

Yhdistetty todellisuus ja menneisyyden esittäminen

Historiallisen tiedon ja narratiivin suhde *Louhisaaren tarinat* -sovelluksessa

LAURI VIINIKKALA

Tarkastelen artikkelissani yhdistetyn todellisuuden teknologiaan perustuvien menneisyyden esitysten suhdetta historialliseen tietoon. Käytän esimerkkitapauksena kokeiluasteella olevaa Louhisaaren tarinat -sovellusta, jonka suunnitteluun ja tuotantoon olen osallistunut. Yhdistän sovelluksen tuottamisessa esille nousseita kysymyksiä ja huomioita osaksi keskustelua menneisyyttä esittelevien narratiivien suhteesta historialliseen tietoon. Keskityn yhdistetyn todellisuuden avulla esitetyn historiallisen tiedon erityispiirteisiin, fiktiivisyyden kerronnalliseen rooliin sekä aineellisen ja digitaalisen todellisuuden vuorovaikutukseen narratiivissa. Artikkelini on osa väitöskirjaani.

Vierailulle Louhisaareen

Miten menneisyyttä esitetään tulevaisuudessa? Millaisia kerronnan apukeinoja museoilla ja historianantutkijoilla on käytössään? Tulevaisuuden ennustaminen ei toki ole helpoimpia mahdollisia tehtäviä, mutta ainakin erilaisten ajatusleikkien avulla sitä voi yrittää. Jo lähitulevaisuudessa vaikkapa Maskun Askaisissa sijaitsevan Louhisaaren kartanon menneisyydestä saatetaan kertoa yhdistetyn todellisuuden¹ teknologioihin

1 Yhdistetyllä todellisuudella (*mixed reality*) tarkoitetaan joukkoa teknologioita, joiden avulla on mahdollista liittää toisiinsa aineellista ja digitaalista todellisuutta. Termi pitää sisällään virtuaalitodellisuuden (*virtual reality*) ja lisätyn todellisuuden (*augmented reality*) sekä lisätyn virtuaalisuuden (*augmented virtuality*), kun tämä on nähty mielekkääksi erottaa viimeksi mainitusta. Lisätyllä todellisuudella tarkoitetaan näkyvän todellisuuden päälle esimerkiksi tabletin tai älypuhelimien näytöllä tai erityisten virtuaalilasien näkymässä reaaliajassa lisätyjä digitaalisia tehosteita, jotka voivat olla interaktiivisia. Lisätty virtuaalisuus puolestaan on aineellisen todellisuuden elementtien tuomista muuten virtuaaliin ympäristöön. Usein näistä molemmista tilanteista puhutaan lisätynä todellisuutena. Yhdistetyn todellisuuden käsite pitää sisällään myös tilanteet, joissa näkyvä todellisuus korvataan kokonaan digitaalisella virtuaalitodellisuudella eikä näkyvän ja keinoitekoisen todellisuuden välille muodostu vuorovaikutussuhdetta. (Milgram ja Kishino 1994.)

lukeutuvan lisätyn todellisuuden² avulla.

Tässä ajatusleikissä museoon saapuvilla vierailloilla on mukana omat tablettitietokoneensa tai he saavat sellaiset käyttöönsä lippukassalta ostaessaan pääsyliput museoon. Tutustuminen kartanon päärakennukseen, Louhisaaren linnaan, sujuu perinteiseen tapaan oppaan johdolla. Sen sijaan uutta on, että nyt vierailijat voivat tablettiensa avulla saada tietoa kartanosta, sen omistajista ja koko kartanoyhteisöstä myös linnaa ympäröivällä piha-, puutarha- ja puistoalueella.

Vierailijoiden tabletteihin on ladattu lisättyä todellisuutta hyödynnettävä sovellus, joka muuttaa museon ulkotiloihin tutustumisen uudenlaiseksi kokemukseksi. Laitteen kameran läpi katsottuna kartanon puisto näyttäytyy reaaliaikaisena, sellaisena kuin se on. Näkymään kuitenkin ilmaantuu ihmisiä 1800-luvun alun asuissa, eläimiä ja esineitä, joita todellisessa maailmassa ei näy. Tarkemmin katsottuna puistokaan ei näytä aivan samalta. Joidenkin pihapiirin rakennusten ulkomuoto on muuttunut, puutarhan istutukset näyttävät toisenlaisilta, ja merenranta sijaitsee nyt puiston laidassa. Henkilöhahmojen puheen myötä sovellus on tuonut omat lisänsä myös äänimaisemaan.

Vaikuttaa siltä, että tabletin kuvaruutu on muuttunut ikkunaksi menneisyyteen. Siitä tirkistelemällä museovieras pääsee seuraamaan kartanoyhteisön arkea ja juhlaa. Hän voi kuunnella herrasväen keskustelua hyötypuutarhan uudistussuunnitelmista, palvelusväen pohdintoja perheenperustamismahdollisuuksista tai tutkailla, minkälaisia seuraluoksia kylpyläkulttuurin leviämisestä maaseudun kartanoihin on saatanut olla. On kuin kävijä olisi pienen kurkistusluukkunsa avulla päässyt keskelle menneisyyden tapahtumia.

Valveutunut museovieras alkaa kuitenkin pian pohtia, kuka on tuottanut nämä menneisyyden esitykset, mihin ne perustuvat ja ennen kaikkea, mikä on niiden suhde menneisyyden todellisuuteen. Selvää on, että kysymyksessä on nykypäivän tulkinta menneisyydestä, ei menneisyys itse. Esityksessä limittyvät toisiinsa niin menneisyyden todelliset

2 Jatkoissa käytän termejä lisätty todellisuus ja yhdistetty todellisuus riippuen asiayhteydestä ja siitä, pätevätkö esittämäni asiat yhdistettyyn todellisuuteen kokonaisuudessaan vai erityisesti sen alalajiin.

jäänteet, digitaaliset tehosteet kuin sanallinen kerronta. Aihe vaatii lähempää tarkastelua, etenkin, kun kuvailtu sovellus on jo olemassa, joskin kokeiluasteella.

Narratiivin ja historiallisen tiedon ongelmallinen suhde

Tässä artikkelissa tarkastelen yhdistetyn todellisuuden hyödyntämistä historiallisen kerronnan välineenä. Näkökulmani on tietoteoreettinen, mutta lähestyn aiheitani käytännön esimerkin, Louhisaaren kartanoon toteutetun *Louhisaaren tarinat* -sovelluksen³ kautta. Pääkysymykseni on, millainen narratiivin ja historiallisen tiedon välinen suhde on yhdistettyä todellisuutta hyödyntävissä menneisyyden esityksissä.

Aluksi käyn läpi esimerkksiovelluksen tuottamisprosessia ja sen yhteydessä esiin nousseita menneisyyden esittämiseen liittyviä käytännön ongelmia. Sovelluksen toimintaa, teknologista perustaa ja käyttöliittymä-ratkaisuja on esitelty jo toisaalla,⁴ joten kohdistan huomioni historialliseen kerrontaan sovelluksessa. Käytännön kokemukset tarjoavat taustan, jota vasten siirryn analysoimaan narratiivin ja historiallisen tiedon välistä suhdetta seuraavien kolmen alakysymyksen kautta: 1) Miten *Louhisaaren tarinoissa* esitettävä historiallinen tieto on rakentunut? 2) Millainen rooli fiktiivisyydellä voi olla historiallisessa kerronnassa? 3) Miten yhdistetty todellisuus tekee aineellisesta todellisuudesta narratiivista? Artikkelini ei pyri olemaan tyhjentävä analyysi yhdistetyn todellisuuden tietoteoreettisista ulottuvuuksista – yhtä esimerkksiovellusta tarkastelemalla tämä olisikin mahdotonta – vaan pikemmin keskustelunavaus uuden menneisyyden esitystavan suhteesta historialliseen tietoon.

Museonäyttelyn kaltaista, monia eri esityskeinoja hyödyntävää menneisyyden esitystä on jo kauan käsitelty narratiivina,⁵ eli yksinkertaisimmillaan määriteltynä ajalliseen sarjaan asettuvana kuviteltujen tai

3 Sovellus on kirjoittamishetkellä kokeiluasteella oleva prototyyppi eikä siten museokävijöiden jatkuvassa käytössä. Sen jatkokehittämisestä on käyty keskusteluja, mutta sen tulevaisuus on toistaiseksi avoin.

4 Korkalainen ym. 2015.

5 Hooper-Greenhill 2004, 24.



Kuva 1. Louhisaaren kartanon päärakennus 1650-luvulta. Kuva: Lauri Viinikkala.

todellisten tapahtumien ja tilanteiden representaationa.⁶ Yhdistetyn todellisuuden kategoriaan lukeutuvasta virtuaalitodellisuudesta, sen taustoista ja suhteesta todellisuuteen puolestaan keskusteltiin paljon jo 1990-luvulla.⁷ Teknologian kehittymisen, lisätyn todellisuuden sekä uusien soveltamismahdollisuuksien myötä yhdistetty todellisuus on kuitenkin muuttunut voimakkaasti tämän jälkeen. Sillä on myös omat erityispiirteensä, jotka erottavat sen muista menneisyyden esittämisen tavoista.

