

Hanna Pohjola

**TEATTERI-ILMAISUN OHJAAJA KULTTUURIPERINTEEN
VÄLITTÄJÄNÄ**

**Opinnäytetyö
CENTRIA AMMATTIKORKEAKOULU
Esittävän taiteen koulutusohjelma
Joulukuu 2014**

TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

Yksikkö Kokkola-Pietarsaari	Aika Joulukuu 2014	Tekijä/tekijät Hanna Pohjola
Koulutusohjelma Esittävä taide		
Työn nimi TEATTERI-ILMAISUN OHJAAJA KULTTUURIPERINTEEN VÄLITTÄJÄNÄ		
Työn ohjaaja Raisa Ekoluoma	Sivumäärä 41 + 1	
Työelämäohjaaja		
<p>Opinnäytetyö on laadullinen tutkimus, jossa teatteri-ilmaisun ohjaajaksi valmistuva tutkii rooliaan kulttuuriperinteen välittäjänä draamaseikkailun valmistusprojektissa. Draamaseikkailu ”Täyttä höyryä! Kapteeni Purtilo ja Saimaan arvoitus” oli heinäkuussa 2014 järjestetty esityksellinen lapsille suunnattu museodraama, jota opinnäytetyön kirjoittaja oli mukana valmistamassa ja toteuttamassa. Toimintaympäristönä ja pääyhteistyökumppanina projektissa oli Savonlinnan maakuntamuseo.</p> <p>Opinnäytetyön lähdemateriaalina käytetään kasvatustieteellisiä julkaisuja, esittävän taiteen kirjallisuutta, sekä havaintoja draamaseikkailun valmistuksesta. Draamaseikkailun valmistuksen lähtökohtana käytettiin muistelutyöpajoja, jotka järjestettiin Savonlinnan maakuntamuseon Riihisaaren näyttelytilassa. Muistelutyöpajoissa ikäihmiset kertoivat muistelmiaan menneiltä ajoilta Saimaan rannoilta. Muistelutyöpajat toimivat materiaalin keruuna draamaseikkailun käsikirjoitukselle.</p> <p>Työssä tutkitaan vuorovaikutteista kokemuksellisesta oppimista ja tuodaan esille Hannu Heikkisen draamakasvatuksen periaatteita. Lisäksi pohditaan teatteri-ilmaisun ohjaajan ammatinkuvaa kulttuuriperinteen välittäjänä. Pohditaan miten kokemukset kulttuuriperinteen välittäjänä ovat auttaneet kehittämään teatteri-ilmaisun ohjaajan ammattitaitoa ja millaisia mahdollisuuksia museo toimintaympäristönä voi antaa teatteri-ilmaisun ohjaajalle. Keskeisenä kysymyksenä on, miten leikillisuus ja draamakasvatukselliset periaatteet toteutuivat draamaseikkailussa. Lopuksi pohditaan, miten projektin tavoitteet onnistuivat. Kulttuuriperinteen välittäminen draamaseikkailussa voidaan katsoa onnistuneeksi, koska leikillisuus toteutui.</p>		
Asiasanat draamakasvatus, kokemuksellinen oppiminen, kulttuuriperinne, leikki, museodraama		

ABSTRACT

Unit Kokkola-Pietarsaari	Date December 2014	Author/s Hanna Pohjola
Degree programme Performing Arts		
Name of thesis DRAMA INSTRUCTOR AS A MIDDLEMAN OF CULTURAL TRADITION		
Instructor Raisa Ekoluoma	Pages 41 + 1	
Supervisor		
<p>The Thesis work is a qualitative study, where the graduating drama instructor examined her role as a middleman of a cultural tradition in a drama adventure project. The drama adventure “Full Ahead! Captain Purtilo and the Mystery of Lake Saimaa” was a presentational museum drama for children. It was held in July 2014 and the writer of this thesis participated in preparing and carrying out the project. The Operational environment and the main cooperation partner in the project was Savonlinna Provincial Museum.</p> <p>Pedagogical publications, performing art literatures and observations in the project were source material for thesis. Recollection workshops were arranged in Savonlinna Provincial Museum exhibition in Riihisaari. In the workshops elderly people shared their memories from the shores of the lake Saimaa. Recollection workshops were basis for scripting the drama adventure.</p> <p>In the thesis work, interactive empirical learning is examined according to drama education principles of Hannu Heikkinen. Also the profession of a drama instructor is reflected through a middleman of a cultural tradition. The work also reflects how experiences as a middleman of tradition have helped to develop the drama instructor’s profession and what kind of possibilities drama instructors have when working environment is a museum. The main objective was to see how playfulness and the principles of drama education were fulfilled in this drama adventure. In the end, the thesis examines how the project’s goals have succeeded. Passing on the cultural tradition through the drama adventure can be seen as successful since the playfulness was fulfilled.</p>		
Key words drama education, empirical learning, cultural tradition, play, museum drama		

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	TEORIA OPPIMISKÄSITYSTENI TAUSTALLA	4
2.1	Vuorovaikutuksellinen kokemuksellinen oppiminen ja draamakasvatus	4
2.2	Taiteellisten menetelmien merkitys oppimisessa ja draaman leikillisuus	7
3	TOIMINTAYMPÄRISTÖNÄ MUSEO	10
3.1	Museopedagogiikka arvoperustana ja museodraaman mahdollisuudet	11
3.2	Teatteri-ilmaisun ohjaajan ammattikuva kulttuuriperinteen välittäjänä	13
3.3	Yhteistyön aloitus ja projektin suunnittelu	15
4	MUISTELUTYÖPAJAT KÄSIKIRJOITUKSEN LÄHTÖKOHTANA	17
4.1	Muistelutyöpajat	18
4.1.1	Sopimus	18
4.1.2	Museokierros	19
4.1.3	Järvisanalista	20
4.1.4	Mitä jäi mieleen näyttelystä keskustelu	21
4.1.5	Elämäni kuvakirja	23
4.1.6	Viesti seuraaville sukupolville	23
4.2	Pohdintaa dialogin merkityksestä museossa	24
5	DRAAMASEIKKAILU – TÄYTTÄ HÖYRYÄ! KAPTEENI PURTILO JA SAIMAAN ARVOITUS	26
5.1	Arvoitusta etsimässä - draamaseikkailun käsikirjoitusprosessi	28
5.2	Kohti arvoituksen löytymistä – harjoituskausi	32
6	PROJEKTIN ARVIOINTI	34
6.1	Leikillisyyden toteutuminen draamaseikkailussa	35
6.2	Onnistuminen kulttuuriperinteen välittäjänä	37
	LÄHTEET	40
	LIITTEET	
	KUVIOT	
	KUVIO 1. Oppiminen draamaseikkailussa	5
	KUVIO 2. Vuorovaikutuksellinen kokemuksellinen oppiminen	6

1 JOHDANTO

Kulttuuriosuuskunta Oravan Pyörän työryhmä järjesti heinäkuussa 2014 esityskiertueen Saimaan alueelle Savonlinnaan ja sen ympäristöön. Toteutimme esityskiertueen 1950-luvulta peräisin olevalla M/S Emma puuveneellä. Esityksemme ”Täyttä höyryä! Kapteeni Purtilo ja Saimaan arvoitus” oli lapsille suunnattu draamaseikkailu, joka tehtiin yhteistyössä Savonlinnan maakuntamuseon ja Savonlinnan teatterin kanssa. Esitimme draamaseikkailua 100 vuotta vanhalla museokäytössä olevalla tervahöyry Mikko-laivalla jonka vanavedessä Emma-veneellä toteutimme kiertueemme. S/s Mikko kiersi Saimaan alueella Savonlinnassa, Puumalassa ja Punkaharjulla Savonlinnan teatterin kanssa, jolla oli tervahöyrylaivojen historiasta kertova kiertävä näytelmä ”Nalikkahalkoja Pietariin – Tervahöyry Mikon nuoruusvuodet”.

Draamaseikkailun tavoitteena oli tuoda näkyväksi Saimaan alueen kulttuuriperinnettä ja elämäntapaa, sekä välittää vanhojen sukupolvien muistoja ja tarinoita lapsille. Draamaseikkailu oli museodraamaesitys, jossa katsojat pääsivät osallistumaan esityksen tapahtumiin erilaisilla tehtävillä. Museodraaman käsikirjoitus toteutettiin keväällä 2014 yhteisöteatterin keinoin Saimaan alueen ikäihmisten muistojen pohjalta Saimaan järvisuudusta ja saaristolaiselämästä.

Teatteri-ilmaisun ohjaajana roolini tässä projektissa oli toimia kulttuuriperinteen välittäjänä. Projektissa toimin monessa eri roolissa. Olin käsikirjoittaja, näyttelijä, tuottaja ja ohjaaja. Työryhmämme koostui kolmesta teatteri-ilmaisun ohjaajaopiskelijasta, jotka olivat minun lisäkseni Esko Tynkkynen ja Kimmo Tihveräinen. Tästä eteenpäin kutsun sujuvuuden kannalta heitä etunimeltä. Työryhmämme valmisti käsikirjoituksen materiaalinkeruun, käsikirjoituksen, tuotannollisen työn, sekä koko esityksen valmistelun ja toteutuksen.

Oiva tapa tarttua teatteri-ilmaisun ohjaajan työhön on valmistaa museodraamaesitys. Historialliset asiat, kuten erilaiset suomalaiset kulttuurit, kiinnostavat minua. Pidän tärkeänä, että kulttuuriperinteen tieto pysyy hengissä tuleville sukupolville. Museodraama on kokemuksellinen keino tutustua

menneeseen elämään draaman avulla. Draamalla on mahdollisuudet kasvattaa eri ikäisten ihmisten kokemusmaailmaa monipuolisesti.

Pohdin opinnäytetyössäni draamaseikkailun valmistusprosessia taiteellisena kokemuksellisenä työnä, jossa olen kokemuksen kautta kehittynyt ammatillisesti teatteri-ilmaisun ohjaajana museotyössä. Pohdin, miten kokemuksellisesti draaman keinoin voimme välittää kulttuuriperinnettä museolaivassa draamaseikkailussamme? Millaiset kokemukselliset draaman keinot auttavat elävöittämään museon näyttelyä? Millä tavoin draamaseikkailu toimi vuorovaikutteisena kokemuksellisenä ympäristönä kulttuuriperinteen välittämiseksi?

Pohdin mitä opin tästä projektista teatteri-ilmaisun ohjaajana ja miten onnistuin kulttuuriperinteen välittäjänä museoympäristössä. Miten kokemuksellinen oppiminen projektissa on auttanut kehittämään ammattitaitoani? Pohdin myös teatteri-ilmaisun ohjaajuuttani draamakasvattajana. Miten itselleni kokemuksellinen oppiminen taiteellisessa prosessissa on auttanut kehittämään ammattitaitoani? Millainen on teatteri-ilmaisun ohjaajan rooli kulttuuriperinteen välittäjänä? Näiden lisäksi pohdin työni merkitystä museossa. Millaiset mahdollisuudet elämyksellisellä taideoppimisella on museoympäristössä? Keskeisenä kysymyksenä on miten suunnittelimme draamaseikkailumme ja miten leikillisuus syntyi ja toteutui museodraamassa?

Opinnäytetyöni on toteutettu fenomenologis-hermeneuttisella tutkimusotteella. Fenomenologis-hermeneuttisen filosofian perinteeseen kuuluu tutkia ihmistä tutkimuksen kohteena ja tutkijana (Varto, J. 1992). Kokemuksellisuus käy ilmi eri kerroksissa opinnäytetyössäni: kokemuksellisuus draamakasvattajana, ammattitaitoni kehittäjänä ja kokemuksellisuuden tuominen esityksen muotoon. Opinnäytetyössäni tulkitan kokemuksellisuuttani projektin eri vaiheissa omien havaintojen kautta projektin työpäiväkirjamerkintöjen pohjalta. Työni kannalta keskeisessä osassa on käsikirjoituksen valmistamisen pohdinta, joten synopsis on työni liitteenä (LIITE 1). Lähdemateriaalina opinnäytetyössäni käytän kasvatustieteellisiä julkaisuja jotka tuovat pohjaa kokemuksellisuuden kehukseen. Pohdin kasvatus- ja taidealan julkaisujen kautta draamataiteen merkitystä

oppimisessa. Hannu Heikkisen draamakasvatukselliset periaatteet kulkevat työn mukana. Käytän myös kirjallisuutta leikin merkityksestä oppimisessa ja draamassa sekä museoamanuenssin haastattelua tukena kun pohdin kulttuuriperinteen välittämistä museoympäristössä. Käytän myös laajasti Suomen museoliiton julkaisun ”Kulttuuriperintö ja oppiminen” artikkeleja lähdemateriaalina.

Ensin esittelen kokemuksellisen oppimisen teoriaa. Esittelen vuorovaikutteellisen kokemuksellisen oppimisen elementtejä draamaseikkailussa sekä muistelutyöpajassa. Pohdin mitä ikäihmiset halusivat jakaa tuleville sukupolville järviseudun elämästä? Sitten pohdin taiteellisten menetelmien tärkeyttä oppimisessa ja esittelen draaman leikillisyyden periaatteita. Tämän jälkeen pohdin toimintaympäristönä museota, sekä pohdin ammatinkuvaani museoympäristössä. Käyn läpi miten muistelutyöpajat suunniteltiin ja toteutettiin ja mitä niistä syntyi käsikirjoitukseemme. Vastaan kysymykseen: millaista perinnetietoa välitämme tuleville sukupolville draamaseikkailussa? Lopuksi pohdin esityskiertueen onnistumista sekä teatteri-ilmaisun ohjaajan onnistumista kulttuuriperinteen välittäjänä.

2 TEORIA OPPIMISKÄSITYSTENI TAUSTALLA

Mielestäni oppimisessa on tärkeää, että on motivoitunut oppimaan. Itse en ole oppinut peruskoulussa asioita, jotka eivät ole minua kiinnostaneet sillä hetkellä. Tärkeää onkin, miten innostaa oppijat kiinnostumaan opittavasta asiasta. Draaman tarkoitus on tempaista osallistujat mukaan leikkiin, josta syntyy yhteinen kokemus. Aloin opiskella draamallisia menetelmiä koska koen draaman kokonaisvaltaisena kokemuksena jota ei unohda.

Draamassa on tunnetusti vahva vuorovaikutteellisuus esiintyjän ja katsojan välillä. Draaman vuorovaikutteellisuutta voidaan lisätä sen osallistavuuden avulla, jossa katsojan rooli on aktiivinen draaman kulussa. Yleisö siis havainnoi aktiivisesti draaman tapahtumia sekä osallistuu niihin, jolloin yleisöä voimme kutsua osallistujiksi.

