Museoiden verkkonäyttelyt historian oppimateriaaleina

Helsingin yliopisto
Kasvatustieteen laitos
Kasvatustiede
Pro gradu -tutkielma
1.4.2005
Kalle Kallio

Sisällys

1. Johdanto ... 1

1.1. Mitä verkkonäyttelyt ovat? ... 2

1.2. Tutkimustehtävä ... 4

1.3. Tutkimusmenetelmät ... 5

2. Verkkonäyttely julkaisuna ... 8

2.1. Rakenne ... 8
2.1.1. Hierarkkiset verkkonäyttelyt ... 10
2.1.2. Verkostomaiset verkkonäyttelyt ... 11
2.1.3. Temaattiset verkkonäyttelyt ... 14
2.1.4. Vapaasti etenevät verkkonäyttelyt ... 15

2.2. Multimedian mahdollisuudet ... 16
2.2.1. Kuvien suurentaminen ... 17
2.2.2. Ääni ... 18
2.2.3. Liikkuva kuva ... 20
2.2.4. Pelit ... 21
2.2.5. Muut verkon tehokeinot ... 22

2.3. Sisällön ja tekniikan vietävänä ... 23
2.3.1. Neljä kehitysvaihetta ... 24
2.3.2. Uuden tekniikan unohtaminen ... 25
2.3.3. Erilaisia lähestymistapoja ... 26

2.4. Tulevaisuuden teknologioita ... 27

3. Verkkonäyttely ja oppiminen ... 30

3.1. Museopedagogiikkaa Internetissä ... 30
3.1.1. Oppikirjamaiset kokonaisesitykset ... 32
3.1.2. Museonäyttelyä tukevat sivustot ... 33
3.1.3. Kokoelmakattaukset ... 35
3.1.4. Henkilöhistorialliset verkkonäyttelyt ... 35
3.1.5. Kotiseutuopetusta verkossa ... 36
3.1.6. Yritysimagoa vahvistavat verkkonäyttelyt ... 37
3.1.7. Visuaaliset elämykset ... 38
3.1.8. Museotyöstä kertovat verkkonäyttelyt ... 38
3.1.9. Asiantuntijaraportit ... 39

3.2. Kävijä ja vuorovaikutteisuus ... 39
3.2.1. Vuorovaikutteisuus verkossa ... 40
3.2.2. Museot, verkko ja vuorovaikutus ... 42
3.2.3. Miten vuorovaikutus syntyy? ... 44
3.2.4. Näyttelytoiminnan perinteet ... 45

3.3. Opettaja ja verkkonäyttelyt ... 46
3.3.1. Sotkeutuneena verkon pauloihin ... 47
3.3.2. Opettaja verkossa ... 48
3.3.3. Verkkonäyttelyiden monet käyttäjät ... 51

3.4. Kohti verkkomuseota ... 52

4. Verkkonäyttely historian opetuksen työkaluna 54

4.1. Verkkonäyttelyiden aihepiirit 55
4.1.1. Ajanjaksot 55
4.1.2. Esihistoriasta Ruotsin vallan aikaan 57
4.1.3. Autonomian aika 58
4.1.4. Itsenäinen Suomi 59
4.1.5. Historialliset pitkittäisleikkaukset 60
4.1.6. Historian aihealueet 61
4.1.7. Aihepiirit museokentän ja historian opetuksen näkökulmista 64

4.2. Kokoelmien rooli verkkonäyttelyissä 65
4.2.1. Historiatiedon muodostuminen museoissa 66
4.2.2. Verkkonäyttelyn rakentaminen 68
4.2.3. Museoesine verkossa 70
4.2.4. Esine historiallisena todistuskappaleena 76
4.2.5. Tulkintaan kannustaminen 78

4.3. Kuva menneisyydestä 80
4.3.1. Aikajanan äärellä 82
4.3.2. Ajankuvia 84
4.3.3. Genius loci 86
4.3.4. Henkilöt historian keskipisteessä 87
4.3.5. Joukot ja ilmiöt 91
4.3.6. Edistyskertomuksia 94
4.3.7. Historia opettaa 95
4.3.8. Kansalliset kertomukset 97
4.3.9. Voittajien ja häviäjien historiaa 98

4.4. Museoiden verkkonäyttelyt historiakulttuurin osana 100

5. Loppupäätelmät 103

6. Lähteet 109

Verkkonäyttelyt 109

Lehdet 112

Tutkimuskirjallisuus 112

7. Liitteet 116

Kuviot

Kuvio 1. Verkkonäyttelyiden rakennemallit 9
Kuvio 2. Verkkonäyttelyiden tehokeinot 16
Kuvio 3. Verkkonäyttelyiden funktio 31
Kuvio 4. Verkkonäyttelyiden kuvaamat ajanjaksot 56
Kuvio 5. Verkkonäyttelyt historian aihealueittain 61

1. Johdanto

Museologian uranuurtaja Kenneth Hudson esitteli vuonna 1993 käsitteen suuresta eurooppalaisesta museosta. Hudson totesi: ”Eurooppa on yksi suuri museo, jossa jokainen pelto ja joki ja rautatie sisältävät vihjeitä kyseisen maan menneisyydestä kunhan katsojalla on tarvittava tieto siitä, mitä hän katsoo. Siellä täällä suuressa museossa on laitoksia, joita kutsumme museoiksi. Niiden päätehtävä on auttaa ihmisiä ymmärtämään suurta museota. Ne saavat oikeutuksensa siitä, että ne katsovat ulospäin, eivät sisäänpäin.”[1]

Hudsonin ajatuksenjuoksu korostaa vahvasti ajatusta, että museo ei ole sidottu mihinkään rakennukseen. Hudson ei ole ajatuksineen yksin, vaan yhä enemmän museo nähdään ennemmin näkökulmana tai toimintatapana kuin näyttelytilana. Esimerkiksi museopoliittisessa Museo 2000 -ohjelmassa suomalaista museopolitiikkaa linjattiin käyttämällä suuren suomalaisen museon käsitettä. Museo on vuorovaikutuksessa ympäristönsä kanssa ja pyrkii toimimaan siellä, missä ihmisetkin. Museot ovat esimerkiksi keskeisiä asiantuntijoita kaupunkisuunnittelussa ja tekevät tutkimustyötä myös muihin kuin museon esinekokoelmiin liittyen.[2]

Vuonna 1993 Hudson tuskin ajatteli Internetin tuomia mahdollisuuksia – tuolloin ensimmäiset museot vasta avasivat verkkosivujaan, joiden mahdollisuudet rajautuivat tiedon välittämiseen esimerkiksi museon aukioloajoista ja sisäänpääsymaksuista. Kymmenessä vuodessa museoiden palvelut Internetissä ovat kuitenkin laajentuneet merkittävästi. Suomessa tähän on keskeisellä tavalla vaikuttanut valtioneuvoston rahoittama museoiden tietoyhteiskuntaohjelma, joka alkoi vuonna 1996.[3]

Museoiden verkkopalveluiden kirjo ulottuu useisiin eri käyttäjäryhmiin. Esimerkiksi opettajia varten on tarjolla tehtävälomakkeita, täsmennettyä informaatiota näyttelystä tai museo-opetuksen periaatteista. Museoiden verkkosivuilla kerrotaan toiminnan lisäksi myös niistä aihepiireistä, joiden asiantuntijoita museot ovat. Esittämistavaksi on vakiintunut verkkonäyttely, joita Suomen museoliiton ylläpitämän www.suomenmuseot.net -palvelun mukaan on jo yli sata. Uusia sivustoja avataan säännöllisesti.

Museon tärkeimpiä aiheita on haluttu esittää uuden median keinoin – vaihtoehtoisia välineitä ovat olleet Internetissä vapaasti käytettävät verkkonäyttelyt sekä multimediat, jotka on tallennettu cd-rom -levyille tai viime aikoina myös dvd:lle. Multimediakioskeja löytyy useimmista museonäyttelyistä ja kävijät voivat halutessaan ostaa multi-

[1] Hudson 1993 ; Vilkuna 2003, s. 5.
[2] Hudson 1993 ; Museo 2000 – museopoliittinen ohjelma, s. 32.
[3] Ylönen 1995, s. 14-15 ; Valanto 2003, s. 14-17 ; Opetusministeriön 3.2.1997 arkistoidut www-sivut 3.8.2004 osoitteessa http://web.archive.org/web/19970203211621/http://www.minedu.fi/haku/kuotieto.html.

medialevyjä museokaupasta omakseen. Aiheet on haettu museon ydinosaamisesta ja lopputuotteista on tullut samalla museon käyntikortteja, jotka myös houkuttelevat tutustumaan itse museoon ja kertovat jo olemassaolollaan museon seuraavan aikaansa. Ei ole yllätys, että Gallen-Kallelan museo on tuottanut verkkonäyttelyn taidemaalari Akseli Gallen-Kallelasta ja Alvar Aalto -museo arkkitehti Aallosta.

Multimedialla on pr-arvojen lisäksi myös muita etuja: ensinnäkin ne säästävät tilaa – sähköiseen muotoon voidaan pakata huomattavasti enemmän esineistöä ja tietoa kuin näyttelysaliin. Kun näyttelyt vaihtuvat tiuhaan, voi kävijä tutustua keskeiseen aineistoon myöhemmin, päätteeltä museon nurkassa tai Internetin välityksellä. Digitoimalla voidaan myös vähentää alkuperäisaineistojen käyttöä ja siten parantaa niiden säilyvyyttä. Esimerkiksi keskeisen teoksen poistuminen näyttelystä voidaan hyvittää sähköisellä mallinnuksella. Digitaalinen konservointi antaa jopa mahdollisuuksia esittää vaurioitunut esine sellaisessa muodossa kuin se kenties on ollut ennen tuloaan museoon. Uuden median avulla esineisiin voidaan myös liittää helposti tekstiä ja yhdistää niitä toisiinsa sellaisella tavalla, joka olisi näyttelytilassa mahdotonta.[4]

1.1. MITÄ VERKKONÄYTTELYT OVAT?

Verkkonäyttely on varsin uusi ja toistaiseksi hieman vakiintumaton käsite. Suomen museoliiton Osma 2003 -juhlakirjassa Hilkka Vallisaari määrittelee varsin väljästi verkkonäyttelyt museonäyttelyä täydentäviksi tai itsenäisiksi kokonaisuuksiksi, jotka liittyvät museon toimialaan tai johonkin teemaan. Yleisesti verkkonäyttelyillä tarkoitetaankin Internetiin tehtyjä verkkosivustoja, jotka esittelevät jotain aihetta hyödyntäen tekstiä, kuvaa ja ääntä. Verkkonäyttelyitä ei voi kuitenkaan rajata vain etsimällä tätä ilmaisua museoiden verkkosivuilta. Käytännössä alalla vallitsee laaja käsitteiden kirjo. Linkki verkkonäyttelyihin voi yhtä hyvin johtaa ajankohtaisista näyttelyistä kertoville sivuille, museotilojen pohjapiirrokseen tai multimediaa hyödyntävään esitykseen jostain tärkeästä aiheesta.[5]

Taideteollisen korkeakoulun lopputyönään museoiden digitaalisia palveluita tutkinut Sanna Järvinen määrittelee Museo-lehdessä 1/2003 verkkonäyttelyn nimenomaan verkkoon tehdyksi näyttelyksi. Se koostuu valikoidusta joukosta teoksia, joita sitoo toisiinsa erityinen teema. Valikoidun joukon luonne sekä esineisiin liitetty materiaali ja linkit muihin esineisiin erottavat verkkonäyttelyn museoiden muista verkkopalveluista. Verk-

[4] Museo oppimisympäristönä 2004, s. 110-113.
[5] Vallisaari 2003, s. 24-25.

konäyttely on voinut saada alkunsa reaalimaailman museonäyttelystä, mutta ne eivät ole rinnastettavissa niihin, koska verkkonäyttelyt suunnitellaan digitaalisen median ehdoilla.[6]

Verkkonäyttelyiden lisäksi museoilla on myös muita verkkopalveluja, jo itsestään selvyyksinä pidetyistä kotisivuista alkaen. Sanna Järvinen on jakanut vielä omiksi ryhmikseen digitaaliset julkaisut, digitaaliset tietokannat ja verkkomuseot. Digitaaliset tietokannat ovat museon kokoelmista tehtyjä sähköisiä luetteloita, joita voi selata verkon välityksellä. Tietokannat on vielä suhteellisen helppo erottaa verkkonäyttelyistä.

Järvisen jaottelu tuottaa vaikeuksia digitaalisten julkaisujen ja verkkomuseoiden kohdalla. Digitaalisella julkaisulla Järvinen tarkoittaa lähinnä painojulkaisuiden digitaalisia vastineita. Esimerkiksi todellista näyttelyä esittelevä mainossivusto ei ole vielä verkkonäyttely vaan digitaalinen näyttelyesite. Verkkomuseo on puolestaan aina yhteydessä todelliseen museoon, johon voi siis tutustua virtuaalisella kiertokäynnillä. Painopiste on siis museon tilojen, ei näyttelyn esittämisessä.

Järvisen määritelmä vaatii tutkimukseni kannalta täsmentämistä, koska siihen sisältyy ajatus verkkonäyttelyn laatukriteereistä. Hänen kirjoituksensa tavoitteenahan on kohottaa verkkonäyttelyiden tasoa. Järvisen mielestä jopa suurinta osaa museoiden verkkonäyttelyinä pitämistä kokonaisuuksista tulisi kutsua digitaalisiksi näyttelyesitteiksi, koska niiden tarkoituksena on vain esitellä varsinaista näyttelyä. Rajan vetäminen tällä perusteella olisi melkoisen arvottavaa: tutkimalla verkkosivustoa ei voi päätellä, miksi tekijä on sen tehnyt eikä se kerro mitään siitä, miten sivustoa mahdollisesti käytetään. Järvinen jatkaa: ”Henkilökohtaisesti asetan vaatimukset vieläkin korkeammalle: verkkonäyttelyiden tulisi olla elämyksellisiä kokonaisuuksia, joissa käyminen on helppoa jokaiselle. Elämyksellisyydellä tarkoitan sisältöä elävöittäviä esitysmuotoja ja kävijän valintoihin sekä mieltymyksiin vastaamista.”[7]

Tutkimusaineiston rajaaminen näin tiukasti johtaisi väistämättä siihen, että mukaan tulisi vain joukko uusimpia sivustoja. Tutkimusaineistoni valinnassa rajaan verkkonäyttelyn tarkoittamaan sellaisia museon verkkoon tekemiä näyttelyitä, jotka esittelevät jotain erityistä aihetta tai teemaa. Keskeinen kriteeri aineiston valinnassa ei ole ollut se, missä laajuudessa näyttelyssä esitellään teoksia tai esineitä – jossain tapauksissa mukana ei ole ainuttakaan alkuperäistä dokumenttia. Sen sijaan aineiston ulkopuolelle on jätetty museon pohjakaavaan perustuvat esittelyt.[8] Tällaisten virtuaalimuseoiden rakenne perustuu fyysiseen arkkitehtuuriin eikä sisältö voi olla samalla tavalla vapaa kuin verkkonäyttelyissä – tavoitteena on usein tukea käyntiä itse museoon. Virtuaalimuseot muodos-

[6] Järvinen 2003, s. 26-27 ; Järvinen 2002.
[7] Järvinen 2003, s. 26-27.
[8] Poikkeuksen muodostavat sellaiset verkkonäyttelyt, jotka kertovat aihepiiristään eri teemojen kautta ja samat teemat ovat läsnä museon huonejärjestyksessä. Tällöin verkkonäyttely lähestyy aihetta ensisijaisesti teemojen kautta ja pohjapiirros on vain yksi lähestymistapa muiden joukossa. Jos pohjapiirros on ainoa esityksen muoto, silloin kyseessä ei ole verkkonäyttely.

tavat oman ryhmänsä, joiden vertaileminen muihin esityksiin olisi vaikeaa tehtyjen ratkaisujen ollessa sidottuja museorakennuksen sisätiloihin.

Tutkimusaineistoni koostuu kaikkiaan 121 verkkonäyttelystä, jotka olivat ilmestyneet vuoden 2004 loppuun mennessä. Nämä verkkonäyttelyt ovat 47 eri museon tuottamia ja ne löytyvät Suomen museoliiton kokoamasta www.suomenmuseot.net -museoportaalista. Luettelo näyttelyistä on koottu liitteisiin.[9]

1.2. TUTKIMUSTEHTÄVÄ

Tarkoituksenani tässä seminaariesitelmässä on tutkia museoiden verkkonäyttelyitä historian oppimateriaaleina. Vaikka verkkonäyttelyiden yhteydessä harvoin puhutaan kohderyhmistä, käytännössä niitä tehdessä on hyvin usein yritetty huomioida koulujen tarpeita. Ajatuksena on ollut, että verkkonäyttelyjen avulla voidaan ylittää museokäynnin käytännönjärjestelyihin liittyviä esteitä ja tarjota osaamista koko maan kattavasti. Esimerkiksi käynti Ateneumin taidemuseossa on mahdoton useimmille pohjoissuomalaisille oppilaille, mutta museon verkkonäyttelyiden avulla voi tutustua taiteen kansalliseen kokoelmaan vaivattomasti.[10]

Opetusta verkkonäyttely voi hyödyntää monin tavoin. Verkkonäyttely voi toimia opettajalle välineenä, jota hän käyttää omassa tiedonhankinnassaan. Jos luokassa on dataprojektori, voi verkkonäyttelyn katsoa luokassa myös yhteisesti. Atk-luokassa tutustuminen voi tapahtua yksilöllisemmin, jolloin oppilaat etenevät omaan tahtiinsa. Verkkonäyttely voi olla oma oppimiskokemuksensa tai se voidaan niveltää osaksi museokäyntiä: se voi toimia käynnin pohjustuksena tai jälkityöskentelyn apuvälineenä.[11]

Tarkoitukseni on syventyä verkkonäyttelyiden sisältöön ja niiden toteuttamisessa tehtyihin ratkaisuihin. Vaikka kysymykset siitä, kuinka hyvin jokin näyttely soveltuu käytännön opetustyöhön, ovat väistämättä tutkimuksessa läsnä, en pyri vastaamaan näihin kysymyksiin. Tavoitteenani on pikemminkin hahmottaa niitä näkemyksiä, joita verkkonäyttelyistä välittyy. Tutkielman loppupäätelmissä esitän vapaammin omia näkemyksiäni hyvästä verkkonäyttelystä.

Veijo Meisalon, Erkki Sutisen ja Jorma Tarhion mukaan digitaalisia oppimisympäristöjä voidaan tarkastella teknisestä, pedagogisesta ja sisällöllisestä näkökulmasta. Myös monet valinnat, joita verkkonäyttelyn tuottamisessa tehdään, perustuvat tietoverkkojen

[9] Suomenmuseot.net, 27.2.2005 osoitteessa www.suomenmuseot.net. Osa näyttelyistä on poistunut tutkimuksen kirjoittamisen aikana verkosta, joten niitä ei enää linkitetä www.suomenmuseot.net –sivustolle. Näitä näyttelyitä on kuitenkin voitu hyödyntää osoitteessa www.archive.org toimivan Internet-arkiston välityksellä. Katso tarkemmin liite 1.
[10] Museo oppimisympäristönä, s. 118.
[11] Museo oppimisympäristönä, s. 118.

mahdollisuuksiin mediana, tekijöiden oppimisnäkemyksiin sekä näyttelyn aiheesta tehtyihin tulkintoihin. Tarkastelen tutkielmassani museoiden verkkonäyttelyitä näistä Meisalon, Sutisen ja Tarhion kolmesta näkökulmasta.[12]

Seuraavassa pääluvussa lähestyn verkkonäyttelyä julkaisumuotona. Pohdin, millaisia esittämisen muotoja suomalaiset verkkonäyttelyt hyödyntävät. Miten verkkonäyttelyt etenevät, millaisia elementtejä ne sisältävät ja miten ne hyödyntävät verkon tarjoamia mahdollisuuksia? Tarkastelen luvussa verkkonäyttelyiden rakennetta, teknistä toteutusta, multimedian hyödyntämistä ja pelattavuutta. Tekniikkaan ja julkaisun rakenteesta johtuvat ratkaisut ovat pohjana näyttelyn sisällölle.

Kolmas pääluku käsittelee verkkonäyttelyiden opetuksellista antia. Tarkoituksena on selvittää verkkonäyttelyiden funktiota, miksi museot ovat niitä tehneet. Opetuskäyttöön suunniteltujen näyttelyiden taustalla täytyy myös olla jonkinlainen, tiedostettu tai tiedostamaton, käsitys oppimisesta. Tämä käsitys voi välittyä esimerkiksi siinä, millainen on käyttäjän rooli näyttelyyn tutustuttaessa, miten näyttely hyödyntää verkon vuorovaikutteisuutta tai millaisia ohjeita verkkonäyttelyä käyttävälle opettajalle annetaan.

Neljännessä pääluvussa tutkin, miten verkkonäyttelyt esittelevät historiaa. Keskeisiä tarkastelukohteita ovat verkkonäyttelyiden aihevalinnat, historian käsitykset ja historiatiedon hyödyntäminen. Verkkonäyttelyissä on mukana runsaasti tulkinnallisia ja kuvitteellisiakin elementtejä, joiden esitystapaa voisi tutkia hyvinkin perusteellisesti. Käsittelen tutkielman neljännessä pääluvussa muun muassa ajankuvausta, henkilöiden kuvaamista, historiallisia muutoksia selittäviä tekijöitä ja tulkintojen taustalla vaikuttavia tekijöitä.

1.3. TUTKIMUSMENETELMÄT

Tutkimuksen keskeisin aineisto ovat Internetissä vapaasti selattavat näyttelyt. Olen analysoinut 121 verkkonäyttelyä eri näkökulmista. Tämän aineiston pohjalta on mahdollista tehdä erilaisia vertailuja keskeisimpien kysymysten osalta. Tavoitteena on löytää näyttelyille tyypillisiä piirteitä ja poikkeavien tapausten valossa pohtia ratkaisuihin johtaneita syitä. Esimerkkien avulla on tarkoitus täydentää tutkimuksen antamaa kuvaa. Tutkimus on ensisijaisesti laadullista tutkimusta, jonka tuottamaa aineistoa käsitellään myös kvantitatiivisesti.

Tutkimusmenetelmäni edustavat lähinnä aineistolähtöistä sisällönanalyysiä. Puhtaimmillaan aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä analyysin yksiköt eivät ole etukäteen

[12] Meisalo & Sutinen & Tarhio 2003, s. 241.

harkittuja vaan ne muodostuvat aineiston ehdoilla. Näin vahvasti induktiivinen tutkimusote on kuitenkin käytännössä mahdotonta, koska havaintoihin vaikuttavat muun muassa käyttämäni käsitteet, tutkimusasetelma ja menetelmät, jotka ovat toki teoriasidonnaisia. Sisällönanalyysiin kätkeytyvä teoria saattaa tämän lähestymistavan seurauksena ilmentyä julkilausumattomina oletuksina, jotka kenties tiedostamattakin ohjaavat tutkimusta johonkin suuntaan.[13]

Aineistolähtöisen sisällönanalyysin prosessin voi Jouni Tuomen ja Anneli Sarajärven mukaan jakaa karkeasti ottaen kolmeen osaan. Aineiston redusointi eli pelkistäminen on vaihe, jossa aineistosta karsitaan tutkimuksen kannalta epäoleellinen pois, esimerkiksi tiivistämällä. Omassa työskentelyssäni tämä vaihe tarkoitti verkkonäyttelyiden keskeisistä piirteistä tekemääni koostetta, johon kokosin keskeisiä havaintoja. Pelkistetty tutkimusaineisto on tutkielman liitteissä[14]. Toinen vaihe on aineiston klusterointi eli ryhmittely, jossa aineistosta etsitään samankaltaisuuksia ja eroavaisuuksia. Tämä vaihe on tutkimuksessani jakautunut eri aihepiirejä käsitteleviin lukuihin. Esimerkiksi mediaelementtejä käsittelevässä luvussa ryhmittelin erikseen muun muassa ne näyttelyt, joissa käytettiin ääntä ja erikseen ne, joissa oli animaatioita. Luokittelussa aineisto tiivistyy ja tutkimuksen perusrakenteet syntyvät. Kolmas vaihe on aineiston abstrahointi eli käsitteellistäminen, jossa erotetaan tutkimuksen kannalta oleellinen tieto ja muodostetaan sen perusteella teoreettisia käsitteitä. Tämä vaihe limittyy tutkimuksessani yhteen luokittelun kanssa. Syntyneitä käsitteitä verrataan jatkuvasti alkuperäisaineistoon uutta teoriaa muodostettaessa. [15]

Verkkonäyttelyitä ei ole Suomessa juuri tutkittu, eikä niitä ole tutkittu lainkaan historian opetuksen näkökulmasta. Pitkälti tästä syystä tutkimukseni pyrkii kattamaan aiheen varsin laveasti, mikä luonnollisesti voi aiheuttaa puutteita tutkimuksen syvyydessä. Tästä syystä olen varsin runsaasti kvantifioinut aineistoani. Jari Eskolan ja Juha Suorannan mukaan kvantifiointi onkin hyvä tapa lähteä tutkimuksessa liikkeelle, saada jonkinlaista hallintaa tekstimassaan, vaikka se ei ehkä olekaan paras tapa aineiston analysoimiseen. Taulukoimalla aineistoa voidaan kätevästi esitellä käytettyä aineistoa, hahmottaa verkkonäyttelytarjonnan kokonaisuutta ja ohjata tutkimusta systemaattiseen suuntaan. Taulukoinnin luotettavuutta parantaa huomattavasti se, että en ole käyttänyt otantaa vaan aineistoni kattaa kaikki museoiden tuottamat verkkonäyttelyt.[16]

Laadullisen tutkimuksen luotettavuus on keskeinen kysymys, jota on syytä pohtia. Tässä tutkimuksessa aineiston luotettavuus on varsin varmalla pohjalla: tutkimani

[13] Tuomi & Sarajärvi 2002, s. 97-98.
[14] Liite 1.
[15] Tuomi & Sarajärvi 2002, s. 110-115.
[16] Eskola & Suoranta 1999, s. 165-167 ; Alasuutari 1994, s. 162-163.

verkkonäyttelyt ovat Internetissä esillä ja niiden valinnassa olen ainoastaan rajannut joitain museoiden sivustoja verkkonäyttelyryhmän ulkopuolelle. Tältä osin merkittävin rajaus liittyy uusiin, vuoden 2005 aikana ilmestyneisiin verkkonäyttelyihin, joita en ehtinyt ottaa mukaan aineistooni.[17]

Luotettavuuden keskeisin ongelma liittyykin mielestäni omiin sitoumuksiini. Työskentelen Suomen museoliiton tiedottajana, mikä osaltaan avaa mielenkiintoisia näkökulmia aineistoon – esimerkiksi yksi työtehtävistäni on ylläpitää linkkilistaa museoiden verkkonäyttelyistä. Työtehtävistä ja -yhteisöstä on tukea erityisesti siitä syystä, ettei tätä aihetta ole aiemmin tutkittu. Toimitin myös toukokuussa 2004 ilmestyneen Museo oppimisympäristönä -yleisteoksen, mikä antoi mahdollisuuden syventyä museopedagogiikan peruskysymyksiin. Toisaalta museoammattilaisuus myös aiheuttaa omat ongelmansa: saatan pitää joitain asioita annettuina, valita tiettyjä näkökulmia ja tarkastella verkkonäyttelyitä tuottajan ennemmin kuin käyttäjän näkökulmasta.

Tutkielmaani liittyvää relevanttia tutkimuskirjallisuutta on varsin vähän. Anna-Maija Issakainen väitteli Taideteollisessa korkeakoulussa tietoverkkojen käytöstä kuvataiteen opetuksessa vuonna 2004. Hänen väitöskirjassaan pohditaan perinteisen taidemuseokäynnin ja verkon välityksellä tapahtuvan taidekasvatuksen mahdollisuuksia, mutta hän ei käsittele verkkonäyttelyiden mahdollisuuksia. Museoiden verkkopalveluihin liittyviä kysymyksiä on käsitellyt myös Valtion taidemuseon tutkija Riikka Haapalainen. Sen sijaan yleisellä verkkopedagogiikalla on ollut valitettavan vähän annettavaa tutkimukselleni: useimpien alan tutkimusten painopiste on verkkoon rakennetuissa oppimisalustoissa ja ”passiiviset” verkkosivut sivuutetaan monissa teoksissa. Olen myös hyödyntänyt museologista kirjallisuutta, Museo-lehdessä julkaistuja artikkeleita sekä museoiden verkkopalveluita käsittelevien kansainvälisten konferenssien verkkoaineistoja.[18]

[17] Laadullisen tutkimuksen luotettavuudesta katso esim. Eskola & Suoranta 1999, s. 209-235 ; Tuomi & Sarajärvi 2002, s. 131-146.
[18] Issakaisen tutkimus sivuaa aihettani, mutta sen hyödyntäminen on vaikeaa kahdesta syystä. Ensinnäkin Issakaisen tutkimuksen painopiste on taidekasvatuksessa, ei tiedollisessa oppimisessa. Toiseksi tutkimusaineisto on kerätty vuosina 1996-1998, jolloin museoiden verkkonäyttelytarjonta oli olematonta. Tutkimuksessa seurataan virtuaalisuuden esimerkkinä muun muassa koulun ja taidemuseon välistä videoneuvottelua, joka on varsin etäällä verkkonäyttelyiden toimintamalleista eikä ole yleistynyt museon ja koulun yhteistyömuotona. Issakainen 2004.

2. Verkkonäyttely julkaisuna

Verkkonäyttely on ensisijaisesti julkaisu, jonka tuotantoprosessi on rinnastettavissa esimerkiksi kirjan kirjoittamiseen. Nämä kaksi julkaisumuotoa ovat etääntyneet toisistaan, vaikka varsinkin vanhimmat verkkonäyttelyt tuovat helposti mieleen verkkomuotoon siirretyt kuvakirjat. Niiden sisältämiä tekstimassoja on vaikea lukea näyttöpäätteeltä eikä Internetin parhaita puolia ole osattu oikein hyödyntää.

Verkkonäyttely on kuitenkin omanlaisensa julkaisu, jonka tyypillisiä ominaisuuksia ei voi liioin pitää yhtenevinä suhteessa muihin verkkojulkaisuihin. Esimerkiksi Internetiin liittyvä ajankohtaisuuden, päivitettävyyden ja vuorovaikutuksen elementit usein puuttuvat verkkonäyttelyistä. Vaikka tämän voisi ajatella johtuvan tekijöiden tottumattomuudesta, taustalla on myös verkkonäyttelyille luonteenomaisia piirteitä.

Verkkonäyttely on ensisijaisesti verkkoon tehty näyttely. Sillä on useita ominaisuuksia, jotka voidaan rinnastaa museoiden todellisiin näyttelyihin. Tietyt konventiot, kuten näyttelytekstien pituus, teosten tai esineiden pitäminen keskeisessä roolissa ja näyttelyn rakentaminen kokoavan teeman alle, toistuvat molemmissa. Museonäyttelyiden tapaan verkkonäyttelyt pyrkivät yleensä harmoniseen ja esteettisesti miellyttävään ulkoasuun, joka ei häiritse kävijää. Painopiste on teoksissa, ei niiden ympärille rakennetuissa kehyksissä. Teksteissä pyritään yksiselitteiseen, asialliseen ja toteavaan yleiskieleen, vältetään korostuksia ja kärjistyksiä. Nämä käytännöt eivät ole välttämättä vallitsevia muiden verkkosivustojen suunnittelussa.

2.1. RAKENNE

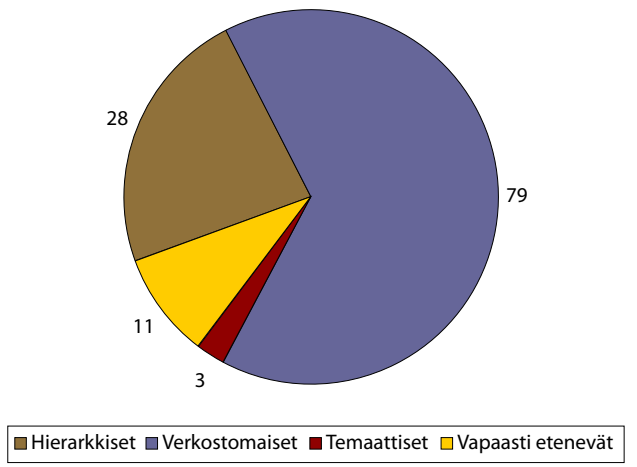
Verkkonäyttelyn sisältö on voitu jäsentää hyvin erilaisilla tavoilla. Joskus kävijä seuraa juonta tai tarinaa, jonka etenemiseen hän voi vaikuttaa. Sisältö voi esimerkiksi olla kuvailevaa, luettelomaista tai leikkimielistä. Opetuksen kannalta on kiinnostavaa, toimiiko verkkonäyttely esimerkiksi tiedonhaun välineenä vai kertomuksena, jossa oppilas etenee rajattujen vaihtoehtojen mukaan.

Digitaalisia oppimateriaaleja voidaan jaotella useilla eri tavoilla. Veijo Meisalo, Erkki Sutinen ja Jorma Tarhio esittelevät kuusi perusmallia. Aineisto voidaan järjestää *hierarkkisesti* sisältöalueiden mukaan, jolloin oppilas käy aineiston läpi tekijän ajattelemassa järjestyksessä. *Verkostomainen* rakenne mahdollistaa siirtymisen osiosta toiseen useita reittejä pitkin. Opittava aines voidaan myös rakentaa siten, että oppilas opiskelee tietyssä vaiheessa esimerkiksi johonkin tehtävään liittyvät asiat ja vasta sen jälkeen siirtyy

eteenpäin – tällaista mallia kutsutaan *rengasmaiseksi*. Jos renkaat edustavat erilaisia vaikeustasoja, voidaan puhua *spiraalimaisesta* rakenteesta. Aineisto voidaan esitellä myös *temaattisesti*, millä tarkoitetaan esimerkiksi tarinaa seuraavaa aineistoa, jossa oppilas joutuu reagoimaan erilaisiin tilanteisiin. Kuudes malli on *vapaasti etenevä* oppimateriaali, jossa käyttäjälle on tarjolla välineet, joiden avulla hän voi liikkua oman mielensä mukaan aineistossa.[19]

Museoiden tekemissä verkkonäyttelyissä on havaittavissa selvästi neljää näistä malleista. Rengasmaisesti tai spiraalimaisesti eteneviä materiaaleja ei ollut lainkaan. Näiden neljän käytössä olevan eri mallin välillä oli selviä eroja ja sisäisiä variaatioita, joita on hyvä tarkastella erikseen. Hierarkkisesti eteneviä verkkonäyttelyitä oli 28, verkostomaisia 79, temaattisesti rakennettuja 3 ja vapaasti eteneviä 11.

Kuvio 1. Verkkonäyttelyiden rakennemallit



Aineistossa on yhteensä 121 verkkonäyttelyä. Lähde: Liite 1.

[19] Meisalo & Sutinen & Tarhio 2003, s. 154-155.

2.1.1. Hierarkkiset verkkonäyttelyt

Hierarkkisesti eteneviä verkkonäyttelyitä oli 28, siis 23 prosenttia kaikista verkkonäyttelyistä. Hierarkkisesti etenevissä verkkonäyttelyissä oli sekä vanhempia, 1990-luvulla tehtyjä, että uudempia 2000-luvulla tehtyjä verkkonäyttelyitä. Hierarkkisen esitystavan valitseminen ei näyttäisi liittyvän pelkästään teknisiin ratkaisuihin, vaikka putkimainen rakenne oli tyypillinen juuri ensimmäisille verkkonäyttelyille.[20]

Esimerkiksi Postimuseon vuonna 2002 valmistuneessa verkkonäyttelyssä Postitorven tarina eteneminen tapahtuu kronologisesti keskiajalta nykypäivään. Sivusto on toteutettu flash-tekniikalla, ja kävijä voi ikään kuin siirtää aikajanaa vasemmalle tai oikealle. Lisäksi aikajanan kuvia voi suurentaa. Sivun yläreunassa on otsikoitu eri ajanjaksoja, mikä mahdollistaa aikajanan kelaamisen haluamaansa kohtaan.[21]

Hierarkkista esitystapaa on hyödynnetty useissa verkkonäyttelyissä aikajanan muodossa, mutta malli soveltuu myös muihin esityksiin. Esimerkiksi Tampereen tapaus - verkkonäyttely esittelee 50-luvun elämää verkkoon tehdyn iltapäivälehden muodossa. Näyttelyyn päästyään kävijä voi selata sivun kerrallaan eteenpäin ja taaksepäin. Ratkaisu on itsessään hauska, vaikkakin huomattavasti epäkäytännöllisempi kuin oikea sanomalehti, jonka voi avata haluamastaan kohdasta. Lehden kuvia voi suurentaa ja osaan liittyy myös jokin oppilasryhmän koulun omalle palvelimelle tekemä verkkonäyttely Tampereen historiasta. Nämä oppilastyöt kuitenkin rajasin tämän tutkielman ulkopuolelle.[22]

Hierarkkinen esitystapa saattaa tukea esitystapaa hyvinkin luontevasti. Tampereen museoiden Hämeenkatu silloin ennen on kävelykierros, jossa kuljetaan 1900-luvun alun Hämeenkatu päästä päähän ja tutustutaan kadun varrella olleisiin taloihin.[23] Toisen esimerkin muodostavat esitykset, jotka pyrkivät elokuvamaiseen kerrontaan – katsojan tehtävänä on vain napsauttaa seuraava näkymä ruudulle. Tällainen on esimerkiksi Alvar Aalto museon verkkonäyttely Lounais-Suomen maalaistentalo.[24]

Oman ryhmänsä hierarkkisesti etenevissä verkkonäyttelyissä muodostavat haarautuvat kerrontatavat. Tavallisesti tällaisissa verkkonäyttelyissä on aloitussivulla vaihtoehtoisia teitä, joita voi lähteä seuraamaan. Lopuksi kävijän on palattava takaisin lähtöpisteeseen. Oleellista on se, että kävijä ei voi vaihtaa reitiltä toiselle haluamassaan kohdassa. Luonnontieteellisen keskusmuseon verkkonäyttely Kuinka dinosauruksia tehdään? jakaantuu kolmeen lukuun ja jokaisessa luvussa navigointi tapahtuu yksinkertaisesti seuraava, edellinen ja alkuun -linkeillä.[25] Hierarkkisesti haarautuvan rakenteen ja verkosto-

[20] Tuulasvaara-Kaleva 2000, s. 15.
[21] Postitorven tarina, 27.2.2005 osoitteessa http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/postitorven_tarina/index.html.
[22] Tampereen tapaus, 27.2.2005 osoitteessa http://www.tampere.fi/vapriikki/nayttely/tapaus/index.htm.
[23] Hämeenkatu silloin ennen, 27.2.2005 osoitteessa http://www.tampere.fi/vapriikki/nayttely/katu/index.htm.
[24] Lounais-Suomen maalaistentalo, 27.2.2005 osoitteessa http://www.alvaraalto.fi/projects/netexhibitions/exh0298/index.htm.
[25] Kuinka dinosauruksia tehdään? 27.2.2005 osoitteessa .http://www.fmnh.helsinki.fi/verkkonayttelyt/dinosaurukset/default.htm.

maisen rakenteen välillä ei ole välttämättä suurta eroa. Helinä Rautavaaran museon Helsinki-Opuwo-Helsinki -näyttely on hierarkkinen vain päävalikon tasolla. Päävalikossa voi valita kuusi eri reittiä, joista jokainen vielä haarautuu useampiin osiin, joiden sisällä eteneminen on verkostomaista. Kuitenkin kävijän on palattava päävalikkoon siirtyäkseen uuteen aihepiiriin.[26]

Kuva 1. Terveisiä täältä! Tampere postikorteissa 1897–2004 on esimerkki näyttelystä, jossa on sekä hierarkkisia että verkostomaisia piirteitä. Kävijä voi vaihtaa eri vuosikymmenen kortteja esittelevien sarjojen välillä, mutta sarjat on järjestetty siten, että kunkin vuosikymmenen kortit on selattava järjestyksessä. Osan korteista voi myös kääntää. Lähde: http://www.tampere.fi/mediamuseo/postikortit/ (27.2.2005).

