. Sana *design* puolestaan omaksuttiin englanninkieleen Renessanssiajan ranskan sanasta *dessiner* sekä italian sanasta *disegno*, jotka tarkoittivat piirtämistä, luonnostelua ja suunnittelua (*planning* ja *design*). Sanan *disegno* juuret ovat puolestaan latinan sanassa *signum*, joten käsite *merkki* sisältyy näin kumpaankin sanaan. Kyse ei ole kuitenkaan pelkästä merkin tekemisestä. *Suunnittelu*-aspektin sisältyessä käsittekokonaisuuteen, ajattelu itsessään sisältyy olennaisena osana merkin tuottamisen prosessiin. (Barnard 2005: 10.)

Arkeologia, museologia, semiotiikka ja graafinen suunnittelu muodostavat yhdessä mielenkiintoisen leikkikentän, jossa yhteisenä nimittäjänä on merkitysten tuottaminen. Graafisen suunnittelun avulla on mahdollista luoda tarkastelun kohteena olevasta (tässä tapauksessa kivikauden arkeologisesta) aineistosta tai ilmiöstä varsin monenlaisia mielikuvia – tavoitellusta vaikutelmasta ja tulkinnasta riippuen. Katsetta voi ohjailta hienovaraisesti ja kuvan tunnelmaan voi vaikuttaa monin eri tavoin. Käytettävissä olevien keinojen ja tyyllilajien kirjo on loputon.

Graafisen suunnittelun vahvuus kommunikaatiovälineenä perustuu siihen, että siinä on mahdollista yhdistää monia viestintää tukevia ominaisuuksia samanaikaisesti. Graafisen suunnittelun moniulotteista olemusta luonnehtiessaan Barnard (2005: 14–18) painottaa neljää keskeistä käsitettä, jotka joko sisältyvät tai joita voi hyödyntää visuaalisessa viestinnässä. Näitä ovat 1) informaatio, 2) suostuttelu, 3) dekoraatio ja 4) taikuus – hieman yllättäen, joskin perustellusti.

Informatiivisuus tarkoittaa tässä yhteydessä pohjimmiltaan kykyä välittää tietoa havainnollisesti ja nopeasti. Suostuttelu viittaa puolestaan graafisen suunnittelun mahdollisuuksiin vaikuttaa viestin tyylilajiin ja sävyyn, joilla voi ohjata vastaanottajan ajattelua tai käyttäytymistä. Huolella harkitut dekoraatiot auttavat kohdentamaan viestin tietynlaiseen kuvakieleen tottuuneelle yleisölle, muotoilemalla viestistä heille esteettisesti houkuttelevan ja merkityksellisen.

Taikuudella Barnard tarkoittaa graafisen suunnittelun kykyä viitata kuvallisesti kohteeseen, jota ei voi nähdä sellaisenaan, toisin sanoen sen kykyä tehdä poissaoleva läsnä olevaksi. Graafisen suunnittelun kyky muuttaa jokin asia toiseksi ja tavallaan muuksi kuin mitä se on todellisuudessa muistuttaa kovasti sitä, mitä taikurit tekevät (Barnard 2005: 16). Esimerkkeinä graafisen suunnittelun tästä ulottuvuudesta ovat tekniset kuvitukset alkeishiukkasten rakenteesta, maapallon poikkileikkauksesta tai arkeologisten kulttuurien levinneisyydestä. Ne ovat läsnä kaiken aikaa, mutta niiden edustamaa ”todellisuutta” on mahdotonta nähdä sellaisenaan.

Barnard (2005: 16–18) mainitsee lisäksi graafisen suunnittelun ”metakielellisen” sekä ilman varsinaista tiedonvälitystä tapahahtuvan, ohjailevan tai ”jutusteleavan” ulottuvuuden – eräänlaisen sosiaalisen koodikielen (vrt. *small talk* ja *phatic communication*). Esimerkiksi karttaselosteiden korkeuskäyrät, värikoodit ja muut visuaaliset tunnisteen, jotka viittaavat maaston tiettyihin ominaisuuksiin, edustavat graafisen suunnittelun metakielellistä funktiota. Graafisen suunnittelun ohjaileva ulottuvuus viittaa puolestaan keinovalikoimaan, joka on tuttua esimerkiksi sarjakuvista, jossa tarinaa ja katsetta voidaan ohjailla kronologisesti etenevien kuvaruutujen lisäksi monilla muillakin tavoilla.

6.2 Visuaalinen lukutaito tulkintojen apuna

Visuaalisen kulttuurin tutkija Janne Seppänen (2002: 148) toteaa kuvanlukutaidon olevan visuaalista lukutaitoa, jonka voi määritellä ”kyvyksi ymmärtää visuaalisten järjestysten kulttuurisia merkityksiä”. Seppänen viittaa myös Richard Sinatran (1986: 9) määritelmään, jonka mukaan ”visuaalinen lukutaito on aiemman visuaalisen kokemuksen jäsentämistä uusien visuaalisten

viestien avulla merkityksen muodostamiseksi”. Seppänen (2002: 16) kiteyttää visuaalisen lukutaidon olevan ”visuaalisten järjestysten tajua ja perusteltujen tulkintojen tekemistä niistä”.

Sinatran (1986) mukaan lapsen yksilökehityksessä *primaari visuaalinen lukutaito* edeltää kielen hallintaa. Kokeilemalla ja katsomalla lapsi oppii tunnistamaan visuaalisia muotoja ja ympäristöään, mikä on myös perustana myöhemmin opittaville lukutaidoille. Sinatra nimittää kykyämme käyttää ja ymmärtää puhuttua kieltä *toiseksi lukutaidoksi*, joka on myös luonteeltaan visuaalista sikäli, että sanat herättävät käyttäjissään mielikuvia asioista, joihin ne viittaavat. Perinteistä lukemista ja kirjoittamista Sinatra nimittää vasta *kolmanneksi lukutaidoksi*. Kuvallisen kulttuurin esitysten tuottaminen ja kuluttaminen ovat kommunikaatiota representaatioiden avulla, jota Sinatra kutsuu vastaavasti *neljänneksi lukutaidoksi*. (Seppänen 2002: 142–145.)

Edellä mainitussa yksilökehitystä kuvaavassa skenaariossa voi nähdä runsaasti yhtymäkohtia näkökyvyn merkitykseen myös ihmisen lajikehityksessä, erityisesti pragmatistisen semiotiikan näkökulmasta, jota käsitelin laajemmin luvussa 3 (vrt. Määttänen 2009: 106–107; Donald 2002: 269–276; Seppänen 2002: 20, 93). Myös Eileen Hooper-Greenhill (2000: 107, 112, 129) painottaa näköaistin korostunutta merkitystä nykypäivänä: ”Vision is the master sense of the modern era.” Visuaalisen lukutaidon merkitys heijastuu käytännössä kaikkeen inhimilliseen kommunikaatioon; visuaalisen ja verbaalisen viestinnän lisäksi myös niin sanottuun nonverbaaliin viestintään jossa eleillä, asennoilla, ilmeillä ja katseella on omat universaalit tai kulttuurisidonnaiset koodikielensä ja merkityksensä (vrt. Seppänen 2002: 19–22, 102–105).

Käsitteet *kuvallinen* ja *kielellinen* kietoutuvat usein luontevasti toisiinsa ja auttavat myös kuvailemaan toisiaan. Asian mieltää helposti, kun tarkastelee millaisista aineksista esimerkiksi seuraavat käsitteet muodostuvat: kieli-kuva, kuva-kieli, kuvan-lukutaito, mieli-kuva tai mielikuvitus, joista viimeksi mainittu merkitsee kykyä tuottaa mielessään kuva jostakin (vrt. englannin *imagine* ja *picture*). Visuaalinen ja verbaalinen ilmaisu eroavat toki monessa suhteessa toisistaan. Niiden ilmeinen ero kuitenkin hälvenee, kun mieltää kuvat ja sanat merkeiksi, joita voi lukea, jos ymmärtää (merkki)kieliopin säännöt. Seppänen (2002: 57) lisäksi muistuttaa, että kuvallisuuden ja jopa arkisen esinemaailman merkitysten kyseenalaistaminen on myös olennainen osa visuaalista lukutaitoa.

Visuaalisen lukutaidon tärkeintä ulottuvuutta pohtiessaan Seppänen (2002: 198) arvelee, ettei olennaista ole niinkään kyky tunnistaa, ”mitkä visuaalisen todellisuuden merkitykset ovat ’oikeita’, mitkä ’väärinä’”. Olennaista on, asettuvatko tulkinnat dialogiin, syntykö keskustelua.” Tämä ulottuvuus on täsmälleen sitä, mihin pyrin löytämään uusia avauksia tutkielmassani.

6.3 Valokuvan rooli kuvitusmenetelmänä

Keskeisessä roolissa kaikissa kuvitus-esimerkeissäni on valokuva – yksinkertaisesti siksi, että esihistorian elävöittämisessä harvoin käytettynä se palvelee tarkoitustani parhaiten. Valokuvan ja -kuvauksen mahdollisuudet määrittelevät näin ollen valitsemani kuvitusmetodin ja ilmaisutavan tekniset puitteet. Erilaisten piirroskuvitusten sijaan valokuvan rooli arkeologian ja (esi)historian kuvittamisessa on rajoittunut toistaiseksi lähinnä kenttädokumentointiin sekä julkaisuja varten tuotettuihin teknisesti havainnollisiin, mutta ilmaisultaan usein mahdollisimman ”neutraaleihin” esinekuviin. Kuvittaminen ei ole kuitenkaan sama asia kuin elävöittäminen. Siksi on mielekästä pohtia, mitä mahdollisuuksia valokuva tarjoaa aiheeseen.

Visuaalisia fragmentteja suomalaisesta kivikaudesta voi tuoda nykypäivään konkreettisesti erilaisten löytöjen muodossa esimerkiksi museonäyttelyissä, minkä lisäksi artefakteja voi valokuvata eri tarpeisiin. Luonteeltaan objektiivisten ja sellaisena neutraalien esinekuvien kokonaisvaikutelmaan kiinnitetään kuitenkin harvoin huomiota. Kuvan esittävän luonteen ja ilmeisen sisällön lisäksi myös kuvan tunnelmaan voi vaikuttaa esimerkiksi valaistuksen, sommittelun, taustan ja erilaisten rinnastusten avulla. Tunnelma itsessään ei välttämättä lisää ymmärrystä, mutta sen avulla tarkasteltavasta kohteesta voi tehdä helpommin lähestyttävän.

Visuaalista kerrontaa voi jatkaa siirtämällä huomio artefaktin ulkoisesta olemuksesta sen käyttöön liittyviin toimintoihin ja edelleen – mikä tärkeintä – näiden olennaisiin seurauksiin. Tietyn toiminnon seurauksen ymmärtäminen edellyttää kuitenkin ymmärrystä myös itse toiminnosta. Jos esineestä, sen muodosta tai käytöstä ei ole selkeää vertailukohdetta nykypäivän arkitodellisuudessa, sellainen on pyrittävä luomaan. Semioottisesti ilmaistuna kyse on indeksisestä viittaussuhteesta, tässä tapauksessa eräänlaisesta visuaalisesta ”vihjeestä”, joka auttaa katsojaa ymmärtämään kuvan sisältömerkityksiä. Graafinen suunnittelu ja valokuva sen olennaisena osana tarjoavat tähän runsaasti välineitä.

Konkreettisia esineitä voi kuvata vaivattomasti, mutta kun pyrkimyksenä on tuottaa kivikauden elämästä realistisia ja uskottavia tilannekuvia valokuvauksen keinoin, tässä ja nyt, asia on kieltämättä hieman ongelmallisempi. Ensinnäkään kameraa ei ollut keksitty vielä kivikaudella eikä sellaista voi myöskään viedä sinne – ja vaikka voisikin, valokuva on sittenkin vain kuva, jonka ”totuusarvosta” voisi kiistellä loputtomiin (valokuvan totuusarvosta laajemmin ks. Seppänen 2002: 150–168). Michel Foucault’ta mukailleen Seppänen (2002: 168) toteaa, että ”ongelma ei ole siinä, onko valokuva totta vai ei; ongelma on itse totuuden käsitteessä”.

Jan Garnert (1995: 169) toteaa kameran paradoksaalisesta luonteesta, että se tallentaa yleisesti ottaen totuudenmukaisesti sen, mitä etsimestä näkyy, mutta päätöksen näkymästä tekee kuitenkin valokuvaaja. Toisin sanoen valokuva on valokuvaajan konstruktio, jossa kuvan tulkinnaan vaikuttaa yhtä lailla se, mitä kuvassa näkyy kuin se, mitä siitä on päätetty rajata pois. Valokuvan ongelmana on lisäksi sen rajallinen kyky viestiä kuvassa esiintyvien ihmisten välisiä sosiaalisia suhteita, joihin vaikuttavat elekielen lisäksi monet muutkin kulttuurisidonnaiset seikat, kuten kohteiden etäisyys toisistaan (Hodge & D'Souza 1999: 60).

Toisaalta, kun valokuvan mieltää vain yhdeksi kuvitustekniikaksi muiden joukossa, ongelma on lähinnä näennäinen, jolloin valokuvan totuusarvon ja muiden ”rajoitteiden” sijaan on hedelmällisempää keskittyä sen mahdollisuuksiin. Näin ollen kamera on vain yksi monista välineistä, joita voi käyttää esihistorian kuvittamiseen. Lähestyn asiaa vastaavalla tavalla kuin epookkielokuvan tekijä, joka luodakseen haluamansa mielikuvan tietyistä aikakaudesta ja tapahtumasta kiinnittää huomionsa henkilövalintojen ja kuvauspaikan lisäksi kuvakulmiin ja lavastukseen sekä luonnollisesti myös maskeeraukseen ja puvustukseen.

Kaukaiseen historiaan ja esihistoriaan sijoittuvia elokuvia on tuotettu viimeisten sadan vuoden kuluessa runsaasti (ks. esim. Schablitsky 2007). Valtaosa kerronnasta on toki fiktiota, jossa arkeologisen tutkimustiedon eksaktius on lähinnä sivuseikka. Monet tarinat kuitenkin pohjautuvat historiallisesti tunnettuihin tapahtumiin, joiden näyttämönä aikoinaan toimineet puitteet on pyritty rekonstruoimaan huolella. Koska keskityn tutkielmassani ajallisesti kivikauteen, haluan tässä yhteydessä mainita elokuvan, joka on inspiroinut työtäni ja toisaalta valanut uskoa siihen, että valokuvan avulla on mahdollista välittää paitsi realistista ja uskottavaa myös huomattavan emotionaalista kuvaa menneisyydestä.

Luontokuvaajana ansioituneen ohjaajan Jean Jacques Annaudin teos *Quest for Fire* (1981) sijoittuu Eurooppaan myöhäispaleoliittiselle kivikaudelle. Tapahtumien keskiössä on *Homo neanderthalensiksen* ja *Homo sapiensin* kohtaaminen ja rinnakkaiselo, jossa maailmaa tarkastellaan neandertalinihmisen näkökulmasta. Elokuva on kunnianhimoinen eepos, jossa sekä tarina että puitteet on toteutettu huolella. Elokuvan taustavaikuttajina on ollut antropologeja ja kielitieteilijöitä, jotka ovat pyrkineet rekonstruoimaan nykytiedon valossa mahdollisimman uskottavan muinaismaailman. Elokuva on lisäksi palkittu parhaasta maskeerauksesta Oscarilla. Arkeologin näkökulmasta elokuvan kiinnostavinta antia ovat lukuisat viittaukset erilaisten käyttäytymismallien sekä teknisten tai taiteellisten innovaatioiden syntyvaiheisiin. Kiinnostavan ulottuvuuden tarjoavat lisäksi tekijöiden kannanotot erilaisiin spekulatioihin, kuten kyseisten lajien kykyyn lisääntyä keskenään, mistä ei ollut elokuvan valmistumisajankohtana varmuutta.

Vastaavan kaltaista ”elävistä kuvista” tuttua ”näköispainosta” esihistoriasta ei ole tietääkseni hyödynnetty valokuvissa, joiden ensisijaisena tavoitteena olisi elävöittää tieteellistä arkeologiaa. Taidevalokuvauksen puolella vastaavaa ilmaisutapaa ovat sen sijaan soveltaneet esimerkiksi Vertti Teräsvuori teoksessaan *Pre Kalevala* (1997) sekä Perttu Saksa teoksessaan *Aino* (2009) Ateneumin Kalevala-näyttelyn tunnuksessa. Edellä mainitut valokuvateokset sekä elokuva *Quest for Fire* edustavat eräänlaista ”pseudorealismia”, joka kuvastaa hyvin myös omaa lähestymistapaani yhtenä vaihtoehtona menneisyyden elävöittämiseen.