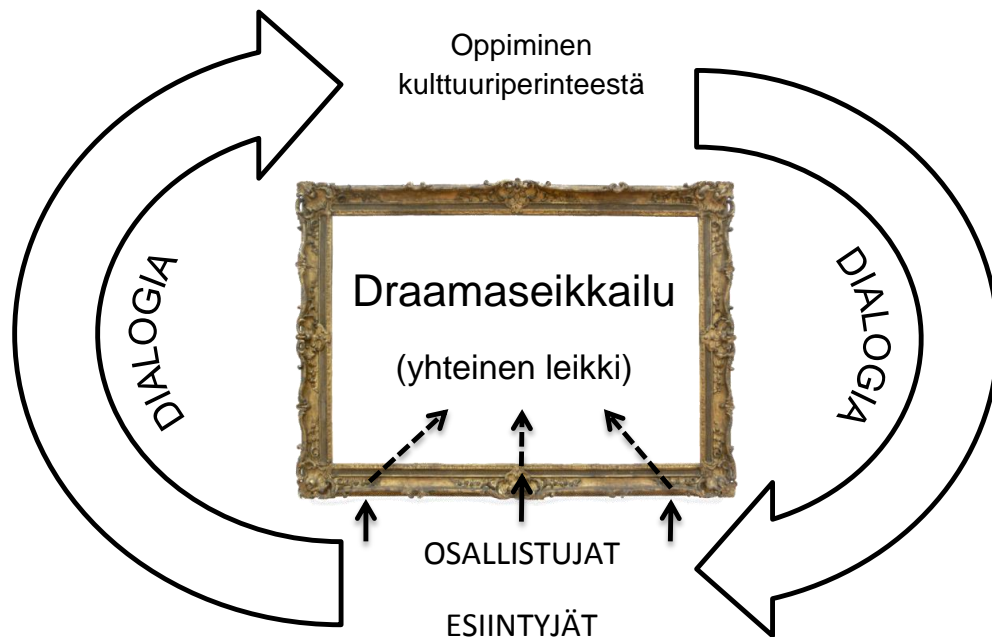
Osallistujien osallistuessa draamaan vuorovaikutuksessa syntyy oppimista siten, että oppija havainnoi informaatiota itse sen sijaan että informaatio siirtyisi oppijalle. Hän jäsentää informaation aiemman kokemuksensa ja tietonsa pohjalta ja sen puitteissa rakentaa kuvan maailmasta jossa elää ja näin kokee oman paikkansa maailmasta sen osana. Oppimisprosessi on sidonnainen kulttuuriin jossa se tapahtuu ja kiinnittyy sosiaalisiin vuorovaikutussuhteisiin. (Von Wright & Raustevon Wright 1994, 15.)

2.1 Vuorovaikutuksellinen kokemuksellinen oppiminen ja draamakasvatus

Keskeistä kokemuksellisessa oppimisessä on tutkia ja soveltaa erilaisia luovuuden kehittämisen kannalta keskeisiä menetelmiä. Tällaisia ovat esimerkiksi roolipelit, aivoriihiyöskentely ja vapaasti assosiointi. (Räsänen 2000, 11.) Draamaseikkailuamme suunnitellessamme käytimme näitä menetelmiä jatkuvasti. Pyrimme muodostamaan draamaseikkailustamme roolipelityyppisen didaktisen jatkumon missä kohderyhmämme lapset motivoituisivat lähtemään mukaan seikkailuun. Didaktiivisella jatkumolla tässä kontekstissa tarkoitetaan, että koko

projektin taustalla vaikuttavat seuraavat tehtävät: miksi tehdään? mitä tehdään? ja miten tehdään?

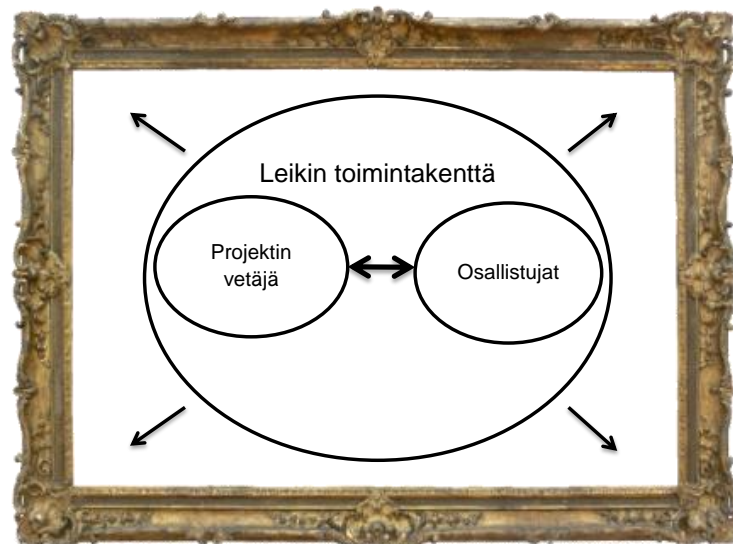
Mielestäni konstruktivistista oppimisteoriaa voi hyödyntää monenlaisessa kasvatuksellisessa ympäristössä. Museo ympäristönä on niistä yksi. Museosta voi tehdä jännittävän seikkailuympäristön elävöittämällä sitä draamalla. Draaman sosiaalisen vuorovaikutteisuuden kautta opitaan ja kehitytään. Oppiminen ja kehitys tapahtuu molempiin suuntiin. Draamassa tekijä ja kokija oppivat vuorovaikutuksen kautta toisiltaan. He antavat toisilleen kokemuksen, jota ei ole ennalta suunniteltu. Kehittelemäni kuvio 1 havainnollistaa miten oppiminen tapahtuu draamaseikkailussamme. Taulunkehukset kuvaavat valmistamaamme esityksellistä seikkailua ja museon näyttelytilaa, eli esitys toimii leikille järjestettynä kehyksenä. Draamaseikkailu on siihen osallistuvien ja sen toteuttajien yhteinen leikki. Draamaseikkailun, jota voimme kutsua myös museodraamaksi, tavoitteena on käydä dialogia osallistujien ja esiintyjien välillä. Dialogin kautta tapahtuu oppimista, eli osallistujat ja esiintyjät yhdessä rakentavat esityksen, mikä on joka kerta erilainen, koska osallistujat vaihtuvat. Leikin kautta opitaan elämästä, kulttuuriperinteestä ja elämäntavoista menneisyydessä.



KUVIO 1. Oppiminen draamaseikkailussa

Dialogisuus voidaan ajatella yhteisöllisenä oppimisena. Anneli Sarja pohtii artikkelissaan dialogipedagogiikkaa ja yhteisöllistä oppimista kulttuuriperintöopetuksessa. Se millainen suhde on osapuolten välillä vaikuttaa siihen, mitä dialogipedagogiassa opitaan. Dialogi tarkoittaa vuorovaikutteellista suhdetta, jonka päämäärät ovat yhteisen ymmärtämisen luomisessa. Dialogi on yhteisöllistä silloin kun suhde määrittyy oppimisen kohteen kanssa. Erilaiset näkökulmat keskustelevat ja näkökulmissa saattaa nousta esiin jotain mielenkiintoista, jolloin tavoitteet luoda yhteisöllisiä merkityksiä mahdollistuvat. (Sarja 2008, 113.)

Toinen kehittämineni kuvio 2 esittelee , miten koen vuorovaikutuksellisen kokemuksellisen oppimisen tapahtuvan osallistujien ja projektin vetäjien välillä. Molemmat osapuolet oppivat toisiltaan yhteisen leikin toimintakentässä. Leikin kenttä laajenee yhteisen toiminnan kautta, jolloin mahdollisuus uusien merkitysten luomiseen kasvaa. Esimerkiksi draamaseikkailumme materiaalinkeruu vaiheessa, jossa keräsimme ikäihmisten tarinoita dialogissa, opimme ikäihmisiltä uusia asioita elämäntavoista menneiltä ajoilta ja vastavuoroisesti ikäihmiset oppivat toisiltaan ja muistelutyöpajasta. Loimme kaikkien välille mahdollisuuden tarkastella toistemme muistoja. Yhdessä keskustellen löytyi yhteyksiä muistojen välillä.



KUVIO 2. Vuorovaikutuksellinen kokemuksellinen oppiminen

On hyvä määritellä, mitä draamalla opinnäytetyössäni tarkoitetaan. Draamalla on tavoitteena luoda oppimiskokemuksia jota voimme kutsua draamakasvatukseksi. Draamakasvatus on taiteellista oppimista, jossa on osallistavaa ja dialogista toimintaa missä käytetään teatterillisiä työtapoja joilla on kasvatukselliset tavoitteet. (Asikainen 2003, 29.) Draama on pohjimmiltaan verrattavissa leikkiin. Draama on leikillistä toimintaa, joka tapahtuu vuorovaikutuksessa ihmisten kanssa (Siltala 2003, 107).

Draamaseikkailumme lähtökohtina olivat draamakasvatukselliset periaatteet. Hannu Heikkinen on draamakasvatuksen uran uurtajia Suomessa. Hän on tutkinut draamakasvatuksen mahdollisuuksia opetustyössä. Heikkisen (2004) mukaan moniulotteinen draamakasvatus on aina erilaista, tekijöidensä näköistä draamaa että kasvatusta. Roolien käyttö, draaman muodot, sekä tapa kertoa ja tutkia erilaisia tarinoita ihmisenä elämisestä eriyttävät sen kuitenkin muusta kasvatuksesta. Kun draaman avulla tutkitaan omaa itseä ja maailman ilmiöitä, osallistujien on mahdollista saada kokemuksia draamasta. Tätä kautta he voivat oppia draamakasvatuksen sisällöstä, itsestään, sosiaalisista taidoistaan, sekä draamasta ja teatterista. Kokemus syntyy fiktiivisessä ympäristössä, missä käsitellään jotakin ilmiötä tai ongelmaa draaman avulla tai kautta ja opitaan draaman sisällöstä.

Meidän draamamme kehyksenä on Kapteeni Purtilon seikkailut, jonka sisältönä on ihmisten arkielämä Saimaalla aikana, jolloin tervahöyryt toivat elinkeinon Saimaalle. Pyrimme tuomaan draamaseikkailussa monipuolisesti esiin rooleja Saimaan historiasta. Roolien kautta toimme eläväksi tarinoita, jotka ovat piilossa ja joita ei ole historian kirjoihin ole kirjoitettu.

2.2 Taiteellisten menetelmien merkitys oppimisessa ja draaman leikillisyyd

Koen, että taide on ihmisenä olemisen näkyväksi tekemistä. Ihminen luo taidetta omien kokemustensa kautta. Venkula kertoo mielestäni osuvasti, että taide voidaan ajatella siltana maailmaan. Taide kehittää minäkuvaa, taitoja ja toiminnan kykyjä monilla eri tavoilla. Taide kehittää kokonaisuuden hahmottamista ja vahvistaa tunteiden kokemisen ja tunteista tietoisena olemisen taitoa. Empatia

kyky vahvistuu, koska taide edellyttää asettumista toisen ihmisen asemaan. Taide opettaa antamisen ja vastaanottamisen kykyä, mikä on tärkeää ihmissuhdetyössä. Kuuntelemisen taitoa voi oppia teatteritaiteessa, jossa opitaan ilmaisemaan itseään. Taide kehittää taitoa elää tässä hetkessä. Se on siis huomion siirtämistä menneen ja tulevan ajattelemisesta tähän hetkeen. Tämä voidaan kokea terapeutisena ja parantavana kokemuksena. (Venkula 2003, 49-53.)

Todellisuutta taiteessa ilmennetään leikin avulla. Leikissä jäljitellään sitä, mitä tapahtuu todella. Leikkiä voidaan ajatella koko kulttuurin muodostumisen lähtökohdaksi. Jos ajatellaan leikkimistä draamaprosessien kontekstista, on esittäminen käytännössä leikkiä. Voimme leikkiä uudelleen samaa leikkiä, mutta leikki ei pysy samana, jokainen leikki on erilainen vaikka leikin raamit ovat samat. Leikkimisellä on vahva sosiaalinen lataus ja sen kasvatuksellinen vaikutus on ilmeinen. Leikin kautta voi oppia maailmasta monenlaisia asioita astumalla toiseen ulottuvuuteen, toisen saappaisiin. Leikin kautta voi ymmärtää esimerkiksi erilaisten ihmisten asemia. (Siltala 2003, 107; Venkula 2003, 45.)

Leikki mielletään yleisesti lapsille luontaiseksi tavaksi oppia uusia asioita. Korhonen pohtii artikkelissaan ”Leikki oppimisen keinona” millaiset toimintatavat lapsilla luonnollisesti on kun he leikkivät. Hän mainitsee taiteen kautta ilmaisemisen ja monipuolisten leikkien tärkeyden lasten oppimisessa. Kaikenlaiset leikit ovat yhtä tärkeitä lasten kokemusmaailmassa ja ne yhdessä muodostavat monipuolisen kentän lapsille kokea elämyksiä maailmasta. Yksi leikin muodoista on roolileikit ja teatterilliset leikit joissa pääpainona on itseilmaisuus. (Korhonen 2008, 151-152.)

Heikkinen tuo esiin draamakasvatus-kirjoissaan draaman vakavan leikillisyyden. Hän puhuu esteettisestä kahdentumisesta, jossa on kysymys kahden eri maailman välillä kulkemisesta: todellisuudesta ja fiktiosta. Esteettinen kahdentuminen toteutuu kun draaman leikissä ollaan mukana tosissaan tässä ja nyt hetkessä. Yhteistä leikkiä leikitään vapautuneesti mutta saman aikaan tiedetään leikkivämme. Leikillisyyden merkitys draamassa tulee ”epäsuorasti taiteellisen kokemisen ja tekemisen kautta”. Yhteiset säännöt luovat draamalle toimintakentän, jonka puitteissa leikki voi tapahtua. (Heikkinen 2004, 102-105.)

Olen kokenut, että draaman leikillisyyden maailmassa pysyminen on erittäin herkkää. Leikin maailma hajoaa herkästi jos draamassa tosissaan oleminen rikkoutuu, eli jos näyttelijä tiputtaa roolinsa. Tämä draaman rikkoutuminen lienee yksi suurimmista epäonnistumisen kokemuksista, mitä voin esiintyjänä draamassa kokea, koska silloin draama ei tee tehtäväänsä. Draamaseikkailussamme yleisö osallistuu tapahtumiin voimakkaasti ja mitä tahansa voi tapahtua. Yllättävissä tilanteissa esiintyjän improvisointitaidot pitävät leikin maailmaa yllä.

Erkki Laakso (2003, 204) tutkii artikkelissaan ”Draamaopetuksen perinteisten päämäärien toteutuminen prosessidraamassa” Living Through – kokemuksia opettajaksi opiskelevilta. Jonkin kokemuksen läpi eläminen on kokonaisvaltainen kokemus. Läpi eläminen on käytännössä jonkin asian kokemista leikkimällä. Keskeistä on kuitenkin, että leikkiminen tehdään tosissaan. Antautuminen leikkiin tehdään tosissaan, jolloin tietoisuus siitä ”onko tämä leikkiä” hämärtyy. Kun leikkijä ei kieltäydy leikistä, vaan hän suostuu leikin sääntöihin voi leikki käytännössä alkaa (Siltala 2003, 108-113). Halusimme luoda draamaseikkailumme alkuun säännöt ja innostavan ilmapiirin, jotta lapset lähtisivät mukaan leikkiin. Leikkiin innostaminen on oleellista tehdä kohottuneesti innostuneena. Esiintyjän tai opettaja/ohjaajan on oltava itse innostunut heittäytymään ja tehtävä itsestään ”narri”, jotta osallistujan on helppo itse heittäytyä mukaan.

3 TOIMINTAYMPÄRISTÖNÄ MUSEO

Olen aina ollut kiinnostunut historiasta ja menneestä elämästä. Vanhat rakennukset ja esineet kiinnostavat minua. Erityisesti olen kiinnostunut vanhasta elämäntavasta. Miten vanha elämäntapa välittyy meille museon näyttelyn kautta sillä tavoin, että perehdytään esiteteksteihin ja kuvitellaan millaista elämä on ollut. Museoissa näkee vanhoja esineitä ja taidetta menneiltä ajoilta ja yleensä itse museotila on esimerkiksi vanha rakennus. Museotilassa kohtaan pysähtyneen ilmapiirin. Museoympäristö tuntuu kolkolta ja jotenkin surulliselta. Parhaimmillaan tila on pysähtynyt johonkin menneeseen hetkeen, mutta lasivitriinit ja yksittäisten esineiden sijoittelu niihin tuntuu irralliselta. Minulla on kokemuksia lukuisista museoista ympäri maailmaa. Museot ovat aina samanlaisia. Museoiden näyttelyiden aikakäsitys on lineaarinen ja kontrolloitu. Esineitä voi katsoa mutta ei koskettaa. Museoissa voi olla tylsää, ellei ole todella kiinnostunut museon temasta.

