

Kinnas ja lääkeruisku

Esineet rajoihin ja liikkumiseen liittyvän ymmärryksen välineinä museonäyttelyssä

Tuulikki Kurki

Jäikö näyttelystä jokin erityinen esine ja/tai tarina mieleesi? – Ei mikään.

Yllä oleva sitaatti on lomakkeesta, jolla pyydettiin palautetta *Kadonnut kinnas ja muita tarinoita* -näyttelystä Pohjois-Karjalan museossa Hilmassa keväällä ja kesällä 2020. Näyttelyjen keskiössä olivat sellaiset arkipäivän esineet ja kertomukset näistä esineistä, jotka liittyvät ihmisten kokemuksissa erilaisten maantieteellisten ja symbolisten rajojen ylittämiseen, liikkumisen (*mobility*) myötä rakentuviin identiteetteihin sekä uusien kulttuurien ja ihmisten kohtaamiseen Suomessa, Virossa ja Ruotsissa. Näyttely sisälsi myös pelillisiä, leikkilisiä ja interaktiivisia elementtejä, joilla näyttelyvieraille pyrittiin välittämään rajoihin ja liikkumiseen liittyvää, toisten ihmisten kokemuksia kuvaavaa materiaalia itse tekemisen, eläytymisen ja moniaistisuuden avulla. Palautelomakkeen vastaus ”ei mikään” herättää väistämättä kysymyksen, miksi mikään näyttelyn esineistä tai tarinoista ei jäänyt näyttelyvieralle erityisemmin mieleen, vaikka nimenomaan esineet ja tarinat olivat näyttelyn keskeisin, näkyvin ja kuuluvuin osa.

Tämän artikkelin kohteena on *Kadonnut kinnas ja muita tarinoita* -museonäyttely ja näyttelystä tehty, avoimesti saatavilla oleva virtuaalinäyttely (*Kadonnut kinnas ja muita tarinoita -virtuaalinäyttely*). Näyttelyjen taustalla on vuosina 2018–2022 toteutettu *Kadonnut kinnas ja muita tarinoita* -hanke, joka tutki rajojen, liikkuvien identiteettien, dialogin ja uudenaisten naapuruuksien teemoja etnografisten menetelmien sekä taidelähtöisten menetelmien keinoin.¹ Interaktiivisen museonäyttelyn ja virtuaalinäyttelyn avulla hanke pyrki tekemään nähtäväksi ja vastaanotettavaksi näihin teemoihin liittyviä ihmisten kokemuksia kertomuksien ja materiaalien esineiden välittämänä sekä tuomaan niitä myös akateemista yleisöä laajemman yleisön tietoisuuteen.

Tässä artikkelissa tutkin näitä kahta näyttelyä interaktiivisina tiloina, joissa museovieraan toiminta vuorovaikutuksessa näyttelytilan esineiden ja tarinoiden kanssa toimii rajoihin ja liikkumiseen liittyvän refleksiivisen ymmärryksen muodostamisen välineenä. Näkökulmallaan

¹ Museonäyttelyn taustalla on Koneen Säätiön rahoittama hanke *Kadonnut kinnas ja muita tarinoita: rajojen ja liikkumisen kokemukset sekä uudet naapuruudet*, joka toteutti museonäyttelyn yhteistyössä Pohjois-Karjalan museon Hilman kanssa kevään ja kesän 2020 aikana. Museonäyttelyn pohjalta hanke, Pohjois-Karjalan museo Hilma sekä yritys 360 Finland toteuttivat myös avoimesti saatavilla olevan interaktiivisen virtuaalinäyttelyn lokakuussa 2020.



artikkeli sijoittuu kahden teoreettisen keskustelun leikkauspisteeseen. Ensimmäinen niistä on 2010-luvulle tyypillinen museopedagogiikka ja näyttelytoiminta, joiden avainsanoja ovat kokemuksellisuus, eläytyminen, interaktiivisuus (mukaan lukien pelillisuus) ja virtuaalisuus (Growick 2017; Arnold-de-Simine 2013, luku 1). Toinen on 2000-luvulle tyypillinen uusmaterialistiseksi luonnehdittava teoriakeskustelu, joka tarkastelee ja hahmottaa ihmisen ja häntä ympäröivän materiaalsen maailman suhteita aiemmista poikkeavilla tavoilla. Esimerkiksi Dolphinin ja Van der Tuijinin (2012, 85–86, 91) mukaan uusmaterialistiset lähestymistavat pyrkivät tarkastelemaan materiaalista ja ei-materiaalista kulttuuria toisiinsa kietoutuneina. Uusmaterialistista ajattelua mukailen *Kadonnut kinnas ja muita tarinoita* -näyttelyssä materiaaliset esineet kytkeytyivät ihmisten rajojen ylittämisen ja liikkumisen kokemuksiin, ja näitä kokemuksia pyrittiin käsittelemään myös esineiden materiaalisuuden, visuaalisuuden ja esineen kanssa tapahtuvan vuorovaikutuksen avulla (ks. Kurki 2020a; Kurki 2021).²

Näiden kahden teoriakeskustelun muodostamaa taustaa vasten pohdin tässä artikkelissa kysymystä: miten interaktiivinen museonäyttely toimii tutkimushankkeen tutkimien abstraktien teemojen käsittelyn välineenä akateemista yleisöä laajemmalle yleisölle? Kysymystä pohditaan yhtäältä teoreettisen kirjallisuuden ja toisaalta näyttelyiden saaman palautteen avulla. Tavoitteenani ei kuitenkaan ole arvioida näyttelyn onnistumista yleensä saadun palautteen perusteella. Tutkimuskysymykseen vastaamiseksi tarkastelen osakysymyksiä: millaista ymmärrystä näyttelyjen kävijät kuvasivat saavansa näyttelyssä? Millaiset näyttelyjen toteutustapaan liittyvät elementit (kuten materiaalisuus, virtuaalisuus, näyttelyn fyysinen järjestäminen museosaliin) edistivät tai estivät näyttelyjä koskevan ymmärryksen syntymistä? Tavoitteenani on pohtia yleisemmin teemoja, jotka voivat auttaa erilaisia tutkimushankkeita suunnittelemaan tulostensa esittämistä tai julkaisemista yhteistyössä esimerkiksi museoiden ja gallerioiden kanssa.

Artikkelin ensimmäisessä osassa esittelen tutkimusaineiston ja -menetelmän sekä taustoitin lyhyesti niitä keinoja, joilla eurooppalaiset museo- ja gallerianäyttelyt ovat käsitelleet liikkumisen ja erilaisten rajojen ylittämisen teemoja viime vuosina. Osio käsittelee myös museo- ja virtuaalinäyttelyä moniaistisen ja refleksiivisen ymmärryksen tuottamisen välineinä. Osio perustuu museoalan ja taidelähtöisen tutkimuksen viimeaikaiseen teoria- ja menetelmäkirjallisuuteen ja liikkumisen sekä maasta- ja maahanmuuton (*migration*) teemoja käsittelevien museoiden ja gallerioiden julkaisemiin näyttelymateriaaleihin. Artikkelin toisessa osassa vastaan tutkimuskysymyksiin sekä museossa että virtuaalisti toteutettujen *Kadonnut kinnas ja muita tarinoita* -näyttelyiden saaman palautteen avulla hyödyntämällä teoriaosiossa esiteltyjä käsitteitä.

Tutkimusaineisto ja -menetelmä

Artikkelin aineisto koostuu näyttelyvieraiden antamasta palautteesta. Museotilassa toteutetusta näyttelystä pyydettiin palautetta paperisilla kyselylomakkeilla. Lomakkeiden lisäksi kävijät jättivät palautelaatikkoon muistilapuille (10 cm x 10 cm) kirjoitettua tai piirrettyä vapaamuotoista palautetta. Muutamat näyttelyvieraat kirjoittivat palautetta myös vieraskirjaan, ja se otettiin mukaan aineistoon. Museotilassa toteutettua näyttelyä koskevan

2 Olen käsitellyt *Kadonnut kinnas* -hankkeessa haastateltujen ihmisten haastatteluissaan esille tuomia esineitä erilaisten rajojen ja vaikeiden kokemusten käsittelyn välineinä tutkimusartikkeleissani Kurki 2020a ja Kurki 2021.



palautteen keruu oli käynnissä näyttelyn aukioloaikana 6.2.–17.3.2020 ja 2.6.–2.8.2020.³ Virtuaalinäyttelystä kerättiin palautetta sähköisen kyselylomakkeen (Webropol) avulla. Virtuaalinäyttely avautui 2.10.2020, mutta siihen liittyvä kysely avattiin vasta huhtikuussa 2021 tämän artikkelin aineiston keräämistä varten. Kyselyyn johtavaa hyperlinkkiä levitettiin *Kadonnut kinnas* -hankkeen Facebook-sivustolla (*Kadonnut kinnas* Facebook) sekä sähköpostilla hankkeen yhteistyöverkostolle, jonka uskottiin tavoittavan virtuaalinäyttelyssä käyneitä henkilöitä. Sähköinen palautelomake on toiminnassa niin kauan kuin *Kadonnut kinnas* -virtuaalinäyttelykin. Palautelomakkeissa kartoitettiin muun muassa sitä, mihin eri materiaaleihin näyttelyvieras oli tutustunut, jäikö jokin näyttelystä erityisesti kävijän mieleen, millaisia ajatuksia ja tunteita näyttely ja sen eri osiot herättivät sekä miten kävijä arvioi näyttelyn kokonaisuutta. Lisäksi tilaa oli myös vapaamuotoiselle palautteelle.

Kävijätilaston mukaan museonäyttelyssä kävi 4093 vierailijaa (sähköposti 5.5.2021), ja virtuaalinäyttelyssä kävi 1112 yksilöityä vierailijaa huhtikuun 2021 loppuun mennessä, jolloin tämän artikkelin aineisto koottiin (Google Analytics www.360panorama.fi 6.5.2021). Yhteensä vierailijoita oli 5205. Vain 1,2 %, eli pieni osa näyttelyvieraista jätti palautetta näyttelykokemuksestaan. Näyttelyjen saama palaute, 61 palautetta, muodostaa tämän artikkelin aineiston. Aineisto sisältää 14 käsin kirjoitettua palautelomaketta⁴, 36 käsin kirjoitettua tai piirrettyä vapaamuotoista muistilappua, kolme näyttelyn vieraskirjaan vierailumerkinnän yhteyteen kirjoitettua palautetta sekä kahdeksan sähköistä virtuaalinäyttelyä koskevaa palautelomaketta. Näyttelyvieraat vastasivat lomakkeiden kysymyksiin lyhimmillään muutamilla sanoilla, useimmiten muutamilla virkkeillä, mutta sähköisesti kerättyyn palautteeseen osa vastaajista kirjoitti pidemminkin. Vapaamuotoisesti muistilappuihin kirjoitettu palaute oli lyhyempää ja vastaajat piirsivät niihin myös erilaisia emojja. Tässä artikkelissa ei kuitenkaan ole analysoitu kuvallista palautetta.