2.1.2. Verkostomaiset verkkonäyttelyt

Verkostomaisesti eteneviä verkkonäyttelyitä oli ehdottomasti eniten, yhteensä 79, siis 65 prosenttia kaikista näyttelyistä. Digitaalisten oppimateriaalien tuottamisessa on useita erilaisia vaihtoehtoja, mutta jostain syystä juuri verkostomaisuus on saanut eniten suunnittelijoiden suosiota. Verkostomaisessa esitystavassa on yhteisiä piirteitä ennen muuta useimpien kotisivujen kanssa ja ratkaisuja rakenteeseen onkin ilmeisesti haettu tutusta teknisestä ympäristöstä. Kuten kategorian suuruuskin antaa ymmärtää, verkostomaiset esittämistavat saattavat olla keskenään varsin erilaisia.

Selvästi yleisimpiä tapoja verkostomaisen rakenteen luomiseen on kaikilla sivuilla toistuva valikko. Esimerkiksi Kuopion taidemuseon Juho Rissanen – taiteilija Kuopiosta -verkkonäyttelyssä sivun vasemmassa reunassa on valikko, jonka avulla voi tutustua näyttelyn eri aihepiireihin. Kun kävijä syventyy johonkin aihepiiriin, valikkoon täydentyvät myös samaan aiheeseen liittyvät alaluvut. Valikot ovat erittäin käytettyjä välineitä suurten verkkosivustojen hallitsemiseen. Ne sijoitetaan yleensä sivun vasempaan, ylä- tai alareunaan.[27]

[26] Helsinki-Opuwo-Helsinki, 27.2.2005 osoitteessa http://www2.uiah.fi/~manttila/namibia/web/helsinkiopuwohelsinki.html.
[27] Juho Rissanen – taiteilija Kuopiosta, 27.2.2005 osoitteessa http://www2.kulttuuripolku.net/rissanen/.

Toinen tapa verkostomaisen rakenteen luomiseen ovat tekstin sisäiset linkit. Sivut yhdistetään toisiinsa vain ani harvoin pelkillä tekstilinkeillä, yleensä valikko täydentää niitä. Valikkoon sijoitetaan esimerkiksi pääotsikot ja tekstilinkeillä voidaan johdattaa luki- ja sivupoluille. Huomattavan runsaasti tekstilinkkejä on käytetty Vantaan kaupunginmuseon Suutari Asp – hämeenkyläläisen mäkituvan elämää -verkkonäyttelyssä. Alleviivatut sanat johdattavat kävijän esimerkiksi mäkituvan asukkaista tai yksittäisistä tapahtumista kertoville sivuille, jotka voivat sijaita eri päälukujen alla.[28]

Tekstilinkeistä rakentuvat sivustot olivat erityisen tyypillisiä Internetin varhaisvaiheissa, jolloin painotettiin hypertekstin mahdollisuuksia verkottaa erilaisia tekstejä yhteen. Ristiinlinkityksen tarve on vähentynyt hakukoneiden kehittyessä ja kävijä halutaan pikemminkin pitää samalla sivustolla kuin johdattaa sieltä pois. Tekstilinkkien ahkerassa käytössä on ongelmana ennen muuta se, ettei käyttäjä hahmota, kuinka laaja sivusto lopulta on – voihan yhden alleviivatun sanan takaa hyvinkin avautua kokonainen uusi sivusto tai vain muutaman rivin mittainen sanaselitys.

Monissa verkkosivustoissa verkostomainen rakenne on rakennettu lineaarisesti etenevän tekstin rinnalle. Esimerkiksi Satakunnan museon verkkonäyttely Kadunnimet – kaupungin muisti! koostuu kaikkiaan yhdeksästä sivusta, jotka on lueteltu sivun vasemmassa reunassa olevassa valikossa. Lisäksi suurennettavat kuvat ovat omilla sivuillaan kuvateksteineen. Kun tekstiä on ruudulla runsaasti ja valikko jää ylälaitaan, on kätevämpää liikkua sivun alareunassa olevien seuraava ja edellinen -painikkeiden avulla. Verkkonäyttely muistuttaakin monella tapaa artikkelia, joka on vain sovitettu verkkoa varten. Varsinkin museoiden vanhimmissa verkkonäyttelyissä ovat tavallisia juuri tällaiset runsaasti tekstiä sisältävät kokonaisuudet, joissa eteneminen tapahtuu ensisijaisesti liikkumalla eteen ja taaksepäin, eikä valikkoa juurikaan tarvita. Usein myös teksti on helpointa ymmärtää lukemalla se alusta loppuun.[29]

Verkostomainen rakenne on yleensä tekijöiden hahmottelema eikä pohjaudu aihepiirin verkostomaiseen luonteeseen. Ilmeisen poikkeuksen muodostavat verkkonäyttelyt, jotka kertovat jostain alueesta. Topografista lähestymistapaa hyödynnetään muun muassa Helsingin kaupunginmuseon verkkonäyttelyssä Helsingin niemen puutalot. Keskeisenä selailun välineenä on aloitussivulla oleva kartta, johon on merkitty näyttelyn esittelemät 34 puutaloa.[30] Sama ajatus on läsnä museon pohjapiirrokseen rakentuvissa esityksissä.

Verkostomaisiin näyttelyihin liittyy ikään kuin luonnostaan erilaisten lähestymistapojen yhdistäminen. Esimerkiksi Gösta Serlachiuksen taidesäätiön verkkonäyttely Jul-

[28] Suutari Asp – hämeenkyläläisen mäkituvan elämää, 27.2.2005 osoitteessa http://www.valt.helsinki.fi/staff/parikka/Vantaa/asp/index.htm.
[29] Kadunnimet – kaupungin muisti! 27.2.2005 osoitteessa http://www.pori.fi/smu/katunimi.htm.
[30] Helsingin niemen puutalot, 27.2.2005 osoitteessa http://www.hel.fi/kaumuseo/kavely/puutalot/puukavel.html.

kiset veistokset sisältää kolme erilaista lähestymistapaa. Mäntän julkisiin veistoksiin voi tutustua veistoksen nimen, hankintavuoden tai kaupungin kartan perusteella. Tällainen toteutustapa lähestyy vapaasti rakentuneita verkkonäyttelyitä hyväksymällä käyttäjien erilaiset kiinnostuksen kohteet: mänttäläinen etsii kenties lisätietoa kotimatkan varrella olevasta veistoksesta, taiteesta kiinnostunut kiinnittää ensisijaisesti huomiota taiteilijaan tai aikakauteen. Jos näyttelyn haluaa tutustua systemaattisesti, käyttäjän on määriteltävä järjestys itse.[31]

Vaikka aineistossani ei ollut havaittavissa spiraalimaisesti eteneviä verkkonäyttelyitä, muutamissa verkostomaisissa näyttelyissä oli perusesityksen lisäksi vaikeampia osioita. Tällainen syvenevä rakenne oli esimerkiksi Etelä-Karjalan museon toteuttamassa Lappeenrannan kaupungin historiaa -verkkonäyttelyssä. Varsinaisista teksteistä pääsee samaa aihepiiriä käsitteleviin artikkeleihin, jotka on julkaistu museon julkaisusarjassa.[32] Mikkelin museoiden Rautakausi Savossa -verkkonäyttely on puolestaan jaettu kahtia alaasteiden ja lukioiden oppilaille tarkoitettuihin osioihin.[33]

Kuva 2. Orinoco-verkkonäyttelyssä on sivukartta, joka hyvin havainnollistaa näyttelyn verkostomaista rakennetta. Venezuelan alkuperäiskansoista kertova sivusto on jaettu osioihin ja navigointi perustuu valikkoon, mikä mahdollistaa liikkumisen omien mieltymystensä mukaan. Lähde: http://www.tampere.fi/vapriikki/nayttely/orinoco/ (27.2.2005).

[31] Julkiset veistokset, 27.2.2005 osoitteessa http://www.serlachiusartmuseum.fi/julkiset/index.html.
[32] Lappeenrannan kaupungin historiaa, 27.2.2005 osoitteessa http://www.lappeenranta.fi/museot/verkkonayttelyt/lpr_historia/index.html.
[33] Rautakausi Savossa, 27.2.2005 osoitteessa http://www.mikkeli.fi/fi/museot/03_suursavon_museo/07_rautakausi_savossa/?C:D=113316.

2.1.3. Temaattiset verkkonäyttelyt

Temaattisesti eteneviä verkkonäyttelyitä oli 3, vain 2 prosenttia kaikista verkkonäyttelyistä. Temaattisesti etenevissä verkkonäyttelyissä esitys rakentuu jonkin tarinan varaan, johon kävijä voi osallistua. Sinänsä tarinamuotoisia esityksiä on verkkonäyttelyissä useita, mutta kävijällä ei ole juuri vaikutusta niiden etenemiseen. Pikemminkin kysymys on siitä, missä järjestyksessä kävijä haluaa niihin tutustua.

Poikkeuksen tekevät kolme verkkonäyttelyä ovat iältään huomattavan uusia ja edustavat varsin vaativaa www-suunnittelua. Kahdessa on hyödynnetty flash-tekniikkaa ja Helsingin kaupunginmuseon Virma historiallisessa virtuaalikaupungissa käytetään VRML-ohjelmointikieltä.[34] Virman ajatuksena on ollut vuoden 1805 virtuaalikaupungin rakentaminen sellaiseksi, että käyttäjät voivat liikkua siellä avatarhahmoina ja tutustua kaupunkiin. Hahmot voivat myös keskustella keskenään.[35]

Aarre Espoossa on Espoon kaupunginmuseon lapsille suuntaama keskiaikainen seikkailupeli. Kävijöiden tehtävänä on auttaa päähenkilöä löytämään Espooseen kadonnut viinilusikka. Sama lusikka löytyi Espoon Muuralan arkeologisissa kaivauksissa vuonna 1995. Pelin edetessä käyttäjälle esitetään kysymyksiä, joihin vastaaminen vaikuttaa juonen kulkuun.[36]

Kauskilan kalmiston arvoitus on puolestaan verkkonäyttely, jossa kävijä asettuu arkeologin asemaan. Johdantotarinan jälkeen käyttäjän tulee läpäistä pienen arkeologin koe vastaamalla kysymyksiin ja sen jälkeen pääsee kaivaukselle. Työskentely kaivauksella tapahtuu lastan muotoista kursoria liikuttamalla ja naputtamalla hiiren nappia epäilyttävän näköisissä kohdissa. Kun jotain löytyy, käyttäjän tehtävänä on tunnistaa esine arkeologin työpöydällä ja viiden esineen löydyttyä laatia löydöistä sanomalehtiartikkeli. Sivuston toteutuksesta ovat vastanneet kaksi paikallista luokanopettajaa Etelä-Karjalan museon ja Museoviraston tuella.[37]

Temaattisia verkkonäyttelyitä ei ole toistaiseksi toteutettu kovinkaan montaa, mutta niiden määrä tulee varmasti lisääntymään. Kun käyttäjä pystyy itse vaikuttamaan ohjelman toimintaan, myös kiinnostus aihetta kohtaan kasvaa.[38]

[34] Virman käyttäminen edellyttää erillisen plug-in –tiedoston asentamista. Kyseinen laajennus ei ole vakiovarusteena uusimmissakaan selaimissa ja sen hankkiminen edellyttää myös rekisteröitymistä ohjelmaa valmistavan yrityksen tietokantaan. Kyseistä laajennusta on saatavana vain muutamille selaimille ja käyttöjärjestelmille.
[35] Virma – historiallinen virtuaalikaupunki, 27.2.2005 osoitteessa http://www.virtualhelsinki.net/museum/ ; Harju 2000, s. 10-11.
[36] Aarre Espoossa, 27.2.2005 osoitteessa http://weegee.espoo.fi/aarreespoossa/.
[37] Kauskilan kalmiston arvoitus, 27.2.2005 osoitteessa http://www.lappeenranta.fi/museot/Museo/peli/index.html.
[38] Museo oppimisympäristönä 2004, s. 115 ; Sartes 2003, s. 23.

Kuva 3. Aarre Espoossa -verkkonäyttelyn viehätys perustuu paljolti mukaansa tempaavaan tarinaan. Oppilas voi ohjata itse päähenkilöä ja annettujen vaihtoehtojen puitteissa vaikuttaa juonen kulkuun. Tarinan ohella voidaan opettaa keskiajan historiasta. Lähde: http://weegee.espoo.fi/aarreespoossa/ (27.2.2005).

2.1.4. Vapaasti etenevät verkkonäyttelyt

Vapaasti eteneviä verkkonäyttelyitä oli 11, siis 9 prosenttia kaikista verkkonäyttelyistä. Vapaasti etenevässä verkkonäyttelyssä kävijä voi lähestyä näyttelyn aineistoa vapaasti, haluamallaan tavalla. Toisin kuin muissa rakenteissa, käyttäjälle pyritään heti antamaan mahdollisimman täydellinen kuva näyttelyn sisällöstä ja mahdollisuudet siirtyä suoraan haluamaansa osaan. Vapaasti lähestyttävät verkkonäyttelyt jakautuvat kahteen ryhmään. Ensimmäisessä ryhmässä ovat sellaiset näyttelyt, joissa käyttäjälle näytetään heti etusivulla kaikki mahdolliset vaihtoehdot. Toisessa ryhmässä näyttely on niin laaja, että vapaa tutustuminen on edellyttänyt erityisten apuvälineiden rakentamista.

Tyypillinen ensimmäisen ryhmän edustaja on Lenin-museon toteuttama verkkonäyttely Lenin-postimerkeistä. Sivusto itsessään on hyvin yksinkertainen: Vasemmassa reunassa ovat pienet kuvat postimerkeistä, joita painamalla oikeaan reunaan tulee suurennos merkistä ja lisätietoa aiheeseen liittyen. Tällainen esitystapa soveltuu erinomaisesti pienehkön kokoelman esittelemiseen.[39]

Kun verkkopalveluilta vaaditaan yhä enemmän ja digitoituja kokoelmia halutaan siirtää Internetiin suuressa mittakaavassa, ei uudempien verkkonäyttelyn kaikkia teoksia pysty näyttämään yhdellä ruudulla. Oulun taidemuseon Omakuvagalleriassa on esimerkki kehittyneestä käyttöliittymästä, jonka avulla kokoelma voidaan esitellä siten, että käyttäjä näkee ensisilmäyksellä kaiken oleellisen. Kävijä voi valita taiteilijoiden omakuvia ja saada niistä lisätietoa ilman, että tuntisi poistuvansa päävalikosta.[40]

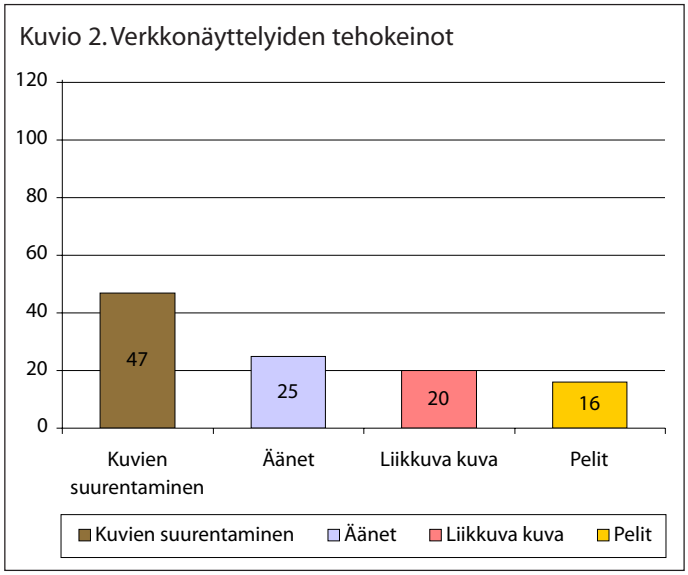
[39] Lenin-postimerkit, 27.2.2005 osoitteessa http://www.lenin.fi/uusi/soon/postimerkit/.
[40] Omakuvagalleria, 27.2.2005 osoitteessa http://www.oulu.ouka.fi/taidemuseo/omakuvagalleria/omakuvagalleria.html.

Kuva 4. Oulun taidemuseon Omakuvat -verkkonäyttelyn hallitseva elementti on ruudukko, jossa kaikki verkkonäyttelyn omakuvat on esitelty vuosikymmenien ja tekniikoiden risteyskohtiin jaoteltuina pisteinä. Viemällä kursorin pisteen päälle, saa teoksista lisätietoa. Lisäksi alavalikosta löytyy luettelo taiteilijoista, näiden kotipaikkakunnista ja hakukenttä. Jokaisen omakuvan yhteydessä saa lisätietoa sekä teoksesta että taiteilijasta, mutta syvemmälle linkit eivät enää johda. Lähde: http://www.oulu.ouka.fi/taidemuseo/omakuvagalleria/omakuvagalleria.html (27.2.2005)

2.2. MULTIMEDIAN MAHDOLLISUUDET

Verkkonäyttely ei ole verkkoon tehty näyttely siinä mielessä, että toteutus rajoittuisi samoihin esittämisen keinoihin, jotka museotiloissa ovat mahdollisia. Todellisten näyttelyiden ja verkkonäyttelyiden toteutustavat voivat olla hyvin erilaisia. Riippumatta siitä, minne näyttely tehdään, keskeisenä haasteena pidetään nykyisin elämyksellisyyttä. Tähän voidaan verkossa pyrkiä hyvin erilaisin keinoin. Verkko soveltuu erinomaisesti esimerkiksi pelien tai visailujen toteuttamiseen. Samoin liikkuvaa kuvaa ja ääntä hyödynnetään verkkonäyttelyissä aika ajoin. Verkkonäyttelyiden avulla voidaan myös esittää asioita, joiden kuvaaminen varsinaisessa näyttelytilassa olisi teknisesti tavattoman vaikeaa.

Verkkonäyttelyihin sisältyy lukemattomia teknisiä mahdollisuuksia, jotka tulevat www-teknologian kehittyessä varmasti monipuolistumaan. Pääpiirteissään vuonna 2004 saatavilla olevissa verkkonäyttelyissä keskeisiä toimintoja ovat kuvien tarkasteluun liittyvät tekniikat, äänen hyödyntäminen, liikkuva kuva, interaktiiviset pelit sekä ryhmä muita tekniikoita.



Kuviossa on esitetty eri tehokeinojen yleisyyttä suhteessa kaikkiin verkkonäyttelyihin. Aineistossa on yhteensä 121 verkkonäyttelyä. Lähde: Liite 1.

2.2.1. Kuvien suurentaminen

Kuvien suurentaminen on varsin tyypillinen tehokeino, jolla verkkonäyttelyn toimivuutta voidaan parantaa. Välttämättä kyse ei ole mistään edistysaskeleesta verrattuna reaalimaailman näyttelyihin, joissa esineitä ja kuvia voi aina tarkastella läheltä esimerkiksi kumartumalla. Suurentamisella on kuitenkin verkkonäyttelyn toimivuuden kannalta merkitystä silloin, kun esinettä ei normaalioloissa edes pääsisi katsomaan niin läheltä tai valitusta kulmasta. Vastaavasti liian pienet kuvat ja suurennusmahdollisuuden puuttuminen saattavat olla vakavia puutteita verkkonäyttelyn käytettävyyteen.

Suurennettavia kuvia[41] oli kaikkiaan 47 verkkonäyttelyssä, siis 39 prosentissa näyttelyistä. Sinänsä kuvien suurentaminen ei vielä kerro mitään siitä, ovatko kuvat riittävän kokoisia vai ei. On verkkonäyttelyitä, joiden kuvituksesta saa erinomaisesti selvää ilman mitään suurennustyökaluja – vastaavasti joissain näyttelyissä mukana olevasta suurennustyökalusta ei ole sanottavaa apua. Varsinkin iäkkäimmät verkkonäyttelyt on voitu suunnitella alhaiselle ruudun resoluutiolle, jolloin kuvat näyttävät uudempien tietokoneiden ruudulla kovin pieneltä.

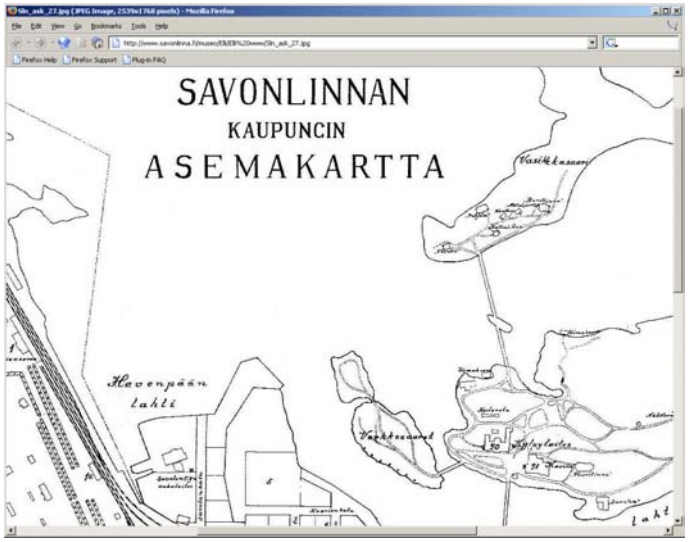
Pohjois-Karjalan museon perusnäyttelyyn pohjautuva Karjalan koko kuva -verkkonäyttelyssä kaikki kuvat ovat suurennettavia. Kuvien kuvatekstit ovat samat sekä verkkonäyttelyn kuvitetuilla tekstisivuilla että kuvasuurennosten yhteydessä. Osa kuvista suurenee samassa suhteessa, osassa tekstisivuille on rajattu kuvasta pieni osa ja kuvaa napsauttamalla näkee kuvan isompana ja kokonaan. Koska verkkografiikka ei ole kovinkaan tarkkaa, tällainen suurentaminen on usein tarpeellista. Hitaita modeemiyhteyksiä käyttävien kannalta on myös miellyttävää, ettei suuria kuvia tarvitse ladata kuin halutessaan.[42]

Kuvien suurentamisessa harvoin kuitenkaan päästään niin pitkälle, että verkossa oleva aineisto olisi lähelläkään painotuotteiden tarkkuuksia. Muutamissa verkkonäyttelyissä on kuitenkin kehitetty välineitä, joiden avulla kuvaa voidaan tutkia lähietäisyydeltä. Esimerkiksi Helinä Rautavaaran museon Helsinki-Opuwo-Helsinki -verkkonäyttelyssä voi tutkia sähköisen suurennuslasin avulla namibialaisen san-kansan kutomaa tekstiiliä. Lisäksi viemällä suurennuslasin sopivaan kohtaan kävijä pääsee kuuntelemaan kertomuksia, jotka liittyvät tekstiilin eri yksityiskohtiin.[43]

Uudempaa www-teknologiaa hyödyntävät myös panoraamat, joiden avulla voi tarkastella esimerkiksi maisemaa yhdestä pisteestä käsin. Panoraamaa oli hyödynnetty kaik-

[41] Suurennettavilla kuvilla tarkoitetaan tässä yhteydessä sellaisia kuvia, jotka ovat näyttelyssä jo kohtalaisen hyvin nähtävillä, mutta kävijä voi halutessaan tarkastella niitä yksityiskohtaisemmin. Jos kuvat ovat esimerkiksi pienellä näyttelyn avaussivulla ja sisäsivujen kuvat taas suurempia, en ole pitänyt tätä kuvien suurentamisena, koska avaussivun pienten kuvien ei ole edes tarkoitus kertoa oleellista sisältöä. Suurennettavissa kuvissa on tässä yhteydessä ajatus lisäpalvelusta, ei verkkonäyttelyn selailussa välttämättömästä toimenpiteestä.
[42] Karjalan koko kuva, 27.2.2005 osoitteessa http://www.jns.fi/museokoulu/kokokuva/index.html.
[43] Helsinki-Opuwo-Helsinki, 27.2.2005 osoitteessa http://www2.uiah.fi/~manttila/namibia/web/textile.html.

kiaan seitsemässä eri näyttelyssä. Kolmessa tapauksessa panoraama perustui historialliseen panoraamakuvaan, joka on vasta nykytekniikalla saatu kunnolla toimimaan. Kolmessa tapauksessa panoraamaa käytettiin kulttuuriympäristön kuvaamiseen. Seitsemäs tapaus oli museon sisätiloista.



Kuva 5. Linnankadun Elli -verkkonäyttelyssä suurennettavat kuvat ovat pääsääntöisesti painokelpoista laatua. Niitä voi tarkastella hyvinkin läheltä ja nokkela opettaja voi myös tulostaa ne oppimateriaaliksi tunnilleen. Kun tietoliikenneyhteydet ovat nopeutuneet, myös suurennetut kuvat ovat parantuneet. Lähde: http://www.savonlinna.fi/museo/Elli/Elli www/elli.htm (27.2.2005)

2.2.2. Ääni

Multi- tai monimedialla tarkoitetaan kokonaisuutta, jossa yhdistyvät useat mediat, kuten kuva, teksti tai ääni. Usein juuri ääni on näistä elementeistä se, jota käytetään verkkonäyttelyissä kaikkein vähiten. Tähän saattaa olla syynä sekin, että museoalan ihmiset ovat usein kuvataiteisiin suuntautuneita eikä äänimaailma ole heille välineenä niin tuttu. Kaikkiaan ääntä käytettiin 25 verkkonäyttelyssä, vain 21 prosentissa verkkonäyttelyistä. Ääni oli useimmiten joko musiikkia tai puhetta – harvoin samassa verkkonäyttelyssä hyödynnettiin molemmista tekijöistä koostuvia äänimaisemia.

Taustamusiikkia käytettiin muutamissa verkkonäyttelyissä. Esimerkiksi Suomen käsityön museon verkkonäyttelyssä Aikamatka käsityöhön soi taustalla musiikki. Näyttely kertoo erilaisten käsitöiden taitajista ja taustalla soivan kanteleen on varmasti ajateltu tuovan näyttelyyn historiallista ulottuvuutta. Hyvää ratkaisussa on se, että musiikin saa kytkettyä pois päältä.[44]

Postimuseon Tarinoita-verkkonäyttelyssä on verkkoversio museon henkilökohtaisesta opasjärjestelmästä, joka toimii museokävijälle lainattavissa kämmentietokoneissa. Postimuseon kävijä voi kämmentietokoneelta kuunnella Veeti Kallion lukemia opas-

[44] Aikamatka käsityöhön, 27.2.2005 osoitteessa http://www.craftmuseum.fi/verkkonlyt/skm/nayttelyt_fin/aikamatka/index.html.

kierroksia eri kielillä ja eripituisena. Erikoisuutena ovat rap-kierrokset, jotka on suunnattu kertomaan postin historiasta omalle kohderyhmälleen. Postimuseon johtaja Jari Karhu on luonnehtinut rap-kierroksia faktapohjaiseksi fiktioksi.[45]

> Rajamaasta tasavallaksi ei tapahtunut heti,
> koko Eurooppa teollisuuden narusta veti,
> myös siksi ihmiskunnal oli hirvee hoppu,
> tuli maailmansotakin mut sitte onneks sekin loppu.
>
> Tuhatkasisataluvun lopul kävi kaikki rivakasti,
> tuli sahoi tuli teitä, et oli päästy jo siihen asti,
> et toi tieto maailman kauppakylään tuntui kapealta,
> posti piti hoitaa yhä nopeammin pois alta.
>
> Suomeen tuli pankit, tsaari käski postimanifestin,
> vähä ennen ku Borbrikovi otti kenraalikuvernöörin pestin,
> sortokaudet alkoi, Venäjän ehdoist ei tykätty,
> ja oman maan Suomen aate tuli taas lykättyy.
>
> Gallen-Kallela surumerkin korteen hipas – vastustuskuvii esiin,
> jossa kakspäinen kotka Suomi-neidon lakikirjaa repii,
> Protestoitiin mut toteltiin vaik sitten kivulla,
> mut me suomalaiset selvittiin kaikest tiukalla sisulla.[46]

Puhetta ja äänitaltiointeja hyödynnettiin muutamissa muissakin verkkonäyttelyissä. Jos ääninäyte ei ole aito, nauhalle on voitu esimerkiksi lukea jokin historiallinen katkelma, jonka voi sitten kuunnella verkkonäyttelyn täydennyksenä. Harvoin puhe on kuitenkaan ensisijainen tapa tutustua näyttelyyn. Näin on kuitenkin G.A. Serlachius museon verkkonäyttelyssä Patruunan ilot ja surut. Näyttely perustuu seitsemään kohtaukseen, joissa eri-ikäinen patruuna kertoo liiketoimistaan. Mielenkiintoista tässä verkkonäyttelyssä on se, että koko aineisto on kuvitteellista – piirrokset ovat taitavan kuvittajan käsialaa ja suomenruotsalaisella aksentilla luetut puheet on kirjoitettu näyttelyä varten. Tekstiä ei ole lainkaan.[47]

Varsinaisia äänimaisemia verkkonäyttelyihin on toistaiseksi rakennettu verraten vähän. Muutamissa näyttelyissä on hyödynnetty interaktiivisia elementtejä siten, että esimerkiksi käyttäjän liikkuessa osiosta toiseen kaiuttimista kuuluu naksahdus tai jokin tunnisteääni. Pisimmälle äänimaailma on viety Kiasman Yöjuna-näyttelyn flash-versiossa, joka tuo mieleen virtuaalimuseon. Näyttelyn musiikki riippuu käyttäjän sijainnista ja tehosteäänet tiivistävät tunnelmaa esimerkiksi näyttelyn teoksia tarkasteltaessa lähempää. Yöjunassa musiikista on tullut osa näyttelykokemusta, joka vaikuttaa keskeisesti taiteen ja katsojan kohtaamiseen.[48]

[45] Tarinoita 27.2.2005 osoitteessa http://193.210.51.71/ ; Karhu 2003, s. 32-34.
[46] Tarinoita 27.2.2005 osoitteessa http://193.210.51.71/.
[47] Patruunan ilot ja surut, 27.2.2005 osoitteessa http://www.gaserlachius.fi/virtuaalimuseo/ilot.html.
[48] Yöjuna, 27.2.2005 osoitteessa http://www.kiasma.fi/www/viewresource.php?lang=fi&id=3JelMn9rLQjOa_Y9.

2.2.3. Liikkuva kuva

Liikkuva kuva on yksi multimedian elementeistä, jonka toteuttaminen näyttelytilassa on huomattavasti hankalampaa kuin verkossa. Verkossa keskeisin ongelma voi olla tiedostojen suuri koko ja hitaat tietoliikenneyhteydet, mutta teknisesti liikkuva kuva on verrattavissa paikallaan pysyvään. Luonnollisesti videokuvan tai animaatioiden tuottaminen on vaativaa ja kallista, vaikka tavallisilla digitaalikameroillakin voi nykyään jo kuvata videota. Luultavasti videokuvan tuottamiseen liittyvät vaikeudet ja vähäinen hyödyntäminen perinteisissä museonäyttelyissä ovat syynä siihen, että vain 20 tutkimassani verkkonäyttelyissä oli liikkuvaa kuvaa.

Käytetty liikkuva kuva voidaan jakaa karkeasti kahtia animaatioihin ja videoihin. Videokuvaa oli käytetty vain seitsemässä verkkonäyttelyssä ja näistä vain kahdessa video oli varustettu äänellä. Esimerkiksi Kuopion taidemuseon verkkonäyttely Juho Rissanen – taiteilija Kuopiosta sisältää 45 sekunnin videon taiteilijasta esittelemässä teoksiaan pihalla. Video perustuu 50-luvulla tehtyyn elokuvaan, kuva on suttuinen, ääntä ei ole eikä videon avulla saa juuri minkäänlaista käsitystä taiteilija Rissasesta.[49] Video on myös erittäin hidas ladata: kahdesta vaihtoehdosta pienempi QuickTime-tiedosto on sekin 3,1 MB:tä[50], mikä tarkoittaa laajakaistayhteydellä alle minuutin latausaikaa mutta nopealla modeemilla jo kahdeksaa minuuttia.

Animaation selvänä etuna onkin sen parempi ladattavuus. Vaikka animaatiossa ei varmasti pysty antamaan yhtä autenttista informaatiota, asiat voidaan pakata tiiviimpiin tiedostoihin. Animaatioita voidaan myös käyttää pieninä tehokeinoina, vaikka varsinainen esitys etenisi tekstin ja kuvien voimien. Pohjois-Pohjanmaan museota esittelevässä verkkonäyttelyssä piirretty laivakoira ilmestyy aika ajoin sivun alareunaan ja esimerkiksi tervakaupasta kertovaa sivua avatessa tokaisee ”Joo, tervan tuoksu se on parasta parfyymia, sano entinen mies kun tynnyriin putosi.”[51] Kolmessa temaattisesti etenevässä verkkonäyttelyssä puolestaan koko verkkonäyttely perustui animaatioon, jonka etenemiseen kävijä sai vielä vaikuttaa.

Videokuvaa ja käsiteltyä animaatiota on yhdistetty Helsingin kaupunginmuseon Vartiokylän linnavuori -verkkonäyttelyssä. Linnavuoren ympäri kiertäneestä helikopterista on lasermitattu pinnanmuotoja, joihin kaupunginmuseon tutkijat ovat liittäneet arkeologisten tutkimusten tuloksia. Esityksen avulla linnavuoren näkee täysin uudesta näkökulmasta. Liikkuva kuva ei näyttäisi useimmissa tapauksissa tuovan verkkonäytte-

[49] Juho Rissanen – taiteilija Kuopiosta, 27.2.2005 osoitteessa http://www2.kulttuuripolku.net/rissanen/.
[50] MB tarkoittaa megatavua. Digitoidun tiedon määrä ilmaistaa tavuina: yksi tavu koostuu 8 binääriluvusta eli bitistä, joiden avulla voidaan esittää numeroarvot 0-255. Yleisesti tavuun tallennetaan yksi kirjainmerkki tai tavuja yhdistelemällä voidaan ilmaista erilaisia merkkejä. Kilotavussa (kB) on 1024 tavua, mikä vastaa vajaata tekstiliuskaa. Megatavussa (MB) on 1024 x 1024 tavua.
[51] Pohjois-Pohjanmaan museon perusnäyttely verkossa, 27.2.2005 osoitteessa http://oulu.ouka.fi/ppm/multimedia/index.htm.

lyihin uusia sisällöllisiä näkökulmia, mutta Vartiokylän linnavuori on selvä osoitus sen käyttökelpoisuudesta.[52]

2.2.4. Pelit

Pelit ja tietovisailut ovat verkossa helposti toteutettavia ja niitä esiintyy hyvin erilaisilla sivustoilla. Verkkonäyttelyihin pelit tuovat mukanaan interaktiivisen ulottuvuuden ja toisaalta tehostavat näyttelyiden opetuskäyttöä. Näyttelyn päättävän tietovisan ajatellaan antavan mahdollisuuden ikään kuin tarkistaa, onko näyttelyyn tutustuttu huolellisesti. Tutkimissani verkkonäyttelyissä kaikkiaan kuudessatoista oli jokin peli tai visailu. Näistä tosin seitsemän oli Espoon kaupunginmuseon tuottamia näyttelyitä. Aarre Espoossa -verkkonäyttelyä lukuun ottamatta niissä kaikissa tekstiä ja kuvaa yhdistelevä näyttely päättyy pienimuotoiseen testiin. Testeissä on parisenkymmentä kysymystä, joihin pitää valita oikea vastaus kolmesta. Kysymykset ovat hyvin mekaanisia.[53]

Selvästi pelillisimpiä olivat kolme temaattisesti etenevää näyttelyä: Kauskilan kalmiston arvoitus, Aarre Espoossa sekä Virma – historiallinen virtuaalikaupunki. Myös Oulun taidemuseon Taidesampo rakentui oppilaiden verkossa tehtävän kuvaraadin ja pienten pelien varaan – tekstiä näyttelyssä on hyvin vähän. Lisäksi neljässä verkkonäyttelyssä oli yhtenä osiona samantapainen tietovisa kuin Espoon kaupunginmuseon näyttelyissä, vaikka toteutustavoissa ja kysymyksissä oli hieman eroavaisuuksia. Pohjois-Pohjanmaan museota esittelevässä verkkonäyttelyssä testissä pitää tunnistaa merimiessanastoa yhdistämällä kuusi sanaa oikeaan merkitysyhteyteen. Sanoja ei kerrota itse näyttelyssä vaan oikeaan tulokseen päästään yrityksen ja erehdyksen kautta.[54]

Pelilliset elementit ovat verkkonäyttelyissä yllättävän harvinaisia. Niitä on täysimääräisesti toteutettu ainoastaan temaattisesti etenevissä näyttelyissä, jotka rakentuvat kokonaan pelillisen vuorovaikutuksen varaan. On itse asiassa melko erikoista, että pelattavia osioita ei ole juurikaan haluttu yhdistää faktapitoisiin verkkonäyttelyihin. Vanhalinnan arkeologiapolun verkkoversiossa ja Pirkanmaan teollisuushistoriaa esittelevässä Akseli-verkkonäyttelykokonaisuudessa pelilliset osiot oli kuitenkin sijoitettu faktaosioiden lomaan. Arkeologiapolun tehtävät muistuttavat enemmän tietokilpailuja, mutta Akselissa on varsin monipuolisia alipelejä. Toiminnallisimmassa pelissä tehtävänä on muun muassa sammuttaa kuusvooninkisen tulipalo, paloruiskua ohjataan hiiren avulla.[55]

[52] Vartiokylän linnavuori, 27.2.2005 osoitteessa http://www.hel.fi/kaumuseo/linnavuori/index.html.
[53] Espoon kaupunginmuseon verkkonäyttelyt 27.2.2005 osoitteessa http://weegee.espoo.fi/sivu.asp?path=8435;8484;8860;9607;11015;11083 ; Långvik-Huomo 2000, 17.
[54] Taidesampo, 27.2.2005 osoitteessa http://www.oulu.ouka.fi/taidemuseo/omakuvagalleria/omakuvagalleria.html ; Pohjois-Pohjanmaan museon perusnäyttely verkossa, 27.2.2005 osoitteessa http://oulu.ouka.fi/ppm/multimedia/index.htm.
[55] Vanhalinnan arkeologiapolku, 27.2.2005 osoitteessa http://vanhalinna.utu.fi/arkeologia/flash.htm ; Akseli - Pirkanmaan teollisuushistoriaa, 27.2.2005 osoitteessa http://inter2.tampere.fi/tehdas/akseli/

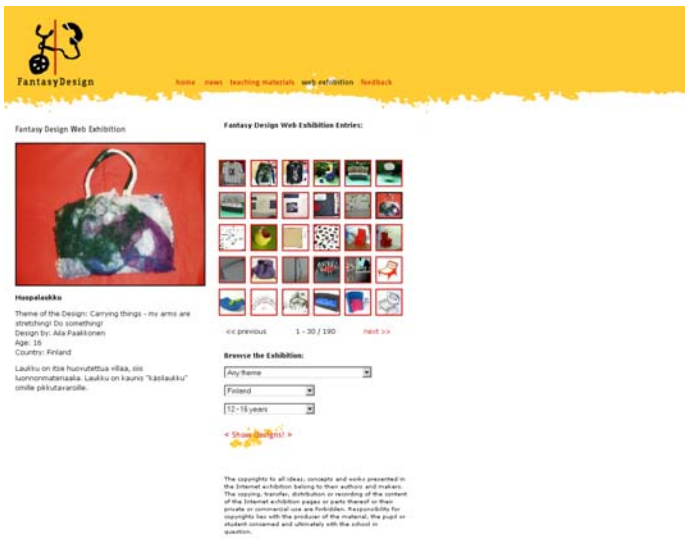
Näitä muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta näyttelyn täytyy olla kokonaan kuvitteellinen, jotta siihen on liitetty pelillisyyttä. Keskeisen poikkeuksen muodostavat tietovisat, joiden tarkoituksena on pitkälti tarkistaa tekstiä lukemalla opittuja taitoja. Niissä pysytään tiukasti asiassa ja alleviivattuna tarkoituksena näyttäisi olevan faktatiedon oppiminen.

