

KESKIAIKA MARKKINOILLA



ANU LAHTINEN

on Suomen Keskiajatutkimuksen seuran, Glossa ry:n, puheenjohtaja.

■ Elämysten etsijälle keskiaika on viihteellinen löytölaari, Leena Valkeapään sanoin ”mielikuvien vapaa aikakausi”. Sieltä voi ammentaa aineksia markkinahumuun, vehnäleipäbrändiin tai digitaalisiin seikkailumaailmoihin.

Keskiajan elävöittämissyhdistyksessä saatetaan pohtia perinpohjaisesti, mitkä tekstit tai ruokalajit ovat *period*, aikakaudelle ominaisia. Monille viihteen kuluttajille keskiaika on kuitenkin yhtä kuin ”joskus ennen vanhaan, kun maailma oli toisenlainen”. Menneisyydestä etsitään ja sinne sijoitetaan kaikkea mahdollista, mitä nykyisyydessä kaipaamme tai pelkäämme: technicolor-ritareita ja emansipoituneita druidittaria, noitavainoja ja nyrkkirauta-Art-hureita.

Kuviteltuun keskiaikaan voi eläytyä, sitä voi moittia tai sen kuvastosta voi lukea nykykulttuurin tunteja. Viihteelliset mielikuvat tuovat keskiajalle huomiota mediassa ja yleisötapahtumissa, ja siinä sivussa tutkimuskin saa tervetullutta lisänäkyvyyttä. Tutkija voi toisaalta kokea vahvat viihde- ja fantasiakytkökset painolastina. Hänen toivotaan usein vahvistavan tai moittivan viihteen vahvoja värejä ja jyrkkiä kontrasteja.

Tulisiko tutkijan sitten ryhtyä historiallisen totuuden sankariksi, joka sivaltaa nurin ”väävät” keskiaikakuvat? Tai vetäytyä erämaaluolan rauhaan, eroon konservatiivisista aikakausijaotteluista ja oudoista populaarikuvastoista? Vai heittäytyä eksoottisten elämysten opasvelhoksi, joka kuljettaa turisteja turnajaisiin ja hoviloistoon, kuten Diane Wynne Jonesin fantasiaromaanissa *Derkinhovin musta ruhtinas*?

Keskiajan tutkimuksen, popularisoinnin ja viihteen välisiä jännitteitä käsiteltiin hiljattain *Virtually Medieval?* -symposiumissa Turussa. Osanottajat pohtivat, miten virtuaalitekniologia hyödyntää keskiaikaa ja miten keskiajan tutkimus ja opetus voisi hyödyntää virtuaalitekniologiaa.

Viihteellisen keskiajan voittokulku voi herättää toiveita siitä, että tutkimusta voisi yhtä lailla tuotteistaa. Jos keskiaikaisia elementtejä hyödyntävä tietokonepeli menestyy, ehkä museokin voisi haalia rahaa omilla peli- ja multimediaesityksillään? Ruotsalainen museoalan edustaja Henrik Summanen kuitenkin muistutti, ettei historian asiantuntija yleensä ole viihteen ammattilainen, eikä hänen kannata amatöörinä haastaa viihteen teknologioita.

Tutkijan ei kannata keksiä peliohjainta uudelleen. Viimeisin vuosikymmen on nähnyt keskentekoisia historian multimedia- ja pelihankkeita, joissa on tavoiteltu kaupallisten pelien logiikkaa. Niihin olisi kuitenkin tarvittu tarinan kuljettamisen rutiinia, tietoteknistä asiantuntemusta, melkoisia taloudellisia resursseja – sekä oikea välityskanava. Pettymys on suuri, jos vaivalla tehty historiallinen ympäristö ei tavoitakaan kohdeyleisöä.

Museot ja tutkijat voivat hyödyntää virtuaalitekniologiaa, mutta olosuhteet ja esityksen tavoitteet ovat omansalaiset. Tutkimus ei taivu meheviksi kaupallisiksi kuvas-toiksi käden käänteessä. Ehkä täytyy korostaa, ettei se ole ensisijainen tavoite. Tieteellisen toiminnan tavoitteena on tieto. Kaupallisen toiminnan tavoitteena on voitto. Siinäkin tapauksessa, että keskiajan tutkija osallistuu kaupalliseen toimintaan, hänen valtinsa on historian asiantuntemus.