Artikkelissa palautemateriaali on koodattu kirjain- ja numeroyhdistelmien avulla. L (1–14) viittaa kyselylomakkeen järjestysnumeroon, jonka jälkeen on mainittu lomakkeessa olevan kysymyksen numero (1–5). M (1–36) viittaa vapaamuotoisesti kirjoitettuun muistilappuun järjestysnumeroon ja VK (1–3) vieraskirjan merkintään. W (1–8) viittaa puolestaan virtuaalinäyttelyn palautetta keränneen Webropol-kyselylomakkeeseen, jonka jälkeen on ilmoitettu lomakkeen kysymyksen numero (1–21). Analyysiä varten aineisto teemoiteltiin neljään kategoriaan: 1) näyttelyn teemoihin ja sisältöön liittyvä palaute, 2) näyttelyvieraan kuvaus siitä, mitä tunteita tai reaktioita näyttely hänessä aiheutti, 3) näyttelyn toteutukseen liittyvä palaute sekä 4) näyttelyn tulkittuun merkitykseen liittyvä palaute.

Tutkimusaineisto on anonymisoitu. Paperisissa palautelomakkeissa ei kysytty vastaajan tunnistetietoja. Muistiinpanolapuille kirjoitetut vapaamuotoiset palautteetkaan eivät useimmiten sisällä tunnistetietoja, mutta muutamat vastaajat olivat kirjoittaneet nimensä muistilappuihin. Nämä tunnistetiedot on poistettu, kun palautteista on muodostettu sähköinen aineisto. Vieraskirjaan kirjoitettu palaute sisältää tunnistetietoja: vieraan nimen ja joissakin tapauksissa myös kotipaikan. Tunnistetiedot on poistettu myös vieraskirjaan kirjoitetusta

3 Näyttelyn oli alun perin tarkoitus olla auki 6.2.–31.5.2020. Covid 19 -tilanteen takia näyttely jouduttiin kuitenkin sulkemaan 17.3.2020 kuuden viikon aukiolon jälkeen. Näyttely pystytettiin avaamaan uudelleen 2.6.2020, jonka jälkeen näyttely oli auki 2.8.2020 saakka. Covid 19 -tilanne kuitenkin vähensi kävijämääriä huomattavasti verrattuna normaalityöntilanteeseen kevään ja kesän aikana (Sähköposti 5.5.2021).

4 Yksi palautelomakkeista on jätetty aineiston ulkopuolelle, koska siinä ei vastattu palautelomakkeen kysymyksiin lainkaan. Lisäksi suurin osa lomakkeen merkinnöistä ei muodostanut tunnistettavissa olevia sanoja.



palautteesta tämän artikkelin aineiston muodostamisvaiheessa. Lisäksi palautetta käsitellään siten, ettei kirjoittajan henkilöllisyys paljastu. Sähköinen palautelomake on anonymisoitu siten, että kyselyssä ei kysytty vastaajan henkilö- tai tunnistetietoja eikä lomake tallentanut vastaajan digitaalisia tunnistetietoja. Paperilla olevaa palautetta ja vieraskirjaan kirjoitettuja vastauksia säilytetään Itä-Suomen yliopiston tiloissa Joensuun kampuksella. Tästä aineistosta muodostettua sähköistä, anonymisoitua aineistoa säilytetään salasanaalla suojatulla tietokoneella. Sähköisessä muodossa olevaa näyttelypalautetta säilytetään salasanaalla suojattuna palvelimella, joka ylläpitää Webropol-kyselyä (webropol.uef.fi) niin kauan, kuin *Kadonnut kinnas ja muita tarinoita* -virtuaalinäyttely ja siihen liittyvä palautekysely ovat toiminnassa. Sen jälkeen palaute tuhotaan.

Koska vain harvat kävijät antoivat palautetta, aineiston perusteella ei voi tehdä kattavia päätelmiä kävijöiden näyttelykokemuksista yleensä. Lisäksi palautteiden sisältämät tiedot eivät ole yhteismitallisia. Osa vastasi kahteen erilliseen ennalta laadittuun kyselylomakkeeseen, mutta osa antoi vapaamuotoista palautetta muistilapuille ja vieraskirjaan. Kyselylomakkeilla palautetta antaneet vierailijat eivät myöskään välttämättä vastanneet kaikkiin lomakkeen kysymyksiin. Lisäksi osa kyselylomakkeella annetusta palautteesta oli annettu jonkin muun kuin kyseistä asiaa kartoittavan kysymyksen vastaukseksi. Palautteen vähäisyydestä ja yhteismitallisuuden puutteesta huolimatta aineistosta pystyy hahmottamaan, miten palautetta antaneet näyttelyn kävijät vastaanottivat näyttelyn sisällön sekä millaisina he kuvasivat näyttelyn toteuttamistavan ja merkityksen.

Museonäyttely, materiaalisuus, taidelähtöisyys

Edward P. Alexanderin ym. (2017, 132) mukaan museot ovat perinteisesti erikoistuneet tietyn alueen elämän, kulttuurin, taiteen, luonnon, eläinten tai innovaatioiden tallentamiseen ja esittämiseen näyttelyissään. Silke Arnold-de-Siminen (2013, luku 1) mukaan 1990-luvulla asteittain voimistunut kritiikki kohti museoiden tapaa rakentaa ja ylläpitää hegemonisia, poissulkevia kansallisia narratiiveja ja identiteettejä, on johtanut museoiden uusiutumiseen. Keskustelu on osa jo pidempään käynnissä ollutta laajamittaista keskustelua museoiden uusiutumisesta ja museoparadigman vaihtumisesta 1900-luvun kuluessa (Anderson 2004). Esimerkiksi Francesca Lanzin (2016, 179) mukaan museoiden rooli on viime vuosina muuttunut siten, että niiden koulutuksellinen, poliittinen ja aktiivinen yhteiskunnallinen toimijuus on vahvistunut, eivätkä museot toimi ainoastaan historiallisten, taiteellisesti tai kulttuurisesti merkittävien objektien "hitaasti muuttuvina varastoina". Tämä muutos näkyy Lanzin mukaan esimerkiksi siinä, että viime vuosina lukuisat museot eri puolilla maailmaa ovat arvioineet uudelleen kokoelmiaan, näyttelyjen kuratointikäytänteitään sekä näyttelyjen esillepanon toteutuksiaan, jotta esimerkiksi ajankohtaiset maahanmuuton, maastamuuton sekä kulttuurien sisäisen moninaisuuden teemat voitaisiin tehdä näkyviksi uusilla ja tarkoituksenmukaisemmilla tavoilla. Arnold-de-Siminen (2013) mukaan museoiden tavoitteena on enenevässä määrin luoda tiloja, joissa menneestä kertovat äänet voivat asettua kuultaviksi samanaikaisesti, luoden eräänlaisen kilpailevien historioiden tilan. Vastaavaa samanaikaista historian moniäänisyyttä kuvaa Michael Rothbergin (2009) käsite '*multidirectional memory*'. Museoiden ja näyttelykäytäntöjen uudistuminen on tarkoittanut Arnold-de-Siminen (ibid.) mukaan myös museovieraiden sisällyttämistä ja mukaan ottamista näyttelyyn tavoilla, jotka edesauttavat esimerkiksi vaikeiden aiheiden käsittelyä ja voivat johtaa esimerkiksi museovieraiden voimaantumiseen. Vastaavanlainen moniäänistämisen ja sisällyttämisen kehityskulku on näkynyt myös Suomessa (Davydova-Minguet 2018; Rastas & Koivunen 2021).



2010-luvulta lähtien museot maailmanlaajuisesti ovat alkaneet käsitellä yhä näkyvämmiin myös globaaleja muuttoliikkeitä sekä ihmisiä ja kulttuureja, jotka eivät kytkeydy vain tiettyyn alueeseen tai paikkaan (Alexander ym. 2017, 132). Lisäksi kasvava joukko museoita on alkanut käsitellä liikkumisen, maahan- ja maastamuuton sekä pakolaisuuden teemoja yleisöä osallistavilla tavoilla esimerkiksi lukuisten erilaisten työpajojen, seminaarien ja tapahtumien muodossa (*Museums and Migration*). Jopa kokonaan uudenlainen, näihin teemoihin keskittyvä museotyyppi, "muuttoliikkeiden museo" (*migration museum*), on yleistynyt Euroopassa 2000-luvun alkupuolelta lähtien (Lanz 2016, 178). Euroopassa yksi tunnetuimmista muuttoliikkeiden teemaa monipuolisesti käsittelevistä museoista on Iso-Britanniassa toimiva *Migration Museum*, joka sai alkunsa vuonna 2012 (Alexander ym. 2017, 132). Tämän artikkelin näkökulmasta erityisen kiinnostava on eräs museon tiloista, *Room to Breathe*, joka käsittelee liikkumista visuaalisten materiaalien ja liikkeessä olevien ihmisten henkilökohtaisten esineiden avulla. Näyttelytilan tavoitteena ei ole muodostaa yhtä tiettyä tarinaa, vaan tuoda esille fragmentteja liikkeellä olevien ihmisten arkielämästä. Näyttelystä rakentuu materiaallinen ja kokemuksellinen tila, joka välittää tietoa liikkumisesta, maahan- ja maastamuutosta sekä monenlaisesta liikkumisesta moniaistisesti. (*Room to Breathe*.)

Museoiden ohella liikkumisen, maahan- ja maastamuuton sekä pakolaisuuden teemat ovat tulleet voimakkaammin näkyviksi myös erilaisten gallerioiden toiminnassa. Esimerkiksi vuosina 2016 ja 2017 Puolassa ja Virossa toteutettiin näyttely *The Travellers*, jossa keski- ja itäeurooppalaiset nykytaiteilijat käsitelivät teoksissaan pakolaisuuden ja maahanmuuton teemoja kommentoiden samalla kriittisesti Euroopassa kiristyneitä asenteita maahanmuuttajia kohtaan (Moskalewicz 2017). Colchesterissa Iso-Britanniassa sijaitseva *Firsite* galleria puolestaan on toteuttanut (2021–2022) näyttelyn *My name is not refugee*. Näyttelyn on kuratoinut ryhmä Colchesterissa asuvia pakolaisia ja turvapaikanhakijoita. He ovat valinneet näyttelyyn sellaisia esineitä ja taiteilijoiden tekemiä teoksia, jotka ovat kokeneet elämäntilanteessaan puhutteleviksi. Näyttely tekee näkyväksi ja ilmentää pakolaisten ja turvapaikanhakijoiden kokemuksia maahan- ja maastamuutosta sekä liikkumisesta rajojen yli, eri maantieteellisten paikkojen välisistä yhteyksistä sekä ihmisten tekemistä valinnoista matkallaan maasta tai maanosasta toiseen. (Cimoli 2021.)

