

## **Immersiivinen kokemus Vrouw Marian näyttämöllä**

Hollantilainen kauppa-alus Vrouw Maria lähti Amsterdamista 5. päivä syyskuuta vuonna 1771 kohti Pietaria. Matkan jatkuttua vajaan kuukauden, alus haaksirikkoutui syysmyrskyssä Itämerellä aivan Suomen rannikon edustalla. Se osui kariin Nauvon ulkosaaristossa. Miehistöllä oli onnea matkassa, sillä kukaan ei hukkunut haverissa. Alus pysyi pinnalla vielä viisi päivää, jonka aikana miehistö ja apuun tulleet saaristolaiset yrittivät yhdessä pelastaa aluksen lastin. Kuudennen päivän aamuna, 9. lokakuuta vuonna 1771, tullessaan pelastustöihin miehet joutuivat toteamaan, että alus oli kadonnut. Vrouw Maria oli vajonnut meren pohjaan ja säilyi kadoksissa aina seuraavat kaksisataa vuotta. (Ehanti 2012, 14-89)

Kuvaan kirjoituksessani seuraavaksi miten tämä Vrouw Marian kiehtova tarina esitetään Merikeskus Vellamon näyttelyssä ja kuinka museovieraan kokemusta pyritään esityksen avulla ohjaamaan. Tarkastelen näyttelyä sen tuottaman kokemuksen näkökulmasta ja pohdin mitkä tekijät vaikuttavat immersiiivisen kokemuksen syvenemiseen. Tarkastelen virtuaalitodellisuuden suhdetta kehollisuuteen, mikä herättää kysymään miten simulaattori kykenee tuottamaan käyttäjälleen vahvan fyysisen kokemuksen? Entä mitä vaaran puuttuminen tuo simuloituun kokemukseen verrattuna niin sanottuun oikeaan kokemukseen. Antaako näyttelyn tarjoama turvallinen fiktiivinen konteksti kävijälle mahdollisuuden etäännyttää itsensä kokemuksesta ja havainnoida itseä ja ympäristöä jotenkin eri tavoin, koska virhearvio tai huomion herpaantuminen ei ole kohtalokas?

Kirjoituksessani vertaan niin sanottuja aitoja sukelluskertomuksia Vrouw Maria –simulaattorin tuottamaan sukellustarinaan. Tarinoissa kiinnitän huomiota kuinka kertojan omat aiemmat sukellusmuistot vaikuttavat siihen miten hän simulaattoria käyttää ja pohdin kuinka paljon simulaatiokokemuksen onnistuminen edellyttää kävijän aikaisempia kokemuksia tai hänen tietämystään aiheesta. Oikeiden sukellustarinoiden vertailu simuloituihin sukelluksiin avaa mahdollisuuden tarkastella kokemukseen vaikuttavia tekijöitä ja niiden tulkintaa.

Backman kirjoittaa artikkelissaan (Backman, tämä numero) kuinka sanahistorian valossa kokemus, erfahrung, experientia, empeiria kytkeytyvät kaikki matkantekoon tai läpikäymiseen, joka sisältää riskinottoa ja onnistuessaan johtaa uudenlaiseen tuntemiseen ja tietämiseen. Artikkelijohdattaa nyt

lukijan museokävijän kulkemalle reitille, ensin läpi museotilan ja sen jälkeen läpi simulaattorisukelluksen.

## **Vrouw Marian näyttämö**

Ennen varsinaiseen näyttelytilaan pääsyä katsoja kävelee käytävän läpi, jonka seinät on peitetty Vrouw Mariaa käsittelevillä lehtileikkeillä. Kirjoitukset ovat joko sanomalehdistä poimittuja artikkeleita tai yleisönosastokirjoituksia. Ne sijoittuvat ajallisesti Vrouw Marian löytymisen ja sitä seuranneen debatin aikoihin 2000 – luvun taitteeseen. Sen sijaan, että katsoja voisi rauhassa solahtaa Vrouw Marian historiaan, menneeseen aikaan, hänet tempaistaankin mukaan keskusteluun, josta luultavasti itsekin muistaa aikoinaan lukeneensa. Tämä näyttelyn kiinnittyminen ensimmäiseksi nykypäivään saattaa yllättää. Merikeskus Vellamon näytteillepanijat ja kuratoija Eero Ehanti haluavat kenties herättää kävijöissä tunnistamisen ja muistamisen kokemuksen, kuten käy kysyttäessä: ”Missä olit, kun Estonia hukkui? Mitä teit, kun koneet törmäsivät kaksoistorneihin?” He toivovat kävijöiltä tunnereaktiota ja että nämä ottaisivat asian omakseen. Kenties he toivovat myös, että muistutus menneestä debatista herättäisi kävijöissä tarpeen ottaa uudelleen kantaa Vrouw Marian kohtaloon.