Suomessa keskiajan asiantuntemus kukoistaa. Viime vuosikymmenten vilkas tutkimus on tuottanut uusia tiedonjyviä, kiinnostavia kokonaistulkintoja ja joitakin hyödyllisiä tietoteknisiä ratkaisuja. Arkeologinen tutkimus on tuonut päivänvaloon odotettua monipuolisempia rakennuslöytöjä, hienostuneita lasiesineitä, arjesta kertovia leluja ja työkaluja. Sekä esineitä että kirjallista aineistoa on tutkittu uusista näkökulmista, vuoropuhelussa kansainvälisen tutkimuksen kanssa. Tuloksena on tuoreita tulkintoja keskiajan yhteiskunnasta ja maailmankuvasta, tunteista ja vallasta, kunnian ja kuoleman kuvastoista.

Uusi teknologia on parhaimmillaan tukenut hajanaisen ja niukan aineiston tutkimusta ja tulkintaa. Sopiva 3D-mittalaite voi mitata sirpaleiden pinnan ja muodot ja auttaa mallintamaan esineen, johon palat ovat keran kuuluneet. Tietokoneella voi tuottaa analyysimalleja, tietokantahaulla voi löytää yhteyksiä, verkostoja ja ihmiskohtaloita, joiden hahmottamisessa olisi aiemmin mennyt ikä ja terveys. Taide-esineet ja asiakirjakokonaisuudet avautuvat tietokannasta tai cd-rompulta myös kotioloissa.

Ratkaisut helpottavat, eivät korvaa, työtä arkistossa ja museossa. Tietotekniikka ei itsessään tuota parempaa tutkimusta, eikä se ole populaarin tiedon automaatti. Parhaimmillaan se poistaa teknisiä esteitä, jolloin tutkija voi keskittyä sisältöön ja tulkin-taan. Joskus syntyy sellaisiakin tuloksia,

joista on elämyksen ainesosiksi ja joiden tuottaminen olisi mahdotonta ilman asian-tuntijavoimia.

Naantalissa on vireillä ”Museo taskussa”-hanke, joka on osa suomalaista virtuaaliarkeologian projektia. Tarkoituksena on, että museokävijä saa käyttöönsä kämmentietokoneen. Kun kävijä liikkuu kaupungissa, tietokone määrittelee hänen sijaintinsa satelliittipaikannuksen avulla. Näytölle ilmestyy mallinnoksia – kaupunkinäkymiä, jotka kuvaavat kulloisenkin korttelin menneisyyttä. Ne perustuvat keskiajan arkeologien kaivauslöytöihin, mittauksiin ja tietokone-mallinnoksiin, joita on tehty yhteistyössä teknologian osaajien kanssa.

Pitkäjänteisessä käytössä tietotekniikka voi rikastuttaa keskiajan tutkimusta ja tutkimustiedon välittämistä. Se ei korvaa muita tutkimuksen ja tiedon välittämisen keinoja. Niin tutkija kuin maallikkokin tarvitsee virtuaalikuviin rinnalle rujan konkreettisia ruukunsirpaleita.

Sama pätee keskiajan tutkimuksen ja keskiaikaviihteen suhteeseen. Ne voivat rikastuttaa, eivät korvata toisiaan. Tutkimus voi saada virikkeitä viihteestä, ja viihde ohjaa ihmisiä historiantutkimuksen pariin. Tutkijalle voi olla hyväksi, että hän tietää jotain myös kuvitteellisen keskiajan maailmoista ja viihteen tarpeista. Hänellä voi olla tärkeää huomautettavaa viihteellisen keskiaikakuvan yksityiskohtiin tai sen edustamiin arvoihin. Hän saattaa myös olla tärkeä tekijä viihteen tai kaupallisten sovellusten tuottamisessa.

Kaiken keskiaikamarkkinoinnin pyörteessä tuntuu kuitenkin tärkeältä muistuttaa, ettei tutkimuksen tarvitse apinoida viihdetä. Tutkijan ensisijaisena intressinä on tieto. Historian asiantuntemus on tutkijan ydinosuudesta, jota täytyy varjella, ja siitä seuraa sitten kaikki muu – jos on seurataksien. ■