Määrittelen pseudorealismia tutkielmassani tyyli-ilajiksi, jossa naturalistinen valokuva yhdistyy kuvitteelliseen tilanteeseen, jollainen olisi voinut tapahtua menneisyydessä. Olennaisena elementtinä joissakin kuvituksissa on myös kuvankäsittely. Vaikka kuvan manipulointia pidetään kyseenalaisena kaikessa luonteeltaan dokumentaarisessa kuvituksessa, kritiikki on määrittelemäni pseudorealismia kannalta jokseenkin epäolennaista.

Semiotikko Juri Lotman käsittelee teoksessaan *Merkkien maailma. Kirjoitelmia semiotiikasta* (1989: 37–42) elokuvan kielen elementtejä, mekanismeja ja sisäistä rakennetta. Kameran tekniisiin ominaisuuksiin ja (elo)kuvan leikkaukseen perustuvista ratkaisuvaihtoehdoista monia voi soveltaa myös valokuvakerrontaan. Kuvat voivat saada ilmeisten merkitystensä lisäksi odottamattomia lisämerkityksiä, jotka voivat olla esimerkiksi symbolisia tai vertauskuvallisia (ks. myös Hatva 2009: 46). Katsojan kokemuksesta ja ennako-odotuksista sekä ohjaajan kerronnallisista ratkaisuista riippuen kuvan elementit voivat olla joko merkityksellisiä tai merkityksettömiä (Lotman 1989: 39–40). Lotman listaa useita keinoja, joilla (elo)kuvakerronnan sisältöön ja ilmaisuun voi vaikuttaa, ja vertailee näiden merkityseroja kuvan ja tarinan kannalta.

Merkityksetön elementti	Merkityksellinen elementti
Tapahtumat etenevät kronologisesti.	Tapahtumat seuraavat toisiaan ohjaajan harkinnan mukaan.
Toisiaan seuraavat episodit ovat mekaanisesti rinnakkain.	Toisiaan seuraavat episodit tehdään montaasin avulla ajatuskokonaisuuksiksi.
Liikkeen vauhti on neutraali.	Liike on nopeutettu, hidastettu tai pysäytetty.
Kohteen etäisyys on neutraali.	Kohteesta on tarkka lähikuva, lähikuva tai etäkuva.
Kuvan tarkkuus on neutraali.	Kuvan terävyysalue vaihtelee tai on kauttaaltaan epätarkka.
Kuvakulma on neutraali.	Kuvakulma vaihtelee ja kuvaa on deformoitu.

Juri Lotman (1989: 39–40) luettelee teknisiä keinoja, joilla elokuvakerrontaan voi vaikuttaa sekä vertailee näiden merkityseroja. Lotmania mukaillen olen valinnut oheiseen listaan joitakin elementtejä, jotka ovat sovellettavissa valokuvakerrontaan.

6.4 Minimalismi visuaalisena ilmaisukeinona

Visuaalisen viestinnän määrä lisääntyy jatkuvasti. Jotta viesti tulisi ensinnäkin huomatuksi ja vieläpä ymmärretyksi, sen laatuun on syytä kiinnittää huomiota. Sekä sisältö että ilmaisu vaikuttavat visuaalisen viestin merkitykseen (Seliger 2009: 49). Yksi tehokkaimmista keinoista tehdä visuaalisesti erottuvaa viestintää on viestin ulkoasun äärimmäinen pelkistys. Käytän ilmaisutavasta tässä termiä minimalismi, joka luonnehtii kaikkien kuvitus-esimerkkieni pelkistettyä ulkoasua luvussa 7. Minimalismi edustaa myös visuaalisiin analogioihin perustuvissa kuvituksissani (luku 7.2) pienintä yhteistä nimittäjää, jolla uskon olevan mahdollista tehdä ymmärrettäväksi tiettyjä ominaisuuksia ja toimintoja, jotka ovat olleet merkityksellisiä kivikaudella.

Minimalistina tunnetuksi tullut arkkitehti Ludwig Mies van der Rohe (1886–1969) tavoitteli töissään vähäeleisyyttä, jossa rakennuksen jokaisella elementillä ja yksityiskohdalla olisi useita visuaalisia ja toiminnallisia rooleja. Hän etsi rationaalista lähestymistapaa, joka ohjaisi muotoilun taustalla olevaa luovaa prosessia ja kiteytti lopulta koko elämänfilosofiansa muotoon ”Less is more”. (Ludwig Mies van der Rohe; Minimalism.) Tavoittelen samaa periaatetta työssäni.

Kontekstista (mediasta) riippumatta visuaalisen viestin ”erottuminen” edellyttää pelkistetyn ulkoasun lisäksi, että viestin elementit erottuvat riittävästi sekä toisistaan että ympäristöstään. Kuvaan voi luoda kontrasteja esimerkiksi erilaisilla materiaaleilla, mittasuhteilla, valaistuksilla, värisävyyllä, tekstuureilla ja tilajaolla. Kuvan, tekstin ja taustan ulkoasun lisäksi kontrasteja voi luoda myös sisällöllisesti vastakohtaisilla käsitepareilla, kuten ilo ja suru, hyvä ja paha tai elämä ja kuolema, joita rinnastamalla voi luoda kiinnostavia jännitteitä kuvan elementtien välille. Kontrasteja voi luoda myös yllättävien rinnastusten avulla.

Kun tavoitteena on välittää ymmärrettävä kuvallinen viesti, vastaanottajan kannalta on mielekästä, että viesti on sekä ulkoasultaan että sisällöltään mahdollisimman selkeä. Ymmärryksen kannalta on kuitenkin huomattava, että ”ennen kuin jokin voidaan nähdä jonakin, on jo nähty jotakin”, kuten Mikkonen (2005: 26) muistuttaa. Toisaalta, tulkintaa tarkentaa olennaisesti myös kuvan konteksti, kuten itse julkaisuväline, selventävä kuvateksti tai kuvan aiheeseen liittyvä tyyppillinen ominaisuus, lisuke tai tausta (Hatva 2009: 41).

Edellä mainitut periaatteet pätevät reaali maailmassa, jossa kosketuspintoja arkitodellisuuteen on kaikkialla. Asia on monimutkaisempi, kun tarkastellaan aikakautta, jonka ”arkitodellisuudesta” voi esittää vain valistuneita arvauksia. Pragmatistinen semiotiikka antaa kuitenkin eväitä tehdä joitakin perusteltuja oletuksia tietynlaisesta käyttäytymisestä tietyissä tilanteissa.

Graafisen suunnittelun monista osa-alueista julistesuunnittelua voi pitää selkeimpänä vertailukohteena tavalleni lähestyä arkeologian visualisointia. Juliste on eräänlainen graafisen suunnittelun peruselementti, jossa pyrkimyksenä on kiteyttää viesti yksinkertaisesti ja tehokkaasti – tavoitteena tulla huomatuksi ja ymmärretyksi nopeasti. Uskon, että soveltamalla esimerkiksi elokuvajulisteista tuttua vähäeleistä, mutta dramaattista kuvakieltä, on mahdollista luoda mielikuvia ja tunnelmia, jotka puhuttelevat hyvinkin laajaa kohdeyleisöä.

6.5 Luovan suunnitteluprosessin anatomiaa

Semiootikko Eero Tarasti (pers. comm. 3.12.2011) julistaa, että ”konflikti on luovuuden lähde”. Myös kuvataiteilija ja kirjailija Meiju Niskala (pers. comm. 8.12.2011) toteaa luovuuden kukoistavan, kun yllättävät asiat törmäävät; kahden toisiinsa liittymättömän asian rajapinnoilla syntyy uutta, mistä Niskala käyttää toisinaan ilmaisua ”arjen nyrjäytys”. Lauri Järvilehto (2009: 4) määrittelee luovuuden kyvyksi ”ohjata ajattelua ja toimintaa kohti uusia ja ennenkokemattomia suuntia”. Luovuuden voi määritellä myös yksinkertaisesti ongelmanratkaisukyvyksi.

Muotoilijan (kuten graafisen suunnittelijan) ja tutkijan työ muistuttavat sikäli toisiaan, että myös muotoilijan työ on jatkuvaa tutkimista, jonka tavoitteena on tuottaa uutta ymmärrystä ja sisältöä tiettyyn asiaan (Ruohonen 2009: 131). Kuten mikä hyvänsä tieteellinen tai taiteellinen luova työ, myös graafinen suunnittelu on luonteeltaan prosessi, jonka käännteitä on kuitenkin usein mahdotonta ennakoita. Oivallukset syntyvät harvoin työpöydän äärellä eikä ideoinnin kannalta välttämättömiä assosiaatioita voi pakottaa aikatauluihin.

Joitakin työvaiheita voi kuitenkin pyrkiä systematisoimaan. Kuvaillessaan luovan prosessin etenemistä Lauri Järvilehto (2009: 5) on havainnut suunnittelun sisältävän tyypillisesti viisi vaihetta, joita ovat ideoiden kerääminen, valikointi, luonnostelu, jalostaminen ja viimeistely. Kuvailen seuraavassa oman suunnitteluprosessini anatomiaa, joka noudattelee pitkälti samaa kaavaa. Huomaan ideoinnin tosin alkaneen jo kauan ennen, kun sain muotoiltua tutkimuskysymyksiä.

Olen jo vuosia pitänyt ”leikekirjaa” asioista, jotka ovat jollain tavalla inspiroineet tekemisiäni. Suurin osa materiaalista on kertynyt tiettyyn akuuttiin tarpeeseen, osa puolestaan varastoon siinä uskossa, että aineistolle olisi käyttöä myöhemmin. Kyseessä on sekalainen valikoima kuvia kiinnostavista visuaalisista ratkaisuista ja toisaalta täysin arkisista asioista, joiden epätavallinen konteksti tekee kuvan sisällöstä joko hauskan tai ”häiriintyneen” ja sellaisena mielenkiintoisen. Kuvia on kertynyt sekä sanoma- että aikakauslehdistä ja osan kuvista olen valokuvannut itse. Tarkkailen yhtä suurella mielenkiinnolla sekä luontoa että urbaania kaupunkiympäristöä. Keski-

tyn usein yksityiskohtiin ja kuvaan erityisen mielelläni tekstuureja erilaisista materiaaleista. Leikekirja sisältää paljon myös tekstejä; henkilöhaastatteluja, kirjaesittelyjä, museo- ja taide- näyttelyarvosteluja, omia muistiinpanoja sekä uutisia arkeologiasta – eli mitä hyvänsä, mikä on kulloinkin stimuloinut ajattelua ja assosiointia. Suurin osa kuvista tai teksteistä ei kuitenkaan liity millään tavoin arkeologiaan. Tämän jatkuvasti karttuvan kokoelman funktiona ei ole niinkään toimia ideapankkina sellaisenaan, mutta sitä silmäilemällä on helppo suggeroida itsensä sopivaan mielentilaan. Vastaavasti itselleen mieluisan musiikin kuuntelu tai elokuvien katselu on hyvä keino luoda ideoinnille otollinen tunnelma. On lopulta hyvin yksilöllistä, kuka mistäkin löytää inspiraationsa. Edellä kuvailemani ”ideoinnin katalysaattorit” ovat kuitenkin osoittautuneet toimiviksi itselleni ja varsinkin leikekirja toimii myös tässä tutkielmassa ideoinnin pohjana.

Olen koonnut arkeologian visualisointia ja tutkimuskysymyksiäni sivuavista irtoideoista aluksi hyvin kriiikkittömästi tekstimuotoisia listoja, joita olen edelleen täydentänyt, ryhmitellyt ja arvioinut uudelleen. Kun kuvitusideoita on kertynyt riittävästi, ideat on ollut käytännöllistä luokitella teemoittain – aluksi verraten väljin, myöhemmin tiukemmin kriteerein. Näin syntyneet kategoriat ovat sittemmin alkaneet ruokkia itseään ja uudet ideat on ollut helppo kanavoida valmiisiin lokeroihin. Tällä menetelmällä syntyvät tutkimusluvun 7 kaikkien alalukujen teemat.

Ideoiden jalostuksen kannalta oli mielekästä, että samaan teemakokonaisuuteen kuuluvat kuvitukset olisivat vaihtelevasta sisällöstään huolimatta visuaaliselta ulkoasultaan yhtenäisiä. Jotta hahmottaisin kokonaisuuden yhdellä silmäyksellä, tein tekstimuotoisten listojen rinnalle eräänlaisen miellekartan. Tätä kirjoittaessani suurin osa kuvituksista on kuitenkin edelleen vain kuvina mielessäni tai tekstinä paperilla. Osasta on korkeintaan karkea lyijykynähahmotelma.

Ideoiden viimeistely saattaa kuulostaa lähinnä loppusilaukselta. Edessä on kuitenkin vielä useita työvaiheita, kuten kuvaamieni esine- ja taustakuvien lopullinen valinta sekä näiden muotoilu ymmärrettäväksi visuaaliseksi viestiksi. Käytän toisinaan niin sanottua montaaiteknikkaa, jossa kuvitus rakentuu useasta päällekkäisestä kuvasta. Kyetäkseni ilmaisemaan tiettyjä kuvitusideoita riittävän selkeästi, kaikkea tarvittavaa kuvamateriaalia ei ole aina ollut mahdollista tuottaa itse. Näissä tapauksissa on tehtävä valintoja myös tarvittavien täydentävien kuvien käytöstä. Joissakin tapauksissa myös teksti on olennainen osa visuaalista ulkoasua.

Esittelen luvussa 7 varsinaisen tutkielmani, jossa tarkastelen lähdeaineistoni avulla, millaisia mahdollisuuksia valokuvaus ja graafinen suunnittelu tarjoavat kivikauden löytömateriaalin esittelyyn. Lähestymistapani on aluksi hyvin esinekeskeinen, mutta tarkastelen lopuksi, millaisia ulottuvuuksia kuvitukset voivat saada, kun yhtenä visuaalisena toimijana on ihminen.

7 Tutkimus

Pyrin avaamaan uusia näkökulmia arkeologian ja esihistorian kuvittamisen pitkään traditioon. Tarkastelen, millaista lisäarvoa graafinen suunnittelu voi tarjota arkisen löytöaineiston esittelyyn. Tavoitteenani on tarjota helposti ymmärrettäviä visuaalisia vihjeitä katsojalle, jolla ei ole tarvittavaa, aiempaan kokemukseen perustuvaa kykyä tulkita näkemäänsä. Sen sijaan, että tarjoaisin valmiita vastauksia, pyrin luomaan kuvia ja tunnelmia, jotka herättävät pohdintaa. Tässä mielessä tavoitteeni ovat sävyiltään pedagogisia.

Pidän erityisen kiehtovana mahdollisuutta tuottaa visuaalisesti niin yksinkertaista ja pelkistettyä kerrontaa, että kuvien sisältö avautuisi katsojalle ilman selostetekstien apua. On selvää, ettei näin minimalistista lähestymistapaa voi soveltaa kaikkeen, mutta joidenkin perusasioiden selventämisessä menetelmä on mielestäni ylivertainen. Tämä edellyttää luonnollisesti, että viestin vastaanottajalla on käsitys esimerkiksi siitä, että kivi on materiaalina yleisesti ottaen suhteellisen kova. Kun kaikkea ei tarvitse pukea sanoiksi, huomion voi kiinnittää kiven muihin ominaisuuksiin, jolloin katsojan ymmärrystä voi lisätä ohjailemalla tulkintaa tiettyyn suuntaan.

Vastaavasti esimerkeissä, joissa tarkastelen ihmisen läsnäolon vaikutusta kuvan tunnelmaan, katsojalla on oltava käsitys siitä, että eleet ja ilmeet kuvastavat tiettyjä tunnetiloja, joiden tulkinta puolestaan riippuu asiayhteydestä. Esimerkiksi nauru voi kuvastaa yhtä hyvin iloa ja huumorintajua kuin halveksuntaa. Vastaavasti kyynel voi olla merkki epätoivosta, katkeruudesta, kivusta tai surusta ja toisaalta onnesta tai vaikkapa jälleennäkemisen riemusta. Näistä tunneilmaisujen nyansseista on syytä olla tietoinen, varsinkin kun kuvitusmetodinä on valokuva.