Ensimmäinen kokemukseni museodraamasta oli ensimmäisellä vuosikurssilla teatteri-ilmaisun ohjaaja-opinnoissani K.H. Renlundin museolla Kokkolassa vuonna 2009. Valmistimme lapsille suunnatun museodraama-esityksen Roosin talolle. Silloin innostuin museoiden elävöittämisestä draaman keinoin. Museodraama toi uusia syvyyksiä näyttelylle. Tarinat olivat eläviä siinä hetkessä juuri siinä paikassa näyttelytilassa. Ne toivat näyttelytilaan syvyyttä. Huomasin, että draaman kautta näyttelyn tarinat olivat kiinnostavampia ja painuivat mieleen, koska tilassa oli liikkuvia eläviä hahmoja.

Museodraamalla on pitkät juuret museoiden pyrkimyksissä elämyksellisyyteen. Asikainen (2003, 6) kokoaa Aurasmaan, Bennetin, Hidesin ja Walshin historiantutkimuksia museoiden pyrkimyksissä elämyksellisyyteen. Museovierailun elämyksellisyyteen on pyritty jo 1800-luvulta lähtien. Ennen yhteen museoon koottiin arkistomaisesti kaikki mahdollinen kulttuurin kohde. Tarkoituksena oli sensaatiohakuisuus, jonka avulla eritettiin edistää museon elämyksellisyyttä. Tieteen edistymisen myötä, museotkin edistyivät organisoidumpaan suuntaan ja museoiden pedagogisuus alkoi olla tärkeä asia. Kulttuurin välittäminen museoissa

tiedon kautta lisääntyi ja museoiden tehtävänä oli sivistää alempia yhteiskuntaluokkia.

3.1 Museopedagogiikka arvoperustana ja museodraaman mahdollisuudet

Museotoiminnan tavoitteena on ylläpitää ja vahvistaa väestön ymmärrystä kulttuuristaan, historiastaan ja ympäristöstään. Museoiden tulee edistää kulttuuri- ja luonnonperintöä koskevan tiedon saatavuutta tallentamalla ja säilyttämällä aineellista ja visuaalista kulttuuriperintöä tuleville sukupolville, harjoittamalla siihen liittyvää tutkimusta, opetusta ja tiedonvälitystä sekä näyttely- ja julkaisutoimintaa. (Suomen museolaki 11.11.2005/877.)

Suomen Museolain määrittelemät tehtävät olivat lähtökohtina arvomaailmalle, jonka perusteella lähdimme matkalle välittämään kulttuuriperinnettä draaman keinoin. Museoiden kasvatukselliset tehtävät olivat myös meidän vastuualueinamme. Museopedagogiikalla tarkoitetaan, että museo määrittelee omat kasvatustavoitteet ja toteuttaa ne. Museopedagogiikan ytimessä on näyttelyn materiaali ja se miten kokija vaikuttuu siitä (Heinonen & Lahti 2001, 228-229).

Tavoitteenamme oli tehdä draamaa, joka on kokijalleen hauska ja erilainen kokemus. Osaltaan jo se, että lähdimme orgaanisesti alusta asti hakemaan tarinoita ihmisten kokemuksista järviympäristössä elämisestä oli ainutlaatuinen tutkiva kokemus sen sijaan, että olisimme käyttäneet jo painettua materiaalia. Mielestäni juuri teatteri-ilmaisun ohjaajan ammattitaitoa on tarinoiden kerääminen yhteisöllisin menetelmin. Arvoperustana draamaseikkailussamme läpikuulua ympäristöä kunnioittavat arvot, jotka löytyvät museopedagogiikan arvomaailmasta. Järven puhtauden vaaliminen oli yksi arvoistamme.

Museopedagogiset lähtökohdat museoiden toiminnassa Tornbergin ja Venäläisen mukaan korostavat kävijöiden henkilökohtaista kokemusta ja elämystä ja aktivoivat luovuuteen sekä omiin tulkintoihin. Teatteri-ilmaisun ohjaajana voin olla kehittämässä museoiden tavoitteita. Draaman mahdollisuudet museoissa ovat monipuoliset juuri edellä mainittuihin lähtökohtiin. Sanna Asikaisen laaja tutkimus ”Prosessidraaman kehittäminen museossa” osoittaa, että museo johon tutkimuksen museodraama ”Arvan reppu” oli tehty, oli museohenkilökunta oivaltanut draaman mahdollisuuksia museon kehittämisessä. Aktiivinen tekeminen

oli virittänyt osallistujien kiinnostusta museoon ja sen esineisiin. (Asikainen, 2003; Tornberg & Venäläinen 2008, 105.)

Museovierailuillani käyn mielikuvituksellani läpi menneisyyttä, jota museossa tarkastelen. Millaista eläminen menneisyydessä on voinut olla? Millä tavalla ihmiset ovat käyttäytyneet ja suhtautuneet asioihin? Miltä ihmisistä on tuntunut silloin? Sen sijaan että pohditaan mitä voimme oppia museovierailulla kulttuuriperinteestä, voisimmekin kysyä miten voimme oppia kulttuuriperinteestä museokäynnillä? Mitä tapahtuu museomateriaalin ja katsojan välillä? Erilaisia kokeiluja erilaisista pedagogisista menetelmistä museoissa kävijöiden lisäämiseksi on kokeiltu ja myös draaman käyttöä museoissa on lisätty.

Parhaimmillaan museot yhdistelevät erilaisia työtapoja. Haastattelin museoamanuenssi Irmeli Soinista muun muassa siitä, millä tavoin Savonlinnan maakuntamuseo pyrkii järjestämään kokemuksellista oppimista? Soininen kertoi haastattelussa, että heillä on ollut museon näyttelyissä esimerkiksi ohjelmallisia risteilyjä museolaiva Mikolla, norpan pesien rakentamista pehmotarvikkeista Norpan pesäpuuhat –ohjelmassa, draamapajoja yhteistyökumppanien kanssa, taidepajoja, askartelua, draamallinen kirkkovenesoutu ja keskiaikamarkkinoihin osallistuminen. Varsinkin nuoret ikäryhmät tuntuvat tarvitsevan kokemuksellista lähestymistä museoon ja siinä museodraamalla on mahdollisuuksia. Soininen kokee erittäin tärkeäksi saada eriaiheisia draamatyökaluja yleisötyöhön, koska hän on kokenut, että näyttelyiden sanomaa on tehokasta välittää draaman avulla.

Museodraaman leikillisyyden vuoksi se on tehokas tapa välittää museon sanomaa osallistujille, kuin perinteisen opastetun kierroksen oppaan yksinpuhelu, jonka vuorovaikutuksellisuus on minimissä. Draama taiteena voi luoda uudenlaisia näkökulmia museon teemoihin. Draamalla on mahdollisuuksia tuoda ikään kuin lihaksi museoympäristöä, luoda se hengittämään ja tuoda kokemuksia eläväksi. Elävät fyysiset ihmiset, jotka esittävät teatterillisiä kohtauksia ja osallistavat ihmisiä mukaan leikkiin, tekee museoympäristöstä todentuntuisemman. Se rikastuttaa kokemusta museokäynnistä. Kokemuksellinen lähestymistapa historiaan museossa voi olla tehokkaampi, koska tulkinta on moniulotteisempi sen vuorovaikutuksellisuuden ja elämyksellisyyden vuoksi. Myös oman itsen

näkeminen osana suurempaa kokonaisuutta edistää ihmisen kasvua osana yhteisöä.

Jokaisella yhteisön jäsenellä on oma identiteetti. Ropo (2008, 46) pohtii artikkelissaan oppimisympäristöjä ja korostaa identiteetin kehittymisen tärkeyttä yksilön kasvussa. Identiteetillä hän tarkoittaa yksilön kokemusta siitä, että hän kuuluu johonkin paikkaan. Identiteetti kumpuaa oman kulttuurin historiasta ja yhteisön juurista. Koen, että ihmisen on tärkeää tietää mistä on tullut, jotta hän voi oppia suuntaamaan minne on menossa. Uskon, että elämänviisauksia voivat kertoa ihmiset, joilla on pitkä elämän kokemus. Ikäihmiset ovat perinteisesti kertoneet lapsille elämänviisauksia.

3.2 Teatteri-ilmaisun ohjaajan ammattikuva kulttuuriperinteen välittäjänä

Teatteri-ilmaisun ohjaajan ammattikuvan määrittelemisen on haastavaa, sillä teatteri-ilmaisun ohjaajan työkenttä haarautuu moneen erilaiseen työskentely-ympäristöön. Centria AMK:n internetsivuilla on kuvausta esittävän taiteen koulutusohjelman tavoitteista:

Esittävän taiteen koulutusohjelman laajuus on 240 opintopistettä ja sen suorittaminen kestää neljä vuotta. Suoritettava tutkinto on teatteri-ilmaisun ohjaaja (AMK). Esittävässä taiteessa opiskellaan monipuolisesti esittävän ja osallistavan teatterin muotoja. Opetuksen lähtökohtana ovat kokemuksellisuus ja tarinat ihmisen tapana hahmottaa maailmaa. Niitä lähestytään teatterin ja draaman keinoin. Tavoitteena on kehittää opiskelijan kykyä dialogiseen kohtaamiseen erilaisissa teatterillisissä prosesseissa. Opetuksessa painotetaan tutkivaa, keskustelevaa ja uutta luovaa lähestymistapaa. Käytäntö ja teoria punoutuvat toimivaksi kokonaisuudeksi työpajatyöskentelyssä. Taiteellisen osaamisen rinnalla painottuvat ryhmän ohjaaminen ja pedagoginen ajattelu. Teatteri-ilmaisun ohjaajat harjoittelevat taiteen ilmaisumuotojen hyödyntämistä erilaisissa yhteisöissä ja oppivat havaitsemaan ajankohtaisia yhteiskunnan ja kulttuurin ilmiöitä. Osallistavan teatterin menetelmiä sovelletaan sosiaali- ja kasvatustieteiden ryhmässä ja monikulttuurisessa työssä. Moniammatillisissa projekteissa opiskelijat saavat kokemusta kulttuurialan tuotannollisesta toiminnasta sekä yrittäjyydestä.

Keski-Pohjanmaan ammattikorkeakoulun esittävän taiteen koulutusohjelma profiloituu hyvinvointityön rajapinnoilla kulkevien teatteritaiteen muotojen käyttöön ja kehittämiseen. Laaja työelämäyhteistyö mahdollistaa harjoittelujaksot ja yhteistyöprojektit alueen museoiden, teattereiden sekä kasvatustieteiden ja sosiaalialan organisaatioiden kanssa. Teatteri-ilmaisun ohjaaja kehittää osallistavan teatterin osaamistaan monialaisissa yhteistyöprojekteissa yhdessä hyvinvointialan ammattilaisten kanssa.

Teatteri-ilmaisun ohjaajat toimivat taidealan ohjaus-, opetus ja suunnittelutehtävissä niin teatteriryhmissä, taiteen perusopetuksessa kuin harrastajateatterikentällä. Kulttuurialan projektit, teattereiden yleisötyö ja taiteen yhdistäminen hyvinvointityöhön tarjoavat uusia työmahdollisuuksia alalla. (Centria AMK.)

Voisi ajatella, että teatteri-ilmaisun ohjaaja astuu osaltaan museodraamatyöskentelyssä museoamanuenssin työtehtäviin. Kysyin Soiniselta haastattelussani, millainen rooli hänellä on kulttuuriperinteen välittäjänä? Näyttelyopastukset, tapahtumasisällöt, työpajat, niiden suunnittelu ja toteutus eri yhteistyökumppaneiden kanssa sekä museosisältöjen välittäminen eri-ikäisille ja -taustaisille yleisöille kuuluvat Soinisen ammatinkuvaan museoamanuenssina. Teatteri-ilmaisun ohjaajan työtehtävät tuntuvat käyvän yhteen museoamanuenssin työtehtävien kanssa.

Heikkinen summaa Neelandsin (1998a) draamakasvatuksen lähtökohtia esimerkiksi tarinoiden merkityksestä. Tarinat ovat tärkeitä ihmisenä elämisessä, koska ne tuovat esiin elämästä merkityksellisiä asioita (Heikkinen 2004, 58). Meitä kiehtoi ajatus tuoda ikäihmisten kokemukset menneistä ajoista uusille sukupolville ja miten ennen oli eletty ja mitä asioita silloin on pidetty tärkeänä suhteessa nykypäivään.

Kun esimerkiksi esineellä on jokin tarina, on se heti mielenkiintoisempi ja merkityksellisempi. Esimerkiksi Antiikkia, antiikkia TV-ohjelmassa ihmiset tulevat esittelemään jonkin antiikki-esineensä. Ne esineet ovat aina kiinnostavampia, joilla on oma historiansa. Draaman kautta voimme esittää kulttuuriperintöä, jossa ihmisten arkielämä ja tavat ovat keskiössä. Tarinat saattavat olla esimerkiksi huhupuheita tai kalajuttuja, mutta ne ovat kuitenkin ihmisten yksilöllisiä kokemuksia arjesta. Arkisuus tarinoiden esiintuomisessa on siksi mielenkiintoista koska ne jäävät muuten helposti pienen yhteisön omaksi tiedoksi.

Asikainen toteaa, että menneisyydestä on säilynyt vain se mikä on koettu säilyttämisen arvoisena. Se, millaista elämä on ollut menneisyydessä, on tulkinnan varaista. Teemme oman tulkintamme menneisyydestä säilyneiden materiaalien pohjalta. Kulttuurista puhuttaessa, on mahdotonta tietää tarkalleen miten asiat ovat oikeasti olleet kokonaisuudessa, on vain irrallisia faktoja. Perinteisesti tarinoita sukupolvelta toiselle välitetään arkiaskareiden lomassa ja niiden tehtävänä on ollut opettaa ja kasvattaa. (Aikio 2008, 140-141; Asikainen 2003, 55.)

Oli kiinnostavaa tuoda arkiset, itsestäänkin selvän tuntuiset tarinat draamaseikkailun muotoon ja välittää sitä kautta tarinoita uudelle sukupolvelle. Virtanen mainitsee artikkelissaan ”Kansanperinne”, että itsestään selvän havaitseminen on vaikeaa ja siksi yleinen perinneaines jää keräämättä, koska perinne rakentuu tiedon, taidon ja kokemuksen yhteisöllisestä päämäärästä ja se elää ihmisten epävirallisena kulttuurina. Epävirallinen kulttuuri välittyy ihmiseltä ihmiselle. Virtanen listaa että arjen perinne on lasten riimejä, nuorten lauluja, vanhojen viisautta, kauhutarinoita sekä ideoiden ja tunteiden kirjoja laidasta laitaan. (Virtanen 1993, 11.)

Millä tavoin koemme tarinat ja millä tavoin tuomme ne näkyväksi on meidän oma näkemyksemme tarinoista? Taiteelliset ratkaisut tarinoiden esiintuomisessa määrittelevät draamaseikkailun luonteen. Pedagoginen ajattelu oli mielessämme kun siirsimme tarinoita draamaseikkailun muotoon. Draamaseikkailun leikillisuus painottui luonnostaan kun pohdimme miten lapsi oppii. Teatteri-ilmaisun ohjaajat loivat siis museolaivalle leikin, jossa lapset voivat oppia Saimaan alueen perinteistä.