Vrouw Maria löydettiin 28.6.1999. Sen jälkeen alkoi kiivas taistelu hylyn löytäneen Pro Vrouw Maria –yhdistyksen ja Museoviraston välillä. Osapuolet riitelivät tuliko Vrouw Mariaan soveltaa merilakia vai muinaismuistolakia ja apua kiistan ratkaisemiseen haettiin aina Korkeinta oikeutta myöden. Toinen Vrouw Mariasta käyty keskustelu liittyi kysymykseen pitäisikö Vrouw Maria nostaa vai ei. Hylky päätettiin jättää paikoilleen jo sen hauraan kunnan vuoksi. Tämän jälkeen onkin keskusteltu siitä kenelle meren pohjasta löytyvät aarteet kuuluvat. Kilpajuoksu meren alle on alkanut. Venäläisetkin olisivat mielellään osallistuneet Vrouw Marian nostamiseen liittyviin kuluihin, olivathan laivan ruumassa kuljetetut tavarat matkalla Pietariin Katariina Suuren hovin, mutta yhteistyöstä heidän kanssaan luovuttiin. Joka tapauksessa keskustelukäytävä kertoo ajastamme, joka pyrkii ottamaan haltuun yhä suurempia alueita meren alta. (haastattelu 24.4.2015)

Näyttelytilaan astuessa kävijän huomio kiinnittyy ensimmäiseksi seinän viereen asetettuun simulaattoriin. Se on näyttelyn vuorovaikutteisoin osa, muuten näyttely tuo aihetta esille perinteisesti esineistön ja infotaulujen avulla. Tilassa voi nähdä digitoituja hylystä nostettuja esineitä.

Vitriineissä on nähtävänä esinelainoja Hollannista, muun muassa posliiniastioita, koriste-esineitä ja liitupiippuja, jotka tukevat näyttelyn tarinaa. Infotaulut kertovat merenkulusta ja kaupankäynnistä 1700 – luvulla. Näin katsoja asetetaan siihen historialliseen ympäristöön, jossa Vrouw Maria seilasi

ja lopulta upposi Hangon edustalle. Katsojalle tarjotaan näkymiä eurooppalaisten salonkien elämään 1700 -luvulla. Hän tutustuu sen aikaisiin ylellisyystavaroihin ja elintarvikkeisiin. Kävijälle annetaan kuva kaupankäynnistä, esimerkiksi Hollannin Itä - Intian Kauppakompanian käymästä kaupasta eksoottisella Jaavalla. Katsoja saa myös käsityksen valistusajan henkisestä ilmapiiristä ja vallitsevista aatteista, jotka omalta osaltaan vaikuttivat Vrouw Marian lähettämiseen Pietariin. Katariina Suuri halusi sivistää ja eurooppalaistaa Pietaria ja Vrouw Marian kuljettama taulukokoelma oli tärkeä syy koko matkalle.

Tässä kohtaa esitystä olisi ehkä ollut mahdollista rakentaa näyttelyä moniaistisempaan suuntaan. Kun ajatellaan esimerkiksi Vrouw Marian aikaisia eksoottisia uusia elintarvikkeita, teetä ja kahvia, olisi näyttelyssä mahdollisesti voinut olla esimerkkejä näistä huumaavista uusista tuoksusta, joita laivan ruumassa kuljetettiin. Tai miten saada katsojalle kuva siitä uskomattomasta määrästä hohtavaa väriainesta, joka oli lastin arvokkain osuus taulujen ohella? 1700 – luvulla kaikki väriaineet olivat luonnonmateriaaleja ja niiden kasvattaminen ja kerääminen oli vaivalloista. Ruumassa kuljetettiin punaista sinooperia yhteensä 42 kiloa, sinistä indigoa 1300 kiloa ja trooppista brasilpuuta 1800 kiloa. Muita väriaineita olivat viinikivi ja tulenpunainen krappi. Pelastustöihin osallistuneelle saaristolaiselle ne ovat näyttäytyneet suunnattomana rikkautena. Tämä saattaa olla yksi syy, miksi nimenomaan värit pelastettiin aluksesta ja päätyivät lopulta Pietariin arvokkaiden hollantilaisten maalausten sijaan. Tuoksujen ja väriaineiden lisäksi olisiko merimatkan olosuhteita voitu tuoda paremmin osaksi esitystä? Olisiko näyttelytilaan voitu rakentaa jokin aallokon tai keinunnan kokemiseen mahdollistava osio? Entä olisiko meriveden ominaisuuksia voinut havainnollistaa joillain keinoin, esimerkiksi tuomalla esille miltä suolainen vesi, mädäntyvät levät ja kaisla tuoksuvat ja miten lämpötilaerot tuntuvat iholla sukeltaessa yhä syvemmälle? Fischer-Lichte (2008) viittaa Proustiin tämän kuvatessa minkä vaikutuksen madeleine –leivoksen kastaminen teehen saa hänessä aikaan. Tuoksut ja maut vapauttavat hänessä muistojen vyöryn, joka Fischer-Lichten mukaan tarkoittaa, että on olemassa suora linkki aistien ja muistin välillä. Assosiaatiot, kuten muistot, nousevat mieleen kontrolloimattomina ja viittaavat henkilön aikaisempiin kokemuksiin, muistoihin tai tietoon. Assosiaatiot ilmenevät meille ajatuksina ja säilyvät mielessämme muistoina tai uusina merkityksinä. Ne saattavat myös ilmetä fyysisinä oireina, kuten sydämen tykytyksenä. (mp.) Aistikokemusten aktivoiminen auttaisi kävijää luomaan suoran yhteyden näyttelyn tarjoaman maailman ja itsen välille. Kokemuksen näkökulmasta tämä syventäisi kävijän läsnäolon tunnetta ja uppoutumista näyttelyn tarjoamaan maailmaan.