Yhdistettyä todellisuutta on tähän mennessä käytetty menneisyyden esittämiseen ja historiallisen tiedon havainnollistamiseen lähinnä museo-ympäristöissä.⁸ Teknologian edut moniin muihin esitystekniikoihin nähden ovat moniaistisen tiedonvälityksen sekä kokemalla ja itse tekemällä oppimisen helpottuminen sekä mahdollisuus aineellisen todellisuuden asettamien rajoitteiden ylittämiseen.⁹ Erityisesti viimeksi mainittu tekijä on ollut museoille tärkeä, sillä olemassa olevat kokoelmat ovat perintei-

6 Prince 1982, 1–4.

7 Ks. Huhtamo 1995 sekä Heim 1995.

8 Marcus ym. 2012, 127–128; Cabiria 2012, 240–243.

9 Viinikkala ym. 2014, 234–235, 242.

sesti määritelleet, mitä museot ovat näyttelyissään voineet tuoda esiin ja minkälaisia esityksiä menneisyydestä ne ovat voineet tuottaa.¹⁰ Erilaiset replikat, rekonstruktiopiirrokset ja sittemmin myös 3D-mallit ovat helpottaneet tätä ongelmaa jonkin verran. Museoiden pysyvänä paradoksina on kuitenkin ollut, että niiden kerronta on kohdistunut menneisyyden ihmisiin ja heidän toimintaansa, mutta ihmiset, joista tulisi kertoa, ovat itse palauttamattomasti poissa.¹¹ Käytettävissä ovat olleet vain menneen elämän satunnaiset materiaaliset jäännökset. Yhdistetty todellisuus on antanut mahdollisuuden rekonstruoida menneisyyden elämää ja tuoda ihmiset takaisin menneisyyden materiaalsen kulttuurin keskelle, joskin vain nykyajassa muodostuneina digitaalisina aaveina.

Louhisaaren tarinat -sovellus kehitettiin osana Turun yliopiston ja VTT:n Futuristic History -hanketta,¹² jossa tutkittiin yhdistetyn todellisuuden teknologian käyttökelpoisuutta historiallisen tiedon esittämiseen ja johon otin itse osaa historian tutkijana. Hankkeessa tutkimus perustui testisovelluksiin, joiden suunnittelussa ja toteutuksessa tutkittiin ja arvioitiin erilaisia työskentelymenetelmiä ja -välineitä sekä erilaisia esitystapoja.

10 Hooper-Greenhill 2004, 5.

11 Peter Aronsson kutsuu tätä menneisyyden esittämisen tapaa metonymiseksi, sillä kysymys on tilanteesta, jossa säilyneet katkelmat asetetaan kertomaan menneen aikakauden kokonaisuudesta. (Aronsson 2012, 85–86.)

12 Turun yliopiston Business and Innovation Development -yksikön (Vuoden 2014 alusta Technology Research Centerin) ja Suomen historian oppiaineen sekä VTT:n vuosina 2013–2014 toteuttama Futuristic History -hanke tutki yhdistetyn todellisuuden suomia uusia tapoja esitellä menneisyyttä museoissa ja kulttuuriperintökohteissa. Yhtenä keskeisimmistä kysymyksistä oli, miten humanististen, teknillisten ja kaupallisten alojen asiantuntijat voivat yhteistyössä tuottaa elämyksellisiä ja informatiivisia esityksiä historiallisista kohteista. Samalla hanke kartoitti mahdollisuuksia tehdä tähän teknologiaan perustuvien sovellusten tuottamisesta kustannustehokasta. Hankkeessa toteutettiin kolme testisovellusta. Turun Pyhän Hengen kirkosta toteutettiin virtuaalinen sisätilarekonstruktio, Turun Kauppatorin osalta kehitettiin sovellus, joka korvaa nykyisiä torinäkömiä vanhoilla valokuvilla, ja Luostarinmäen käsityöläismuseolle tuotettiin lisätyn todellisuuden seikkailupeli, joka vie pelaajan ratkomaan kadonneen vihikisormuksen arvoitusta 1850-luvulle. Pyhän Hengen kirkon rekonstruktio malli myös julkaistiin (Mäkilä ym. 2013, 166).

Hankkeen kysymyksenasetteluihin ei kuitenkaan sisältynyt yhdistettyä todellisuutta hyödyntävien menneisyyden esitysten ja historiallisen tiedon välisen suhteen problematisointia tai sitä koskevaa tutkimusta. Hankkeen aikana ja sen tuottamissa sovelluksissa pyrittiin tuomaan esille esitysten luonne historiantutkijoiden, arkeologien ja muiden kulttuuriperintöalan ammattilaisten tuottamina tulkintoina menneisyydestä sekä lisäämään tietoisuutta varman ja objektiivisen menneisyyden rekonstruoinnin mahdottomuudesta. Tämän syvällisemmin ei esitysten suhdetta menneeseen todellisuuteen tai sitä koskevaan tietoon kuitenkaan pohdittu.

Tutkimusasetelma, jossa osa aineistostani on syntynyt oman työskentelyni tuloksena, on toki lähdekriittisesti jossain määrin ongelmallinen. Mahdollisuus tarkastella menneisyyden esityksen rakentamista sisältä käsin tarjoaa kuitenkin uuden näkökulman aiheeseen ja tekee siten tämänkaltaisesta asetelmasta mielekkään. Koska tarkasteleman sovelluksen tuottaminen oli osa tutkimustyötä, sitä ei tarkoitettu ensisijaisesti kuluttajatuotteeksi. Tilanne ei lopulta poikkea huomattavasti perinteisemmästäkään historiantutkimuksesta, jossa julkaistavaksi tarkoitettun lopputuloksen kirjoitustyö on osa tutkimusprosessia. Samalla tavoin hankkeiden aikana tekemäni sovellusten tuottamiseen liittyvän työn voi mieltää olennaiseksi osaksi omaa tutkimusprosessiani.

Louhisaaren kartano ja *Louhisaaren tarinat*

Minkälaista menneisyyttä *Louhisaaren tarinat* -sovellus sitten esittää? Louhisaaren kartano on keskiaikainen rälssitila, joka jo 1400-luvulla siirtyi Flemingin suvun omistukseen. Kartanon nykyisen pääraakennuksen rakennutti amiraali ja vapaaherra Herman Claesson Fleming af Liebelitz 1650-luvulla.¹³ Kartano säilyi Flemingin suvun omistuksessa aina 1790-luvulle saakka, jolloin se parin nopean omistajanomistajanvaihdon jälkeen siirtyi Mannerheimin suvulle vuonna 1795. Suvun jäsenet uudistivat kartanoa ja erityisesti sitä ympäröivää puistoa. Mannerheimien sukupiirillä kartano säilyi 1900-luvun alkuun, ja

13 Lounatvuori 2005a, 81, 86; *Suomen kartanot ja suurtilat II* 1941, 141–145.

nykyisin kartano tunnetaan erityisesti marsalkka Carl Gustaf Emil Mannerheimin syntymäkotina. Päärakennus sitä ympäröivine puistoneen ostettiin museoksi kartanon viimeiseltä yksityisomistajalta, Inkeri Hoviselta vuonna 1961. Museo avattiin perusteellisten restaurointitöiden jälkeen vuonna 1967.¹⁴ Päärakennuksen restauroinnissa painotettiin 1600-lukua. Ulkoarkkitehtuuri, porraskäytävä ja edustavimmat huoneet pyrittiin palauttamaan mahdollisimman lähelle oletettua alkuperäistä ulkoasuaan, joskin myös muiden aikakausien tyylien näkyviin jättämisistä muissa tiloissa pidettiin tärkeänä.¹⁵ Puistoa ei sen sijaan haluttu entistää mihinkään tiettyyn aikatasoon, vaan sen kunnostuksessa tavoiteltiin ennen kaikkea helpohoitoisuutta.¹⁶

Louhisaaren tarinat -sovellus sijoittuu 1820- ja 1830-luvuille, aikaan jolloin kreivi Carl Erik Mannerheim perheineen asui vakituisesti kartanossa. Sovellus perustuu lyhyisiin, 2–5 minuutin pituisiin elokuvamaisiin kohtauksiin, joissa käyttäjä pääsee seuraamaan kartanon herrasväen, palveluskunnan ja palkollisten välisiä keskusteluja kartanon piha-alueella, puutarhassa ja niitä ympäröivässä puistossa. Keskusteluja ja tapahtumia seuraamalla käyttäjä saa tietoa esimerkiksi kartanon puistosta, puutarhanhoidosta, Mannerheimin suvun elämästä, palvelijoiden työstä ja maiseman muuttumisesta. Näitä tietoja Louhisaareissa vieraileville museo-kävijöille ei aikaisemmin ole ollut tarjolla. Kartanolla nykyinen tunnin mittainen opastettu kierros rajoittuu vain päärakennukseen, jossa kerrotaan kartanon omistajasuvuista, aateliston elämäntavasta, sisustustyyleistä ja eliitin asumiseen eri aikakausina kuuluneesta esineistöstä.

Sovelluksen tarkoituksena on antaa museokävijöille mahdollisuus saada opastettua kierrosta odotellessa tai sen jälkeen lisätietoa muista kuin kierroksella esiin nostettavista asioista. Kohtaukset, joita suunniteltiin 13 ja toteutettiin testisovellusta varten viisi, ovat itsenäisiä, ja kävijä voi katsoa niistä vain haluamansa, haluamassaan järjestyksessä. Kohtaukset on sijoitettu eri puolille puistoaluetta, ja sovellus opastaa

14 Frondelius 2005a, 64–70; *Suomen kartanot ja suurtilat II* 1941, 141.

15 Lounatvuori 2005b, 167–173.

16 Frondelius 2005b, 146. Vuonna 2016 Louhisaareen toteutettiin 1700-lukua edustava ns. kalmilainen hyötypuutarha, joka lisää puutarhan tarjoamia mahdollisuuksia tiedonvälitykseen.