2.2.5. Muut verkon tehokeinot

Kuvien, äänen ja liikkuvan kuvan lisäksi verkko mahdollistaa erilaisia vuorovaikutteisia ratkaisuja, joiden avulla käyttäjä voi vaikuttaa näyttelyn sisältöön. Viidessä näyttelyssä kävijä saattoi osallistua näyttelyn rakentamiseen omalla panoksellaan: kahdessa näyttelyssä oli mahdollista tallettaa muistojaan, yhdessä oli vieraskirja, Oulun taidemuseon Taidesammon kuvaraati säästää äänestystulokset ja Designmuseon Fantasy perustuu oppilaiden tallentamiin teoksiin. Haku-toiminto oli kaikkiaan neljässä verkkonäyttelyssä ja kahdesta näyttelystä saattoi lähettää sähköpostikortteja.[56]

Espoon kaupunginmuseon julkaisema Tapiola 50 – arkkitehtuuria, taidetta ja tarinoita on verkkonäyttelyiden teknisiä ominaisuuksia tarkasteltaessa omaa luokkaansa. Näyttelyssä on esimerkiksi 20 eri puolilta Tapiolaa otettua panoraamakuvaa, joita voi sekä suurentaa että siirtyä panoraaman kuvauspisteestä toiseen. Lisäksi verkkonäyttelyssä on monipuoliset suurennettavat kartat, joihin on merkitty niin panoraamat, arkkitehtuurikohteet kuin julkiset taideteoksetkin. Lisäksi perinteisempää sisältöä: tekstiä, kuvia ja ääntä on runsaasti. Tapiola 50 on verkkonäyttely, joka yhdistää eri mediaelementtejä ja antaa käyttäjälle mahdollisuuden liikkua luontevasti osiosta tai esitystavasta toiseen. Näyttely saikin keväällä 2004 kaksi kunniamainintaa digimedia-alan vuosittain järjestettävässä Grand One -kilpailussa.[57]

[56] Liite 1.
[57] Tapiola 50 – arkkitehtuuria, taidetta ja tarinoita, 27.2.2005 osoitteessa http://www.weegee.espoo.fi/tapiola50/ ; Grand One kilpailun voittajat 18.4.2004 osoitteessa http://www.rekaksois.com/grandone/voittajat.html.



Kuva 6. Fantasy Design -verkkosivusto on osa laajaa EU-hanketta, jota suomalainen Design-museo koordinoi. Verkkosivusto on yksi osa muotoilukasvatus-hankkeesta, joka sisältää muun muassa työpajavierailuja, opettajan-koulutusta ja kansainvälisen kiertonäyttelyn. Hankkeen verkko-näyttelyssä eri maiden oppilaat voivat tutustua toistensa teoksiin ja tallettaa sinne omiaan. Lähde: http://www.fantasydesign.org/web_exhibition/ (27.2.2005)

2.3. SISÄLLÖN JA TEKNIIKAN VIETÄVÄNÄ

Verkkonäyttelyt ovat muutamassa vuodessa kehittyneet seuraten Internetin räjähdysmäistä kasvua. Kun teknologia on kehittynyt ja verkon käyttö lisääntynyt, myös museot ovat joutuneet reagoimaan. Kehitys on ollut usein niin kiivastempoista, että monet ideat ovat vanhentuneet ennen kuin niitä on ehditty edes toteuttaa. Lasten ja nuorten tietokoneajasta kilpailevat ohjelmistojätit pysyvät tulevaisuudessakin teknisissä ratkaisuissa museoiden edellä, mutta museoiden mahdollisuudet voi paikantaa kiinnostaviin ja aitoihin sisältöihin.[58]

Ari Alamäki ja Jussi Luukkonen vertaavat digitaalisuutta uneen – paljolti riippuu nukkujasta, onko kyse painajaisesta vai herkullisesta seikkailusta. Sinänsä digitaalisuus ei heidän mielestään tuokaan mitään uutta, mutta se mahdollistaa uusia valintoja. Tähän mennessä miltei kaikki valinnat on kuitenkin tehty teknologian ehdoilla. Mutta teknologia on vain väline ja merkityksellistä olisi se, miten tätä välinettä käytetään.[59]

Internetin yleistyminen on muuttanut museoammattilaisten suhtautumista verkkoon, näin kävi myös omalla kohdallani. Vielä vuonna 2002 kuvasin Suomen Tammen lehdessä Internetiin rakennettavia opetussivustoja hieman torjuvasti ylimääräisinä palveluina, joissa museon perusolemus ei voinut toteutua. Vuotta myöhemmin kannustin jo rohkeasti hyödyntämään museoiden verkkonäyttelyitä, vaikka ne eivät mielestäni voineetkaan korvata varsinaista museokäyntiä. Keväällä 2004 Historian ja yhteiskuntaopin opettajien liiton HYOL ry:n Kleio-lehdessä kirjoitin yhä, että verkkonäyttelyt eivät voi korvata perinteistä museotoimintaa, mutta katsoin niiden kuitenkin aiheuttavan muutospaineita totutuille toimintatavoille.[60]

[58] Museo oppimisympäristönä 2004, s. 157, 165 ; Karhu 2003, s. 32-33.
[59] Alamäki & Luukkonen 2002, s. 120.
[60] Kallio 2002, s. 11 ; Kallio 2003b, s. 34 ; Kallio 2004, s. 28.

Varauksellinen tai kriittinen suhtautuminen verkkosisältöihin ei ole tietenkään katteetonta. Verkkonäyttelyiden vajaan vuosikymmenen mittaista historiaa tarkastellessa voi huomata, miten tekninen näppäryys ja sisällölliset tavoitteet ovat aika ajoin lyöneet toisiaan korville. Onnistuneimmissa verkkonäyttelyissä tekninen, sisällöllinen ja pedagoginen näkökulma yhdistyvät, mutta valitettavan usein kokonaisuus ei ole kovinkaan tasapainoinen.[61]

2.3.1. Neljä kehitysvaihetta

Verkko-oppimateriaalin suunnittelussa, laadinnassa ja toteutuksessa on ollut havaittavissa ainakin neljä erilaista kehitysvaihetta. Seppo Tellan hahmottelemia kehitysvaiheita voi tarkastella myös verkkonäyttelyiden lyhyen historian valossa.[62]

Ensimmäisessä innostuksessa ajateltiin, että on mielekästä siirtää kaikki mahdollinen oppimateriaali verkkoon sellaisenaan. Varsin pian kuitenkin huomattiin, ettei sama materiaali, mikä toimii muualla, toimikaan verkossa. Verkkonäyttelyiden osalta tämä vaihe ei noussut näin hallitsevaksi, koska museot eivät suinkaan halunneet tai edes voineet siirtää kaikkea materiaaliaan verkkoon – kenties pelättiin, että verkossa oleva aineisto vähentäisi tutustumista varsinaisiin museonäyttelyihin. Kokoelmien digitoiminen on myös arvioitu niin valtavaksi urakaksi, että se valmistuu vasta kymmenien vuosien päästä. Museoiden verkkosivut tarjosivatkin aluksi perustietoa palveluista, aukioloajoista ja näyttelyistä.[63]

Toista vaihetta luonnehti tekninen hurmio. Verkkoon haluttiin laatia jotain uutta ja siihen lisättiin kaikkia niitä tehokeinoja, joita oli mahdollista käyttää. Tyypillisiä olivat vilkkuvat tehosteet, räikeät värit ja persoonalliset kirjasinmuodot. Museon toisen polven kotisivuilla sisältö ei ollut enää suoraan alisteinen museon seinien sisäpuolella tapahtuville toiminnoille. Verkossa voitiin kokeilla aivan uudenlaisia museotoiminnan muotoja, kuten verkkonäyttelyitä.[64]

Kolmannessa ja nykyisessä vaiheessa verkko-oppimateriaalin tuotannossa on jalansijaa alkanut saada ajatus, että vähemmän on enemmän. Verkkomateriaali nähdään vain yhtenä osana monimuoto-opetusta. Neljännessä vaiheessa korostuu peliohjelmien tapaan narratiivisuus ja suuret kertomukset ovat palanneet postmodernin ajattelutavan tilalle. Molemmat ajatukset on selvästi havaittavissa varsinkin uudemmissa verkkonäyttelyissä.[65]

[61] Meisalo & Sutinen & Tarhio 2003, s. 241-242.
[62] Tella [et al.] 2001, s. 107.
[63] Tella [et al.] 2001, s. 107 ; Vallisaari 2003, s. 22.
[64] Tella [et al.] 2001, s. 107 ; Vallisaari 2003, s. 22-25 ; Haapalainen 1999, s. 7-8.
[65] Tella [et al.] 2001, s. 108.

2.3.2. Uuden tekniikan unohtaminen

Museoiden verkkonäyttelyt ovat usein syntyneet kotisivujen laajentamisen myötä. Sivuille on haluttu enemmän sisältöä kuin tavanomaista tiedonvälitystä esimerkiksi aukioloajoista. Sanna Järvisen mukaan suurta osaa verkkonäyttelyistä tulisi kutsua digitaalisiksi julkaisuiksi erotuksena verkkonäyttelyistä, jotka ovat valikoiduista teoksista koostuvia elämyksellisiä näyttelykokonaisuuksia. Tässä tutkimuksessa olen rajannut verkkonäyttelyn käsitteen avarakatseisemmin kuin Järvinen, mutta on kiinnostavaa tarkastella, millä tavoin museoiden verkkonäyttelyt eivät täytä Järvisen asettamia kriteerejä.[66]

Selvimmin digitaalisen julkaisun määritelmää vastaavat ne verkkonäyttelyt, jotka rakentuvat yhden pitkän tekstin varaan. Usein tämä teksti on jaettu muutamalle sivulle, joiden välillä liikutaan seuraava-edellinen -linkkien avulla. Tällaiset tekstit ovat museoissa tyypillisesti alaa tuntevan tutkijan kirjoittamia, eikä hänellä ole välttämättä ollut mitään käsitystä verkkokirjoittamisesta työskennellessään. Teksti on luultavasti siirtynyt sellaisenaan tutkijalta sivujen koodaajalle ja verkkoon. Kuvaavaa on, että monissa tapauksissa kuvat tuntuvat jälkikäteen lisätyiltä.[67]

Tekstin tyylilaji voi olla hyvinkin erilainen ja silti antaa vaikutelman, että kyseessä on ennemmin digitaaliseen muotoon siirretty julkaisu kuin verkkonäyttely. Postimuseon Keräilyn ihanuus ja hulluus näyttely koostuu keräilijöiden lyhyistä haastatteluista, jotka antavat varsin aikakauslehtimäisen tunnelman. Etelä-Karjalan esihistoriaa esittelevässä verkkonäyttelyssä on puolestaan haettu ulkoasua, joka muistuttaisi kirjan taittoa leipä- ja kuvateksteineen. Alvar Aalto -museon Tuolit-näyttelyssä on tuolien lisäksi yksi tieteellinen artikkeli, jonka alaviitteet seuraavat tekstin etenemistä ja sivistysanoja napsauttamalla niiden selitykset aukeavat pieniin ponnahdusikkunoihin. Tuolit on hyvä esimerkki siitä, miten tieteellinen artikkeli voidaan sovittaa verkkoympäristöön, mutta näyttelytoiminnan kanssa sillä ei ole mitään tekemistä – eihän pienoistutkielmia paineta museonäyttelyidenkään seinäpaneeleihin.[68]

Verkkonäyttelyn ja digitaalisen julkaisun välinen raja on veteen piirretty. Museovirasto esittelee restaurointitoimintaansa viimeisen kymmenen vuoden ajalta verkossa. Museovirasto restauroi on julkaistu sekä kirjana että sähköisenä versiona, jota tekijät kutsuvat verkkojulkaisuksi. Tekstivoittoinen sisältö ja kuvien käyttö kirjakuvituksen tapaan kertovat hyvin siitä, että kyseessä on selvästikin Järvisen tarkoittama digitaalinen julkai-

[66] Järvinen 2003, s. 26-27.
[67] Neal & Van Wormer 2004 ; Katso esim. Kadunnimet – kaupungin muisti! 27.2.2005 osoitteessa http://www.pori.fi/smu/katunimi.htm ; Sinirististä 1918 suveen 1939 27.2.2005 osoitteessa http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/1918-1939/verkkonayttely/index.html
[68] Keräilyn ihanuus ja hulluus 27.2.2005 osoitteessa http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/kih/index.htm ; Etelä-Karjalan esihistoriaa ja muinaisjäännöksiä 27.2.2005 osoitteessa http://www.lappeenranta.fi/museot/museo/index.html ; Tuolit 27.2.2005 osoitteessa http://www.alvaraalto.fi/alvar/design/tuoli/index.htm.

su. Olen kuitenkin ottanut sivuston tästä huolimatta mukaan tutkimukseen, koska se on toteutukseltaan hyvin lähellä monia verkkonäyttelyitä, vaikka onkin alun perin ilmestynyt painettuna.[69]

Toinen mielenkiintoinen esimerkki tästä on Helsingin yliopistomuseon tekemä Yrjö Lintunen – yliopiston dokumentaatiokuvaaja -verkkonäyttely. Kokonaisuus rakentuu Lintusen vuonna 1952 ilmestynyttä Alma Mater -kirjaa varten ottamien valokuvien varaan. Näyttelyssä on huomioitu samoja aihepiirejä kuin kyseisessä julkaisussa, mutta mukaan on otettu myös kuvia, joita ei kirjassa ollut. Lisäksi kuvateksteissä on vertailtu vuoden 1952 yliopistoa tähän päivään ja mainittu kuvissa esiintyvien henkilöiden elinvuodet. Tavallaan kyseessä on korjattu painos samasta teoksesta, mutta kuitenkin se täyttää tietyt verkkonäyttelyn perusedellytykset: pääosassa ovat valikoidut, näyttelyn teemaan liittyvät teokset.[70]

2.3.3. Erilaisia lähestymistapoja

Verkon katsotaan antavan mahdollisuuksia useisiin erilaisiin lähestymistapoihin. Samaan aineistoon voidaan avata useita eri näkökulmia käyttäjän toiveista riippuen. Käytännössä kuitenkin museot rajoittuvat usein tarjoamaan vain erilaisia kieliversioita. Hyvinkin monimutkaisten oppimispolkujen ja personoitujen näkymien rakentaminen olisi teknisesti täysin mahdollista.[71]

Erilaisten lähestymis- tai käsittelytapojen hyödyntämiseen ei kuitenkaan tarvitse liittyä käyttäjien tunnistamista. Voidaan hyvin ajatella, että verkkonäyttelyn osiot soveltuvat erilaisille käyttäjille ja ne sisältävät vaihtoehtoisia lähestymistapoja. David T. Schaller ja Steven Allison-Bunnell ovat hahmotelleet, millaisia lähestymistapoja[72] museoiden verkko-opetuspalveluissa voisi käyttää.[73]

Narratiivista lähestymistapaa on hyödynnetty myös suomalaisissa verkkonäyttelyissä. Schallerin ja Allison-Bunnellin jaottelussa eksoottisimmalta kuulostaa numeraalinen lähestyminen, jossa käyttäjät reagoivat lukuihin, tilastoihin, matemaattisiin malleihin tai musiikin rytmiin. Looginen lähestymistapa voi tarkoittaa väittämien, päätelmien, juonikuvioiden tai syy-seuraussuhteiden hyödyntämistä ja eksistentiaalinen lähestymistapa perustuu suuriin kysymyksiin. Suomalaisten museoiden verkkonäyttelyissä ei ole toistaiseksi tartuttu numeraalisen eikä juurikaan loogisen lähestymistavan mahdollisuuksiin.[74]

[69] Museovirasto restauroi 27.2.2005 osoitteessa http://museovirastorestauroi.nba.fi/.
[70] Yrjö Lintunen – yliopiston dokumentaatiokuvaaja 27.2.2005 osoitteessa http://www.museo.helsinki.fi/Lintunen.htm.
[71] Karhu 2003, s. 29-30 ; Alamäki & Luukkonen 2002, s. 108-109.
[72] engl. entry points.
[73] Schaller & Allison-Bunnell 2003.
[74] Schaller & Allison-Bunnell 2003. Narratiivisesta esitystavasta katso esim. Aarre Espoossa, 27.2.2005 osoitteessa http://weegee.espoo.fi/aarreespoossa/.

Esteettinen lähestymistapa ei välttämättä liity Schallerin ja Allison-Bunnellin mukaan kuvataiteisiin tai musiikkiin. Lähestymistapaa voidaan hyödyntää myös esiteltäessä vaikkapa ekosysteemin harmonisuutta tai rakennettua kulttuuriympäristöä. Kokeileva lähestymistapa tarkoittaisi museossa erilaisia tekemällä oppimisen -menetelmiä, mutta verkkoon voidaan rakentaa simulaatioita, luovaa työskentelyä tai tarjoilla virtuaalikokemuksia. Lähestymistapana voi olla myös ihmisten välinen vuorovaikutus, joka voi perustua niin yhteistoiminnallisuuteen, väittelyyn kuin roolipelaamiseen. Monessa kotimaisessa verkkonäyttelyissä esteettisyys on läsnä, mutta sen tarkoituksellista hyödyntämistä oppimisen välineenä ei ole juuri käytetty. Kokeileva lähestymistapa on varmasti yleistymässä, kuten vuorovaikutuksellinenkin – vaikka molemmista on hyvin vähän esimerkkejä. Ylipäätään voi sanoa, että suomalaiset verkkonäyttelyt hyödyntävät varsin pientä osaa Schallerin ja Allison-Bunnellin hahmottelemien lähestymistapojen mahdollisuuksista.[75]

2.4. TULEVAISUUDEN TEKNOLOGIOITA

Museoiden verkkopalveluiden arviointia vaikeuttaa se, että ne ovat jatkuvassa muutoksessa. Vanhimmat sivustot tuntuvat tämän päivän näkökulmasta auttamatta vanhentuneilta, mutta samalla tavalla käy myös uusille ja nyt hienoina pidetyille sivustoille. Riikka Haapalaisen mukaan onnistuminen verkkonäyttelyiden tuottamisessa liittyy siihen, pyritäänkö verkkonäyttelyissä toteuttamaan perinteistä museopedagogiikkaa uusin keinoin vai kokonaan uudenlaista verkkopedagogiikkaa. Mutta mitä ovat uusi ja vanha?[76]

Vanhakantaisen tai modernin verkkonäyttelyn tunnistaminen voi osoittautua vaikeaksi. Esimerkiksi Tiina Tuulasvaara-Kaleva kirjoittaa museotyön kehitystä pohtineessa Osma 2003 -vuosikirjassa, miten verkon toiminta kiehtoi Vapriikin työntekijöitä Tampereella 1990-luvun puolivälissä. Tuulasvaara-Kaleva kertoo heidän tehneen museon ensimmäisille verkkosivuille kuvallisen retken 1900-luvun alun Hämeenkadulle. Hämeenkatu silloin ennen -verkkonäyttely tuntuu kahdeksan vuoden jälkeen auttamatta vanhentuneelta, perinteiseltä ja yksinkertaiselta. Mutta oliko se sitä vuonna 1996 – tuskin, koska hyvät kokemukset vain innostivat museon työntekijöitä kehittämään uusia verkkonäyttelyitä.[77]

Verkkonäyttelyn uudenaikaisuutta on tuskallista arvioida, jos arviointikriteerit kehittyvät nopeammin kuin näyttelyt. Toisaalta samalla kun verkkonäyttelyiden määrä jat-

[75] Schaller & Allison-Bunnell 2003. Kokeilevasta esitystavasta katso esim. Kauskilan kalmiston arvoitus 27.2.2005 osoitteessa http://www.lappeenranta.fi/museot/Museo/peli/index.html. Vuorovaikutuksellisesta esitystavasta katso esim. Virma. Historiallinen virtuaalikaupunki 27.2.2005 osoitteessa http://www.virtualhelsinki.net/museum/index.html.
[76] Haapalainen 1999, s. 7 ; Haapalainen 2003, s. 25.
[77] Tuulasvaara-Kaleva 2003, s. 19 ; Hämeenkatu silloin ennen 27.2.2005 osoitteessa http://www.tampere.fi/vapriikki/nayttely/katu/index.htm.

kuvasti kasvaa ja aika kuluu, vanhimmat näyttelyt pystyy suhteuttamaan ilmestymisaikaansa, jossa tietokoneissa saatettiin esimerkiksi käyttää toivottoman hitaita modeemiyhteyksiä, Windows 95 oli kehittynein käyttöjärjestelmä ja Netscapen 3.x. versiot selainteknologian aallonharjalla. Tästä näkökulmasta tarkasteltuna vanhimmista verkkonäyttelyistä alkaakin löytyä klassikoita, jotka ovat pystyneet säilyttämään viehätyksensä teknisen lumovoiman kadottua. Hämeenkatu silloin ennen on uskoakseni yksi näistä aikanaan onnistuneista verkkonäyttelyistä.

Taidemuseoiden toimintamahdollisuuksia verkossa tutkineen Anna-Maija Issakaisen mukaan taidemuseot ovat nopeasti omaksuneet tietokonemedian käytön museopedagogian osaksi. Tämä on luonnollista jatkoa niin multivisio-ohjelmille kuin ääninauhureillekin. Taidemuseot ovat aina ottaneet käyttöönsä uusia mediaalisia innovaatioita havainnollistamisen välineiksi, mutta Issakaisen mielestä taidesisältö ja sen välittäminen on kokenut huomattavasti vähäisempiä muutoksia kuin käytössä oleva teknologia. Multimediatuotteet ovat taidekirjojen ja painoviestinnän perillisiä, mikä näyttäisi ainakin toistaiseksi pitävän hyvin paikkansa myös tutkimieni verkkonäyttelyiden valossa.[78]

Taideteollisen korkeakoulun Arttu!-lehdessä Issakainen kiteyttää tutkimuksensa tuloksena, että ”tietoverkot eivät vielä kykene välittämään oppilaille tärkeää tilallista ja alallista, kokonaisvaltaista elämystä”. Näin asetettuna keskeinen kysymys kuuluukin, koska verkkoteknologinen kehitys mahdollistaa museokäyntiä vastaavan kokemuksen. Mielestäni olisi oleellisempaa pohtia sitä, tulisiko verkon välityksellä tarjota kokonaan toisenlaisia kokemuksia kuin fyysisessä museossa. Näihin aihepiireihin pureudun tarkemmin seuraavassa, Verkkonäyttely ja oppiminen -pääluvussa.[79]

Verkkonäyttelyiden teknisistä kehityssuunnista tällä hetkellä vahvimmin vaikuttaa siirtyminen tiedon välittämisestä oppimisympäristöjen rakentamiseen. Tiedon välittämistä voidaan tehostaa erilaisilla tehokeinoilla, kuten äänillä, animaatioilla tai hakumoottoreilla. Verkkonäyttelyiden hahmottaminen oppimisympäristöinä asettaa tällaiset tehosteet alisteiseen asemaan. Oleellista on tällöin rakentaa sellaisia työkaluja, joiden käytön mahdollisuuksista päättävät oppilaat, eivät museopedagogit. Ongelmalähtöiset pelit, simulaatiot ja työkaluohjelmat antavat oppilaille mahdollisuuden rakentaa omaa ajatteluaan aivan toisella tavalla kuin tiedonsiirtoon keskittyvä teknologia.[80]

Verkkonäyttelyiden pelillisyys näyttäisi olevan kehityssuunta, johon Suomessakin ollaan menossa. Samalla kun halutaan välttää tekstipitoisia ja lineaarisia verkkonäyttelyitä, vaarana on rakentaa hauskoja opetuspalveluita, jotka eivät olekaan enää

[78] Issakainen 2004, s. 113-114.
[79] Arttu! 2/2004, s. 45.
[80] Sumption 2001.

kasvattavia. Lisa Neal ja Kim van Wormer käyttivät Museums and the Web konferenssissa vuonna 2004 pitämässään esitelmässä esimerkkinä yhdysvaltalaista uudisraivaajien historiasta kertovaa sivustoa, jossa oppilaat pääsivät ampumaan biisoneja preerialla. Se, että oppilaat viihtyvät, ei takaa kuitenkaan oppimista. Hyvin tehty peli voi toimia onnistuneena opetuksen välineenä, jos se johtaa syvempään ymmärrykseen pelissä tehtävien valintojen monimutkaisuudesta, esittelee opittavan ajanjakson kontekstin ja on tietysti samalla hauska. Museoiden verkkopelit ottavat Suomessa nyt ensiaskeleitaan, joten hauskuuden ja opetuksen välistä problematiikkaa ei ole meillä vielä jouduttu juuri pohtimaan.[81]

[81] Neal & Van Wormer 2004.

3. Verkkonäyttely ja oppiminen

Joskus verkkonäyttelyistä ajatellaan, että ne voisivat korvata tai jopa kilpailla varsinaisen museotoiminnan kanssa. Verkkonäyttely on kuitenkin irrallinen tuote, joka toimii vain omilla ehdoillaan. Verkkonäyttelyt varmasti aiheuttavat muutospaineita tavalliselle museotoiminnalle, mutta kaikkea ei voi tulevaisuudessakaan toteuttaa multimedian keinoin. Opettajan kannalta kysymys ei siis liioin ole siitä, meneekö oppilaiden kanssa museoon vai tutustuuko aiheeseen verkossa – molemmilla menetelmillä on omat vahvuutensa.[82]

Museopedagogiikan näkökulmasta kiinnostava kysymys kuuluukin, millä tavalla museo-opetus verkossa sitten eroaa perinteisestä opetustoiminnasta. Oppiminen verkossa on toki erilaista kuin luokkahuoneessa tai museokäynnillä, mutta verkko-oppimisen luonne riippuu vahvasti siitä, opiskellaanko koko luokan voimin tietokoneluokassa, katsotaanko näyttelyä vaikkapa dataprojektorilla, tutustutaanko verkkonäyttelyyn osana kotitehtäviä vai käykö oppilas verkkonäyttelyssä itsenäisesti vapaa-ajallaan. Oppimateriaalien vertaileminen on huomattavasti monimutkaisempaa, kun verkkonäyttelyyn voi tutustua hyvin erilaisin tavoin ja kävijän asennoituminen riippuu keskeisesti tästä.

Tässä tutkimuksessa on kuitenkin sivuutettu lähes täysin se konteksti, jossa oppilas tutustuu verkkonäyttelyyn. Verkkonäyttelyn tekijöillä on vähintään julkilausumattomia käsityksiä kohdeyleisönsä opiskelu- ja toimintatavoista, jotka tulevat verkkonäyttelyihin tutustuttaessa esiin, mutta nämä eivät kerro mitään näyttelyn todellisesta käytöstä. Tätä pitäisi tutkia seuraamalla oppilaita näiden tutustuessa verkkonäyttelyihin. Tutkimukseni syventyykin vain siihen, millaisia esitystapoja ja pedagogisia ratkaisuja näyttelyjen toteuttamisessa on tehty. Näiden valintojen perusteella voi tehdä tulkintoja myös käyttäjälle tarjottavista vaihtoehdoista. Erityisen kiinnostava on juuri kysymys siitä, millä tavoin verkkonäyttely muistuttaa reaalimaailman museonäyttelyitä.

3.1. MUSEOPEDAGOGIIKKAA INTERNETISSÄ

Verkkonäyttelyiden pedagogisia mahdollisuuksia tarkastellessa keskeinen kysymys on se, millaisia tehtäviä verkkonäyttely palvelee. Kysymys näyttelyn funktiosta tulee esiin sekä näyttelyn rakenteesta, sivuston yhteyteen kirjoitetuista selityksistä ja alkusanoista sekä näyttelyiden tiimoilta kirjoitetuissa artikkeleissa. Verkkonäyttelyn opetuksellinen funktio

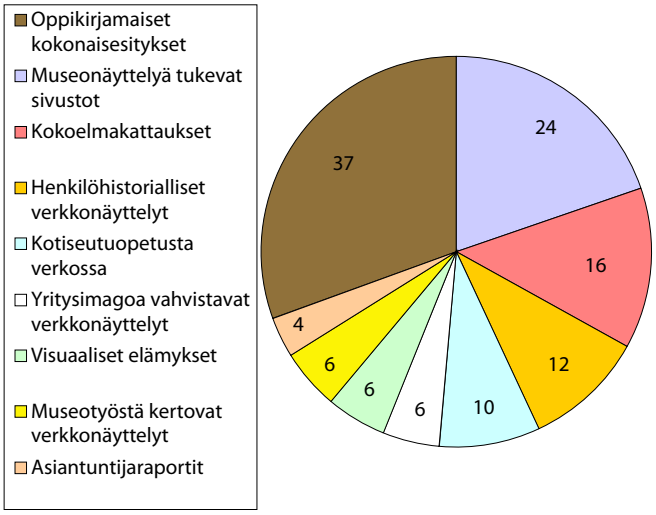
[82] Haapalainen 2003, s. 24-25.

saattaa näkyä siinä, pyritäänkö esimerkiksi tyhjentävään selitykseen aiheesta, kertomaan jännittävä tarina, tarjoamaan visuaalisia elämyksiä tai antamaan vastauksia käyttäjän yksityiskohtaisiin kysymyksiin.

Koska tarkasteltavana on yli 120 verkkonäyttelyä, ei jokaisen funktioon ole tämän tutkimuksen puitteissa mahdollista syventyä kovin perusteellisesti. Olen päätynyt tunnistamaan verkkonäyttelyistä keskeisiä ryhmiä, joita yhdistävät tietyt piirteet. Näiden ryhmien yleisyyden ja niissä käytettyjen toteutustapojen perusteella voi päätellä paljonkin verkkonäyttelyistä kokonaisuutena.

Jaan verkkonäyttelyt yhdeksään ryhmään, jotka vastaavat vuonna 2004 saatavilla olevia verkkonäyttelyitä. Jaottelu on siis aineistolähtöinen eikä siten tarjoa aukotonta lähestymistapaa tuleviin verkkonäyttelyihin. Syntyneiden ryhmien rajat ovat epätarkkoja ja perustuvat valitettavan summittaiseen arviointiin. Ryhmät ovat yleisyyden mukaan lueteltuna oppikirjamaiset kokonaisesitykset, museonäyttelyä tukevat verkkoversiot, verkkoon tehdyt kokoelmakattaukset, henkilöhistorialliset verkkonäyttelyt, kotiseutuopetusta tukevat sivustot, yritysimagoa vahvistavat verkkonäyttelyt, visuaaliset elämykset, museotyöstä kertovat verkkonäyttelyt ja asiantuntijaraportit.

Kuvio 3. Verkkonäyttelyiden funktio



Aineistossa on yhteensä 121 verkkonäyttelyä. Lähde: Liite 1.

3.1.1. Oppikirjamaiset kokonaisesitykset

Oppikirjamaiset kokonaisesitykset muodostavat selvästi suurimman ryhmän, tähän ryhmään kuuluvia näyttelyitä tunnistin kaikkiaan 37, noin 31 prosenttia kaikista verkkonäyttelyistä. Rakenteeltaan ryhmä ei juuri eroa verkkonäyttelyiden valtavirrasta – useampi kuin kaksi kolmesta ryhmään kuuluvista verkkonäyttelyistä oli verkostomainen, joka neljäs hierarkkinen ja yksi oli rakenteeltaan vapaasti etenevä. Temaattisesti etenevät verkkonäyttelyt luonnollisesti puuttuvat, koska niiden rakenne perustuu käyttäjän mahdollisuuteen ohjata tarinaa. Vastaavasti multimedian mahdollisuuksia on tähän ryhmään kuuluvissa näyttelyissä hyödynnetty jokseenkin samassa suhteessa kuin verkkonäyttelyissä keskimäärin. Ainoan poikkeuksen muodostavat pelit, joita on kahdeksassa ryhmän verkkonäyttelyissä, eli 22 prosentissa, kun kaikissa verkkonäyttelyissä pelillisiä elementtejä oli 13 prosentilla. Tämä johtuu pitkälti siitä, että kuudessa ryhmään kuuluvassa Espoon kaupunginmuseon verkkonäyttelyssä on samalla idealla toteutettu tietokilpailu.[83]

Tietokilpailujen yleisyys kertoo kuitenkin paljon tämän ryhmän verkkonäyttelyille tyypillisistä piirteistä. Tavallisesti tähän ryhmään lukeutuvat näyttelyt ovat hyvin keskittyneitä aiheeseensa. Ne esittelevät jonkin, usein historiallisen aihekokonaisuuden loogisesti ja oppikirjamaisesti. Useat ryhmän sivustoista on selvästi tarkoitettu koululaisten käyttöön. Sellaiset aiheet kuten taiteen kultakausi, Savon rautakausi, historiallinen Hämeenlinna, koltat tai sota-ajan kotirintama kuvaavat hyvin ryhmän näyttelyitä. Useimmissa tapauksissa aiheella on selvä yhteys koulukurssiin ja tietokilpailu osaltaan tukee tätä opetuksellista tavoitetta.[84]

Oppikirjamaisten kokonaisesitysten luonteeseen kuuluu sisällön jakaminen systemaattisesti osiin ja lukuihin. Esimerkiksi Etelä-Karjalan museon verkkonäyttely Lappeenrannan kaupungin historiaa -verkkonäyttely jakaantuu Ruotsin vallan aikaan, Venäjän keisarikunnan aikaan 1700-luvulla, autonomiaan ja Suomen itsenäisyyden aikaan. Jokainen näistä osista jakautuu vielä erillisiin osiin: esimerkiksi autonomian ajassa kerrotaan Saimaan kanavasta, elinkeinoelämän muutoksesta ja teollisuudesta, kaupan kehityksestä sekä ratsuväestä. Lisäksi saatavilla on tieteellisiä artikkeleita samoista aiheista. Jaottelu on siis hyvin samantyyppinen kuin muissakin julkaisuissa: kokonaisuus on jaettu erilaisiin alalukuihin, joiden avulla pyritään kattamaan aihe mahdollisimman täydellisesti.[85]

Ryhmän suosio perustuu esitystavan konventionaalisuuteen. Kirjoittaessa voidaan noudattaa jokseenkin samoja periaatteita kuin artikkeleita tai muita pidempiä tekstejä

[83] Liite 1.
[84] Liite 1.
[85] Lappeenrannan kaupungin historiaa, 27.2.2005 osoitteessa http://www.lappeenranta.fi/museot/verkkonayttelyt/lpr_historia/index.html.

tehdessä. Valmiit tekstit voidaan siirtää erillisessä vaiheessa verkkoon ja yhdistää niihin erilaisia täydentäviä multimediaelementtejä, kuten kuvaa, ääntä, videota ja vuorovaikutusta. Opetuksessa tällaiset verkkonäyttelyt vastaavat melko hyvin oppikirjaa: oppilaat voivat syventyä aiheeseen tutustumalla verkkonäyttelyyn, jota on oppikirjasta poiketen mahdollista terästää erilaisilla mediaelementeillä.

Ryhmään lukeutuvien verkkonäyttelyiden opetukselliseen käyttöön vaikuttaa selvästi korostettu paikallisuus – 37:sta näyttelystä jopa 26 esittelee aihettaan paikallisesta näkökulmasta. Tässä kenties onkin niiden vahvuus opetuskäytössä: valtakunnallisesti valmistetuissa oppikirjoissa on vaikea huomioida paikallishistoriallisia näkökulmia mutta verkkonäyttelyiden avulla voidaan tilannetta korjata. Kun jokin historian jakso esitetään paikallisesta näkökulmasta, oppilaille voi syntyä henkilökohtaisempi suhde valtakunnallisiin tapahtumiin ja ajanjaksoihin.[86]

3.1.2. Museonäyttelyä tukevat sivustot

Museonäyttelyä tukevien verkkoversioiden todellista määrää on hyvin vaikea arvioida. Tässä jaottelussa niitä on laskettu olevan 24, siis 20 prosenttia kaikista verkkonäyttelyistä. Tämän ryhmän näyttelyitä yhdistää se, että ne ovat museonäyttelyiden kylkiäisiä. Monissa tapauksissa on vaikea jälkikäteen selvittää, miten verkkonäyttely on lopulta syntynyt: vaihtuvat näyttelyt ovat päättyneet mutta verkkonäyttelyt jatkavat elämäänsä. Tekijät ovat kenties varautuneet tähän eivätkä yhdistäneet näyttelyitä kovinkaan tiukasti toisiinsa. Jaottelun keskeisenä perusteena ei olekaan toteutusajankohtaan liittyvä yhteys, vaan verkkonäyttelyn sisällöllinen yhdistäminen reaalimaailman näyttelyyn.[87]

Rakenteellisesti museonäyttelyä tukevat verkkonäyttelyt ovat tyypillisesti verkostomaisesti eteneviä – kun kaikista verkkonäyttelyistä verkostomaisia on 65 prosenttia, museonäyttelyä tukevista niitä on jopa 79 prosenttia. Loput ovat hierarkkisia ja yksi on vapaasti etenevä. Verkostomaisen rakenteen suosio johtunee juuri kytköksestä reaalimaailman näyttelyyn. Muissa rakennemalleissa toteutustapa on sidotumpi, mutta verkostomainen rakenne on helppo toteuttaa kun näyttelyn sisällöstä valikoidaan osia verkkoversioon.[88]

Mediaelementtien hyödyntäminen tämän ryhmän näyttelyissä on selvästi keskimääräistä runsaampaa. Esimerkiksi liikkuvaa kuvaa on käytetty 25 prosentissa näyttelyistä ja ääntä 29 prosentissa – vastaavat luvut kaikista näyttelyistä olivat 17 ja 21 %. Syy

[86] Liite 1.
[87] Liite 1.
[88] Liite 1.

tähän on luonnollinen: Kun verkkonäyttelyn tehtävänä on tukea reaalimaailman näyttelyä ja houkutella sinne kävijöitä, tekijät ovat käyttäneet aikaa tehosteisiin.[89]

Esimerkiksi Ateneumin taidemuseon Pinta ja syvyys – varhainen modernismi Suomessa 1890–1920 -verkkonäyttely on suunnattu opettajille. Kävijälle annettavat ohjeet kertovat kuvaavasti näyttelyn tarkoituksesta:

> ”Nämä sivut on ensisijaisesti ajateltu eri aineiden opettajille työkaluksi näyttelyyn tutustuttaessa. Sivuilta saat tietoa näyttelyn sisällöistä ennen museokäyntiä ja ideoita jatkotyöskentelyyn. Näyttely jakaantuu yhdeksään erilaiseen teemaan, jonka mukaan teokset on ryhmitelty. Näillä sivuilla teemat esitellään lyhyesti ja lisäksi tarjolla on erilaisia ehdotuksia sekä keskustelujen pohjaksi että teemoihin liittyviksi tehtäviksi. Niitä kukin opettaja voi soveltaa ja muokata omien tarpeidensa mukaisesti. Tavoitteemme on jatkossa edelleen kehittää verkon kautta tarjottavaa opetusmateriaalia, joten toivomme että vastaat myös kyselyymme.”[90]

Pinta ja syvyys -verkkonäyttely on tehty ensisijaisesti opintokäyntien suunnittelua varten, mutta se on myös itsessään kiinnostava. Kaikissa tämän ryhmän verkkonäyttelyissä kytkös reaalimaailman näyttelyyn ei ole aivan näin ilmeinen. Museonäyttelyä tukevat verkkonäyttelyt jakautuvat laajuutensa puolesta selvästi kahteen ryhmään. Osa on keveitä esittelyjä, joiden tarkoituksena on ennemmin houkutella kävijöitä kuin kertoa näyttelyn oleellisinta sisältöä. Näyttelyn päätyttyä niiden käyttäminen opetuksessa lienee varsin vaikeaa. Toisen osan muodostavat huomattavan laajat ja raskaatkin verkkonäyttelyt, jotka kattavat koko museonäyttelyn. Tällaisesta verkkonäyttelystä on todellista hyötyä käyntiä valmistelevalle opettajalle. Usein mukana on myös museon pohjakaava, mikä tietysti helpottaa suunnittelua.[91]

Kuva 7. Vanhalinnan arkeologiapolku esittelee Liedossa sijaitsevan linnavuoren ja erityisesti sen arkeologiaa. Verkkoversio mukailee fyysistä ympäristöä ja auttaa havaitsemaan kulttuuriympäristön yksityiskohtia. Teknisesti näyttävä ulkoasu on omiaan markkinoimaan myös museota.
Lähde: http://vanhalinna.utu.fi/arkeologia/flash.htm (27.2.2005)

[89] Liite 1.
[90] Pinta ja syvyys – varhainen modernismi Suomessa 1890-1920, 27.2.2005 osoitteessa http://www.fng.fi/fng/html4/fi/peda/project/pintapaja/main.htm.
[91] Liite 1.