Immersio viittaa esitystaiteen näkökulmasta moniaistiseen esitykseen, jossa katsoja sijoittuu esityksen sisälle sen sijaan, että jäisi katsomaan sitä ulkopuolelta katsomosta käsin. Pelimaailmassa

immersiolla tarkoitetaan pelaajan sitoutumista pelin tarinan luomaan maailmaan. Tällöin immersion eri asteita voidaan kuvata sitoutumisen, syventymisen ja täydellisen sitoutumisen tasoilla.

Immersiivisyys voidaan suomentaa uppoutumisena, mutta kuten teoksessa *Immersion in the Visual Arts and Media*(2015) se määritellään eräänlaiseksi juoksevaksi tilaksi, joka on alati vaihtuva ja helposti muuttuva. ”Liquidity” pitää sisällään lupauksen sukelluksesta toiseen maailmaan. Tämä ajatus ilmeni jo kauan ennen virtuaalitodellisuuksia, esimerkiksi maalaustaiteessa, elokuvassa ja valokuvauksessa, mutta nykyään sillä yleisimmin viitataan tapahtumaan, jossa digitaalisen teknologian avulla tuotetaan elävä kokemus siirtymisestä keinotekoisesta todellisuuden sisälle.(mp.)

Näyttelytila tarjoaa oivaltavasti aikamatkailua, se auttaa kävijää sukeltamaan menneisyyteen, mutta muistuttaa häntä myös 2000-luvun taitteesta, jolloin *Vrouw Marian* hylky löydettiin. Näyttely hyppää vielä nykyhetken kävijän osallistuessa simulaatiosukellukseen.

### **Vrouw Maria -simulaatio**

*Vrouw Marian* interaktiivinen 3D – simulaatio tarjoaa kävijälle voimakkaan tunteen siitä, miltä hyllylle sukeltaminen saattaisi oikeasti tuntua. Simulaatio sijaitsee erillisessä, läpivalaisevilla naruverhoilla erotetussa tilassa. Tilaan on luotu vaikutelma vedenalaisesta hämärästä valosta. Ensin kävijä valitsee haluamansa kielen ja asettuu sitten seisomaan kompassiruudun keskelle 3D – lasit silmillään. Liikkeisiin perustuvan käyttöliittymän avulla käyttäjä voi liikkua vapaasti virtuaaliympäristössä. Kahdessakymmenessä eri informaatiopisteissä hän saa lisätietoa haaksirikosta. Ne on sijoitettu esimerkiksi kapyysiin, isompaan ruuman luokkuun tai perähyttiin. Simulaatiota voi käyttää vain yksi ihminen kerrallaan.

*Vrouw Marian* tekijöille on ollut tärkeää sijoittaa hylky ympäristöönsä. Haastateltavan (haastattelu 24.4.2015) mukaan näyttely ei näin pyri kertomaan vain aluksesta ja sen kohtalosta, vaan sitoo hyllyn vahvasti osaksi vedenalaista maisemaa. Maisemaan kuuluvat tarkasti luodut pinnanmuodot, hylkyä ympäröivä ja peittävä luonto, sekä eliöstö, kuten kalaparvet. Maisemaan kuuluu myös olennaisesti vedenalainen äänimaisema. Maisema kuvataan pääasiassa nykyajassa, hylky ja ympäristö näytetään sellaisena miltä ne näyttäisivät tänä päivänä sukeltaessa *Vrouw Marian* laaksoon. Äänimaiseman ensisijaiseksi tehtäväksi nousee kuitenkin illuusion luominen ajan kulumisesta. Äänet ovat kuviteltuja, sillä todellisuudessa sukeltajan kuuntelua häiritsevät oman sukelluspuvun hankausäänet ja omat hengitysäänet. *Vrouw Marian* äänimaisemaa toteutettaessa on otettu huomioon eri vuosisadat, vuodenaajat, sääolosuhteet ja jopa perämoottoreiden vuosimallit.(mp.) Hiljaisuus on kuitenkin vallitsevinta.