Kuva 2. *Louhisaaren tarinoissa* menneisyys on rekonstruoitu reaali maailman päälle 3D-mallinnettujen ihmishahmojen ja muiden digitaalisten elementtien kuten kunniapihaa ympäröivän muurin avulla. Kuva: Timo Korkalainen.

kävijän kulkemaan oikeille paikoille karttakuvan avulla. Museo on auki vain kesäisin, joten kaikki kohtaukset sijoittuvat kesäaikaan.

Kohtauksissa esiintyvien 3D-mallinnettujen henkilö hahmojen luomisessa on käytetty tietoa kartanon asukkaista, aikakauden pukeutumisesta, käytöstavoista, eleistä ja kielestä. Mannerheimin suvun jäsenet ovat todellisia historiallisia henkilöitä kun taas palveluskuntaan kuuluvat henkilö hahmot ovat fiktiivisiä. Toisin kuin omistajasuvun jäsenistä, palvelijoista on säilynyt erittäin rajallinen määrä tietoa. Sovelluksen suunnitteluvaiheessa todettiin eettisemmäksi ratkaisuksi luoda kokonaan kuvitteellisia henkilö hahmoja, joiden elämä ja edesottamukset perustuvat tietoon todellisista ihmisistä todellisissa kartanoyhteisöissä, kuin todellisten henkilöiden nimen ja identiteetin lainaaminen muuten kuvitteellisille henkilö hahmoille.

Kaikkien kohtausten juonet ovat viime kädessä fiktiivisiä, vaikka ne perustuvat Mannerheimien elämään, Louhisaaren kartanon historiaan ja tietoihin elämästä kartanoyhteisöissä. Kuvitteellisuuden avulla pyrittiin

informatiivisempaan lopputulokseen ja eri lähteistä saatujen tietojen yhdistelemiseen tiiviiksi tarinoiksi. Taustalla oli pyrkimys saada kerrottua myös yleisellä tasolla elämästä suomalaisissa kartanoissa autonomian ajan alkupuolella. Vain harvat lähdeaineistosta tai tutkimuskirjallisuudesta esiin nousseet tapaukset Louhisaaren menneisyydessä sopivat sellaisenaan laajempien historiallisten ilmiöiden esittelyyn, mitä kuitenkin pidettiin tärkeänä osana *Louhisaaren tarinoita*. Vain yhdistelemällä tietoja useammista tapauksista sekä Louhisaaren että muiden kartanoiden menneisyydestä ja yleistä tietoa 1800-luvun elämästä, kartano- ja maaseutuyhteisöistä, tavoista, pukeutumisesta, kansanperinteestä ja puutarhaviljelystä oli mahdollista koota riittävästi aineistoa aikakautta kokonaisvaltaisesti ymmärrettävämmäksi tekeviin tarinoihin.

Yhdistetty todellisuus taas tarjoaa esityskkeinona hyvät mahdollisuudet liittää olemassa olevaan kulttuuriperintökohteeseen sieltä puuttuvia asioita kuten esineitä, ihmisiä tai tapahtumia. Näin täydennettynä kohde voidaan helpommin asettaa kertomaan useammista ilmiöistä, kuin jos olemassa olevat esineet ja rakennukset nykyisessä asussaan rajoittaisivat kerrontaa. Digitaaliset ihmishahmot voivat esitellä vaikkapa puutarhassa tehtyjä töitä ja havainnollistaa, miten aikoinaan on käytetty työvälineitä, jotka nyt ovat mykkinä ja liikkumattomina museon seinillä tai joita kohteen kokoelmiin ei lainkaan sisälly.¹⁷ Näin korostuu myös Louhisaaren kaksijakoinen rooli sekä kerronnan kohteena että sen välineenä.

Tarinaa luomassa

Louhisaaren tarinoiden käsikirjoituksesta vastasivat Turun yliopiston Suomen historian ja museologian opiskelijat. Työn valvojina ja kommentaattoreina toimi minun lisäksi muita kyseisten oppiaineiden tutkijoita ja opettajia sekä Louhisaaresta vastaava Museoviraston henkilökunta. Myös Technology Research Centerin tutkijat kommen-

17 Samaa periaatetta on toki noudatettu jo ennen digitaalisen teknologian suoma apua erityisesti monissa museoiduissa kodeissa. Ks. esim. Marcus ym. 2012, 106–108.

toivat käsikirjoitusta sen eri vaiheissa kohtausten teknologisen toteutuskelpoisuuden näkökulmasta.

On muistettava, että *Louhisaaren tarinat* -sovellus syntyi yhdistetyn todellisuuden tutkimushankkeessa, jolloin esitystapa oli valittu ennen esityksen sisältöä. Tilanne on päinvastainen kuin yleensä rakennettaessa näyttelyitä ja muita menneisyyden esityksiä, jolloin sisältö määrää esitystapaa. Nyt sisältöjä suunniteltiin alusta pitäen lisättyä todellisuutta varten, mikä varmasti vaikutti lopputulokseen. Osaltaan etukäteen valittu esitystapa ohjasi suunnittelua voimakkaasti audiovisuaalisten sisältöjen suuntaan, mutta samalla se myös laajensi tarjolla olevia mahdollisuuksia vapauttamalla suunnittelijat kokoelmien ja nykyisten rakennusten aineellisen todellisuuden kahleista.

Aluksi sovelluksen sisällöksi suunniteltiin 1600-luvun aristokraattisen elämäntavan ja kartanoyhteisön toiminnan esittelyä. Nopeasti havaittiin, että olemassa olevaa tietoa näiden aiheiden visualisoimiseksi oli olemassa vähän. Tekstimuotoinen aineisto, joita historianantutkijat ja museoammattilaiset ovat tottuneet hyödyntämään, ei riitä, kun on kerrottava, miltä asiat olisivat voineet näyttää tai kuulostaa. Tekstien perusteella on hyvin hankalaa – joskaan ei täysin mahdotonta – rekonstruoida visuaalista esitystä.¹⁸ Tueksi tarvitaan kuvallista aineistoa. Visuaaliseen esitykseen ei voi kokonaisesityksen kärsimättä jättää aukkoja samalla tavalla, kuin puheessa tai tekstissä voi jättää kertomatta yksityiskohtia, joista ei ole tietoa. Näyttäisi koomiselta, jos esimerkiksi 1600-luvun aatelismies esiintyisi metsästysretkellä ilman housuja, vaikka sanallisessa esityksessä hatun, takin ja saappaiden yksityiskohtainen kuvailu riittäisi kätkemään lukijalta housuja koskevan tiedon puuttumisen.

Lopulta Louhisaari näyttikin soveltuvan kaikilta osin paremmin 1820- ja 1830-luvun kuin 1600-luvun kartanoyhteisön esittelyyn. Mannerheimien ajoilta on säilynyt enemmän lähdeaineistoa, tietoa elämästä muissa saman aikakauden kartanoissa on runsaammin, ja esityksen toteutuksessa tarvittua kuvamateriaalia löytyy helpommin. Lisäksi aineellista ympäristöä ei tarvitse muokata digitaalisesti niin paljon kuin

18 Aineellisen todellisuuden tavoittamisesta tekstien kautta ks. esim. Savolainen 2013, 405–406.

1600-luvun aikatason esittämiseksi olisi pitänyt. Kerronnallisesti antoisimmaksi osoittautui vuosien 1826–1837 välinen ajanjakso, jolloin kreivi Carl Erik Mannerheim oli eronnut kaikista valtiollista viroistaan ja siirtynyt perheineen Louhisaareen. Aikaisemmin perhe oli käyttänyt kartanoa lähinnä kesäasuntonaan.¹⁹ Omistajaperheen läsnäolo esitettävänä aikakautena antoi paremman mahdollisuuden kuvata kartanoyhteisön dynamiikkaa ja sen jäsenten sosiaalista vuorovaikutusta. Samalla se tarjosi laajemmat mahdollisuudet valita esitykseen historiallisia ilmiöitä ja asioita.

Valittu aikakausi määritteli kontekstin, jota koskevaa historiallista tietoa Louhisaareessa oli mahdollista esitellä. Käsikirjoitus yhdistelee Louhisaaren omaa historiaa, muihin kartanoihin liittyviä tapauksia sekä täysin kuvitteellisia tilanteita, joiden avulla pyrittiin kertomaan jostakin historiallisesta ilmiöstä. Prosessi muistuttaa huomattavasti Natalie Zemon Davisin kuvausta *Martin Guerren paluu* -tutkimuksen ja samaa tapausta käsittelevän elokuvan työstämisestä. Myös Zemon Davisin oli omassa tutkimuksessaan yhdistettävä käsiteltävää tapausta koskevia lähdeaineistoja sen kontekstia valaiseviin aineistoihin, jotta lopputulos olisi kokonaisempi. Aihetta käsittelevässä elokuvassa tutkimustieto puolestaan yhdistettiin fiktion ja menneisyyden audiovisuaaliseen rekonstruointiin.²⁰

Myös *Louhisaaren tarinoiden* käsikirjoituksen työstäminen oli tasapainottelua historiallisen tiedon ja tarinan dramaturgisen viihdyttävyyden välillä. Kuten Mari Hatavara on huomauttanut, historiallisessa elokuvassa tai romaanissa tapahtumat on valittu tai keksitty siten, että ne palvelevat lopputuloksen muotoutumista loogisesti yhtenäiseksi tarinaksi, mikä erottaa sen jokseenkin sattumanvaraisena näyttäytyvästä menneisyydestä.²¹ Tarinan taustalla oleva todellisuus näyttäytyy lähes aina monimutkaisempana ja vaikeaselkoisempana kuin siitä rakennettu narratiivi. Vaarana on tällöin menneen todellisuuden monimuotoisuuden piiloutuminen sitä yksinkertaistavan ja näennäisesti selkeyttävän

19 Frondelius 2005a, 64–67.

20 Zemon Davis 2002, 7–9; Ginzburg 1996, 100–104.

21 Hatavara 2007, 37.

esityksen taakse. Toisessa ääripäässä, kaikkien tunnettujen yksityiskoh-
tien ja mahdollisuuksien huomioinnissa, taas piilee uhka esityksen muut-
tumisesta nyky-yleisölle käsittämättömäksi.