Myös Suomessa erilaiset maahanmuuttoa, liikkumista ja kuulumista tutkivat hankkeet ovat tehneet yhteistyötä gallerioiden ja museoiden kanssa ja käsitelleet tutkimiaan teemoja esimerkiksi näyttelyn keinoin. Monissa näissä hankkeissa tutkimukseen osallistuneet henkilöt ovat osallistuneet myös näyttelyssä esillä olevien teosten valmistamiseen sekä näyttelyn rakentamiseen ja toteuttamiseen, mikä on tullut laajemminkin yhdeksi museoiden toimintaperiaatteeksi 2000-luvulla (Viita-aho 2021, 311). Tällaisia hankkeita ovat olleet esimerkiksi Siirtolaisuusinstituutissa toiminut *Nuoret muslimit ja resilienssi: osallistava tutkimus* (2016–2018), joka järjesti *Numur – Islam ja minä* -näyttelyn Kulttuurikeskus Stoassa Helsingissä 2017 ja Siirtolaisuusinstituutissa Turussa 2018. Näyttelyssä muslimitaustaiset nuoret pohtivat tekemiensä valokuvateosten avulla "voimavarojaan, kuulumisen tunnettaan, identiteettiään ja suhdettaan islamiin" (Taidetta, turvallisia tiloja ja kansatutkijuuutta 2018). Jyväskylän yliopistossa toimiva *Crossing Borders* -hanke toteutti liikkumisen ja kuulumisen teemoja käsittelevän *Crossing Borders* -näyttelyn Art Galleria Ratamossa Jyväskylässä keväällä 2019 (*Crossing Borders*). Hankkeen tutkimukseen osallistuneet henkilöt tekivät näyttelyyn muun muassa erilaisia video- ja valokuvateoksia sekä installaatioita. Vastaaventyyppisten näyttelyjen järjestäjien joukkoon liittyi myös Pohjois-Karjalan museo Hilma, joka toteutti liikkumista, rajoja ja rajojen ylityksiä käsittelevän näyttelyn yhdessä *Kadonnut kinnas ja muita tarinoita*



-hankkeen kanssa vuonna 2020. Hilman tehtävänä on näyttely- ja yleisötyön lisäksi ”koko Pohjois-Karjalan maakunnan kulttuurihistorian tallentaminen” (Pohjois-Karjalan museo Hilma). Rajaseutua on museon näyttelyissä käsitelty jo kauan muun muassa liikkumisen, sodan ja kulttuurin näkökulmista. Museon pysyvä näyttely kertoo Pohjois-Karjalan ja osittain myös Laatokan Karjalan alueiden historiasta ja kulttuurista. Vaihtuvia, erilaisiin teemoihin keskittyviä näyttelyitä järjestetään vuosittain useita. (Pohjois-Karjalan museo Hilma.) *Kadonnut kinnas ja muita tarinoita* oli yksi vuoden 2020 vaihtuvista näyttelyistä. Virtuaalinäyttelyn toteutti *Kadonnut kinnas* -hankkeen ja Hilman kanssa yhteistyössä 360Finland, joka on 360°-kuvaamiseen ja virtuaaliympäristöjen rakentamiseen erikoistunut yritys. Se tekee kuvauksia esimerkiksi erilaisille yrityksille, tapahtumille, instituutioille ja gallerioille (360Finland).

Kadonnut kinnas ja muita tarinoita -näyttely toteutettiin sen taustalla olevan tutkimushankkeen tallentaman ja kokoaman aineiston pohjalta. Aineiston suurin osa olivat hankkeen tutkijoiden tekemät haastattelut vuosina 2018–2019. Haastatteluihin osallistui 28–89-vuotiaita ihmisiä Suomesta, Virosta ja Ruotsista. Haastattelut käsitelivät ihmisten kokemuksia erilaisen, elämässään tärkeiksi kokemiensa rajojen ylittämistä tai ylittämättömyydestä, maahanmuuton ja maassamuuton kokemuksista, uusien ihmisten ja kulttuurien kohtaamisesta sekä dialogin rakentumisesta kertojan ja tämän kohtaamien ihmisten välillä. Haastattelujen lisäksi hankkeeseen pystyi osallistumaan myös kirjoittamalla omalla nimellä, pseudonyymillä tai sähköisen osallistumisportaalin kautta anonyymisti. Haastatteluaineisto sisälsi yhteensä 54 keskimäärin tunnin mittaista haastattelua. Lisäksi hankkeelle lähetettiin yhteensä kuusi kirjoittaen kerrottua ja esinevalokuvien varustettua tekstimuotoista tarinaa sekä neljä anonyymisti kirjoitettua ja valokuvien varustettua tarinaa sähköisen portaalin kautta. Osallistujia pyydettiin kertomaan hankkeen tarkastelemista teemoista (rajat, liikkuvat identiteetit, dialogi ja uudet naapuruudet) sellaisten esineiden avulla, jotka liittyivät heidän kokemuksissaan erilaisiin rajoihin, niiden ylittämiseen ja ylittämisen seurauksiin. Kokemuksista kertominen esineiden kautta oli *Kadonnut kinnas* -hankkeen valitsema, materiaaliseen kulttuuriin kytkeytyvä lähtökohta. Osallistujat valittiin siten, että he joko asuivat itäisessä Suomessa, olivat muuttaneet sinne tai muuttaneet sieltä muualle. Hanke pyrki tavoittamaan museonäyttelyyn erilaisia ääniä tuottaviksi kertojiksi mahdollisimman laajasti eri taustoista tulevia henkilöitä.

Museonäyttely rakennettiin niiden esineiden ympärille, joista ihmiset olivat kertoneet haastatteluissaan. Näyttelyyn otettiin hyvin kattavasti näyttelyn teemoja käsitelleiden kertojien esille tuomat esineet joko fyysisinä esineinä, valokuvina tai taiteilijan luomien installaatioiden muodossa. Monissa tapauksissa alkuperäisiä, haastatteluissa esille tulleita esineitä pystyttiin lainaamaan näyttelyyn. Niissä tapauksissa, joissa esineen lainaaminen ei ollut mahdollista, esine korvattiin samankaltaisella muulla esineellä. Jos vastaavaa esinettä ei ollut saatavilla, se korvattiin alkuperäisen esineen valokuvalla. Tutkijat tiivistivät esineisiin liittyvistä haastateltavien kertomuksista lyhyet tekstimuotoiset kertomukset tai kuunneltavat äänitteet, jotka ryhmiteltiin näyttelyyn teemoittain ja merkittiin teemoja ilmentävillä väri- ja numerokodeilla. Lisäksi näyttelyn teemoja sekä aineistossa esiin nousseita teemoja käsiteltiin hankkeessa työskennelleen kuvataiteilijan ja hankkeen tutkijoiden tekemissä teoksissa, kuten installaatioissa (Saarelma 2020; Tantt 2020), videoissa (Saarelma ja Kurki 2020; Kurki 2020b) sarjakuvassa (Korolainen 2020), sekä hankkeen kuvataiteilijan vetämissä työpajoissa tehdyissä teoksissa, joista osa tuli osaksi museonäyttelyä. Lisäksi näyttelyssä oli interaktiivisia tehtäviä ja videoita, joiden tarkoituksena oli johdatella museovieras pohtimaan näyttelyn



teemoja eri menetelmin. Työpajoissa, kuvataiteilijan ja tutkijoiden tekemissä teoksissa sekä tehtävien ja videoiden avulla hankkeen tavoitteena oli tehdä näkyväksi erilaisia sanallisia, visuaalisia tai taktiileja ymmärryksiä hankkeen tutkimista ilmiöistä, joita oli haasteellista käsitellä esimerkiksi pelkästään sanallisin keinoin. Tältä osin näyttely ja sen taustalla toiminut tutkimushanke lähenivät taidelähtöisen tutkimuksen keskeisiä peruslähtökohtia: holistista ilmiöiden tarkastelua sekä ilmiöiden käsittelyn ulottamista sanallisen ilmaisun ulkopuolelle. Esimerkiksi Patricia Leavyn (2015, luku 1) mukaan taidelähtöisessä⁵ tutkimuksessa tutkijat hyödyntävät luovia menetelmiä, kuten piirtämistä, käsitöitä, teatteria, tanssia ja maalaaamista, joiden avulla tutkimuskysymyksiin pyritään "tuottamaan mahdollisimman holistisia vastauksia". Baronen ja Eisnerin (2012, luku 1) mukaan taidelähtöinen tutkimus pyrkii laajentamaan ilmiöiden käsittelyä diskursiivisen kommunikaation ulkopuolelle ja ilmaisemaan merkityksiä, jotka olisivat niin laajoja tai äärimmäisiä, että niitä olisi mahdotonta ilmaista sanallisesti. Heidän mukaansa taidelähtöinen tutkimus toimii ikään kuin "heuristisena välineenä", jonka avulla on mahdollista saavuttaa "syvempi" ja "monitahoisempi ymmärrys" jostakin ilmiöstä.

Näyttelytilassa näyttelyyn oli mahdollista tutustua sattumanvaraisesti niin sanotun onnenpyörän avulla. Tällöin onnenpyörä arpoi tietyn väri- ja numerokoodin, jonka ohjaamana näyttelyvieras saattoi lähteä etsimään kyseistä esinettä ja siihen liittyvää tarinaa museotilassa. Onnenpyörä liittyi läheisesti näyttelyn keskeiseen tavoitteeseen saada näyttelyvieras hetkeksi niin sanotusti astumaan toisen ihmisen saappaisiin ja kokemaan näyttelyn kontekstissa elämän sattumanvaraisuus. Useissa näyttelyn esille tuomissa tarinoissa juuri sattumanvaraisuus oli johtanut muun muassa liikkumiseen maasta toiseen ja erilaisten rajojen ylittämiseen pakon edessä, seikkailunhalusta tai muista syistä. Onnenpyörän luoman sattumanvaraisuuden lisäksi pelillisuus tarkoitti näyttelyssä interaktiivisten tehtävien tekemistä sekä esineiden aktiivista tutkimista ja moniaistillista vuorovaikutusta niiden kanssa. Näyttelyyn saattoi osallistua myös ilman satunnaisuutta tuottavaa onnenpyörää tai muita pelillisiä elementtejä, kierrellen ja tutustuen esineisiin ja tarinoihin oman kiinnostuksen mukaan. Pelin ohjeiden lisäksi näyttelytilassa ei ollut esitetty mitään tiettyä kiertosuuntaa tai yhtä ohjattua tapaa näyttelyyn tutustumiseksi.