Simulaattori reagoi sukeltajan antamiin toiveisiin ja impulsseihin. Mikäli kävijä törmää ruuman sisällä hyllyn rakenteisiin, se reagoi siihen äänellä. Hän voi valinnoillaan vaikuttaa esityksen tarinaan, hän voi valita mitä reittiä kulkee hyllylle ja hän määrittelee, kuinka paljon haluaa improvisoida matkan aikana ja avautua simulaattorin tarjoamaan kokemukseen. Simulaattori tarjoaa lukemattomia reittejä ja erilaisia ääniä ja tietopaketteja, joita se voi katsojan halutessa tälle esittää. Kävijä omaa sukelluksen aikana epäinhimillisiä voimia. Hän kykenee läpäisemään laivan kannen vahingoittumatta. Hän voi myös keskeyttää sukelluksensa milloin haluaa ja poistua vapaasti valitsemallaan hetkellä. Tunne seikkailusta, painottomuudesta ja vierailusta vieraassa ympäristössä toteutuu hienosti yhdistettynä vedenalaisen maailman jännittävyyteen ja kauneuteen. Jussi Backman puhuu artikkelissaan kokemuksesta tilannesidonnaisena ja tapahtumaluonteisena ennakkokäsitysten testaamisena ja hakee tukea näkemykselleen etymologiasta. Hän kuvaa kuinka suomen kokea-verbi viittaa vaivannäköä edellyttävään tutkimiseen, kokeilemalla tapahtuvaan tosiasioiden selvittämiseen ja tiedon hankkimiseen (”kokea verkot”) ja ulkoapäin tulevien vaikutusten kohteena olemiseen ja liittyy sen vielä vaaraan.

Vastavuoroisuutta ajatellen simulaattorin tarjoaman kokemuksen syvyys ja monitasoisuus häviää elävän ihmisen kanssa käytävälle vuorovaikutukselle. Jacksonin ja Kiddin tutkimusraportti osoittaa kuinka museoesitystaiteessa voimakkainta on juuri näyttelijän läsnäolo. Olennaista ei ole hänen välittämänsä tieto, vaan heidän välillään tapahtuva vuorovaikutus. (mp.)Tähän haasteeseen simulaattori ei kykene vastaamaan. The Transformative Power of Performance –teoksessaan(2008, 67-69) Fischer –Lichte kirjoittaa miten autopoietic feedback loop, käynnän vastaanoton kehä, toimii tilanteessa, jossa näyttelijänä on tekninen vempain. Näyttelijän reaktiot toteutuvat, mutta vastaukset ovat ennalta suunniteltuja ja reaktioita on rajoitettu määrä. Hetkellisyys ja impulsiivisuus jäävät kuitenkin puuttumaan.(mp.)

Sauterin(2000) mukaan kulttuuri ja taiteet ovat kommunikaatiota. Useat esineet ja dokumentit, luultavasti suurin osa kulttuurisista esineistä, eivät ajallisesti tai paikallisesti ole suhteessa syntyhetkeensä. Tilallinen ja ajallinen etäisyys luomisen ja kokemuksen välillä ei kuulu ainoastaan taiteeseen vaan on olennainen osa myös museoiden kommunikaatiota.(mp.) Museoissa kävijöitä kannustetaan luomaan siltoja ajan ja paikan välille. Näin pyritään tuomaan kaukaiset esineet lähemmäksi kävijää. Tähän haasteeseen Vrouw Maria –simulaattori pyrkii vastaamaan.

**Sukellustarinoita - niin sanotusti oikeita ja simuloituja sukelluskokemuksia**

Vertaan seuraavaksi simuloitua sukellustarinaa kertomukseen niin sanotusta aidosta hylkysukelluksesta Mulanin saaren pohjoispuolelta löytyneelle hyllylle (haastattelu 24.4.2015). Olen käyttänyt aineistona yhden henkilön kertomuksia, joissa hän kuvaa kokemuksiaan hylkysukeltajana ja myöhemmin simulaattorin käyttäjänä. Artikkelia ennen kirjoitin aiheesta laajemmin gradutyössäni, jossa sukelluskertomuksia oli useammalta henkilöltä. Valitsemani henkilön haastattelu on aineistona monipuolinen, koska hän on hylkysukelluksien lisäksi sukeltanut Vrouw Maria –simulaattorissa ja osallistunut simulaattorin toteuttamiseen. Kutsun haastateltavaa artikkelissani Evaksi. Kiinnostavaa Evan kertomuksissa on minkälaisia merkityksiä hän sukelluksilleen antaa ja minkälaisia tunteita ne hänessä herättävät sukelluksen aikana tai sen jälkeen. Kiinnostavaa on myös tarkastella Vrouw Maria –simulaation suhdetta oikeaan sukellukseen Mulanin hyllylle ja kuinka Evan aikaisemmat kokemukset, kiinnostukset ja mieltymykset ohjaavat hänen kokemustaan ja valintojaan simulaattorin käyttäjänä. Matti Häyrinen kirjoittaa artikkelissaan kuinka kertomukset ovat aina tulosta inhimillisestä tulkinnasta, valinnasta ja merkityksenannosta. Hän tuo esille kuinka kerronnallisuus on kertomusta laajempi ilmiöihin liittyvä ominaisuus, joka rohkaisee tekemään kerronnallisia tulkintoja. Muisti ja kertomus liittyvät Häyrisen mukaan erottamattomasti toisiinsa. (mp.)