Mainiona esimerkkinä tehtyjen valintojen vaikeudesta toimii kes-
kustelu kohtauksesta, jossa kartanon puutarhuri kurittaa tilanhoitajan
pientä poikaa tämän rikottua kasvien kasvatussuojana toimineen lasikel-
lon. Kohtauksen tarkoituksena oli esitellä toisaalta kasvien kasvatukseen
käytettyä välineistöä ja toisaalta lasten kasvatusta. Kohtauksen alkuperäi-
sessä versiossa puutarhuri lyö poikaa, mutta pian käsikirjoitustyöryhmä
totesi, että tämä saattaa olla yleisön kannalta liian voimakas keino kertoa
lasten kurittamisesta. Lopulta päädyttiin ratkaisuun, jossa puutarhuri
toruu poikaa, ja tämän sisko vie veljensä isän kuritettavaksi.²² Näin tieto
lyömisestä välitetään enää sanallisesti sen sijaan, että se olisi näytetty
katsojalle suoraan.

Kaikki kyseisen kohtauksen henkilöt ovat fiktiivisiä, eikä se perustu
tunnettuihin tapauksiin. Siten kohtauksen juonta ei tarvinnut mukaut-
taa todellisiin tapahtumiin, vaan se oli mahdollista rakentaa esiteltävien
ilmiöiden ehdoilla. Sen sijaan esiteltävien ilmiöiden itsensä historialli-
suudelle oli tehtävä oikeutta. Lasten kurituksen kaltainen ilmiö osoit-
tautui kuitenkin olevan voimakkaasti ristiriidassa lasten kasvatukseen
nykyisin liitettyjen arvojen kanssa. Niinpä kohtaus, jossa lasta lyödään,
olisi todennäköisesti muuttanut yleisön käsityksiä leppoisana mie-
henä esitetyn puutarhurin hahmosta huomattavasti negatiivisemmiksi
kuin muiden kohtausten perusteella olisi ollut aiheellista. Kuten Peter
Aronsson on todennut, kertomuksen ymmärtäminen on aina sidoksissa
sen esittämisaikaan ja ajan arvoihin.²³

Kielellinen ja ei-kielellinen tieto *Louhisaaren tarinoissa*

Vaikka Louhisaaren elämästä esitetäänkin asioita, joita ei tiedetä kos-
kaan tapahtuneen, ei ristiriita tiedon ja fiktiivisyyden välillä ole aivan niin
jyrkkä kuin aluksi saattaisi ajatella. Keskustelua historiallisen narratiivin

22 Tämä kohtaus jäi kuitenkin pois *Louhisaaren tarinoiden* testiversiosta.

23 Aronsson 2012, 61.

suhteesta menneeseen todellisuuteen ei voi palauttaa faktan ja fiktion väliseksi vastakkainasetteluksi, vaan se on huomattavasti monisyisempi. Tarkastelu on syytä aloittaa historiallisesta tiedosta.

Paul A. Roth on osoittanut Arthur Dantoon ja Ian Hackingiin viitaten, että historiantutkija tuottaa menneisyyttä koskevaa tietoa omien kulttuurisesti rakentuneiden kategorisointikäytäntöjensä varassa. Menneisyydestä on toki mahdollista saada tietoa, mutta se on rakentunut nykyisyyden ehdoilla, jotka varmasti poikkeavat niistä tavoista, joilla menneisyyden ihmiset ovat jäsentäneet käsityksensä todellisuudestaan. Niinpä menneisyyttä koskevien väittämien totuusarvo ja sen myötä menneisyys itse voi muuttua ajan kuluessa.²⁴ Menneisyyttä koskeva tieto voi olla varmasti pätevää vain siinä ajanhetkessä, jossa se on tuotettu. Jälkeenpäin sen totuusarvo saattaa muuttua. Aikaan sidottua ei siten ole pelkästään kertomuksen ymmärtäminen vaan jopa sen tiedon rakenne ja todenmukaisuus, jolle kertomus perustuu.

Mikä sitten ratkaisee menneisyyttä koskevan tiedon totuusarvon? Jorma Kalelan mukaan totuuden yhteensopivuus- eli koherenssiteoria sopii historiantutkijoiden käyttöön menneisyyttä koskevien väittämien todenmukaisuuden arvioimiseen. Teorian mukaan väite on tosi, kun se on sopusoinnussa muiden tietojemme kanssa.²⁵ Historiallinen tieto ymmärrettynä menneisyyttä koskevaksi todeksi väittämäksi ei näin itsessään ole absoluuttista. Todenmukainen historiallinen tieto on perimmäiseltä olemukseltaan aina perusteltua tulkintaa. Tämä pätee myös sellaiseen tietoon, jota ei ole mahdollista pukea sanoiksi tai välittää kielen avulla. Edes vanha esine ei ilman tulkitsemissa ole muuta kuin ainetta

24 Roth 2013, 327–329, 338–339. Rothin argumentaatiosta tekee ongelmallisen se, ettei hän problematisoi menneisyyden käsitettä, eikä erittele toisistaan menneisyyttä olemassa olleen ontologisen kategoriana (tässä mielessä menneisyys on muuttumaton) ja menneisyyttä nykypäivässä tuotetun tiedon kohteena. Hänen tapansa käyttää menneisyyden käsitettä perustuu nimenomaan jälkimmäiseen määritelmään. Myös itse tarkoitan tässä artikkelissa menneisyydellä historian-tutkimuksen kohdetta.

25 Kalela 2002, 145. Teorian loogisista ongelmista voidaan mainita, että sen mukaan tosia ovat esimerkiksi sellaiset kehäpäätelmät, joissa joukko reaali-maailmasta irrallisia väittämiä perustelee toinen toisensa.

nykyhetkessä. Tieto siitä, millainen sama esine on ollut menneisyydessä, muodostuu tulkitsijan mielessä hänen yhdistäessään säilyneeseen esi-neeseen omat käsityksensä niistä prosesseista, joiden myötä se on ajan kuluessa muuttunut. Näin hän tulkitsee pois ajan mukanaan tuomat vau-riot ja muutokset. Tuloksena on ei-kielellistä tietoa, jota tulkitsija toki voi myöhemmin yrittää sanallistaa.

Louhisaaren tarinoiden kannalta erittäin tärkeä on Leora Auslanderin huomio, jonka mukaan historiantutkijat ovat liian riippuvaisia teksteistä. Pääosa tutkijoiden lähdeaineistoista on ollut tekstejä, ja samoin he ovat rakentaneet omat esityksensä lähes poikkeuksetta teksteiksi. Auslanderin mukaan kieli ei tavoita kaikkia inhimillisen kokemuksen tasoja, ja siihen rajautuvat esitykset menneisyyden ihmisen elämästä jäävät väistämättä puutteellisiksi.²⁶ Hän katsoo myös, että digitaaliset teknologiat tulevat tarjoamaan historiantutkijoille varteenotettavia keinoja ei-kielellisten ilmiöiden esittämiseen ja tutkimiseen.²⁷

Auslanderin ajatuksiin tukeutuen myös yhdistetyn todellisuuden teknologiaa on mahdollista pitää keinona ei-kielellisen tiedon välittä-miseen ja jopa tällaisen tiedon tuottamiseen. Yhdistetyn todellisuuden käyttäminen menneisyyden esitysten rakentamisessa ei koskaan ole pel-kästään olemassa olevan tiedon esittämistä uudella tavalla. Se tuottaa aina uuden, myös ei-kielellisiä elementtejä sisältävän tulkinnan mennei-syydestä. Koherenssiteorian mukaisesti aikaisempi tieto ratkaisee, voiko tulkintaa pitää riittävästi perusteltuna ja siten uutena historiallisena tietona.

Tämä tarkoittaa, että esimerkiksi Louhisaaren päärakennuksen ja siipirakennusten väliin jäävän kunniapihan (kuva 2) reunaan digitaali-sesti lisättyä 1800-luvun jälkipuoliskolla puretun muurin rekonstruktiota voidaan perustellusti pitää visuaalisena (eli ei-kielellisenä) historiallisena tietona. Edellytyksenä on, että digitaalinen aita vastaa aikaisempia kielel-lisiä ja ei-kielellisiä tietojamme puretusta aidasta sekä vastaavista aidoista yleensä.