Kun tavoitteena on luoda ymmärrettävää kuvakerrontaa, joka perustuu joko tietyn materiaalin ominaisuuksiin tai inhimillisiin emootioihin, on luotettava siihen, että katsojan kokemusmaailmassa on riittävästi kosketuspintoja ja vertailukohteita kuvan tulkintaan. Suunnittelun kannalta tässä ovat apuna pragmatistinen semiotiikka (teoreettisesti) sekä omakohtainen elämäkokemus (käytännöllisesti). Katsojan kannalta tulkinnan apuna ovat henkilökohtaisten kokemusten lisäksi tietoisuus ihmisen fyysisistä ominaisuuksista ja henkisestä kapasiteetista yleisesti.

Kertaan seuraavassa lyhyesti muutamia huomioita, jotka ovat vaikuttaneet osaltaan tutkimukseni temaattisiin valintoihin. Arkeologian opiskelijoiden analyysseissa Kansallismuseon esihistorianäyttelystä (HY 2009) painottuu tarve tehdä arkeologiasta ja esihistoriallisesta esineistöstä

yleisesti ottaen ymmärrettävämpää ja siten merkityksellisempää. Myös Ehrnsten (2011: 18) korostaa kävijätutkimuksessaan, että ”katsoja haluaa ymmärtää näkemäänsä”.

Merkityksen muodostuksen lähtökohtana on oltava jonkinlaisen henkisen sillan rakentaminen menneisyyden ja nykyisyyden välille korostamalla esimerkiksi paikallisuutta tai tekemällä tunnetuksi arkeologin työtä. Elämykseen ei kuitenkaan tarvita suurellisia keinoja vaan sellaisen voi tuottaa myös hienovaraisesti. (Kaivonurmi 2008: 51, 53–55.)

Ulla Lähdesmäki (1995: 15) esittää lisäksi terävän huomion: ”Miksi latistaa ainutlaatuinen esine osaksi arkeologista aineistoa, vaikka sen avulla voisi hahmottaa esimerkiksi tuhansia vuosia sitten eläneiden ihmisten yhteisöllisyyttä tai luovuutta ja kykyä ilmaista itseään?”

* * * * *

Jatkuvuus menneisyyden ja nykypäivän välillä ilmenee kuvituksissani monin eri tavoin. Tietyn materiaalin tai esinetyypin muinaisen ja nykyisen edustajan rinnastus helppotajuisen kuvallisen analogian avulla on ilmeisin ja samalla helpoin tapa yhdistää eri aikakausia toisiinsa. Tarkastelen luvussa 7.2 erityisesti tätä lähestymistapaa.

Aikakaudet kohtaavat myös luvussa 7.3, jonka sävy on puolestaan huomattavan rento – vastapainona perinteiselle historiankirjoitukselle ja -kuvitukselle. Tässä luvussa kivikauden artefaktit ovat toimijoina kuvituksissa, joiden ulkoasua luonnehtii leikittelevä typografia (tekstielementtien muotoilu) ja sisältöä puolestaan sanojen kaksoismerkityksistä syntyvät assosiaatiot.

Tarkastelen luvussa 7.4 mahdollisuuksia kuvittaa menneisyyttä valokuvan avulla. Keskityn erityisesti tilannerekonstruktioihin, joissa toimijana on ihminen. Pyrin osoittamaan, että hyvin tuotettu (pseudo)realistinen valokuva tarjoaa paitsi vaihtoehdon piirroskuvituksille myös uusia kiinnostavia ulottuvuuksia, joilla muinaisten esivanhempiemme elämää voi elävöittää.

Luku 7.5 on luonteeltaan pohdiskelua. Olen valinnut tarkastelun kohteiksi materiaallisen kulttuurin ilmentymiä, joiden (mahdollisia ja todennäköisiä) merkityksiä ja henkisiä ulottuvuuksia on harvoin kuvitettu, ja jotka ovat siksi hedelmällisiä spekulatioille. Tämä tarjoaa puolestaan täydellisen lähtökohdan kannustettaessa myös yleisöä osallistumaan itse tulkintaprosessiin, minkä voi hyvällä syyllä olettaa lisäävän kiinnostusta tieteenalaan.

Aloitin tutkielmani kuitenkin tarkastelemalla itse artefakteja uudessa valossa – kirjaimellisesti. Lukua 7.1 voi luonnehtia lyyriseksi johdannoksi, jonka lähestymistapa on lähinnä esteettinen.

7.1 Artefakti – esteettinen lähestymistapa

Monet kiviesineet ja muut kivikauden artefaktit ovat muotoilultaan äärimmäisen funktionaalisia ja siksi kiehtovia jo sellaisenaan. Tarkoitin funktionaalisuudella objektin ilmeiseen käyttötarkoitukseen soveltuvan muotoilun ja materiaalivalintojen lisäksi myös näihin sisältyviä mahdollisia symbolimerkityksiä. Vaikka emme koskaan ymmärtäisi täysin (muinaisen) esineen kaikkia toiminnallisia ominaisuuksia, niiden avulla on mahdollista herätellä monenlaista pohdintaa artefaktin elinkaaresta, kuten esineen merkityksestä valmistajalleen tai käyttäjälleen ja toisaalta löytäjälleen. Esineen monet merkitykset sekä näihin sisältyvät toiminnallisten, henkisten ja esteettisten arvojen välinen suhde ovat kaikkiaan hedelmällinen lähtökohta lähestyä aihetta.

Pohdiskelematta tässä kuitenkin enempää esineillä opettamisen pedagogisia ulottuvuuksia, keskityn esinekuvitukseen sellaisenaan. Jätän toistaiseksi huomiotta artefaktin alkuperäisen löytökontekstin sekä siitä otetun valokuvan julkaisufoorumin, jotka toki muutoin vaikuttavat olennaisesti sekä esineen että kuvan tulkintaan. Tarkastelen näin ollen esinettä sellaisenaan, ympäristöstään eristettynä fyysisenä objektina, jonka muodosta ja materiaalista pyrin löytämään ensisijaisesti kiinnostavia yksityiskohtia ja tekstuureja. Löytääkseni uusia näkökulmia aineiston visualisointiin lähestymistapani on estetisoiva ja tavoittelemani mielikuva lyyrinen.

Esihistoriaa esittelevissä museonäyttelyissä mielenkiinnon herääminen on edellytyksenä sille, että kävijä tutustuu näyttelyyn, vaikka esineistön olemus ei ensisilmäyksellä avautuisikaan. Esimerkiksi massasta (tavalla tai toisella) edukseen erottuvat kuvat, poikkeukselliset kuvarajaukset ja konventionaalisten mittasuhteiden horjuttaminen toimivat erinomaisesti tällaisina huomion herättäjinä, joiden avulla näyttelyn kerrontaa voi lisäksi jäsenellä tehokkaasti – välilehtien tapaan. Kaikenlaiset kontrastit, vastakohtat ja äärimmäisyydet toimivat aina, kun tavoitteena on luoda vähäeleistä, mutta sittenkin dramaattista ja ilmeikästä kuvakerrontaa.

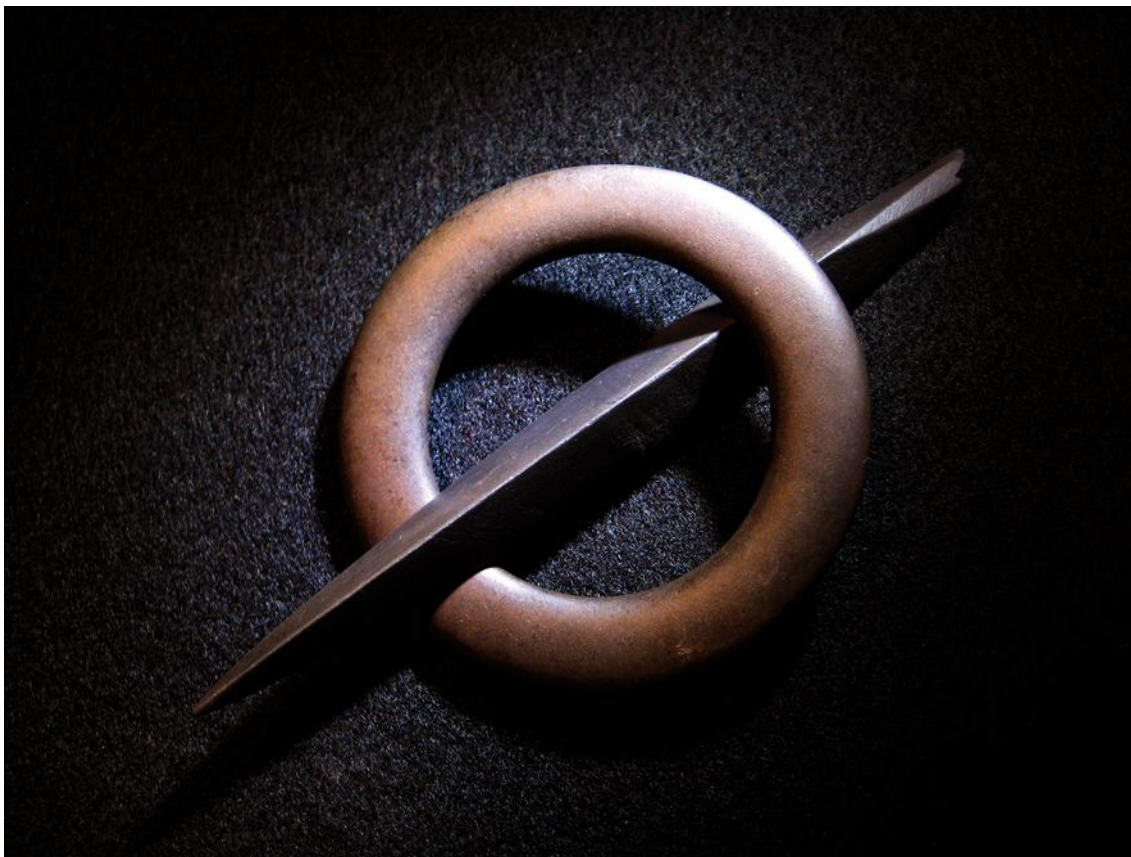
Suomalainen kivikauden esineistö on kuitenkin fragmentaarista, usein vieläpä pienikokoista ja sellaisena yleisön silmissä vaatimatonta. Myös asumuspainanteiden hahmottaminen on vaikeaa eikä tarjolla ole liioin monumentaalirakennelmia kivikaudelta, jätinkirkkoja lukuun ottamatta. Tämän näennäisen ongelman voi kuitenkin kääntää mahdollisuudeksi ainakin osittain.

Voimakkaasti suurennetut yksityiskohdat ovat itsestäänselvyys, kun tarkastellaan esineiden diagnostisia piirteitä tai käyttöjälkiä. Kiehtovat veistokselliset muodot ovat kuitenkin ominaisia *kaikille* kiviesineille, iskoksista alkaen. Tarkennusta lähentämällä minimaalisesta on mahdollista tehdä monumentaalista – tai mikrolitistä megalitti. Vähemmän on kirjaimellisesti enemmän.



Kontrasti. Esinekuvat esitetään usein neutraalilla taustalla tai irrotettuna kokonaan taustastaan. Kun artefaktit esiintyvät kuvina julkaisuissa tai objekteina museonäyttelyssä, ne ovat joka tapauksessa jo poissa alkuperäisestä kontekstistaan. Koska muut taustavaihtoehdot eivät ole näin ollen sen ”epätodempia”, halusin tutkia, miten erilaiset tekstuurit vaikuttavat kuvan olemukseen. Yläkuvan tausta on samaa kivilajia kuin itse artefakti, mutta kontrasti syntyy materiaalin (piin) sävyeroista. Alakuvassa, jossa tausta ja artefakti ovat sävyiltään lähellä toisiaan, tarvittava kontrasti syntyy tekstuureista, valaistuksesta ja kuvan terävyydalueesta.





Muotoilu. Neoliittisella kivilaudella yleistyneet hiotut kiviesineet herättävät kunnioitusta hienostuneella muotoilullaan tänäkin päivänä. Erilaiset liuskeet ovat suhteellisen pehmeitä kivilajeja, mikä on epäilemättä kannustanut kokeilemaan materiaalin muotoiluominaisuuksia – ja samalla myös kädentaiteiden ja mielikuvituksen rajoja. Vaikka mieltymys symmetriaan on syntynyt esineistön perusteella jo varhain paleoliittisella kivilaudella, geometrinen muotoilu on hioutunut huippuunsa monissa liuskerenkaissa ja ns. Pyheensillan nuolenkärjissä. Syventyessään vasarakirveen kairausjälkeen (alakuvassa) voi pohtia, miksi työ on jäänyt kesken.



KM 9679:1 vasarakirveen teelmä



Luontoon. Näissä esimerkeissä kontrasti artefaktin ja taustan välillä syntyy ennen kaikkea tekstuureista. Halusin tutkia, millainen vaikutelma syntyy, jos esine sijoitetaan luonnolliseen ympäristöön, näissä tapauksissa jäkälien sävyttämään mikrokosmokseen. Näissä toteutuksissa on erityisen vahva viittaus luontoon, minkä tarkoituksena on herättää katsojassa mielikuvia elämäntavasta, olosuhteista ja siitä todellisuudesta, joka esineiden tekijöillä on ollut. Luonto on täynnä hämmästyttäviä ja herkkiä yksityiskohtia – jopa niin, että näissä esimerkeissä esineet melkeinpä ”häiritsevät” sellaisenaan kaunist ja lähes abstraktia luonnonrauhaa.



7.2 Artefakti ja artefakti – analogiat apuna

Monien esinetyyppien kuten astioiden, aseiden ja työkalujen arkkityypit ovat syntyneet kivi-kaudella, vanhimmat jopa miljoonia vuosia sitten jo ennen *Homo sapiensin* eriytymistä omaksi lajikseen. Erityisesti kiviesineiden säilyminen on ikäänsä nähden ylivertaista verrattuna esimerkiksi huomattavasti nuorempiin, metallikausien vastaaviin esinelöytöihin. Toisaalta kivikauden löytöaineisto on olemukseltaan kaksijakoista; tyypillisesti erittäin hyvin säilyneen kiviesineistön sekä äärimmäisen huonosti säilyneen orgaanisen materiaalin välinen kontrasti on huomattava, erityisesti Suomen olosuhteissa. Myös tätä piirrettä on mahdollista dramatisoida.

Yleisön ymmärryksen ja kiinnostuksen kannalta on tärkeää, että menneisyyden ja nykypäivän arkitodellisuudesta on löydettävissä konkreettisia yhtymäkohtia, joihin esinelöydöt tarjoavat runsaasti mahdollisuuksia. Esimerkiksi tietyn esinetyypin muinaisen ja nykyisen edustajan rinnastus helppotajuisen visuaalisen analogian avulla on ilmeisin ja samalla helpoin tapa luoda jatkuvuutta eri aikakausien välille. Koska jokainen pystyy kuitenkin kuvittelemaan, miltä kivikirves tai nuolenkärki ja näiden modernit vastineet näyttävät rinnakkain, keskityn tarkastelemaan asiaa hieman toisesta näkökulmasta.

Kiviesineen muodon voi hahmottaa visuaalisesti, mutta sen muut ominaisuudet eivät avaudu pelkästään katsomalla. Parhaimmistakaan valokuvista tai esineistä museovitriinissä ei välity sellaisenaan materiaalin tuntu tai ne keskeiset syyt, jotka ovat vaikuttaneet juuri tietyn kivilajin valintaan tiettyyn käyttötarkoitukseen. Asioita voi toki kuvailla sanallisesti, kuten vastaavassa tilanteessa on yleensä tapana toimia. Painottaakseni kuitenkin graafisen suunnittelun keinovalikoimaa, pitäydyn äärimmäisen pelkistetyssä kuvakerronnassa, jonka vahvuutena on halutun viestin ymmärrys välittömästi – helposti tunnistettavan visuaalisen paralleelin avulla.