Eva kokee erityisen puhuttelevana simulaation esillepanon. Se on hänen mielestään esteettisesti onnistunut. Hän pitää ideasta, että naruverhoilla on onnistuttu luomaan oikeanlainen vedenalainen tunnelma. Valaistus on hämärä ja tilan rajausta on läpinäkyvä. Syntyy vaikutelma vesipatsaasta. Lisäksi hämärä valaistus tukee kävijän tunnetta veden alla sukeltamisesta. Sukelluksen alussa Evalle kerrotaan Vrouw Marian tarina, hän näkee takauman, jossa alus seilaa myrskyssä ja ajautuu karille ennen uppoutumista. Ajan kulumista kuvaa kuinka sukeltaja näkee silmiensä edessä aluksen rappeutumisen. Ensin putoaa masto, sen jälkeen osia takilasta. Tämä on ainoa kohta sukellusta, jossa kuvamaisema irrottautuu nykyhetkestä. Äänimaisemaan on rakennettu muun muassa sodan ääniä ja vanhan perämöörin puksutusta. Alkuvaiheen päätteeksi Eva näkee viistokaikuveneen, joka löytää Vrouw Marian hyllyn.(mp.) Tarina palaa näin meidän aikaamme ja alkaa varsinainen kertomus.

Eva kuvaa vedenlaista näkymätöntä polkua, jota pitkin hän kulkee tehdessään oikean sukelluksen. Pinnalla tarkoitetaan kaksi metriä vedenpinnan alapuolella olevaan vesimassaa. Se on vesipatsaan ylin osa ja sen alapuolelta alkaa välivesi, joka jatkuu aina pohjaan saakka. Vedenpinnan läpäistyään sukeltaja tarkistaa, että sukelluslaitteet toimivat, että hän saa ilmaa eikä maski vuoda. Tapahtuu rauhoittuminen ennen kuin sukeltaja laskeutuu seuraavaan vaiheeseen, väliveteen. Välivedessä paineet on ensin tasattava ja sitten vain odotettava, että kohde lähestyy. (mp.) Vrouw Marian sisälle

ei yksikään sukeltaja ole oikeasti koskaan päässyt, koska sisällä on liian ahdasta ja hylky on hauras. Sukeltajat ovat kuitenkin onnistuneet viemään ruumaan kameran. Näin käyttäjä voi simulaattorissa nähdä hyllyn sisälle ja koska hänen mahdollisuutensa ovat rajattomat, kykenee hän jopa sukeltamaan kannen läpi suoraan sisään. Laura kuvaa kuinka hyllyn sisällä sukeltaja liikkuu ahtaassa ympäristössä kannen ja lastin pintakerroksen välissä. Hän kuulee paineilmapullojen kolahtavan seinämiin. Simulaatioon rakennettu äänipalaute reagoi sukeltajan liikkeisiin. Eva kuvittelee itsensä vanhana muistelemassa tekemiään sukelluksia ja huvittuu ajatuksesta kuinka nämä simuloidut sukelluskerrat varmaankin sekoittuvat jossain vaiheessa oikeisiin muistoihin. (mp.) Matti Häyrisen mukaan kertomus voi jäsentää ja muokata muistia ja kertominen saattaa myös auttaa muistamaan. Niin kokijan ennakoasenteet kuin muistin sattumanvaraisuuskin ovat osa kokemusta ja sen tulkintaa. Entä voiko simuloitu kokemus jättää yhtä voimakkaan muistijäljen kuin niin sanottu oikea kokemus? Muiston elävyyteen ja syvyyteen vaikuttavat monta tekijää, mutta tarkasteltaessa simuloitua kokemusta olennaista on varmasti eläytymisen intensiteetti. Ylöspäin sukeltaessa matkaa hidastaa muutaman minuutin pituinen turvapysähdys, joka sijaitsee noin viiden metrin syvyydessä. Välivesi on eräänlainen lähtemisen ja saapumisen paikka, jota voisi verrata rautatieasemaan tai lentokenttään. Niiden kautta kuljetaan ja niissä odotetaan.