3.1.3. Kokoelmakattaukset

Verkkoon tehdyt kokoelmakattaukset ovat verkkonäyttelyitä, joiden toteuttaminen lähtee museon kokoelmista. Kun oppikirjamaiset kokonaisesitykset perustuivat aihepiiriin ja museonäyttelyä tukevat verkkoversiot museon näyttelytoimintaan, tässä ryhmässä lähtökohtana ovat kokoelmat. Tähän ryhmään kuuluvia näyttelyitä on kaikkiaan 16, siis 13 prosenttia kaikista verkkonäyttelyistä.[92]

Rakenteellisesti tämän ryhmän verkkonäyttelyt eroavat selvästi keskimääräisistä verkkonäyttelyistä. Seitsemän näyttelyistä on vapaasti eteneviä (44 %), hierarkkisesti eteneviä on kuusi (38 %) ja verkostomaisia vain kolme (19 %). Kun esitysten keskiössä ovat kokoelmia esittelevät kuvat, niitä ei yhdistetäkään aihepiirin kokoavien tekstien alle vaan tiedollinen puoli hoidetaan yleensä kuvatekstien avulla. Kokoelmia esittelevät verkkonäyttelyt ovat varsin säästeliäitä mediaelementtien suhteen. Ainoan poikkeuksen muodostaa Oulun taidemuseon monipuolinen Omakuvagalleria, muissa verkkonäyttelyissä rajoitutaan kuvien suurentamiseen.[93]

Tyypillinen tämän ryhmän näyttely on Albrecht Dürer Serlachiuksen kokoelmassa -verkkonäyttely. Näyttelyn tarkoituksena on esitellä museon kokoelmissa olevat viisi Dürerin teosta ja kertoa niistä yksityiskohtaisesti. Jokaista teosta on analysoitu lyhyesti ja tarjolla on suurennetun kuvan lisäksi detaljikuvia lähitarkastelua varten. Etusivulla verkkonäyttelyn taustaksi kerrotaan, ettei museo voi pitää Dürereitään aina esillä. Tämä lienee keskeinen syy useiden kokoelmia esittelevien verkkonäyttelyiden syntyyn. Aineistoa ei voi joko tilanpuutteen tai aineiston säilyvyyden vuoksi pitää jatkuvasti esillä, mutta verkosta voi hankkia huomattavan huokeaa näyttelytilaa.[94]

3.1.4. Henkilöhistorialliset verkkonäyttelyt

Henkilöhistorialliset verkkonäyttelyt muodostavat 12 verkkonäyttelyn ryhmän, 10 % kaikista verkkonäyttelyitä. Näistä näyttelyistä kymmenen etenee verkostomaisesti, kaksi on rakenteeltaan hierarkkista. Mediaelementtien hyödyntämisessä tämän ryhmän näyttelyt eivät näyttäisi erottuvan muista – luonnollisesti näitä näyttelyitä on jo niin vähän, ettei tarkkoihin vertailuihin ole aihetta.[95]

Henkilöhistorialliset verkkonäyttelyt esittelevät pääsääntöisesti jonkin suurmiehen elämää tämän näkökulmasta. Jaottelussani tämän ryhmän oleellisin kriteeri ovat näytte-

[92] Liite 1.
[93] Liite 1 ; Omakuvagalleria, 27.2.2005 osoitteessa http://www.oulu.ouka.fi/taidemuseo/omakuvagalleria/omakuvagalleria.html.
[94] Albrecht Dürer Serlachiuksen kokoelmassa, 27.2.2005 osoitteessa http://www.serlachiusartmuseum.fi/durer/index.html.
[95] Liite 1.

lyn elämäkerralliset piirteet. Esimerkiksi taiteilijan tuotannon jotain osaa esittelevä verkkonäyttely ei voi lukeutua tähän ryhmään.[96] Osan toteutus saattaa olla varsin lähellä oppikirjamaisesti eteneviä näyttelyitä, mutta monet kuvaavat päähenkilön elämää tämän tilanteeseen eläytyen. Olen erottanut henkilöhistoriallisten näyttelyiden ryhmän ennen muuta siksi, että harva suurmies on itsessään historian opetuksen keskeisiä aiheita. Pikemminkin henkilöhistorialliset verkkonäyttelyt tarjoavat yhden syvennetyn näkökulman omaan aikaansa. Niiden toteutuksessa harvoin pyritään kokonaisvaltaiseen esitystapaan, vaan pikemminkin päähenkilön elämä esitetään mukaansa tempaavana tarinana.

Suomen Urheilumuseon Paavo Nurmi 100 vuotta -verkkonäyttely esittelee kaikkien aikojen juoksijan. Verkkonäyttelyn etusivun otsikot muistuttavat iltapäivälehtimäistä tyyliä, mikä toki sopii aikansa julkkista esittelevään näyttelyyn. Näyttelyn tekstit kertovat Nurmesta eri näkökulmista ja verkkonäyttelyn opetuksellinen konteksti voi riippua käsiteltävästä yhteydestä. Opettaja voi esimerkiksi yhdistää Nurmen elämän osaksi suomalaisen nationalismin historiaa.[97]

Kuva 8. Kaikki kotini - maalaa esiin Akselin elämä on toinen taidemaalari Gallen-Kallelasta kertovista verkkonäyttelyistä. Pääpaino on Gallen-Kallelan kodeissa ja niissä vietetyssä elämässä.
Lähde: http://www.gallen-kallela.fi/kaikki_kotini/ (27.2.2005)

3.1.5. Kotiseutuopetusta verkossa

Kotiseutuopetusta tukevien sivustojen ryhmään kuuluu kaikkiaan kymmenen verkkonäyttelyä, 8 prosenttia kaikista verkkonäyttelyistä. Tämän ryhmän tunnusomaisena piirteenä on näyttelyn vahva kytkeytyminen paikalliseen kulttuuriin, jopa niin, että näyttelyn ymmärtäminen edellyttää paikallistuntemusta. Näissä kymmenessä verkkonäyttelyssä on kolme hierarkkisesti etenevää ja loput ovat verkostomaisia. Myös mediaelementtien käyttö vastaa varsin hyvin keskimääräisiä verkkonäyttelyitä.[98]

[96] Esimerkiksi Näe, kuule, kuvittele – Hugo Simbergin verkkonäyttely näkövammaisille esittelee Simbergin kuusi työtä, ei varsinaisesti hänen elämäänsä ja tuotantoaan kokonaisuutena. Näe, kuule, kuvittele, 27.2.2005 osoitteessa http://www.fng.fi/hugo.htm.
[97] Paavo Nurmi 100 vuotta, 27.2.2005 osoitteessa http://www.urheilumuseo.org/paavonurmi/default.htm.
[98] Liite 1.

Pienoismallit historiallisesta Mäntästä perustuu neljään G.A. Serlachius museossa olevaan pienoismalliin. Jokainen edustaa eri aikakautta ja pienoismallien verkkoversiossa saa lisätietoa haluamistaan rakennuksista. Verkkonäyttely on kiinnostava lähinnä mänttäläisille itselleen, jotka voivat tarkastella niiden avulla kaupunkikuvan muuttumista. Tämän ryhmän näyttelyissä keskeisiä ovat juuri rakennukset, kadut ja kadunnimet.[99]

Kuva 9. Lappeenrannan muuttuvat kasvot esittelee kaupungin historiaa ja Kauppakadun varrella eri aikoina sijainneita rakennuksia. Kertojana toimii Matti Strengell, jonka muistot kuvaavat Lappeenrannan kadonnutta kaupunkikuvaa. Kuten useimmissa kotiseutuopetusta tukevissa näyttelyissä, myös Strengellin muistojen seuraaminen on vaikeaa, jos kuulija ei tunne Lappeenrantaa entuudestaan. Lähde: http://www.lappeenranta.fi/museot/verkkonayttelyt/kauppakatu/ (27.2.2005)

3.1.6. Yritysimagoa vahvistavat verkkonäyttelyt

Yritysimagoa vahvistavat verkkonäyttelyt ovat verkkonäyttelyitä, joiden ilmeisenä tarkoituksena on sekä esitellä kiinnostava yritys tai yhteisö että vahvistaa sen historiatietoisuutta. Tähän ryhmään kuuluu kuusi verkkonäyttelyä, 5 % kaikista verkkonäyttelyistä. Näitä piirteitä oli useissa liikeyritysten omistamien museoiden verkkonäyttelyissä. Mobilian tekemässä Petsamon liikenne 60 vuotta -verkkonäyttelyssä näkyy vahvasti Pohjolan liikenteen vaikutus. Pohjolan liikenne perustettiin keväällä 1940 hoitamaan maantiekuljetuksia Petsamoon. Toisen maailmansodan takia Itämeri oli suljettu, joten ulkomaankauppa suuntautui Liinahamarin satamaan Jäämerelle. Englanti rajoitti purjehduksia, kun Suomen välit natsi-Saksaan lämpenivät ja jatkosodan syttyessä Petsamon kautta kulkenut valtava rahtiliikenne päättyi. Verkkonäyttely ei kuitenkaan ajallisesti pääty Petsamon liikenteen loppumiseen, vaan kävijä saa tutustua myös Pohjolan liikenne -konsernin nykytilaan.[100]

[99] Pienoismallit historiallisesta Mäntästä, 27.2.2005 osoitteessa http://www.gaserlachius.fi/virtuaalimuseo/pienoismallit/index.html.
[100] Liite 1 ; Petsamon liikenne 60 vuotta, 27.2.2005 osoitteessa http://www.mobilia.fi/petsamo/.

3.1.7. Visuaaliset elämykset

Visuaaliset elämykset ovat verkkonäyttelyitä, joiden toiminta perustuu ensisijaisesti kuvien käyttöön. Lähes poikkeuksetta verkkonäyttelyissä on toki hyödynnetty kuvia ja pyritty näyttävään ulkoasuun, mutta tähän ryhmään kuuluvissa näyttelyissä käyntikokemus perustuu ensisijaisesti esteettiseen kokonaisuuteen. Tekstin merkitys on huomattavasti vähäisempi. Ryhmään kuuluu kuusi näyttelyä (5 % kaikista), joista muutamat ovat teknisesti hyvin monipuolisia. Luonnollisesti muutamat muihin ryhmiin kuuluvat verkkonäyttelyt, voitaisiin laskea myös tähän ryhmään. Perinteisin näyttelyistä on Pohjois-Karjalan museon verkkonäyttely valokuvaaja Esko Eskelisestä. Näyttely koostuu muutaman tekstin lisäksi Eskelisen mustavalkoisista valokuvista.[101]

Kuva 10. Tarujen Eurooppa on EU-hankkeen tuloksena syntynyt verkkonäyttely, joka esittelee 18 tarinaa viiden eri maan tarustosta. Tarujen Eurooppa on suunnattu 10–15 -vuotiaille. Näyttely koostuu taideteosten yhdistämisestä myyttisiin tarinoihin ja liikkuvaan kuvaan. Kokonaisuus perustuu vahvasti visuaalisuuteen. Lähde: http://www.gallen-kallela.fi/tarujeneurooppa/index.html (27.2.2005)

3.1.8. Museotyöstä kertovat verkkonäyttelyt

Museotyöstä kertovia verkkonäyttelyitä on myös kuusi, 5 % kaikista näyttelyistä. Tähän ryhmään kuuluvia näyttelyitä yhdistää pyrkimys kuvata museotyöntekijöiden tai keräilijöiden työskentelytapoja. Esimerkiksi Luonnontieteellisen keskusmuseon Miten dinosauruksia tehdään? -verkkonäyttely esittelee fossiilien tutkimista ja dinosauruksen luurangon kokoamisen. Turun maakuntamuseon verkkonäyttely kertoo Åbo Akademin kaivauksilla käytettyjä menetelmiä ja tekee arkeologista tutkimusta tutuksi. Nämä näyttelyt tuovat esiin kokoelmia ja niissä on myös hyvät mahdollisuudet kertoa historiatiedon syntymisestä ja tiedon luonteesta.[102]

[101] Liite 1 ; Lähellä ihmistä, Esko Eskelinen, 27.2.2005 osoitteessa http://www.jns.fi/eskelinen/.
[102] Liite 1 ; Kuinka dinosauruksia tehdään?, 27.2.2005 osoitteessa http://www.fmnh.helsinki.fi/verkkonayttelyt/dinosaurukset/default.htm ; Åbo Akademin tontin kaivaukset, 27.2.2005 osoitteessa http://www.turku.fi/museo/Arkisto/kaivaus.html.

3.1.9. Asiantuntijaraportit

Asiantuntijaraportit on pienin yhdeksästä ryhmästä. Näitä verkkonäyttelyitä on neljä, 3 % kaikista näyttelyistä. Asiantuntijaraporttien tarkoituksena on ennen muuta kertoa suurelle yleisölle museon tekemästä tutkimuksesta. Verkko voi olla tässä jopa toimivampi väline kuin perinteinen tapa raportoida tehty tutkimus museon julkaisusarjassa – ainakin se on edullisempi. Neljästä ryhmän näyttelystä kolme liittyy arkeologiaan. Esimerkiksi Tornion kaupunkiarkeologiset kaivaukset esittelee kesällä 1999 tehdyt kaivauskohteet ja keskeiset löydöt.[103]

3.2. KÄVIJÄ JA VUOROVAIKUTTEISUUS

Kävijän rooli näyttelyyn tutustumisessa on kiinnostava tutkimuskohde, jonka perusteellinen tutkiminen edellyttäisi sivustojen selailusta saatavia käyttäjätietoja ja huomattavasti rajatumpaa aineistoa. Näyttelyn toteutustapa kertoo kuitenkin jo siitä, miten näyttelyyn ylipäätään voi tutustua. Kannustaako verkkonäyttely omaan ajatustyöhön esimerkiksi kysymysten avulla tai onko näyttelyn ilmeisenä tavoitteena liikuttaa ja herättää käyttäjän mielikuvitus?

Esimerkiksi Anna-Maija Issakainen kirjoittaa John Deweyn (1859–1952) puoltaman tekemällä oppimisen toimivan myös tietoverkoissa. Uusi teknologia on monipuolistanut tekemällä oppimisen keinovalikoimaa ja tarjoaa uusia väyliä koulun ja museon kohtaamiseen. Tietoverkoissa toimiminen voi olla mukana oppilaan rakentaessa aktiivista suhdetta omaan ympäristöönsä. Esimerkiksi tekemällä oppiminen tai vaikkapa tutkivan oppimisen periaatteet ovat voineetkin toimia verkkonäyttelyn tekijöiden innoittajina.[104]

Verkkonäyttelyiden suunnittelun taustalla vaikuttavat aina tekijöiden käsitykset oppimisesta ja erityisesti verkko-oppimisesta. Verkkonäyttelyiden ryhmittäminen esimerkiksi tiettyjen kasvatustieteellisten teorioiden tai oppimisnäkemysten mukaan tuntuu liian rohkealta lähestymistavalta tähän kysymykseen. Kiinnostavampaa on pohtia sitä, miten verkko-opetukseen liittyvät mahdollisuudet toteutuvat museoiden verkkonäyttelyissä. Verkkonäyttely on oma esitysmuotonsa, jonka suhdetta perinteiseen museonäyttelyyn ja verkko-opetukseen voi samalla pohtia.

[103] Liite 1 ; Tornion kaupunkiarkeologiset kaivaukset, 27.2.2005 osoitteessa http://www.tornio.fi/museo/Kohteet/artikkeli.htm.
[104] Issakainen 2004, s. 28.

3.2.1. Vuorovaikutteisuus verkossa

Internetiin liittyy hyvin vahvasti ajatus vuorovaikutuksesta. Digitaalinen viestintäteknologia eroaa muista medioista siinä, että se mahdollistaa kaksisuuntaisen viestinnän, kun perinteinen media on yksisuuntaista lähettämistä. Ari Alamäen ja Jussi Luukkosen mukaan suurin osa verkossa olevasta materiaalista ei hyödynnä tätä ominaisuutta: se on ”ikävän lineaarista, yksisuuntaista ja puuduttavaa massaa”.[105]

David T. Schaller ja Steven Allison-Bunnell kritisoivat vuorovaikutteisuuden ymmärtämistä käyttäjän mahdollisuutena valita, mitä katsoa tai lukea. Vuorovaikutus verkossa on paljon enemmän. Heidän mielestään vuorovaikutteisuus sisältää esimerkiksi mahdollisuuksia aitojen ihmisten väliseen kommunikointiin, omien tulkintojen ja merkitysten tuottamiseen tai antaa käyttäjille ennemmin jotain tekemistä kuin näkemistä. Vaikka Schallerin ja Allison-Bunnellin näkemys on perusteiltaan oikea, se on kovin vaativa suomalaiseen verkkonäyttelytarjontaan nähden.[106]

Olemassa olevien verkkopalvelujen kritiikki on runsasta, mikä osaltaan johtuu tekniikan nopeasta kehityksestä. Verkkonäyttelyt saatetaan kokea vanhentuneiksi jo ilmestyessään. Tällaisessa tilanteessa vanhempiin verkkopalveluihin suhtaudutaan ylikriittisesti, koska maailmalla on varmasti tarjolla jotain parempaa. Vuorovaikutteisuus ja sen puuttuminen ovat keskeinen osa tätä arvostelua. Riikka Haapalaisen mukaan ”nykyiset multimediasovellukset tarjoavat harvoin uudenlaista tietosisältöä tai elämyksellisyyttä – käyttäjäystävällisyydestä, vuorovaikutuksesta tai osallistumisesta puhumattakaan.[107]

Anna-Maija Issakainen asettaa puolestaan Tietoverkot taideväylänä – lunastus vai lupaus -tutkimuksessaan vastakkain ”virtuaalimuseokäynnin” ja ”Internet-museokäynnin”. Edellinen perustui Issakaisen tutkimuksessa taidemuseon museolehtoriin otettuun videoetäyhteyteen ja toiminta oli reaaliaikaista niin oppilaiden kuin museon näkökulmasta. Sen sijaan Internet-museokäynnillä museon henkilökunta on mukana vain välillisesti. Issakaisen tutkimien nuorten taidemuseo on vielä suuressa kivitalossa, mutta tietoverkot voivat toimia informaatiovarastona ja tukea lähiopetusta. Issakaisen tutkimuksessa museoiden verkkopalvelut ovat vain yksi osa monimuoto-opetusta, itsenäisiksi oppimateriaaleiksi niistä ei oikein ole.[108]

Kritiikki ei tietenkään ole katteetonta. Monia museoiden vanhimpia ja useita uudempiakin verkkonäyttelyitä voisi luonnehtia Alamäen ja Luukkosen tavoin ikävän lineaarisiksi ja yksisuuntaisiksi. Kuitenkaan vuorovaikutteisuus ei synny suoraan teknologias-

[105] Alamäki & Luukkonen 2002, s. 120.
[106] Schaller & Allison-Bunnell 2003.
[107] Museo oppimisympäristönä 2004, s. 113-115, 157-158 ; Järvinen 2003, s. 26-27 ; Haapalainen 2004a, s. 122.
[108] Issakainen 2004, s. 86-92, 260.

ta, vaan teknologia voi korkeintaan tehdä sen mahdolliseksi. Alamäen ja Luukkosen mukaan vuorovaikutteisuus tekee multimediasta toiminnallista – kun perinteisessä opetuksessa kuvataan opetettavia ilmiöitä, vuorovaikutteinen verkkoteknologia mahdollistaa niihin osallistumisen. Vuorovaikutteisuus voidaan jakaa kolmeen osaan: selailuun, syötteisiin ja tuloksiin (input/output) sekä miksaukseen, jolla he tarkoittavat tiedon, tilanteiden ja elämysten oivaltavaa yhdistämistä.[109]

Yksinkertaisimmillaan vuorovaikutteisuus perustuu selailuun, jossa hiirtä osoittamalla käyttäjä tekee valintoja. Vaikka teknisesti tämä voi tuntua alkeelliselta, kirjan sivujen kääntämiseen rinnastettavalta toiminnalta, saattaa hyvin suunniteltu verkkonäyttely tarjota oivaltavaa ja oppimista tukevaa vuorovaikutusta käyttäjän ja koneen välillä. Vastaavan tunteen saa toki lukiessaan hyvää kirjaa, mutta verkossa eteneminen perustuu hypertekstuaalisuuteen, jolloin oppilaalle voidaan tarjota hyvinkin vapaat mahdollisuudet rakentaa materiaalissa mieltymystensä mukaisia oppimispolkuja. Tällainen selailu ei vastaa David Schallerin ja Steven Allison-Bunnellin vaativaa vuorovaikutteisuuden määritelmää, mutta käytännössä useimmat verkkonäyttelyt tällä hetkellä perustuvat tähän sinänsä varsin kiehtovaan verkon ominaisuuteen. Vuorovaikutteisuus saattaa myös näkyä kävijälle esitettyjen kysymysten tai pohdintojen muodossa, ilman että hänen tehtävänään olisi vastauksen kirjoittaminen ja hyväksyttäminen.[110]

Vaativat vuorovaikutteiset menetelmät, simulaatiot ja sähköinen kommunikaatio ovat joskus liian kalliita museoiden toteutettavaksi. Toisaalta toteutus, jossa käyttäjä antaa ohjelmalle syötteitä, joihin kone vastaa palautteella, onnistuu kuitenkin huomattavasti yksinkertaisemmin teknisestä kuin pedagogisesta näkökulmasta. Huonosti tehty peli ei ole välttämättä kovinkaan vuorovaikutteinen, mutta kiinnostava sisältö saattaa synnyttää aidosti vuorovaikutteisen suhteen käyttäjän ja verkkonäyttelyn välillä.[111]

Multimedian kolmas ulottuvuus, miksaus, tarkoittaa Alamäen ja Luukkosen mukaan tarpeellisen ja järjestetyn tiedon, toiminnallisten tilanteiden ja innostavien elämysten yhdistelyä. Jos tekijät onnistuvat rakentamaan hyviä tilanteita, sisältö jäsentyy sekä käyttäjän että teoksen kannalta loogiseen kokonaisuuteen. Elämys voidaan puolestaan määritellä koostuvan henkilökohtaisen kokemuksen, oivalluksen ja onnistumisen tunteen yhdistelmästä.[112]

[109] Alamäki & Luukkonen 2002, s. 177-180.
[110] Tella [et al.] 2001, s. 113-116 ; Schaller & Allison-Bunnell 2003.
[111] Alamäki & Luukkonen 2002, s. 179.
[112] Alamäki & Luukkonen 2002, s. 180-183.

3.2.2. Museot, verkko ja vuorovaikutus

Museoiden verkkonäyttelyistä valtaosa on teknisesti yksisuuntaisia. Niihin ei sisälly sellaisia toimintoja, jossa käyttäjä saisi valinnoistaan henkilökohtaista palautetta. Kävijän rooli rajoittuu pääasiassa lukemiseen, kuvien katsomiseen ja seuraavaksi tutustuttavien osioiden valitsemiseen. Pelillisimpiä ovat kolme temaattisesti etenevää verkkonäyttelyä. Aarre Espoossa -verkkonäyttelyssä vuorovaikutteisilla elementeillä on varsin vähän vaikutusta pelin etenemiseen. Pelaajan vastaukset hänelle esitettyihin valintakysymyksiin saattavat nopeuttaa tai pitkittää kertomusta, mutta pelin juoneen ja lopputulokseen niillä ei ole sanottavaa vaikutusta. Vuorovaikutteisten elementtien tarkoituksena on lähinnä pitää yllä illuusiota siitä, että pelaaja voi vaikuttaa pelin kulkuun, mutta käyttäjän reaktioita ei juurikaan hyödynnetä pelin yksipolvisessa etenemisessä.[113]

Huomattavasti runsaammin verkkonäyttelyissä on elementtejä, jotka mahdollistavat vuorovaikutuksen ilman teknisiä erityisratkaisuja. Käytännössä samat keinot ovat käytettävissä perinteisissä museonäyttelyissä. Kävijälle esitetään näyttelyteksteissä erilaisia kysymyksiä ja pohdintoja. Erityisen runsaasti tällaista pohdiskelevaa verkkokirjoittamista on hyödynnetty Ateneumin taidemuseon verkkonäyttelyissä. Pohdintojen ja ehdollisten tulkintojen avulla autetaan kävijää tulkitsemaan teoksia ja muodostamaan niistä omia käsityksiään. Tekstin ja kysymysten avulla halutaan herättää uudenlainen suhde teoksen ja katsojan välillä.[114]

Jo aiemmin on käsitelty verkkonäyttelyiden monivalintatestejä, joiden avulla on voinut kokeilla, paljonko käynnistä jäi mieleen. Näiden lisäksi muutamissa verkkonäyttelyissä on esitetty kysymyksiä, joihin vastataan muuten kuin verkon välityksellä. Esimerkiksi Hämeenlinna – kaksi aikaa, kaksi kaupunkia -verkkonäyttelyssä on runsaasti erityyppisiä tehtäviä, joista opettaja voi valita sopivia oppilaiden tehtäväksi. Tehtävät liittyvät verkkonäyttelyn aiheeseen, esimerkiksi koulunkäyntiin liittyvässä osiossa oppilaita kehotetaan tekemään 1800-luvun alun lukujärjestys.[115]

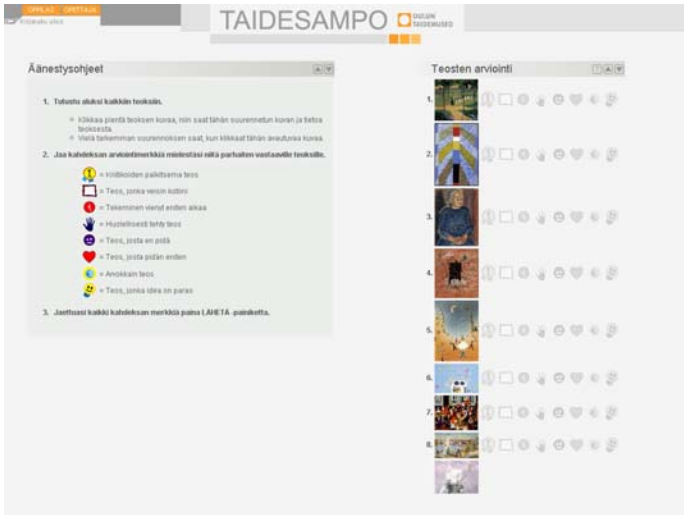
Tehtävät saattavat johtaa oppilaat kokonaan pois tietokoneen ääreltä, hyvinkin konkreettisen toiminnan pariin. Esimerkiksi Designmuseon toteuttamassa Muotoilustudiossa on myös askarteluhenkisiä tehtäviä, jotka liittyvät muotoiluun. Muotoilustudio ohjaa oppilaat keräämään logoja, tunnistamaan esineitä ja suunnittelemaan työkaluja. Museoviraston tuottamassa Puukausi-verkkonäyttelyssä on puolestaan runsaasti erilaisia tehtäviä, joiden tarkoituksena on ohjata oppilaita niin tarkastelemaan rakennuksia, teke-

[113] Aarre Espoossa, 27.2.2005 osoitteessa http://weegee.espoo.fi/aarreespoossa/
[114] Pinta ja syvyys – varhainen modernismi Suomessa 1890-1920, 27.2.2005 osoitteessa http://www.fng.fi/fng/html4/fi/peda/project/pintapaja/main.htm ; Näe, kuule, kuvittele, 27.2.2005 osoitteessa http://www.fng.fi/hugo.htm.
[115] Hämeenlinna – kaksi aikaa, kaksi kaupunkia, 27.2.2005 osoitteessa http://www.hameenlinna.fi/historiallinenmuseo/opetus/.

mään puukäsitöitä kuin leikkimään perinneleikkejäkin. Etelä-Karjalan esihistoriaa ja muinaisjäännöksiä -verkkonäyttelyssä on puolestaan ajo-ohjeet arkeologisille löytöpaikoille.[116]

Internet mahdollistaa kaksisuuntaisen viestinnän mutta samalla sitä voi kuvata demokraattiseksi julkaisukanavaksi – jokainen, jolla on tarvittava välineistö, voi tuottaa Internetiin omia sisältöjään. Tätä ajatusta on hyödynnetty muun muassa Fantasy Design -sivustolla, jonne oppilaat voivat tallentaa laajaan EU-hankkeeseen liittyvissä muotoilutyöpajoissa suunnittelemiaan esineitä.[117]

Verkkonäyttelyistä tamperelainen Koskesta voimaa on projekti, jonka ajatuksena on antaa tamperelaisten itse täydentää näyttelyä muistitiedollaan ja omilla näkemyksillään. Koskesta voimaa -sivustoon on lähetetty varsin vähän muisteluita, mutta tällä tavalla toteutetusta verkkonäyttelystä voisi muodostua hyvinkin laaja ja itseään ruokkiva yhteisöllinen historiaprojekti. Koskesta voimaa vastaa hyvin Kenneth Hudsonin näkemystä suuresta eurooppalaisesta museosta, jossa museoksi kutsuttujen laitosten tehtävänä on auttaa ymmärtämään suurta museota ympärillämme.[118]



Kuva 11. Taidesampo on Oulun ja Rovaniemen taidemuseoiden yhteistyössä Lapin yliopiston kanssa toteuttama sivusto, johon opettaja voi anoa museoilta käyttäjätunnuksia. Tunnusten avulla jokainen oppilas voi kirjautua itse sivuille. Sivuston ydin on kuvaraati, jossa oppilaat voivat esittää mielipiteitään teoksista ja verrata niitä toisten käsityksiin. Kuvaraati perustuu Mary Ericksonin Art in Criticism and Aesthetics -peliin. Lisäksi verkkonäyttelyssä on pieniä alipelejä, joiden tarkoituksena on tukea kuvallista ajattelua. Opettajalle näyttely tarjoaa lukuisia tehtäviä, joita voi teettää Taidesampoon kirjautuneille oppilaille. Näyttelyssä ei ole juuri lainkaan tekstiä, vaan toiminta perustuu kuvien tarkastelemiseen ja itsenäiseen tekemiseen. Lähde: http://www.taidesampo.net/ (27.2.2005)

[116] Muotoilustudio, 27.2.2005 osoitteessa http://www.designmuseum.fi/muotoilustudio/ ; Puukausi, 27.2.2005 osoitteessa http://www.nba.fi/puukausi/ ; Etelä-Karjalan esihistoriaa ja muinaisjäännöksiä, 27.2.2005 osoitteessa http://www.lappeenranta.fi/museot/Museo/.
[117] Fantasy Design, 27.2.2005 osoitteessa http://www.fantasydesign.org/web_exhibition/.
[118] Koskesta voimaa, 27.2.2005 osoitteessa http://www.historia.tampere.fi/ ; Tuulasvaara-Kaleva 2000, s. 16 ; Vilkuna 2003, s. 5. Koskesta voimaa -sivuston tavoin myös Akseli – Pirkanmaan teollisuushistoriaa sisältää oman osionsa muistitiedolla. Akseli-sivustolle ei näyttäisi helmikuussa 2005 mennessä oltu kirjoitettu yhtään muistelmaa. Akseli - Pirkanmaan teollisuushistoriaa, 27.2.2005 osoitteessa http://inter2.tampere.fi/tehdas/akseli/.

3.2.3. Miten vuorovaikutus syntyy?

Vuorovaikutteinen verkkonäyttely ei välttämättä edellytä monimutkaisia www-teknologisia ratkaisuja eikä vaativa tekniikka tuo vuorovaikutusta mukanaan. Esimerkiksi Espoon kaupunginmuseon toteuttamassa Tapiola 50 – arkkitehtuuria, taidetta ja tarinoita -verkkonäyttelyssä on runsaasti vaihtoehtoja ja tutustuminen tapahtuu hyvin pitkälti käyttäjän valitsemasta näkökulmasta. Käyttäjä voi myös vaihtaa joustavasti eri osasta toiseen ja liikkua virtuaalisessa Tapiolassa omien toiveidensa mukaan. Verkkonäyttelyn selaaminen on erittäin miellyttävä kokemus, mutta riittääkö se tekemään sisällöstä vuorovaikutteisen.[119]

Verkkonäyttely ei itsessään ole vuorovaikutteinen vaan sellainen siitä tulee vasta käyttäjän tai käyttäjien osallistuessa. Esimerkiksi opettajan johdolla oppilasryhmän tutustumiskäynti verkkonäyttelyyn saattaa parhaimmillaan muodostua hyvinkin sosiaaliseksi tapahtumaksi, jossa opitaan yhdessä. Vastaavasti vuorovaikutteisuus voi syntyä yksin verkkonäyttelyyn tutustuvan käyttäjän ja kiinnostavan sisällön välillä. Verkkopalvelun vuorovaikutteisia elementtejä kuvaillaan helposti oppijaa aktivoiviksi, vaikka sisällön perusteella ei voi todeta mitään käyttäjän reaktioista. Vuonna 1998 valmistunutta Suomen kuvataiteen kultakausi -näyttelyä kehuttiin vuorovaikutteiseksi, koska ohjelmaan sisältyi digitaalisia testejä: kuvantunnistus- ja monivalintatehtävä.[120]

Parhaimmillaan sivuston vuorovaikutteisuus mahdollistaa vuorovaikutuksen ihmisten välillä, mutta suomalaisissa verkkonäyttelyissä se tällä hetkellä edellyttää opettajajohtoista tutustumista ja verkkonäyttelyn käyttämistä esimerkiksi ryhmätyöskentelyn tausta-aineistona. Verkkonäyttelyt ovat hyvin kaukana erilaisten oppimisalustojen toimintatavoista. Usein vuorovaikutus tapahtuukin ihmisen ja tietokoneen välillä, johon tekniset ratkaisut keskeisesti vaikuttavat. Tällainen vuorovaikutus näyttäisi suomalaisten verkkonäyttelyiden valossa jokseenkin mekaaniselta ja mielenkiinnottomalta: erilaiset testit eivät ole kovinkaan kiehtovia ja teknologian kehittyessä vanhenevat hyvin nopeasti. Kiinnostavimpana vuorovaikutteisuuden muotona pitäisin yrityksiä aktivoida vuorovaikutusta ihmisen ja museoesineen välillä, jolloin www-teknologian tarkoituksena on helpottaa tätä prosessia. Tällöin keskeiseen rooliin voivat yhtä hyvin nousta jouhevat teknologiset ratkaisut kuin huolellisesti mietityt ja pohdiskeluun kannustavat esinetekstit.

[119] Tapiola 50 – arkkitehtuuria, taidetta ja tarinoita, 27.2.2005 osoitteessa http://www.weegee.espoo.fi/tapiola50/.
[120] Museo-lehti 4/1998, s. 30 ; Suomen kuvataiteen kultakausi, 27.2.2005 osoitteessa http://www.edu.fi/oppimateriaalit/kultakausi/.

3.2.4. Näyttelytoiminnan perinteet

Verkkonäyttelyn suhde perinteiseen museonäyttelyyn on kiinnostava kysymys, jota ei ole juurikaan tutkittu. Toisaalta verkkonäyttelyissä on myös ominaisuuksia, jotka periytyvät yleisesti verkkosivustoista tai museoiden julkaisuista. Kirjan, verkkosivun ja näyttelyn yhdistelmänä verkkonäyttely on jo oma esitysmuotonsa, jolla on omat konventionsa.

Museologian perusteiden mukaan museon näyttely luova prosessi, jossa lähettäjä, museo, kommunikoi objektien ja muun materiaalin kautta katsojan kanssa. Näyttely sisältää esineiden lisäksi tulkinnan. Näyttelystä on hyvä puhua juuri prosessina, koska kävijän tekemä tulkinta voi itse asiassa olla kokemuksena museon tulkintaa merkityksellisempi.[121]

Ruotsalainen museologi Per-Uno Åhgren on jakanut näyttelyt niissä käytetyn näyttelykielen perusteella viiteen eri kategoriaan. *Kontekstuaaliset näyttelyt* on rakennettu syy-yhteyksien varaan – jokin historiallinen tilanne voidaan esittää sellaisena kuin se oli. *Isolaatioperiaate* tarkoittaa esineiden tai teosten korostamista huomion kiinnittämiseksi näiden esteettisiin ominaisuuksiin. Tämä lähestymistapa on luonteva erityisesti taidemuseoissa. *Systemaattisessa näyttelyssä* kohteet on järjestetty tieteellisten periaatteiden, yksinkertaisimmillaan esimerkiksi aikakauden tai paikkakunnan mukaan. *Kertova näyttely* pitää pääkohteenaan ihmistä ja hänen tarinaansa. *Metarealistisessa näyttelyssä* esineet asetetaan esimerkkeinä kuvaamaan ajatuksia ja uusia lähestymistapoja.[122]

Näyttelykielen perusteella ei voi havaita selvää eroa verkkonäyttelyiden ja museonäyttelyiden välillä. Kaikkia Åhgrenin esittämiä näyttelykielen keinoja on sovellettu myös verkkoon tehdyissä näyttelyissä, mikä tulee aiemmissa luvuissa esitetyistä esimerkeistä jo hyvin esiin. Oikeastaan on mielenkiintoista, että verkkonäyttelyt noudattavat niin vahvasti museonäyttelyiden konventioita.

Riikka Haapalaisen mukaan perinteisen ja digitaalisen museotoiminnan rooli pitää määritellä vahvuuksien ja lisäarvon kautta. Uusilla teknologioilla voi harjoittaa perinteistä museopedagogiikkaa, mutta Haapalaisen mielestä museoiden tulisikin luoda sellaisia tiedonmuodostusta ja oppimista tukevia digitaalisia sisältöjä, joita ei paikkaan sidottu museopedagogia voi edes tarjota. Verkkonäyttelyiden kieli ja konventiot näyttäisivät toimivan juuri päinvastoin – esittävän asiat samalla tavalla kuin perinteiset museonäyttelyt. Eri asia on tosin se, riittääkö nykyisten verkkonäyttelyiden vetovoima perinteisen museokokemuksen rinnalle.[123]

[121] Heinonen & Lahti 2001, s. 152, 156.
[122] Heinonen & Lahti 2001, s. 153-154.
[123] Haapalainen 2003, s. 25.