3.3 Yhteistyön aloitus ja projektin suunnittelu

Länsisuomalaisena on kiinnostavaa tutkia itäsuomalaista kulttuuriperinnettä. Kansankulttuuriltaan Suomessa on eroja Itä- ja Länsi-Suomen välillä. Kansantavat ovat erilaisia Itä- ja Länsi-Suomessa johtuen liikenneyhteyksien puuttumisesta. Maantieteelliset eroavaisuudet, asutushistoria ja kansan mentaliteetti on erilaista idän ja lännen välillä (Virtanen, 1993, s. 16).

Kiinnostuin Saimaan alueesta kun sain viettää siellä vuoden 2011. Saimaan alue on mielestäni Suomen kauneinta aluetta. Puhtaat makeat vedet lukemattomine saarineen kiehtovat minua. Pidän tärkeänä, että vesistöjen ainutlaatuisuutta arvostettaisiin tulevaisuudessa, jotta ne säilyisivät puhtaana tulevaisuudessakin. Lähdin mielelläni mukaan tutkimaan millaista elämää vesistö on tarjonnut menneinä vuosina. Miten vesi on ollut elämän mahdollistaja, mutta myös haastaja.

Pyysimme tehdä yhteistyötä Savonlinnan teatterin kanssa, jotka tuottavat esitystä Nalikkahalkoja Pietariin, eli tervahöyry Mikon nuoruusvuodet tervahöyrylaiva Mikolle. Savonlinnan teatteri ehdotti meille lapsille suunnattua esitystä koska lapsille suunnattua ohjelmaa on niukasti Savonlinnan seudulla tarjolla. Kysyimme Savonlinnan maakuntamuseolta, lähtisivätkö he yhteistyöhön tuottamaan museodraamaa Mikko laivalle. Yhteistyöstä sovittiin Savonlinnan teatterin ja maakuntamuseon kanssa. Kustannukset meidän tulisi hoitaa itse. Savonlinna Maakuntamuseon kanssa sovimme, että järjestämme kevään 2014 aikana muistelutyöpajoja maakuntamuseon näyttelytiloissa, jossa keräsimme yhteisöllisin menetelmin materiaalia Saimaan rannoilla asuneilta ja eläneiltä ihmisiltä kesän esityksellistä seikkailua varten. Muistelutyöhön lähtivät mukaan Savonlinnan vanhusten päivätoimintakeskus, Kerimäki-Seura ry ja Savonlinnan Seudun Sotaorvot ry.

Käytimme lähestymistapoina projektin suunnittelussa työryhmämme aikaisempia kokemuksia draamatyöpajojen valmistuksesta ja teatteri- ja museoalan kirjallisuutta. Päätimme, että jokaisen rooli oli suunnitella ja toteuttaa projekti yhdessä. Eskolla oli projektissa päätäntävaltaa ja hän toimi myös yhteistyökumppaneiden välisen henkilön. Eskolla oli suurin valta tehdä lopulliset päätökset esimerkiksi taiteellisten ratkaisujen suhteen. Koko projektin sisältö ja tuotannollinen työ oli työryhmämme tehtäviä.

4 MUISTELUTYÖPAJAT KÄSIKIRJOITUKSEN LÄHTÖKOHTANA

Muistelutyöpajan suunnittelun lähtökohtina meillä oli selkeät tavoitteet, joissa huomioimme omat tarpeemme ja muistelutyöpajan osallistujien tarpeet. Pyrimme tekemään muistelupajan suunnitelmasta ja toteutuksesta sisällöltään mahdollisimman innostavan osallistujille, jotta muistelutyö olisi osallistujille mahdollisimman mukavaa. Muistelutyöpajan suunnittelussa otimme huomioon seuraavia asioita:

- Yhteisölliset menetelmät.
- Osallistujien kiinnostuksen vangitseminen, eli mitä menneisyydestä muistellaan.
- Työtapoja jotka innostavat osallistujia muistelemaan olivat: sopimus, museokierros, järvisanalista, mitä jäi mieleen näyttelystä keskustelu, elämäni kuvakirja ja viesti tuleville sukupolville.

Tavoitteena oli saada käsitys siitä mitä Saimaan alueella asuneet ihmiset haluavat jakaa tuleville sukupolville järvisseudun elämästä? Halusimme toteuttaa muistelutyön osittain taiteellisin menetelmin. Pääpainona oli yhteisölliset menetelmät joissa yhteisesti keskustellen kävimme muistoja läpi. Minun, Eskon ja Kimmon tehtävänä oli kuunnella ja kirjata ylös muistelmia sekä esittää tarvittaessa jatkokysymyksiä. Luovia työtapoja käytimme keskustelun herättäjänä ja keskustelun päättämisessä. Luovia työtapoja olivat museokierroksen tekeminen tietyssä fokuksessa ja mielikuvamatka.

Katsomalla menneisyyteen ja analysoimalla sitä, voimme ymmärtää enemmän olemassaolostamme. Miten asiat ovat muuttuneet ja miksi ne ovat muuttuneet? Mielestäni historian tutkimuksella voimme tarkastella identiteettiämme ja miksi identiteettimme on muodostunut sellaiseksi kuin se on nyt. Historian tarkastelulla on mahdollisuudet vastata niinkin suuriin asioihin kuten mikä ihmisen elämässä on olennaista. Se mitä ihminen kertoo kokemuksistaan ja arjestaan menneinä aikoina on hänen tulkintansa muistostaan, josta haastattelija tekee oman tulkintansa. Teatteri-ilmaisun ohjaajana tulkitsen saamaani perimätietoa yhteisöllisin menetelmin ja välitän tiedon soveltavan draaman keinoin seuraavalle sukupolvelle,

joka tekee oman tulkintansa menneisyydestä. On tärkeää, että tarinoita kertovat meille ihmiset, jotka ovat eläneet aikaa jolloin tervahöyrylaivat kulkivat Saimaalla, koska vain ikäihmisillä on todellinen kokemus entisistä ajoista.

4.1 Muistelutyöpajat

Muistelutyöpajoja järjestettiin kaksi Savonlinnan maakuntamuseon Riihisaaren näyttelytiloissa. Toimimme yhdessä Esko, Kimmo ja minä muistelutyöpajojen vetäjinä. Jokainen kirjoitti muistelmia ylös koko työpajan ajan. Toisessa muistelutyöpajassa äänitimme keskustelua vain osittain. Jälkeenpäin huomasin, että olisi ollut hyvä äänittää keskustelua koko muistelutyöpajan aikana, koska pelkkiin muistiinpanoihin oli joskus epävarmaa palata. Äänite olisi toiminut muistiinpanojen tukena, jolloin nauhoitteelta olisi voinut tarkistaa, miten tarina meni. Toisaalta, tarinat jotka tuntuivat kiinnostavilta ja käyttökelpoisilta muistuvat helposti mieleen, koska meitä muistelmien kerääjiä oli kuitenkin kolme henkilöä.

Pohdimme pitkään millaisia draamallisia työtapoja käyttäisimme muistelutyöpajoissa. Koimme että keholliset työtavat eivät sopineet materiaalin keruuta varten, koska pääpainona oli keskustelu. Jälkeenpäin ajatellen, keholliset työtavat olisivat tuoneet syvyyttä tarinoin ja leikillisyyttä. Joku osallistujista olisi saattanut kehollisesti näyttää esimerkiksi miltä jokin työliike perinteisessä kalastuksessa on näyttänyt. Kehollisuus olisi saattanut tuoda leikillisyyttä muistelemiseen ja sitä kautta enemmän iloa muistelupajaan. Seuraavaksi pohdin työtapojen onnistumista muistelupajoissa.

4.1.1 Sopimus

Muistelupajamme ei ollut puhdasta draamatyöskentelyä, käytimme silti draamasopimuksen periaatteita. Koimme, että muistelmien kertominen on tarinoiden kertomista ja tarinoiden kertominen draamallisin keinoin draamaseikkailussa on draamatyöskentelyä. Heikkisen (2004, 90) mukaan draamasopimus on hyvä draamatyöskentelyssä ensinnäkin sen vuoksi, että jokainen osallistuja sitoutuu prosessiin. Owens & Barber (2010, 33) kertovat

havainnostaan draamakouluttajina, että draamarakenteen mekaaninen seuraaminen aiheuttaa muodollista työskentelyä.

Mielestäni on tärkeää olla innostunut ja pyrkiä elämään hetkessä jotta työpajasta tulee hengittävä. Kun esittelimme tulevan muistelutyöpajan, kerroimme miksi muistelutyöpajan toteuttaminen on meille teatteri-ilmaisun ohjaajille tärkeää ja miksi osallistujien muistelmat menneiltä ajoilta ovat tärkeitä meille. On tärkeää, että työpajan ohjaaja varmistaa ennen aloitusta, että osallistujat ovat halukkaita toteuttamaan niitä tavoitteita, joita esittelimme kokoonnuttuamme yhteen museolla. Kerroimme mitä työpajassamme teemme ja miksi teemme. On erittäin tärkeää, että ohjaaja on itse kiinnostunut ja innostunut kuuntelemaan ikäihmisten tarinoita, koska ryhmän osallistujat aistivat, jos ryhmän vetäjä ei ole innostunut itse aiheesta. Jos vetäjä ei ole kiinnostunut, niin harvoin ryhmän osallistujatkaan.

Päätimme ottaa leikillisyyden korostamiseksi sinunkaupat. Sinunkaupat on perinteinen esittelymuoto, jossa sovitaan että voidaan jatkossa sinutella. Kulttuurissamme on yleinen tapa, että ikäihmisiä on yleensä suotavaa teitillä, joten on kohteliasta sopia sinunkaupoista. Muistelutyöpajan sinunkaupat tehtiin niin, että jokainen kätteli jokaista ja kertoi oman nimensä. Sinunkaupat harjoitteen tavoitteena oli luoda yhteishenkeä tulevaan muistelupajaan. Tavoitteena myös oli korostaa muodollisuuksista luopumista.

4.1.2 Museokierros

Savonlinnan maakuntamuseon Riihisaaren museo sijaitsee Savonlinnan keskeisemmän rakennuksen eli Olavinlinnan vieressä järven ympäröimänä. Riihisaaren museon perusnäyttely ”Laiturilla” esittelee Saimaan kulttuuriperinteiden historiaa. Museotilana toimii jyvämäkasiini 1800-luvulta, joka on restauroitu museotilaksi 1980-luvulla. (Savonlinnan Maakuntamuseo.) Halusimme järjestää museotyöpajat Riihisaaren museotilaan, koska näyttelyiden teemat painoutuivat vesillä elämisen historiaan. Koimme, että museotila toimisi inspiraationa muistelemiseen. Museokierroksen tehtävänä oli innostaa ikäihmiset muistelemaan. Pyysimme jokaisen osallistujan painamaan mieleen yksi kiinnostava asia tai kuva Laiturilla-näyttelystä. Annoimme museokierrokseen aikaa

puoli tuntia. Jäimme kuuntelemaan ja kirjaamaan ylös näyttelykierroksen aikana nousseita muistelmia.

Ensimmäisellä muistelutyöpajalla emme äänittäneet muistelmia ja tämän vuoksi tarinoihin palaaminen käsikirjoitusvaiheessa oli hankalaa, koska samalla, kun kirjoitin muistelmia ylös, menetin keskittymistä itse tarinaan ja yksityiskohtiin. Myöskin jatkokysymysten kysyminen tämän vuoksi hankaloitui. Ensimmäisessä muistelutyöpajassa annoimme liikaa osallistujille valtaa. Emme halunneet keskeyttää jo aulassa alkanutta tarinoiden jakamista. Keskustelu jatkui koko museokierroksen ajan. Pohdimme jälkepäin, että oli hyvä, että annoimme muistelmien kertomisen tulla jo ennen museokierroksen alkua, koska museokierros selvästi innosti osallistujia jakamaan tarinoita. Toisaalta, keskustelu ei pysynyt hallinnassa ja samoja asioita jaettiin yhteisessä kahvitelussa museokierroksen jälkeen.

4.1.3 Järvisanalista

Museokierroksen jälkeen siirryimme museon yläkertaan, jossa järjestimme kahvituksen. Kun sovimme Savonlinnan Maakuntamuseon kanssa yhteistyöstä, meitä muistutettiin siitä, että kahvitusta on tärkeää ikäihmisten kanssa työskennellessä. Näimme luonnollisena tapana käyttää kahvitusta osana työpajaamme. Ajatuksena oli, että kahvin ääressä keskustellaan menneistä ajoista Saimaan saaristossa suhteessa nykyaikaan ja pohditaan mitä jäi mieleen näyttelykierroksesta.

Joimme kahvit rauhassa ja tämän jälkeen kysyimme osallistujilta mitä heille tulee mieleen sanasta järvi ja toinen ohjaaja kirjasi sanoja ylös. Lopuksi järvisanalista asetettiin seinälle. Järvisanalistan keräämisen tavoitteena oli johdattaa osallistujat järvi-teemaan. Järvisanalistoista näkyy läpi kaikki se, mitä järvi parhaimmillaan ihmisille tarjoaa. Se on ollut elannon lähde ja siinä on voinut virkistäytyä ja puhdistautua. Järvi on mahdollistajana nopeaan liikkumiseen paikasta toiseen. Oli kiehtovaa länsisuomalaisena kuvitella entisiä aikoja Itä-Suomessa, jolloin vielä autolla ajamisen sijaan liikuttiin hevosella. Ihmiset olivat symbioosissa järven kanssa. Kalastuksella järvestä hankittiin elanto. Järvi oli kulkureitti ja järvestä

puhdistauduttiin. Keskustelin muistelijoiden kanssa idän ja lännen eroista Suomessa. Itselläni on kokemuksia Turun saaristosta, joka on siinä mielessä erilainen kuin Saimaan saaristo. Järvi on virkistäytymiseen ja peseytymiseen otollinen paikka, toisin kuin meri. Meri on myös raaka verrattuna järveen, koska tuulet käyvät merellä voimakkaammin ja sääolosuhteet vaihtelevat enemmän. Hedelmällinen järvi on ollut myös vaarallinen. Järvisanaharjoitus nosti keskusteluun myös muistoja lasten hukkumisista.

Alati läsnä oleva vesi ympäristönä on vaatinut perimätaitoja hengissä pysymiseen. Isältä pojalle periytyvät kalastustaidot ja vesillä käyntitaidot ovat enää yhä harvemmalla mahdollista saavuttaa. Suomen muututtua maatalousyhteiskunnasta teollisuusmaaksi aiheutti suuren muuttoliikkeen 1960-luvulla, jolloin myös Itä-Suomi tyhjeni, kun ihmiset muuttivat etelään. Saimaan alueen ympäristö on muuttunut radikaalisti muuttoliikkeen myötä. Virtanen (1993, 16) kertoo suomalaisen perinteen liittyvän voimakkaasti maatalouskulttuuriin. Koska menneinä vuosikymmeninä valtaosa Suomen väestöstä on saanut toimeentulonsa maanviljelyksestä. Kyläyhteisöt olivat tiiviitä ja niiden luonne oli suljettu. Vieraasta kylästä ei haettu aviokumppania. Maalaiskyläiden väestön väheneminen alkoi 1960-luvulla ja maaseudun olot hiljalleen muuttuivat perinpohjaisesti. Muuttoliikkeen vaikutuksesta kyläyhteisöt hajosivat ja suhteet ulospäin voimistuivat.

Saimaan ympäristöä leimaa nykyään kesäasuntokulttuuri, jossa kuntien väkimäärä saattaa jopa kaksinkertaistua kesäkuukausina. Ranta- ja saarimaisemaa täydentävät nykyään kesämökit ja huvipurret. Talvikuukausina järviseu tu tyhjenee, suorastaan autioituu. Muistelutyöpajat sijoittuivat talvikuukausille. Kun näin Savonlinnan talviaikaan, koin sen jopa surulliseksi. Kaikki mitä tapahtuu Savonlinnassa, tapahtuu kesällä.