Tilanne, johon Eva simuloidussa sukelluksessa toistuvasti palaa on hetki, jolloin hän lähtee sukeltamaan laakson rinnettä alaspäin ja lähestyy sen pohjalla makaavaa hylkyä. Hän haluaa hakeutua ensin mahdollisimman kauas hylystä ja katsoa sitä suhteessa ympäröivään laaksomaisemaan. Näkymässä hän kuvittelee itsensä seisomassa ylhäällä vuorella, josta hän näkee alhaalla laaksossa sijaitsevaan kylään tai taloon. Näkymä vertautuu hänen mielessään maan päällä olevaan laaksomaisemaan ja pitkän etsinnän jälkeen hän on onnekseen löytänyt näkymää vastaavan maisemamaalauksen Tukholman Nationalmuseumista, Hans Gudenin *Sandvikin vuono* –teoksen vuodelta 1879.(mp.) Ottamalla ensin etäisyyttä hylkyyn hän kenties palauttaa mieleensä näkymän, jossa hylky on osa ympäristöään, osa laajempaa kokonaisuutta. Näin simulaatiosukelluksesta tulee hänelle kokemuksena täydempi ja merkittävämpi. Vertaan tätä simulaatiokokemusta Evan tarinaan oikeasta sukellusretkestä. Se on hänen mieleenpainuvimman sukellusmuistonsa ja samankaltainen tilanne kuin äsken kuvailtu toistuu siinäkin, hän näkee silmiensä edessä avautuvan vedenalaisesta laaksomaiseman. Tarinan oikea sukellusretki vie Hangon Mulanissa sijaitsevalle hyllylle. Eva ja tämän kollegat ovat tässä vaiheessa tarinaa tehneet kenttätöitä kolme viikkoa aamusta iltaan sukeltaen päivittäin. Ja kun viimeisen sukelluksen aika koittaa, odottaa sukeltajia yllätys. Mulanin hylky sijaitsee noin kymmenessä metrissä, se on juuttunut erittäin syvälle ja näkyvyys on huono. Mutta tänä viimeisenä aamuna vesi onkin yllättäen äärimmäisen kirkasta. Sukeltajat lähtevät

viimeiselle sukellukselleen ja pinnan alle päästyään he näkevät yht'äkkiä aivan hyllylle asti. Evalle kokemus on merkittävä. Hän näkee hyllyn aivan uudesta näkökulmasta. Hän jopa hieman säikähtää sitä, että kykenee näkemään hyllyn niin ylhäältä. Sellaista hän ei ole aikaisemmin kokenut. Silloin kertojamme näkee hyllyn ensimmäisen kerran osana maisemaa, että edessä avautuu laaksomaisema, jonne hän pystyy katsomaan ylhäältä käsin. Tämä on hänen merkittävin sukellusmuistonsa.(mp.)

Toinen tärkeä hetki Evalle on tilanne, jossa hän lähestyy hylkyä ja on jo melkein saavuttamaisillaan sen. Jos hylkysukelluksessa on kyse jonkinlaisesta aarteenetsinnästä tai löytämisen skenaariosta nousevat ne esille myös kertojan simulaatiokokemuksessa sekä eräässä oikeassa sukellusmuistossa. Hän kuvaa siinä yksityiskohtaisesti kuinka on löytänyt jotakin ensimmäisen kerran sukellusuransa aikana. Tarinassa hän sukeltaa hyllylle, jossa ei ole koskaan aikaisemmin käynyt ja lähestyessään sitä näkee astian, jonkinlaisen punasavesta tehdyn vadin, joka on kääntyneenä väärinpäin. Silloin hänelle tulee tämän ainoan kerran vastustamaton kiusaus kääntää vati oikein päin. Eva kokee löytäneensä jotain arvokasta. Hän ei kuitenkaan koske vatiin, mutta muistaa yhä hienon hetken. Kohde on koskematon ja odottanut löytäjänsä yli kaksisataa vuotta. Hänen ensimmäinen löytönsä! Sama löytämisen tai päämäärää kohti etenemisen teema nousee esille kertojan kuvaillessa simuloitua sukellusta. Hän kuvaa toistuvasti juuri sitä hetkeä, kun hän näkee hyllyn ja lähtee laskeutumaan yhä likemmäksi sitä. Hän kuvailee tarkasti missä vaiheessa ja miten hylky näkyy yhä selvemmin ja miten se on aina toiminnan päämäärä. (mp.) Kuitenkin, kertomuksen jännittävin kohta tuntuu olevan se, kun hän on melkein perillä ja lähestyy aarretta, olematta vielä aivan kuitenkaan siellä. Kummassakin kertomuksessa kokemuksen huippuhetki tuntuu olevan, kun kohde (vati tai hylky) havaitaan ja nähdään yhä selvemmin ja kokija tietää mitä kohti hän etenee. Aarteen saavuttaminen ei tunnu olevan tärkeintä vaan löytämisen ilo.

Haastatteluhetkellä Eva silminnähdessä innostuu tarinastaan. Hän kokee uudelleen sen lähes euforisen olotilan, jonka koki kahdella edellä kerrotulla sukellusretkellään nähdessään hyllyn osana vedenalaista maisemaa ja löytäessään punasavesta tehdyn vadin. Rinnakkaistarinat tuovat esille tarpeen kokea tuo tunne yhä uudelleen, mutta vasta nyt, jakaessaan asian, hän ymmärtää mitä oikeastaan on tavoitellut. Kertominen avaa hänet näkemään jonkinlaisen oman ammatillisen alkusysäyksen, intohimon, joka on vienyt häntä eteenpäin siitä lähtien. Ilman inhimillisessä vuorovaikutuksessa tapahtuvaa jakamista oivallus tuskin olisi toteutunut.