Tarkastelen seuraavissa esimerkeissä piin ominaisuuksia kahdesta syystä. Ensinnäkin pii on kivilaji, jota ei esiinny luontaisesti Suomen kallioperässä. Siksi myöskään sen ominaisuudet eivät ole todennäköisesti tuttuja suurimmalle osalle nykypäivän yleisöä. Toisaalta piin tietyt fysikaaliset ominaisuudet tekevät tästä monikäyttöisestä muinaisesta tuontitavarasta varsin monipuolisen raaka-aineen. Jokainen, joka on saanut haavan sormeensa käsitellessään tuhansia vuosia vanhaa pii-iskosta, tietää sen olevan erittäin terävä edelleen – puhumattakaan sen käyttökelpoisuudesta tulen teon välineenä, minkä merkitystä ei ole tarpeen edes perustella.



Analogiat. Nämä esimerkit edustavat puhtaimmillaan ajatusta siitä, että tiettyjä asioita ja ominaisuuksia voi kuvailla visuaalisesti niin yksinkertaisesti, ettei sanoja tarvita lainkaan. Mielekäs vaihtoehto, joka säästää ”lukijaa”. Halusin lisäksi alleviivata visuaalisesti jollakin tavoin kiven ominaisuuksien pysyvyyttä ja muuttumattomuutta. Saadakseni kuviin sisällytettyä myös tämän ajallisen ulottuvuuden, päädyin käyttämään taustana ruosteista metallipintaa, jotka viittaa katoavaisuuteen – tässä tapauksessa ikonisesti, indeksisesti ja myös symbolisesti. Ruoste kivesineiden taustalla arvelutti aluksi, mutta tuntui lopulta sittenkin hyvin luontevalta.



7.3 Artefakti ja teksti – kaksoismerkityksiä

Typografia on graafisen suunnittelun keskeisimpiä osa-alueita. Esimerkiksi julisteen kaltainen visuaalinen viesti voi muodostua yhtä hyvin pelkästä kuvasta kuin pelkästä tekstistä, joskin useimmiten näiden yhdistelmästä. On huomattava, että myös teksti voi olla kuvan kaltainen.

Typografian eli tekstielementtien muotoilun avulla graafinen suunnittelija voi vaikuttaa viestin ulkoasuun ja tunnelmaan, ja näin osaltaan myös viestin sisältöön ja edelleen merkitykseen. Typografia on näin ollen käsitteenä huomattavasti laajempi kuin ”tekstin sommittelu taittoon”. Pelkästään kirjasinleikkauksia (fontteja) on tuhansia ja niillä on kullakin oma karaktäärinsä. Fontin valintaa voi perustella vaikkapa siitä syntyvien mielikuvien soveltuvuudesta tietyn aikakauden yleiseen muotokieleeseen, olipa kyse tietyistä vuosikymmenestä tai -tuhannesta.

Typografiaan kiinnitetään valitettavan harvoin huomiota tieteellisissä julkaisuissa, joissa keskeistä on luonnollisesti sisältö. Sen sijaan esimerkiksi populaarijulkaisuissa ja näyttelysuunnittelussa asiaan suhtaudutaan vapaammin, jolloin typografian lukemattomia mahdollisuuksia myös sovelletaan laajemmin ja kaikkiaan mielikuvitukseksikaammin. Tästä syystä lähestymistapani on huomattavan rento – vastapainona perinteiselle historiankirjoitukselle ja -kuvitukselle.

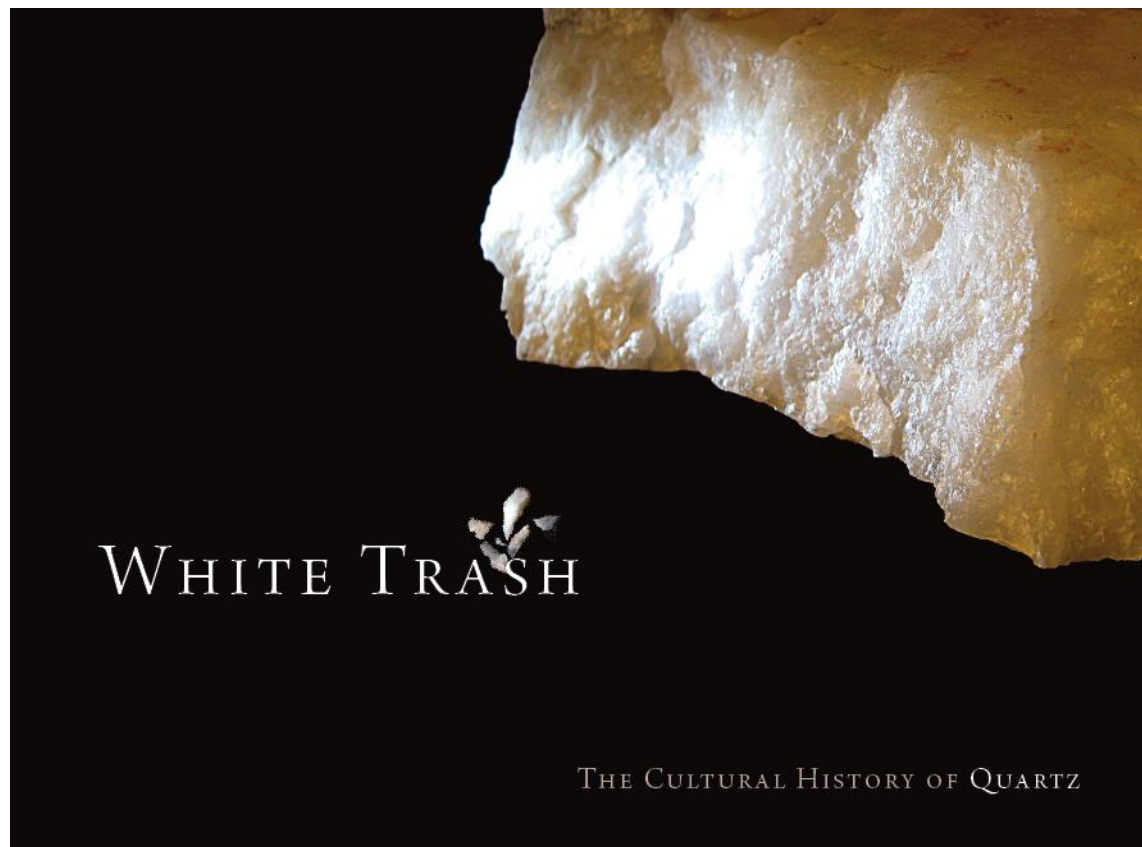
Tässä luvussa kivikauden artefaktit ovat keskeisinä toimijoina tekstipainotteisissa kuvituksissa, joiden lähtökohtana ovat sanojen tai käsitteiden kaksoismerkityksistä syntyvät assosiaatiot. Arkeologiseen esineistöön yhdistettynä varsin arkipäiväiset ilmaisut saavat uusia merkityksiä, joiden sisältöä voi vieläpä korostaa typografialla, joka on ulkoasultaan leikittelevä. Tekstielementteihin elimellisesti kytkeytyvien artefaktien lisäksi vahvat kontrastit ja minimalistinen ilmaisutapa ovat keskeisessä roolissa myös näissä kuvituksissa. Havainnollistan asiaa muuttamalla kuvitteellisella esimerkillä – kiviesineitä ja -teknologioita käsittelevän julkaisun kannella.

Sanotaan, että vakavalla asialla ei saa leikkiä. Huolimatta pyrkimyksestä tieteelliseen eksaktiuteen, arkeologia on parhaimmillaan myös hauska ihmistiede, minkä välittäminen yleisölle ei ole mielestäni huono asia. Tarkoitukseni ei ole kuitenkaan tehdä muinaistutkimuksesta naurettavaa. Päinvastoin. Vaikka seuraavat esimerkit eivät varmasti lisää niinkään ymmärrystä arkeologiasta tai esihistoriasta, näen lähestymistavan kuitenkin kiinnostavana vaihtoehtona esimerkiksi uudentyyppiseen näyttelyviestintään sekä edellä mainitsemaani kansisuunnitteluun.

Mainittakoon, että ideoidessani tätä lähestymistapaa, kiviesineisiin luontevasti kytkeytyviä ilmaisuja ja terminologiaa löytyi huomattavasti helpommin englannin- kuin suomenkielestä.

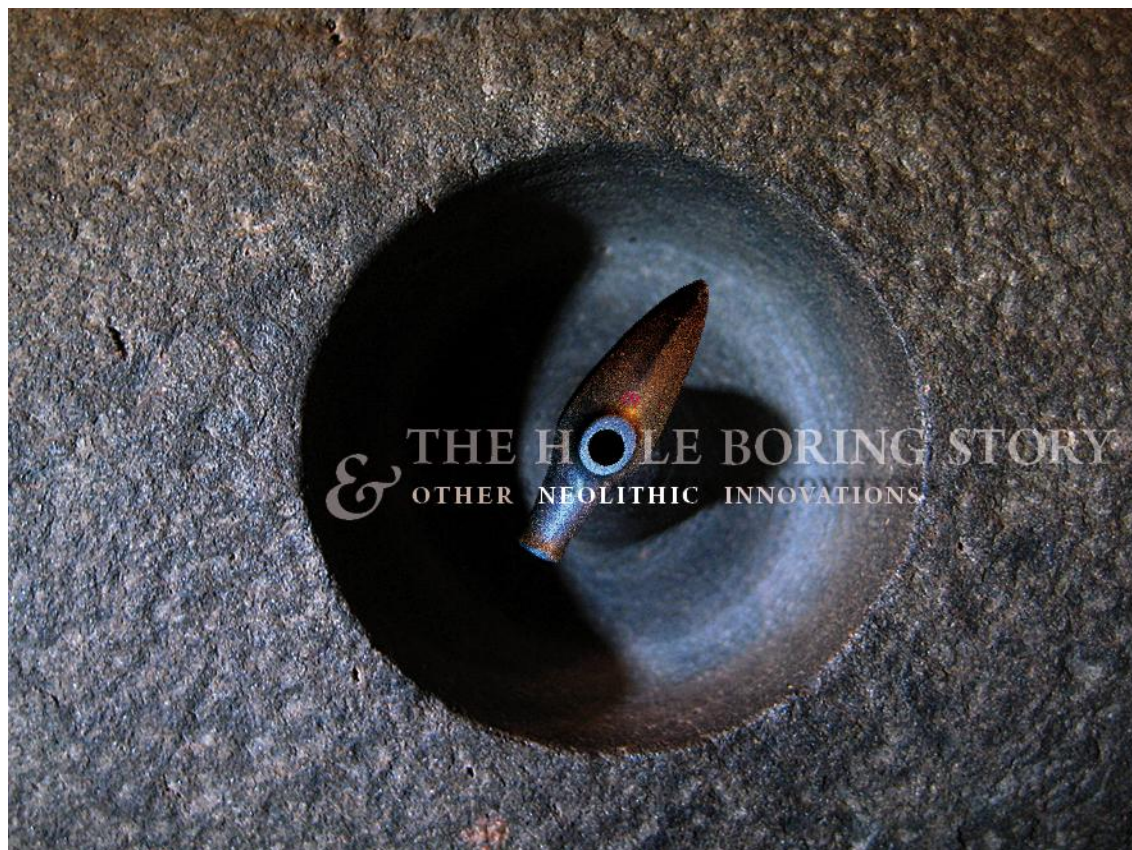


Rentous 1. Kiviesineisiin ja -teknologioihin liittyvät englanninkieliset termit inspiroivat kokeilemaan "vakavaan" aiheeseen hieman kepeämpää lähestymistapaa. Sanojen kaksoismerkitykset herättivät monenlaisia assosiaatioita, jotka avasivat kiinnostavan maailman ja johdattelivat tutkimaan tätä tematiikkaa. Jotta ideat eivät olisi jääneet leijaillemaan irrallisina ilmaan, tuntui välttämättömältä sitoa ne konkreettisesti johonkin. Näin syntyi ajatus sarjasta kuvitteellisia monografioita, joiden aihepiiri liittyy kivilajeihin, kiviesineisiin ja kiviteknologioihin kivikaudella. Jätän lukijan pohdiskeltavaksi, millainen maailma kunkin teoksen sisältä avautuu.





Rentous 2. Sanojen kaksoismerkitysten lisäksi aihetta voi lähestyä muillakin tavoin leikkimielisesti, jolloin esimerkiksi oikeakielisyydellä ei ole suurta merkitystä. Olennaisempaa on yllätyksellisyys. Monet tutut käsitteet ja sanaparit ovat juurtuneet niin syväälle tajuntaan, että lukijan ajatus toimii usein katsetta nopeammin. Tällaisia ennako-odotuksia voi "nyrjäyttää" vaihtamalla tietyn sanan tilalle toinen sana, joka muistuttaa paitsi ulkoisesti myös kuulostaa riittävän samankaltaiselta kuin alkuperäinen, välitön assosiaatio. Näin syntyy jännitteitä, jotka voi toki ohittaa olankohautuksella, mutta jotka saattavat jäädä kytemään mieleen.



7.4 Ihminen – realismia rekonstruktioihin

Arkeologisen kenttädokumentoinnin lisäksi menneisyydestä on tuotettu erilaisia kuvitettuja rekonstruktioita yli sadan vuoden ajan. Kuvituksissa heijastuvat tyypillisesti sekä viimeisin arkeologinen tutkimustieto että ajalle ominaiset kuvitustyyli. Kuvitustapoina ovat olleet lähes poikkeuksetta piirroksiset ja maalaukset. Menneisyyttä on toisaalta elävöitetty yli sadan vuoden ajan myös elokuvissa, joiden kerronta perustuu puolestaan (liikkuvaan) valokuvaan.

Tätä taustaa vasten on hämmästyttävää, miten vähän valokuvan mahdollisuuksia on hyödynnetty menneisyyden kuvittamisessa kaikkiaan. Suurin syy lienee harhakuva siitä, että toteutus olisi hankalaa tai jopa mahdotonta, sekä mielikuva toteutuksen korkeista kustannuksista. Elokuva- ja media-alan tuotannot ovat tunnetusti kalliita. Arkeologian ja museoalan reaali maailmassa ylimääräistä rahaa on sen sijaan tarjolla harvoin. Yhtälö on kieltämättä hankala ja kaipaisi pohdintaa, mihin ei ole tässä kuitenkaan mahdollisuutta. Uskon ratkaisuja silti löytyvän.

Esihistoriakuvituksilla on taipumus olla ilmaisultaan staattisia, steriilejä ja vakavia, minkä lisäksi kuvat ovat usein vieläpä hyvin kiiltokuvamaisia. Siksi kuvituksista välittyy usein varsin romanttinen kuva menneisyydestä, mikä johtuu uskoakseni (ei niinkään kuvittajan) vaan tutkijan varovaisuudesta tulkinnoissaan. Toki poikkeuksiakin löytyy. Yksinkertainen ratkaisu tähän liiallisen ”puhtoisuuden” ongelmaan on ronskimpi kuvitus, jonka ei tarvitse olla kuitenkaan yliampuva.

Orgaanisen materiaalin huono säilyvyys on harmillista sikäli, että kokonaiskuva kivikaudesta jää väistämättä epätäydelliseksi. Niinpä esimerkiksi ”Suomessa” tuolloin eläneiden yksilöiden ulkoista olemusta ja mahdollista tarvetta koristautua voi korkeintaan arvailla. Pidän siksi kiinnostavana vaihtoehtona hyödyntää sekä arkeologista että etnografista tutkimusaineistoa, jota on käytettävissä esimerkiksi tatuoinneista ja ihomaalauksista eri puolilta maailmaa esihistoriallisina aikoina. Koska pyrin löytämään uusia ilmaisutapoja, tätäkin asiaa on syytä ainakin harkita.

Valaisen tässä luvussa näkemystäni valokuvien käytöstä esihistorian elävöittämisen välineenä. Käytän luonnosmaisina esimerkkeinä kahta elokuvaa, joissa menneisyyden rekonstruointi on mielestäni onnistuttu ratkaisemaan taitavasti ja uskottavasti. Ajallisesti elokuvat sijoittuvat paleoliittiselle kivikaudelle (Quest for Fire 1981) sekä viikinkiaikaan (Valhalla Rising 2009). Vaikka tutkielmani painottuu Suomen kivikauteen, en ole antanut elokuvien epookkien rajoittaa valintojani, sillä olennaista on kuvista välittyvä tunnelma. Olen lisäksi pyrkinyt valitsemaan tilanteita ja yksityiskohtia, joita esihistorian kuvituksissa näkee harvoin, jos lainkaan. Näin ollen kuvilla on itse kuvitustekniikan (valokuvan) lisäksi uutuusarvoa myös sisältönsä puolesta.