26 Auslander 2005, 1015–1017.

27 Auslander 2005, 1045.

Fiktiivisyys kerronnan tukena

Miten sitten *Louhisaaren tarinoiden* fiktiiviset piirteet suhteutuvat historialliseen tietoon? Eikö niiden välillä ole selvä ristiriita? Historiallisen tiedon olemuksen lisäksi myös keskustelua historiallisen tiedon ja fiktion välisestä suhteesta on käyty pitkään. Erityisesti Hayden Whiten ajatukset kaikista historian esityksistä kaunokirjallisuutta lähestyvänä narratiivina ovat määränneet keskustelun suuntaa. Hänen mukaansa lajityypit ja muut esittämisen konventiot hallitsevat ajattelua siinä määrin, että historianutkija ei voi olla rakentamatta menneisyyden esitystä näistä riippumatta. Historiasta tulee aina tragediata, komediaa tai muuten draamallisesti rakentunutta. Whiten näkemysten vastustajat puolestaan ovat korostaneet historianutkimuksen ja historiankirjoituksen välistä eroa sekä todenmukaisuuden vaatimusta tekijänä, joka erottaa historiankirjoituksen kaunokirjallisuudesta.²⁸ Esimerkiksi Kalela on todennut tietoteoreettisen arvioitavuuden erottavan historianutkimuksen muista historian esityksistä kuten historiallisesta romaanista.²⁹

Fiktio ei kuitenkaan ole täysin vailla ansioita historian esityksissä. Mari Hatavara on huomauttanut, että historiallisen romaanin kaltainen fiktio voi tehdä historiasta inhimillisesti ymmärrettävämpää kuin varsinainen historian tutkimus.³⁰ Kalela taas on painottanut kaunokirjallisten esitysten roolia vallitsevien historiatulkintojen kyseenalaistajana ja historianutkijoiden velvollisuutta vastata niihin.³¹ Carlo Ginzburg puolestaan on osoittanut, että mielikuvituksen käyttäminen on myös historianutkijalle tarpeellinen ominaisuus tämän etsiessä ja kehitellessä historiallisia mahdollisuuksia eli keskenään vaihtoehtoisia tulkintoja menneisyydestä. Hän kuitenkin korostaa, että tutkijan on myös etsittävä todisteita kehittelemiensä mahdollisuuksien puolesta. Juuri todisteet

28 Varsin kattavan esityksen tämän keskustelun vaiheista tarjoaa Mari Hatavara väitöskirjassaan, ks. Hatavara 2007, 19–26. Keskustelun varhaisemmista vaiheista ks. Ginzburg 1996, 108–122.

29 Kalela 2002, 62, 163.

30 Hatavara 2010, 162.

31 Kalela 2002, 60.

erottavat tulkinnan kuvitelmissa.³² Kaikki nämä näkemykset perustuvat kuvitteellisuuden sulkemiselle pois historian esityksistä, joiden pääasiallisena tavoitteena on välittää tietoa eikä viihdyttää.

Nähdäkseni asia ei kuitenkaan ole näin yksiselitteinen. *Loubisaaren tarinat* sisältää paljon kuvitteellisia aineksia, vaikka sen ensisijaisena tarkoituksena on välittää tietoa menneisyydestä. Myös kuvitteelliset osat palvelevat tätä tarkoitusta. Henrik Skov Nielsen, James Phelan ja Richard Walsh ovatkin erottaneet toisistaan fiktion lajityypin ja fiktiivisyyden esitystapana. Heidän mukaansa fiktiivisyys on ennen kaikkea retorinen keino, joka ei yritä kätkeä keksittyä luonnettaan. Se liittyy asioiden kertomisen tapaan eikä niinkään kerronnan kohteeseen. Esittämällä jotakin, mitä ei ole, voidaan paljastaa yllättäviä piirteitä siitä, mitä on. Esimerkiksi vuonna 1963 pitämässään ”I Have a Dream” -puheessa Martin Luther King Jr. asetti vastakkain unelmansa fiktiivisen maailman ja todellisuuden, jonka epäkohdat nousivat kaikessa räikeydessään esille rinnastuessaan unelmoituun tulevaisuuteen.³³

Myös menneisyyden esityksissä fiktiiviset elementit eli sellaiset yksityiskohdat, tapahtumat ja muut asiat, joille ei ole löydettävissä perusteita lähdeaineistosta, toimivat retorisesti. Niiden avulla tehdään ymmärrettävämmäksi erilaisia menneisyyden ilmiöitä tai paikataan esityksen tiedollisia aukkoja. Esimerkiksi kuvitteellisia henkilöahmoja hyödyntämällä monet historialliset ilmiöt on mahdollista konkretisoida ja samalla selittää, miten ne ovat voineet vaikuttaa yksittäisten ihmisten elämään. On siis erotettava käsitteellisesti toisistaan se, mitä esitetään ja se, minkä avulla esitetään. Esimerkiksi käy vaikkapa *Loubisaaren tarinoissa* luettava August Mannerheimin kirje Euroopan matkaltaan. Kirje on keksitty, mutta se kertoo todellisesta matkasta ja perustuu todellisiin kirjeisiin. Sen avulla esitetään historiallista tietoa esimerkiksi matkailusta 1820-luvulla, Mannerheimien elämästä sekä kirjeiden kirjoittamisesta. Näin se on tietoa välittävä fiktiivinen elementti. Jos tilalla olisi käytetty jotakin Mannerheimien säilyneistä kirjeistä, se olisi ollut sekä esittämisen kohde että sen väline. Nyt se on vain jälkimmäistä.

32 Ginzburg 1996, 120–122.

33 Nielsen ym. 2015, 61–68.

Fiktiivisyyteen turvautumista on esimerkiksi museoympäristöissä perusteltu viihteellisyydellä ja elämyksellisyydellä. Vaikka näiden on tiedostettu olevan yhteydessä myös tiedonvälitykseen, niihin on suhtauduttu epäileväisesti niissä piilevän anakronismin vaaran vuoksi. Menneisyyteen eläytymisen helpottamiseksi se saatetaan esittää enemmän nykypäivän kaltaisena.³⁴ Samoin esimerkiksi David Lowenthal on pelännyt, ettei yleisö kykene erottamaan fiktiivisiä osia muusta esityksestä, vaan saattaa erehtyä pitämään esityksen kokonaisuutta ehdottoman varmana kuvauksena menneisyyden todellisuudesta.³⁵ Tiedonvälityksen retoriseksi keinoksi ymmärrettyä fiktiivisyys on helpommin perusteltavissa. Tällöin kuitenkin korostuu vaatimus fiktiivisten elementtien ja historiallisen tiedon selkeästä erottelusta. Historiallisen tiedon luonteesta johtuen tämä ei aina ole erityisen helppoa, sillä monesti raja fiktiivisen elementin, historiallisen mahdollisuuden ja menneisyyden tulkinnan välillä on vähintäänkin häilyvä.

Oman erityisryhmänsä muodostavat tilanteet, joissa on esitysteknisesti perusteltua esittää asioita vastoin historiallista tietoa, kun fiktiivisillä elementeillä yleensä tarkoitetaan asioita, joista ei ole tietoa. Esimerkiksi Louhisaaren puistossa sijainnut karppilampi esitettiin paikassa, jossa se ei koskaan ole sijainnut. Todellinen paikka on nykyisessä puistossa vaikeasti saavutettavissa, mutta lampea pidettiin arvokkaana osana puiston historiaa, joten sen rekonstruointia väärään paikkaan pidettiin parempana ratkaisuna kuin sen jättäminen kerronnan ulkopuolelle. Samoin sovelluksen koeversiossa kaikki henkilöhahmot puhuvat suomea, vaikka suomen ja ruotsin käytöllä rinnakkain on todellisuudessa ollut tärkeä rooli kartanoyhteisön jäsenien keskinäisessä vuorovaikutuksessa. Myös tätä ratkaisua perusteltiin esityksen ymmärrettävyyden parantamisella, mutta se havaittiin epäonnistuneeksi. Vaikutus menneisyydestä muotoutuvaan kuvaan todettiin liian suureksi. Lopputulos olisi ollut parempi, mikäli jokainen repliikki olisi äänitetty henkilöön ja tilanteeseen sopivalla kielellä ja tekstitetty sovelluksen tarjoamille kielille.

34 Aronsson 2012, 51; Marcus ym. 2012, 9, 81. Yksilöiden kautta kertominen voi toki aina johtaa yleisön liian voimakkaan samaistumisen kautta anakronistisiin menneisyyskäsitteisiin.

35 Lowenthal 1985, 224–231.

Ratkaisuksi tiedon, tulkinnan ja kuvitelmien erotteluun voisi tarjoutua erityisesti tällaisia menneisyyden esityksiä varten suunniteltu viiteapparaatti, jonka avulla on mahdollista tuoda esille ne tiedot, joihin esitys pohjautuu.³⁶ Tällainen järjestelmä on tarpeellinen ainakin kahdesta syystä. Ensinnäkin sen avulla esimerkiksi visuaalisen esityksen tuhoutuneesta rakennuksesta voi yhdistää rakennusta koskevaan lähdeaineistoon, aikaisempaan tutkimukseen, kuvamateriaaleihin, karttoihin sekä muista vastaavista rakennuksista koottuihin referenssiaineistoihin. Näin esityksen rakentaja voi perustella, miksi esityksestä on tullut sellainen kuin se on. Toiseksi, esityksen sisältöä voi pitää historiallisena tietona vain, jos se on perusteltua. Taustojen avaaminen myös auttaa yleisöä erottamaan tiedot ja tulkinnat niistä fiktiivisistä elementeistä, jotka toimivat yksinomaan kerronnan välineinä.