Eva nostaa esille simuloitun sukelluksen tuottaman fyysisen tuntemuksen. Simuloitu kokemus herättää hänessä muistikuvan miltä tuntuu sukeltaa painottomana ja laskeutua tai nousta vedenalaisessa vesipatsaassa. Meren kiehtovuus näyttäytyy hänelle juuri painottomuuden kokemuksessa. Tämä herättää kysymään miksi fyysinen kokeminen voi olla näin voimakasta.



Avaako kuvittelu ja keskittynyt toiminta, jossa sukeltaja reagoi simulaattorin lähettämiin impulsseihin kehon muistin, jossa keho muistaa miltä kuvitellut liikkeet tai veden vastus tuntuvat kehossa, samalla tavoin kuin esimerkiksi paljon tanssia harrastanut tunnistaa liikkeen kehossaansa katsoessaan tanssiesitystä?

Evalle sukeltaminen näyttäytyy fyysisenä suoritukseksi, joka tuottaa onnistumisen tunteen. Pinnalle palattuaan hän kokee olleensa seikkailulla.(mp.) Oikeaan sukellukseen liittyy kuitenkin todellisia vaaroja, kuten happikato tai juuttuminen ahtaaseen paikkaan. Simulaattorissa kävijällä on mahdollisuus leikkiä tällä vaaran tunteella altistumatta sille oikeasti. Fiktiivinen konteksti takaa, että simulaation aikana sukeltaja voi ylittää omat pelkonsa tai oman kehonsa asettamat fyysiset rajoitteet ja mahdollisesti näin voimaantua. Kävijästä riippuu millaisen tarinan hän sukelluksestaan kertoo.

Paitsi omien pelkojen ja mahdollisten fyysisten rajoitteiden voittaminen, mitä muuta vaaran puuttuminen tuo simuloituun kokemukseen verrattuna niin sanottuun oikeaan kokemukseen? Korostuuko niin sanotussa oikeassa sukelluksessa suorittaminen ja onko läsnäolo intensiivisempää kuin simuloitussa tilanteessa? Kykeneekö sukeltaja vapaammin tarkkailemaan itseään, suoko leikin läsnäolo mahdollisuuden revittelyyn ja riskien ottoon, jotka oikeassa sukelluksessa eivät olisi mahdollisia? Simuloitun sukelluksen tarjoama elämyksellisyys ja sen herättämät mielikuvat avaavat kokijalle mahdollisuuden itseilmaisuuksiin ja kenties syvempään itsetuntemukseen.

Videopelien yhteydessä Avatar tarkoittaa pelaajan representaatiota pelin maailmassa. Useimmiten pelit tarjoavat jonkin roolimallin, jonka fyysisiin ominaisuuksiin pelaaja voi vaikuttaa. Hän voi mielivaltaisesti muuttaa roolihenkilön vaatetusta, kasvojen piirteitä tai muita kehon ominaisuuksia. Samoin Vrouw Maria – simulaattori antaa kävijälle mahdollisuuden kokeilla uudenlaisia tapoja toimia sekä muokata ja ylittää oman kehonsa rajat. Sukelluspelkoiselle se tarjoaa turvallisen mahdollisuuden kohdata oman pelkonsa, liikuntaesteinen pääsee käyttämään virtuaalista kehoaan miten tahtoo ja tylsistyneelle simulaattori saattaa tarjota hetken jännitystä ja seikkailun. Itsen näkeminen uudella tavalla vieraassa ympäristössä, omien kehollisten rajojen ylittäminen, onnistumisen tunne sekä seikkailun tuottama jännitys suovat kävijälle myös mahdollisuuden kokea ja omaksua syvemmin näyttelyn tarjoama maailma. Kokemus on kokonaisvaltainen.

Catherine Hughes kirjoittaa teoksessaan Museum Theatre(1998, 20-27) kuinka museoista on tullut paikkoja, joissa kävijöiden tuottamasta tiedosta on tullut tärkeä osa museoiden toimintaa ja kuinka kaiken toiminnan ytimessä on kasvatus. Hän vertaa museoita koululuokan ja huvipuiston yhdistelmäksi, jossa viihtymisen ohella kävijälle tarjotaan mahdollisuuksia uuden oppimiseen ja

muutokseen.(mp.) Mereen menetetyt, uudelleen löydetty - näyttely onnistuu herättämään uusien museokävijöiden kiinnostuksen. Nuoret ovat olleet erityisen kiinnostuneita Vrouw Maria – simulaattorin käytöstä, mikä tulee esille museon keräämistä kyselykaavakkeista. Kaavakkeet eivät kuitenkaan yksin riitä tuomaan kävijöiden tuottamaa tietoa ja heidän tarinoitaan esille ja osaksi näytteillepanoa. Kävijälle ei tarjota mahdollisuutta kertoa omaa sukellustarinaansa, joka saattaisi tuoda kiehtovan lisän itse näyttelyyn ja vahvistaa merkittävästi kävijän omaa kokemusta. Kun jakamisen mahdollisuus sivuutetaan kävijän kokemus jää myös oppimisen näkökulmasta keskeneräiseksi. Tiedon omaksuminen ei merkityksenannon puuttuessa toteudu parhaalla mahdollisella tavalla ja kävijä jää sukellustarinansa kanssa yksin. Voisiko kenties museoesitystaide auttaa purkamaan ja tuomaan esille kävijöiden kokemuksia ja voisiko se näin toimia siltana näyttelyn tuottaman Vrouw Marian tarinan ja kävijöiden omien kertomusten välillä?