4.1.4 Mitä jäi mieleen näyttelystä keskustelu

Kahvittelun jälkeen aloitimme varsinaisen yhteisen keskusteluosuuden, jonka äänitimme käsikirjoituksen työstämistä varten. Seuraavaksi esittelen asioita joita ikäihmiset halusivat kertoa seuraavalle sukupolvelle menneisyydestä. Jokainen sai kertoa valitsemastaan kuvasta tai esineestä jonka valitsivat näyttelystä. Ohjaajat

esittivät jatkokysymyksiä, kuten miksi valitsit juuri tämän esineen tai kuvan? Ensimmäisessä muistelutyöpajoissa järvisanat -harjoitus pohjusti hyvin keskustelua ja keskustelu veden merkityksestä jatkui vedenlaadusta ja talvisista jäätieverkostoista. Osallistujat pohtivat, miten vesi oli pelastanut tavarat sodan jaloista, koska vihollinen ei ollut päässyt veden yli niitä anastamaan.

Ennen pesukoneiden ja muiden talouden apuvälineiden vallankumousta naiset tekivät käsitöitä illalla työpäivän päätteeksi. Hämärässä öljylampun loisteessa kehrättiin villat ja naiset neuloivat villavaatteita talveksi koko perheelle. Naiset tekivät töitä aamusta iltaan. Myös lapset auttoivat naisia kotitöissä. Nousi keskustelua myös siitä, että lapsia kuoli usein erilaisiin haavereihin. Esimerkkinä mainittiin tapaus, jossa lapsi oli vahingossa juonut lipeää, koska oli luullut lipeäpulloa juomapullokseksi ja kuollut lipeän aiheuttamiin vammoihin. Keskusteluun nousi myös hotapulveri, mitä käytettiin sodan jälkeisenä aikana lähes kaikkiin vaivoihin. Hotapulveririippuvaiset olivat tuttu ilmiö 1940-50 luvuilla.

Kysyimme millaista lasten elämä oli Saimaalla tervahöyryjen aikaan? Koulut olivat kaukana ja sinne kuljettiin veneellä ja talvisin jäiden aikaan hiihtäen. Tervahöyryllä töissä ollut osallistuja kertoi olevan normaali käytäntö siihen aikaan, että koulua käytiin iltavuoroissa, koska päivällä oltiin töissä höyrylaivoissa. Keskusteluun nousi, miten työntekoon suhtaudutaan nykypäivänä suhteessa entisaikaan. Osallistujien keskustelusta kävi ilmi, että vanhemmille ja lapselle oli kunnia asia, että lapsi käy työssä. Molemmista työpajoissa pohdittiin työn merkitystä. Työ oli ennen television tuloa jatkuvaa ja sitä tehtiin aamuvarhaisesta iltamyöhään.

Keskustelussa koin useasti vaikeuksia sijoittaa asioita mihinkään, koska osallistujien mainitsemat paikat Saimaan ympäristöstä oli suurimmaksi osaksi minulle vieraita. Saimaan alueen kulttuurissa on havaittavissa voimakkaasti kalastustalouteen perustuvaa osaamista ja sanastoa. Välillä muistelutyöpajoissa oli vaikeuksia ymmärtää mistä puhuttiin, koska erityisesti kalastusperinteeseen liittyvät termit olivat vieraita minulle. Myöskin ajoittain erilainen murre aiheutti haasteita ymmärtää mistä puhuttiin. Kyselin kuitenkin rohkeasti jos en ymmärtänyt. Osallistujat tarkensivat mielellään, sillä he ymmärsivät minun olevan eri puolelta Suomea ja eri sukupolvea. Päämääränämme muistelutyöpajoissa oli kerätä

tarinoita niin, ettemme itse määrittele mitä haluamme ikäihmisiltä kuulla. Ajoittain se on haastavaa, koska itse innostuu kuulemaan tiettyjä tarinoita enemmän kuin toisia ja kyselemään niistä enemmän informaatiota.

4.1.5 Elämäni kuvakirja

Pidän mielikuvamatkaharjoituksista, koska ne herättelevät mielestäni hyvin mielikuvitusta ja tuovat visuaalisen kuvan ihmisen kokemusmaailmasta. Mielikuvamatkakokemusten jakaminen muille on erittäin kiinnostavaa, koska silloin voi saada ainutlaatuisen kuvan toisen kokemuksesta. Halusin, että käytämme jotakin kokemuksellista työtapaa muistelmien keräämisessä. Mielikuvamatkaharjoitus voi avata ovia tunteisiin sekä visualisoida niitä. Valmistimme mielikuvamatkan ”Elämäni kuvakirja”, jossa osallistujat aluksi ottavat rennon asennon ja sulkevat silmänsä. Ohjaaja laittaa taustalle musiikkia ja johdattelee lukemalla tekstiä, minkä tavoitteena on herkistää osallistujat muistelemaan oman elämänsä kuvakirjaa, jossa jollain tavalla järvi on läsnä. Kun mielikuvamatka oli käyty, ohjaaja pyysi jokaista vuorollaan kertomaan mitä mielikuvamatkasta nousi esille. Millainen kuva? Millaisia tunteita siihen liittyi. Tämän jälkeen jokaisella oli mahdollista kommentoida toisten tarinoita, nostaa yleiseen keskusteluun niistä nousseita ajatuksia.

Mielikuvamatkaharjoituksesta nousi paljon materiaalia käsikirjoitukseen. Ensimmäisen muistelupajan osallistujat nostivat esiin ”kalajuttuja”. Esiin nousi tarina Saimaan norpan kohtaamisesta, jossa norppa oli katsellut aivan veneen vieressä kalastajia silmiin tynellä säällä. Osallistuja kertoi, että hänen kohtaamansa norppa oli tuntunut aivan kesyltä ja tämä hetki oli tuntunut siltä, ettei kiirettä ollut pois tilanteesta kummallakaan. Toinen osallistuja kertoi, että muisti mielikuvamatkan aikana samankaltaisen kokemuksen, jossa majava oli lyönyt hännällään veneen kylkeen kalareissulla.

4.1.6 Viesti seuraaville sukupolville

Keskustelimme työryhmämme kesken, mikä olisi hyvä purkava lopetus muistelutyöpajalle. Halusimme jotain kokoavaa jota voisimme käyttää

draamaseikkailussamme suoraan. Mitä ikäihmiset tämän muistelutyöpajan pohjalta haluaisivat välittää seuraaville sukupolville? Jokaisen osallistujan tehtävänä oli kirjoittaa jokin aforismi tai viesti lapulle ja laittaa se reppuun. Reppu symboloi elämän reppua, eväitä tulevaisuudelle. Lopuksi luimme mitä lapuissa oli. Viesteistä muodostui elämänviisauksien kaltaisia lauseita kuten esimerkiksi: ”kysyvä ei tieltä eksy”.

Olimme sopineet, että muistelutyöpajan kesto olisi 2,5 tuntia. Sähköposti viesteissämme yhteistyökumppaneille oli ollut virhe, sillä osallistujat luulivat työpajan kestoksi 2 tuntia. Huomasimme tämän vasta siinä vaiheessa kun oli viesti seuraaville sukupolville –harjoituksen aika. Osa osallistujista lähti jo kahden tunnin jälkeen pois, joten vain muutama viesti saatiin tallennettua. Tästä opin, että on erittäin tärkeää varmistaa heti työpajan alussa työpajan kesto, että kaikki on kartalla työskentelyn kestosta.

4.2 Pohdintaa dialogin merkityksestä museossa

Suomen järvikalastusmuseolle Kerimäelle olimme sopineet järjestettäväksi muistelutyöpajan. Paikalla tuolloin oli muutama Kerimäki-Seuran ry:n jäsen, Museoamanuenssi Matti Lähesmaa ja Puruvesi-lehden toimittaja. Kokoonnuimme yhteen tilan päärakennukseen, jotta voisimme aloittaa muistelutyöpajan. Esittelimme, mitä tultaisiin tekemään ja mitkä ovat työpajamme tavoitteet. Kysyimme haluaisivatko osallistujat lähteä mukaan. Tilaan nousi hiljaisuus, eikä kukaan sanonut mitään. Lopulta osallistujat kertoivat, että ei heillä ole mitään kerrottavaa, että he ovat huonoja tarinan kertojia. Yritimme innostaa heitä lähtemään mukaan kertomalla, ettei tarvitse osata kertoa tarinoita, vaan keskustella vapaasti menneistä ajoista. Osallistujat eivät halunneet osallistua. Niinpä Lähesmaa alkoi kertoa Suomen järvikalastusmuseosta ja hän antoi meille 1,5 tunnin museokierroksen Suomen järvikalastuksen historiaan.

Lähesmaa kertoi erittäin kattavasti kalastuksen historiasta ja kulttuurista. Hänen persoonallinen tyylinsä opastaa näyttelykierros oli kiinnostavaa. Hänen paikallissävyytteinen murteensa vei mukanaan järvikalastuksen perinteisiin. Koin, että hän selkeästi oli innostunut kertomaan kalastukseen liittyviä perinteitä ja

hänellä ilmiselvästi oli myös eliniän kokemus järvikalastuksesta. Lähesmaan oma kiinnostus ja innostus näyttelyn teemaan elävöitti kerrontaa.

Lähesmaan näyttelykierroksen opastus sai minut pohtimaan kulttuuriperinteen välittämistä lapsille. Perinteinen tapa opastaa museokierros läpi saattaa olla lapsiyleisöstä pitemmän päälle puuduttavaa, koska opas toimii yksisuuntaisesti. Hän kertoo yksinpuheluna museoon liittyvistä asioista jolloin dialogia ei pääse syntymään. Varto (2007, 62) pohtii artikkelissaan mitä dialogi on. Dialogi on keskustelua ja yhteyttä ihmisten välillä. Yksinpuhelu eli monologi on yhteen suuntaan tapahtuvaa vallan ottamista, jossa välttämättä kukaan ei kuuntele. Monologi on vallan ottamista, koska siinä on keskiössä vain oma näkökulma. Pohdin, mitkä asiat kiinnostavat juuri minua näyttelykierroksella? Lähesmaa kertoi niistä asioista, joista hän on kiinnostunut kertomaan, vuosiluvuista ja kalastusverkkojen eri vahvuuksista. Itse olisin halunnut tietää enemmän miltä kalastus on näyttänyt ja miltä se on tuntunut. Jokaisella on omat mielenkiinnon kohteet museonäyttelyssä. On kiinnostavaa, kun niitä jaetaan yhteisöllisesti keskustelemalla.

5 DRAAMASEIKKAILU – TÄYTTÄ HÖYRYÄ! KAPTEENI PURTILO JA SAIMAAN ARVOITUS

Eniten keskusteluun kaikissa muistelutyöpajoissa nousi entisajan työn merkitys ja miten se on vuosien kuluessa muuttunut. Ennen raakaa fyysistä työtä ei ole pidetty rasitteena ja lapsetkin tekivät työtä. Fyysistä työtä tehtiin aamusta iltaan. Otimme tämän huomioon käsikirjoituksessamme. Työnteko koettiin mielekkääksi ja työn tekeminen oli itsestään selvyys ja sitä tekivät kaikki. Pohdimme millä tavoin siirrämme draamaseikkailuun muistelupajoissa monesti nousseen työnteosta nauttimisen ja työnteon suuren määrän. Löysimme muistelupajoista tarinan, jossa nuotiopannukahvien juonti oli tuntunut todella hyvältä työnteon jälkeen. Niinpä draamaseikkailussa Elviira emäntä -hahmo kertoi miten palkitsevalta tuntuu juoda kahvia kun on puurtanut koko päivän arkiaskareissa. Fyysisen työn suurta määrää keksimme kuvastamaan miehistön lotjamiehen, joka on tehnyt niin paljon työtä, että nukahtaa huuliharppua soittaessaan. Huuliharppu-lotjamies kuvaa hyvin draamaseikkailun tyyllilajia. Komiikkaa pyrittiin saamaan hölmöillä hahmoilla. Nämä saivat meidät määrittelemään tyyllilajiksi draamaseikkailulle leikkisästi ”pölöyden estetiikka”.

Pohdin, olisiko pitänyt olla enemmän luovia harjoituksia, jotta olisimme saaneet syvällisempää materiaalia. Kertomukset jäivät yleisesti ottaen yleiselle tasolle. Olisi ollut kiinnostavaa kuulla, miltä kokemukset tuntuivat. Esimerkiksi kuvauksia kokemuksista joissa on pelon ja rakkauden tunnetta. Toisaalta väritimme itse kuulemamme ja toimme sitä kautta oman taiteellisen näkemyksen tarinoihin.

Osallistujat kiittelivät kokemuksesta muistelutyöpajoissa. He kertoivat, että näkisivät mielellään tulevan esityksen Mikko-laivalla. Se olikin yhteisöllisten työtapojemme yksi tavoitteista, että tarinoiden ja muistelmien jakajat pääsisivät näkemään, mitä tarinoista käytimme ja miten. Halusimme Eskon ja Kimmon kanssa noudattaa yhteisöteatterin periaatteita ja palauttaa tarinat yhteisöön, josta ne nousivat. Tavoitteenamme oli käyttää muistelumateriaalia mahdollisimman paljon tulevassa koko perheen esityksessämme.

Huomasimme muistelutyöpajan purussamme, että käyttökelpoisia tarinoita ei ollut tarpeeksi, joten tulimme ratkaisuun, että tarvitsemme vielä yksilöhaastatteluja. Kerimäki-Seura ry antoi meille erään kalastajan yhteystiedot, jolla olisi heidän mukaan paljon tarinoita kerrottavana Saimaan rannoilta. Pitkän etäisyyden vuoksi sovimme, että Esko käy haastattelemassa erästä kalastajaa Savonlinnassa. Kysyimme häneltä miten järvisyys ja sen merkitys on muuttunut vuosien varrella ja miten elämäntavat ovat muuttuneet. Haastattelussa hän kertoi koskettavan tarinan tyhjenevästä Hevossalon saaresta 1970-luvulla, jossa hän ja hänen vaimonsa pitivät saarella saaren viimeistä lehmää. Työnteon merkitys nousi myös yksilöhaastattelussa. Haastattelussa kalastajaa pyydettiin antamaan elämän ohje uusille sukupolville: ”Tekisivät töitä ja opettelisivat ammatin” oli kalastajan vastaus. Pohdimme työnteon luonteen muuttumista. Ennen fyysistä työtä riitti kaikille halukkaille ammatista riippumatta. Sotien jälkeen maan jälleenrakentaminen on tuntunut tärkeältä ja merkitykselliseltä. Ehkä nykyään ammattiin hakeutuneitten määrä on laskussa, koska tulevaisuus koetaan turhautavalta? Oman alan töihin ei välttämättä pääse, koska halukkaita on paljon ja kilpailu on koventunut.