Realismi 1. Halusin tutkia valokuvan mahdollisuuksia esihistorian kuvaamisessa. Tekniikkaa (pysäytyskuvia ihmisistä) ei ole tietääkseni käytetty painetuissa tai sähköisissä medioissa, joten vertailukohteita oli haettava elokuvista, joissa eri aikakausien rekonstruktiot ja lavastukset ovat itsestäänselvyys. Tämän ja seuraavan sivun kuvaruutukaappaukset ovat elokuvasta *Quest for Fire* (1981). Näissä esimerkeissä on olennaista kiinnittää huomio eleisiin ja ilmeisiin erilaisten tunnetilojen ilmentäjänä sekä tunnelman luojana. Myös ihomaalauksiin ja tatuointeihin uskalletaan harvoin ottaa kantaa edes piirroskuvituksissa, vaikka syytä ehkä olisi.



Realismi 2. Uskottavien ihmis- tai maisemarekonstruktioiden luomista pidetään hankalana ja kalliina. Uskon silti, että näkemyksellinen ja asialleen vihkiytynyt tuotantotiimi voi saada ihmeitä aikaan. Oma näkemykseni on, että tuotantoja olisi mahdollista realisoida joko perinteisenä tiede- tai taideapurahatutkimuksena. Toisaalta, pioneeri- ja pilottiprojekteissa toimitaan toisinaan myös niin, että työtä tehdään aluksi ilman rahallista korvausta. Tämä tietysti edellyttää, että mahdollisuus osallistua uutta luovaan ja rajoja rikkovaan tuotantoon koetaan itsessään riittävän motivoivana ja palkitsevana. Epäilemättä hankalaa, mutta ei mahdotonta.



Realismi 3. Tämän ja seuraavan sivun kuvaruutukaappaukset ovat elokuvasta Valhalla Rising (2009). Näissä esimerkeissä on olennaista kiinnittää huomio henkilöahamojen ja tapahtumien rosoisuuteen, uhkaavaan tunnelmaan ja brutaaliuteen. Kun tapahtumat sijoittuvat kaukaiseen menneisyyteen, vaikutelma on "realistisempi", jos hahmot eivät ole liian siloteltuja. Myös mahdollinen huoli yksityiskohtien uskottavuudesta voidaan kiertää kuvarajauksilla tai kohteen etäisyydellä. Kun rajaus on riittävän tiivis, paleoympäristön "oikeellisuus" on epäolennaista ja vastaavasti, jos tietyt detaljit arveluttavat, kohde voidaan etäännyttää viitteeksi taustalle.



Realismi 4. Marc Marmont (1963: 167–168) kritisoi museoiden taipumusta pitäytyä juhlavissa teemoissa ja ”suurissa kertomuksissa” kuvaillaan historiallisia ja sosiaalisia prosesseja, joita väkivalta usein sävyttää. ”Missä ovat vahvat tunteet ja elämän pimeä puoli? Miksi näyttelyjä luonnehtivat niin harvoin intohimo, vastenmielisyyttä tai pahuus?” Väkivallan monet muodot ovat tuttuja elokuvista ja arkirealismista, ja on ymmärrettävää, ettei tätä puolta ihmisyydestä haluta lietsoa enempää. Kuvaston ei tarvitse olla niin brutaalia kuin valitsemisessäni kuvissa, mutta halusin herätellä pohdintaa ja tutkia tämänkin ulottuvuuden visuaalisuutta.

7.5 Ihminen – emotionaalisen toimijana

Ihmiset ovat yleisesti ottaen varsin kiinnostuneita arkeologiasta (Holtorf 2007), osittain sen vuoksi, että alaan liittyy paljon selittämätöntä tai ainakin sellaiselta tuntuva mystiikka (Laventola 2007: 43). Ihmismieltä kiehtoo kaikki salaperäinen ja uteliaisuutta stimuloiva materiaali. Suomesta ei kuitenkaan tunneta populaariarkeologian mielellään glorifioimia hahmoja, kuten Lucy tai Ötzi. Myös sensaatiomaiset suoruumiit sekä megaliitit loistavat poissaolollaan. Mitä siis voisimme tarjota vastineeksi kivikaudelta – hammaskiillettä, kvartsi-iskoksia ja siitepölyä?

Esittelin aiemmin tässä luvussa muutamia näkemyksiä, joita soveltamalla voi pyrkiä herättelemään uudenlaista kiinnostusta (yleisön silmissä vaatimattomaan) löytöaineistoon. Nämä lähestymistavat voivat toki ratkaista joitakin ongelmia, mutta eivät kaikkia, sillä yleisö on tyypillisesti kiinnostunut löydöistä, jotka ovat näyttäviä, sensaatiomaisia tai monumentaalisia sellaisenaan.

Tällaisten löytöjen puuttuessa suomalaisesta kivikauden löytöaineistosta lähes täysin, ongelmaa on mielekästä lähestyä toisin. Palautan tässä yhteydessä mieleen uuden museologian keskeisiä oivalluksia, kuten pyrkimyksen rohkaista yleisöä itsenäiseen ajatteluun valmiiden ”totuuksien” sijaan (esim. Hooper-Greenhill 1999b: 12; 1999c: 67) sekä museolaitoksen tarpeen hakea jatkuvasti rajojaan kommunikoimalla ympäristönsä kanssa (Rönkkö 2007b: 247).

Keskityn siksi tarkastelemaan muutamia kivikauden materiaalisen kulttuurin ilmentymiä, joiden merkityksiä ja henkisiä ulottuvuuksia on harvoin kuvitettu, ja jotka ovat siksi hedelmällisiä spekulatioille. Tämä tarjoaa puolestaan täydellisen lähtökohdan kannustettaessa yleisöä vahvempaan vuorovaikutukseen ja tekemään omia tulkintoja näkemästään. Mahdollisuus osallistua tulkintaprosessiin tarjoaa yleisölle kanavan luoda itse merkityksiä menneisyyden ja nykypäivän välille, minkä voi puolestaan hyvällä syyllä olettaa lisäävän kiinnostusta tieteenalaan.

Esittelen seuraavaksi muutamia lähestymistapoja kahden temaattisesti hyvin erilaisen kokonaisuuden kuvittamiseen. Tavoitteenani on ennen kaikkea herätellä pohdintaa ja kysymyksiä sen sijaan, että tarjoaisin valmiita vastauksia, joita en pysty tämän tutkielman puitteissa edes antamaan. Painotan, että kuvitukseni ovat sisällöltään hyvin vapaamuotoisia tulkintoja, joiden lähtökohdina ovat omat spekulatiotni itseäni pitkään askarruttaneista aiheista. Otan täyden vastuun näkemyksistäni, joilla ei ole tässä niinkään tieteellistä relevanssia, mutta joiden avulla pystyn demonstroimaan lähestymistapaani, joka kannustanee pohdiskelemaan. Mainittakoon, että olen saanut tukea osalle ajatuksistani muutamista viimeaikaisista tutkimuksista, jotka ovat osaltaan vahvistaneet visuaalisia tulkintojani. Mainitsen näistä erikseen tapauskohtaisesti.

Temaattisia aiheita valitessani halusin tarkastella ensinnäkin esineryhmää, joka on kivikauden löytöaineistossa niin tavanomainen, ettei se yleensä herätä suuria intohimoja ja ehkä juuri siksi myös sivuutetaan usein vähäpätöisenä. Tarkoitin tällä kvartsi-iskoksia ja -esineistöä. Koska ”tulkinnat” tästä aikoinaan merkittävästä raaka-aineesta rajoittuvat tyypillisesti siitä valmistetun artefaktin tunnistamiseen, esineen ilmeisen käyttötarkoituksen kuvailuun tai valmistus- ja käyttöjälkien diagnosointiin, kvartsin edustamat muut mahdolliset mutta todennäköiset alkuperäiset merkitykset jäävät vähälle huomiolle ja jopa tiedostamatta. Haluan siksi kannustaa pohdiskelemaan tämän valkoisen mineraalin laajempaa merkitystä alkuperäiselle yhteisölleen.

Toinen tarkastelun aiheeni on käsitteenä abstrakti, joskin visuaalisesti inspiroiva. Teoksissa *Inside the Neolithic Mind. Consciousness, Cosmos and the Realm of the Gods* (Lewis-Williams & Pearce 2005) sekä *A Touch of Red. Archaeological and Ethnographic Approaches to Interpreting Finnish Rock Paintings* (Lahelma 2008) neuropsykologinen tutkimus tarjoaa keskeisen selitysmallin kuvastolle, jonka ilmenemismuodoista on viittauksia niin Lähi-idän varhaisneoliittisissa asumuksissa, Atlantin rannikon megaliittihautoissa kuin Suomen kalliomaalauksissa.

Huolimatta tuhansien vuosien ajallisesta etäisyydestä ja monilta osin epäilemättä hyvin erilaisesta tavasta hahmottaa ja ymmärtää maailmaa kivikaudella ja nykypäivänä, tietyt elämän kiertokulkua jäsentävät biologiset perusasiat ovat pysyneet samoina. Syntymän, elämän, jatkuvuuden ja kuoleman käsitteet ovat aina olleet läsnä ja siksi niitä on ollut pakko myös pystyä käsittelemään – maailmankuvasta ja yhteisöstä riippumatta (Lewis-Williams & Pearce 2005: 281). Nämä universaalit käsitteet tarjoavat oivan keinon ladata kuvituksiin vahva emotionaalinen ulottuvuus, jollainen tarkastelemillani esineillä ja ilmiöillä on uskoakseni ollut käyttäjilleen. Siksi niistä tulisi pyrkiä välittämään jonkinlainen häivähdys ja mielikuva myös nykypäivään.

Kvartsi ja punamulta olivat elämän ja kuoleman kysymys monille kaukaisille esivanhemmillemme. Tämän arvoituksellisen toteamuksen lisäksi kyseiset materiaalit tarjoavat hyvän lähtökohdan pohdiskeluille myös arkeologian luonteesta, jolle on ominaista, ettei kokonaiskuva menneisyydestä voida koskaan saavuttaa täysin. Suuri osa tieteenalan viehätystä piilee kuitenkin juuri tässä epävarmuudessa. Vaikka kuva menneisyydestä kirkastuu uuden tutkimustiedon karttuessa vähitellen, vastauksilla on taipumusta herättää uusia kysymyksiä. Kun löytökonteksti tunnetaan ja tiedetään vastaus kysymyksiin mitä ja missä, on mielekästä kysyä miksi.

7.5.1 Kvartsi – elämän ja kuoleman metafora

Arkeologi ja maallikko ymmärtävät yhtä vaivattomasti kvartsin ilmeisen käyttötarkoituksen ja merkityksen monien esineiden raaka-aineena ja näiden valmistuksesta syntyneenä jätteenä, kvarstsi-iskoksina. Mineraalien murtumamekaniikan ja kiviteknologioiden evoluution tuntemus sekä käyttöjälkien analyysit tarjoavat arvokasta tietoa muun muassa ihmisen kyvystä sopeutua muuttuviin olosuhteisiin eri aikoina. Kivistä voi ”lukea”, miten niitä on valmistettu ja mihin niitä on käytetty. Kivet ”kertovat” toisinaan asutuksen leviämisuunnasta, kontaktiverkostoista sekä adaptaatioista paikallisiin olosuhteisiin. Kivet kuitenkin usein ”vaikenevat” siitä, mitä muuta ne ovat mahdollisesti merkinneet valmistajilleen, käyttäjilleen tai omistajilleen aikoinaan.

Esittelin luvussa 3.2.1 karrikoidun esimerkin siitä, millaista tietoa empiristi ja pragmatisti voivat saada pelkän havaintokokemuksen perusteella käsitteestä kvartsi. Laajentaakseni tarkastelukulmaa pyrin ottamaan huomioon myös kvartsin emotionaalisen ulottuvuuden, jollainen sillä on epäilemättä ollut ja jota tavoittelen siksi omissa visuaalisissa tulkinnoissani.

Saadakseni otteen kvartsin merkityksestä laajemmin aloitan siitä, mitä tiedämme varmasti. Kvartsia on käytetty työkalujen ja aseiden raaka-aineena menestyksekkäästi tuhansia vuosia. Vaikka muut kivilajit ovat aika ajoin korvanneet sen käytön, maankuoren yleisimpänä mineraalina sitä on ollut lähes aina kohtalaisen vaivattomasti saatavilla. Tätä pysyvyyttä on varmasti osattu myös arvostaa. Lukuisten etnografisten tutkimusten perusteella tiedetään lisäksi, että kvartsilla on ollut sen valoa taittavien ominaisuuksiensa vuoksi usein merkittävä symbolinen rooli katalysaattorina (henki)maailmojen välillä monissa kulttuureissa, joiden kosmologia perustuu shamanistiseen uskomusmaailmaan (kvartsin merkityksestä tässä yhteydessä laajemmin ks. Lewis-Williams & Pearce 2005: 256–260).

Eläytyäkseni hetkeksi kivikaudella eläneen lajitoverini maailmaan voin kuvitella kvartsin edustaneen ”kaikkiällä läsnä olevana” ensinnäkin jatkuvuutta ja siksi myös tietynlaista turvallisuuden tunnetta. Jokainen oppii aikanaan muotoilemaan työkalunsa tarkkailemalla kokeneempia tekijöitä ja kokeilemalla itse. Kukaan ei osaa selittää, miten kvartsi on syntynyt, mutta kaikki tietävät, että ”kivi” on lähtöisin kalliosta – tuonpuoleisesta, johon kaikki lopulta myös päätyvät (soveltaen Lewis-Williams & Pearce 2005: 251). Jokainen on myös tietoinen, että ravintoa on saatava ja että kvartsi on terävä. Kvartsi on tarvittaessa tappava ase, jonka avulla voi hallita elämää ja kuolemaa, kirjaimellisesti. Edustaessaan ”molempia maailmoja” kvartsissa kiteytyy elämän ja kuoleman metafora. Kun asian mieltää näin, sanat alkavat hakea muotoaan – muuttuen ensin mielikuviksi ja lopulta merkityksillä ladatuiksi kuviksi.

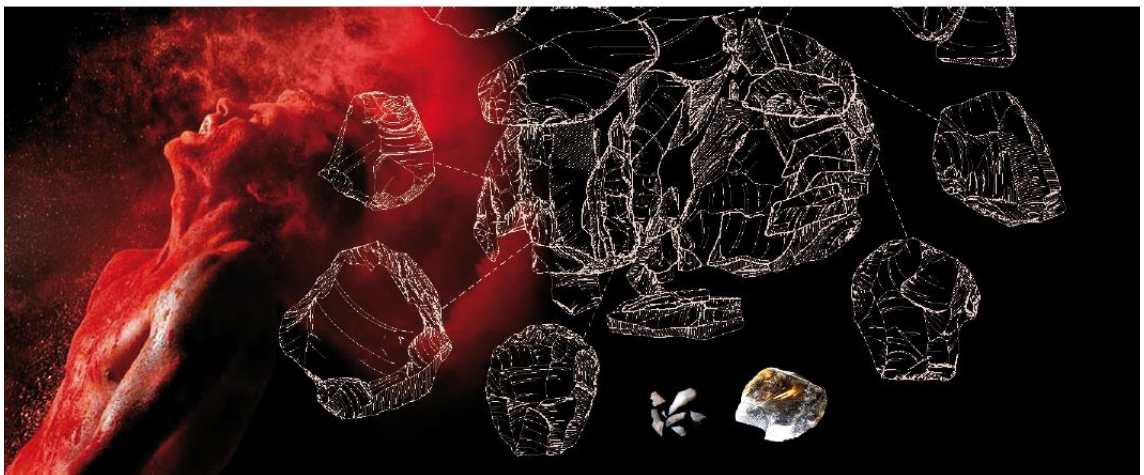


Metafora 1. Ajatus kvartsista elämän ja kuoleman metaforana sai alkunsa tutkijoiden Lewis-Williams & Pearce (2005: 40–55, 160, 250) käsityksestä, että transsitilassa koetut tietoisuuden tilojen muutokset sekä näiden kuluessa koetut näyt ja tuntemukset toimivat monien myyttien keskeisinä rakennusaineksina. Myyttisille tarinoille on ominaista, että niiden kerronta perustuu vastakohtapareille, kuten valo ja pimeys tai hyvä ja paha (myyttien merkityksestä ks. Smail 2009: 56). Vastakohtien rajapinnoilla toimivat välittäjät ovat usein rituaalien kohteina – tässä tapauksessa hirvi, jonka kuolema edustaa ihmisyyhteisölle puolestaan elämää.