Syksyllä 2020 julkaistu virtuaalinäyttely kuvattiin 360-tekniikalla museonäyttelyn pohjalta. Virtuaalinäyttely pyrki mahdollisimman tarkasti toistamaan museonäyttelyn, mutta esimerkiksi interaktiivisia osioita ja pelillisyyttä ei pystytty toteuttamaan museonäyttelyssä esillä olleissa muodoissa teknisten syiden takia. Esimerkiksi onnenpyörän pyörittäminen ja tutustuttavan esineen ja tarinan arpominen sattumanvaraisesti jouduttiin jättämään virtuaalinäyttelystä pois. Tämä ei kuitenkaan muuttanut näyttelyn sisältöä ja pyrkimystä saada näyttelyvieras interaktiivisesti ja immersiiivisesti mukaan näyttelyn maailmaan. Virtuaalinäyttelyssä interaktiivisuus toteutui esimerkiksi siten, että museovieraan oli mahdollista tarkastella ja tutkia näyttelyesineitä niiden eri puolilta, läheisestä tai etäisestä näkökulmasta, liikkua museotilassa ja vaihtaa näkökulmaa vapaasti sekä tehdä joitakin interaktiivisia tehtäviä teknisesti yksinkertaistetuissa muodoissa.

5 Taidelähtöinen tutkimus sai alkunsa 1970-luvulla, ja 1990-lukuun mennessä taidelähtöiset menetelmät olivat vakiinnuttaneet asemaansa vaihtoehtoisena metodologiana tutkimuksessa (Leavy 2015, luku 2). Patricia Leavyn (2015, luku 1) mukaan englannin kielessä taidelähtöisestä tutkimuksesta käytetään lähes 30 erityyppistä termiä. Leavy käyttää termiä *arts-based research*, muita käytettyjä termejä ovat esimerkiksi *arts-informed inquiry*, *artistic inquiry*, *art practice as research* ja *poetic science*.



Näyttelyn teoreettisena lähtöajatuksena oli, että näyttelytila ja tilassa olevat esineet tai niiden kuvat toimivat merkkeinä tai kiteytyminä erilaisista rajoihin ja niiden yli liikkumiseen sekä toisten ihmisten kohtaamiseen liittyvistä, haastateltavien kertomista kokemuksista. Tällöin materiaallinen esine tai visuaalinen elementti toimivat näyttelyvieraalle myös kerrottuun tarinaan ja tarinan välittämään tietoon eläytymisen välineenä ja samalla omien, samankaltaisten kokemusten käsittelyn ja refleksiivisen pohdinnan välineenä (Kurki 2020a; Arnold-de-Simine 2013, luku 1). Näyttelyvieraan ymmärrys näyttelyn teemoista voisi näin rakentua näyttelyssä esillä olevan kerronnallisen tiedon, kävijällä jo valmiiksi olevan oman kokemuseräisen tiedon kautta sekä ei-kerronnallisen tiedon avulla, joka rakentuu näyttelytilassa moniaistisesti: visuaalisesti, auditiivisesti, taktiilisti, kinesteettisesti ja kehollisesti. Kerronnallisen tiedon lisäksi näyttelyvieraan vuorovaikutus näyttelyesineen kanssa, esineellä tekeminen ja esineiden tarkastelu näyttely-ympäristössä ovat avaimia refleksiivisen ymmärryksen rakentumiseen näyttelyn keskeisistä teemoista. Voidaan väittää, että pelillisyyden ja interaktiivisuuden seurauksena näyttely muuttuu näyttelyvieraalle jopa todellisemmaksi eläytymisen kohteeksi kuin esineiden ja tarinoiden taustalla olleet ihmisten esineet ja tarinat. *Kadonnut kinnas* -näyttely sivuaakin keskusteluja pelien tai pelillisyyden käyttämisestä museopedagogiikan välineenä (Harrer 2021). Näyttely ei kuitenkaan ole sellainen peli, jossa museovieras esimerkiksi valitsisi itselleen pelihahmon tai kokisi äärimmäisen immerstiivisen pelikokemuksen uppoutumalla pelin tarinaan. Tavoitteena *Kadonnut kinnas* -näyttelyssä on kuitenkin tarjota pelillisten elementtien avulla sekä fyysisten ja virtuaalisesti esitettyjen esineiden tutkimisen avulla sellaista interaktiivisuutta, joka tuo käsiteltävät, rajoihin ja liikkumiseen liittyvät vaikeatkin aiheet lähemmäs näyttelyvierasta, itse tekemisen ja refleksiivisen pohdinnan kohteeksi. Kriittinen, refleksiivinen pohdinta on esimerkiksi Sabine Harrerin (2021, 365–366) mukaan eräs olennaisista elementeistä pelien käyttämisessä pedagogisena välineenä, sen sijaan, että peli olisi pelkästään viihteellistä. Refleksiivinen pohdinta edellyttää näyttelyvieraalta aktiivista toimintaa, asioiden itse etsimistä näyttelytilasta sekä myös vaikeiden asioiden kohtaamista. Lisäksi näyttelyn jäsentämiseen voidaan soveltaa jossakin määrin myös posthumanistisen tutkimusotteen periaatteita. Tällöin hämärretään rajapintaa yksilöiden ja materiaalisen kulttuurin sekä teknologisen ympäristön välillä. Posthumanistisen tutkimusotteen mukaan ihminen ja hänen toimintansa pyritään ymmärtämään yksilönä muiden lajien joukossa sekä osana esimerkiksi teknologista ympäristöä (Haraway 1993, 317–319). Museonäyttelyssä rajoihin liittyvät yksilöiden kertomat tapahtumat ja kokemukset kytkeytyvät osaksi materiaalista esineistöä ja virtuaaliympäristöä (ks. Kurki 2020a; Kurki 2021.)

Aineiston analyysi: Museo ja tutkimushanke näyttelyn tulkintakonteksteina

Aineiston analyysissa palautteesta tarkastellaan kahta tämän artikkelin tutkimuskysymystä tarkentavaa osakysymystä ja niihin liittyviä museovieraiden kirjoittamia kommentteja. Ensimmäisenä osakysymyksenä on, millaista ymmärrystä näyttelyn teemoista kävijät kuvasivat saavansa näyttelyssä? Tähän kysymykseen vastaavat aineistosta kohdat, jotka liittyvät näyttelyn teemojen ja sisällön vastaanottoon sekä näyttelyn koettuun merkitykseen (yht. 18 vastausta).

Näyttelyssä tavoitteena oli tarinoiden lukemisen tai kuuntelemisen, esineiden katsomisen, itse tekemisen ja kokeilun avulla saada näyttelyvieras refleктоimaan ja pohtimaan näyttelyn teemoja – erilaisia rajoja, liikkuvia identiteettejä, liikkumisen seurauksena syntyviä dialogeja ja uudenlaisia naapuruuksia ihmisten välillä. Palautetta antaneista henkilöistä yksitoista



vastaajaa (18 %, n=61) mainitsi, että näyttely sai hänet pohtimaan näitä näyttelyn teemoja (L5.1; L13.1; L16.3.; L 18.2; L19.1; VK3; W2.16; W3.5; W3.10; W6.6; W7.6; W8.16). Kysymykseen, millaisia ajatuksia tai tunteita näyttely herätti, he vastasivat muun muassa seuraavasti:

Ajatuksia moninaisista rajoista, joita elämässämme on. Osa niistä on näkyviä, syvimmat ehkä eivät ole? (L 19.1)

Näyttely pisti miettimään rajojen moninaista tarkoitusta ja ilmenemistä. (L 5.1.)

Minuun teki vaikutuksen näyttelyn syvällisyys, monitasoisuus. Tarinat toivat esiin niin monenlaisia kokemuksia elämästä ja siihen liittyvistä rajoista ja olemisesta rajojen äärellä. (W 2.16)

Vastausten perusteella avain näyttelyn melko abstraktien teemojen pohdintaan ja refleksiiviseen ymmärtämiseen oli yhtäältä toisen kokemusta kuvaavan kertomuksen pohdinta ja omakohtaistaminen. Toisaalta avain rajojen refleksiiviseen ymmärtämiseen oli rajojen ja rajan ylittämisen materialisoituminen näyttelyssä arkipäivän tuttuihin esineisiin, kuten kirjeeseen, kameraan tai kitaraan. Sekä kertomuksen kuuntelemisen että materiaalien esineiden katselemisen ja tutkimisen avulla näyttelyvieraiden oli mahdollista tuoda näyttelyn teemat lähemmäksi omaa kokemusmaailmaansa ja pohtia, millaisia erilaisia merkityksellisiä rajoja, kuten terveyden ja sairauden välinen raja, sisällyttämisen ja ulossulkemisen raja tai maantieteellinen raja, on osa ihmisten arkielämää ja miten rajat näkyvät tai jäävät näkymättömiin. Rajojen ja liikkumisen ohella kymmenen (16 %) palautteen antajaa nosti esille vanhojen esineiden ja menneen muistamisen merkityksellisyyden, nostalgian sekä sukujuurten merkityksen (L9.1; L11.1; L12.1; L13.1; M17; W2.5; W2.6; W2.9; W2.18; W3.6; W6.5; W6.9; W7.5; W7.9). Tämä oli yllättävää, sillä menneen muistelu tai sukujuuret eivät olleet näyttelyn teemoja, mutta useat vierailijat kuitenkin nostivat ne palautteessaan keskeisimmiksi kokemukseen asioiksi. Kysymykseen, millaisia ajatuksia tai tunteita näyttely herätti, nämä vastaajat vastasivat muun muassa seuraavasti:

Muistoja, ihastelua, elämän rikkautta. (L 9.1)

Sukujuurten suuri merkitys. Tärkeiden esineiden merkitys. (L11.1)

Muistoja mummolan esineistä. (L12.1)

Herättivät melko nostalgisiakin tunteita, tunteen siitä, että esineiden myötä tulee näkyviin mennyttä ja menetettyäkin. Koin myös haikeutta, hengenheimolaisuutta ja ihastusta. Monet esineistä olivat kauniita ja sillä tavalla nostalgisia, että ne olivat vanhoja, sellaisia, joita ei enää näe. (W2.9)