3.3. OPETTAJA JA VERKKONÄYTTELYT

Koulut hyödyntävät museoiden oppimateriaalia vain siinä tapauksessa, että opettajat pitävät niitä mielekkäinä ja opetustyötään palvelevina. Verkkonäyttelyitä voi kuitenkin käyttää opetuksessa hyvin monella eri tavalla. Niiden on ajateltu tukevan opettajien tiedonhakua, jolloin verkkonäyttelyn avulla voi vaikkapa pohjustaa varsinaista museokäyntiä tai etsiä aineksia tavanomaiseen luokkaopetukseen. Oppilaat voivat puolestaan hyödyntää verkkonäyttelyitä, vaikkapa ryhmätöiden aineistona. Elokuvamaiset verkkonäyttelyt saattavat toimia opetusvideoiden tavoin, jos luokassa on käytössä dataprojektori. Atk-luokassa verkkonäyttelyyn tutustuminen voi tapahtua yksilöllisesti, opettajan asettamien tavoitteiden mukaisesti.[124]

Käytännössä verkkonäyttelyiden luova hyödyntäminen lienee kuitenkin vain harvojen ”kehittäjäopettajien” harrastus. Timo T. Tervon mukaan tavallinen opettaja hakee valmista oppimateriaalia varsin rajattua tarvetta varten. Opettajan lähtökohtana ovat omat oppilaat ja tietty opetettava asia. Tällöin oleellisimpia ovat Tervon mukaan hyvät ohjeet verkko-oppimateriaalin käytöstä, opetusvinkit ja valmiit, selkeät tehtävät. Opettajat tarvitsevat myös runsaasti taustamateriaalia ja tukitehtäviä. Mitä enemmän materiaali tukee opetussuunnitelmia sen parempi.[125]

Ongelmina museoiden verkkotarjonnassa on hyvän materiaalin löytäminen, irrallisuus suhteessa opetettavaan asiaan ja tavoitteellisuuden puute. Varsinkin aineenopettajat tarkastelevat aineistoa vain oman oppiaineensa näkökulmansa, jolloin verkkonäyttelyn laaja-alaisuus saattaa puhua sen käyttöä vastaan. Kun esimerkiksi oppilas on syöksynyt verkkonäyttelyn lävitse ja saanut tehtävän suoritetuksi tai pelin pelatuksi, miten hänet saadaan motivoitua jatkamaan opiskelua verkossa. Opettajat tarvitsevatkin verkkonäyttelyistä sisällöllistä ja pedagogista tukea sekä selkeitä käyttöoppaita.[126]

Verkkonäyttelyiden ongelmana on kuitenkin se, että niiden kohderyhmänä harvoin ovat vain tietyt opettajat rajattuine tarpeineen. Verkkonäyttelyn ajatellaan palvelevan hyvin laajoja kohderyhmiä. Oleellista onkin tarkastella sitä, miten verkkonäyttelyt ottavat opettajien tarpeet huomioon. Keski-Suomen museon toteuttamassa Haloo, minä täällä! -verkkonäyttelyssä kerrotaan poikkeuksellisen selvästi, miten näyttelyä on tarkoitus käyttää.[127]

> ”Haloo, minä täällä! -työpajasivut on luotu Keski-Suomen museon ja koulujen välisen yhteistyön lisäämiseksi ja kulttuuriperintöopetuksen tueksi. Haloo, minä täällä! -palvelukokonaisuus muodostuu kiertonäyttelystä ja sitä täydentävistä kulttuurihistoriallisista verkkotyöpajasivuista. Kiertonäyttely kertoo erään keskisuomalaisen suvun fiktiivisen tarinan.

[124] Kallio 2004, s. 27 ; Museo oppimisympäristönä 2004, s. 118.
[125] Tervo 2004.
[126] Tervo 2004.
[127] Haapalainen 2004b.

Näyttely toimii alkusysäyksenä verkkotyöpajatyöskentelylle. Verkkopajasivuja voi käyttää myös itsenäisenä toimintana.

Haloo, minä täällä! - verkkotyöpajassa käsitellään eri ilmiöitä kuten koulua, harrastuksia, sotaa, jälleenrakennusta, nuorisokulttuuria ja teknologiaa reilun 100 vuoden ajalta (1880-2000). Palvelun päätavoite on rakentaa kulttuurihistorialliseen verkkotyöpajaan osallistuvan omaa identiteettiä, tutkia omia juuria ja omaa elinympäristöä. Työpajoissa tutkitaan yksilön valintoja ja kokemuksia eri vuosikymmenillä Keski-Suomessa. Työpajaan osallistuvan tehtävänä on verrata annettuja tarinoita oman elämänsä ja sukunsa tarinoihin ja tavaroihin. Pajatyöskentelijä hahmottelee asemaansa keskisuomalaisessa kulttuurissa."[128]

3.3.1. Sotkeutuneena verkon pauloihin

David T. Schaller ja Steven Allison-Bunnell korostavat, että oppimateriaalia verkkoon tuottavien museoiden täytyy kiinnittää enemmän huomiota käyttäjiin. Opettajien tukimateriaali on heidän mukaansa ensiarvoisen tärkeää alusta asti. Tervon tapaan Schaller ja Allison-Bunnell epäilevät, että opettajat saattavat olettaa sähköisten aineistojen riittävän sellaisenaan opetuskäyttöön eivätkä käytä niitä vain yhtenä oppimateriaalina muiden joukossa.[129]

Verkkonäyttelyiden opetuskäyttöä helpottavat hyvät ohjeet. Suomalaiset museot ovat kuitenkin vastanneet tähän haasteeseen äärimmäisen huonosti. Suurimmassa osassa verkkonäyttelyistä ei ole minkäänlaisia käyttöohjeita. Kokonaan ilman ohjeita oli kaikkiaan 101 näyttelyä, 83 prosenttia kaikista verkkonäyttelyistä. Olemassa olevat ohjeet jakautuivat nekin kahteen ryhmään: kahdessatoista verkkonäyttelyssä (10 %) oli ohjeet näyttelykävijälle, vain kahdeksassa (7 %) opettajalle.

Käyttäjälle annettavat ohjeet eivät vastaa Tervon, Schallerin ja Allison-Bunnellin käsityksiä siitä, kuinka opettajia tuetaan käyttämään verkkonäyttelyitä. Niistä voi kuitenkin olla hyötyä oppilaalle, joka tutustuu näyttelyyn. Osassa verkkonäyttelyistä ohjeet olivat teknisiä, ja niiden tarkoituksena oli ylipäätään varmistaa verkkonäyttelyn toimivuus. Vanhimmissa verkkonäyttelyissä kiinnitettiin enemmän huomiota teknisiin yksityiskohtiin, nykyisin lähdetään siitä, että näyttelyn täytyy soveltua useimpiin laitteistoihin ilman käyttäjän hienosäätöä – luultavasti tästä syystä tekniset ohjeet yleensä puuttuvatkin uudemmista näyttelyistä.[130]

Vanhimmissa verkkonäyttelyissä varsin tavallisia olivat myös yksinkertaiset ohjeet, joissa kerrotaan, kuinka sivuston sisällä voi liikkua. Esimerkiksi Postin talot ja tilat -verkkonäyttelyssä on napakka selailuohje:

"Ohjelmassa voi liikkua ajasta toiseen aikajanan avulla tai maasta toiseen kartan avulla. Tekstin sisällä olevia erivärisiä sanoja klikkaamalla saat aiheesta lisätietoa. Kuvaa klikkaamalla saat sen suuremmaksi."[131]

[128] Haloo, minä täällä! 27.2.2005 osoitteessa http://www.jyvaskyla.fi/ksmuseo/haloo/index.htm.
[129] Schaller & Allison-Bunnell 2003.
[130] Esimerkiksi Karjalan koko kuva -näyttelyn käyttöohjeet 27.2.2005 osoitteessa http://www.jns.fi/museokoulu/kokokuva/ohje.html.
[131] Postin talot ja tilat 27.2.2005 selailuohje osoitteessa http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/nordisk/sivut/suomeksi/selailuapu.html.

Myös tämäntapaiset selailuohjeet ovat häviämässä. Kun verkon käyttö on lisääntynyt ja rutinoitunut, verkkonäyttelyiden tekijät noudattavat verkkomaailman konventioita luottaen siihen, että myös kävijät tuntevat ne. Esimerkiksi käyttäjät tietävät, että pientä kuvaa napsauttamalla usein aukeaa suurempi kuva, eikä tällaisia yksityiskohtia tarvitse erikseen kertoa. Kävijä voi huomata tällaisen toiminnon vaikkapa siitä, että hiiren kursori muuttuu kuvan kohdalla nuolesta sormen kuvaksi.[132]

Todellista hyötyä verkkonäyttelyiden käyttäjille suunnatuista ohjeista lienee melko harvoin, mutta poikkeuksiakin on. Tamperelaisen Koskesta voimaa -verkkonäyttelyn huomattavan laajoissa ohjeissa kerrotaan teknisten yksityiskohtien ja selausohjeiden lisäksi laajemmin sivuston taustoista ja päivittymisestä. Koskesta voimaa on yhteisöllinen projekti ja ohjeiden tarkoituksena on myös kannustaa tamperelaisia osallistumaan sivuston rakentamiseen.[133]

Kauskilan kalmiston arvoitus on ainoa verkkonäyttely, jossa ohjeet vaihtuvat sen mukaan, missä osiossa käyttäjä liikkuu. Useimmissa verkkonäyttelyissä, joissa ylipäätään on ohjeita, ne löytyvät alkuvalikoista. Kauskilan kalmiston arvoituksessa ohjeet antaa piirretty luuranko, joka tulee aina esiin tultaessa ensimmäistä kertaa uuteen osioon. Luuranko löytyy myös sivun alakulmasta, jos kyseisellä sivulla tarvittava ohje sattui unohtumaan. Tämä vastaa hyvin nykyistä verkkoajattelua: ohjeita annetaan aina tilanteesta riippuen.[134]

3.3.2. Opettaja verkossa

Vain kahdeksassa verkkonäyttelyssä on opettajille yksilöityjä ohjeita ja näissäkin tapauksissa ohjeet ovat enimmäkseen vaatimattomia. Viidessä tapauksessa painottuu vahvasti sivuston yhteys fyysiseen museoon. Esimerkiksi Ateneumin taidemuseon Pinta ja syvyys -näyttelyn verkkosivuilla kerrotaan yksityiskohtaisesti, kuinka ryhmän kanssa liikutaan museorakennuksessa. Jyväskylän taidemuseon Kaupunkielämää verkkonäyttelyssä on opettajalle erilaisia tehtäviä, jotka liittyvät teoksiin, joita ei voi edes katsoa verkossa. Keski-Suomen museon Haloo, minä täällä! -verkkonäyttely liittyy puolestaan museon koululaisille tuottamaan kiertonäyttelyyn.[135]

Gallen-Kallelan museon EU-varoin tuottamassa Tarujen Eurooppa -verkkonäyttelyssä on opettajalle tehtäviä, joita voi antaa oppilaille sivustoon tutustumisen jälkeen. Tarujen Euroopan elokuvamaisen kerronnan vuoksi kävijän rooli on varsin passii-

[132] Korhonen 2004.
[133] Koskesta voimaa 27.2.2005 osoitteessa http://www.historia.tampere.fi/info/index.htm.
[134] Kauskilan kalmiston arvoitus 27.2.2005 osoitteessa http://www.lappeenranta.fi/museot/Museo/peli/index.html ; Tervo 2004.
[135] Pinta ja syvyys – varhainen modernismi Suomessa 1890-1920, 27.2.2005 osoitteessa http://www.fng.fi/fng/html4/fi/peda/project/pintapaja/main.htm ; Kaupunkielämää, 27.2.2005 osoitteessa http://www.jkl.fi/kulttuuri/taidemuseo/kaupunki/ka_aloitus.htm ; Haloo, minä täällä! 27.2.2005 osoitteessa http://www.jyvaskyla.fi/ksmuseo/haloo/index.htm.

vinen, joten tehtävät sopivat luokkahuonetyöskentelyyn käynnin jälkeen. Niissä ei käsitellä juurikaan sitä, miten verkkonäyttelyä tulisi hyödyntää.[136]

Opetushallituksen ja Gallen-Kallelan museon yhteistyönä tuottamassa Suomen taiteen kultakausi -verkkonäyttelyssä sen sijaan on ohjeet, jotka kohdistuvat selvästi verkkoaineiston käyttöön. Ne ovat tosin hyvin niukat ja painottuvat tehtäviin, jotka liittyvät tiettyyn oppiaineeseen ja verkkosivuston johonkin osaan. Niiden voi kuitenkin ajatella ohjaavan opettajia hyödyntämään verkkonäyttelyä.[137]

Ainoa verkkonäyttely, jossa on perusteelliset ohjeet opettajalle, on pohjoissuomalaisten taidemuseoiden toteuttama Taidesampo. Sivustolla on oma osionsa opettajille, jolla annettavat ohjeet jakautuvat kolmeen osaan. Yhdessä osiossa lähestytään sekä kokemuksellista että kognitiivista taiteen tulkintaa varsin teoreettisesti ja perusteellisesti. Toisessa osassa esitetään erilaisia kysymyksiä ja tehtäviä, joita opettaja voi teettää Taidesampoon tutustuvilla oppilailla oman mielensä mukaan. Kolmas osio antaa napakat tekniset ohjeet verkkoympäristön käyttöä varten.[138]

Opettajan ohjeiden lähes säännönmukainen puuttuminen, harvojen ohjeiden ylimalkaisuus ja suuntautuminen perinteisen museovierailun tukemiseen kertovat selvästi tekijöiden käsityksistä verkkonäyttelyiden käytöstä. Osin varmasti ajatellaan, että verkkonäyttelyä ei ensisijaisesti tehdä koulujen tarpeisiin, joten opettajan ohjeet jäävät luontevasti pois. Toisaalta taustalla voi olla myös ajattelua, jonka mukaan verkkonäyttelyn tarkoituksena on vain tukea museokäyntiä sen sijaan, että se toimisi itsenäisenä oppimiskokemuksena.

Riikka Haapalainen kirjoittaa Museo-lehden numerossa 1/2003, että ”digitaalinen ja fyysinen museo eivät korvaa tai kilpaile keskenään vaan täydentävät toisiaan”. Verkkopalvelut tulisi Haapalaisen mukaan suhteuttaa oikeassa museossa tapahtuvaan toimintaan ja tarkastella niitä lisäarvon kautta. Verkkoon tulisi Haapalaisen mukaan luoda sellaisia sisältöjä, joita ei perinteisellä, paikkaan tai samanaikaiseen fyysiseen läsnäoloon perustuvalla museo-opetuksella voi saavuttaa.[139]

Digitaalisen museotoiminnan itsenäisyys ei kuitenkaan näyttäisi toteutuvan, jos nykyisiä verkkonäyttelyitä tarkastelee opetuksen näkökulmasta. Pikemminkin verkkoon tuotetaan aineistoa, jonka tarkoituksena on vain tukea perinteistä, museossa tapahtuvaa opetustoimintaa. Kuvaava esimerkki on Pohjois-Pohjanmaan museon perusnäyttelyä esittelevä verkkonäyttely, joka on supistettu versio museossa selattavasta multimediasta. Johdannossa verkkonäyttelyä luonnehditaan vauhdikkaiden multimedioiden ”maistiaisiksi” ja toivotetaan verkkonäyttelyn kävijät paikan päälle katsomaan lisää.[140]

[136] Tarujen Eurooppa, 27.2.2005 osoitteessa http://www.gallen-kallela.fi/tarujeneurooppa/index.html.
[137] Suomen kuvataiteen kultakausi, 27.2.2005 osoitteessa http://www.edu.fi/oppimateriaalit/kultakausi/.
[138] Taidesampo, 27.2.2005 osoitteessa http://www.taidesampo.net/.
[139] Haapalainen 2003, s. 25 ; Haapalainen 2004a, s. 121.
[140] Pohjois-Pohjanmaan museon perusnäyttelyn esittely, 27.2.2005 osoitteessa http://oulu.ouka.fi/ppm/multimedia/index.htm.

Vaikka Haapalaisen mukaan verkkonäyttelyt eivät kilpaile varsinaisen museotoiminnan kanssa, tämä ajatus elää varsin sitkeästi museoissa. Haapalainen puhuu itse digitaalisen ja fyysisen museon vain tukevan toisiaan – ikään kuin rauhoittaakseen, että kyse ei ole kilpailutilanteesta ja perinteisen museotyön vaarantumisesta. Tällaisena tukemisena voi kai pitää myös Pohjois-Pohjanmaan museon perusnäyttelyä esittelevää verkkoversiota, joka pyrkii herättämään kiinnostuksen ja houkuttelemaan museoon. Haapalaisen mukaan verkko-oppimiseen liittyykin kolme ajallisuutta: ennen museovierailua, sen aikana ja vierailun jälkeen. Jos verkkonäyttely suunnitellaan tällä tavoin sidottuna museokäyntiin fyysisessä museossa, onko sillä sittenkään arvoa itsenäisenä ja irrallisena oppimateriaalina?[141]

Opettajan näkökulmasta verkkonäyttelyn kytkeytyminen fyysiseen museoon ja museokäyntiin ei tietysti estä sen itsenäistä käyttöä. Jos opettaja pystyy opettamaan verkkonäyttelyn avulla saman kuin fyysisessä museossa, hän valitsee vaihtoehdoista käytettävissä olevien resurssien ja mielensä mukaan. Esimerkiksi opettajan mielestä digitaalinen kuva voi hyvin riittää korvaamaan alkuperäisen taideteoksen läsnäolon, vaikka se ei museon näkökulmasta pitäisikään paikkaansa. Opettajalle verkkonäyttely voi siis olla kilpaileva vaihtoehto museokäynnille, mutta samaan kilpailuun osallistuvat niin opetusvideot, aikalaiskirjallisuus kuin kalvosulkeisetkin. Uskoakseni verkkonäyttelyt ovat pikemminkin vaihtoehtoja muilla koulussa käytetyille oppimateriaaleille kuin varsinaisille opintokäynneille.[142]

Kun museoiden verkkonäyttelyitä tarkastelee museo-opetuksen määritelmän kautta, opettajan ajattelutapa alkaa tuntua luontevalta. Jos museo-opetuksella ei tarkoiteta museorakennuksessa tapahtuvaa opetusta vaan näkökulmaa, jossa aineellista kulttuuri- tai luonnonperintöä tarkastellaan ja käytetään opetuksessa hyväksi, myös verkko voi olla museo-oppimisen itsenäinen ympäristö – sen ei tarvitse vain tukea jotain toista museo-opetuksen muotoa. Museo-oppiminen on mahdollista museorakennuksen ohella muun muassa ulkotiloissa tai tavallisessa luokkahuoneessa, miksi ei myös verkossa. Verkkonäyttelytoimintaa ja museokäyntejä voidaan yhdistää tai olla yhdistämättä siinä missä museolehtorin vierailuja kouluun tai kulttuurihistoriallisia retkiä Senaatintorille ilman, että museo-opetuksen idea siitä vaarantuisi. Viime kädessä oppimisympäristö ja sen taitava hyödyntäminen määrittävät museo-opetuksen laadun – tässä suhteessa verkkonäyttelyt toki antavat opettajille kovin vähän eväitä.[143]

[141] Vallisaari 2003, s. 25 ; Haapalainen 2004b.
[142] Haapalainen 2004a, s. 120-122.
[143] Museo oppimisympäristönä, s. 6-7.

3.3.3. Verkkonäyttelyiden monet käyttäjät

Vaikka verkkonäyttelyt eivät juuri ota opettajia huomioon, täytyy muistaa, että näyttelyitä ei ole juuri kohdennettu muillekaan käyttäjäryhmille. Bart Marablen mukaan samalla, kun verkkonäyttelyiden yhteydet fyysiseen museonäyttelyyn ovat löystyneet, on alettu kiinnittää huomiota erilaisiin lähestymistapoihin. Samaan verkkonäyttelyyn voi tutustua eri tavoin käyttäjän tarpeista riippuen.[144]

Marablen mukaan koordinoitu tutustuminen useista eri näkökulmista on mahdollista toteuttaa, jos verkkonäyttelyn sisältö suunnitellaan kerroksittain, sisääntuloja on useita ja kertomukset leikkaavat toisiaan. Eri kerrosten sisältö hahmotellaan erilaiseksi aihepiiristä, käyttäjien tarpeista, pedagogisista näkemyksistä tai muista syistä riippuen. Esimerkiksi jokin kerros voi olla vahvasti elämyksellinen kun toinen painottaa tiedonhakua ja esimerkiksi esineiden rooli voi vaihdella eri kerroksissa. Näyttelyyn tultaessa käyttäjä valitsee mieleisensä tavan lähestyä näyttelyä ja erilaisten juonten seurauksena hän voi kulkea myös eri kerrosten välillä omien valintojensa mukaan. Tällainen järjestelmä mahdollistaisi useat näkökulmat samaan aiheeseen, mutta tällaista toteutustapaa ei ole toistaiseksi kokeiltu suomalaisissa verkkonäyttelyissä.[145]

Samaa verkkomateriaalia tulisi Anna-Maija Issakaisen ja Riikka Haapalaisen mukaan pystyä soveltamaan erilaisten käyttäjien tarpeita, käyttötilanteita ja opetustavoitteita varten. Käyttäjien personoimisella pyritään siihen, että verkkopalvelu voisi palvella mahdollisimman laajoja käyttäjäryhmiä. Design for all -periaate tarkoittaa museossa aineiston toteuttamista niin, että se on jokaisen museovieraan saavutettavissa kyvyistä tai taustasta riippumatta. Esteenä eivät saisi esimerkiksi olla hitaat modeemiyhteydet, heikko kielitaito, oppimisvaikeudet tai puuttuvat aistit. Käyttäjälähtöinen suunnittelu on laaja toimintatapa, joka kattaa koko tuotantoprosessin suunnittelusta verkkokirjoittamisesta ja koodaukseen saakka.[146]

Käyttäjälähtöisyys on kuitenkin enemmän lähestymistapa tai tavoite kuin saavutettavissa oleva päämäärä. Helposti lähestyttävän oppimateriaalin tulee kuitenkin säilyttää haastavuutensa, jotta oppimista ja itsensä ylittämistä voisi tapahtua. Verkkonäyttelyn ei tarvitse avautua kaikille oppilaille vaivattomasti, vaan se voi aivan mainiosti aiheuttaa oppilaissa myös epätietoisuutta, hämmennystä tai erilaisia tunteita, joskus jopa turhautumista. Kokemuksia herättävät ja oppimisen käynnistävät verkkonäyttelyt eivät välttämättä toimi kaikkien oppilaiden kohdalla, mikä täytynee vain tekijöiden hyväksyä.[147]

[144] Marable 2004.
[145] Marable 2004.
[146] Issakainen 2004, s. 111 ; Haapalainen 2004a, s. 125-127.
[147] Museo oppimisympäristönä 2004, s. 53.

3.4. KOHTI VERKKOMUSEOTA

Museotoiminta verkossa on tullut jäädäkseen. Opettajille tarjotaan materiaalia sekä museokäyntien tueksi että itsenäisiä verkkovierailuja varten. Museolehtori Hilkka Vallisaaren mukaan tarkoituksena on osaltaan helpottaa museon opastuspaineita. Opettaja, joka osaa opastaa itse oppilaansa, voi helpottaa museolehtoreiden työtaakkaa. Tämä lienee yksi syy siihen, miksi juuri opetuspalveluita on tarjottu ensimmäisenä verkon välityksellä.[148]

Verkkonäyttelyiden funktioita tarkastellessa tuli kuitenkin selväksi, että ei pitäisi ajatella kaikkien verkkonäyttelyiden palvelevan juuri opetuksen tarpeita. Osassa näyttelyistä on tavoiteltu ensisijaisesti koululaiskävijöitä, mutta esimerkiksi monet asiantuntijaraportit, kokoelmakatsaukset tai museonäyttelyä tukevat verkkonäyttelyt on suunnattu jollekin muulle kohderyhmälle. Nähdäkseni vain harvoin tekijät ovat kuitenkaan kohdentaneet näyttelyä joillekin kävijöille – ennemminkin ongelmana on kohderyhmän puuttuminen. Tästä kertoo myös se, että samaan näyttelyyn ei juuri koskaan tarjota erilaisia lähestymistapoja eri kävijöille. Vuonna 2004 valmistuneet verkkonäyttelyt antavat kuitenkin vihjeitä siitä, että käyttäjälähtöinen suunnittelu olisi vahvistumassa.

Verkkonäyttelyissä on havaittavissa selvää ajallista kehitystä sekä teknisessä että pedagogisessa suhteessa. Jos alkuaikojen verkkonäyttelyitä vaivasi yksisuuntaisuus ja tekstivoittoisuus, on uudemmassa tarjonnassa useita esimerkkejä näyttelyistä, joissa on selvästi hyödynnetty verkon mahdollisuuksia pedagogisesta näkökulmasta. Näyttelyitä ei välttämättä kytketä fyysiseen museoon, vaan tietoverkkojen ominaisuuksia hyödynnetään rohkeammin. Esimerkiksi Oulun ja Rovaniemen taidemuseoiden Taidesampo-verkkonäyttely perustuu vahvasti ajatukseen verkossa toteutettavasta taidekasvatuksesta. Verkkonäyttelyssä esillä olevat teokset ovat Jenny ja Antti Wihurin nykytaiteen kokoelmasta, joka on tavallisesti nähtävillä vain osittain vaihtuvien teemanäyttelyiden puitteissa. Taidesampo laajentaa museoiden näyttelytilaa sen sijaan, että verkkoa käytettäisiin tirkistysluukkuna museoon.[149]

Verkkonäyttelyt voivat myös tavoittaa sellaisia kävijäryhmiä, joille toiminta verkossa on luontevampaa kuin vierailu museorakennuksessa. Verkosta on tullut monille tila tai rinnakkainen todellisuus, jossa voi liikkua, toimia ja oppia siinä missä tavallisessakin maailmassa. Tarjoamalla palveluja verkossa museo varmistaa tavoittavansa myös tulevaisuuden museokävijät. Verkon suurkuluttajat arvostavat kenties muita enemmän vuorovaiku-

[148] Vallisaari 2003, s. 24.
[149] Taidesampo, 27.2.2005 osoitteessa www.taidesampo.net.

tuksellisuutta ja verkkomuseokäyntiin mahdollisesti liittyviä sosiaalisia ulottuvuuksia. Verkkonäyttelyiden tulisikin tästä näkökulmasta rinnastua verkon muuhun tarjontaan, ei vain fyysiseen museoon.[150]

Viihteen ja opetuksen yhdistävää kehitystrendiä on kuvattu sanalla edutainment[151]. Ajattelun lähtökohtana on yhdistää elämysteollisuuden uusimpiin teknologioihin kasvatuksellisia päämääriä. Oppimisen toivotaan tapahtuvan viihteen sivutuotteena, ikään kuin vahingossa. Museon on kuitenkin taloudellisesti vaikea yltää elämyksiin, joita viihdeteollisuus tuottaa. Elämykset voivat toimia oppimisprosessin lähtökohtana, mutta yksin ne eivät kuitenkaan riitä. Vaikka oppimateriaalin viihteellistyminen kenties parantaisi opiskelijoiden motivaatiota, materiaalin hyöty opetuksessa riippuu kuitenkin siitä, missä määrin sisältö tukee oppimista. Valitettavan usein elämykset vähentävät tiedollisen sivistyksen osuutta.[152]

Pirkanmaalaisten museoiden yhteistyönä toteutetussa Akseli – Pirkanmaan teollisuushistoriaa -verkkonäyttelyssä ei voi ainakaan väittää viihteellistymisen vähentäneen näyttelyn tiedollista antia. Näyttelyssä on erittäin paljon tekstiä Tampereen, Valkeakosken, Nokian, Viljakkalan ja Mäntän teollisuuden vaiheista. Tässä suhteessa Akseli muistuttaa tavanomaisia verkkonäyttelyitä, joissa laajoja aihepiirejä käsitellään etupäässä tekstin avulla ja kuvien tehtävä on lähinnä kuvituksellinen. Näyttelyä kuitenkin täydentävät muutamat alipelit, joissa historiaa lähestytään vuorovaikutteisemmin. Patruuna-pelissä pelaajan tehtävänä on perustaa tehdas ja hankkia sille tarvittavat luvat. Tämän jälkeen kootaan karstauskone valmiista osista, rakennetaan tehdassali, perustetaan koulu, palkataan työntekijöitä ja lopuksi sammutetaan tulipalo. Jokaiseen pelin käänteeseen luontevasti liittyy jokin opetus teollistumisen historiasta.[153]

Jos toisaalta museoiden verkkotarjontaan vaikuttavat tietokonepelien esimerkit, toisaalta kokoelmien sähköinen hallinta tuo mukanaan uusia mahdollisuuksia. Kun museokokoelmia digitoidaan ja siirretään verkkoon kansalaisten selailtavaksi, tämä aineisto halutaan saattaa myös koulujen käyttöön. Museoiden luettelointitietoja voi toki hyödyntää opetuksessa ja tiedonhankinnassa, mutta ne eivät ole pedagogisesti suunniteltua materiaalia. Hyödyntämiseen tarvitaan tulevaisuudessa älykkäitä käyttöliittymiä, jotka esimerkiksi osaavat yhdistää luettelointitietoja muihin aineistoihin tai ohjaavat opiskelijoita tiettyjen aineistojen pariin.[154]

[150] Haapalainen 2004, s. 122.
[151] Edutainment tulee sanoista education ja entertainment.
[152] Haapalainen 2004, s. 122-123 ; Museo oppimisympäristönä 2004, s. 58.
[153] Akseli - Pirkanmaan teollisuushistoriaa, 27.2.2005 osoitteessa http://inter2.tampere.fi/tehdas/akseli/.
[154] Haapalainen 2004, s. 124.

4. Verkkonäyttely historian opetuksen työkaluna

Museot mielletään hyvin luotettaviksi historiallisen totuuden esittäjiksi. Museoesineiden aitous vakuuttaa helposti kävijän myös näyttelytekstien totuudellisuudesta. Kuitenkin museonäyttelyn tekijät ovat samojen realiteettien vankeja kuten oppikirjojen kirjoittajat tai historian opettajat: esitys ei ole koskaan täydellinen, koska samasta aiheesta voi kertoa lukemattomista näkökulmista. Myös verkkonäyttelyitä tehtäessä joudutaan pohtimaan lukuisia historian esittämiseen liittyviä kysymyksiä.[155]

Verkkonäyttelyitä suunniteltaessa valinnat alkavat jo aihepiiristä. Koska tässä tutkimuksessa on kartoitettu mahdollisimman kattavasti museoiden tekemiä verkkonäyttelyitä, selvitän millaisia aihevalintoja museot ovat tähän mennessä tehneet. Kuten edellä on tullut ilmi, verkkonäyttelyissä vain osittain tavoitellaan tieteellisten tekstien konventioita – usein toteutuksessa on pyritty esimerkiksi pedagogiseen tai viihteelliseen esitystapaan. Sinänsä erilaiset lähtökohdat eivät estä verkkonäyttelyiden vertaamista keskenään. Ne ovat menneisyyden representaatioita siinä missä historialliset elokuvat, oppikirjat, akateemiset tutkimukset kuin museon näyttelytkin.

Kun tutkin verkkonäyttelyitä historiallisina representaatioina, osoittautui historiakulttuuri hyödylliseksi käsitteeksi. Historiakulttuuri on Peter Aronssonin mukaan yläkäsite, joka sisältää sekä historiallisia merkityksiä kantavat objektit ja paikat sekä yksilöiden tai yhteisöiden käsitykset menneestä eli historiallisen muistin. Historiakulttuurin alueita ovat muun muassa muistot, lehtijutut, laulut, muistopäivät ja antikvariaatit, sekä tietysti museot. Museoiden verkkonäyttelyt ovat toisaalta esityksiä, jotka vaikuttavat historiakulttuurin muodostumiseen, toisaalta ne ovat yksi osa tätä historiakulttuuria. Ne voivat toimia esimerkiksi vertauskuvallisina, kriittisinä tai identiteettiä vahvistavina kertomuksina, joita kävijät suhteuttavat omiin käsityksiinsä menneisyydestä. Verkkonäyttely saattaa esimerkiksi vahvistaa tai kyseenalaistaa ihmisten näkemyksiä menneisyydestä.[156]

Verkkonäyttelyissä on mukana runsaasti tulkinnallisia ja kuvitteellisiakin elementtejä, joiden sisältöä ja merkitystä voisi tutkia huomattavasti perusteellisemmin kuin tässä tutkielmassa teen. Tekijöiden valinnat nostavat esiin erilaisia näkemyksiä historiallisiin tapahtumiin ja vastaavasti vaikenevat joistain kertomuksista. Verkkonäyttelyihin liittyvä juonellisuus asettaa myös melkoisia haasteita tekijöille: esitetäänkö historia esimerkiksi selviytymiskertomuksena, tragediana vai sankaritarinana? Millaisissa tilanteissa näitä vaihtoehtoja sovelletaan?

[155] Angvik & von Borries 1997, s. 44-45 ; Museo oppimisympäristönä 2004, s. 87 ; Löfström 2002, s. 25-26.
[156] Aronsson 2000, s. 18-19 ; Ahonen 1998, s. 15-16.

4.1. VERKKONÄYTTELYIDEN AIHEPIIRIT

Verkkonäyttelyiden aihevalinnat johtuvat monista tekijöistä. Verkkonäyttely voi pidentää museossa avatun näyttelyn elinikää, kertoa jostain kokoelmien oleellisesta osasta tai vaikkapa palvella koulujen tarpeita paikallishistorian opetuksessa. Verkkonäyttelyn avulla on voitu parantaa museon saavutettavuutta ja täydentää tarjontaa. Monipuolinen aihevalikoima osaltaan kertoo verkkonäyttelyihin kohdistuvien odotusten laajasta kirjosta.[157] Kun museoiden verkkonäyttelyitä tarkastellaan kokonaisuutena, museokentän rakenne ja tekijänoikeudet alkavat näkyä aihevalintojen suurissa linjoissa. Tekijänoikeudet rajoittavat erityisesti nykytaidetta esittelevien verkkonäyttelyiden tuottamista ja museoiden verkkonäyttelyt liittyvät niiden keskeisiin kokoelmiin. Laajemmasta näkökulmasta tarkastellessa voi huomata sekä tyypillisiä aiheita että katvealueita, jotka eivät museoita näyttäisi kiinnostavan. Vertaamalla verkkonäyttelyitä koulussa opetettaviin Suomen historian sisältöihin pohdin luvun lopussa, mitä annettavaa verkkonäyttelyillä on historianopetukselle koulumaailmassa.

Tutkin verkkonäyttelyiden aihepiirejä kahdesta eri näkökulmasta. Ensin tarkastelen ajanjaksoja, joihin verkkonäyttelyt keskittyvät. Tutkielmani 121 verkkonäyttelystä kaikkiaan 17 eivät olleet historiallisia. Näiden näyttelyiden aiheet liittyivät esimerkiksi luonnontieteisiin, muotoiluun, antropologiaan tai nykytaiteeseen, joten suljin ne tämän luvun tarkastelujen ulkopuolelle. Loput 104 verkkonäyttelyä kattoivat ajallisen alueen esihistoriasta vuosituhannen vaihteeseen. Toinen näkökulmani liittyy historialliseen tarkastelutapaan: ovatko näyttelyt esimerkiksi kulttuuri-, talous-, vai poliittiseen historiaan kytkeytyviä. Miten ns. uuden historiantutkimuksen aihevalinnat on huomioitu?

4.1.1. Ajanjaksot

Tutkimistani 104 historiallisia ulottuvuuksia sisältäneestä verkkonäyttelystä voi muodostaa useita eri ajanjaksoja kattavia ryhmiä. Jaoin näyttelyt kuuteen ryhmään:

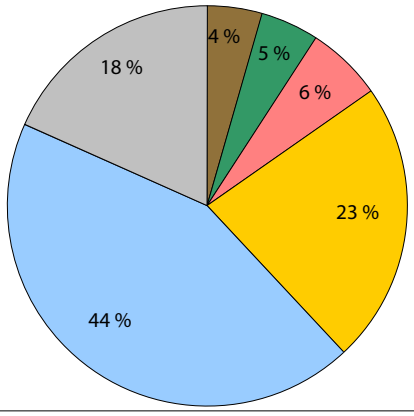
1. Esihistoria ennen vuotta 1155
2. Keskiaika 1156-1526
3. Uusi aika 1527-1808
4. Autonomian aika 1809-1917
5. Itsenäinen Suomi 1918-
6. Historialliset pitkittäisleikkaukset

[157] af Hällström 2003, s. 18.

Oheisen jaottelun ajatuksena on vastata peruskoulun historianopetuksen keskeisiä ajanjaksoja. Se ei vastaa kurssimuotoisen lukion oppimääriä, eikä ajallista jaottelua ole helppo sovittaa verkkonäyttelyiden aihepiireihin. Jaottelussani esihistoria päättyy ensimmäiseen ristiretkeen ja keskiaika Västeråsin valtiopäiviin, joilla Kustaa Vaasa mursi kirkon vallan ja varmisti uskonpuhdistuksen toteutuksen. Uusi aika päättyy Suomen sotaan ja autonomia Suomen itsenäistymiseen vuonna 1917.

Viimeisin ryhmä, historialliset pitkittäisleikkaukset, pitää sisällään 19 verkkonäyttelyä, jotka kattavat vähintään kolme yllämainituista ajanjaksoista. Ne kertovatkin vähintään 200 vuoden mittaisista ilmiöistä, joita ei voi lokeroida mihinkään tiettyyn ajanjaksoon. Näiden lisäksi aineistossa on 35 verkkonäyttelyä, jotka ulottuvat kahdelle yllämainituista ajanjaksoista. Varsinaisista pitkittäisleikkauksista poiketen katson niiden kuuluvan molempien ajanjaksojen yhteyteen. Koska laskin nämä kahteen eri ajanjaksoon lukeutuvat näyttelyt molempiin ryhmiin, alla olevassa kuviossa on laskennallisista syistä myös puolikkaita näyttelyitä.

Kuvio 4. Verkkonäyttelyiden kuvaamat ajanjaksot



Esihistoria
Keskiaika
Uusi aika
Autonomian aika
Itsenäinen Suomi
Historialliset pitkittäisleikkaukset

Esihistoria	4,5	4 %
Keskiaika	5	5 %
Uusi aika	6,5	6 %
Autonomian aika	23,5	23 %
Itsenäinen Suomi	45,5	44 %
Historialliset pitkittäisleikkaukset	19	18 %
Yhteensä	n=104	100 %

Aineistossa on yhteensä 104 historiaan liittyvää verkkonäyttelyä. Lähde: Liite 1.

Kun ajallista jakaumaa tarkastelee, huomio kiinnittyy myöhempien aikojen vahvaan edustukseen. Tämä toki vastaa varsin hyvin kouluopetuksenkin painotuksia: vanhempien aikojen on nähty jäävän koulussa lähihistorian varjoon. Historiallisten pitkittäisleikkausten ja aikakausien rajat ylittävien näyttelyiden runsauden voi katsoa sopivan kehitykseen, jossa lukio-opetuksessa huomiota siirrettiin 1990-luvulla tapahtumien historiasta

pitkiin kehityskulkuihin. Historian opetuksen kannalta kiinnostavammat havainnot saadaan vasta, kun tarkastellaan erikseen ajanjaksoja ja niihin lukeutuvia näyttelyitä. Näissä tarkasteluissa täytyy toki muistaa, että verkkonäyttely on itsessään uusi ilmiö. Niitä on tehty Suomessa vasta alle sata eikä kaikkia keskeisiä aiheita ole voitukaan toteuttaa verkkonäyttelyinä.