Kalastaja kertoi tansseista, jossa hän tutustui tulevaan vaimoonsa. Olisi pitänyt rohkeasti kysyä haastateltavan henkilökohtaisia kokemuksia ja tuntemuksia tansseista rohkeammin, sekä uskaltautua kysyä esimerkiksi peloista ja kokemuksista rakkaudesta. Juuri tällaiset kokemukset olisivat hyvää materiaalia draamaan. Tunteiden näyttäminen draamassa tekee draamasta mielenkiintoista katsoa. Esimerkiksi draamassa on henkilöahmo joka on rakastunut, mutta ei uskalla näyttää rakastumistaan rakkauden kohteelle. Edellä mainitun esimerkin näyttäminen draamassa tekee mielenkiintoiseksi siinä piilevä jännite. Jännite on tärkeä elementti draamassa. Owensin & Barberin (2010, 42) mukaan jännite voidaan katsoa tapahtuvan draamassa välittömästi ristiriitaa ennen tai jälkeen. Kiinnostavan siitä tekee se, että siinä hetkessä on mahdollista muuttaa näennäisesti väistämätön toiminta. Esimerkin hahmo voisi siis kertoa rakkaudestaan, mutta hän ei tee sitä, johtuen esimerkiksi pelosta.

5.1 Arvoitusta etsimässä - draamaseikkailun käsikirjoitusprosessi

Mikko-laiva oli esiintymistilamme ja halusimme, että perheet pääsevät seikkailemaan itse laivan kannelle ja ruumaan. Halusimme tehdä esityksestä osallistavan seikkailun, jossa lapset pääsevät ratkaisemaan tehtäviä meidän esiintyjien johdattamina. Kehitimme käsikirjoituksemme kehykseksi vanhan viisauden, mikä asuu Saimaan saaristossa. Idea vanhasta viisaudesta lähti muistelutyöpajan ”viesti tuleville sukupolville”-harjoitteesta. Yhdistelimme viestien sanomia joita keräsimme muistelutyöpajan lopussa. Ideoimme, että seikkailu lähtee liikkeelle kun Kapteeni Purtilo saa tehtäväkseen isoisältään ratkaista Saimaan arvoitus, mikä on vanha viisaus. Idea vanhasta viisaudesta tuli perinteisistä mielestämme ikäihmisten yleisistä tavoista kertoa vanhoja viisauksia. Viisaudet mielestämme toistuu myöskin perinteisissä lasten saduissa joiden tehtävänä on ollut perinteisesti opettaa ja kasvattaa. Päädyimme muodostamaan viisauden: Kuuntele, kysy, kerro, olet osa tarinaa. Lauseen sisältö puoltaa ajatusta kuuntelemisen ja kysymisen tärkeydestä ihmisen elämässä sosiaalisen vuorovaikutuksen kannalta. Viisautta voidaan ajatella opetuksena elämälle. Tämän lauseen kautta pyrimme välittämään uusille sukupolville sen mitä ikäihmiset haluavat sanoa lapsille.

Käsikirjoitimme osan draamaseikkailua pienellä saarella Saimaan Puruvedellä. Puruvesi tunnetaan maailmallakin sen kristallin kirkkaasta puhtaasta vedestä, koska se on kirkkain suomen suurjärvistä ja se on tunnettu kalastusalue jo keskiajalta lähtien ja se on pitkään ollut suomalaisen kalastuksen keskus (Puruveden muikku). Oli inspiroivaa aloittaa käsikirjoittaminen autenttiossa ympäristössä Puruveden äärellä. Esimerkiksi kalaverkkojen nostaminen vedestä oli kokemus, josta saimme idean hahmolle Kala-lekko, joka nostaa verkkoa järvestä. Kala-lekko-hahmo edusti kaikkia kalastukseen liittyviä tarinoita järveltä joita muistelutyöpajoissa kuulumme. Vitsailimme, että verkossa on kuollut Saimaan norppa. Vitsistä nousi ajatus draamaseikkailuun. Verkossa on reikiä ja Kala-lekko pohtii onkohan norppa tehnyt reiät, vai johtuisiko se siitä, että järvi on täynnä kiviä. Esko tiesi, että Puruvesi on kivinen järvi alue ja kalaverkot jäävät helposti kiinni pohjaan. Leikillisuus oli läsnä koko kirjoitusprosessin ajan. Huumorin kautta nousi

monia hyviä ideoita. Hullunkurisista ajatuksista kehittyi lopulta käytettävää materiaalia draamaseikkailuun.

Muistelupajan tarinoissa esiintyi norpan kohtaaminen ja halusimme tuoda sen jotenkin esiin koska saimaannorppa on tunnettu nisäkäs, josta eritoten Saimaa on tunnettu. Halusimme välittää sen kiireettömyyden tunteen norpan kohtaamisen hetkessä, josta muistelutyöpajaan osallistuja kertoi. Vitsailimme erilaisista mahdollisuuksista mistä norppa voisi tulla esiin ja lopulta saimme käyttökelpoisen idean. Mikko-laivalla oli luukku ruumasta kannelle, johon keksimme, että saimaannorppa katsoo yllättäen luukusta Kun Kala-lekko on kalastamassa kannella. Yllätyksellisyys on mielestäni tärkeää draamassa. On hauskaa kun joku tulee yllättäen esiin hassussa puvussa.

Leikkisyys tapahtuu, kun joku leikkii jotakin hahmoa tosissaan hassussa puvussa. Hassuihin asuihin pukeutuminen on leikkiä. Leikkiminen toimii välineenä jossa oppiminen pyritään luomaan mahdollisimman kiinnostavaksi ja innostavaksi. Hassut asut tuovat draamaan mielestäni innostavuutta ja sitä kautta mielenkiinto herää. Norppa nousee leikin maailmassa järven pinnalle. Todellisuudessa olemme Mikko-laivan kannella, mutta leikin maailmassa kalastamassa Kala-lekon kanssa keskellä järveä. Heikkisen (2004, 102-103) määritelmä esteettisestä kahdentumisesta kuvaa hyvin sitä hetkeä jolloin todellisuus muuttuu fiktiiviseksi. Tässä hetkessä toiminnassamme tapahtuu muutos, jolloin otamme todellisuuden sijaan seuraamaan fiktion todellisuutta. Kuitenkin tiedämme elävämme todellisuudessa sekä fiktiivisessä leikissä.

Draamaseikkailussa Kala-lekko kysyy osallistujilta norpan kohtaamisen jälkeen, että onko kukaan nähnyt koskaan saimaannorppaa. Tämä on esimerkki vuorovaikutteellisuudesta katsojien ja esiintyjien välillä. Osallistajat pääsevät vaikuttamaan seikkailuun kertomalla kokemuksiaan norpan kohtaamisesta. Kertomukset norpan kohtaamisesta tuovat tarinaan lisää syvyyttä ja tuovat erilaisia näkökulmia seikkailuun. Tässä tapauksessa esimerkiksi saimaannorpan tilaan nykypäivänä, jolloin norppia on jäljellä vähän ja laji on sukupuuton partaalla.

Pohdimme paljon käsikirjoittamisen aikana miten saada lapset virittäytymään fiktion maailmaan. Tavoitteena oli, että lapset ja aikuiset lähtisivät leikkiin mukaan, jolloin esteettinen kahdentuminen tapahtuisi. Koin pelkoa siitä, että lapset eivät lähtisi leikkimään kanssamme, koska puvustus ei ollut viimeisen päälle aidon näköistä. Pohdimme miten lapset, jotka ovat eläneet tietokonepelien ja elokuvien erikoistehosteiden maailmassa, ostavat esityksemme fiktiivisen maailman?

Fiktiiviseen maailmaan osallistimme yleisöä alusta asti. Draamaseikkailussa Saimaan arvoituksen ratkaisemiseen kapteeni Purtilo kutsuu avuksi yleisön, josta tulee laivan miehistön jäseniä. Miehistön jäsenyys merkittiin punaisilla huiveilla. Purtilo lukee lorun yhdessä miehistön kanssa johon on leikkimielisesti liitetty turvallisuusohjeita sekä draamasopimus. Turvallisuusohjeet tulevat hauskasti riimitellen esiin. Korhonen (2008, 155) kertoo leikkien perinteestä. Laulu- ja loruleikit perinteisesti sisältävät ilmauksia, joita nykypäivänä ei enää käytetä puheessa. Käyttämällä tällaista kieltä, lapsilla on mahdollisuus saada selville menneen ajan laulu- ja loruperinnettä. Loruleikissämme oli perinteinen tyyli ja rytmi, mutta sisältö liittyi turvallisuusohjeisiin ja ohjeistukseen tulevan draamaseikkailun osallistavuudesta. Leikillisyyttä korostimme lorun lausumisessa niin, että loru tuli lausua nenästä kiinni pitäen, jolloin lorusta tuli hassun kuuloinen.

Päätimme, että lapset saavat tehtäviä laivassa olevilta roolihenkilöiltä. Palkinnoksi tehtävän suorittamisesta osallistujat saavat johtolangan, mikä johtaa seuraavaan tehtävään. Yksi tehtävistä oli lankakerien etsiminen. Lasten tuli auttaa Elviiraa löytämään ruumasta lankakeriä, koska Elviira on niin sokea, ettei hän pimeässä ruumassa näe löytää niitä. Lankakeriä oli piilotettu ruumaan kuusi kappaletta. Kun kaikki oli löydetty osallistujat saivat seuraavan johtolangan. Ropon mukaan ongelmaratkaisu ja ponnistelu liittyy olennaisesti motivaatioon (Ropo 2008, 42). Kun olimme käyneet kävellen läpi koko synopsisin totesin, että draamaseikkailussa ei ole tarpeeksi vahvaa ongelmaa. Draaman kaaren kannalta on tärkeää, että siinä on jokin ongelma, johon etsitään ratkaisua. Tapahtumat joita olimme käsikirjoittaneet, olivat irrallisia kohtauksia, jotka eivät johtaneet mihinkään, eivätkä ratkenneet mitenkään. Pohdimme kokoavaa ratkaisua draamallemme. Aloimme miettiä yhdessä mikä voisi olla Saimaan arvoitus? Päädyimme kapteeni

Purtilon lokikirjaan, joka kuljettaa tarinaa ja esittäisi kysymyksiä, joihin yhdessä yleisön kanssa etsittäisiin vastauksia (LIITE 1).

Kapteeni Purtilo edusti kehushahmoa, joka yleisön kanssa selvittää Saimaan arvoitusta. Purtilo toimi myös kokoavana hahmona, joka kertoi esityksen väleissä tietoa tervahöyryjen ja Saimaan historiasta. Purtilo toimi hahmojen ”henkiin herättäjänä”. Hahmot olivat paikallaan pysähtyneessä asennossa ”still-kuvassa”, jonka Purtilo miehistöineen taikoi henkiin. Muistelupajoissa oli puhetta särkylääkkeestä nimeltä hotapulveri, jota käytettiin 1960-luvulle saakka. Vitsailimme hotapulverin käyttöön liittyvistä riippuvuusongelmista käsikirjoitusprosessin aikana, josta sitten muodostui lopulliseen käsikirjoitukseen ”taikapulveri”, jolla voi herättää henkiin historiallisia hahmoja. Koska esitys oli suunnattu lapsille, pidimme tärkeänä, että esitykseen saadaan jotain ”yliluonnollista” mikä olisi hauskaa vanhemmista ja perheen pienemmät kokisivat sen jännittävänä. Niinpä puhaltamalla ”hotajauhetta” ja lausumalla loitsu ”ota hota niin ei pakota” pysähtyneen hahmon päälle ne alkoivat elää. Elävät hahmot johdattivat kapteenin kohti Saimaan arvoituksen ratkaisua.

Yksilöhaastattelussa tuli esiin muisto Hevossalon saaren viimeisestä lehmästä. Tarina kiehtoi meitä ja halusimme saada sen draamaseikkailuun. Keksimme Onnikki-lehmä-hahmon, joka edusti Hevossalon viimeistä lehmää, joka tuodaan Hevossalon saaresta pois, koska saaresta ei ollut enää maidonjuojia. Onnikki-lehmä edusti tarinaa saariston tyhjenemisestä. Minun roolina oli koominen hahmo Elviira, jonka rooli koostettiin naisten kertomista muistelmista muistelupajoissa naisten arjesta 40-50-luvun Saimaan saaristolaiselämästä. Muistelupajoissa tuli esiin lasten kuolemantapaukset. Halusin, että draamaseikkailussa nostettaisiin esiin myös elämän varjopuolia. Muistelutyöpajassa kerrottiin lipeäpullosta, joka on aiheuttanut lapsen kuolemantapauksen, koska lapsi oli juonut vahingossa lipeää luultuaan sitä mehuksi. Draamaseikkailussa Elviira esittelee lipeäpulloa johon on merkitty isolla pääkallomerkki. Pääkallomerkkin ideomme sarjakuvista joissa myrkkypullot on merkitty pääkallolla ja ristikkäisillä reisuilla. Elviira kehottaa merkitsemään lipeäpullot, ettei kukaan vahingossa juo niiden sisältöä.

Ideoimme, että Elviira on lähdössä pois Hevossalosta Onnikki-lehmän kanssa. Leikillisyyteen liittyy iloisuus. Leikin on tarkoitus olla hauskaa. Koska Eskon esittämä lehmä oli herkullinen kaikessa huvittavuudessaan, halusimme, että lehmä kutsutaan paikalle karjankutsumahuudoin yhdessä yleisön kanssa. Elviirasta pyrittiin tekemään koominen hahmo, jolla on hukassa silmälasit ja lopulta Onnikki-lehmä. Elviira taikoo Purtilosta miehensä Viljon, jotta hän saa esitellä hänen ja sulhasensa nuoruuskohtaamisen yleisölle. Halusimme viedä hauskuutta pidemmälle ja Elviira taikoo Onnikki-lehmästään papin, joka lopulta vihkii Viljon ja Elviiran. Heikkinen (2004, 66) jakaa leikin tiettyihin muotoihin ja todellisuuden vertauskuviin kuten puhuttuun kieleen, myytteihin ja kultteihin. Heikkinen jakaa Huizingan (1947) käsityksen leikin juurista, joissa pyhät toimitukset ja vihkimiset kuuluvat leikin maailmaan. Elviiran ja Viljon naimisiin meno lehmän heitä vihkiessä oli vihkimisseremonian asettamista koomiselle tasolle.

5.2 Kohti arvoituksen löytymistä – harjoituskausi

Kehitimme lokikirjaan koodikielen käytyämme käsikirjoituksen fyysisesti näyttellessä läpi. Draaman alussa kapteeni Purtilo löytää lokikirjan, joka on hänen isoisänsä Augustus Purtilon kirjoittama päiväkirja. Kirjan välistä löytyy Augustus Purtilon kirje, mikä on haaste kapteeni Purtilolle. Kirjeessä Augustus pyytää Purtiloa keräämään itselleen miehistön, joka voisi auttaa häntä Saimaan arvoituksen etsimisessä. (LIITE 1). Kehitimme draamaseikkailusta roolipelimäisen rastikuljetuksen, jossa jokaisen tehtävän ratkaistuaan miehistö saa palkinnoksi koodikieltä, joka ratkaistaan lopuksi kun kaikki koodit on kerätty. Kapteeni ja hänen miehistönsä saivat koodikieltä lisää lokikirjan revenneiltä sivuilta, joita löytyi jokaiselta rastilta. Rasteilla oli aina joku seikkailun hahmoista, jota miehistön tuli auttaa jollakin tavalla. Esimerkiksi ruumaan tultaessa kohdattiin Elviira, jolla oli langat hukassa ja miehistö sai etsiä lankakerät ja kun kaikki kerät olivat löytyneet miehistö sai palkkioksi lokikirjasta revenneen sivun, jossa oli Augustuksen viesti mihin tulisi seuraavaksi edetä, sekä kolme koodia. Lokikirjan avulla saimme kehyksen draamaseikkailulle ja se toi innostavuutta leikkiin. Lokikirja toi syyn miksi edetä seuraavaan paikkaan. Erityisesti se loi jännitettä draamaan, että yleisöllä on jotain mitä odottaa. Koodikieli oli salakirjoitusta, jossa jokaisella koodilla on avain kirjain. Kehitimme loppuhuijennukseksi salakirjoituksen avaamisen, jossa lapset

saavat etsiä isolta paperilta vuorotellen kuvion ja lisätä sen alle salakirjoituksen mukaisen kirjaimen.