Sen sijaan, että näyttelyvieraiden huomio olisi kohdistunut esineen ja siihen kytkeytyneen tarinan esille tuomiin sinänsä ajattomiin erilaisten rajojen, liikkumisen, identiteetin tai dialogin kokemuksiin, heidän huomionsa kohdistui esineiden ikään. Osa näyttelyn esineistä oli uudehkoja, mutta osa oli useita vuosikymmeniä, muutama esine satakin vuotta vanha. Museokonteksti luo oletuksia myös näytteillä olevien uudempien esineiden iäkkydestä sekä esineistä esimerkkeinä menneestä, aiempien sukupolvien elämästä ja elämäntavasta. Museoiden perinteinen rooli on ollut jonkin alueen historiallisen kulttuuriperinnön ja materiaalsen kulttuurin tallettaminen, ja museoiden perinteinen rooli myös usein vaikuttaa museossa esillä olevien esineiden vastaanottoon ja merkityksellistämiseen. Museoon tai näyttelyyn esineen tuominen kiinnittää esineeseen sellaisia merkityksiä kuten nostalgian tai arvokkuuden merkityksen, joita siinä ei automaattisesti ole muussa yhteydessä, esimerkiksi arkielämän kontekstissa (Kaitavuori 2021). Ivan Karpin (1991, 11–24) mukaan me katsomme museossa olevaa esinettä eri tavalla kuin museon ulkopuolella, esimerkiksi arkielämän



kontekstissa olevaa esinettä. Voi ajatella, että osa *Kadonnut kinnas* -näyttelyn vieraista merkityksellisesti näyttelyesineitä vahvemmin museokontekstin luoman merkityksen mukaisesti kuin taustalla olevan tutkimushankkeen luomien näyttelyn teemojen ja kertojien henkilökohtaisten kertomusten luoman taustan mukaisesti, vaikka näyttelyn teemojen (rajat, liikkuvat identiteetit, dialogi ja uudet naapuruudet) lyhyet esittelyt olivat näyttelyvieraiden luettavissa näyttelytilan sisääntulon yhteydessä. Toinen näissä vastauksissa korostunut merkityksenanto liittyi sukupolvien ketjuun ja esineiden siirtymiseen sukupolvelta toiselle. Osa näyttelyvieraista tunnisti näyttelyesineitä myös osana omaa elämänhistoriaansa ja lähipiirinsä aiempien sukupolvien elämää. Esineiden merkityksellistäminen sukupolvien ketjun materiaalisina merkkeinä voi liittyä ihmisten tarpeeseen tuntea yhteenkuuluvuutta johonkin ryhmään ja tarpeeseen sijoittaa itsensä osaksi lähihistoriaa ja sen tapahtumia. Tämä on myös varsin odotustenmukainen merkityksenanto näyttelyesineelle museokontekstissa.

Näyttelyn sisällön merkityksellistämistä ja tulkintaa voisi kuvata monitasoisena merkitysten neuvotteluna museon, näyttelyn rakentajien, näyttelyn taustalla olevaan tutkimukseen osallistuneiden kertojien ja näyttelyvieraiden välillä (Alexander ym. 2017, 282). Näyttelyn rakentajana *Kadonnut kinnas* -hanke merkityksellisesti näyttelyn esineet ja kertomukset rajojen ja liikkuvuuden teemojen taustaa vasten, tavoitteenaan välittää tutkimushankkeen toimintaan perustuvaa tulkinnallista tietoa haastattelemiensa ihmisten kertomusten pohjalta. Toisaalta museo toi merkitysten neuvotteluun oman, institutionaalisen merkityskerroksensa, joka perustuu museon toimimiseen muisti-instituutiona ja kulttuuriperinnön säilyttäjänä sekä yhteiskunnallisena vaikuttajana. Näyttelyvieraat osallistuivat näyttelyn merkitysten neuvotteluun omista tulkinnallisista lähtökohdistaan sekä osana kumpaakin laajempaa taustakontekstia: osa näyttelyvieraista tulkitsi näyttelyn tutkimushankkeen luomassa, osa museon luomassa merkityskontekstissa. Tätä havaintoa tukee myös Falkin ja Dierkingin (2012, 85) huomio siitä, kuinka museovierailla on tiettyjä, vahvojakin henkilökohtaisesta ja sosiokulttuurisesta kontekstista kumpuavia odotuksia, millainen museonäyttelyn oletetaan olevan ja kuinka siellä tulisi toimia. Nämä, eri konteksteihin palautuvat odotukset vaikuttavat väistämättä myös siihen tulkintaan, joka heillä syntyy museonäyttelystä ja siellä esillä olevista esineistä.

Se, millaisia reaktioita ihmiset kokivat näyttelyn esineiden ja tarinoiden äärellä ja miten esimerkiksi esillä olevat tarinat olivat samastuttavissa tai muistuttivat riittävästi näyttelyvieraan omia kokemuksia ja muistoja vaikuttivat näyttelyä koskevan ymmärryksen syntymiseen. Oma riittävän samankaltainen aiempi kokemus, muisto, tunnereaktio ja eläytyminen nostettiin esiin palautteiden 17 vastauksessa (28 %). Palautteissa vastaajat raportoivat kokeneensa hyvin monenlaisia tunteita näyttelyn esineiden ja tarinoiden äärellä. He kokivat esimerkiksi iloa, surua, nostalgiaa, haikeutta, lohdullisuutta ja sympatiaa (L9.1; L5.5.; L10; L12.1; L13.1; L10.2; L19.2; L21.1; W2.5.; W2.6; W2.7; W2.9; W2.11; W3.5; W4.9; W6.5; W6.6.; W6.11; W6.18; W7.5; W7.7; W7.11; W7.18). Toisaalta kolme (5 %) vastaajaa raportoi, ettei näyttelystä jäänyt mitään mieleen (L2.2), eikä näyttely herättänyt mitään tunteita (L6.5; W8.7) Osa näyttelyvieraista raportoi, että heidän mieleensä jäivät erityisesti esineet ja tarinat, jotka saivat heissä aikaan voimakkaan tunnereaktion. Myös sellaiset esineet ja tarinat, jotka eivät olleet ennestään tuttuja mutta laajensivat museovieraan omaa näkökulmaa ja saivat ymmärtämään jotakin toisen todellisuudesta nousivat palautteissa esille. (L5.2; L13.2; L3.5; L14.2)

Näyttelyvieraiden tunnekokemukset ja eläytyminen näyttelyn esineisiin ja niihin liittyviin tarinoihin vaikuttivat pääosin myönteisesti näyttelyn vastaanottoon. Tunnekokemus luo



yhteyden katsojan, esineen ja tarinan välille ja toimii niin sanotun empaattisen ymmärryksen rakentamisen välineenä (Arnold-de-Simine 2013, luku 6). Arnold-de-Simine (ibid.) on kuvannut museonäyttelyn kontekstissa empaattista ymmärrystä eräänlaisena välittyneen muistin välineenä ja läheisenä esimerkiksi käsitteille *post-memory* ja *prosthetic memory*. Arnold-de-Siminen mukaan empatian kokeminen vaatii museovieraalta mielikuvituksen käyttämistä ja kykyä näkökulmien vaihdoksiin. Niiden avulla museovieras voi kokea myötätuntoa museossa esillä olevia asioita kohtaan ja sen myötä rakentaa ymmärrystä käsiteltävistä asioista ja toimia myös eettisesti ja vastuuntuntoisesti vaikeitaakin käsiteltäviä aiheita kohtaan. Arnold-de-Siminen kuvaama empaattisen ymmärryksen rakentuminen sopii hyvin kuvaamaan myös *Kadonnut kinnas* -näyttelyn vieraiden ymmärryksen rakentumista toisten ihmisten kokemuksista empaattisen eläytymisen keinoin.

Yksittäisistä esineistä jäi kävijöiden mieleen vahvimmin lääkeampulleista, -ruiskuista ja -neuloista sekä lääkeruiskujen suojamuoveista tehty installaatio *Pistoksissa* (Saarelma 2020). Teos sai näyttelyvieraat ajattelemaan sairastavan ihmisen todellisuutta, kipua, joka ei näy ulospäin, sekä erilaisia yhteiskunnassamme olevia näkymättömiä rajoja (L3.5; L5.2; L13.2). Myös näyttelyn nimeenkin vaikuttanut esine, kadonnut kinnas, ja siihen liittyvä evakkotarina jäivät kävijöiden mieleen. Syyksi kerrottiin muun muassa tarinan dramaattisuus (14.2) ja vastaavanlaisten kokemusten löytyminen lähipiiristä (W 2.6). Hyvin samankaltaisista syistä mieleen jääneiden ja tunteita herättäneiden esineiden ja tarinoiden listalla olivat myös sotarintamalta lähetetyt kirjeet, puuhevonen, karitsan kello, suurikokoinen pappilan ryijy ja nukketalo, joka näyttelyssä esitti erään Australiaan muuttaneen perheen tarinaa ja Australiaan jäänyttä perheen kodin irtaimistoa, kun perhe lähti Australiasta äkillisesti takaisin kohti Eurooppaa.

Lääkeruiskuista, ampulleista tehty taideteos + mekko (kotona on kulunut yhtä monta ruiskua tänä syksynä). (L4.2)

Kadonnut kinnas, lääkeruiskut ja mekko. Avasivat silmät ja laajensivat näkökulmaa erilaisista rajoista. (L5.2)

Lääkepullot, -ruiskut ja mekko, laitto i miettimään sairaan todellisuutta. (L13.2)

Rajuin teoksista oli mielestäni installaatio, jossa oli sairauden kanssa elämisen vaatimia ruiskuja ym. Teos virtuaaliesittelyssä ei ehkä kuitenkaan tuntunut niin rajulta kuin paikan päällä olisi voinut. (W3.7)

Kävijät kokivat myös sympatiaa esineisiin liittyvien tarinoiden kertojia kohtaan, mikä sai näyttelyvieraat suhtautumaan positiivisesti ja avoimesti näyttelyn tarjoamaan informaatioon:

En oikeastaan juurikaan kokenut erityisemmin tunteita lukiessani, vain muutamassa tapauksessa. Esim. äitiyspakkauksen saamatta jäänyt äiti oli todella sympaattinen. Ajatuksista en osaa kauheasti sanoa myöskään, kokemus oli enempi tällainen vastaanotto, olen avoimena ja annan näyttelyn tulla sisään. (W8.7)

Alussa en meinannut ymmärtää näyttelyn ideaa, mutta se hahmottui vierailun edetessä. Tunsin sympatiaa esineitä kohtaan. Syntyi tunne, että ne ovat arvokkaita juuri tarinoidensa takia. Tarinat tekevät esineistä yksilöitä. (W 6.9)

Myös esineiden tai tarinoiden tunnistaminen (tuttuus) tai vastaavasti tunnistamattomuus (vieraus) vaikuttivat esineiden vastaanottoon. Näyttelyn esineistä ja tarinoista mieleenpainuvimmiksi ja vaikuttavimmiksi koettiinkin ne, joihin liittyi vahvoja omakohtaisia kokemuksia tai muistoja. Palautteessa ilmeni eniten (25 %) kommentteja, joissa näyttelyvieraat olivat



tunnistaneet näyttelyesineen kaltaisen esineen omassa elämässään tai esineisiin liittyviä samankaltaisia omakohtaisia kokemuksia ja muistoja kuin mitä museossa esillä olleissa kertomuksissa näistä esineistä. Vain yhdessä palautteessa tuotiin esille, että näyttely ei herättänyt tunteita tai mielenkiintoa ja että kävijälle tuntemattomien ihmisten tarinat eivät häntä oikeastaan kiinnostaneetkaan (L6.5). Vaikuttaa siltä, että museovieraiden oli helpompaa samastua itseään lähellä oleviin ilmiöihin ja tapahtumiin ja vastaanottaa ja ymmärtää itseään lähellä olevia ilmiöitä. Kuitenkin joissakin tapauksessa museovieraat lisäsivät ymmärrystä myös sellaisista itselleen kaukaista ilmiöistä ja ihmisten kokemuksista, jotka olivat heille entuudestaan vieraita.