Metafora 2. Tämä on pelkistetympi näkemys metaforasta 1. Tässä versiossa kvartsi toimii yhdistävänä visuaalisena linkkinä elämän ja kuoleman välillä. Inspiraationa ja lähtökohtana tälle toteutukselle olivat niin ikään tutkijoiden Lewis-Williams & Pearce (2005: 160, 250–260) luonnehdinnat kiven merkityksestä yleisesti sekä olemukseltaan poikkeuksellisten kivien mahdollisista merkityksistä kivikaudella. Myös kvartsin symbolinen ja toisaalta käytännöllinen merkitys transsitilan saavuttamiseksi antoivat syyn valita kuvaan säihkyvä vuorikristalli. Veri elämän symbolina ja pimeys viittauksena kuolemaan tai ”tuonpuoleiseen” elämään täydentävät kuvaa.

KM 33624:340 kvartsi-iskos kuvissa Metafora 2 ja Metafora 3 | Kvartsi-iskokset kuvassa Metafora 3: Kiviipiirin opetusmateriaali



Metafora 3. Tämän toteutuksen kerroksellisuus ja monitulkintaisuus alkoi avautua itselleni vasta kirjoittaessani tutkielmani viimeisessä vaiheessa kuvatekstejä. Toisin kuin olin tarkoittanut ja pyrkinyt kuvailemaan, aloin nähdä kuvassa symboliikkaa, joka sopisi graduahdistukseen, pään räjähtämiseen tai tajunnan laajenemiseen. Viimeksi mainittu vastaa parhaiten alkuperäistä tavoitettani sikäli, että pyrin kuvaamaan pragmatistisesta näkökulmasta ymmärrystä, joka ihmisellä on oltava kyetäkseen tuottamaan haluamansa esineen kvartsista. Monitulkintaiset kuvat ovat antoisia pohdintoille. Kuvassa on yksinkertaisesti tekijä, idea ja lopputuote.

7.5.2 Kalliomaalaus – kosmisen vaelluksen metafora

Teoksessaan *Inside the Neolithic Mind. Consciousness, Cosmos and the Realm of the Gods* (2005) David Lewis-Williams ja David Pearce pyrkivät valaisemaan neoliittisella kivikaudella eläneiden yhteisöjen (ja toisaalta myös yksilöiden) ajattelua ja maailmankuvaa. Vuoropuhelua käydään Lähi-idän varhaisneoliittisten yhteisöjen ja Atlantin rannikon megaliittikulttuurien välillä. Tutkijat löytävät viittauksia hämmästyttävän samankaltaisesta kosmologiasta, jonka ilmenemismuodoissa on tosin ajallisia ja paikallisia sävyjä. Tarkastelun kohteina ovat vuoroin arkkitehtoniset ratkaisut, eläinsymboliikka sekä (näennäisen abstrakti) geometrinen kuvakieli, jotka kaikki ilmentävät ajalle ominaista shamanistista uskomusmaailmaa. Lewis-Williams ja Pearce (2005: 40–55, 67–72, 260–263) saavat tukea näkemyksilleen sekä neuropsykologisista havainnoista että useista etnografisista tutkimuksista eri puolilta maailmaa.

Antti Lahelma soveltaa väitöskirjassaan *A Touch of Red. Archaeological and Ethnographic Approaches to Interpreting Finnish Rock Paintings* (2008) vastaavia näkemyksiä suomalaisten kalliomaalausten tulkintaan. Neuropsykologisten tutkimusten perusteella tiedetään, että anatomisesti modernin ihmisen hermosto ja tietoisuuden perusrakenteet ovat riippumattomia kulttuurista ja näin ollen universaaleja. Siksi voi perustellusti olettaa, että ihminen on kokenut ja hahmottanut maailman myös kaukaisessa menneisyydessä jokseenkin samalla tavalla kuin nykyisin. Koska jopa unemme ja hallusinaatiomme ovat samankaltaisia, näyt ja tuntemukset, joita pystymme kokemaan transsitilassa 2000-luvulla, ovat pohjimmiltaan samanlaisia kuin lajitovereillamme, jotka tekivät kalliomaalauksia 6000 vuotta sitten. (Lahelma 2008: 13.)

Transsitilan voi saavuttaa monin kemiallisin tai fysiologisin keinoin. Erilaiset visuaaliset ilmiöt, kuten näyt geometrisista kuvioista, ovat ominaisia tietyissä tietoisuuden tilan muutoksissa. Transsin syventyessä somaattiset kokemukset, kuten muodonmuutokset tai ruumiista irtautumisen tunne ovat myös universaaleja. Syvässä transsissa tuntemukset tulkitaan tyyppillisesti lentämiseksi ilmojen halki, sukeltamiseksi veden alle tai kuolemaksi. (Lahelma 2008: 13, 50–52, 63–64; Lewis-Williams & Pearce 2005: 40–55, 67–72, 260–263.)

Tarkoitukseni ei ole (uudelleen)arvioida suomalaisen kalliomaalausperinteen kuvakieltä ja sen mahdollisia merkityksiä alkuperäisille tekijöilleen ja kokijoilleen. Olettaen kuitenkin, että maalaukset ovat shamanistisen uskomusmaailman ilmaisuja, keskityn itse kalliomaalausten sijaan tarkastelemaan niiden olemusta ”porttina maailmojen välillä”. Tarkastelen, millaisten visuaalisten ratkaisujen avulla olisi mahdollista kuvailla joitakin niistä lukuisista transsin aikana koetusta tuntemuksista, joita maalausten tekijöillä voi olettaa olleen.



Metafora 4. Syvään transsiin liittyvät aistiharhat määrittelevät ja hallitsevat shamanistiseen uskomusmaailmaan liittyvää kuvastoa. Viittaukset eläinkuntaan ja universumin kerrokselliseen rakenteeseen ilmenevät monin tavoin, selittyvät neuropsykologian avulla ja ovat kokemuksena yleispiirteiltään universaaleja. (Lahelma 2008: 52, 63–64; Lewis-Williams & Pearce 2005: 42–55.) Punaiseksi värjätty, ylösalaisin käännetty vedenpinta luo epätodellisen vaikutelman eivätkä hirvet ole omassa elementissään vedessä, mutta hallusinaatioissa kaikki on mahdollista. Sarvet viittaavat kalliomaalauksemme yleisimpään eläinaiheeseen (Lahelma 2008: 23–24).



Metafora 5. Tässä silmätutkimuksessa yhdistyy useita shamanisiin, transsiin ja hallusinaatioihin liittyviä tuntemuksia ja muita havaintoja, kuten muodonmuutokset eläimeksi sekä entoptiset geometriset näyt (Lewis-Williams & Pearce 2005: 54, 260–263). Transsin alkuvaiheessa tyyppisiä näkyjä ovat esimerkiksi siksak-viivat, jotka ovat myös kalliomaalauksissa tuttua kuvastoa ja joista ainakin osan voi hyvällä syyllä tulkita myös käärmeiksi Lahelma (2008: 57–59). Lewis-Williams & Pearce (2005: 67–69) viittaavat lisäksi moniin etnografisiin tutkimuksiin, joissa transsitilassa olevan shamaanin katsetta kuvaillaan hyvin epämiellyttäväksi.



Metafora 6. Transsin syvimmissä vaiheissa hallusinaatioihin liittyy usein ruumiista irtautumisen tai ruumiinjäsenten irtautumisen tuntemuksia. Näiden lisäksi tyyppisiä aistiharhoja ovat kohtaamiset eläinten kanssa, muuttuminen eläimeksi sekä muut metamorfoosit. Transkosmologiseen matkaan "henkimaailmojen välillä" liittyy usein myös tuntemuksia kellumisesta vedessä, hukkumisesta tai uppoamisesta veteen (Lewis-Williams & Pearce 2005: 53–55.). Lahelma (2008: 52–53) painottaa tietyn kalliomaalauskuvariston viittaavan vahvasti vedenalaiseen maailmaan. Kuvassa kuollut kala viittaa vesielementtiin ja yhdistää näin kaiken edellä mainitun.

8 Tulokset

Olen osoittanut, että arkeologian alalla on havahduttu tarpeeseen löytää tuoreita näkökulmia menneisyyden esittelyyn, joita kriittisellä ja medialukutaitoisella yleisöllä on puolestaan valmius ottaa vastaan. Näin ollen mitkä hyvänsä harkitut ja perustellut uudet näkemykset ovat sikäli tervetulleita, että ne palvelevat sekä viestin lähettäjiä että vastaanottajia. Kun arkeologiaa tai menneisyyttä elävöittävät toteutukset ovat sisällöltään puhuttelevia ja ulkoasultaan viimeistellyjä, on mahdollista, että mielenkiinto herää myös suuressa ”uinuvassa” yleisössä, joka ei ole välttämättä osannut edes kaivata muutosta. Yleisön kiinnostus on kuitenkin tieteenalan jatkuvuuden kannalta elintärkeää. Tutkielmani tärkeimpänä tavoitteena on ollut viestittää, että moderni visuaalinen ilmaisu tarjoaa ratkaisuja ainakin joihinkin edellä mainituista tarpeista.

Kun suunnittelin aikoinaan tutkielmani sisältöä, oli alusta asti selvää, että haluan tarkastella jollakin tavalla arkeologian visualisointia. Kourallinen ideoita oli kypsynyt jo aiemmin, joiden uskoin toimivan ainakin hyvänä lähtökohtana. Pohdin kuitenkin pitkään, mistä näkökulmasta tarkastelisin asiaa, jotta tutkielmani vastaisi tarkoitustaan ja jotta olisin riittävän motivoitunut. Populaariarkeologian visualisoinnin historia olisi tarjonnut kiinnostavan läpileikkauksen siihen, millä tavoin menneisyyttä on elävöitetty eri aikoina. Aihe kiinnostaa edelleen ja olisi saattanut toimia tässäkin tutkielmassa valaisevana johdantona. Ymmärsin kuitenkin pian, ettei vanhan kertaaminen tässä tapauksessa palvelisi akuuttia tarvetta löytää uusia näkökulmia aiheeseen.

Muotoilin sittemmin tutkimuskysymykseni, joiden johdantelemana pyrin ensinnäkin löytämään vastauksia siihen, millaiset visuaaliset ratkaisut voisivat lisätä kiinnostusta esihistoriaa kohtaan yleisesti. Pyrin toisaalta löytämään keinoja, joiden avulla myös yleisön ymmärrystä esihistorian ja arkeologian olemuksesta voisi edistää tehokkaasti – pelkän huomioarvon lisäksi. Halusin myös kyseenalaistaa historiankirjoituksen ja -kuvituksen perinteisiä lähestymistapoja, jotka eivät kykene enää tavoittamaan yhä laajempaa ja toisaalta yhä heterogeenisempaa yleisöä.

On täysin mahdotonta suunnitella viestintää, joka puhuttelisi kaikkia. On kuitenkin mahdollista suunnitella viestintää, jonka voi olettaa puhuttelevan kohtalaisen monia, kun viestin muotoilee elementeistä, joita kumpuaa universaalista kokemusmaailmasta ja kollektiivisesta muistista. Sekä neuropsykologia että pragmatistinen semiotiikka avaavat kiinnostavia näköaloja sekä kaukaiseen menneisyyteen että tulevaisuuteen. Tämä on puolestaan edellytyksenä sille, että voimme ymmärtää, mistä olemme tulleet, miksi meistä tuli tällaisia ja mihin olemme menossa.

Ymmärtämällä ajattelun rakenteita ja siten myös tapaamme hahmottaa maailmaa, viestin painoarvoa voi lisätä universaalien teemojen lisäksi muillakin tavoin. Olen pyrkinyt ja mielestäni onnistunut osoittamaan, että myös graafinen suunnittelu on tehokas väline, kun tavoitteena on pukea viesti ymmärrettävään ja merkitykselliseen muotoon yhä laajemmille yleisöille. Tässä mielessä koen lunastaneeni lupaukseni tarjota ”näköaloja menneisyyteen – tulevaisuudessa”.

Kun fragmentteja menneisyydestä esitellään yleisölle vain fragmentteina menneisyydestä, ei voi olettaa, että maailmat, joita fragmentit edustavat, avautuisivat yleisölle sellaisenaan. Jotta artefaktit eivät olisi pelkkiä ”mykkiä esineitä”, pidän välttämättömänä, että yleisön ymmärrystä on ”autettava” siltä osin kuin uskomme pystyvämme valaisemaan muinaista mielenmaisemaa. Tämä on mielestäni humanistisiin tieteisiin lukeutuvan arkeologian tärkein päämäärä.

Kun voimme uskottavasti väittää ymmärtävämmet tutkimuskohdettamme, on aika pohtia, miten löytämämme tieto ihmisen (intentionaalisesta tai irrationaalisesta) toiminnasta eri tilanteissa puetaan sanoiksi, kuviksi ja mielikuviksi. Mielestäni tarkoituksenmukaisin ja tehokkain keino lisätä kiinnostusta kauan sitten eläneiden sukulaistemme menneisyydestä ja inhimillisyydestä, niin hyvässä kuin pahassa, on ladata kerrontaan vahva emotionaalinen ulottuvuus.

On mahdotonta välittää totuudenmukaista kuvaa tietystä tilanteesta tai tapahtumista kivikaudella. Monia tunnetiloja tai uskomuksia ei ole edes mahdollista kuvailla verbaalisesti tai visuaalisesti. Tutkimustulosten, ymmärryskykynsä ja mielikuvituksensa ehdoilla sekä tutkija, kuvittaja että katsoja voivat kuitenkin eläytyä maailmaan, jonka kuva parhaassa tapauksessa avaa.

Viittasin luvussa 7 neuropsykologisiin tutkimuksiin, joita David Lewis-Williams ja David Pearce ovat hyödyntäneet tutkimuksissaan neoliittisen kivikauden ajatusmaailmasta. Teoksessaan *On Deep History and the Brain* (2009) historioitsija Daniel Lord Smail arvioi kriittisesti perinteistä historiankirjoitusta, ja on valmis sukeltamaan vieläkin syvemmälle ihmismielen sopukoihin ja inhimillisen ajattelun juurille paleoliittiselle kivikaudelle – niin ikään neuropsykologian avulla.

* * * * *

Aineistojaan tulkitsemalla arkeologi pyrkii kirkastamaan kuvaa menneisyydestä. Ongelmaksi jää kuitenkin se, että kuva kirkastuu lopulta vain niille, jotka haluavat katsoa. Ja tarkkaan ottaen vain niille, jotka haluavat nähdä. Tärkeintä on löytää ratkaisuja, joilla lisätä suuren (tai edes pienen) yleisön kiinnostusta menneisyydestämme, luomalla tarve ottaa asioista itse selvää ja lisätä näin ymmärrystään. Tässä prosessissa voin toimia katalysaattorina ja kannustajana.

9 Synteesi

Tieteenalan tulevaisuuden kannalta kotimaisen arkeologian huomioarvon lisäämiselle on suuri tarve. Koska tarjonta on vähäistä ja kysyntä lähes olematonta, myös mielikuva alasta on hyvin hahmoton. Asiaa hankaloittaa lisäksi se, että tyypillinen suomalainen löytöaineisto on yleisön silmissä vaatimatonta. Odotukset ovat kuitenkin korkealla, sillä yleisön mielikuvat menneisyydestä muodostuvat pääasiassa ulkomaisista tiededokumenteista ja elokuvista. Alalla on tiedostettu, että perinteiset esittämisen tavat eivät enää riitä puhuttelemaan yleisöä, joka ei välttämättä edes ymmärrä näkemäänsä. Pyrin siksi löytämään ratkaisuja tähän hankalaan yhtälöön.

Sovellan monitieteisessä tutkielmassani museologian ja semiotiikan teorioita luovan suunnittelun metodiikkaan. Tarkastelen moderniin kuvakerrontaan tottuneen kriittisen yleisön näkökulmasta, miten suomalaisesta arkeologiasta ja löytöaineistosta voisi tehdä yleisön silmissä kiinnostavampaa, ymmärrettävämpää ja merkityksellisempää. Populaarikulttuurin kuluttajana ja tuottajana – ja toisaalta arkeologina – pyrin toimimaan tulkkina näiden maailmojen välillä.