6 PROJEKTIN ARVIOINTI

Yksi tutkimuskysymyksistäni oli: miten kokemuksellinen oppiminen projektissa auttoi kehittämään ammattitaitoani draamakasvattajana ja taiteen tekijänä? Mielestäni koko projekti kuvasi erittäin monipuolisesti teatteri-ilmaisun ohjaajan ammattikuvaa. Yhteisöllinen tapa tehdä käsikirjoitus oli kunnianhimoinen kokemus kehittää teatteri-ilmaisun ohjaajan ammattitaitoa. Projekti oli laaja monikerroksinen työelämäyhteistyö, jossa yhdistyivät hyvinvointityö ja osallistavan teatterin valmistaminen. Haasteet tarinoiden elävöittämisestä lapsiyleisölle antoi pääällimmäisenä kokemuksen, että lapsiyleisö ei ole kriittinen osallistujakunta. Kotikutoiset draamalliset leikit toimivat, kunhan leikin vetää tosissaan. Mielestäni taiteelliset tavoitteet draamaseikkailun valmistuksessa osittain toteutuivat, koska uskalsimme tehdä rohkeita ratkaisuja korostaaksemme leikkisyyttä. Näistä otan esimerkiksi hotapulveritaian, mikä oli hauska aikuisiyleisölle ja jännittävä lapsiyleisölle.

Seilasimme Emma-veneellä Mikko-laivan vanavedessä ja yövyimme satamissa ja saarissa Saimaan rannoilla esityskiertueemme ajan 16.7.-29.7.2014. Emma-veneeseen kapteeni Joonas Hokkanen oli suunnitellut satamat reitin varrella jossa yövyimme. Hokkanen toimi myöskin järjestyksenvalvojana draamaseikkailussamme. Elimme veneellä kaksi viikkoa leiriolosuhteissa. Jokaisessa saarella johon leirydyimme, oli huussi ja tulipaikka ja puuta. Onneksemme säät suosi ja kaikki esityspäivät olivat aurinkoisia ja katsojia tuli ihan mukavasti siihen nähden että olemme vieraspaikkakuntalaisia ja tuotannon markkinointi oli niukkaa.

Pidimme kuusi esitystä. Ensi-illan jälkeen koin helpottuneelta huomattessani, että esityksen leikillisuus toimii lapsiyleisölle. En ole aikaisemmin tehnyt mitään esitystä lapsille, joten en tiennyt toimisivatko draamaseikkailun ratkaisut vai eivät. Olin ollut myöskin huolestunut siitä, ettemme olleet harjoitelleet seikkailua kuin muutama kerran läpi. Opin, että draamaseikkailun keskeisenä osana on osallistavuus, joten sen runsas harjoittelu ei ole niin merkityksellistä kuin perinteisen teatterin esityksissä, jossa iskut ja rytmi ovat keskiössä. Improvisaatio ja hetkessä eläminen

olivat draamaseikkailun pääpaino. Koskaan ei voinut tietää mitä tapahtuu, koska yleisö osallistettiin kysymyksiin ja tehtäviin. Tärkeää oli tietää mikä on oman hahmon päämäärä.

Suurimman osan esityksistämme esitimme Savonlinnassa. Esityksissä oli keskimäärin parisenkymmentä ihmistä, mikä on yllättävän paljon siihen nähden millaisella budjetilla olimme markkinoineet seikkailua. Savonlinnassa on paljon tapahtumia kesäisin, joten oli huolenaihetta siitä, että pienen budjetin esitys hukkuu tarjontaan Pelkän mainosmyynnin turvin sekä lipunmyynnillä pääsimme kuitenkin omillemme. Omilleen pääsy ei aina ole itsestäänselvyys, mutta meitä autoivat produktion toteuttamista hyvät taustajoukot esimerkiksi majoituksessa.

6.1 Leikillisyyden toteutuminen draamaseikkailussa

Museopedagoginen ote toteutui tarinoissamme joita valitsimme esitettäväksi ja koettavaksi draamaseikkailuumme. Otimme huomioon kohderyhmän, joka oli lapset ja teimme heille suunnatun kasvatuksellisen seikkailullisen leikin. Lapset osallistuivat aktiivisesti draamaseikkailun tehtäviin, joita olivat mm. lankakerien etsintä ja löytäminen, fyysinen merimiestaitoleikki ja salakirjoituksen ratkaiseminen kirjoittamalla. Loru- ja loitsuleikit näyttivät luovan yhteishenkeä. Ne myöskin loivat perinteisen menneisyys-henkisen maailman jossa lorut olivat arkipäivää. Olisimme voineet syventää perinteisen maailman tuomista jollakin oikealla perinneleikillä, esimerkiksi Tervapata-leikki. Näin olisimme tuoneet aidosti esille lasten oman kansan kulttuuriperinnettä, jossa lapset oppivat jonkin aikakauden leikin.

Ensi-illassa päiväkotij- ja alakouluikäiset lapset innostuivat esityksestämme ja etsiminen ja löytäminen oli heistä innostavaa ja lankakeriä etsittiin todella innokkaasti. Leikillisuus ja esteettinen kahdentuminen toteutui. Ketään ei kyseenalaistanut draaman maailmaa. Aikuiset tukivat leikillistä maailmaa osallistumalla lasten mukana ja auttamalla lapsiaan tehtävissä eteenpäin. Lapset ostivat fiktiivisen maailmamme rähjäisistä kotikutoisista puvuista ja rekvisiitasta huolimatta. Totesimme, että draamaseikkailu oli suunnattu päiväkotij-ikäisille ja alakoulun alimmilla luokkien ikäisille. Yläkoulun kynnyksellä olevat lapset olivat

kriittisemmän oloisia ja eivätkä halunneet aina osallistua tehtäviin, eivätkä näyttäneet ostavan seikkailun fiktiivistä maailmaa.

Salakirjoituksen ratkaiseminen näytti olevan lapsille mielekästä, koska jokainen pääsi itse kirjoittamaan ja näyttämään muille rohkeuden tulla itse esille ja kirjoittaa yleisön edessä. Lapset auttoivat toisiaan mielellään ja halusivat innokkaasti näyttää kuvioiden sijainnin sille jolla oli kirjoitusvuoro. Pohdin joka esityksessä onko se hyvä vai huono asia? Kokeeko lapsi häpeää, ettei itse heti löydä vaan muut osoittavat kuvion toiselle? Tunteeko tussi kädessä kaikkien katseltavana oleva lapsi itsensä tyhmäksi kun ei itse ehtinyt etsiä merkkiä. Miten ajattelisin itse siinä tilanteessa? Toisaalta se opettaa kokemuksellisesti lapsia yhteistyön merkityksestä. Vaikka ei heti itse löytäisikään merkkiä ei se haittaa. Löytämisen ilo on kollektiivinen kokemus ja arvoitusta ratkaistaan yhdessä. Uskon, että yhdenkin merkin löytäminen riittää. Myös muille osapuolille on mukavaa osallistua löytämiseen, koska muuten odottaminen käy tylsäksi. Yhteistyön avulla voidaan ratkaista asioita tehokkaammin. Koko esityksestämme kuului yhteistyön merkitys. Yhteistyöllä ratkotaan ongelmia ja mennään eteenpäin toisiamme tukien.

Esityksemme valmistusvaiheessa leikkimisellä oli suuri edistävä vaikutus. Parhaimmat ideat aivoriihityöskentelyssämme tuli huumorin kautta. Leikkimisen ja huumorin kautta työstäminen on tärkeää, koska koen että luova panokseni kasvaa sitä kautta. Työryhmämme voima oli mielestäni huumorin kautta työstäminen. Leikillisyyys tehdessä draamaa ja lopulta itse draamassa on mielestäni olennaisin osa draaman onnistumiselle. Ilman leikkimielisyyttä ja leikkiä draama käy kuivaksi, eikä kukaan jaksa keskittyä siihen. Draaman tekeminen pitää olla minulle tärkeä asia. Esittämäni roolit ja ohjaamani työpajat ovat minulle tärkeitä. Silloin yleisö/osallistuja ostaa yleensä draaman. Esteettistä kahdentumista ei tapahdu draamassa, jos esiintyjät eivät heittäydy leikkiin täysillä. Huomasin välittömästi osallistujista draamaseikkailussamme, että kun oma keskittyminen hetkessä elämiseen rikkoutui, ei osallistujatkaan yleisössä olleet mukana.



6.2 Onnistuminen kulttuuriperinteen välittäjänä

Seuraavaksi vastaan tutkimukseni kysymyksiin liittyen kulttuuriperinteen välittämiseen. Millaiset kokemukselliset draaman keinot auttoivat elävöittämään museon näyttelyä ja millaiset mahdollisuudet elämyksellisellä taideoppimisella on? Tässä projektissa voisin nähdä, että projektin vetäjät, teatteri-ilmaisun ohjaajat, toimivat museomateriaalina. Mielestäni draamaseikkailun kehyksen luominen itsessään siirsi kulttuuriperinnettä. Hahmot ja perinteisen tarpeiston käyttäminen loivat entisajan tunnelmaa. Koen, että elävöitimme museodraamalla tylsän oloista tervahöyrylaivaa, jossa ei juurikaan ole esillä entisajan esineistöä. Mikko-museolaivan näyttelyn yhtenä teemana on työolot höyrylotjalla. Käsittelimme museodraamassamme työoloja höyrylotjalla ja entisajan työntekoa yleisesti. Käsittelimme muistelupajoissa nousseita teemoja raikkaasti käyttämällä koomisuutta ja leikillisyyttä tarinan kulussa. Otimme hyvin huomioon kohderyhmämme lapset draamaseikkailussa, koska emme lähteneet tekemään liian todentuntuista teatteria. Väritimme tarinoita esimerkiksi taikapulverin ja puhuvan lehmän avulla. Koimme, että viihteellisyys oli elinehto kun työstetään

teatteria lapsille. Ilman viihteellisyyttä draamaseikkailu ei olisi ollut mielenkiintoinen lapsiyleisölle.

Pohdin kuitenkin hukkuivatko tarinoiden sanomat hupailun alle? Muistelutyöpajoissa haimme vastauksia kysymykseen: mitä ikäihmiset haluavat välittää tuleville sukupolville? Pyrimme tuomaan muistelutyöpajan tarinoita esiin mahdollisimman monipuolisesti. Päätimme kuitenkin mielivaltaisesti mitä tarinoita draamaseikkailussa käsitellään. Tarinoita oli haastava siirtää lapsille tarkoitettuun esityksen muotoon koska tarinat eivät näyttäytyivät sellaisina, että lapset eivät kiinnostuisivat tai ymmärtäisivät niiden sanomaa tai merkitystä. Vaati kekseliäisyyttä tuoda tarinat leikillisessä koomisessa muodossa esiin ilman, että tarinoista olisi luovuttu tai ne olisivat sanomaltaan muuttuneet radikaalisti.

Millä tavoin draamaseikkailu toimi vuorovaikutteisena kokemuksellisenä ympäristönä kulttuuriperinteen välittämiseksi? Draamaseikkailun kokemuksellinen vuorovaikutteisuus näkyi mielestäni niissä hetkissä, jolloin esiintyjä kommunikoi osallistujien kanssa esittämällä kysymyksiä. Dialogisuutta osallistujien ja esiintyjien välillä tapahtui esimerkiksi silloin, kun Kala-lekko kohtasi saimaannorpan. Kala-lekko esitti kysymyksen yleisölle ”onko kukaan koskaan tavannut saimaannorppaa?” Yleisö sai kertoa kokemuksistaan norpan kohtaamisesta. Toisena esimerkkinä ympäristökasvatuksellinen näkökulma kierrättämiseen draamaseikkailussa, jossa Elviira korjasi vanhaa lampaanvillasta valmistettua talvitakkia lapselleen öljylampun valossa. Elviira kertoi samalla takista miten pitkään se on säilynyt. Elviira kysyy yleisöltä: ”Millaisia talvitakkeja teillä on käytössä?” Lapsiyleisön vastaukset toivat mielestäni dialogisuutta draamaseikkailuun, koska entisajan takit ovat olleet erilaisia kuin nykyajan takit. Lapset kertoivat esimerkiksi toppatakeista, jotka ovat erilaista materiaalia ja värikkäämpiä kuin Elviiran korjaama takki. Tästä esimerkistä jäin pohtimaan takkien materiaalien muuttumista. Takit valmistetaan nykyään keinomateriaaleista.

Mitä oppimiskokemuksia lapset ovat draamaseikkailusta saaneet jäävät pimentoon. Vastauksia oppimiskokemusten löytämiseen tuskin voi mitata, koska draama antaa mahdollisuuksia oppia ihmisenä olemisesta. Leikillisuus luo kokemuksen museosta, museon esineistä ja tarinoista. Kokemus on aktiivinen sen

toiminnan ja vuorovaikutteisuuden kautta jolloin oppimisen ympäristö on luotu tehokkaaksi. Voimme tarjota kokemuksia ja näkökulmia ihmisenä olemisesta draaman kautta, mutta oppiminen niistä on mielestäni pidemmän aikavälin prosessi. Kokemukseni mukaan oppimiskokemukset draamassa ymmärretään vasta myöhemmin. Eniten tämän projektin taiteellisesta työstä opin hetkeen keskittymisen merkityksen. Kun keskittyminen hetkessä elämiseen katkeaa on leikki menetetty.

Teatteri-ilmaisun ohjaaja toimii ihmissuhdetyössä. Von Wright & Rauste von Wright (1994, 168) kertovat ihmissuhdeammattien ongelmasta, missä työllä on aina "kahdet kasvot". Kaikissa ammateissa ammatinharjoittajalta vaaditaan oman alansa sisällöllisiä tietoja ja taitoja. Teatteri-ilmaisun ohjaajan ammattitaitoa on draaman opettaminen. Von Wrightin & Rauste von Wrightin mukaan työ tapahtuu vuorovaikutuksessa ihmisten kanssa ja se vaatii ihmisen toiminnan ymmärtämistä ja vuorovaikutustaitojen hallitsemista. vasta näiden taitojen omaksumisen kautta ammatinharjoittaja voi työssään opettaa ja tukea oppilaitaan ja asiakkaitaan ongelman ratkaisussa. Pohdin usein ammattitaitoani opettajana. Jotta voin opettaa joskus muita ihmisiä oppimaan, pitää minun ymmärtää perinpohjaisesti miten itse opin. Tämän projektin kautta sain kokemuksen Teatteri-ilmaisun ohjaajan ammatinkuvan näkökulmasta, jossa museoympäristö oli läsnä projektin kaikissa vaiheissa.