Artikkelin toinen osakysymys tarkastelee näyttelyn toteutukseen liittyviä elementtien, kuten materiaalisuuden, visuaalisuuden, virtuaalisuuden sekä näyttelyn näyttelytilaan järjestämisen vaikutukseen näyttelyn vastaanotossa. Näyttelyvieraat antoivat palautetta näyttelyn toteutuksesta 14 eri vastauksessa. Näyttelyn kokonaisuutta koskeneessa palautteessa näyttelykokemus oli palautelomakkeen kirjoittaneiden enemmistön mielestä hyvä tai erinomainen. Myönteisinä seikkoina vastaajat nostivat esille esimerkiksi sen, että esineisiin liittyvät äänitarinat toimivat hyvin, näyttely oli toiminnallinen ja otti huomioon myös lapset (L18.5), näyttely oli teemoiltaan ajankohtainen (L16.4), mielenkiintoinen (L4.4), sekä laaja ja yksityiskohtainen (13.4). Pettymyksen tunteita aiheuttivat muun muassa ennako-odotusten täytymättömyys (L2.5) sekä erityisesti se, että näyttely oli koettu sekavaksi ja vaikeaksi haltuun otettavaksi (L3.5; L4.5; L8.5; L14.5). Virtuaalinäyttelyn kävijöiden antaman numeerisen arvosanan keskiarvo oli 8, asteikolla 0–10. Virtuaalinäyttelyn näyttelykokemuksesta myönteistä palautetta antaneet henkilöt kuvasivat näyttelyä syvälliseksi ja monitasoiseksi, inspiroivaksi ja monipuoliseksi (W2.16; W6.16; W8.16), uutta antavaksi (W2.18), ajatuksia herättäväksi, vangitsevaksi ja pysäyttäväksi (W6.18; W7.18; W8.18). Negatiivinen palaute liittyi pääasiassa virtuaalinäyttelyn tekniseen toteutukseen.

Museotilassa olleeseen näyttelyyn pääsi tutustumaan näyttelytilassa vapaasti kuljeskellen, katsellen, kertomuksia lukien tai kuunnellen. Näyttelyn esineisiin ja kertomuksiin pystyi tutustumaan myös pelillisesti, onnenpyörää pyörittämällä sekä väri- ja numerokoodeja seuraamalla, jolloin näyttelyyn tutustuminen oli sattumanvaraista. Näyttelytilassa oli myös muita pelillisiä, interaktiivisia elementtejä, kuten videoteoksia, lautapelejä sekä avattavia ja tutkittavissa olevia matkalaukkuja. Niiden tarkoituksena oli aktivoida näyttelyvieras pohtimaan erilaisten rajojen läsnäoloa yksilöiden elämässä sekä laajemminkin yhteiskunnassamme ja kulttuurissamme, sekä pohtimaan, mitä esimerkiksi pakon edessä kodin jättäminen ja nopeasti liikkeelle lähteminen voisi omalla kohdalla tarkoittaa. Näyttelyssä onnenpyörän tuottaman pelillisyyden takia näyttelyesineen ja siihen liittyneen tarinan yhdistäminen ei tapahtunut automaattisesti. Yhdistäminen vaati monen esineen ja tarinan kohdalla näyttelyvieraalta ponnisteluja ja etsimistä sekä jonkin verran epätietoisuuden sietämistä siitä, että esine ja siihen kuuluva tarina eivät välttämättä löytyneet helposti tai nopeasti. Pelillisyyden takia näyttelyssä ei myöskään ollut mitään tiettyä tai vain yhtä kulkusuuntaa tai järjestystä, jossa näyttelyyn olisi pitänyt tutustua. Kahdessatoista (17 %) vastauslomakkeessa tuotiin esille, että näyttelyvieraan mielestä peli, esillä olleista ohjeista huolimatta, oli toteutukseltaan sekava ja haastava, eikä näyttelyn toteutusperiaate tuntunut heille toimivalta ja odotustenmukaiselta (L4.5; L8.5; L14.5; M20; M21; M22; M23; M24). Koettu sekavuus vaikutti myös näyttelyn sisällön vastaanottoon. Pelillisen toteutuksen asettamat haasteet estivät joitakin näyttelyvieraita uppoutumasta näyttelyn sisältöön, eivätkä he kokeneet saavansa



näyttelystä juuri mitään irti tai mikään ei jäänyt heille mieleen (L4.1; M20). Tällainen kokemus sai museovieraisissa aikaan esimerkiksi epämiellyttävää turhautumisen ja ärsytyksen tunnetta.

Pidin paljon näyttelyn ideasta. Kuitenkin näyttely herätti paljon turhautumista ja ärsytystä, olisin toivonut, että teksti esineistä olisi olleet niiden vieressä tai edes jotenkin loogisesti vaikkapa niin että tekstit ja näyttelyesineet olisivat samassa numerojärjestyksessä. Meni paljon aikaa ja hermoja siihen, että yritin löytää oikean tekstin ja esineen – tässäkin ei ollut paljoa logiikkaa, kun osa teksteistä oli kuutioissa ja osa kansioissa, ärsyttävää myös, että samoja numeroita oli käytetty. (M20)

Näyttely ei kyllä oikein auennut. Mikä siis oli juoni? (M23)

Sekava, hankala hahmottaa, liikaa ohjeita, liikaa teemoja. Esillepano ja visuaalisuus eivät yllä samalla tasolla museon muiden näyttelyiden kanssa. (L14.5)

Virtuaalinäyttelyn toteutustavasta annettu palaute oli kokonaisuudessaan myönteisempää kuin museotilassa järjestetyn näyttelyn toteutustavasta. Virtuaalinäyttelyn toteutustavassa esineet ja niihin liittyvät tekstit tai äänitallenteet teksteistä olivat yhdistetty valmiiksi toisiinsa, eikä esineiden ja tekstien etsiminen ja niiden tutkiminen vaatinut niin paljon ponnisteluja kuin museotilassa. Virtuaalitoteutuskin mahdollisti esineisiin ja tarinoihin interaktiivisen tutustumisen ja siten immersivemmän näyttelykokemuksen syntymisen. Muutamassa palautteessa harmiteltiin virtuaalinäyttelyn teknisiä haasteita, sillä vierailija ei esimerkiksi ollut saanut äänitiedostojen ääntä kuulumaan (W1.18). Puhelimen näytöllä luettuna näyttelytekstit ja materiaalit eivät myöskään avautuneet riittävän suurina (W5.18), mikä vaikeutti virtuaalinäyttelyn vastaanottoa. (Tosin virtuaalinäyttelyä ei ollut tarkoitettukaan puhelimella käytettäväksi.) Lisäksi teknistä toteutusta arvioitiin vanhanaikaiseksi (W4.7) ja kankeaksi (W4.16), mutta toisaalta myös intuitiiviseksi (W8.18). Kysymykseen, miten esineet autoivat ymmärtämään kuunneltua tai luettua tarinaa, näyttelyvieraat vastasivat esimerkiksi seuraavasti:

Ne ikään kuin konkretisoivat sitä, mitä ihminen voi kokea esineen äärellä. Oli helpompi samaistua tarinaan, kun näki esineen. (W2.10).

Eryteisesti pidemmät tarinat, jotka selvittivät esineen omistajan sille antamia merkityksiä ja kontekstia autoivat hyvin ymmärtämisessä. (W3.10)

Paljonkin! Ne kuvittivat ja konkretisoivat tarinaa. (W6.10)

Visuaalisuus on minulle tärkeää ja esineen näkeminen saa ajattelemaan syvällisemmin tarinaakin. (W7.10)

Asia tuli kaikkia kanavia myöten, esineet tukivat tekstiä hyvin. (W8.10)

Esineiden ja esineiden tarjoaman visuaalisen informaation koettiin tukevan näyttelyssä esillä olleiden tekstimuotoisten luettavien ja kuunneltavien kertomusten vastaanottoa sekä museotilassa järjestetyssä näyttelyssä että virtuaalinäyttelyssä. Moni kertomuksissa esitelty esine oli kuitenkin näyttelyssä korvattu vastaavalla toisella esineellä tai esineen valokuvalla silloin, kun alkuperäisiä esineitä ei ollut mahdollista saada näyttelyyn. Virtuaalinäyttelyssä kaikki esineet oli esitetty valokuvien avulla. Näyttelyn saaman palautteen perusteella alkuperäisiä korvaavat esineet ja niitä esittävät valokuvat pystyivät riittävällä tavalla ottamaan näyttelyssä alkuperäisen esineen roolin ja merkityksen. Brennan ym. (2019) mukaan kopioiden käyttäminen museoissa tavoilla, joissa kopio toimii myös alkuperäiseen eläytymisen kohteena, on tavanomaista, mikä heijastaa yleensäkin kopioiden ja toisintojen näkyvää asemaa aikamme populaarikulttuurissa. Kopioita käytetään esimerkiksi tietynlaisen ilmapiiriin



luomiseen museosalissa, opetuksellisissa tarkoituksissa ja erityisesti silloin, kun museovieraan interaktiivinen osallistuminen halutaan tehdä mahdolliseksi, mutta alkuperäistä esinettä halutaan suojella. Vaikka *Kadonnut kinnas* -näyttelyssä käytettiin esinekopioita tai alkueräisiä esineitä esittäviä valokuvia sekä 360°-valokuvia, ne pystyivät toimimaan Brennanin ym. kuvaamalla tavoilla eläytymisen kohteina ja interaktiivisuutta mahdollistavilla tavoilla. Ne toimivat myös Arnold-de-Siminen (2013) kuvaamina ankkureina, jotka edesauttavat museovieraan kohtaamista menneen tapahtumien – ja tässä tapauksessa toisten ihmisten kokemien tapahtumien – kanssa riittävällä tavalla ymmärryksen syntymiseksi. Virtuaalinäyttelyssä jotkut näyttelyvieraat kuitenkin kokivat, että digitaalisuus vähensi näyttelyesineiden vaikuttavuutta ja esine jäi ”ohueksi” tai sillä ei ollut samankaltaista ”auraa” kuin fyysisesti läsnä olevalla esineellä (W 8.9; W 4.10).