Kiinnostusta menneisyyteen ja sen tutkimukseen voisi lisätä kohtalaisen vaivattomasti soveltamalla useista tiededokumenteista tuttuja valmiita formaatteja ja kerrontatapoja suomalaiseen aineistoon. Pidän itse kuitenkin kiinnostavampana pyrkimystä löytää täysin uudenlaisia tapoja esitellä arkeologista aineistoa ja tutkimusta yleisölle.

Tutkimalla visuaalisen suunnittelun mahdollisuuksia luoda merkityksiä arkeologiseen aineistoon, sen tulkintaan ja esittelyyn pyrin samalla luomaan mielikuvaa arkeologiasta inspiroivana, mielikuvitusta kiehtovana ja innovatiivisena tieteenalana. Tavoittelen lopputulosta, joka on sisällöllisesti puhutteleva, visuaalisesti kiinnostava ja tieteellisesti uskottava, mutta sittenkin rento, sillä yleistajuisen tiedeviestinnän on oltava kaikin puolin helposti lähestyttävää.

* * * * *

Mitä seuraavaksi? Kuten mikä hyvänsä orgaaninen tai epäorgaaninen substanssi, joka muuttaa vääjäämättä muotoaan ajan kuluessa, myös arkeologinen tutkimus ja sen visualisointi joutuvat vastaamaan uusiin haasteisiin ja arvioimaan olemassa olonsa merkitystä jatkuvasti uudelleen. Ihminen on kuitenkin aina löytänyt keinoja sopeutua muuttuviin olosuhteisiin. Siksi näin tulee epäilemättä tapahtumaan myös muinaistutkimuksen alalla. Muutosten keskellä haluan kuitenkin uskoa, paradoksaalisesti, että kiinnostus menneisyyteen ja sen tutkimukseen on pysyvää.

Lähteet

Henkilökohtaiset tiedonannot

Erä-Esko, Liisa & Pirilä, Raija 15.4.2010: Keskustelu Kansallismuseon esihistorianäyttelyn taustoista, kehityksestä ja tulevaisuudensuunnitelmista.

Forssell, Hanna 2012: Keskustelu näyttelyhavainnointitutkimuksesta sekä Kansallismuseon roolista korkeakulttuurin ja taiteen yleisön dokumentoinnissa (TAKO, pooli 6, osaprojekti).

Immonen, Visa 25.1.2012: Anakronistinen umpikuja? Fenomenologia ja ruumiillisuuden tutkimus arkeologiassa. Esitelmä Filosofis-arkeologisessa Klubissa.

Kostet, Juhani 15.11.2010: Museoviraston tiedotustilaisuus organisaatiouudistuksesta.

Lahelma, Antti <alahelma@mappi.helsinki.fi> 13.4.2010: *Re: Esihistorianäyttelyn analyysi*. [Henkilökohtainen sähköpostiviesti]. Saatavissa sähköpostitse <mikael.nyholm@helsinki.fi>.

Lahelma, Antti <alahelma@mappi.helsinki.fi> 26.5.2010: *Re: Esihistorianäyttelyn analyysi-essee*. [Henkilökohtainen sähköpostiviesti]. Saatavissa sähköpostitse mikael.nyholm@helsinki.fi

Lamminen, Marjut 1.4.2010: Keskustelu Kansallismuseon yleisöpalautteesta ja kävijätutkimuksista.

Lampinen, Timo 14.10.2011: Esihistoria ja matkailu. Esitelmä ArkeOPEda-teemapäivillä.

Lavento, Mika 10.12.2010: Pohdintoja suomalaisen arkeologian tulevaisuudennäkymistä. Puhe arkeologian opiskelijoille.

Levä, Kimmo 8.12.2011: Pohdintoja museoalan tulevaisuudesta. Esitelmä Suomen museoliiton tietopäivillä.

Moser, Stephanie 18.4.2011: Problems and Prospects: Visualisation in Archaeology. Keynote speech.

Määttänen, Pentti 2011a: Sanattomien merkitysten teorit. Luentokurssi 17.1.–3.3.2011.

Nikko, Ulla-Maija 14.10.2011: "Takooko sampo helppoa hopeaa?" Esihistoriamatkailutuotteen laatukriteerit ja laadun seuranta. Esitelmä ArkeOPEda-teemapäivillä.

Niskala, Meiju 8.12.2011: Pohdintoja luovuudesta. Esitelmä Suomen museoliiton tietopäivillä.

Swogger, John 19.4.2011: Whoosh, whaam! Establishing a Theoretical Framework for the Use of Sequential Media in Archaeological Communication and Practice. Esitelmä VIA2011-sessiossa "Plurality of Media: Different Visual Techniques and their Functions".

Ruonavaara, Leena 22.11.2010: Esineiden valokuvauslupa pro gradu -tutkielmaa varten.

Tarasti, Eero 3.12.2011: Onko kukaan nähnyt syvärakennetta? Esitelmä Suomen Semiotiikan Seuran Oscarin päivän seminaarissa.

Wilson, Kevin 18.4.2011: Schools of reconstruction art. Esitelmä VIA2011-sessiossa "The Past, Present and Future of Creating Visualisations".

Sähköiset lähteet

- AAI&S. [www-dokumentti]. <<http://www.aais.org.uk>>. (luettu 16.1.2012).
- Adam Brockbank. [www-dokumentti]. <<http://www.adambrockbank.com>>. (luettu 3.10.2012).
- Adpunch. [www-dokumentti]. <<http://www.adpunch.org/entry/never-let-a-greek-tragedy-happen-within-your-stomach>>. (luettu 30.1.2012).
- Ben Haggarty. [www-dokumentti]. <<http://benhaggarty.com>>. (luettu 3.10.2012).
- Cannes Lions 2010 | Ads of the World. [www-dokumentti]. <http://adsoftheworld.com/taxonomy/awards/cannes_lions_2010>. (luettu 29.1.2012).
- Cannes Lions 2011 | Ads of the World. [www-dokumentti]. <http://adsoftheworld.com/taxonomy/awards/cannes_lions_2011>. (luettu 29.1.2012).
- Diesel. Be Stupid. [www-dokumentti]. <<http://www.diesel.com/be-stupid>>. (luettu 30.1.2012).
- Diesel. The Official Be Stupid Philosophy. [www-dokumentti]. <http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=Y4h8uOUConE>. (luettu 30.1.2012).
- Hatva, Anja 2009: Merkityksen välittäminen kuvan avulla. [pdf-dokumentti]. (luettu 1.2.2011).
- Levänluhdan kadonnut kansa. [www-dokumentti]. <<http://teema.yle.fi/ohjelmat/juttuarkisto/levanluhdan-kadonnut-kansa>>. (luettu 16.1.2012).
- Ludwig Mies van der Rohe. [www-dokumentti]. <http://en.wikipedia.org/wiki/Ludwig_Mies_van_der_Rohe>. (luettu 6.5.2010).
- Maan povesta – Suomen arkeologiaa. [www-dokumentti]. <<http://yle.fi/vintti/yle.fi/arkeologia/index.html>>. (luettu 16.1.2012).
- Mezolith. [www-dokumentti]. <<http://www.grovel.org.uk/mezolith>>. (luettu 31.12.2011).
- Michaël Jasmin. [www-dokumentti]. <<http://www.michaeljasmin.org/installations.html>>. (luettu 31.12.2011).
- Minimalism. [www-dokumentti]. <http://en.wikipedia.org/wiki/Minimalism#Minimalist_design>. (luettu 6.5.2010).
- Murto-Orava, Lea <lea.murto-orava@nba.fi> 10.12.2010: *Arkeologi-lista: Museoviraston organisaatio uudistuu – uusien tulosalueiden johtajat ja tukipalveluiden päälliköt on nimitetty.* [Sähköpostiviesti]. Saatavissa sähköpostitse <mikael.nyholm@helsinki.fi>.
- Murto-Orava, Lea <lea.murto-orava@nba.fi> 10.11.2011: *Arkeologi-lista: Valtion talousarvioesityksen määrärahojen leikkaukset ovat uhka Museoviraston toiminnalle – yhteistoimintaneuvottelut käynnistyvät.* [Sähköpostiviesti]. Saatavissa sähköpostitse <mikael.nyholm@helsinki.fi>.
- Museovirasto: Suomen kansallismuseo. [www-dokumentti]. <<http://www.nba.fi/fi/kansallismuseo/nayttelyt/perusnayttely>>. (luettu 31.1.2012).
- VIA2011. [www-dokumentti]. <<http://www.viarch.org.uk/index-conference.asp>>. (luettu 31.12.2011).
- VIA2011 Outpost. [www-dokumentti]. <<http://www.viarch.org.uk/2011-outpost.asp>>. (luettu 31.12.2011).

VIA2011 Programme. [www-dokumentti]. <<http://www.viarch.org.uk/2011-programme.asp>>. (luettu 16.1.2012).

Wrangler. We are animals/Red campaign. [www-dokumentti]. <<http://www.wrangler-europe.com/en/waaabout>>. (luettu 26.11.2010).

Painamattomat lähteet

Määttänen, Pentti 2011b: Pragmatistinen estetiikka. Julkaisematon käsikirjoitus.

Pietarinen, Ahti-Veikko 2010a: Johdatusta semiotiikkaan. Luentokurssin opetusmateriaali.

Pietarinen, Ahti-Veikko 2010b: Semiotiikan historiaa ja perusteoksia. Luentokurssin opetusmateriaali.

Arkistolähteet

Ehrnsten, Frida 2011: Kilpikonnan kilpiä vai kiviä? – Näyttelyhavainnointi Suomen kansallismuseon esihistorian näyttelystä. Suomen kansallismuseo. Helsinki.

Forssell, Hanna 2007: Esihistorian näyttelyn elävöittäminen -muistio 12.11.2007. Suomen kansallismuseo. Helsinki.

Hauta-Aho, Raija 2008: Kaupunki jalkojesi alla. Kaupunkiarkeologiasta kertova näyttely Oulussa 29.1.–18.2.2008 ja arkeologian popularisointi. Pro gradu -tutkielma. Oulun yliopisto. Arkeologian laitos. Oulu.

HY 2009 A–M: Arkeologian opiskelijoiden näkemyksiä Kansallismuseon esihistorianäyttelystä. Suomen arkeologian perusteet -opintojakson tehtävä. 13 esseetä. Helsingin yliopisto. Arkeologian laitos. Helsinki.

Kaivonurmi, Hanna 2008: Mitä kivet kertovat? Museoammattilaisten haastattelut esihistorian näyttelystä viestinnän välineenä. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto. Arkeologian laitos. Helsinki.

Lange, Katja 2008: Menneisyyden heijastuksia tulevaisuuteen. Arkeologisen museopedagogiikan mahdollisuudet ja rajat Suomessa. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto. Arkeologian laitos. Helsinki.

Salo, Tiia 2008: Valikoitu menneisyys – Arkeologian kuvat Helsingin Sanomien sivuilla. Pro gradu -tutkielma. Oulun yliopisto. Arkeologian laitos. Oulu.

SKM 2002–2009: Yleisöpalauteraportit 2002–2009. Suomen kansallismuseo. Helsinki.

SKM 2007: Kävijätutkimus 2007. Suomen kansallismuseo. Helsinki.

Lehtiartikkelit

Heinänen, Kaisa 7.4.2010: Kiasma kurkottaa ovesta ulos. Pirkko Siitari haluaa tehdä Kiasmasta museon, jolla on sanottavaa. *Helsingin Sanomat*. Sanoma News OY. Helsinki.

Ollikainen, Tarja 8.4.2010: Lavastaja luo uusia maailmoja. Minna Santakari leikkii työssään väreillä ja fanittaa arkkitehtuuria. *Helsingin Sanomat*. Sanoma News OY. Helsinki.

Mäkinen, Esa 13.1.2008: Suomalaisuuden temppeleitä kaipaa uudistusta. *Helsingin Sanomat*. Sanoma News OY. Helsinki.

Virtanen, Leena 27.11.2005: Museo kaipaa ravistelua. *Helsingin Sanomat*. Sanoma News OY. Helsinki.

Kirjallisuuslähteet

- Barnard, Malcolm 2005: *Graphic Design as Communication*. Second edition 2006. Routledge. Taylor & Francis Group. New York.
- Barnard, Malcolm 2001: *Approaches to Understanding Visual Culture*. Palgrave. Hampshire & New York.
- Dewey, John 1980: *Art as Experience*. Perigee. New York. (alkuteos 1934)
- Donald, Merlin 2001: *A mind so rare: the evolution of human consciousness*. W.W. Norton. New York.
- Garnert, Jan 1995: Rethinking Visual Representation; Notes on the Folklorist and Photographer Nils Keyland. *Nordisk Museologi* 2/1995. Museumshöjskolen, Vig. Institutionen för museologi. Umeå universitet. Umeå. 169–190.
- Gunther, Charles F. 1999: Museum-goers: life-styles and learning characteristics. *The Educational Role of the Museum*. Second edition. Hooper-Greenhill, Eilean (edit.) Routledge. London and New York.
- Heidegger, Martin 2000: *Oleminen ja aika*. Osuuskunta vastapaino. Tampere. (alkuteos 1927)
- Heidegger, Martin 1998: *Taideteoksen alkuperä*. Kolmas painos. Kustannusosakeyhtiö Taide. Helsinki. (alkuteos 1935/36)
- Herva, Vesa-Pekka 2008: Prosessualismin kritiikistä postprosessualismiin. *Johdatus arkeologiaan*. Halinen, Petri & Immonen, Visa & Lavento, Mika & Mikkola, Terhi & Siiriäinen, Ari & Uino, Pirjo (toim.) Gaudeamus. Helsinki.
- Hodge, Robert & D'Souza, Wilfred 1999: The museum as a communicator: a semiotic analysis of the Western Australian Museum Aboriginal Gallery, Perth. *The Educational Role of the Museum*. Second edition. Hooper-Greenhill, Eilean (edit.) Routledge. London and New York.
- Holtorf, Cornelius 2007: *Archaeology is a Brand! The meaning of archaeology in contemporary popular culture*. Archaeopress. Oxford.
- Hooper-Greenhill, Eilean 1991: *Museum and Gallery Education*. Leicester University Press. London.
- Hooper-Greenhill, Eilean 1992: *Museums and the Shaping of Knowledge*. Routledge. New York.
- Hooper-Greenhill, Eilean 1999a: *The Educational Role of the Museum*. Second edition. Hooper-Greenhill, Eilean (edit.) Routledge. London and New York.
- Hooper-Greenhill, Eilean 1999b: Education, communication and interpretation: towards a critical pedagogy in museums. *The Educational Role of the Museum*. Second edition. Hooper-Greenhill, Eilean (edit.) Routledge. London and New York.
- Hooper-Greenhill, Eilean 1999c: Learning in art museums: strategies of interpretation. *The Educational Role of the Museum*. Second edition. Hooper-Greenhill, Eilean (edit.) Routledge. London and New York.
- Hooper-Greenhill, Eilean 1999d: Museum learners as active postmodernists: contextualizing constructivism. *The Educational Role of the Museum*. Second edition. Hooper-Greenhill, Eilean (edit.) Routledge. London and New York.
- Hooper-Greenhill, Eilean 2000: *Museums and the Interpretation of Visual Culture*. Routledge. London and New York.

Hume, David 1958: *A Treatise of Human Nature*. Selby-Bigge (edit.) Clarendon Press. Oxford. (alkuteos 1738–1740)

Immonen, Visa 2008a: Kulttuurihistoriallinen suuntaus. *Johdatus arkeologiaan*. Halinen, Petri & Immonen, Visa & Lavento, Mika & Mikkola, Terhi & Siiriäinen, Ari & Uino, Pirjo (toim.) Gaudeamus. Helsinki.

Immonen, Visa 2008b: Funktionalismi ja prosessualismi. *Johdatus arkeologiaan*. Halinen, Petri & Immonen, Visa & Lavento, Mika & Mikkola, Terhi & Siiriäinen, Ari & Uino, Pirjo (toim.) Gaudeamus. Helsinki.

Jasmin, Michaël 2011: *The Brain of the Archaeologist – From Field to Sign – An Art & Archaeology Dialogue*. Art-Landscape Transformations Project 2007-4230 - Cardiff University partner scenario: "Mägura Past and Present". European Union Education, Audiovisual and Culture Executive Agency Culture Programme (2007-2013). Deux-Ponts. Bresson.