4.1.2. Esihistoriasta Ruotsin vallan aikaan

Esihistoriallisia näyttelyitä on vain viisi, joista Vanhalinnan arkeologiapolku jatkuu pitkälle keskiaikaan. Jokainen näyttelyistä on vahvasti sidottu paikallisiin aiheisiin, mutta toteutukseltaan ne poikkeavat toisistaan. Huomio näyttelyissä kiinnittyy löytöihin ja siten esihistoriallisen ajan asukkaiden arkipäivään. Myös tämän ryhmän sisällä näkyy verkkonäyttelyiden painottuminen uudempiin, lähdeaineistoltaan runsaimpiin ajanjaksoihin: rautakausi on selvästi parhaiten edustettuna.[158]

Keskiaikaisia näyttelyitä on neljä ja viides käsittelee lasinvalmistusta keskiajalta 1600-luvulle saakka. Keskiaikaa esittelevät verkkonäyttelyt ovat hyvin erilaisia ja keskittyvät erittäin rajattuihin aiheisiin. Lasinvalmistuksen lisäksi nämä verkkonäyttelyt esittelevät keskiajan espoolaisia, Albrecht Dürerin teoksia ja Vartiokylän linnavuorta. Jokainen esihistoriallisista verkkonäyttelyistä antoi varsin perusteellisen kuvan esihistoriallisen ajan elämästä, mutta keskiaikaisissa näyttelyissä aiheet on rajattu huomattavan tarkkaan. Näin käsittelemättä jää runsaasti keskiajan historiaan liittyviä aiheita. Voi esimerkiksi kysyä, miksi keskiajan kirkkotaiteesta tai ylipäätään uskonelämästä ei ole tehty ainuttakaan näyttelyä verkkoon, vaikka nämä ovat keskiajan opetuksessa tärkeitä aiheita. Niiden pohjalta kuitenkin toteutetaan säännöllisesti perinteisiä museonäyttelyitä.[159]

Uutta aikaa käsitteleviä näyttelyitä vaivaa keskiaikaa käsittelevien tapaan sekä vähäinen lukumäärä että hajanaisuus aihevalinnoissa. Tornionlaakson maakuntamuseo on tuottanut tähän ryhmään kolme näyttelyä: kuvaukset Acerbin ja Maupertuis'n tutkimusmatkoista sekä Tornion kaupunkiarkeologisista kaivauksista. Helsingin kaupunginmuseolla on 1700-luvun virtuaalikaupunki ja kauppias Erik Sederholmista kertovan verkkonäyttely. Espoon kaupunginmuseon Glims kievarina esittelee kievarilaitosta 1700- ja 1800-luvuilla ja Hämeenlinnan kaupunginmuseon verkkonäyttelyssä voi tutustua Hämeenlinnaan myös kustavilaisena aikana. Mielenkiintoista on, että ryhmän näyttelyt liittyvät, Glimsiä ja tutkimusmatkoja lukuun ottamatta, lähinnä kaupunkilaiseen elämään. Sekä maaseudun talonpojat, papisto että kartanokulttuuri ovat jääneet odottamaan verk-

[158] Liite 1.
[159] Liite 1.

konäyttelyitään, vaikka näihin aiheisiin perehtyneitä museoita olisi runsaasti. Samoin suurvalta-aikaan keskeisesti liittyvää sotahistoriaa sivutaan oikeastaan vain Erik Sederholmin matkojen yhteydessä.[160]

4.1.3. Autonomian aika

Hyppäys Ruotsin vallasta autonomian aikaan lisää verkkonäyttelyiden määrää selvästi. Autonomian aikaa käsittelevässä ryhmässä on 40 verkkonäyttelyä, joista kaksi alkaa Ruotsin vallan ajalta ja peräti 31 jatkuu itsenäistyneeseen Suomeen. Autonomian aika vaikuttaakin verkkonäyttelyiden valossa ajanjaksolta, jolloin monet ilmiöt saivat Suomessa alkunsa.[161]

Autonomian aikaan rajoittuvat näyttelyt kertovat varsin erilaisista aiheista. Omat näyttelynsä ovat saaneet taiteilijat Ferdinand von Wright ja Hugo Simberg, teollisuuspatruuna G.A. Serlachius sekä lahjoittaja Aurora Karamzin. Paikallishistoriallisia teemoja on näyttelyissä, jotka kertovat Tampereen Hämeenkadusta vuosisadan vaihteessa, espoolaisesta maatilasta samoihin aikoihin ja ensimmäisen maailmansodan aikaisista linnoituksista Espoossa.[162]

Itsenäiseen Suomeen jatkuvissa näyttelyissä kuvataiteilijat ovat vahvasti esillä: Akseli Gallen-Kallela on päähenkilö kolmessa näyttelyssä, Emil Wikströmistä ja Juho Rissasesta on omat näyttelyt. Myös Jyväskylän taidepiireistä ja varhaisesta modernismista kerrotaan molempina ajanjaksoina. Lisäksi Oulun ja Turun taidemuseot esittelevät omakuvakokoelmiaan, Gösta Serlachiuksen taidemuseo Mäntän julkisia veistoksia, Jyväskylän taidemuseo kaupunkiaiheista grafiikkaa ja Valokuvataiteen museo luontokuvausta. Myös rakennettu ympäristö ja sen muutokset on huomioitu verkossa Helsingin niemen puutalojen ja Mäntän teollisuusmiljöön osalta.[163]

Paikallishistoriallista sävyä on myös kahdessa Helsingin kaupunkinäkymiä, Pirkanmaan teollisuutta, Keski-Suomen ja Joensuun historiaa, espoolaista huvilaelämää sekä Saimaan sisävesiliikennettä käsittelevissä näyttelyissä. Autonomian aikana Suomen liikenneolot kehittyivät nopeasti, mihin liittyvät televiestinnän ja postiliikenteen historiaa käsittelevät näyttelyt. Muutoksesta kertovat myös verkkonäyttelyt käsityön ja muodin muuttumisesta. Omat näyttelynsä ovat lisäksi saaneet joulu- ja Tampere-aiheiset postikortit, pesäpallo[164], osakuntalaiset, eräkirjailija A.E. Järvinen ja tavallisen kansan edustajana vantaalainen Suutari Asp jälkeläisineen.[165]

[160] Liite 1.
[161] Liite 1.
[162] Liite 1.
[163] Liite 1.
[164] Pesäpalloa pelattiin ensimmäisen kerran itsenäisestymisen jälkeen vuonna 1922, mutta verkkonäyttelyssä käsitellään myös pelin varhaisempia edeltäjiä. Kunnian kentät 27.2.2005 osoitteessa http://www.jyu.fi/tdk/museo/kunnia.htm.
[165] Liite 1.

Autonomian aika erottuu aiemmista ajanjaksoista ennen muuta siinä, että taidemuseoiden verkkonäyttelytarjonta tulee mukaan kymmenellä näyttelyllä. Alueellisesti autonomian aikaa tarkastellaan etupäässä paikallisella tai maakunnallisella tasolla, valtiolliseen kehitykseen ei museoiden verkkonäyttelyissä juurikaan kajota. Mielenkiintoista on itsenäiseen Suomeen ja monissa tapauksissa tähän päivään saakka jatkuvien näyttelyiden runsaus. Autonomian aika on verkkonäyttelyiden valossa innovatiivinen ajanjakso, josta ilmiöt saivat alkunsa. Näin varmasti onkin esimerkiksi pesäpallon tai televiestinnän osalta, mutta Suomen historian lyhyys tulee vastaan niin rakennetun ympäristön kuin taidemuseoiden kokoelmienkin osalta. Myös monet museot perustettiin juuri autonomian ajan loppupuolella, mikä saattaa osaltaan vaikuttaa siihen, että myös verkkonäyttelyissä tarkastellaan ilmiöitä 1800-luvun lopulta nykypäivään. Vanhemmista ajoista ei ole säilynyt yhtä kattavia esinekokoelmia tai muita lähdeaineistoja.

4.1.4. Itsenäinen Suomi

Itsenäistä Suomea käsitellään kaikkiaan 61 näyttelyssä, joista 31 alkaa jo autonomian aikana. Nämä näyttelyt esittelin edellä. Loput 30 näyttelyä edustavat varsin erilaisia aiheita, mutta aiemmista ajanjaksoista poiketen itsenäisyyden ajasta on tehty myös yleisesityksiä, jotka pyrkivät kattamaan tiettyjä vuosikymmeniä. Pohjois-Pohjanmaan museo on tuottanut laajat verkkonäyttelyt 1930- ja 1950-luvuista. Tampereen tapaus käsittelee samoin 1950-lukua ja Postimuseon näyttely Sinirististä 1918 suveen 1939 sotienvälistä aikaa.[166]

Henkilöhistorialliset näyttelyt olivat tyypillisimmillään autonomiaa kuvaavassa ryhmässä, mutta myös itsenäisen Suomen sankareista Paavo Nurmea käsitellään yhdessä ja Alvar Aaltoa ja hänen arkkitehtuuriaan peräti viidessä eri näyttelyssä. Arjen sankareita ovat Lapin kullankaivajat ja savonlinnalainen Elli-tyttö perheineen. Itsenäisyyden ajan rakennuksia esitellään sekä Helsingistä, Lappeenrannasta, Torniosta että Espoon Tapiolasta. Valokuvaus on vahvasti esillä itsenäisyyden aikaa käsittelevissä verkkonäyttelyissä. Esillä on yliopiston dokumentoijan Yrjö Lintusen, pohjoiskarjalaisen Esko Eskelisen ja missikisoja kuvanneen lehtikuvaaja Erkki Raskisen valokuvia sekä luonnollisesti Valokuvataiteen museon kokoelmia.[167]

Itsenäisyyden ajan keskeisistä tapahtumista on tehty varsin vähän verkkonäyttelyitä. Kotirintaman arkea tarkastellaan Oulussa 1939–1944, olympiakisoja Helsingissä 1952 ja kieltolain aikaa Espoossa. Tyypillisiä ovatkin pitkiä ajanjaksoja kattavat esi-

[166] Liite 1.
[167] Liite 1.

tykset rajatuista aiheista. Tällaisia ovat esimerkiksi verkkonäyttelyt postiautoista, liikennehistoriasta, Petsamon liikenteestä ja kulutusosuuskuntien julisteista. Nämä neljä näyttelyä kertovat suomalaisten vaurastumisesta ja aineellisesta hyvinvoinnista, mutta verkkonäyttely koltista tuo esiin myös historian varjopuolia.[168]

Itsenäisen Suomen historiaa kuvaavia näyttelyitä on todella runsaasti, yhteensä 59. Lisäksi Lenin-museo on tuottanut verkkonäyttelyt neuvostoliittolaisista propagandajulisteista ja Lenin-postimerkeistä, jotka eivät välittömästi liity Suomen historiaan. Itsenäisyyden ajan verkkonäyttelyt ovat varsin sirpaleinen kokonaisuus, joka koostuu lukuisista pienistä aiheista. Autonomian ajan kanssa yhteistä on sekä taloushistorian että poliittisen historian heikko edustus. Historianopetuksen keskeisten aiheiden näkökulmasta on jokseenkin erikoista, että sota-aikaa käsitellään vain yhdessä verkkonäyttelyssä. Kuitenkin lähes kaikissa kulttuurihistoriallisten museoiden perusnäyttelyissä on oma osastonsa sota-ajalle. Myös arjen historia, maaltamuutto, rakennemuutos tai hyvinvointivaltion syntyminen ovat aiheita, joita verkkonäyttelyissä ei juurikaan käsitellä. Vastaavasti nykytaiteen poissaolo johtuu paljolti tekijänoikeuksista – museot eivät voi esittää kokoelmissaan olevia teoksia vapaasti Internetissä.[169]

4.1.5. Historialliset pitkittäisleikkaukset

Historialliset pitkittäisleikkaukset muodostavat 19 verkkonäyttelyn ryhmän, johon valikoidut näyttelyt ulottuvat vähintään kolmelle jaotteluni aikakaudelle. Näin ollen ne kattavat yli 200 vuoden ajanjaksoja. Pitkittäisleikkaukset ovat ylipäätään varsin tyypillisiä verkkonäyttelyiden kokonaisuutta tarkastellessa. Usein verkkonäyttelyt kattavat jonkin kapean aiheen kehityksen pitkältä ajanjaksolta sen sijaan, että kuvaisivat jotain lyhyttä ajanjaksoa laajasta näkökulmasta.[170]

Tyypillinen tähän ryhmään kuuluva verkkonäyttely on laaja yhteenveto museon perusnäyttelystä. Esimerkiksi Pohjois-Pohjanmaan museo, Pohjois-Karjalan museo, Gösta Serlachiuksen taidemuseo, Postimuseo, Suomen käsityön museo ja Etelä-Karjalan museo ovat tehneet tällaisen kokonaisesityksen. Pitkiä kehityskaaria kotipaikkakunnan historiasta ovat myös Tampereen museoiden Koskesta voimaa -verkkonäyttely ja Satakunnan museon näyttely porilaisista kadunnimistä.[171]

Postimuseo esittelee postilaitoksen historiaa kahdessa verkkonäyttelyssä, joista toinen käsittelee postin tiloja ja toinen postitorvea. Pitkiä kehityslinjoja on myös Helsingin

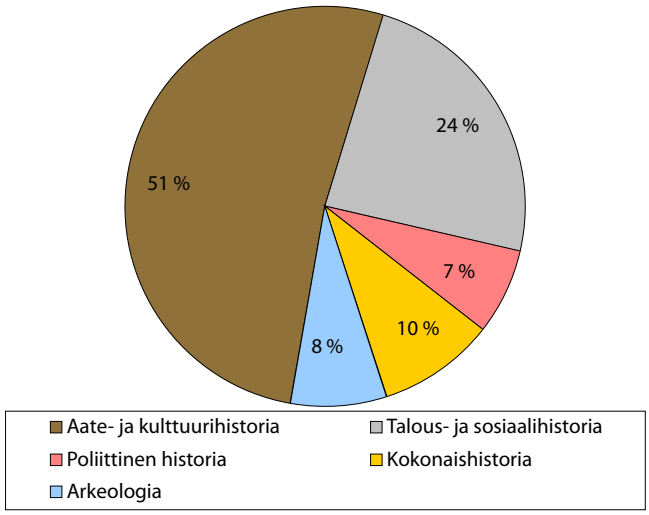
[168] Liite 1.
[169] Liite 1.
[170] Liite 1.
[171] Liite 1.

satamista ja Turun maakuntamuseon arkeologisista kaivauksista kertovissa verkkonäyttelyissä, vaikka ne ovatkin muuten varsin pienimuotoisia. Tornionlaakson maakuntamuseo esittelee kansanhuonekalujen historiaa, Pohjois-Pohjanmaan museo tuoleja ja tiernapoikia, Loviisan kaupunginmuseo museorakennustaan, Lapin maakuntamuseo Lapin matkailua ja Museovirasto puurakentamista.[172]

Historiallisissa pitkittäisleikkauksissa on paitsi ajallisesti laajoja, myös sisällöllisesti varsin laveita esityksiä. Perusnäyttelyiden sisältöä verkkoon siirrettäessä on valittu useita aihepiirejä historian eri alueilta. Pohjois-Karjalan museon toteuttama Karjalan koko kuva -verkkonäyttelyn nimi kertoo jo paljon näyttelyn laajuudesta. Historian opetuksessa tällaiset verkkonäyttelyt luonnollisesti toimivat ennemmin tietopankkeina kuin sellaisenaan tutustuttavina kokonaisuuksina. Erotuksena verkkonäyttelyiden valtavirtaan, poliittinen ja taloudellinen historia tulevat monissa tämän ryhmän näyttelyissä selvästi esiin ja vastaavasti kulttuurihistoria on heikommin edustettuna. Monissa näissä näyttelyissä onkin oppikirjamaisia piirteitä ja runsaasti tekstiä.[173]

4.1.6. Historian aihealueet

Historia voidaan jakaa erilaisten lähestymistapojen perusteella. Perinteisenä jakona käytetään usein kolmijakoa poliittiseen historiaan, kulttuurihistoriaan ja sosiaali- ja taloushistoriaan. Luonnollisesti näiden ryhmien rajat eivät koskaan ole olleet kovinkaan selviä ja ne limittyvät monin tavoin toisiinsa. Omana ryhmänään voidaan pitää sellaisia kokonaishistoriallisia verkkonäyttelyitä, joiden voi katsoa painottavan kaikkia kolmea näkökulmaa. Lisäksi viidennen ryhmän muodostavat arkeologiset näyttelyt.[174]



Kuvio 5. Verkkonäyttelyt historian aihealueittain

Aate- ja kulttuurihistoria	54	52 %
Sosiaali- ja taloushistoria	25	24 %
Poliittinen historia	7	7 %
Kokonaishistoria	10	10 %
Arkeologia	8	8 %

Aineistossa on yhteensä 104 historiallista verkkonäyttelyä. Lähde: Liite 1.

[172] Liite 1.
[173] Karjalan koko kuva, 27.2.2005 osoitteessa http://www.jns.fi/museokoulu/kokokuva/index.html ; Liite 1.
[174] Renvall 1965, s. 17.

Verkkonäyttelyiden vahva painottuminen kulttuurihistoriaan on tullut esiin jo eri ajanjaksoja tarkastellessa. Laskin kaikkiaan useamman kuin joka toisen verkkonäyttelyn liittyvän ensisijaisesti aate- ja kulttuurihistoriaan. Luonnollisesti taidehistoria on hyvin vahvasti edustettuna – kaikki taidemuseoiden tuottamat näyttelyt lukeutuvat tähän ryhmään. Taidehistoriaan liittyviä näyttelyitä on yhteensä 27, mikä vaikuttaa myös siihen, että kulttuurihistorialliset näyttelyt painottuvat 1800- ja 1900-lukujen kulttuuriin. Kuvataiteet ovatkin erittäin hyvin edustettuina verrattuna muihin taiteenaloihin, esimerkiksi säveltaiteesta tai kirjallisuudesta museot eivät ole tehneet käytännössä lainkaan verkkonäyttelyitä.[175]

Kulttuurihistorian osalta kansankulttuuri ja populaarikulttuuri ovat jokseenkin heikosti esillä. Populaarikulttuuri tulee vahvasti esiin kahdessa verkkonäyttelyssä, jotka molemmat käsittelevät 1950-lukua. Urheiluhistoriaan liittyy kolme verkkonäyttelyä. Kulttuurihistoriallisten näyttelyiden ryhmään kuuluu myös kymmenen henkilöhistoriallista näyttelyä, joista kuuden aiheena on jokin kuvataiteilija. Loput kulttuurihistorialliset näyttelyt kertovat hyvin erilaisista aiheista. Tyypillisiä ovat erilaisten elämäntapojen ja ilmiöiden kuvaukset, joissa on usein joitain nostalgisia piirteitä.[176]

Sosiaali- ja taloushistoriaan liittyvien verkkonäyttelyiden ryhmään laskin kuuluvan 25 verkkonäyttelyä. Vahvimmin edustettuna on liikennehistoria, jota käsitellään kymmenessä näyttelyssä. Suomessa on useita keskisuuria liikennehistorian erikoismuseoita, jotka ovat tuottaneet verkkonäyttelyitä muistakin aiheista. Myös paikallishistorialliset painotukset tulevat hyvin vahvasti tässä ryhmässä esiin. Mielenkiintoista on sen sijaan, että kansatieteellistä lähestymistapaa on hyödynnetty vain kolmessa verkkonäyttelyssä. Kuitenkin museoammattilaisista on Suomen museoliiton tekemien kyselytutkimusten mukaan jopa 21 % koulutukseltaan kansatieteilijöitä.[177]

Poliittinen historia on verkkonäyttelyissä selvästi heikoimmin edustettuna. Poliittinen tapahtumahistoria ei näyttäisi kuuluvan verkkonäyttelyiden esitystapoihin. Poliittiseen historiaan laskettavista seitsemästä näyttelystä jokaisessa ikään kuin katsotaan historian suuria tapahtumia etäältä. Esimerkiksi sodat muodostavat tarinoiden viitekehyksen, jonka sivuvaikutuksia tarkastellaan verkkonäyttelyissä yksilöiden näkökulmasta. Verkkonäyttelyt eivät pureudu sotien syihin ja seurauksiin laajemmassa mittakaavassa, vaan kohteena ovat paikallisyhteisöt tai yksilöt.[178]

Näiden ryhmien ulkopuolelle jäävät kahdeksan arkeologista verkkonäyttelyä ja kymmenen kokonaishistoriallista näyttelyä. Jälkimmäisestä ryhmästä neljä on ajanjakso-

[175] Liite 1.
[176] Liite 1.
[177] Liite 1 ; Kallio 2003, s. 11.
[178] Liite 1.

iltaan historiallisia pitkittäisleikkauksia. Usein esitystapa on myös varsin oppikirjamainen. Selvän poikkeuksen muodostaa Espoon kaupunginmuseon Aarre Espoossa -verkkonäyttely, joka perustuu tarinamuotoiseen kertomukseen keskiajasta. Tarinan lomassa tuodaan esiin erilaisia faktoja keskiajan kulttuurista, yhteiskunnasta ja valtiollisista oloista.[179]

Kun historiallisia verkkonäyttelyitä tarkastellaan kokonaisuutena, voidaan selvittää, miten historian uudet tutkimussuuntaukset näkyvät tarjonnassa. Viimeisen parinkymmenen vuoden aikana vahvasti nousseita uuden historian alueita ovat olleet muun muassa naishistoria, mikrohistoria, mentaliteettien historia ja psykohistoria. Tällaisista uusista lähestymistavoista ei ole verkkonäyttelyissä jälkeäkään. Toisaalta monet perinteisemmät historian tutkimushaarat, kuten oikeushistoria ja kirkkohistoria, loistavat poissaolollaan. Sen sijaan museoalan keskeiset painotukset tulevat selvästi esiin: esimerkiksi kasvava kiinnostus rakennettuun ympäristöön näkyy myös verkkonäyttelytarjonnassa. Vastaavasti kansatieteen aseman on nähty laskevan museoalalla, eikä kansatieteellinen aineisto pääse verkkonäyttelyissäkään esiin.[180]

Kuva 12. Kansanhuonekalut 1600–1900 on yksi harvoista kansatieteellisistä verkkonäyttelyistä. Tornionlaakson maakuntamuseon pelkistetyssä verkkonäyttelyssä esitellään erilaisia huonekaluja museon kokoelmista. Jos kansakulttuuri ymmärretään laajasti korkeakulttuurin, tieteiden ja taiteiden vastakohtana, kansatieteen tutkimuskohteita toki sivutaan useammassa kuin kolmessa verkkonäyttelyssä. Monet näyttelyt, joita olen luonnehtinut paikallis-, marginaali- tai arjen historiaan liittyviksi, voisi myös yhdistää kansatieteeseen. Olen varsin vanhakantaisesti tarkastellut kansatiedettä lähinnä maaseudun kansankulttuurin tutkimuksena, koska museoiden mittavat kansatieteelliset kokoelmat liittyvät juuri maaseudun kansankulttuuriin. Näitä kokoelmia on niiden laajuuteen nähden hyödynnetty verkkonäyttelyissä erittäin vähän. Lähde: http://www.tornio.fi/museo/huonekalut/ (27.2.2005)

[179] Liite 1.
[180] Hyvä suomenkielinen artikkelikokoelma ns. uusista historian tutkimussuuntauksista on Kulttuurihistoria – Johdatus tutkimukseen 2001. Perinteisempiä tutkimussuuntauksia esittelee Renvall 1965.

4.1.7. Aihepiirit museokentän ja historian opetuksen näkökulmista

Tähän mennessä valmistuneet verkkonäyttelyt eivät muodosta mitään yhtenäistä kokonaisuutta. Taustalla ei esimerkiksi ole yleisempiä linjauksia siitä, mistä aiheista verkkonäyttelyitä tulisi tehdä, vaan valinnat ovat syntyneet eri ihmisten ideoista. Taustalla on voinut yhtä hyvin olla museossa avattu vaihtuva näyttely, juhlavuosi, kiinnostava kokoelma tai idea teknisestä toteutuksesta, johon on valittu sopiva aineisto. Kun verkkonäyttelyt muodostavat hyvin heterogeenisen ryhmän, se toisaalta antaa mahdollisuuden löytää julkilausumattomia kehityslinjoja kokonaisuudesta ja ymmärtää syntynyttä kokonaisuutta. Toisaalta sattuman osuus on kovin suuri: museot ovat tehneet Suomessa vasta alun toista sataa verkkonäyttelyä ja joihinkin aiheisiin ei ole ehditty vielä tarttua.

Museokentän rakenne vaikuttaa keskeisellä tavalla siihen, mistä aiheista näyttelyitä on tehty. Verkkonäyttely on usein museon käyntikortti, joka käsittelee jotain museon ydinaihepiiriä. Tästä syystä esimerkiksi taidemuseot ovat toteuttaneet verkkonäyttelyitä tunnetuista taiteilijoista, joiden teoksia on museon kokoelmissa poikkeuksellisen runsaasti. Vastaavasti museon ensimmäinen verkkonäyttely käsittelee usein suurmiestä, jonka nimeä museo kantaa. Kentän rakenne näkyy myös taidehistoriallisten näyttelyiden vahvana osuutena, samoin museon rakennushistoriallisen osaamisen ja valokuvakokoelmien esitteleminen johtunevat halusta kertoa museon osaamisesta. Verkkonäyttelyiden taustalta löytyy myös muutamia museoita, jotka ovat tehneet niitä selvästi muita enemmän. Varsinaisia suurtuottajia ovat olleet Helsingin kaupunginmuseo, Espoon kaupunginmuseo ja Postimuseo. Helsingin kaupunginmuseo on yksi suurimpia kulttuurihistoriallisia museoita, joka on myös voimakkaasti kehittänyt museopedagogista toimintaansa. Espoon kaupunginmuseo on suunnannut näyttelynsä koululaisille ja tarjonnan runsautta voi myös selittää kunnollisten näyttelytilojen puute ennen siirtymistä WeeGee-taloon syksyllä 2001. Postimuseossa verkkonäyttelyiden runsauteen on vaikuttanut museon valtakunnallinen rooli ja suunnitelmallisuus verkkopalvelujen kehittämisessä.[181]

Verkkonäyttelytuotannon jatkuessa on kuitenkin menty eteenpäin ja aihevalinnat ovat laajentuneet museon ydinsisällöistä. Kriteereiksi ovat myös nousseet verkkonäyttelyn mahdollisuudet mediana ja yleisön kiinnostuksen kohteet. Jos yleisönä ajatellaan myös suomalaisia historian opettajia, tarjonnassa on vielä selviä puutteita. Aihevalinnoissa on selviä aukkoja sellaisten keskeisten historian ajanjaksojen ja tapahtumien yhteydessä, joita opettajat eivät voi sivuuttaa. Esimerkiksi toiseen maailmansotaan ja laajemminkin poliittiseen tai valtiolliseen historiaan liittyvillä näyttelyillä voisi olettaa olevan käyt-

[181] Harju 2000, s. 12 ; Långvik-Huomo 2000, s. 17 ; Niinimäki 2000, s. 8-9.

töä historianopetuksessa. Vastaavasti taloushistoriaa ja tavallisen kansan arkipäivää esittelevillä näyttelyillä voisi olla tilausta, kulttuurihistorian puolella taiteenaloista vain kuvataiteet ovat hyvin edustettuina.

Verkkonäyttelyiden toteutuksessa on hyvin mielenkiintoista pyrkimys pitkiin ajallisiin kehityskaariin. Saatavilla on hyvin vähän näyttelyitä, jotka kattaisivat jonkin yksittäisen tapahtuman. Tornionlaakson maakuntamuseo on tosin tehnyt mielenkiintoiset matkakuvaukset Giuseppe Acerbin Lapin matkasta 1799 ja ranskalaisen matemaatikon Pierre Louis de Maupertuis'n astemittauksista 1736–1737. Urheilumuseolla on verkkonäyttely, joka kertoo Helsingin olympialaisten tuloksista. Näyttelyt, jotka kertoisivat esimerkiksi siitä, millainen Suomi oli vuonna 1939 tai mitä tapahtui suurlakon aikana vuonna 1905, voisivat tulla tarpeeseen. Usein kronologisesti koulukurssia etenevälle opettajalle juuri tällaisista näyttelyistä voisi olla hyötyä.[182]

Museoiden halua kuvata pitkiä muutoksia ja kehitystä voidaan selittää varmasti monin eri tavoin. Historiantutkimuksessa huomio on yleensä haluttu kiinnittää juuri muutokseen, sen syihin ja seurauksiin. Vastaavasti museotyön perinteisiin kuuluu esineistön järjestäminen ajallisesti eteneviksi sarjoiksi. Myös taidehistoriassa on oltu kiinnostuneita taiteilijoiden kehittymisestä, vaikutteista ja tyylinvaihdoksista. Tämä lienee esimerkiksi syynä siihen, miksi Pariisin maailmannäyttely esitellään merkkipaaluna monen taiteilijan tuotantoa käsittelevässä verkkonäyttelyssä, mutta Suomen paviljonkia ei ole, ainakaan toistaiseksi, rekonstruoitu verkkoon. Digitaalisen median mahdollisuudet olisivat tällaisessa ennallistamisessa äärimmäisen hyvät.

4.2. KOKOELMIEN ROOLI VERKKONÄYTTELYISSÄ

Museotoiminta perustuu autenttisiin esineisiin, jotka kuitenkin verkkonäyttelyissä esitetään digitaalisina mallinnuksina, pääsääntöisesti tavallisina bittikarttakuvina. Verkkonäyttelyn ja perinteisen näyttelyn välillä on siis olemassa ainakin periaatteellinen ero: vaikka tavallisessa näyttelyssä oleva museoesine olisi sijoitettu käden ulottumattomille vitriiniin, se kuitenkin tuntuu todistettavasti aidolta jäänteeltä. Museoesineiden aitoutta epäillään yllättävän harvoin. Museonäyttelyä ei kovin helposti mielletä tulkinnaksi, vaan esineitä pidetään historiallisen tiedon lähtökohtina.[183]

Verkkonäyttelyssä samasta esineestä on kuitenkin jäljellä pelkkä kuva. Tuon kuvan avulla voi toki olla mahdollista tutustua esineeseen toisella tavalla ja verkkoteknologia voi

[182] Giuseppe Acerbin matka Lapissa v. 1799, 27.2.2005 osoitteessa http://www.rovaniemi.fi/lapinkavijat/acerbi/ ; Maupertuis'n astemittausretki 1736-1737 27.2.2005 osoitteessa http://www.rovaniemi.fi/lapinkavijat/maupertuis/ ; Helsingin olympiakisat 1952, 27.2.2005 osoitteessa http://www.urheilumuseo.org/kisat1952/index52.htm.
[183] Angvik & von Borries 1997, s. 44-45 ; Löfström 2002, s. 25.

tuoda tarkasteluun kokonaan uusiakin mahdollisuuksia. Verkkonäyttelyn esine ei kuitenkaan ole samalla tavalla menneisyyden konkreettinen todistuskappale, vaikka sitäkin voidaan käyttää historiatiedon lähteenä. Verkkonäyttelyn kohdalla kiinnostavaa onkin juuri se, miten esineet kävijälle esitetään, kun alkuperäisiä objekteja ei ole mahdollista käyttää.[184]

Esineiden esitteleminen ja museon niihin liittämät tulkinnat ovat museopedagogiikan ydinkysymyksiä. Anne Aurasmaa korostaa museon erityisyyden olevan juuri siinä, että sen tallentamat esineet sallivat yhä uusia tulkintoja. Aurasmaalle museo on maailma pienoiskoossa, joka koostuu todellisuuden yhdessä nautittavista osasista. Esineiden kerääminen museoon luo omanlaisiaan yhteyksiä esineiden välille. Jokainen museo ja jokainen sen näyttely onkin jokaiselle erilainen.[185]

Vaikka museokokemus on henkilökohtainen, museot kantavat myös vastuun siitä, millaisia kuvia ne menneisyydestä antavat. Museoilla on pitkään ollut tärkeä rooli niin kansallisten kuin paikallistenkin identiteettien rakentajina. Suomalaisessa talomuseossa voidaan vielä valitettavan helposti kuvitella, että ilman tarkempia tekstityksiä jätetyt esineet olisivat arvovapaita tulkinnoista ja tulkinta syntyisi vasta kävijän ja esineen kohtaamisessa. Tulkintaan on tässä tapauksessa kuitenkin ratkaisevasti vaikuttanut museoidun talon, esineiden ja niiden sijoittelun päättäneet kotiseutuaktiivit, tietoisesti tai tiedostamattaan. Verkkonäyttelyssä tämä valintaprosessi ja tekijöiden tulkinnat ovat kuitenkin vielä ilmeisemmin läsnä, koska käytettävissä olevia keinoja on enemmän, ratkaisut eivät ole tilaan sidottuja ja vaihtoehtoisten esittämistapojen mahdollisuudet lähes rajattomat.[186]

4.2.1. Historiatiedon muodostuminen museoissa

Museon kielen perusta on kokoelmissa, jotka jokainen osaa ja haluaa nähdä laajemmissa yhteyksissään. Museoesineillä tarkoitetaan myös taidetta, luonnontieteellisiä näytteitä, rakennuksia ja kulttuuriympäristöjä – siis kaikkea sitä, mitä museot keräävät, säilyttävät, dokumentoivat, tutkivat ja suojelevat. Myös museo-oppimisen ja -opetuksen tulisi olla kiinteästi sidoksissa kokoelmiin.[187]

Nykymaailma ja -koulu toimivat lähes täysin tekstien ja kaksiulotteisten kuvien varassa, joiden tulkitseminen on jokseenkin arkipäiväistä. Esineiden tulkitseminenkin voisi antaa paljon informaatiota, vaikka emme ole siihen yhtä tottuneita. Esineen tarkastelu usein aloitetaan fyysisistä ominaisuuksista, joita verrataan aiempiin tietoihin ja kokemuksiin sekä muiden tarkastelijoiden havaintoihin. Esineiden merkitys ei rajoitu Eilean

[184] Haapalainen 2003, s. 25 ; Valanto 2003, s. 12.
[185] Aurasmaa 2004, s. 28-29.
[186] Museo oppimisympäristönä, s. 88 ; Löfström 2002, s. 26 ; Kallio 2001a, s. 7-8.
[187] Heinonen - Lahti 2001, s. 14 ; Hooper-Greenhill 1994, s. 229-230.

Hooper-Greenhillin mukaan koskaan vain yhteen tulkintaan, koska esine voi johtaa esimerkiksi materiaalien, käytön, merkityksen tai tuotantotavan kautta moniin erilaisiin ideoihin, toisiin esineisiin tai muihin lähteisiin. Tämän moninaisuuden siirtäminen verkkoympäristöön on nykyisen tekniikan mahdollistamissakin rajoissa yhä melkoinen haaste. [188]

Pelkkä aistittu konkreettinen kuva esineestä ei siis riitä, koska tällöin esineen eri ominaisuuksia ei suhteuteta toisiinsa. Tarvitaan prosesseja, joissa konkreettisesta havainnosta siirrytään abstraktille ajattelun tasolle. Havainnollistamisessa yritetään löytää esineestä oleellista, relevanttia ja monipuolista tietoa. Esineiltä voidaan kysyä lukemattomia kysymyksiä, mutta kaikkiin ei ole olemassa selviä vastauksia, mikä sekin on toki hyvä oppia. Esineiden tarkkailu ei ole itsetarkoitus, vaan oleellista on tehdä niistä johtopäätöksiä ja teorioita. Tällöin oppilaat joutuvat perustelemaan ja pohtimaan syy- ja seurausuhteita. Esineitä voi tarkastella myös ryhmissä ja hahmottaa niiden välisiä suhteita.[189]

Historiallinen ajattelu kehittyy lopulta lähdeaineistojen ja niistä tehtyjen tulkintojen varaan. Chris Husbandsin mukaan myös luokkahuoneessa on oleellista pohtia näitä historiatiedon ”raaka-aineita” ja niiden hyödyntämistä. Menneisyyttä ei voi sellaisenaan koskaan tavoittaa, mutta siitä voidaan tehdä erilaisia tulkintoja aiempien sukupolvien jättämien jäänteiden perusteella. Mennyt ei siis ole lainkaan kuollut vaan elää niissä tavoissa, joilla ymmärrämme menneisyyttä. Niinpä menneisyyden jäänteet, kuten museoesineet, saavat merkityksensä vasta, kun käsityksemme herättävät menneisyyttä ja lähteitä koskevia kysymyksiä.[190]

Historialliset lähteet eivät kuitenkaan ole millään tavalla yksinkertaista oppimateriaalia: ne ovat usein yksipuolisia, kertovat vähemmän kuin toivomme tai niiden ymmärtäminen vaatii tavattomasti vaivaa. Esimerkiksi Tampereen museoiden postikortteja esittelevässä Terveisiä täältä! -verkkonäyttelyssä on kymmeniä postikortteja eri vuosikymmeniltä. Korttien kuva-aiheet ja tekstit kertovat omasta ajastaan, mutta oppilaalle ne luultavasti näyttäytyvät ensi alkuun tavallisina kortteina. Oppilas ei ole verrattavissa historian tutkijaan, jolla on paremmat valmiudet nähdä esineiden taakse. Opettajan johdattelemana esineiltä kannattaisikin kysyä ensisijaisesti sellaisia asioita, joilla on merkitystä oppilaiden historiallisen ajattelun kehittymisessä. Kokoelmia koskevien pohdintojen tulisi siis Husbandsin mukaan perustua sekä kehitettävän ajattelun luonteeseen että historiatiedon rakentamiseen.[191]

Mitä tämä käytännössä voisi tarkoittaa? Esimerkiksi esineen kontekstin, yksityiskohtien, autenttisuuden tai käyttötarkoituksen selvittäminen voivat toimia haasteellisina

[188] Talboys 1996, s. 23 ; Museo oppimisympäristönä 2004, s. 52 ; Hooper-Greenhill 1994, s. 232-238.
[189] Opintokäynti museoon 1986, s. 67-70 ; Talboys 1996, s. 105-114.
[190] Husbands 1996, s. 13-14.
[191] Husbands 1996, s. 16-20 ; Terveisiä täältä, 27.2.2005 osoitteessa http://www.tampere.fi/mediamuseo/postikortit/.

oppimistehtävinä. Esine on aina ollut toimivien ja ajattelevien ihmisten väline johonkin ja sen merkitys on voinut vaihdella aikojen saatossa. Rinnastukset oppilaan omiin kokemuksiin, ennakkokäsityksiin ja arkiteorioihin ohjaavat oppilasta kehittämään omaa ajatteluaan ja ymmärrystään. Erityisen tärkeää on tunnistaa oppilaiden väärinkäsityksiä, jotta opettajat osaavat johdattaa oppilaat kehittämään puutteellisia tai virheellisiä tietojaan. Parhaassa tapauksessa konkreettisista havainnoista päästään abstraktin ajattelun tasolle, jolla yksittäisistä esineistä tulee luontevia osia laajempia käsityksiä historiasta.[192]

4.2.2. Verkkonäyttelyn rakentaminen

Verkkonäyttelyssä esineen rooli ei usein merkittävästi poikkea tavanomaisesta luokkahuoneopetuksesta. Aitojen esineiden sijasta kouluissa on käytössä ollut erilaisia jäljennöksiä: diakuvia, postikortteja ja valokopioita, miksi ei myös verkkonäyttelyitä digitaalisine kuvineen. Oleellista on juuri se, miten verkkonäyttelyssä oleva esine palvelee museo-oppimisen menetelmiä: kokoelmien hyödyntämistä oppimisessa. Vaikka Internet mahdollistaa uuden tavan tarkastella esineitä, käytännössä monet verkkonäyttelyt rakennetaan samalla tavalla kuin reaalimaailman näyttelytkin.[193]

Jouko Heinosen ja Markku Lahden mukaan näyttelyiden rakentamisessa on ollut pääpiirteissään kolme erilaista lähestymistapaa. Heidän mielestään museo liian usein muistuttaa ”avointa varastoa”, jossa kohteet pannaan näytteille ilman mitään järjestystä samanlaisten esineiden yhteyteen. Heinosen ja Lahden mukaan edistyneempi tapa lähtee esineistä. Esineet valitaan, järjestetään, tutkitaan, tekstitetään ja valaistaan. Nykyisin kuitenkin aloitetaan päättämällä kertomus tai idea, joka halutaan esittää. Tämän jälkeen päätetään, kuinka kertomus voidaan parhaiten esitellä ja sen jälkeen vasta hankitaan esineet. Viimeisen vaihtoehdon vaarana on laajatekstinen näyttely, jossa on kuvia mutta ei esineitä.[194]

Heinosen ja Lahden mukaan teoreettisesti parhaaseen tulokseen päästään, kun esine- ja ideakeskeinen lähestymistapa yhdistetään. Tällöin esineet ja ideat valitaan näyttelyyn saman prosessin tuloksena. Kulttuurihistoriallisessa näyttelyssä on lisäksi oleellista, että esineitä ei valita vain esteettisin perustein: kokonaisuuden on tukeuduttava kokoelmien merkittäviin osiin, museon tarkoitusperiin ja luonteeseen.[195]

Heinosen ja Lahden käsitys näyttelyrakentamisen lähestymistavoista on sovellettavissa myös verkkonäyttelyihin. Verkkonäyttelyiden ”avoimiin varastoihin” on koottu huomattava määrä teoskuvia ilman, että niitä olisi asetettu osaksi jotain yhtenäistä kerto-

[192] Museo oppimisympäristönä 2004, s. 52-53 ; Husbands 1996, s. 22 ; Schaller & Allison-Bunnell 2003.
[193] Museo oppimisympäristönä 2004, s. 112-113, 119-122.
[194] Heinonen & Lahti 2001, s. 161.
[195] Heinonen & Lahti 2001, s. 161.

musta. Tällaisia verkkonäyttelyitä ovat tyypillisesti luvussa 3.1.3. esittelemäni kokoelmakattaukset, jotka sisältävät esimerkiksi jonkin kokoelman tai kaikki samaan yhteyteen kuuluvat esineet tai kuvat. Vaikka Heinonen ja Lahti pitävät ”avoimia varastoja” alkeellisina malleina, verkossa runsassisältöiset ratkaisut saattavatkin toimia. Esimerkiksi Turun taidemuseon verkkonäyttely museon omakuvista on ollut esillä myös perinteisenä näyttelynä, johon kelpuutettiin vain omakuvien parhaimmisto. Sen sijaan verkossa on voitu asettaa kaikki teokset esille ilman, että osa teoksista laskisi näyttelyn tasoa.[196]

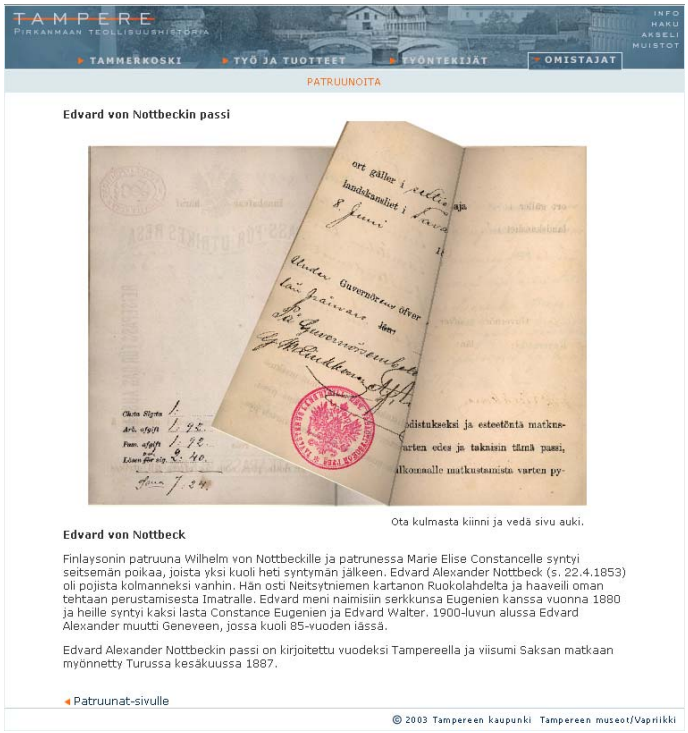
Ideakeskeiset näyttelyt ovat Heinosen ja Lahden mukaan olleet tämän päivän tapa toimia. Ideasta tai tarinasta lähtevät myös monet verkkonäyttelyt. Jo otsikon tasolla sellaiset näyttelyt kuin Postitorven tarina, Erik Sederholm neljässä maassa, Patruunan ilot ja surut, Sinisellä Saimaalla seilattiin tai Tampereen tapaus kertovat siitä, ettei näyttely ole saanut alkuaan mistään tietystä kokoelmasta. Jos ideakeskeinen lähestymistapa sisälsi Heinosen ja Lahden mielestä tiettyjä riskejä, se pitää paikkansa myös verkkonäyttelyssä. Tarinalähtöisissä verkkonäyttelyissä on itse asiassa vielä ilmeisempänä vaarana, että tekstiä ja kuvia on paljon mutta esineet, eli verkkonäyttelyissä niiden havainnolliset kuvat tai mallinnukset teksteineen, puuttuvat. Museoesineen esittäminen muuten kuin verkkonäyttelyn kuvituksena on melkoinen haaste, johon tarinalähtöisissä verkkonäyttelyissä ei ole aina onnistuttu vastaamaan.[197]

Kolmas, museoiden vanha näyttelyrakentamisen tapa oli Heinosen ja Lahden mukaan esinekeskeinen. Ero avoimeen varastoon on siinä, että esineet valitaan, järjestetään, tutkitaan, tekstitetään ja valaistaan – verkkonäyttelyn kohdalla valaisemisen sijaan voisi kai puhua digitoimisesta ja siirtämisestä verkkoon. Yllättäen juuri esinekeskeiset verkkonäyttelyt tuntuvat olevan harvinaisia, vaikka niitäkin on. Esimerkiksi Ateneumin taidemuseon Näe, kuule, kuvittele -näyttely Hugo Simbergistä edustaa mielestäni esinekeskeistä lähestymistapaa. Verkkonäyttelyyn on valittu kuusi Simbergin teosta, joita analysoimalla ja tulkitsemalla museo esittää niitä eri näkökulmista. Mutta Simberg on poikkeus: vain muutaman verkkonäyttelyn voi epäillä saaneensa alkunsa joidenkin tiettyjen museoesineiden esittelemisestä.[198]

[196] Omakuvat 27.2.2005 osoitteessa http://www.turuntaidemuseo.fi/omakuvat/index.shtml ; Omakuva-näyttelyn tiedote, 27.2.2005 osoitteessa http://www.turuntaidemuseo.fi/arkisto/oldnyt23.htm.
[197] Heinonen & Lahti 2001, s. 161.
[198] Näe, kuule, kuvittele 27.2.2005 osoitteessa http://www.fng.fi/hugo.htm.