Päätelmät

Tarkastelin artikkelissani museotilassa järjestettyä ja virtuaalista interaktiivista museonäyttelyä tutkimushankkeen tutkimien abstraktien teemojen käsittelyn välineenä akateemista yleisöä laajemmalle yleisölle. Pohdin kysymystä kahden osakysymyksen avulla: millaista ymmärrystä näyttelyn kävijät kuvasivat saavansa näyttelyssä? Millaiset näyttelyjen toteutustapaan liittyvät seikat edistivät tai estivät näyttelyä koskevan ymmärryksen syntymistä?

Palautteen perusteella noin 18 % palautetta antaneista näyttelyvieraista kertoi vastaanottaneensa näyttelyn keskeisimpiä, *Kadonnut kinnas* -hankkeen suunnittelemaa näyttelyteemoja, mutta lähes 20 % koki näyttelyn sekavaksi tai vaikeasti haltuun otettavaksi, minkä takia nämä näyttelyvieraat eivät kokeneet saavansa näyttelystä juuri mitään. Palautteen antajista 16 % vastaanotti näyttelyn menneen muistelun, muistojen, menneiden sukupolvien ja nostalgian näkökulmasta, mitkä eivät olleet näyttelyn keskeisten teemojen joukossa. Palautteen voidaan tulkita kuvastavan tutkimushankkeiden vielä melko pientä roolia toimia yhteistyössä museoiden kanssa ja esittää omia tutkimuksellisia teemojaan museon konteksteissa. Museovieraiden tavassa vastaanottaa ja tulkita näyttelyä museaalinen merkityskonteksti sekä museovieraiden ennakkokäsitykset museonäyttelystä näyttäisivät kilpailevan vahvasti näyttelyn taustalla olleen tutkimuksellisen merkityskontekstin kanssa.

Näyttelyvieraat, jotka arvioivat museonäyttelyn hyvin myönteiseksi ja vaikuttavaksi, usein myös kuvasivat vastaanottaneensa näyttelyn keskeisiä teemoja. Nämä näyttelyvieraat kuvasivat näyttelykokemustaan muun muassa liikkuttavaksi, syvälliseksi, monitasoiseksi, tärkeäksi ja sellaiseksi, joka oli saanut heidät pohtimaan myös omaa suhdettaan erilaisiin rajoihin ja liikkumiseen. Heillä syvällisyyden ja vaikuttavuuden kokemuksien edellytyksiä olivat esimerkiksi näyttelyn teemojen ja esillä olleiden kertomusten merkityksellistäminen ja pohtiminen suhteessa omiin aiempiin kokemuksiin ja aikaisempaan tietoon, näyttelyssä esillä olleiden ilmiöiden ymmärtäminen oman kokemuksen kautta sekä emotionaalinen eläytyminen toisen tarinaan. Näyttelyssä eri ilmiöiden tutkimisen, pohdinnan ja intensiivisen vuorovaihtuksen avulla näiden näyttelyvieraiden onnistui myös uppoutua hetkeksi näyttelyn luomaan interaktiiviseen maailmaan, vastaanottaa näyttelyn informaatiota holistisesti ja moniaistisesti sekä lisätä ymmärrystä toisen kokemista tapahtumista.

Museonäyttelyssä materiaaliset esineet ja esineiden kuvat toimivat merkkeinä toisten ihmisten kertomista kokemuksista ja menneen tapahtumista. Esineet myös toimivat interaktiivisen ja pelillisen eläytymisen kohteina näyttelyvieraille. Palautteen perusteella tilanne,



jossa näyttelyvieraan on mahdollista rakentaa refleksiivistä ymmärrystä näyttelyn sisällöstä edellyttäen näyttelyvieraalta ainakin jossakin määrin näyttelyn interaktiivisuuteen mukaan lähtemistä, omiin aiempiin riittävän samankaltaisiin kokemuksiin peilaavaa pohdintaa sekä jonkin asteista identifioitumista näyttelyn kohteeseen. Näyttelyn interaktiivisuuteen ja pelillisyyteen mukaan lähteminen tarkoittaa esimerkiksi esineiden ja tarinoiden etsimistä ja tutkimista fyysisessä ja virtuaalisessa näyttelytilassa, sisäiseen dialogiin ryhtymistä esineiden, näyttelyn kertomusten ja omien kokemusten ja tunnereaktioiden välillä. Arnold-de-Simine (2013) onkin kuvannut, kuinka museoesineet voivat toimia eräänlaisina ankkureina aiempiin tapahtumiin ja esineet ”kutsuvat näyttelyvieraan mielikuvituksenvaraiseen kohtaamiseen menneen kanssa.” Arnold-de-Simine (2013, luku 1) mukaan esineen ”auran” lisäksi erilaiset kerronnalliset strategiat ja teknologiat voivat myös auttaa museovierasta identifioitumaan toisen ja hänen tarinansa kanssa ja ikään kuin astumaan ”heidän kenkiinsä” menneen tapahtumia koskevan ymmärryksen ja empaattisen ymmärryksen tuottamiseksi. Vastaavaa uusmaterialistiseen teoriakehykseen kytkeytyvää pohdintaa muistamisen materiaalisuudesta on tehty myös muistitietotutkimuksessa (Savolainen ym. 2020). Museotilassa tiivis, dialoginen vuorovaikutus tulee lähelle myös pelitutkimuksessa käytettyä peliin omistautumisen ja sitoutumisen käsitteitä (*engagement, deep play*) (McMahan 2013). Esineen kanssa dialogissa olemista voisi kuvata myös eräänlaisena esineen lähilukuna (Martikainen ja Kurki, tulossa; tekstin lähiluvusta Brummet 2019; Pöysä 2010), jolloin esinettä tarkastellaan erilaisista näkökulmista, erilaisia tulkitsevia positioita käyttäen, mikä auttaa näyttelyvierasta sisäistämään kuulemansa tarinan, eläytymään siihen ja vastaanottamaan informaatiota toisin kuin vain sanallisesti. Dialogi ja vuorovaikutus eivät ole vain sanallista vaan myös visuaalista, auditiivista, materiaalista, kehollista ja kinesteettistä, jolloin näyttelyvieras voi peilata eri tavoin myös omia kokemuksiaan näyttelyssä vastaanottamaansa kertomukseen ja siihen liittyvään materiaaliseen esineeseen. Näyttelyn pelaamisen ja interaktiivisuuden seurauksena näyttelyvieras eläytyy vastaanottamaansa informaatioon ja hänen on mahdollista tunnistaa materiaaliset esineet esimerkiksi merkkeinä kertojan kokemista rajoista tai rajojen ylityksistä. Tällaista näyttelyyn uppoutumista ja samalla tapahtuvaa vastaanotettavan asian syvällistä prosessoimista tukee Patricia Leavyn (2015, luku 2) kuvaama ajatus, jonka mukaan lähilukemisessa ihmisen aivot aktivoituvat tavanomaista laajemmin, aivan kuin ihmiset itse osallistuisivat kertomuksen tapahtumiin. Tämä myös auttaa eläytymään tekstiin tai lukemisen kohteeseen kokonaisvaltaisemmin. Tästä syystä Leavyn mukaan (ibid.) esimerkiksi kertomukset ja taide voivat toimia merkittävässä roolissa erilaisen sisältöjen opettamisessa.

Aineiston perusteella näyttelyn pelillisyydestä tai interaktiivisuudesta kokonaan ulkopuolelle jättäytyminen ja näyttelyvieraan pyrkimys kiertää näyttely pelkästään katselijan ja passiivisen vastaanottajan roolissa näyttäisi muodostavan esteen näyttelyn keskeisen sanoman vastaanottamiselle tai keskeisen idean havaitsemiselle. Pelillisyyden ja interaktiivisuuden ulkopuolelle jättäytymiseen löytyi useita syitä. Joillekin näyttelyvieraille näyttelyn pelillisuus ja interaktiivisuus eivät avautuneet näyttelyssä esillä olleista ohjeista huolimatta, mikä aiheutti heissä negatiivisia tunteita ja turhautumista. Osa näyttelyvieraista koki näyttelyn interaktiivisuuden ja pelillisyyden ja esillepanon vieraaksi, eivätkä he päässeet perille, kuinka näyttelyyn kannattaisi tutustua. Osa puolestaan ajatteli, että pelillisuus ja interaktiivisuus olisivat sopineet pikemminkin lapsille kuin aikuisille suunnatun näyttelyn toteutustavaksi, ja tästä syystä he todennäköisesti eivät antautuneet näyttelyn pelillisyydelle tai vuorovaikutukseen näyttelyn eri elementtien kanssa. Jotkut näyttelyvieraat olisivat puolestaan toivoneet perinteisempää näyttelyä: selkeämpiä ohjeita ja tiedon esimerkiksi näyttelyn kiertosuunnasta. Näistä syistä johtuen osa näyttelyvieraista ei päässyt sisälle näyttelyn pelilliseen ja



interaktiiviseen toteutustapaan, eläytymään vastaanottamiinsa tarinoihin tai vastaanottamaan näyttelyn tarjoamaa informaatiota kokonaisvaltaisemmin. Tällöin näyttelyvieras ei esimerkiksi ryhtynyt refleктоimaan näyttelyssä esillä olleita kertomuksia tai kytkemään esineitä millään tavalla omaan elämänpiiriinsä, tai hän ei löytänyt näyttelystä tarttumapintaa.

Näyttelyn järjestänyt hanke oli varautunut siihen, että tavanomaisesta poikkeavalla tavalla järjestetty museonäyttely saattaisi olla haasteellinen vastaanotettava osalle museovieraista. Hanke suunnitteli ja toteuttikin näyttelyopastuksia ja ohjattuja työpajoja näyttelyssä esillä olleiden teemojen käsittelemiseksi. Niistä opastuksista ja työpajoista, jotka ehdittiin järjestää ennen koronan aiheuttamia rajoituksia, palaute oli myönteistä ja työpajojen ja opastusten selvästi koettiin auttavan näyttelyn vastaanottoa. Suurin osa työpajoista ja opastuskierroksista jouduttiin kuitenkin perumaan koronatilanteen aiheuttamien rajoitusten takia, minkä jälkeen näyttelyvieraat joutuivat tutustumaan näyttelyyn itseksensä.