### **Immersiivinen kokeminen**

Tunnusomaista immersiiiviselle esitykselle on katsojan kuljettaminen tiettyä reittiä pitkin sekä moniaistisuus. Immersiivinen kokeminen edellyttää, että kävijän odotukset ja ennakkokäsitykset toteutuvat, että hän kykenee omalla toiminnallaan ja valinnoillaan vaikuttamaan esitykseen –tässä simuloituun sukellukseensa. Simulaattorin käyttäjän oma ennakkokäsitys vaikuttaa kokemuksen intensiteettiin. Immersiivinen kokeminen vaatii sitoutumista ja syventymistä. Jos siihen yhdistyy vielä voimakas tunneside, toteutuu täydellinen immersio ja hän kokee voimakasta läsnäolon tunnetta, jota voisi kuvata ”siellä olemisen tunteeksi”.

Näyttelyn esillepano johdattaa kävijän yhä syvemmälle Vrouw Marian tarinaan. Alun mielipidekäytävä sitouttaa kävijän haaksirikko-outuneiden hylkyjen maailmaan, se rakentaa sillan kävijän oman kertomuksen ja näyttelyn tuottaman tarinan välille. Lehtileikkeet kenties avaavat kävijässä sellaisia muistin alueita, jotka houkuttelevat tunnetasolla kävijän ottamaan Vrouw Marian tarina omakseen. Hänen näyttelyyn kohdistuneet odotuksensa ja ennakkokäsityksensä saattavat kasvaa. Infotaulujen jakama tieto haastaa kävijää liittämään Vrouw Marian tarina osaksi laajempia historiallisia virtauksia ja aatesuuntia. Esinelainat ja digitoidut esineet auttavat konkreettisuudellaan kävijää siirtymään toiseen aikakauteen ja unohtamaan näyttelyn ulkopuolinen maailma. Simulaatio-sukelluksessa kävijän mahdollisuus vaikuttaa itse omaan kokemukseensa auttaa immersion syvenemisessä. Hän on aktiivinen ja tarjoaa impulsseja, joihin simulaattori vastaa. Hän ikään kuin luo omaa kokemustaan, mikä synnyttää intensiivisen läsnäolon tunteen. Läsnäolon kokemusta syventää myös sukelluksen aikana koetut aikatasojen vaihtelut, jotka kenties horjuttavat käyttäjän

ajantajua. Oman toiminnan synnyttämät reaktiot lisäävät hänen empaattista suhtautumistaan kohteeseen. Jatkuva valintojen tekeminen vaatii keskittymistä, joka saattaa viedä niin pitkälle, että ajan ja paikan taju katoaa. Hän mahdollisesti kokee tällöin täydellisen immersion ja tuntee ehkä hetkellisesti olleensa ”siellä”.

## **Lähteet**

Alvik, Riikka 2012:., *Kauppa-alukset St Mikael ja Vrouw Maria ja niiden lastit, Mereen menetetyt uudelleen löydetty*. Toim. Eero Ehanti, Johanna Aartomaa, Irma Lounatvuori & Erik Tirkkonen. Museovirasto, Otavan kirjapaino

Backman, Jussi 2017: artikkeli

Ehanti, Eero 2012: *Mereen menetetyt, Mereen menetetyt, uudelleen löydetty*. Toim. Eero Ehanti, Johanna Aartomaa, Irma Lounatvuori & Erik Tirkkonen. Museovirasto, Otavan kirjapaino

Fischer-Lichte, Erika 2008: *The Transformative Power of Performance: A new aesthetics*, translated by Saskya Iris Jain, London: Routledge

Hughes, Catherine 1998: *MUSEUM THEATRE Communicating with Visitors Through Drama*, portsmouth: Heinemannf

Jackson, Anthony & Kidd, Jenny 2008: *PERFORMANCE, LEARNING & HERITAGE*, report, University of Manchester

Häyrinen, Matti 2014:*Muisti, Muisti, kertomus ja kerronnallisuus*. Toim. Hakkarainen, Jani; Hartimo, Mirja; Virta, Jaana

Liptay, Fabienne; Burcu, Dogramac (toim.) *Immersion in the Visual Arts and Media* 2015

Sauter, Willmar 2000: *The Theatrical Event: Dynamics of performance and Perception*, Iowa city; University of iowa Press

Tikkanen, Sallamaria 2012: *Vrouw Marian vedenalainen maisema, Mereen menetety, uudelleen löydetty*. Toim. Eero Ehanti, Johanna Aartomaa, Irma Lounatvuori & Erik Tirkkonen.

Museovirasto, Otavan kirjapaino

Suulliset tiedonannot:

Tikkanen, Sallamaria: haastattelu 24.4.2015