Louhisaaren tarinoista tällainen järjestelmä puuttuu, mikä on sovelluksen suurimpia heikkouksia ja mikä juuri ehkä parhaiten tuo esiin järjestelmän tarpeellisuuden. Ongelmat ovat konkreettisia. Sovellus tuo esiin narratiivin taustalla olevaa historiallista tietoa jonkin verran, mutta kirjalliset lähteet muusta aineistosta puhumatta jäävät käyttäjältä piiloon. Monissa kohtauksissa katsojalle jää epäselväksi, miltä osin esitettävät asiat ovat kuvitteellisia. Näin sovelluksen tuottama narratiivi uhkaa ainakin välillä irrota sekä nykyisestä että menneestä todellisuudesta omaan tarinamaailmaansa.

Narratiivi digitaalisen ja aineellisen risteyksessä

Yhdistetyn todellisuuden avulla tuotetussa narratiivissa aineellinen todellisuus toimii päinvastaisella tavalla kuin fiktiivisyys. Se on ankkuri, joka pyrkii kiinnittämään narratiivin osaksi omaa todellisuuttamme. Se toimii myös keskeisimpänä kerronnan välineenä kielen ja sanojen asemesta. Se ei ole pelkkä kertomuksen tausta, vaan ydin jonka ympärille kertomus rakentuu ja joka samalla osallistuu kertomuksen rakentamiseen. Kysymys on hyvin samankaltaisesta ilmiöstä kuin Petja Aarnipuun

36 Tällaisen apparaatin prototyypin kehittäminen on yksi Futuristic Historyn tutkimustyötä jatkavan MIRACLE-hankkeen tavoitteista.

tulkinnassa Turun linnasta tilana, josta jatkuvan muutoksen, muokkaamisen ja restauroinnin myötä on tullut sekä kerrottu että kertova.³⁷

Aarnipuu analysoi todellisuuden ja sen tulkintojen narratiivista vuorovaikutusta Turun linnan kerronnassa kolmitasoisien mimesiksen käsitteen avulla, jonka hän on lainannut Paul Ricoeurilta ja muokannut omiin tarkoituksiinsa sopivaksi.³⁸ Aarnipuun tulkinnassa Mimesis viittaa menneen ja nykyisen todellisuuden imitoimiseen uutta luovana narratiivisena prosessina. Ricoeuria mukaillen Aarnipuu jakaa tämän prosessin kolmeen vaiheeseen, esiymmärrykseen (Ricoeurin mimesis₁), koostamiseen (mimesis₂) ja uudelleenhahmottamiseen (mimesis₃). Näistä esiymmärryksen taso muodostuu linnaa koskevasta historiallisesta tiedosta, koostaminen taas tapahtui linnan juonentavana restaurointina sekä oppaiden kerrontana ja uudelleenhahmottuminen puolestaan kävijöiden omaksuessa ja tulkitessa linnan rakenteiden ja oppaiden kerrontaa.³⁹

Kuten Turun linnaa, myös Louhisaaren kartanon pääarakennusta on juonennettu voimakkaasti restauroinnin avulla. Myös Louhisaaressa kartanon historiasta olemassa olevien tietojen kautta syntynyt esiymmärrys on ohjannut restaurointityötä. Työssä painotettiin erityisesti 1600-lukua, ja sen palauttamiseen pyrittiin kaikkialla, missä se oli mahdollista ilman mielivaltaisia ennallistuksia.⁴⁰ Taustalla voi helposti havaita ajatuksen 1600-luvusta alkuperäisyytensä vuoksi pääarakennuksen muita vaiheita arvokkaampana aikatasona. Myöhempien aikakausien näkyvien jäänneiden poistaminen on tehnyt väkivaltaa pääarakennuksen ajalliselle kerrostuneisuudelle. Samalla muokatut materiaaliset puitteet ohjaavat myös

37 Aarnipuu 2008, 162.

38 Ricoeurin ja Aarnipuun mallit eroavat toisistaan huomattavasti monelta osin. Ricoeur kehitti mimesiksen käsitteen nimenomaan kielellistä narratiivia ja tekstin tulkintaa ajatellen, kun taas Aarnipuu soveltaa sitä aineelliseen kerrontaan. Kummallekin keskeistä mallissa on ajallisen kokemuksen muotoutuminen narratiiviksi. Aarnipuu esittää prosessin historiasta lähtevänä, kerronnan kautta kävijän mieleen etenevänä lineaarisena ketjuna, Ricoeur puolestaan hahmottaa sen syklistenä, tekstin juonentamisen ja lukemisen myötä syvenevän ymmärryksen spiraalina, hermeneuttisena kehänä, jolla ei ole hahmotettavissa selvää alkua tai loppua. Ricoeur 1990, 54–77. Ks. myös Sivula 2006, 142–148.

39 Aarnipuu 2008, 35–38, 146, 162–163.

40 Lounatuuri 2005b, 172.

kielellistä kerrontaa, sillä oppaiden on puheessaan helpompi nostaa esille asioita, joiden esittely voi tukeutua puhe-esityksen aineelliseen ympäristöön. Muiden aikakausien näkymättömäksi tekeminen tekee myös niistä puhumisen vaikeammaksi. Esiymmärrys ja siihen yhdistyvät arvot ohjaavat arkkitehtuurin koostamista narratiiviksi ensin restauroinnin ja sitten kielellisen kerronnan kautta. Tämä puolestaan vaikuttaa voimakkaasti kohteen uudelleenhahmottumiseen kävijöiden mielessä.

Louhisaaren tapauksessa ero pääarakennuksen ja puiston juonentamisessa kartanon kunnostustöiden yhteydessä on huomattava. Siinä, missä päärakennusta restauroitaessa huomio kohdistettiin asioihin, joita rakennuksen avulla olisi mahdollista kertoa, tuotti puiston restaurointi eräänlaisen epäkertomuksen. Puistoa ei jätetty ennalleen, eikä sitä liioin ryhdytty entistämään johonkin tiettyyn aikatasoon. Siitä pyrittiin tekemään mahdollisimman helppohoitoinen kokonaisuus ja kaunis kehys päärakennukselle, johon kartanokokonaisuuden kerronnallinen voima pyrittiin keskittämään.

Louhisaaren tarinat monimutkaistaa kartanoon liittyvää mimeettistä prosessia. Lisätty todellisuus tarjoaa mahdollisuuden aineelliselle todellisuudelle vaihtoehtoisten rekonstruktioiden esittämiseen. Mimeettisen prosessin koostamisen vaiheessa on nyt kaksi toisilleen vaihtoehtoista tapaa, toisaalta restauroinnin kautta juonennettu aineellinen todellisuus ja siihen liittyvä kielellinen kerronta ja toisaalta lisätyn todellisuuden avulla muokattuun aineelliseen todellisuuteen suoraan yhdistetty kielellinen ja ei-kielellinen kerronta. Näistä kumpikin voi johtaa keskenään hyvin erilaiseen uudelleenhahmottumisen vaiheeseen kävijöiden kokemuksessa.

Restauroinnin tuloksena arkkitehtonisessa kerronnassa yksi tila voi pääsääntöisesti edustaa vain yhtä aikatasoa, joka esitetään menneisyydestä nykypäivään säilyneenä. Tällöin kerronta painottaa näennäistä tai jopa keinotekoisia pysyvyyttä. Yhdistetyn todellisuuden käyttökelpoisuus puolestaan perustuu fyysisen tilan muuttamiseen. Se voi tuoda näkyviin ja kuuluviin tulkintoja siitä, millainen tila on aikaisemmin ollut, mitä sinne on myöhemmin lisätty ja mitä sieltä on kadonnut. Siten se korostaa muutosta.



Kuva 3. Erityisesti lisättyyn todellisuuteen perustuvat menneisyyden esitykset tuovat esille muutoksen, kun katsoja näkee samanaikaisesti nykyisyyden sekä rekonstruktion menneisyydestä. Näin esimerkiksi merenrannan siirtyminen kahdessasadassa vuodessa kauas Louhisaaren puiston laidalta tulee konkreettisesti näkyviin. Kuva: Timo Korkalainen.

Lisätyn todellisuuden tapauksessa esityksen digitaalinen sisältö edustaa sitä, mikä on muuttunut, kun taas ne aineellisen todellisuuden osat, joita digitaalinen esitys ei korvaa, näyttäytyvät merkkeinä pysyvyydestä. Näin muutos tulee esille yhdessä hetkessä, ja yhdessä näkymässä. Kyse on toki muutoksesta vain kahden ajan hetken välillä, joista toinen on nykyhetki tai jokin nykyhetkeen fyysisesti rekonstruoitu menneisyyden aikataso.

Monivaiheisemman muutoksen esittäminen on sekin mahdollista useampia digitaalisia aikatasoja lisäämällä. Muutoksen korostuminen on lisätyn todellisuuden ja käytännössä koko yhdistetyn todellisuuden tärkeimpiä eroja perinteisiin esitystapoihin nähden. Kehittyessään riittävän pitkälle teknologia tekisi myös tarpeettomaksi keskustelut, joita käytiin Turun linnan ja Louhisaaren kartanon pääarakennuksen restauroinnin yhteydessä näkyviin jätettävien, restauroitavien tai rekonstruoitavien

aikatasojen valinnasta. Teknologia tarjoaa periaatteessa jo nyt mahdollisuuden näyttää useiden eri aikatasojen rekonstruktiot erillisinä digitaalisina kerroksina.