Miten museonäyttely voi toimia tutkimushankkeen tarkastelemien teemojen kommunikoinnissa akateemista yleisöä laajemmalle yleisölle? *Kadonnut kinnas ja muita tarinoita* -hankkeen tutkimat teemat tulivat luettaviksi, kuunneltaviksi, katseltaviksi, tunnusteltaviksi ja kokeiltaviksi eri tavoin museonäyttelyn kontekstissa. Abstraktien teemojen konkretisointuminen arkipäivän tutuiksi esineiksi tai interaktiivisiksi tehtäviksi voi tehdä tutkimukselliset teemat ja aiheet helpommin lähestyttäviksi ja vastaanotettaviksi erilaisille yleisöille kuin pelkästään tekstimuotoisen kerronnan tai tutkimusartikkeleiden julkaisemisen avulla. Tämä kuitenkin vaatii näyttelyvieraalta aikaa, aktiivista toimintaa ja uppoutumista näyttelyn sisältöön, esimerkiksi interaktiivisten ja pelillisten elementtien avulla. Näyttelyn merkitysten neuvottelun sekä museoissa tai gallerioissa kohtaavien, kilpailevien merkityskontekstien takia on myös haasteellista vaikuttaa siihen, miten näyttelyvieraat mahdollisesti tulkitsevat ja vastaanottavat näyttelyn ja taustalla olevan tutkimuksen keskeistä sanomaa.

Tutkimusaineisto

Kyselylomakepalaute *Kadonnut kinnas ja muita tarinoita* -näyttelystä. Säilytyspaikka Itä-Suomen yliopisto.

Vapaamuotoiset palautteet *Kadonnut kinnas ja muita tarinoita* -näyttelystä. Säilytyspaikka Itä-Suomen yliopisto.

Kadonnut kinnas ja muita tarinoita -näyttelyn vieraskirja. Säilytyspaikka Itä-Suomen yliopisto.

Palaute *Kadonnut kinnas ja muita tarinoita* 360-virtuaalinäyttelystä. Säilytyspaikka salasanalla suojattu palvelin, webropol.uef.fi.

Kirjallisuus

360Finland. Yrityksen sivusto: <https://360finland.fi/>. Luettu 23.2.2022.

Alexander, Edward P., Mary Alexander ja Juilee Decker. 2017. *Museums in Motion. An Introduction to the History and Functions of Museums*. Lanham: Rowland & Littlefield.

Anderson, Gail (toim.). 2004. *Reinventing the Museum. Historical and Contemporary Perspectives on the Paradigm Shift*. Lanham: Altamira Press.

Arnold-de-Simine, Silke. 2013. *Mediating Memory in the Museum. Trauma, Empathy, Nostalgia*. Basingstoke: Palgrave Macmillan. (Epub-painos.)



- Barone, Tom ja Elliot W. Eisner. 2012. *Arts Based Research*. London: Sage. (Epub-painos.)
- Brenna, Brita, Hans Dam Christensen ja Olav Hamran. 2019. *Museums and Cultures of Copies: The Crafting of Artefacts and Authenticity*. London: Routledge.
- Brummet, Barry. 2019. *Techniques of Close Reading*. London: Sage. <https://dx.doi.org/10.4135/9781071802595>. Luettu 15.7.2021.
- Cimoli, Anna Chiara. 2021. *My name is not refugee*. <https://museumsandmigration.wordpress.com/2021/05/08/my-name-is-not-refugee/>. Luettu: 17.5.2021.
- Crossing Borders*. Hankkeen kotisivu: <https://croboarts.org/>. Luettu 15.8.2021.
- Davydova-Minguet, Olga. 2018. "Monikulttuurisuuden haaste kansalliselle muistille." Teoksessa *Moniääninen sisällissota Pohjois-Karjalassa*, toim. Jenni Merovuori, 272–286. Joensuu: Pohjois-Karjalan historiallinen yhdistys.
- Dolphin, Rick ja Iris Van der Tuijn. 2012. *New Materialism: Interviews & cartographies*. Ann Arbor: Open Humanities Press.
- Falk, John H. ja Lynn D. Dierking. 2012. *The Museum Experience Revisited*. London & New York: Taylor & Francis.
- Google Analytics www.360panorama.fi. Luettu 6.5.2021. *Kadonnut Kinnas* 360 -virtuaalinäyttelyn kävijätalasto.
- Growick, Dustin. 2017. "Museums in Motion Today: Museum Hack." Teoksessa *Museums in Motion. An Introduction to the History and Functions of Museums*, toim. Edward P. Alexander, Mary Alexander ja Juilee Decker, 88–89. Lanham: Rowland & Littlefield.
- Haraway, Donna. 1993. "A Cyborg Manifesto." Teoksessa *The Cultural Studies Reader*, toim. Simon During, 314–334. (3. painos.) London: Routledge.
- Harrer, Sabine. 2021. "Inklusiivisten museopelien myytit ja mahdollisuudet." Teoksessa *Marginaaleista museoihin*, toim. Anna Rastas ja Leila Koivunen, 359–367. Tampere: Vastapaino.
- Kadonnut kinnas* Facebook. <https://www.facebook.com/kadonnutkinnas/>. Luettu 15.5.2021.
- Kadonnut kinnas ja muita tarinoita* -virtuaalinäyttely. <https://www.360panorama.fi/360KadonnutKinnas>.
- Kaitavuori, Kaija. 2021. "Museomagiaa – Kulttiesineestä museo-objektiksi... ja takaisin." Teoksessa *Marginaaleista museoihin*, toim. Anna Rastas ja Leila Koivunen, 219–248. Tampere: Vastapaino.
- Karp, Ivan. 1991. "Culture and Representation." Teoksessa *Exhibiting Cultures: The poetics and politics of museum display*, toim. Ivan Karp ja Steven D. Levine, 11–24. Washington D. C.: Smithsonian Institution Press.
- Korolainen, Kari. 2020. *Marjatta ja ilman Kinna*. Joensuu: Kirjokansi.
- Kurki, Tuulikki. 2020a. "Materialized Narratives of Border: Articulating the unspeakable through everyday objects." Teoksessa *A Research Agenda for Border Studies*, toim. James W. Scott, 129–144. Cheltenham: Edward Elgar Publishing.
- Kurki, Tuulikki. 2020b. *Tutkimustaide*. Animaatio. *Kadonnut kinnas ja muita tarinoita* -näyttely, 6.2.–2.8.2020, Pohjois-Karjalan museo Hilma. Video on katsottavissa: www.360panorama.fi/360KadonnutKinnas.
- Kurki, Tuulikki. 2021. "Materialized Trauma Narratives of Border Crossings." *Folklore: Electronic Journal of Folklore Studies*, vol. 83, 81–84. doi.org/10.7592/FEJF2021.83.kurki.
- Lanz, Francesca. 2016. "Staging Migration (in) Museums. A Reflection on Exhibition Design Practices for the Representation of Migration in European Contemporary Museums." *Museum & Society*, 14 (1), 178–192.



- Leavy, Patricia. 2015. *Method Meets Art. Arts-Based Research Practice*. New York: The Guilford Press. (Epub-painos.)
- Martikainen, Jari ja Tuulikki Kurki (tulossa). "Näyttely toisinjulkaisemisena – tekijän ja kokijan näkökulma."
- McMahan, Alison. 2003. "Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games." *The Video Game, Theory Reader*, toim. Mark J. P. Wolf ja Bernard Perron, 67–86. London: Routledge.
- Migration Museum. Museon sivusto: <https://www.migrationmuseum.org>. Luettu 23.2.2022.
- Moskalewicz, Magdalena. 2017. "Foreward." Teoksessa *The Travellers. Voyage and Migration in New Art from Central and Eastern Europe*, toim. Magdalena Moskalewicz, 14–16. Lugemik: Tallinn.
- Museums and Migration. Museums and Migration. Experiences, ideas and practices regarding migration and the refugee crisis.* <https://museumsandmigration.wordpress.com>. Luettu 17.5.2021.
- Pohjois-Karjalan museo Hilma. pohjoiskarjalanmuseo.fi/tietoamuseosta. Luettu 10.5.2021.
- Pöysä, Jyrki. 2010. "Kaksin tekstin kanssa. Lähiluku vaeltavana käsitteenä ja tieteidenvälisenä metodina." Teoksessa *Vaeltavat metodit*, toim. Jyrki Pöysä ja Helmi Järviluoma ja Sinikka Vakimo, 331–360. Joensuu: Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura.
- Rastas, Anna & Leila Koivunen (toim.). 2021. *Marginaaleista museoihin*. Tampere: Vastapaino.
- Room to Breathe*. Event listing. Room the Breathe. www.migrationmuseum.org/event/room-to-breathe-2/. Luettu 10.5.2021.
- Rothberg, Michael 2009. *Multidirectional Memory. Remembering the Holocaust in the Age of Decolonization*. Stanford: Stanford University Press.
- Saarelma, Päivi. 2020. *Pistoksissa*-installaatio, triptyyksi. *Kadonnut kinnas ja muita tarinoita* -näyttely, Pohjois-Karjalan museo Hilma, 6.2.–2.8.2020. Teos on katsottavissa: www.360panorama.fi/360KadonnutKinnas.
- Saarelma, Päivi ja Tuulikki Kurki. 2020. Ylittämätön ja ylitetty raja ja Dialogi. Muovailuvaha-animaatio. *Kadonnut kinnas ja muita tarinoita* -näyttely, Pohjois-Karjalan museo Hilma, 6.2.–2.8.2020.
- Savolainen, Ulla, Karina Lukin ja Anne Heimo. 2020. "Omaehtoisen muistamisen materiaalisuus ja monimediaisuus. Muistitietotutkimus ja uusmaterialismi." *Elore* vol. 27- 1/2020, 60–84. <https://doi.org/10.30666/elore.89039>
- Sähköposti 5.5.2021. Tieto *Kadonnut kinnas ja muita tarinoita* -näyttelyn kävijämäärästä Pohjois-Karjalan museon intendentti liris Heinolta.
- Taidetta, turvallisia tiloja ja kanssatutkijuutta*. 2018. <https://katsomukset.fi/2018/03/22/taidetta-turvallisia-tiloja-ja-kanssatutkijuutta/>. Luettu 29.8.2021.
- Tanttu, Tarja. 2020. *Kotona*-installaatio, kirjontatyö. *Kadonnut kinnas ja muita tarinoita* -näyttely, Pohjois-Karjalan museo Hilma, 6.2.–2.8.2020. Teos on katsottavissa: www.360panorama.fi/360KadonnutKinnas.
- Viita-aho, Mari. 2021. "Participating How, Why and in What? – Analysing Nordic museum research case studies 2008–2018." Teoksessa *Museum Studies. Bridging Theory and Practice*, toim. Nina Robbins, Suzie Thomas, Minna Tuominen, Anna Wessman, 310–332. University of Jyväskylä, Open Science Centre: ICOFOM.

FT Tuulikki Kurki työskentelee kulttuurintutkimuksen, erityisesti kulttuurisen muutoksen tutkimuksen, professorina Itä-Suomen yliopistossa. Hänen viimeaikainen tutkimuksensa on käsitellyt rajojen, liikkuvuuden, trauman ja materiaalisuuden teemoja sekä kirjallisuutta Suomen ja Venäjän rajaseudulla.