4.2.3. Museoesine verkossa

Oikeaa ja alkuperäistä esinettä ei voi verkossa kohdata, mutta verkkonäyttelyissä avautuu uusia mahdollisuuksia esineiden esittelemiseen. Esineet, joiden käsittelyyn tai saavutettavuuteen liittyy rajoituksia, voidaan joskus esitellä verkossa ongelmitta. Digitaalisissa toisinnoissa voidaan kenties tarkastella esinettä lähempää kuin museossa tai niitä voidaan kääntää ja liikutella. Samalla verkossa on mahdollista esitellä kokoelmia ilman tilan aiheuttamia rajoituksia. Yhden verkkonäyttelyn sisällä voidaan käyttää hyvinkin erilaisia lähestymistapoja, joita yritän tässä alaluvussa kuvailla. Esineen rooli museonäyttelyssä on haastava kysymys, jonka tutkiminen edellyttää varsin kuvailevaa otetta.[199]



Kuva 13. Akseli – Pirkanmaan teollisuushistoriaa -näyttelyssä voi tutustua Finlaysonin patruunan pojan Edvard von Nottbeckin (1853–1938) matkapassiin, joka on myönnetty Saksan matkaa varten 1887. Flash-ohjelmalla toteutetun passin sivuja voi kääntää hiiren avulla, jolloin kävijä voi tutustua koko dokumenttiin verkon avulla. Esimerkiksi perinteisesti vitriiniin asetettuna näkyvillä olisi vain yksi sivu. On tietysti asia erikseen, miten opettaja pystyy hyödyntämään passin kaltaista hallinnollista asiakirjaa opetuksessaan. Lähde: http://inter2.tampere.fi/tehdas/akseli/omistaja/passi.htm (27.2.2005)

Anna-Maija Issakainen käsittelee teoksen aitouteen liittyviä ongelmia taidekasvatuksen näkökulmasta. Issakaisen mukaan tietoverkoissa olevien taidekuvien laatutaso ei ole ollut riittävä, vaikka kuvat voivatkin toimia kiinnostuksen herättäjinä. Alkuperäisen teoksen reproduktio, käytännössä siis valokuvaaminen, ja remediaatio, eli uuteen mediamuotoon siirtäminen, vaikeuttavat taiteen vastaanottamista verkossa. Teoksen siirtäminen mediamuodosta toiseen heikentää Issakaisen mukaan taidekokemusta vastaanottajan eläytymiskyvystä ja vastaanottotilanteen häiriöistä riippuen. Yhtenä esimerkkinä hän käyttää erästä tutkimukseensa osallistunutta oppilasta, joka verkossa näkemänsä kuvan perusteella luuli Walter Runebergin veistosta maalaukseksi.[200]

[199] Museo oppimisympäristönä 2004, s. 115.
[200] Issakainen 2004, s. 241, 254-260.

Kysymys alkuperäisen teoksen suhteesta reproduktioon ja remediaatioon on ollut tietysti läsnä myös diakuvien, opetustaulujen ja taidekirjojen kohdalla. Muutos analogisesta digitaaliseen ei oleellisesti poikkeakaan tältä kannalta muista jäljentämisen menetelmistä. Taidemuseon kotisivuilla oleva kuva maalauksesta ei ole maalaus, vaan alkuperäisen teoksen representaatio. Uusinnos tulee taidekasvatuksen kannalta kokijaansa vain osittain vastaan. Taideteoksen uusintaminen rappeuttaa aitouden auraa, mutta toisaalta reproduktio mahdollistaa useampien ihmisten tavoittamisen.[201]

Kysymys teoksen representatiivisuudesta ei ole mielestäni historian opetuksessa alkuunkaan niin dramaattinen kuin Issakainen sen taideopetuksessa kuvaa. Historian opetuksessa käytetyt taideteokset ovat harvoin opetuksen kohteita sinänsä, pikemminkin ne ovat välineitä, joiden avulla oppilaita voidaan johdattaa teosten kuvaamien ilmiöiden äärelle. Esimerkiksi Akseli Gallen-Kallelan maalaus Kullervon sotaanlähtö (1901) voi historian tunnilla toimia sortovuosien vastarinnan esimerkkinä. Tässä kontekstissa alkuperäisen teoksen läsnäolo opetustilanteessa ei ole ensisijainen kysymys, koska myös teos itse on vain yksi kuvaus opetettavasta ilmiöstä, sortovuosista.

Kevin Sumptionin mukaan museoiden verkkopalveluiden ongelmana on kuitenkin ollut se, että verkkopalveluissa digitoidut esineet jäävät pedagogisesti köyhiksi ja vuorovaikutteisille elementeille alisteisiksi. Esineiden digitointi on esimerkiksi vienyt esineeltä sen keskeiset tunnusmerkit: mittakaavan, painon, pinnanmuodot ja jopa värin. Ilman näitä materiaalin tuomia ominaisuuksia digitaalisen esineen merkitys vääristyy ja oppimisen laatu kärsii. Sumptionin mukaan kehitys on johtamassa siihen, että esineiden yhteyteen lisätään vuorovaikutteista multimediaa. Tämän muutoksen myötä museopedagogien huomio ei jatkossa kiinnity vain esineisiin vaan yhä enemmän oppilaiden toimintaan.[202]

Tapaa esitellä museoesineitä olisi yksinkertaisinta analysoida puhtaan esinekeskeisissä verkkonäyttelyissä. Kun kaikki huomio keskittyy esineisiin, niiden esittelemisessä tehtyjä valintoja on hyvin helppo havaita. Alvar Aalto -museon Tuolit-näyttelyssä esitellään 20 Aallon eri aikoina suunnittelemaa tuolia. Jokaisesta tuolista kerrotaan suunnittelu- ja valmistustietojen lisäksi lyhyt kuvaus, joista useita on täydennetty aikalaisarvioilla. Tuolin kuvat eivät ole kovin suuria, mutta pääsääntöisesti ne ovat riittäviä suhteessa tekstin antamaan informaatioon. Vastaavasti Lenin-museon neuvostoliittolaisia propagandajulisteita esittelevässä näyttelyssä jokaisesta julisteesta on kirjoitettu laaja kuvateksti. Kuvateksteissä kerrotaan julisteen syntyyn liittyvästä yhteiskunnallisesta tilanteesta ja poimitaan oleellisia yksityiskohtia.[203]

[201] Issakainen 2004, s. 132-135.
[202] Sumption 2001.
[203] Tuolit 27.2.2005 osoitteessa http://www.alvaraalto.fi/alvar/design/tuoli/index.htm ; Neuvostoliittolaisia propagandajulisteita vuosilta 1918-1989 27.2.2005 osoitteessa http://www.lenin.fi/uusi/soon/juliste/index.htm.

Esineen ja tekstin välinen suhde on huomattavasti monimutkaisempi, kun näyttelyn tarkoituksena ei ole vain kokoelman esitteleminen. Esineet voivat toimia todisteina menneistä tekniikoista, ratkaisuista tai tavoista, mutta ne eivät ole välttämättä näyttelyn keskiössä. Esineen merkitys määrittyy sen kautta, mitä annettavaa sillä on näyttelyn sisällölle. Aboa Vetus & Ars Nova -museon Skål! – sirpaleita keskiajalta -verkkonäyttelyssä esitellään keskiaikaisia lasiesineitä varsin tavanomaisesti kuvan ja kuvatekstin yhdistelmässä. Kuvateksteissä lukijan huomio kiinnitetään lähinnä erilaisten lasipikarien muotoihin, käyttötarkoitukseen ja levinneisyyteen – kuva esineestä ikään kuin vahvistaa tekstissä tehtyjä tulkintoja lasien käytöstä. Nukke- ja pukumuseon Kerro, kerro kuvastin -verkkonäyttelyyn on puolestaan valittu muutamia vuosia, joita tarkastellaan naisen puvun ja muodin kautta. Puvut itsessään ovat todistusaineistoa, joita vasten koko aikakauden yhteiskuntaa kuvaava teksti peilautuu. Kirjoittaja ei ole keskittynyt tiettyjen pukujen yksityiskohtiin vaan painopiste on yleistyksissä, joita puku historiallisena jäänteenä tukee.[204]

Tekstin ja esinekuvan toimiva suhde on keskeinen tekijä kokoelmien roolin korostamisessa. Pohjois-Pohjanmaan museon Kotirintaman arkea Oulussa 1939–1944 -verkkonäyttelyssä arkistokuvilla on hyvin lyhyet kuvatekstit mutta sekä varsinainen teksti että äänikatkelmat sisältävät kuvia kommentoivaa aineistoa. Kotirintaman arkea -näyttelyssä kuvan ja tekstin välinen suhde on etäinen ja varsin hienovarainen. Sekä kuva että teksti kertovat samasta ilmiöstä, mutta kommentoivat tosiaan vain silloin kun yhteys vaatii tarkempaa selventämistä. Esineen ja tekstin välinen suhde on huomattavasti problemaattisempi Postimuseon Maksimifilatelistit 10 vuotta -näyttelyssä, joka esittelee suomalaisia maksimikortteja ja niiden taustoja. Vaikka historianopetuksen näkökulmasta kyseinen verkkonäyttely vaikuttaa lähes yhdentekevältä, se on mielenkiintoinen esimerkki esinekuvan ja tekstin kommentoivasta suhteesta. Kuvissa on maksimikortteja ja laajoissa teksteissä kerrotaan korttien kuva-aiheiden taustoista – esimerkiksi kivikirkkojen historiasta tai Helsingistä matkailukohteena. Kortit eivät siis ole tekstin suhteen kovinkaan relevanttia historiallista todistusaineistoa, mutta niiden avulla voidaan silti puhua menneisyyden ilmiöistä. Postikortin piirros kivikirkosta voi toimia oppimateriaalina siinä missä vanha valokuvakin.[205]

Museoesineistöä ei kuitenkaan pitäisi ajatella pelkästään materiaalina, jonka avulla opetetaan – esineet ovat itsessään myös oppimisen kohteita. Esimerkiksi Hämeenlinnan kaupungin historiallisen museon Kaksi aikaa, kaksi kaupunkia -verkkonäyttelyssä on hyödynnetty varsin runsaasti museoesineistöä ja rakennettu ajankuvaa niiden varaan.

[204] Skål! – sirpaleita keskiajalta 27.2.2005 osoitteessa http://www.aboavetusarsnova.fi/aboavetus/nayttelyt/skal/main.htm ; Kerro, kerro kuvastin 27.2.2005 osoitteessa http://user.sgic.fi/~haihara/nayttelyt/kerrokuvastin.html.
[205] Kotirintaman arkea Oulussa 1939-1944 27.2.2005 osoitteessa http://oulu.ouka.fi/ppm/kotirintama/kotirintama.htm ; Maksimifilatelistit 10 vuotta 27.2.2005 osoitteessa http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/maksimifilatelistit/verkkonayttely/index.html.

Esimerkiksi Palanderin porvaristalon eteisessä oleva käyntikorttikori kertoo 1800-luvun porvariston seurustelukulttuurista, jossa visiittikorteilla oli keskeinen tehtävä. Vantaan kaupunginmuseon Suutari Asp, hämeenkyläläisen mäkituvan historiaa -verkkonäyttely juontaa juurensa mökkiin, jonka Vantaan kaupunki sai vuonna 1990 haltuunsa. Mökin runsas esineistö päätyi museolle, joka rakensi aiheesta näyttelyn sekä museon tiloihin että verkkoon. Verkkonäyttelyssä esineet, valokuvat ja arkistoaines kertovat palapelin kokoamista muistuttaneesta tutkimustyöstä, jonka avulla mökin entisten asukkaiden elämä voitiin kertoa museokävijöille. Aspien tarina rakentuu pääasiassa mökin jäämistöjen varaan.[206]

Esinekuvasta tehdyt tulkinnat eivät kuitenkaan aina kanna kovin pitkälle. Esimerkiksi Helsingin kaupungin itsenäisyyden ajan rakennuksia esittelevä verkkonäyttely pitää sisällään hyvin vaatimattomia kuvia ja lyhyitä tekstejä, joissa lähinnä todetaan rakennuksen valmistumisajankohta, arkkitehti ja tyylisuunta. Näyttely on tehty kävelykierroksen muotoon, joten kenties on ajateltu näyttelyn avautuvan vasta paikan päällä. Harvalla on kuitenkaan kannettavaa verkkoyhteyttä, jota tällainen käyttö kai edellyttäisi. Suomalaisissa verkkonäyttelyissä on varsin tavallista, että esineistö ja teksti eivät toimikaan yhteen. Tekstin tueksi asetetaan esineistöä, koska se on museon tapa toimia vaikka esineistöllä ei olisi tarinassa itsenäistä arvoa. Yhtenä havainnollisena esimerkkinä Postimuseon varsin uudessa Postitorven tarina -verkkonäyttelyssä esitellään 1600-luvun postijärjestys, jossa kuvatekstin mukaan mainitaan postitorvi postinkuljettajan välineenä. Kyseinen dokumentti on suurennettunakin niin pieni, ettei fraktuurasta saa selvää. Voi tietysti ylipäätään miettiä, miten arkistodokumentti täydentää tekstiä vai onko kyseessä vain jännittävä kuvituskuva.[207]

Museologian perusteissa Jouko Heinonen ja Markku Lahti kritisoivat näyttelyitä, jotka rakentuvat puhtaasti kaksiulotteisten valokuvien varaan. Kun museoilla on laajoja valokuvakokoelmia, esineistö jää näyttelykäsikirjoitusta tehdessä helposti sivurooliin. Myös verkkonäyttelyissä on useita esimerkkejä näyttelyistä, joissa kuvitus perustuu yksinomaan valokuviin. Luonnollisesti verkkonäyttelyissä ratkaisu tuntuu kivuttomalta – myös esineistöä esitellään yleensä esineistä otettujen valokuvien avulla. Osaltaan syynä voi olla sekin, että museot ovat digitoineet ahkerasti kuva-arkistojensa kysytyimpiä valokuvia.[208]

Puhtaasti kuva-arkistokuviin liittyvässä näyttelyssäkin kuvat voivat toimia historiallisena todistusaineistona, jonka perusteella tehdään myös tulkintoja. Näin ei kuitenkaan aina ole. Valitettavan usein verkkonäyttelyssä pääroolissa on tutkijan kirjoittama

[206] Hämeenlinna - kaksi aikaa, kaksi kaupunkia 27.2.2005 osoitteessa http://www.hameenlinna.fi/historiallinenmuseo/opetus/index.html ; Suutari Asp, hämeenkyläläisen mäkituvan elämää 27.2.2005 osoitteessa http://www.valt.helsinki.fi/staff/parikka/Vantaa/asp/index.htm.
[207] Itsenäisyytemme vuosikymmenten rakennuksia 27.2.2005 osoitteessa http://www.hel.fi/kaumuseo/kavely/itsen/kavely.html ; Postitorven tarina, 27.2.2005 osoitteessa http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/postitorven_tarina/index.html.
[208] Heinonen & Lahti 2001, s. 162 ; Paavo Nurmi 100 vuotta, 27.2.2005 osoitteessa http://www.urheilumuseo.org/paavonurmi/default.htm ; Huvilaelämää Espoossa 27.2.2005 osoitteessa http://weegee.espoo.fi/museot/verkko/huvila/huvila.htm.

teksti, jota täydennetään aikalaiskuvituksella ilman, että sillä olisi kovinkaan kiinteää yhteyttä. Esimerkiksi Eräkirjailija A.E. Järvisestä kertovassa verkkonäyttelyssä kuvitus on lähinnä tunnelmoivaa ajankuvaa. Sinisellä Saimaalla seilattiin -verkkonäyttelyssä kuvat ovat taas enimmäkseen hyvin asiallisia: kun tekstissä puhutaan vaikkapa haloista, kuvissa on halkoja. Tällaisenkin kuvan voi toki ajatella tukevan Saimaan rahtiliikenteestä kertovaa tekstiä, mutta museo-opetuksen esinelähtöisistä ideaaleista ollaan vielä melkoisen kaukana.[209]

Esineen merkitys on häivytetty äärimmilleen G.A. Serlachius museon Patruunan ilot ja surut -verkkonäyttelyssä, jossa kokonaisuus rakentuu graafikon taitavasti piirtämistä kuvista ja patruunalle kirjoitetuista puheenvuoroista, jotka näyttelijä lukee taitavasti eläytyen. Verkkonäyttelyssä ei ole ainuttakaan alkuperäistä esinettä eikä luettavaa tekstiä: on vain kuvitettu kuunnelma, joka kytkeytyy historiallisiin tapahtumiin. Verkkonäyttely ei ole suinkaan huono, se voi itse asiassa toimia erityisen hyvin oppimateriaalina. Patruunan ilot ja surut on kiinnostava siinä, että keksityissä puheenvuoroissa ja piirroskuvissa on voitu yhdistää laajoja tapahtumia samaan kokonaisuuteen. Museon tutkijat ovat kiteyttäneet Gustaf Adolf Serlachiuksen vastoinkäymiset, heikkenevän terveyden ja onnistuneet afäärit napakoihin monologeihin. Verkkoteknologia on tarjonnut mahdollisuuden esittää asian kokonaan uudella tavalla, mutta samalla museo-opetuksen peruslähtökohdista on luovuttu. Kyseisen verkkonäyttelyn voi ajatella kertovan hyvinkin elävästi Mäntän historiasta mutta se ei valitettavasti auta oppilasta rakentamaan kulttuuriperinnön lukutaitoa ja tulkitsemaan itse ympäristöään.[210]

Verkkonäyttelyiden aineistossa voidaan hyödyntää hyvin erilaisia aineistoja. Esimerkiksi Helsingin kaupunginmuseon Välähdyksiä-verkkonäyttelyssä on rinnakkain kuva-arkistoon tallennettu katunäkymä ja museon valokuvaajan samalla tavalla rajaama otos tämän päivän Helsingistä. Kuvan alalaidassa kerrotaan ainoastaan katuosoite. Tampereen museoiden Hämeenkatu silloin ennen puolestaan yhdistää arkistokuvia ja paikkaan liittyviä muistitietokatkelmia. Näyttelyssä kaksi erilaista historiallista dokumenttia laitetaan kommunikoimaan keskenään ilman tutkimuksellista tekstiä. Vastaavasti tutkijat voivat myös itse rakentaa uutta lähdeaineistoa, joka kertoo jopa enemmän kuin alkuperäiset lähteet. Museoiden pitkään käyttämät havainnekuvat, piirrokset ja pienoismallit ovat käytössä myös monissa verkkonäyttelyissä. Tietokoneen ominaisuuksia hyödynnetään eniten Vartiokylän linnavuoresta kertovassa verkkonäyttelyssä, jossa yhdistetään liikkuvaa kuvaa, lasermitattuja pinnanmuotoja ja arkeologista tutkimuskarttaa.[211]

[209] A.E. Järvinen, eräkirjailija 27.2.2005 osoitteessa http://www.metsastysmuseo.com/verkkonayttelyt/jarvinen.htm ; Sinisellä Saimaalla seilattiin 27.2.2005 osoitteessa http://www.savonlinna.fi/riihisaari/.
[210] Patruunan ilot ja surut 27.2.2005 osoitteessa http://www.gaserlachius.fi/virtuaalimuseo/ilot.html ; Samanlaisia piirteitä on Espoon kaupungin Muuralan apostoli -verkkonäyttelyssä, joka rakentuu etupäässä kuvitteellisten tekstien ja piirroskuvien varaan. Muuralan apostoli 27.2.2005 osoitteessa http://weegee.espoo.fi/museot/verkko/keskiaika/index.htm.
[211] Välähdyksiä 27.2.2005 osoitteessa http://www.hel.fi/kaumuseo/signe/signeframe.html ; Hämeenkatu silloin ennen 27.2.2005 osoitteessa http://www.tampere.fi/vapriikki/nayttely/katu/index.htm ; Vartiokylän linnavuori, 27.2.2005 osoitteessa http://www.hel.fi/kaumuseo/linnavuori/index.html.

Kuva 14. Paimion parantolaa esittelevässä verkkonäyttelyssä hyödynnetään rakennuspiirustuksia, uusia ja vanhoja valokuvia sekä tuberkuloosiparantolaan liittyviä tarinoita. Parantolan ruumishuoneen, ruusukellarin, arkkitehtuuria tehdään läsnä olevaksi nuoren potilaan yöpöydän laatikon pohjaan kirjoittamalla epätoivoisella runolla ja kiinnittämällä samalla näyttelykävijän huomio ruumishuoneen yksityiskohtiin. Kohta on mielestäni hyvä esimerkki siitä, miten opetuksesta voidaan saada verkossakin koskettavaa, jos se herättää tunteita. Lähde: www.alvaraalto.fi/alvar/buildings/paimio/paimio.html (27.2.2005)

Taidemuseoiden tekemissä verkkonäyttelyissä lähtökohdat esineen, useimmiten siis taideteoksen, esittelemiseen ovat toiset. Teosten taidekasvatuksellinen funktio on aihe, jota en käsittele tässä tutkielmassa, mutta taide soveltuu myös historianopetukseen. Monet taidemuseoiden verkkonäyttelyt esittelevät jonkun tai joidenkin taiteilijoiden elämää ja tuotantoa, jolloin teokset ovat keskeisiä kuvatakseen niihin liittyviä vaiheita. Esimerkiksi Turun taidemuseon Omakuvat-näyttelyssä kerrotaan taiteilijasta ja peilataan teosta osana hänen elämänkaartaan. Erityisen mielenkiintoisia ovat taiteilijat, joilta on useita erilaisia omakuvia. Aina teoksia ei kuitenkaan tulkita yhtä voimakkaasti. Esimerkiksi Juho Rissasesta kertovassa verkkonäyttelyssä teokset liittyvät toki selvästi tekstiin, mutta niitä ei haluta suoraan tulkita. Ajatus taiteen koskemattomuudesta ei ole tällä hetkellä yhtä vahva kuin muutama kymmenen vuotta sitten, mutta taideteoksen häiritsemistä ja puhki selittämistä silti varotaan taidemuseokentällä. Myös joissain verkkonäyttelyissä teosten halutaan antaa puhua itse puolestaan, ilman tutkijan opastavaa otetta. Tämä lähestymistapa saattaa palvella paremmin taidekasvatuksen tavoitteita, mutta historian opetuksessa teosten kontekstitiedot ovat jokseenkin välttämättömiä.[212]

[212] Omakuvat 27.2.2005 osoitteessa http://www.turuntaidemuseo.fi/omakuvat/index.shtml ; Juho Rissanen, taiteilija Kuopiosta 27.2.2005 osoitteessa http://www2.kulttuuripolku.net/rissanen/ ; Levanto 2004, s. 61.

4.2.4. Esine historiallisena todistuskappaleena

Museoesine mielletään usein arvokkaammaksi tai merkityksellisemmäksi kuin jokin toinen esine. Museo ei kokoelmiensa avulla pelkästään heijastele yhteisön arvoja vaan ottaa niihin myös kantaa ja luo uusia arvoja valinnoillaan. Esineen saapuminen museoon nostaa esineen symbolista arvoa – kokoelmiin valittu taideteos katsotaan olevan julkisen esillepanon arvoinen, kulttuurihistoriallinen esine tai luonnontieteellinen näyte edustavat usein laajempaa kokonaisuutta tai ilmiötä. Museaalinen arvokkuus ei ole esineissä kuitenkaan yksiviivaista. Siihen vaikuttavat esimerkiksi esille asettamisen tapa, tilan tunnelma, katsojan kokemukset ja sen hetkinen mieliala. Vastaanotto ja tulkinta voivat olla hyvin erilaisia tilanteesta riippuen.[213]

Esineen kulttuurista arvoa voidaan Susan Pearcen mukaan pohtia epäaidon ja aidon sekä tavallisen esineen ja mestariteoksen välisinä suhteina. Korkeakulttuurin mielletään edellyttävän autenttisuutta, johon voivat yltää niin taiteen mestariteokset kuin aidot dokumentit, joita historia, arkeologia tai vaikkapa luonnontiede pitävät arvossa. Kun esine siirtyy museoon, sen voidaan ajatella ylittävän tietyn kulttuurihierarkkisen rajan, jonka jälkeen sitä tarkastellaan korkeakulttuurina erotuksena ”arkipäiväisestä” ja ”tavallisesta” kulttuurista. Esimerkiksi taideväärennös on taidemarkkinoilla epäaito ja ei-toivottu esine, mutta museossa niitä voidaan esitellä aitoina esineinä, aitoina väärennöksinä, joita myös yleisö tulee ihastelemaan tässä kontekstissa. Samalla tavalla esimerkiksi populaarikulttuurin osa-alueesta voi tulla kulttuurisesti hyväksytty sen päästessä museoon.[214]

Museoesineet ovat näyttelyssä todistuskappaleita, jotka tietyllä tapaa oikeuttavat näyttelynrakentajan tulkinnan. Anne Aurasmaan mukaan esineet ”todistavat ja vahvistavat tarinan, josta näyttely on luotu ja jota kertomaan se on tehty”. Museon kokoelmaa ja kokoelman esille asettamista hallitseva voi asettaa esineet kertomaan lähes mistä tahansa näkemyksestä tai todellisuudesta. Esineen roolia voi tarkastella vallankäytön näkökulmasta, mutta yhtä hyvin myös pohtien sitä, millaisen aseman esine saa näyttelyssä esitetyssä tulkinnassa. Kaikkea ei voi toki perustella uskottavasti esineen avulla ja esineet voidaan myös sivuuttaa. Verkkonäyttelyissä esineen ja tulkinnan suhde voi olla ristiriitaisempi, koska esineestä on jäljellä pelkkä kuva. Kuinka kuvan todistusvoimaa hyödynnetään?[215]

Esineen tieteellinen todistusarvo tulee selvimmin esiin arkeologisissa näyttelyissä. Maasta tai meren pohjasta löydetty esine on löydettäessä ilman kontekstia, jonka tutkijat

[213] Aurasmaa 2002, s. 18-20. Luonnontieteelliset museot säilyttävät kokoelmissaan myös erityisiä tyyppinäytteitä. Tyyppinäyte on erityisen arvokas yksittäinen näyte, johon kyseisen lajin (taksonin) kuvaus ja tieteellinen nimi perustuvat. Tyyppinäyte on hyvä esimerkki siitä, miten tavallisesta eliöstä voi tulla museossa kokonaisen lajin standardi. Kulttuurihistoriallisten museoiden esineille harvoin tapahtuu yhtä eksaktisti määriteltävää arvonnousua, mutta vaikutus on samansuuntainen.
[214] Pearce 1995, s. 18-21 ; Aurasmaa 2002, s. 18-20.
[215] Aurasmaa 2002, s. 105.

sille sitten rakentavat. Monissa arkeologisissa verkkonäyttelyissä tämä konteksti esitetään avoimena, jopa ristiriitaisena. Esine ei näin toimikaan vain tulkintoja oikeuttavana objektina, vaan pikemminkin tulkintojen kohteena. Turun kaupungin kirjaston tontin arkeologiset kaivaukset -verkkonäyttelyssä kerrotaan havainnollisesti, mitä kaivausten kohteena olleelle rakennukselle oli käynyt.

> Monista seikoista voitiin päätellä, että paikalla seissyt kivirakennus oli palanut. Kivijalan graniittilohkareet olivat lämpölaajenemisen vaurioittamia ja seinien tiilet rikkipalaneita ja hauraita. Rauniota peittävässä kulttuurikerroksessa oli puuhiiltä, hiekkaa, rikkipalanutta tiiltä, laastia ja muuta tuleen joutunutta ainesta. Rakennuksen koillisen puoleisessa seinässä oli ollut sisäänkäynti, josta tultiin tiililattiaiseen eteiseen. Eteisestä haarautui kiviporras kaakkoon päin, kaivausalueen ulkopuolelle. Lounaaseen avautui ovi tiili- ja kivilattialla varustettuun huonetilaan, josta edelleen pääsi kivilattialla katettuun suureen huoneeseen. Ovien saranaraudat löydettiin lattialta siitä, mihin ne olivat pudonneet ovien palaessa.[216]

Tämä tulkinta näyttää olevan huomattavan varmalla pohjalla, mutta siitä huolimatta se argumentoidaan huolella. Arkeologiassa tulkinnat ovat pääsääntöisesti kovin epävarmoja, joten kohtalaisen varmoissakin tapauksissa toimitaan varovasti. Sen sijaan uudempiin aikoihin ja varsinkin nykypäivään tultaessa verkkonäyttelyn rakentajien varmuus näyttäisi lisääntyvän. Joissain tapauksissa tieteellisistä perusteluista etäännytään varsin kauas. Esimerkiksi Postimuseon Auto-näyttelyssä kerrotaan lavealti ja hyvin myönteiseen sävyyn Postin ympäristöystävällisestä logistiikasta. Vastaavia esimerkkejä löytyy muidenkin yritysmuseoiden verkkonäyttelyistä – historialliseen aineistoon suhtaudutaan tieteellisellä otteella, mutta tämän päivän ilmiöitä ei analysoida lainkaan.[217]

Tarkoitushakuisia tulkintoja huomattavasti yleisempää on toki tulkinnallisuuden puuttuminen. Monesti verkkonäyttely ei pyri haastamaan kävijää – ei tieteellisellä pohdiskelulla tai vetoamalla tunteisiin. Tällä en tarkoita sitä, ettei verkkonäyttelyissä olisi esitetty runsaastikin mielenkiintoisia tulkintoja. Esimerkiksi Mäntän julkisia veistoksia esittelevässä verkkonäyttelyssä on jokaista veistosta käsitelty hyvinkin havainnollisesti, asetettu ne aikaansa ja avattu taitavasti teosten symboliikkaa. Näin kuitenkin annetaan vain yksi tapa hahmottaa veistoksia sen sijaan, että näyttelyn tekijät olisivat avanneet omaa tutkimusprosessiaan ja kenties epävarmaakin suhdettaan teoksiin yleisölle. Vaikka museokävijä luo aina oman tulkintansa näkemästään, tätä prosessia ei juurikaan tueta. Lähestymistapa, jossa verkkonäyttelyn katsojasta tehdään kriittisen ajattelijan sijasta kuuliainen lukija, tuntuu istuvan luontevammin museolaitoksen perinteiseen valistustehtävään.[218]

[216] Turun kaupungin kirjaston tontin arkeologiset kaivaukset, 27.2.2005 osoitteessa http://www.turku.fi/museo/Arkisto/kirtkaiv.html.
[217] Auto, 27.2.2005 osoitteessa http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/auto/verkkonayttely/index.html. Postitorven tarina näyttelyssä analysoidaan esimerkiksi Postin ja Telen keskinäisiä suhteita 1980-luvulla, mutta vuonna 2002 lanseerattua yritysilmeettä kuvaillaan mainostoimiston kielellä. Postitorven tarina, 27.2.2005 osoitteessa http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/postitorven_tarina/index.html.
[218] Julkiset veistokset, 27.2.2005 osoitteessa http://www.serlachiusartmuseum.fi/julkiset/index.html.