Samalla tarjoutuu ratkaisu ongelmaan, jonka Zemon Davis havaitsi *Martin Guerrén paluun* filmatisoinnin yhteydessä. Elokvastudiossa häntä kiehtoi, kuinka näyttelijät kokeilivat erilaisia tapoja mukautua rooleihinsa ja lausua repliikkejään. Tutkijalle näytti tarjoutuvan eräänlainen historiantutkimuksen laboratorio, joka tuotti historiallisia mahdollisuuksia. Zemon Davis kertoi hämmennyksestään ymmärtäessään, että näiden mahdollisuuksien runsaudesta lopulliseen elokuvaan päätyi korkeintaan yksi. Muutenkin elokuva tuntui luovan menneisyydestä turhan yksinkertaistetun ja varman kuvan.⁴¹

Yhdistetty todellisuus antaa mahdollisuuden myös useiden vaihtoehtoisten tulkintojen esittämisen yhdestä aikatasosta. Kaikkeen menneisyyden rekonstruointiin liittyvää tulkinnanvaraisuutta on helppo visualisoida yhdistetyn todellisuuden avulla. Se tekee menneisyyden esittämisestä moniäänisempää.⁴² Enää ei ole välttämätöntä tehdä tuskallisen lopulliselta tuntuvia valintoja siitä, mitkä aikatasot tai tulkinnat nostetaan esiin ja mitkä painetaan unohduksiin.

Yhdistettyjen todellisuuksien vuorovaikutus

Jo *Loubisaaren tarinoiden* suunnitteluvaihe nosti esiin menneisyyden esittämiseen liittyviä keskeisimpiä ongelmia. Menneisyyttä koskeva tieto on pirstaloitunutta ja perustuu enemmän tai vähemmän sattumanvaraisesti säilyneisiin aineistoihin. Pirstaleisuus korostuu yhdistettyyn todellisuuteen perustuvassa esityksessä, jossa on liitettävä toisiinsa niin aineellista todellisuutta, digitaalisia elementtejä kuin kirjallisista, esineellisistä ja

41 Zemon Davis 2002, 8; Ginzburg 1996, 100.

42 *Loubisaaren tarinoissa* ei tosin kokeiltu keskenään vaihtoehtoisten tulkintojen esittämistä, mutta saman hankkeen puitteissa toteutetun Pyhän Hengen kirkon rekonstruktiossa tätä mahdollisuutta hyödynnettiin. Kirkon sisäkatosta tuotettiin kaksi erilaista mahdollista tulkintaa, joita sovelluksen käyttäjä pystyy vertaamaan ja arvioimaan. Viinikkala ym. 2013, 127.

kuvallisista lähteistä koostuvaa historiallista tietoa. Tästä aineistosta kuitenkin pitäisi rakentaa loogisen kokonaisuuden muodostava narratiivi. Samalla narratiivin cheys ja selkeys tuntuvat ajavan esitystä kauemmas sitä paljon monimutkaisemmasta menneisyyden todellisuudesta. Kenties suurimman ongelman muodostaa fiktiivisyys. Se vaikuttaa tarpeelliselta liimalta, joka kiinnittää toisiinsa muuten irrallisiksi jäävät tiedon palaset ja liittää narratiivin kokonaisuuden tiiviimmin menneisyyden kokemusmaailmaan. Kuitenkin se näyttää samanaikaisesti toimivan kuin liuotin, joka irrottaa narratiivia historiallisen tiedon tarjoamasta alustasta. Juuri fiktiivisyyden paradoksaaliselta vaikuttanut ja paikoin epäselväksi jäänyt asema *Louhisaaren tarinoissa* pakotti perehtymään entistä tarkemmin narratiivin ja historiallisen tiedon väliseen suhteeseen. Samalla myös yhdistetty todellisuus menneisyyden esittämisen tapana ja narraation välineenä näyttäytyi uudessa valossa.

Historiallisen tiedon lähempi tarkastelu osoitti, että yhdistetyn todellisuuden sovellusten kaltaisten menneisyyden esitysten yhteydessä ei-kielellisen tiedon rooli korostuu. *Louhisaaren tarinoissa* kerrotaan menneisyydestä niin sanallisesti kuin visuaalisesti. On tärkeää huomata, että sovellukseen sisältyvät erilaiset visuaaliset menneisyyden rekonstruktiot eivät ole vain historiallisen tiedon kuvitusta vaan sanallisten tulkintojen kanssa tasa-arvoista historiallista tietoa.

Tarkastelu muistutti myös historiallisen tiedon suhteellisuudesta. Tieto elää ajassa ja koostuu tulkinnoista, joiden totuusarvo voi muuttua. Kaikkeen mennyttä koskevaan tietoon sisältyvä epävarmuus puolestaan hämärtää entisestään tiedon, tulkinnan ja fiktiivisyyden välisiä rajoja. Perustelut ratkaisevat, mihin kategoriaan mikäkin esityksen osa lopulta lukeutuu. Perustelut myös auttavat yleisöä hahmottamaan, että esitys ei avaa ikkunaa menneisyyteen sellaisena kuin se oli, vaan että se on nykyajassa tuotettu tulkinta menneisyydestä sellaisena kuin se on saattanut olla.

Monet *Louhisaaren tarinoiden* kaltaiset esitykset sisältävät fiktiivisiä osia, joiden tarkoituksena on tehdä menneisyyttä yleisölle ymmärrettävämmäksi. Hyvästä tarkoituksesta huolimatta vaarana on esityksen sortuminen pelkäksi historiasta ammentavaksi viihteeksi, historiafiktioksi, jonka suhde menneisyyden todellisuuteen jää täysin epäselväksi. Suurelle yleisölle suunnatuissa esityksissä fiktiivisyyden hyödyntäminen on kui-

tenkin hyväksyttävää, mikäli se mielletään esittämisen tavaksi, joka erotetaan esitettävästä asiasta. Yhdistetyn todellisuuden esityksissä on mahdotonta sanoa päältäpäin, mitkä osat esityksestä ovat kuvitteellisia ja mitkä perustuvat tietoihin ja tulkintaan. Tässä mielessä aineellinen todellisuus ei ole sen luotettavampaa kuin digitaalinen. Jopa rakennus voi olla kuvitelmiin pohjautuva rekonstruktio tai täysin mielivaltaisesti entistetty menneisyyden jäänne. Siksi narratiivin kuvitteelliset osat on erikseen osoitettava sellaisiksi. Vain näin niiden retorinen rooli tulee näkyväksi. Esityksen perustelujen ja taustojen esiin nostaminen on myös tästä syystä välttämätöntä.

Yhdistetyssä ja erityisesti lisätyssä todellisuudessa aineellinen todellisuus saa vahvan kerronnallisen roolin. Narratiivi näyttäytyy todellisuuden, kun se on osittain rakentunut aineellisesta todellisuudesta. Myös menneisyys tulee ymmärrettävämmäksi, kun sen esittämisessä yhdistellään aineellista todellisuutta, digitaalisia elementtejä sekä kieltä.

Aineellisen todellisuuden muokkaaminen digitaalisesti avaa runsaasti kerronnallisia mahdollisuuksia. Tällä tavoin voi muun muassa haastaa moniin kulttuuriperintökohteisiin tai historiallisesti merkittäviin rakennuksiin restauroimisen kautta rakentuneet kertomukset. Digitaalisen muokkaamisen kautta on mahdollista muuttaa tarinaa, jota aineellinen todellisuus on asetettu kertomaan. Yhdistetyn todellisuuden avulla voidaan esittää menneisyyden todellisuudesta vaihtoehtoisia tulkintoja, jotka kyseenalaistavat nykyisen aineellisen todellisuuden esittämät tulkinnat. Aineellisen todellisuuden esittämät tulkinnat saattavat olla vanhentuneita, sillä myös esimerkiksi rakennuksia restauroimalla rakennetun historiallisen tiedon totuusarvo on suhteellista ja muuttuvaa.

Lisäksi yhdistetyn todellisuuden vahvuutena on keskenään vaihtoehtoisten historiallisten mahdollisuuksien esiin tuominen. Sen avulla samasta aiheesta tai kohteesta on mahdollista esittää useampia toisistaan poikkeavia tulkintoja. Tällä tavoin voidaan myös saattaa esitysten yleisö tietoiseksi historiallisen tiedon tuottamiseen liittyvästä epävarmuudesta ja samalla kutsua sitä osallistumaan omien päätelmien tekemiseen sekä esitettyjen vaihtoehtojen itsenäiseen arvioimiseen.

Yksi yhdistetyn todellisuuden piirre nousee muiden ohitse pohdittaessa narratiivin ja historiallisen tiedon välistä suhdetta menneisyyden

esityksissä. Yhdistetty todellisuus yhdistää erilaisia todellisuuksia. Sitä hyödyntävät esitykset asettavat moninaiset todellisuudet, menneen ja nykyisen, aineellisen ja digitaalisen, fiktiivisen ja reaalisen, kielellisen ja ei-kielellisen, vuorovaikutukseen keskenään. Samoin käy erilaisille historiallisen tiedon olomuodoille. Lopputuloksena on monipuolisempi kuva menneisyydestä, jossa erilaisten historiallisten ilmiöiden väliset yhteydet muuttuvat ymmärrettävämmiksi.