Järvilehto, Lauri 2009: *Luovan työn opas*. Filosofian Akatemia. Helsinki.

Kankaanpää, Jarmo 2008: Kosketuskohtia kansatieteeseen ja kulttuuriantropologiaan. *Johdatus arkeologiaan*. Halinen, Petri & Immonen, Visa & Lavento, Mika & Mikkola, Terhi & Siiriäinen, Ari & Uino, Pirjo (toim.) Gaudeamus. Helsinki.

Karvonen, Minna (toim.) 2007: *Museot vaikuttajina. Tarve- ja tavoitekarttoitus*. Museovirasto. Helsinki.

Kontaktseminar 2007: *Public Archaeology. Kontaktstencil 46*. Fællesnordisk Råd for Arkæologistuderende. Helsinki.

Kunnas, Olli & Kuokkanen, Tiina & Mönkkönen, Riku & Perttola, Wesa & Äikäs, Tiina 2011: Sinusta jää jälki. Arkeologit tutkimassa Provinssirockin festivaalialuetta. *Muinaistutkija* 1/2011. Lipkin, Sanna & Oikarinen, Teija & Kallio-Seppä, Titta & Moilanen, Mikko & Suhonen, Mervi & Rosendahl, Ulrika & Äikäs, Tiina (toim.) SARKS. Helsinki. 21–34.

Lahelma, Antti 2008: *A Touch of Red. Archaeological and Ethnographic Approaches to Interpreting Finnish Rock Paintings*. The Finnish Antiquarian Society. Helsinki.

Lavento, Mika 2007: Menneisyyden ja median kohtaaminen. *Arkeologipäivät 2006. Arkeologi(a) ja media. Mikä on muinaisjäännös?* Mönkkönen, Teemu & Seppälä, Sirkka-Liisa (toim.) SARKS. Helsinki. 34–44.

Lehtola, Minna 2011: Pulaudus arkeologian tiedeviestintään. *Muinaistutkija* 4/2011. Lipkin, Sanna & Oikarinen, Teija & Kallio-Seppä, Titta & Moilanen, Mikko & Suhonen, Mervi & Rosendahl, Ulrika & Äikäs, Tiina (toim.) SARKS. Helsinki. 36–42.

Lewis-Williams, David & Pearce, David 2005: *Inside the Neolithic Mind. Consciousness, Cosmos and the Realm of the Gods*. First paperback edition. Thames & Hudson. London.

Lotman, Juri 1989: *Merkkien maailma. Kirjoitelmia semiotiikasta*. SN-kirjat. Helsinki.

Lähdesmäki, Ulla 1995: Suomen esihistoriaa Kansallismuseossa. *Muinaistutkija* 1/1995. SARKS. Helsinki. 13–15.

Maure, Marc 1995: The Exhibition as Theatre – on the Staging of Museum Objects. *Nordisk Museologi* 2/1995. Museumshøgskolen, Vig: Institutionen för museologi. Umeå universitet. Umeå. 155–168.

Mikkonen, Kai 2005: Kuva ja sana. Kuvan ja sanan vuorovaikutus kirjallisuudessa, kuvataiteessa ja ikonoteksteissä. Gaudeamus. Helsinki.

- Moring, Kirsikka 2007: Arkeologiset flyygelit. *Arkeologipäivät 2006. Arkeologi(a) ja media. Mikä on muinaisjäännös?* Mökkönen, Teemu & Seppälä, Sirkka-Liisa (toim.) SARKS. Helsinki. 45–46.
- Muurimäki, Eero 2007: Book review. *Fennoscandia archaeologica* XXIV. Herva, Vesa-Pekka, Ikäheimo, Janne (eds.) SARKS. Helsinki. 98–100.
- Mäkelä-Marttinen, Leena (toim.) 2009: *Luova työ tutkimuksen kohteena. Avauksia design-alojen metodologiaan*. Kymenlaakson ammattikorkeakoulun julkaisuja. Sarja A. Oppimateriaali. Nro 23. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu. Kouvola.
- Määttänen, Pentti 2009: *Toiminta ja kokemus. Pragmatistista terveen järjen filosofiaa*. Gaudeamus. Jyväskylä.
- Määttänen, Pentti 2005: Meaning as Use. Peirce and Wittgenstein. *Time and History. Papers of the 28th International Wittgenstein Symposium*. Stadler, Friedrich & Stöltzner, Michael (toim.). Austrian Ludwig Wittgenstein Society. Kirchberg am Wechsel.
- Määttänen, Pentti 1995: *Filosofia. Johdatus peruskysymyksiin*. Gaudeamus. Jyväskylä.
- Nyholm, Mikael 2012: Arkeologian kuva. *Muinaistutkija* 1/2012. Äikäs, Tiina & Kunnas, Liisa & Hukantaival, Sonja & Kallio-Seppä, Titta & Moilanen, Mikko & Oikarinen, Teija & Rosendahl, Ulrika & Suhonen, Mervi (toim.) SARKS. Helsinki. 46–59.
- Partanen, Hannele 2007: Mikä arkeologiassa kiinnostaa? Tapaustutkimus Turun seudulta. *Arkeologipäivät 2006. Arkeologi(a) ja media. Mikä on muinaisjäännös?* Mökkönen, Teemu & Seppälä, Sirkka-Liisa (toim.) SARKS. Helsinki. 20–26.
- Roberts, Lisa C. 1997: *From Knowledge to Narrative. Educators and the Changing Museum*. Smithsonian Institution Press. Washington.
- Ruohonen, Sinikka 2009: Design-alan ihminen merkitysten tuottajana. *Luova työ tutkimuksen kohteena. Avauksia design-alojen metodologiaan*. Mäkelä-Marttinen, Leena (toim.) Kymenlaakson ammattikorkeakoulun julkaisuja. Sarja A. Oppimateriaali. Nro 23. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu. Kouvola.
- Rönkkö, Marja-Liisa 2007a: Museon idea ja historia. *Museologia tänään*. Kinanen, Pauliina (toim.) Suomen museoliiton julkaisuja 57. Gummerus. Jyväskylä. 70–92.
- Rönkkö, Marja-Liisa 2007b: Museo mediana. *Museologia tänään*. Kinanen, Pauliina (toim.) Suomen museoliiton julkaisuja 57. Gummerus. Jyväskylä. 246–278.
- Schablitsky (edit.) 2007: *Box Office Archaeology. Refining Hollywood's Portrayals of the Past*. Left Coast Press. Walnut Creek.
- Seitsonen, Oula 2010: Muinaissuomalaiset Pohjanmerenmantereella: MeZolith. *Muinaistutkija* 4/2010. Lipkin, Sanna & Oikarinen, Teija & Kallio-Seppä, Titta & Moilanen, Mikko & Mökkönen, Teemu & Suhonen, Mervi & Rosendahl, Ulrika & Äikäs, Tiina (toim.) SARKS. Helsinki. 39–40.
- Seliger, Marja 2009: Kuva-analyysi graafisen muotoilun tutkimustapana. *Luova työ tutkimuksen kohteena. Avauksia design-alojen metodologiaan*. Mäkelä-Marttinen, Leena (toim.) Kymenlaakson ammattikorkeakoulun julkaisuja. Sarja A. Oppimateriaali. Nro 23. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu. Kouvola.
- Seppänen, Janne 2002: *Katseen voima. Kohti visuaalista lukutaitoa*. 2. painos 2002. Nuorisotutkimusverkosto julkaisuja 17. Osuuskunta Vastapaino. Tampere.

- Shuh, John Hennigar 1999: Teaching yourself to teach with objects. *The Educational Role of the Museum*. Second edition. Hooper-Greenhill, Eileen (edit.) Routledge. London and New York.
- Silvén, Eva & Björklund, Anders (red.) 2006: Svåra saker. Ting och berättelser som upprör och berör. Nordiska museets förlag. Stockholm.
- Sinatra, Richard 1986: *Visual Literacy Connections to Thinking, Reading and Writing*. Charles C. Thomas. Illinois.
- Sliden, Miska 2008: Arkeologian popularisointi. *Johdatus arkeologiaan*. Halinen, Petri & Immonen, Visa & Lavento, Mika & Mikkola, Terhi & Siiriäinen, Ari & Uino, Pirjo (toim.) Gaudeamus. Helsinki.
- Smail, Daniel Lord 2008: *On Deep History and the Brain*. University of California Press. Berkeley.
- Šola, Tomislav 1997: *Essays on Museum and their theory. Towards the cybernetic museum*. Suomen museoliitto. Helsinki.
- Šola, Tomislav 2005: What Theory? What Heritage? *Nordisk Museologi* 2/2005. Museumshøgskolen, Vig: Institutionen för museologi. Umeå universitet. Umeå. 3–16.
- Spalding, Julian 2005: *The Poetic Museum : Reviving Historic Collections*. Prestel. Munich.
- Turpeinen, Outi 2009: Nykynaisen tulkintoja Neitsyt Mariasta. *Museo*. 2/2009. Suomen museoliitto. Helsinki. 44–45.
- Turpeinen, Outi 2005: *Merkityksellinen museoesine: Kriittinen visuaalisuus kulttuurihistoriallisen museon näyttelysuunnittelussa*. Tampere. Taideteollisen korkeakoulun julkaisu A 63.
- Veivo, Harri & Huttunen, Tomi 1999: *Semiotikka. Merkeistä mieleen ja kulttuuriin*. Edita. Helsinki.
- Vilkuna, Janne 2007: Museologian vaiheita. *Museologia tänään*. Kinanen, Pauliina (toim.) Suomen museoliiton julkaisuja 57. Gummerus. Jyväskylä. 44–65.
- Wickholm, Anna 2007: Millaisen kuvan sanomalehdet antavat arkeologiasta? *Arkeologipäivät 2006. Arkeologi(a) ja media. Mikä on muinaisjännös?* Mökkönen, Teemu & Seppälä, Sirkka-Liisa (toim.) SARKS. Hamina. 27–33.
- Wiio, Osmo 1994: *Johdatus viestintään*. 6. uudistettu laitos. Weilin + Göös. Espoo.
- Ågren, Per-Uno 1995: Om museer och utställningsspråk. *Nordisk Museologi* 1/1995. Museumshøgskolen, Vig. Institutionen för museologi. Umeå universitet. Umeå. 39–46.

Lyhenteet

AAI&S	Association of Archaeological Illustrators and Surveyors
EAA	European Association of Archaeology
HS	Helsingin Sanomat
HY	Helsingin yliopisto
KM	Suomen kansallismuseon diaaritunnus
SARKS	Suomen arkeologinen seura
SKM	Suomen kansallismuseo (arkistolähde)
TAKO	tallennus- ja kokoelmayhteistyötä koordinoiva ammatillisten museoiden yhteenliittymä
VIA	Visualisation in Archaeology (Research Project, Workshop & Conference)

Kuvalähteet

- Kansi Mykiötutkielma. Kuvat ja kuvankäsittely: Mikael Nyholm 4.10.2012.
- Sivu 14 Kansallismuseon esihistorianäyttely. Kuva: Rauno Träskelin 2002.
- Sivu 16 Näkymä primääri- ja valokuva-aineistostani. (kuvaruutukaappaus 23.9.2012).
- Sivu 17 Näkymä primääri- ja valokuva-aineistostani. (kuvaruutukaappaus 23.9.2012).
- Sivu 34 Cannes Lions 2010 | Ads of the World. [WWW-dokumentti]. <http://adsoftheworld.com/taxonomy/awards/cannes_lions_2010>. (ladattu 29.1.2012).
- Sivu 35 Cannes Lions 2011 | Ads of the World. [WWW-dokumentti]. <http://adsoftheworld.com/taxonomy/awards/cannes_lions_2011>. (ladattu 29.1.2012).
- Sivu 36 Wrangler. We are animals/Red campaign. [WWW-dokumentti]. <<http://www.wrangler-europe.com/en/waaabout>>. (kuvaruutukaappaus 26.11.2010).
- Diesel. Be Stupid. [WWW-dokumentti]. <<http://www.diesel.com/be-stupid>>. (ladattu 30.1.2012).
- Sivu 38 Haggarty, Ben & Brockbank, Adam 2010: *Mezolith. Book 1*. The DFC Library. David Fickling Books. Random House. London. Kuvat: Mikael Nyholm 2012.
- Sivu 46 Irmeli Huhtala: Koti etsii ihmistä – romanikuvat mainoksissa (2007). Osa valokuva-teoksesta Helsingin kaupunginmuseon näyttelyssä. Kuva: Mikael Nyholm 2008.
- Silvén, Eva & Björklund, Anders (red.) 2006: *Såra saker. Ting och berättelser som upprör och berör*. Nordiska museets förlag. Stockholm. Kuva: Mikael Nyholm 2012.
- Sivu 53 Maure, Marc 1995: The Exhibition as Theatre – on the Staging of Museum Objects. *Nordisk Museologi* 2/1995. Museumshöjskolen, Vig. Institutionen för museologi. Umeå universitet. Umeå. 155–168. Yksityiskohta artikkelista. Kuva: Mikael Nyholm 2012.
- Sivu 55 Fred Wilson: Metal work 1793–1880. (skannattu julkaisusta: Turpeinen, Outi 2005: *Merkityksellinen museoesine: Kriittinen visuaalisuus kulttuurihistoriallisen museon näyttelysuunnittelussa*. Tampere. Taideteollisen korkeakoulun julkaisu A 63).
- Sivut 69–71 Kuvat ja kuvankäsittely: Mikael Nyholm 2012.
- Sivu 73 Kuvat ja kuvankäsittely: Mikael Nyholm 2012.
- Sivut 75–76 Kuvat ja kuvankäsittely: Mikael Nyholm 2012. Piirros skannattu teoksesta: The Trustees of The British Museum 1975: *Flint Implements : an account of stone age techniques and cultures*. The Trustees of The British Museum. Cambridge.
- Sivut 78–79 Annaud, Jean-Jacques 1981: Quest for Fire. (kuvaruutukaappauksia elokuvasta 2012)
- Sivut 80–81 Refn, Nicolas Winding 2009: Valhalla Rising. (kuvaruutukaappauksia elokuvasta 2012)
- Sivu 85 Metafora 3, kuvan vasen puoli: Wrangler. We are animals/Red campaign. [WWW-dokumentti]. <<http://www.wrangler-europe.com/en/waaabout>>. (kuvaruutukaappaus 26.11.2010). Piirros skannattu kiviteknologiaa käsittelevästä julkaisusta, jota en onnistunut valitettavasti enää jäljittämään. Muut kuvat ja kuvankäsittely: Mikael Nyholm 2012.
- Sivu 87 Metafora 4, kuvan tausta: Refn, Nicolas Winding 2009: Valhalla Rising. (kuvaruutukaappaus 2012). Metafora 6, kuvan oikea puoli: Wrangler. We are animals/Red campaign. [WWW-dokumentti]. <<http://www.wrangler-europe.com/en/waaabout>>. (kuvaruutukaappaus 26.11.2010). Muut kuvat ja kuvankäsittely: Mikael Nyholm 2012.

Kiitokset

Kansallismuseon henkilökunnalle yhteistyöstä
Arkeologian oppiaineen henkilökunnalle oppivuosista
Muinaistutkijan toimitukselle artikkelini kommentoinnista
Humanististen ja yhteiskuntatieteiden rahastolle graduni tukemisesta

Leena Ruonavaara – luvasta valokuvata ja käyttää autenttisia artefakteja

Marja-Liisa Rönkkö – innostavista ja kannustavista keskusteluista vuosien varrella

Mika Lavento – viittauksesta semiotiikkaan ja uskosta, että aiheestani voi tehdä relevantin tutkielman

Frida Ehrnsten – opponoinnista ja monesta avusta matkan varrella

Nitta Lindström – kannustuksesta ja kärsivällisyydestä – olet rakas!

Noora Taipale – inspiroivasta lukuvihjeestä syvähistorian olemukseen

Paris Hilton – ilmestyit vuosia sitten uneeni ja totesit, että kulttuuriperinnön vaalimisella on merkitys

Ystävät ja sukulaiset – kannustuksesta, keskusteluista sekä siitä, että jaksoitte kuunnella ja ymmärtää

Teidän kaikkien tuella tämä tutkielma näki lopulta päivänvalon. Iso kiitos siitä!