LÄHTEET

- Aikio, A. 2008. Tarinat identiteetin luojana. Teoksessa P. Venäläinen (toim.) Kulttuuriperintö ja oppiminen. Jyväskylä: Suomen museoliiton julkaisuja 58, 139-143.
- Asikainen, S. 2003. Prosessidraaman kehittäminen museossa. Joensuu: Kasvatustieteellisiä julkaisuja n:o 94.
- Centria AMK. 2014. <http://web.centria.fi/page.aspx?id=2501&p1=44&p2=662> Luettu 6.11.2014.
- Laakso, E. 2003. Draamaopetuksen perinteisten päämäärien toteutuminen prosessidraamassa. Teoksessa A. Østern & P. Teerijoki & H. Heikkinen (toim.) Tutkiva draamaopettaja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 203-212.
- Heikkinen, H. 2004. Vakava leikillisuus - Draamakasvatusta opettajille. Vantaa: Kansanvalistusseura.
- Heinonen, J. & Lahti, M. 2001. Museologian perusteet. Jyväskylä: Suomen Museoliitto.
- Korhonen, R. 2008. Leikki oppimisen keinona. Teoksessa P. Venäläinen (toim.) Kulttuuriperintö ja oppiminen. Jyväskylä: Suomen museoliiton julkaisuja 58, 151-156.
- Owens, A. & Barber, K. 2010. Draamakompassi - Prosessidraaman suunnittelu, käytännön työskentely, arviointi ja reflektointi. Helsinki: Draamatyö.
- Puruveden muikku. 2014. <http://www.puruvedenmuikku.fi/> Luettu 22. 10. 2014.
- Rauste-von wright, M. & Von Wright, J. 1994. Oppiminen ja koulutus. Porvoo: WSOY.
- Ropo, E. 2008. Oppimisympäristöt opetuksen ja opiskelun kontekstina. Teoksessa P. Venäläinen (toim.) Kulttuuriperintö ja oppiminen. Jyväskylä: Suomen museoliiton julkaisuja 58, 38-47.
- Räsänen, M. 2000. Sillanrakentajat - Kokemuksellisen taiteen ymmärtäminen. Jyväskylä: Taideteollisen korkeakoulun julkaisu A 28.
- Sarja, A. 2008. Dialogipedagogiikka ja yhteisöllinen oppiminen. Teoksessa P. Venäläinen (toim.) Kulttuuriperintö ja oppiminen. Jyväskylä: Suomen museoliiton julkaisuja 58, 113-118.
- Savonlinnan Maakuntamuseo. 2014. <http://www.savonlinna.fi/museo/nayttely> Luettu 13. 10 2014.
- Soininen, Irmeli. 2014. Museoamanuenssin haastattelu. 13.10.2014.

Siltala, S. 2003. Narrin maailmasta. Teoksessa A. Østern & P. Teerijoki & H. Heikkinen (toim.) Tutkiva draamaopettaja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 99-131. Suomen järvikalastusmuseo. 2014.
http://www.etelasavonmuseot.fi/museot/kerimaenmuseot/kerimaen_kotiseutumuseo.html Luettu 16. 10 2014.

Laki:

Suomen museolaki 11.11.2005/877.

Tornberg, L. & Venäläinen, P. 2008. Museopedagogiikka. Teoksessa P. Venäläinen Kulttuuriperintö ja oppiminen. Jyväskylä: Suomen museoliiton julkaisuja 58, 104-108.

Varto, J. 1992. Laadullisen tutkimuksen metodologia. Helsinki: Kirjayhtymä.

Varto, J. 2007. Dialogi. Teoksessa M. Bardy, R. Haapalainen, M. Isotalo & P. Korhonen. Taide keskellä elämää. Helsinki: Nykytaiteen museo Kiesma, 62-65.

Venkula, J. 2003. Taiteen välttämättömyydestä. Helsinki: Kirjapaja Oy.

SYNOPSIS - TÄYTTÄ HÖYRYÄ! KAPTEENI PURTILO JA SAIMAAN ARVOITUS

Värväys

→ Purtilo esittelee itsensä ja Mikko-laivan.

PURTILO: Minä olen Kapteeni Purtilo ja tässä on minun höyrylaivani Mikko. Olen seilannut näillä vesillä koko ikäni ja minun isäni ennen minua ja hänen isänsä ennen häntä. Vuosien varrella minä ja Mikko olemme nähneet monenlaista kulkijaa ja seikkailuja. Mikko on ainutlaatuinen laiva. se on viimeinen Saimaalle suunniteltu puurunkoinen höyrylotja. Sen on omistanut monia. Ja se on nähnyt monta satamaa: Viipuri, vuoksenniska, Savonlinna, Puumala, Tallinna ja Pietari. Mikon ensimmäinen nimi oli Ensi. Viimeaikoina hyvistä merimiehistä on ollut pulaa. On ollut vaikeaa löytää rohkeita ja tyrskyjä pelkäämättömiä miehistönjäseniä. Mistä minä nyt saisin miehistön? Te näytätte hyvältä miehistöainekselta. Mikko laivaa seilatessa on äärimmäisen tärkeää tuntea Saimaan menneisyyttä. Laiva on kokenut niin paljon, että ollakseen hyvä miehistön jäsen on tunnettava sen tarinoita.

→Lokikirjan löytäminen

Purtilo löytää isoisoisänsä -lokikirjan yllättäen kirstusta tai säkistä (Sisältää myös huivit, hotapulveripaketin)

AUGUSTUS PURTILON LOKIKIRJA: Olet viimeinkin tullut siihen ikään että sinusta voi tulla oikea kapteeni. Kuten sinun isästäsi ennen sinua ja hänen isästään ennen häntä. Me Purtilot olemme seilanneet Saimaalla koko sukumme historian ajan ja toimineet Mikko-laivan kapteenina ja miehistönä koko Mikko-laivan historian ajan.

Ollakseen hyvä kapteeni, on jokaisen Purtilon ratkaistava Saimaan arvoitus. Avain arvoitukseen löytyy lokikirjani puuttuvilta sivuilta, jotka sinun täytyy löytää. Ratkaistaksesi arvoituksen, tulee sinun löytää itsellesi hyvä miehistö. Mikko-laivan miehistön tunnistaa komeista huiveista. Värvättyäsi itsellesi miehistön, tulee teidän yhdessä lausua seuraavalla sivulla oleva loitsu:

Koska järvellä voi joutua joskus veden varaan, on loitsu luettava nenästä kiinni pitäen.

*Tulee laivaan varovasti astua,
ettei tarvitse järvessä kastua.*

*Kannella laivan,
voit kokea sä historian taian.*

Ei laivan henkiä tarvitse pelätä,

Hotalla ne henkiin herätä.

*Jos haluat kapteeniksi yletä,
täytyy seuraaviin toimiin kyetä.*

*Onni Hevossalon on kadonnut laivaan tähän,
siis auta emäntää yksinäistä vähän.*

*Joskus on hukassa johtolangat,
ne löytämällä jollekin kalaonnen annat.*

*On laivani pinnassa komea petsi,
sen sisältä puuttuvat sivuni etsi.*

*Kaiken tämän tarkoitus,
on oivaltaa Saimaan arvoitus.*

Laivan taika on nyt herätetty henkiin ja sen tarinat valmiina teitä varten. Olkaa rohkeita ja valppaita, niin Saimaan arvoitus ratkeaa teille.

Onnea Matkaan!

- Augustus Purtilo 18. Elokuuta 1914

(Purtilon ihmettelyä päiväyksestä)

→ Noustaan laivaan!

1. Hevossalon viimeisiä

→ Lapset tulevat Purtilon kanssa kannelle ja näkevät naisen stillissä

→ Naisella reennyty lokikirjan sivu kädessä, Purtilo ottaa viestin ja lukee

AUGUSTUS PURTILON LOKIKIRJA: Hiihohi merikarhut! Nainen edessänne on Elviira. Hän on viimeisiä Hevossalon saaren vakituisia asukkaita. Aikoinaan Hevossalon saarella oli suuri ja elinvoimainen kylä, jossa eli parhaimmillaan jopa yli sata asukasta. Pikkuhiljaa maailman muuttuessa kyläläisten aikuisiksi kasvaneet lapset muuttivat mantereelle, ettei heidän tarvinnut kulkea veneillä ja jäätä pitkin kouluun ja töihin.

Lopulta Hevossalossa asuivat enää Elviira miehensä Viljon kanssa, sekä eräs herra joka jäi vielä Hevossalon viimeiseksi mohikaaniksi Elviiran ja Viljon muutettua pois.

Onni Hevossalon on kadonnut laivaan tähän, siis auta emäntää yksinäistä vähän.

- Augustus Purtilo

→ Purtilo kertoo Viljon ja Elviiran pitkästä liitosta ja Viljon historiasta (nuottaa ja mökkejä)

→ Purtilo yhdessä miehistönsä kanssa ratkaisee taika-Hotapulverin ja loitsun jolla kuvia voi herättää henkiin. *“Ota hota niin ei pakota!”*

→ Nainen herää ja hänellä on lasit hukassa. Etsii niitä kunnes osallistuja huomauttaa niiden olevan naisen otsalla.

→ Nainen löytää lasinsa ja huomaa että Onnikki on hukassa!

→ Onnikki kutsutaan yleisön kanssa paikalle

http://yle.fi/elavaarkisto/artikkelit/karjan_kutsumahuudot_48548.html#media=48552

→ Lehmä tulee ruorin luota ylhäältä esiin.

→ Elviira kertoo Hevossalon viimeisestä lehmästä, Elviira ja lehmä Hevossalon viimeisiä asukkaita

→ Onnikki on viimeinen lehmä, jolle on oltu antamassa maitoa siellä

→ Kerimäelle muutto Viljon kanssa

→ Elviiran hattutaikatempu

2. Viljo ja Elviira

→ Luistelut, hovimestarit, kaunein kuudesta

→ Nuotan vedot talvisin

→ Soutaen tansseissa käynti

→ Viljo kertoo Elviiralle että nyt on vara naida koska hovimestareille pitää rakentaa viisi mökkiä.

→ kosiomatkoja soutuena ja luistellen. kuudennen sisaren nainti

Naimisiinmeno

→ Elviira laittaa hotaa raamattuun ja taikoo Onnikista papin

→ Lehmä vihkii

→ Pusuasento jonka jälkeen Elviira purkaa papin ja Viljon taian

→ Viljosta Purtilo

PURTILO: Ootko nähnyt lokikirjan puuttuvia osia?

→ Elviira antaa mystisesti lapun

→ Elviira vie lehmän syömään.

3. Merimiestaidot

AUGUSTUS PURTILON LOKIKIRJAN SIVU: *Hienoa työtä miehistö! Olette nyt askeleen lähempänä kohti arvoituksen ratkaisua. Varotoimenpiteenä olen kirjoittanut Saimaan arvoituksen ratkaisun salakirjoituksella lokikirjaani. Palkkioksi Elviiran auttamisesta annan teille nyt tämän lokikirjan sivun, josta löytyy ensimmäinen osa salakirjoituksen avainta. Löydätte sen sivun kääntöpuolelta.*

Voidaksenne jatkaa arvoituksen ratkaisua on teidän läpikäytävä Purtiloiden suvun merimieskoulu. Anna palaa pojanpojan poikani!

Hienoa! Nyt kun teillä on miehistön perustaidot hallussa, voitte käydä tutustumassa hytteihinne ja tuleviin työtovereihinne.

- Augustus Purtilo

→ Purtilo jää opettamaan miehistölle merimiestaitoja

- Pääliikkökoulutus: Navigointi, karttojen ja kompassien käyttö, tunnettava höyrykoneen toimintaperiaate ja osattava keskeisiä sanoja Ruotsista ja Venäjältä.

- Kansimiesten taitoja: lastaaminen, kannen ja ruuman siisteys, messinkiosien kiilto, köydet ja viilarit. Polttoainehalot ja kokkaushalot ja niiden roudaaminen. Halkojen mättäminen kattilaan

→ Luetaan yhdessä jatko-ohjeet viestistä, eli lähdetään etsimään hyteistä lisää arvoituksia

4. Stillit

→ Kapteeni Purtilo ohjaa lapset tutustumaan miehistön hytteihin

→ lapset etsivät seuraavan lokikirjan sivun

“Pian lähdemme Pietariin ja näissä hyteissä te tulette majoittumaan”

- Hytissä still-kuvassa lotjamies nukahtaa huuliharppua soittaessa

AUGUSTUS PURTILON LOKIKIRJAN SIVU: *Tuleva työnne höyrylotjalla tulee olemaan vaativaa, mutta varmasti myös antoisaa. Hyteissä näkemänne*

kansimiehet viettävät juuri vapaavuoroaan, eli huilia. Mikon seilatessa vesillä, miehistö tekee työtä kuuden tunnin vuoroissa ympäri vuorokauden. Laiva ei pysähdy hetkeksikään.

Ruuhka-aikana huono-onniset kansimiehet saattavat joutua jopa kahden päivän pituisiin vuoroihin, jolloin ei kerkeä nukkua lähes lainkaan.

Mutta älkää olko huolissanne, sillä hyteissä olevat toverinne kyllä opastavat teitä laivatyön saloihin ja saattaa heiltä löytyä jokunen vinkki myös arvoituksen ratkaisemiseksi.

-Augustus Purtilo

- Purtilo suorittaa Hota-taian ja herättää lotjamiehen henkiin.
- Huuliharpun soittoa ja leikkaus kalastajan tuloon venepuvussa
- Lotjamies patistetaan vaatesäkin kanssa kannen alle töihin, Kalastaja jää kannelle kertomaan Mikko-laivan lastauksesta.

5. Kalastaja IEKKO

“Tänään ei lastata, vaan nyt lähdetään kalaan.” Kalastaja soutaa järvelle yhdessä osallistujien kanssa.

→ Kalastaja käy pilkille kattoluukun viereen ja kertoo elämäntarinaansa “Karjavahtina ei kerennyt ensimmäiselle luokalle...”

→ Norppa kurkkaa luukusta ja kiire ei ollut kummallakaan.

→ Pitää nostaa verkot järvestä ettei norppa sotkeudu niihin.

”Verkoissa reikiä koska Ukko luoja on kylvänyt Savon metsiin peltoihin ja järviin niin paljon kiviä”

→ Verkoista nousee viesti

AUGUSTUS PURTILON LOKIKIRJA: *“Kohtasin norpan ja kiire ei ollut meillä kummallakaan”, kirjoitti jo isäni Alfredius Purtilo lokikirjaansa. Järvellä liikkeessä kannattaa pitää silmät ja korvat auki, niin saattaa tavata monenlaisia järven asukkaita, jotka kiireessä voivat jäädä huomaamatta.*

Joskus on hukassa johtolangat, ne löytämällä jollekin kalaonnen annat.

- Augustus Purtilo

→ Kalastaja pyytää lapsia viemään verkot Elviiralle korjattavaksi.

6. Öljylamppu

→ Tullaan lasten kanssa ruumaan. Elviira etsii lankoja ja virkkuukoukkuja yms. voidakseen parsia sukkia ja takkia.

→ Elviira pyytää lasten apua lankojen etsinnässä (langat piilotettu ympäri laivan ruumaa)

→ Kun kaikki on löydetty, alkaa Elviira korjata vaatteita ja kertoa tarinaa kuinka hyvältä nokipannukahvit muistuvat työn ohessa

→ Essussa on tahroja ja lipeä on hukassa.

AUGUSTUS PURTILON LOKIKIRJAN SIVU: *Historian salat ovat avautuneet teille hyvin! Saimaan arvoituksen ratkaisu alkaa olla lähellä. Pyytäkää Elviiralta lankoja ja auttakaa lekkoa verkon korjauksessa. Kun kalaonni on palautettu, löydätte ratkaisun!*

- Augustus Purtilo

- Purtilo kertoo kalastajan verkosta

- Nainen ei ehdi korjata, mutta antaa lapsille lankoja jotta voivat korjata yhdessä kalastajan kanssa itse verkon.

7. Arvoituksen ratkeaminen

→ Onnikki hädissään mylvii kannella

→ Purtilo ja miehistö apuun. Onnikilla suuri paperi

→ Onnikki kertoo että hän on saanut paperin parrakkaalta kapteenilta (Augustukselta)

”Käsissänne on nyt Saimaan arvoitus. Se on auttanut meitä Purtiloita läpi kaikkien haasteiden ja vaikeiden aikojen. Sen avulla olemme menestyneet ja saaneet paljon elämästä Saimaan vesistön äärellä.”

→ Koodikielen ratkaiseminen yhdessä