Todellisuuksien vuorovaikutus myös auttaa murtamaan käsitystä yhdestä ehdottomasta ja muuttumattomasta todellisuudesta. Se suuntaa yleisön huomion enemmän muutokseen kuin pysyvyyteen. Erityisesti lisätyn todellisuuden tuottama mahdollisuus nähdä sama paikka samanaikaisesti sekä nykyisessä asussaan että rekonstruoidussa menneisyydessä nostaa esille kuluneen ajan vaikutuksen. Ei ehkä pidäkään puhua menneisyyden esityksestä vaan pikemminkin muutoksen esityksestä tai jopa menneisyyden ja nykyisyyden välisen suhteen esityksestä. Menneisyys ei enää esiinny omana nykyhetkestä irrallisena todellisuutenaan vaan suhteessa nykyhetkeen. Ajan kuluminen, muutos ja pysyvyys tulevat koettaviksi. Aikamatkan illuusio rikkoo itse itsensä kun digitalisoitu menneisyys ja aineellinen nykyisyys asettuvat havaintokenttään samanaikaisesti.

Narratiivi ei enää pelkästään esitä historiallista tietoa, vaan välittää myös ajallisuuden kokemusta. Historiallisesta tiedosta, aivan kuten fiktiivisyydestä sekä käytetystä teknologiasta, on narratiivissa tullut ajallisuuden ymmärtämisen apuväline. Narratiivi on nyt kaksinkertaisesti ajallista, sillä se etenee ajassa ja kuvaa aikaa. Ajasta on tullut kokemalla omaksuttava narratiivi.

Lähteet

Sovellukset

Louhisaaren tarinat -sovellus. Julkaisematon yhdistetyn todellisuuden sovellus. Turun yliopiston Technology Research Centerin hallussa.

Kirjallisuus

Aarnipuu, Petja: *Turun linna kerrottuna ja kertovana tilana*. SKS, Helsinki 2008.

- Aronsson, Peter: *Historiebruk. Att använda det förflutna*. Studentlitteratur, Lund 2012.
- Auslander, Leora: Beyond Words. *American Historical Review* 110(4), 1015–1045.
- Cabiria, John: Augmenting engagement: Augmented reality in education. Teoksessa *Increasing Student Engagement and Retention using Immersive Interfaces: Virtual Worlds, Gaming, and Simulation*. Vol 6. Toim. Charles Wankel ja Patrick Blessinger. Bingley, Emerald 2012, 225–251.
- Frondelius, Satu: Mannerheimin Louhisaaren omistajina. Teoksessa *Louhisaaren kartano*. Toim. Irma Lounatvuori ja Marja Terttu Knapas. Museovirasto. Helsinki 2005a, 64–70.
- Frondelius, Satu: Säädynmukainen ympäristö. Louhisaaren puistot ja puutarhat. Teoksessa *Louhisaaren kartano*. Toim. Irma Lounatvuori ja Marja Terttu Knapas. Museovirasto, Helsinki 2005b, 127–147.
- Ginzburg, Carlo: Todisteet ja mahdollisuudet. Martin Guerren paluu: kaksoishenkilöllisyystapaus 1500-luvun Ranskassa. Teoksessa *Johtolankoja. Kirjoituksia mikrohistoriasta ja historiallisesta metodista*. Toim. Carlo Ginzburg. Gaudeamus, Helsinki 1996, 99–122.
- Hatavara, Mari: *Historia ja poetiikka Fredrika Runebergin ja Zacharias Topeliuksen historiallisissa romaaneissa*. SKS, Helsinki 2007.
- Hatavara, Mari: Mahdollinen ja mahdollon kerronta historiallisessa romaanissa. Teoksessa *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset. Jälkiklassisen narratologian suuntia*. Toim. Mari Hatavara, Markku Lehtimäki ja Pekka Tammi. Gaudeamus, Helsinki 2010, 158–186.
- Heim, Michael: Virtuaalitodellisuuden metafysiikka. Teoksessa *Virtuaalisuuden arkeologia. Virtuaalimatkaileijan uusi käsikirja*. Toim. Erkki Huhtamo. Lapin yliopisto, Rovaniemi 1995, 249–259.
- ”Holy Ghost Church”. Turun yliopiston Technology Research Centerin yhdistetyn todellisuuden tutkimuksen verkkosivut. <<http://trc.utu.fi/ar/project/holy-ghost-church/>>. 8.1.2016.
- Hooper-Greenhill, Eilean: *Museums and the Interpretation of Visual Culture*. Routledge, New York, London 2004.
- Huhtamo, Erkki: Virtuaalitodellisuuden diskursiiviset kohtalot. Teoksessa *Virtuaalisuuden arkeologia. Virtuaalimatkaileijan uusi käsikirja*. Toim. Erkki Huhtamo. Lapin yliopisto, Rovaniemi 1995, 21–35.
- Kalela, Jorma: *Historiantutkimus ja historia*. Gaudeamus, Helsinki 2002.
- Korkalainen, Timo; Viinikkala, Lauri; Helle, Seppo; Pääkylä, Juho; Jokela, Sami; Saukko, Frans; Mäkilä, Tuomas; Heimo, Olli; Lehtonen, Teijo: *Louhisaari*

- Stories – Augmented Reality Cinema in a Historical Setting*. Konferenssiesitys ARea 15 -konferenssissa Turussa 11.6.2015. <<http://trc.utu.fi/area15/wp-content/uploads/sites/10/2015/06/Louhisaari-Stories-Augmented-Reality-Cinema-in-a-Historical-Setting.pdf>>.
- Lounatvuori, Irma: Louhisaari. Flemingien valta-aseman symboli. Teoksessa *Louhisaaren kartano*. Toim. Irma Lounatvuori ja Marja Terttu Knapas. Museovirasto, Helsinki 2005a, 81–108.
- Lounatvuori, Irma: Rakennusmuistomerkki restauroidaan. Teoksessa *Louhisaaren kartano*. Toim. Irma Lounatvuori ja Marja Terttu Knapas. Museovirasto, Helsinki 2005b, 167–173.
- Lowenthal, David: *The Past is a Foreign Country*. Cambridge University Press, Cambridge 1985.
- Marcus, Alan S.; Stoddard, Jeremy D.; Woodward, Walter W.: *Teaching History with Museums. Strategies for K–12 Social Studies*. Routledge, New York, London 2012.
- Milgram, Paul, Kishino, Fumio: A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information Systems*, E77-D(12) 1994, 1321–1329.
- Mäkilä, Tuomas; Helle, Seppo; Lehtonen, Teijo; Viinikkala, Lauri; Korkalainen, Timo; Arimaa, Juha-Pekka; Pönni, Veijo; Heimo, Olli: Futuristic History Project Presentation – Recreating History with Augmented Reality Solutions. Teoksessa *NODEM 2013 – Beyond Control – The Collaborative Museum and Its Challenges*. Toim. Halina Gottlieb. Interactive Institute Swedish ICT, Stockholm 2013, 165–169. <<http://repo.nodem.org/uploads/The%20Futuristic%20History%20project.pdf>>
- Nielsen, Henrik Skov, Phelan, James & Walsh, Richard: Ten Theses about Fictionality. *Narrative* 23(1) 2015, 61–73.
- Prince, Gerald: *Narratology. The Form and Function of Narrative*. Mouton, Berlin, New York, Amsterdam 1982.
- Ricoeur, Paul: *Time and Narrative. Vol. 1*. The University of Chicago Press, Chicago 1990.
- Roth, Paul A: The Pasts. *History and Theory* 51(3) 2013, 313–339.
- Savolainen, Panu: Haaraautuvien polkujen puutarha. Historia ja arkeologia menneisyyttä määrittämässä. *Historiallinen Aikakauskirja* 111(4) 2013, 395–408.
- Sivula, Anna: *Kysymyksiä ja voimaviivoja. Marc Blochin historiantutkimuksellisen tuotannon metodologinen perintö*. Turun yliopisto, Turku 2006.
- Suomen kartanot ja suurtilat II*. Toim. Eino Jutikkala ja Gabriel Nikander. Kustannusosakeyhtiö Kivi, Helsinki 1941.

- Viinikkala, Lauri; Korkalainen, Timo; Arimaa, Juha-Pekka; Lehtonen, Teijo, Helle, Seppo, Mäkilä, Tuomas; Pönni, Veijo & Heimo, Olli: Mixed Reality and the Holy Ghost Church in Turku. Teoksessa *NODEM 2013. Beyond Control: The Collaborative Museum and Its Challenges*. Toim. Halina Gottlieb. Interactive Institute Swedish ICT, Stockholm 2013, 121–130. <<http://repo.nodem.org/uploads/Mixed%2oreality%2oand%2othe%2oHoly%2oGhost%2oChurch%2oin%2oTurku.pdf>>.
- Viinikkala, Lauri; Leskinen, Olli-Pekka; Heimo, Olli; Korkalainen, Timo; Mäkilä, Tuomas; Helle, Seppo; Pönni, Veijo; Arimaa, Juha-Pekka; Saukko, Frans; Pääkylä, Juho; Jokela, Sami; Lehtonen, Teijo: The Luostarinmäki Adventure: An Augmented Reality Game in an Open Air Museum. Teoksessa *NODEM 2014. Engaging Spaces: Interpretation, Design and Digital Strategies. Conference proceedings*. Toim. Halina Gottlieb ja Marcin Szeląg. Interactive Institute Swedish ICT, Stockholm 2014, 232–243. <<http://repo.nodem.org/uploads/NODEM%2o2o14%2oProceedings.pdf>>.
- Viinikkala, Lauri: Kun seinät alkoivat puhua. Futuristic History -hanke ja yhdistetyn todellisuuden mahdollisuudet. Teoksessa *Kotiseutu 2014. Suomen Kotiseutuliiton vuosikirja* 101. Suomen Kotiseutuliitto, Helsinki 2014, 97–105.
- Zemon Davis, Natalie. *Martin Guerren paluu*. Gaudeamus, Helsinki 2002.