4.2.5. Tulkintaan kannustaminen

Kai Hakkarainen, Kirsti Lonka ja Lasse Lipponen korostavat teoksessaan Tutkiva oppiminen oikein asetettujen kysymysten merkitystä. Heidän mukaansa ongelmana on se, että perinteisesti opetuksessa painotetaan sisällön omaksumista sen sijaan, että opiskelu rakennettaisiin niiden ongelmien ympärille, joiden ratkaisemiseen tieto on aikanaan luotu. Kolmikon voimakkaasti propagoiman tutkivan oppimisen mallin taustalla on ajatus siitä, että oppilaat hakevat vastauksia aitoihin ongelmiin, jotka nousevat heidän kokemuspiiristään. Kyseleminen on keskeinen menetelmä uuden tiedon hankkimisessa – suuria kysymyksiä voidaan jakaa pienempiin osiin, jotka yhdessä muodostavat lopullisen tutkimusprosessin. Kysymysten merkitys on siinä, että niiden avulla voidaan ihmisen ongelmanratkaisun taustalla oleva hiljainen tieto muuntaa avoimeksi.[219]

Myös Chris Husbands korostaa kysymysten merkitystä historiatiedon hyödyntämisessä. Oppilaat tulisi saada tekemään tulkintoja esimerkiksi museoesineiden perusteella ja rakentamaan sitä kautta omia teorioitaan menneisyydestä. Hakkarainen, Lonka ja Lipponen korostavat oppilaista itsestään nousevia kysymyksiä ja niiden asettamista. Selitystä etsivillä miksi ja kuinka kysymyksillä on erityinen rooli tutkivassa oppimisessa, kun kouluoppimista hallitsevat tosiseikkoja etsivät kysymykset. Tutkimuskysymysten syventäminen ja opetuksen ankkuroiminen aitoihin, monimutkaisiin ongelmiin ovat avaimia tutkivan ajattelun kehittämisessä.[220]

Myös verkkonäyttelyistä on löydettävissä piirteitä, jotka tukevat tällaisia käsityksiä oppimisesta. Täytyy toki muistaa, että ongelmalähtöinen oppiminen on menetelmä, joka vaatii aikaa eikä tarjoile kasvattajille pedagogisia pikavoittoja. Nykyiset verkkonäyttelyt tuskin koskaan voivat tarjota verkkoympäristöä riittävän laajoille tutkivan oppimisen kokonaisuuksille. Sen sijaan niitä voi hyödyntää oppimateriaalina hyvinkin erilaisissa tarkoituksissa: esimerkiksi tutkimusaineistona, uusien näkökulmien antajina, ajatusten herättäjinä tai kysymysten esittäjinä.[221]

Lisa Neal ja Kim Van Wormer korostavat, miten museoiden tulisi pelkkien faktojen sijaan ohjata oppilaat ymmärtämään, kuinka esimerkiksi historioitsijat saavat tietoa menneisyydestä. He esittävät tällaisesta lähestymistavasta käytännön esimerkkinä Massachusettsin osavaltiossa sijaitsevan Plimoth Plantation -museon lapsille suunnatun You are the Historian -verkkonäyttelyn, jossa käyttäjien pelaamat hahmot tekevät aikamatkan selvittääkseen 1600-luvun uudisasukkaiden ja intiaanien elinoloja. Näyttelyssä kuva 1600-lu-

[219] Hakkarainen & Lonka & Lipponen 2004, s. 278-283.
[220] Husbands 1996, s. 22-26 ; Hakkarainen & Lonka & Lipponen 2004, s. 283-287.
[221] Hakkarainen & Lonka & Lipponen 2004, s. 293-294.

vun elämästä rakentuu yksityiskohdista, lapsia varten sovelletusta lähdeaineistosta, arvoituksista ja ohjaavista kysymyksistä.[222]

Harvoissa suomalaisissa verkkonäyttelyissä kuitenkaan kannustetaan oppilaita kehittämään itsenäisiä tulkintoja ja herätellään heidän ajatuksiaan. Hyviä esimerkkejä tällaisesta lähestymistavasta on muun muassa Suomen Valokuvataiteen luontokuvausta esittelevässä verkkonäyttelyssä. Esimerkiksi Eero Murtomäen Variksen raato (1998) -valokuvan yhteydessä kysytään, miten luontokuva voi suojella luontoa. Jos oppilas alkaa pohtia kysymystä, hän voi hyödyntää verkkonäyttelyn luontokuvia ja luontokuvauksesta kertovia tekstejä, mutta ne eivät riitä. Tarvitaan lisäksi hänen henkilökohtainen näkemyksensä luonnonsuojelusta ja kuolleen variksen herättämät tunteet. Tällaisen ajatteluprosessin tuloksena, varsinkin jos siihen vielä yhdistetään keskustelua muiden oppilaiden kanssa, voidaan ajatella oppilaan todella tulkitsevan teosta.[223]

Lapsille taitavasti suunnattuja kysymyksiä on esimerkiksi Savonlinnan maakuntamuseon Linnankadun Elli -verkkonäyttelyssä. Kysymykset liittyvät enemmän näyttelyn teksteihin kuin museon kokoelmiin, mutta tekijöiden nokkelat vertailut 1920-luvun Savonlinnan ja tämän päivän lapsuuden välille ohjaavat oppilasta pohtimaan heille tuttuja asioita historiallisesti perspektiivistä.[224]

Oulun taidemuseon Taidesampo sisältää myös monipuolisia ja pohdiskelevia tehtäviä, joissa käsitellään teoksia ja oppilaiden suhdetta niihin. Sanalliset kysymykset liittyvät kuitenkin korostetusti taidekasvatukseen, joten niitä on vaikea arvioida historian opetuksen näkökulmasta. Teoksen ja oppilaan suhdetta käsitellään mielenkiintoisella tavalla näyttelyn kuvaraadissa, jossa oppilaiden tehtävänä on valita näyttelystä teoksia, joista muun muassa pitävät eniten ja vähiten, jotka arvioivat huolellisesti tehdyiksi tai vaikkapa veisivät kotiinsa. Kun jokainen oppilas on arvioinut teokset, oppilaat voivat vertailla vastauksiaan ja kuvaraadin tuottamien tilastojen pohjalta opettaja saa luontevasti käynnistettyä opetuskeskustelun oppilaiden suhteesta teoksiin. Samaa ajatusta voisi soveltaa erilaisilla arviointiperusteilla myös historialliseen aineistoon.[225]

Vahvimmin omien tulkintojen tekemiseen kannustaa Kauskilan kalmiston arvoitus -verkkonäyttely. Oppilaan tehtävänä on etsiä kaivaukselta hauskan alipelin avulla arkeologisia löytöjä. Varsinainen oppimistehtävä seuraa löytöjen tunnistamisesta, tulkitsemisesta ja analysoimisesta. Tässä voi apuna käyttää verkkonäyttelyn omia tekstiosioita tai omaa oheiskirjallisuutta. Lopputuloksena oppilaiden pitää kirjoittaa vielä löydöistä sanomalehtiartikkeli, mikä kokoaa tehtävän yhteen. Kauskilan kalmiston arvoituksessa ei

[222] Neal & Van Wormer 2004 ; You are the Historian 27.2.2005 osoitteessa http://www.plimoth.org/OLC/index_js2.html.
[223] Luontokuvat 27.2.2005 osoitteessa http://www.fmp.fi/fmp_fi/muvieras/nayttely/vaihtuva/2001/20010511_luo/index.htm.
[224] Linnankadun Elli, 27.2.2005 osoitteessa http://www.savonlinna.fi/museo/Elli/Elli www/elli.
[225] Taidesampo, 27.2.2005 osoitteessa www.taidesampo.net.

ole pelkästään oppilasta aktivoivia kysymyksiä, vaan koko näyttely on toteutettu siten, että se mallintaa arkeologin tutkimusprosesseja – toki ala-asteikäisille sovitettuna. Esineistä syntyvä tulkinta jää siis lopulta oppilaan itse tehtäväksi.[226]

Kauskilan kalmiston tapaisia tehtäviä on myös Vanhalinnan arkeologiapolku -verkkonäyttelyssä. Näyttelyssä on useita pieniä tehtäviä, jotka perustuvat esineiden tunnistamiseen, päättelyyn tai oppilaan aiempiin käsityksiin. Arkeologinen kaivaus ei tosin ole yhtä kehittynyt Kauskilan kalmistosta kertovassa verkkonäyttelyssä. Löydettäviä esineitä tunnistettaessa pitää vain valita oikea vaihtoehto kolmesta, kun Kauskilan kalmistossa oppilaan tehtävänä on perustella valintansa, eikä päätyä johonkin ennalta määriteltyyn lopputulokseen. Itsenäiseen pohdintaan kannustetaan myös Museoviraston tuottamassa Puukausi-näyttelyssä. Vaikka näyttelyn tekstit ovat varsin toteavia, näyttelyssä on erittäin laajat tehtäväosiot, joissa yhdistyy oppilaan omaa pohdiskelua, käsitöitä ja ympäristön havainnointia. Tehtäviä tosin ei voi tehdä verkossa, mutta tekijöiden pedagogisista näkemyksistä kertoo hyvin näyttelyn ohjeiden loppuun liitetty leikkimielinen varoitus.[227]

> Varoitus! Alustavissa tutkimuksissa Puukausi-näyttelyn on havaittu aiheuttavan lähtemätöntä mielenkiintoa rakennusperintöä kohtaan ja halua aktiivisesti ja kriittisesti tarkastella rakennettua ympäristöä. Näyttelyn perinpohjainen tutkiminen saattaa aiheuttaa omatoimista oppimista ja kansalaisaloitteellisuutta.[228]

4.3. KUVA MENNEISYYDESTÄ

Verkkonäyttelyt esittävät aiheensa aina jostain tekijöiden valitsemasta näkökulmasta. Tekijät joutuvat ottamaan huomioon niin verkon käytön ja tarinankerronnan mahdollisuudet, pedagogiset lähestymistavat kuin aiheeseen liittyvän tutkimustiedonkin. Verkkonäyttely on siis aina monien ristikkäistenkin intressien summa ja esimerkiksi historiallisista ilmiöistä tehdyt tulkinnat heijastelevat monia muitakin kuin vain historian tutkimuksen näkökulmia.

Kuten tämän pääluvun johdannossa jo tuli esiin, verkkonäyttelyt ovat yksi historiakulttuurin osa – siinä missä historialliset elokuvat tai muistojuhlatkin. Peter Aronssonin mukaan myöhäismoderneissa länsimaissa ei ole enää olemassa kansakunnan kollektiivista ja jaettua muistia, vaan useita kilpailevia näkemyksiä, joita tuodaan esiin esimerkiksi erilaisissa historia-aiheisissa tapahtumissa. Jos historioitsijoiden tehtävänä oli aiemmin kansakunnan muistin rakentaminen ja kulttuuriperinnön vaaliminen, tämän päivän historiantutkijat toimivat pikemminkin kriitikkoina, jotka dekonstruoivat aiempien sukupolvi-

[226] Kauskilan kalmiston arvoitus 27.2.2005 osoitteessa http://www.lappeenranta.fi/museot/Museo/peli/index.html.
[227] Vanhalinnan arkeologiapolku, 27.2.2005 osoitteessa http://vanhalinna.utu.fi/arkeologia/flash.htm ; Puukausi, 27.2.2005 osoitteessa http://www.nba.fi/puukausi/. Puukausi-näyttelyn tehtäviä ei tosin ole ajateltu tehtävän verkkoympäristössä.
[228] Puukausi, 27.2.2005 osoitteessa http://www.nba.fi/puukausi/ohje.htm.

en tulkintoja. Tutkimuksen painopiste näyttäisi siirtyneen kansakunnasta esimerkiksi arjen historiaan, jota on jo vaikeampi esittää jaettuna kokemuksena.[229]

Aronssonin mukaan historian tutkimuksen muutos on osaltaan tarjonnut tilaa muille yrittäjille menestyä historiakulttuurin markkinoilla. Markkinakäsitteiden käyttäminen on historiakulttuurin kohdalla perusteltua, koska monien historiaa hyödyntävien tahojen ensisijaisena tarkoituksena ei ole suinkaan historiatiedon välittäminen sen itsensä takia. Esimerkiksi taiteilijat tai sisustusliikkeet hyödyntävät historiaa, koska se vetoaa asiakkaisiin. Historiakulttuurissa on siis tuottajia ja kuluttajia. Myös museot ovat toimijoita näillä historiakulttuurin markkinoilla ja verkkonäyttelyt kuuluvat jo olennaisena osana tuotevalikoimaan.[230]

Historiakulttuuri on tavalliselle kansalaiselle paljon oleellisempi samastumisen kohde kuin koulun välittämä historiatieto tai tieteelliset historianteokset. Ihminen kohtaa historian arkiympäristössään niin vanhojen ihmisten muisteluissa, rakennetussa ympäristössä, lehtijutuissa, poliittisessa puheessa, romaaneissa ja monissa muissa yhteyksissä, tänä päivänä myös verkkonäyttelyissä. Historiakulttuurin laaja-alaisuus kytkeytyy mielenkiintoisella tavalla laaja-alaiseen käsitykseen museo-opetuksesta. Jos museo-opetus ymmärretään näkökulmana, jonka keskeisenä ideana on ylipäätään aineellisten objektien kuten kokoelmien tai kulttuuriympäristöjen tarkasteleminen, yhteys historiakulttuuriin ja sen tulkintaan on yllättävän monipuolinen. Museo-opetuksen voi ajatella käsittelevän kaikkia niitä historiakulttuurin osa-alueita, jotka tukeutuvat aineelliseen todellisuuteen. Esimerkiksi monumenttien tai rakennusperinnön merkitys historiakulttuurissa on keskeinen ja ne ovat tärkeitä myös museo-opetuksen kannalta.[231]

Museo eroaa kuitenkin monista historiakulttuurin tuottajista siinä, että se harjoittaa itsenäistä tutkimustoimintaa. Näyttelyt ja verkkonäyttelyt ovat yksi osa tutkimustyön raportointia ja niissä tulisi pyrkiä uskottavaan lopputulokseen. Nykyaikainen museolaitos on saanut alkunsa yliopistojen yhteydessä ja alkuun museoiden ajateltiin olevan tiedeyhteisöjen kädenojennuksia suurelle yleisölle. Sittemmin niistä on kehittynyt paikallisia ilmiöitä tutkivia ja identiteettiä vahvistavia yleishyödyllisiä laitoksia. Museoiden toiminnassa muutos on kulkenut tutkimuspainotteisuudesta dokumentointiin ja lopulta näyttely- ja opetuspainotteisuuteen. Jouko Heinosen ja Markku Lahden mukaan nyt museoissa ”tieto ja fantasia, kokemus ja tietoisuus yhdistyvät”.[232]

Tutkimuksellinen ja elämyksiä tarjoava rooli kohtaavat myös verkkonäyttelyissä. Verkkonäyttelyiden toteutuksessa tulee esiin erilaisia historiankäsityksiä ja tieteellisiä

[229] Aronsson 2000, s. 11.
[230] Aronsson 2000, s. 15.
[231] Ahonen 1998, s. 15-18 ; Museo oppimisympäristönä 2004, s. 6, 102.
[232] Heinonen & Lahti 2001, s. 136.

kysymyksenasetteluja, mutta vastaavasti tekijät ovat tehneet valintoja myös taiteellisin ja pedagogisin perustein. Pidän keskeisinä osa-alueina tässä problematiikassa historian henkilöiden kuvaamista, verkkonäyttelyiden juonellisuutta ja historiasta tehtyjä tulkintoja. Kiinnostavaa on esimerkiksi pohtia, miten verkkonäyttelyn henkilögalleria on valittu ja kuinka yksittäisiä henkilöitä kuvataan. Verkkonäyttelyn juoni liittyy dramaturgisiin valintoihin, joiden kautta voidaan historia esittää esimerkiksi tragediana tai sankarieepoksena. Menneisyyden tapahtumista tehdyt tulkinnat kenties kertovat tekijöiden historiankäsityksistä.

4.3.1. Aikajanan äärellä

Historiallisissa verkkonäyttelyissä suhde aikaan ja sen etenemiseen on yksi tekijöiden keskeisimmistä valinnoista. Osa näyttelyistä rakentuu nopeasti eteneviksi pitkittäisleikkauksiksi, kun toisissa aika on pysäytetty tiettyyn tarkasteluhetkeen. Näyttely voi liikkua ajassa sekä eteenpäin että taaksepäin. Aikajana on yksinkertaisin ja usein myös tarkin tapa tehdä ajallinen sijainti verkkonäyttelyn käyttäjälle selväksi.

Postimuseon toteuttama Postitorven tarina -verkkonäyttely rakentuu kokonaan liikuteltavan aikajanan varaan. Teknisesti ratkaisu on toteutettu siten, että kävijä voi itse valita etenemissuunnan, hypätä aikajanalla eteenpäin ja tekstin liikkuminen vaakasuunnassa ruudulla luo tavallaan tunteen siitä, miten vuodet vierivät. Kronologisuus on perinteisemmin läsnä Helsingin ensimmäisen maailmansodan aikaisia linnoituksia käsittelevässä verkkonäyttelyssä. Hierarkkisesti etenevässä näyttelyssä siirrytään sivu sivulta eteenpäin linnoitusten historiassa, vaikka ajoittain toki tarkastellaan ajallisesti laajempia aiheita. Näyttely alkaa ensimmäisistä linnoitussuunnitelmista vuonna 1907 ja lopuksi

Kuva 15. Komendantintalo kertoo 250-vuotiaasta kivitalosta, joka toimii nykyään Loviisan museona. Näyttely perustuu hyvin vahvasti kronologiseen esitystapaan, joka näkyy myös sivuston rakenteessa. Valittuina vuosina kuvatut tapahtumat tuntuvat varsin satunnaisilta: osa kertoo talosta, osa Loviisaan liittyvistä tapahtumista ja koko 1900-luvun historia Loviisan museosta, vaikka museo asettuikin komendantintaloon vasta 1950-luvun lopulla. Lähde: http://www.loviisa.fi/museum/ovi.htm (27.2.2005)

päädytään suojeltujen vallihautojen nykytilaan. Tällaista etenemistapaa on totuttu hyödyntämään niin historiallisissa tutkimuksissa kuin museoiden näyttelyissäkin.[233]

Kronologisen esitystavan heikkoutena on monesti se, että kronologiasta itsestään tulee huomaamatta tapahtumia selittävä tekijä. Muutosten syitä ja seurauksia ei avata kävijälle, koska tapahtumien looginen yhteys osoitetaan jo ajallisen yhteyden avulla. Joissain museoiden verkkonäyttelyissä ilmiöiden vaikutussuhteet saattavat jäädä selittämättä, koska tarkoituksena on vain herättää kävijä huomaamaan esimerkiksi kaupunkikuvassa tapahtuneita muutoksia. Lappeenrannan kaupungin historiaa -verkkonäyttelyssä esitetään kronologisesti kaupungin eri ajanjaksoja ja keskeisiä tapahtumia. Näyttelyn päävalikon teksteistä lähes poikkeuksetta puuttuvat historialliseen muutokseen johtaneet tekijät:

> Lappeenrannassa ei 1800-luvun alussa ollut varsinaisia teollisuusammattien harjoittajia. Käsityöläiset voidaan katsoa teollisuuden edelläkävijöiksi. 1800-luvun puolivälissä lisääntyivät manufaktuurit, jotka olivat pieniä teollisuuslaitoksia.
>
> Yhteiskunnan muuttuminen alkoi näkyä 1800-luvun viimeisinä vuosikymmeninä. Kaupunkiin ja sen ympäristöön kohosi teollisuuslaitoksia, kuten Kaukaan tehdas, Lauritsalan saha ja myöhemmin Chymos entisen korkkitehtaan paikalle. Myös liikenneyhteydet paranivat rautatien ja kanavan vaikutuksesta.[234]

Lappeenrannan kaupungin historiaa -verkkonäyttelyyn kuuluu lisäksi museon julkaisusarjassa julkaistun artikkelikokoelman asiantuntija-artikkeleita, joissa luonnollisesti kronologian ja historiallisten muutosten selittäminen on hyvinkin monipuolista. Kuitenkin varsinaisissa verkkonäyttelyä varten kirjoitetuissa teksteissä näyttäisi aika olevan ainoa muutoksia selittävä tekijä. Manufaktuurit yleistyivät ja teollisuuslaitokset kohosivat Lappeenrannassa kuin itsestään.[235]

Toinen kiinnostava piirre muutamissa verkkonäyttelyissä on esitystavan ajattomuus. Jos edellä kuvaamassani kronologisessa selittämisessä vaarana on muutosten kuvaaminen irrallaan kontekstistaan, ajattomalla esitystavalla tarkoitan ilmiöiden esittämistä muuttumattomina, pysyvinä ja historiallisista yhteyksistään irrotettuna. Tästä on kiinnostavia esimerkkejä muun muassa Pohjois-Pohjanmaan museon perusnäyttelyn esittelyssä. Näyttely on yksi harvoista kansatieteellisiä kokoelmia hyödyntävistä verkkonäyttelyistä ja kenties tästä syystä ilmiöiden ajoituksessa käytetään toistuvasti käsitettä ”entisaikaan”. Pohjoispohjalainen elämänmuoto kuvataan jokseenkin pysähtyneenä, esimerkiksi ruokataloudessa ei näyttäisi tapahtuneen mitään muutoksia ja maaseudun pukukulttuurikin ”säilytti pitkään omaleimaisuutensa”. Verkkonäyttelystä välittyy kuva historiallisesta lähtötilanteesta, jollaisessa ennen vanhaan elettiin – historiallinen muutos alkaa näyttää

[233] Postitorven tarina 27.2.2005 osoitteessa http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/postitorven_tarina/index.html ; Kuka kaivoi vallihaudat 27.2.2005 osoitteessa http://weegee.espoo.fi/museot/verkko/valli/valli.htm.
[234] Lappeenrannan kaupungin historiaa 27.2.2005 osoitteessa http://www.lappeenranta.fi/museot/verkkonayttelyt/lpr_historia/index.html.
[235] Lappeenrannan kaupungin historiaa 27.2.2005 osoitteessa http://www.lappeenranta.fi/museot/verkkonayttelyt/lpr_historia/index.html.

poikkeamilta, jopa häiriötiloilta, kuvatussa elämänmuodossa. Tämä tarkastelutapa ei suinkaan tee näyttelystä huonoa, voi olla pedagogisesti erittäin kypsä ratkaisu kuvata esiteollisen ajan elämää yhdenmukaisena ajanjaksona.[236]

Suhde muutokseen saattaa rakentua myös esineistön varaan. Skål! – sirpaleita keskiajalta -verkkonäyttelyssä kuvataan keskiaikaisia lasiesineitä aikajanan avulla. Esineet on otsikoitu tutkimuksellisin, esimerkiksi löytöpaikkojen tai muodon perusteella valituin käsittein. Ajallinen muutos näkyy lasiesineiden kehityksenä halki keskiajan kohti vaativampia valmistusmenetelmiä ja uusia tyylisuuntia. Esitystavassa on kiinnostavia typologisia piirteitä, jotka näkyvät lasiesineiden ryhmittymisessä aikajanalle ja lasityypistä toiseen muodostuvissa jatkumoissa. Painopiste on juomalasien kehityksessä: esineet ovat todisteita erilaisista tekniikoista ja käyttötarkoituksista, mutta tuntemattomat lasinpuhaltajat ja käyttäjät jäävät taka-alalle.[237]

Tutkijan ääni näkyy Skål!-verkkonäyttelyn teksteissä runsaana passiivin käyttönä, jonka avulla esineille kirjoitetaan konteksti ja kehityskaari. Historiallinen muutos lasiesineiden valmistuksessa ja käytössä rakentuukin näyttelyssä esineitä tarkastelemalla sen sijaan, että juomalasit asetettaisiin historiallisiin yhteyksiin osaksi esinehistoriaa avarampaa kehyskertomusta. Skål! – sirpaleita keskiajalta onkin esimerkki siitä, miten pelkkien esineiden avulla voidaan rakentaa historiallinen tarina. Eri asia on taas se, kuinka kiinnostavan verkkonäyttelystä voi typologisen esitystavan avulla toteuttaa. Paljolti ongelmana on se, että historialliset muutosvoimat jäävät typologian varjoon.[238]

4.3.2. Ajankuvia

Verkkonäyttelyissä ajallisesti pitkiä jaksoja käsittävät kokonaisuudet olivat huomattavasti yleisempiä kuin lyhyttä ajanjaksoa laajasti kuvaavat esitykset. Jos historialliset pitkittäisleikkaukset onnistuvat kuvaamaan muutoksia, poikittaisleikkausten vahvuutena on elävä ajankuvaus. Kun huomiota ei kiinnitetä ajallisiin muutoksiin, jää enemmän tilaa kuvata tiettynä hetkenä toimivaa yhteiskuntaa ja sen dynamiikkaa. Yhteen hetkeen keskittyvä verkkonäyttely voi laajan näkökulman turvin tavoittaa jotain oleellista ajan hengestä.

Ongelmana yhteen ajanjaksoon keskittyvissä verkkonäyttelyissä on kuitenkin monesti pysähtynyt tunnelma ja ilmiöiden irtoaminen historiallisista yhteyksistään. Esimerkiksi Helsingin yliopiston ylioppilaselämästä kertovassa näyttelyssä on kuvia Pohjois-Pohjalaisen ja Eteläsuomalaisen Osakunnan valokuvakokoelmista. Kuvat 1900-luvun alun kotiseutujuhlilta ja kesäretkiltä antavat varsin seesteisen kuvan tuon ajan ylioppilas-

[236] Pohjois-Pohjanmaan museon perusnäyttely verkossa, 27.2.2005 osoitteessa http://oulu.ouka.fi/ppm/multimedia/index.htm.
[237] Skål! – sirpaleita keskiajalta 27.2.2005 osoitteessa http://www.aboavetusarsnova.fi/aboavetus/nayttelyt/skal/main.htm.
[238] Skål! – sirpaleita keskiajalta 27.2.2005 osoitteessa http://www.aboavetusarsnova.fi/aboavetus/nayttelyt/skal/main.htm.

elämästä. Esimerkiksi maakuntiin tehdyt tutkimusmatkat jäävät irrallisiksi tutkimuksellisista yhteyksistään ja osakuntien toiminnan historiallinen merkitys jää suppeassa leikkauksessa huomioimatta.[239]

Historiallista muutosta voidaan kuvata myös tekemällä kaksi rinnakkaista ajankuvaa eri aikakausilta. Tähän ajatukseen perustuu Hämeenlinna kaksi aikaa, kaksi kaupunkia. Näyttelyssä tarkastellaan arkielämää, elinkeinoja ja kaupunkikuvaa kahtena ajanjaksona, 1777–1831 ja 1860–1917. Hämeenlinnan kaupunkipalo vuonna 1831 luontevasti päättää ensimmäisen aikakauden ja vuonna 1862 valmistunut rautatie aloittaa teollistuneen ajanjakson. Näyttelyssä voi siirtyä ajanjaksosta toiseen ja vertailla esimerkiksi koulunkäyntiä molempina ajanjaksoina.[240]

Varsinkin näyttelyn vuosia 1860–1917 käsittelevä jälkimmäinen osio kertoo paljolti kaupungin muuttumisesta, joten Hämeenlinna – kaksi aikaa, kaksi kaupunkia ei suinkaan ole ajankuvauksena pysähtynyt. Myös 1950-luvun Tampereesta kertova Tampereen tapaus sisältää runsaasti viittauksia taaksepäin, ennen muuta sota-aikaan. Tampereen tapaus on verkkoon tehty kuvitteellinen sanomalehti, jonka uutisten avulla tavoitellaan 50-luvun ilmapiiriä. Lehden jutuissa tulevat esiin niin asuntopula, Tuntemattoman sotilaan ilmestyminen, yleislakko, Stockmannin tavaratalon avaaminen kuin tamperelaisen Pirkko Mannolan valinta Miss Suomeksi.[241] Nuorisokulttuuria Tampereen Tapaus kuvaa seuraavasti:

> On kolean tuulinen lauantai-ilta. Keskustorin ja Hämeenpuiston välisen jalkakäytävän on vallannut nahkapusakoihin ja piukkoihin pöksyihin sonnustautunut nuorisojoukko, jonka käynti on vetelää ja eleet rehvakkaita. Poikien pusakka on napaan asti auki, paita napittamatta, eikä pieni liina leuan alla ainakaan lämmitä. Tyttöjen takki rempsottaa kokonaan auki ja savuke palaa suupielessä. Kielenkäyttö hirvittää. Koululaisia ei tässä joukossa juurikaan onneksi ole. Valtaosa on työpaikan hankkineita tai sellaista etsiviä, mutta työnsaanti ei nykyisin ole helppoa. Sen takia rahanpuute on ankara, eikä Valion uuteen houkuttelevaan jäätelöbaariinkaan ole rahatta asiaa. "Siellä kattotaan kiinaks', kun ei tilaa mitään", sanoo Maikki harakanpesää muistuttavan hiuskuontalonsa alta, "mihinkään sisälle ei pääse, ja Hämpillä[242] on heti sinivuokko (poliisi) huutamassa, että alkakaa laputtaa".[243]

Kuvaus vastaa paljolti sitä tapaa, jolla 50-luvun nuorisoa on historiassa esitelty. Vaikka kyseessä on varsin tavanomainen ajankuvaus, se ei ole kuitenkaan puhdas aikalaiskertomus. Kuten kaikki Tampereen Tapaus -verkkolehden artikkelit, myös kuvaus Hämeenpuistossa notkuvista nuorista on näyttelyn tekijöiden kirjoittama. Erilaisten aikalaisdokumenttien ja tutkimuskirjallisuuden avulla tekijät ovat rakentaneet uutislehden ilmeisen pedagogisista lähtökohdista.[244]

[239] Ylioppilaselämää ja osakuntaharrastusta Helsingin yliopistossa 1900-luvun alkupuolella 27.2.2005 osoitteessa http://www.museo.helsinki.fi/Nayttely.htm. Esimerkkejä verkkonäyttelyiden pysähtyneisyydestä on myös Yrjö Lintunen – yliopiston dokumentaatiokuvaaja 27.2.2005 osoitteessa http://www.museo.helsinki.fi/Lintunen.htm ja Lounais-Suomen maalaistentalo, 27.2.2005 osoitteessa http://www.alvaraalto.fi/projects/netexhibitions/exh0298/index.htm.
[240] Hämeenlinna – kaksi aikaa, kaksi kaupunkia 27.2.2005 osoitteessa http://www.hameenlinna.fi/historiallinenmuseo/opetus/.
[241] Tampereen tapaus 27.2.2005 osoitteessa http://www.tampere.fi/vapriikki/nayttely/tapaus/index.htm.
[242] Hämeenkatu.
[243] Tampereen tapaus 27.2.2005 osoitteessa http://www.tampere.fi/vapriikki/nayttely/tapaus/index.htm.
[244] Tampereen tapaus 27.2.2005 osoitteessa http://www.tampere.fi/vapriikki/nayttely/tapaus/index.htm.

Aikakauden kuvaaminen edellyttää aikalaislähteitä käytettäessä aina valintoja, tekstien valitsemista, lyhentämistä ja toimittamista. Tutkijan teksti on tietysti aina vain yksi tulkinta, mutta tulkinnan kirjoittaminen alkuperäislähteen muotoon ei ole ongelmatonta. Oppilaalle saattaa hyvin helposti syntyä käsitys, että kuvitteellinen tapahtuma on todellisuudessa tapahtunut tai vaikkapa verkkonäyttelyä varten sepitetty kirje on aito jäänne. Paljolti ajankuvauksessa on kysymys siitä, kuinka paljon kävijän annetaan itse rakentaa historiallista ymmärrystään kertomuksia ja lähteitä yhdistelemällä. Oppikirjamainen kuvaus aikalaisdokumentin muotoon puettuna ei ole välttämättä yhtään sen opettavampi kuin perinteinen oppikirjan tekstikään. Aitojen dokumenttien arvo kuitenkin liittyy paljolti juuri niiden aitouteen ja historiatiedon muotoutumiseen lähteiden avulla.

4.3.3. Genius loci

Kulttuurihistoriallisten museoiden huoli kulttuuriympäristöistä ja niiden suojelusta on muuttanut museoiden toimintatapoja viime vuosikymmeninä selvästi. Tästä on runsaasti esimerkkejä myös verkkonäyttelyissä, joista monet esittelevät rakennusperintöä tai muinaisjäännöksiä. Taidemuseot ovat puolestaan tuottaneet verkkonäyttelyitä julkisista veistoksista.

Kulttuuriympäristön yhteydessä nousee usein esiin paikan henki, genius loci. Ihmisiä puhuttelevat helposti sellaiset kohteet, joihin liittyy merkittäviä historiallisia tapahtumia. Näihin tutustuessaan ihminen voi saada voimakkaitakin kokemuksia menneisyyden läsnäolosta ja omasta paikastaan vuosisatojen ketjussa. Paikan hengen tavoittelu on tärkeä tekijä turismin taustalla, mutta sama ilmiö on läsnä ihmisen suhteessa omaan kotiseutuunsa. Kulttuuriperintö tarjoaa yksilölle kiinnekohtia sekä aikaan että paikkaan.[245]

Verkkonäyttelyissä paikan hengen tavoittelu on huomattavasti vaikeampaa kuin vierailemalla itse kohteessa. Helsingin kaupunginmuseon verkkonäyttely Vartiokylän linnavuoresta esittelee keskiaikaisen linnoituksen tutkimusta ja historiaa. Verkkonäyttelyssä painottuu arkeologinen tutkimustyö: kävijälle kerrotaan, millaisista johtolangoista kuva linnoituksen historiasta rakentuu. Kuvien ja mallinnusten avulla matalista, turpeen peittämistä ja osin sortuneista valleista rakentunut muinaisjäännös yritetään rekonstruoida. Verkkonäyttelystä muodostuu tutkimusmatka, jossa pienistä paloista muodostetaan kuva 1300-luvun puulinnoituksesta. Näyttely painottuu vahvasti tutkimukselliseen tietoon, eivätkä tekijät esimerkiksi lähde arvailemaan, miltä linnoituksen hirsivarustukset ovat näyttäneet.[246]

[245] Museo oppimisympäristönä 2004, s. 106 ; Aplin 2002, s. 16.
[246] Vartiokylän linnavuori 27.2.2005 osoitteessa http://www.hel.fi/kaumuseo/linnavuori/index.html.

G.A.Serlachius museo on toteuttanut verkkonäyttelyn Mäntän teollistumisesta pienoismallien avulla. Neljää eri vuotta kuvaavat pienoismallit muodostavat sarjan, jossa voi seurata Mäntän teollisuuslaitosten laajenemista ja muutoksia kapealla koskikannaksella. Pienoismallien yhteydessä esitellään vanhoja valokuvia ja karttoja, joiden perusteella pienoismallitkin on suunniteltu. Näyttelyn avulla mänttäläisen on helppo hahmottaa kaupunkiympäristön muuttuminen ja rakennusperinnön kerroksellisuus.[247]

Jokaisen pienoismallin historiasta on myös lyhyt selitys. Näissä teksteissä korostuu tehtailijoiden, arkkitehtien ja yrittäjien rooli visuaalisen maailman muokkaajina. Tavalliset mänttäläiset ja työväestö ovat verkkonäyttelyssä sivuosaan jääviä asukkaita, joiden tekemisistä ei juurikaan kerrota. Jopa tiettyä teollisuuden ihannointia on siinä tavassa, jolla verkkonäyttelyssä kuvataan 1980-luvulla tehtaisiin tehtyjä ympäristöinvestointeja – samalla aiempien vuosikymmenten päästöistä vaietaan[248]. Visuaalisten muutosten historia näyttäisi sekä Mäntän pienoismallinäyttelyn että Vartioharjun valossa paljolti vallanpitäjien ja eliitin historialta.[249]

Vantaan kaupunginmuseon verkkonäyttely Suutari Aspin mäkituvasta ja Savonlinnan maakuntamuseon Linnankadun Elli ovat kiinnostavia poikkeuksia siinä, että vaatimattomistakin oloista tulevat ihmiset voidaan nostaa verkkonäyttelyiden toimijoiksi ja historiallisiksi subjekteiksi. Suutari Asp -näyttelyssä rakentuu mäkituvan asukkaiden tarina tuvasta löytyneiden dokumenttien avulla, kuten luvussa 4.2.3. kirjoitan. Hämeenkylässä sijainneen Kolabackan mäkituvan historia kertoo osaltaan tilattoman väestön elinoloista 1800- ja 1900-luvun vaihteen molemmin puolin. Huomio ei kiinnity vain rakennusperintöön, vaan mäkituvan asukkaiden toimeentuloon ja arkipäivään osana ympäristöä. Aspien perheestä rakennetaan yhteyksiä koko yhteisön historiaan ja elämäntapaan – näin perhehistoriasta ja säilyneestä mökistä tulee osa Hämeenkylän kulttuuriperintöä ja vantaalaista paikallishistoriaa.[250]

4.3.4. Henkilöt historian keskipisteessä

Historianfilosofiassa on paljon vertailtu yksilöiden ja yhteiskunnallisten olosuhteiden merkitystä historian toimeenpanevana voimana. Historiankirjoituksen historiassa on ollut vaiheita ja tutkimuskohteita, joiden yhteydessä yhteiskunnallisilla tekijöillä on ollut enemmän selitysvoimaa kuin yksilöillä, ja päinvastoin. Useimmissa verkkonäyttelyissä

[247] Pienoismallit historiallisesta Mäntästä 27.2.2005 osoitteessa http://www.gaserlachius.fi/virtuaalimuseo/pienoismallit/index.html.
[248] Sellutehtaan aiheuttamaa saastumista arvosteltiin jo 1920-luvulla ja yhtiö joutui maksamaan korvauksia muun muassa alueen kalastajille. Mäntän tehtaiden aiheuttamia ympäristöongelmia käsitellään laajalti uudemmassa, Akseli – Pirkanmaan teollisuushistoriaa -verkkonäyttelyssä, 27.2.2005 osoitteessa http://inter2.tampere.fi/tehdas/akseli/mantta/valta/ymp.htm.
[249] Pienoismallit historiallisesta Mäntästä 27.2.2005 osoitteessa http://www.gaserlachius.fi/virtuaalimuseo/pienoismallit/index.html.
[250] Suutari Asp – hämeenkyläläisen mäkituvan elämää, 27.2.2005 osoitteessa http://www.valt.helsinki.fi/staff/parikka/Vantaa/asp/index.htm ; Linnakadun Elli, 27.2.2005 osoitteessa http://www.savonlinna.fi/museo/Elli/Elli www/elli.htm.

tulevat esiin nämä molemmat näkökulmat. Tapa, jolla henkilöt verkkonäyttelyissä esitetään avaa useita mielenkiintoisia kysymyksiä. Erityisen kiinnostavia ovat tässä suhteessa henkilöhistorialliset verkkonäyttelyt, joita on Suomessa tehty kaikkiaan kaksitoista, joka kymmenes kaikista verkkonäyttelyistä. Esittelin henkilöhistoriallisia näyttelyitä aiemmin luvussa 3.1.4.

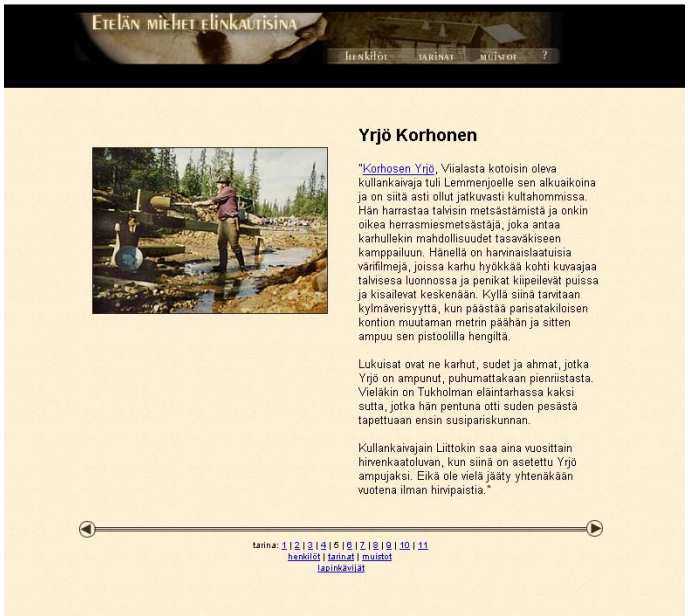
Henkilöhistoriallisista näyttelyistä kahdeksan kertoo taiteen alan edustajista[251]. Loput neljä[252] päähenkilöä ovat ansioituneet hyvin erilaisin tavoin. Yhteistä kaikille henkilöhistoriallisille näyttelyille on varsin ristiriidaton kuva, joka päähenkilöistä esitetään. Toisaalta esimerkiksi Aurora Karamzin (1808–1902) kieltämättä onkin sopiva henkilö Helsingin kaupunginmuseon verkkonäyttelyyn: keisarinnan hovineito, aikansa tunnetuimpia mesenaatteja ja Diakonissalaitoksen perustaja. Viimeiset vuotensa hän asui Hakasalmen huvilassa, jossa kaupunginmuseo sittemmin aloitti toimintansa. Samalla tavalla ei ole yllättävää, että Gallen-Kallelan museon verkkonäyttelyissä Akseli Gallen-Kallelaan suhtaudutaan suurella kunnioituksella.[253]

Verkkonäyttelyiden päähenkilöistä tehdään helposti yksilöllisiä sankareita, joiden suuruus ja elämäntehtävä paljastuvat jo nuorena. Esimerkiksi Aurora Karamzinin oli 1830-luvun Pietarissa suosittu seurapiirikaunotar, jolla oli runsaasti ihailijoita. Verkkonäyttelyssä korostetaan, kuinka hän ei kuitenkaan tuntenut suurta vetoa kevytmieliseen elämään vaan harrasti runoja ja kirjallisuutta – tämähän sopii suuren hyväntekijän sankaritarinaan. Kun Aurora Karamzinin uskonnollisuus syveni, hän tunsi suurta vastenmielisyyttä seurapiirielämää kohtaan.

Muutos seurapiirikaunottaresta hyväntekijäksi tapahtui kuitenkin useiden dramaattisten elämänvaiheiden jälkeen, muun muassa kaikki kolme Auroran solmimaa avioliittoa päättyivät aviopuolison kuolemaan ja hänen ainoa poikansa menehtyi ennenaikaisesti. Nämä kokemukset vaikuttivat ratkaisevasti hänen elämäänsä ja ajatteluunsa – verkkonäyttelyn perusteella hänen elämässään olisivat tulevan hyväntekijän ainekset olleet jo seurapiirien pyörteissä. Hänen vastoinkäymisensä kuvataan verkossa koettelemuksina, joita sankareihin aina kohdistuu, sen sijaan että ne voisivat selittää 1800-luvun jälkipuoliskolla tapahtunutta elämänmuutosta. Jos historiaa olisi verkkonäyttelyssä taas tarkasteltu yhteiskunnallisten ilmiöiden näkökulmasta, Aurora Karamzin olisi luultavasti esitetty osana filantrooppista toimintaa, joka ei vielä 1830-luvulla herättänyt sanottavasti yläluokan kiinnostusta.[254]

[251] Kuvataiteilijat Akseli Gallen-Kallela (2 näyttelyä), Juho Rissanen, Emil Wikström ja Ferdinand von Wright, arkkitehti Alvar Aalto, eräkirjailija A.E.Järvinen ja valokuvaaja Esko Eskelinen.
[252] Mesenaatti Aurora Karamzin, juoksija Paavo Nurmi, kauppias Erik Sederholm sekä tehtailija G.A.Serlachius.
[253] Aurora Karamzin 27.2.2005 osoitteessa http://www.helsinki.fi/hum/tthanke/digiv/digiv2/aurora/ ; Akseli Gallen-Kallela kotisivu 27.2.2005 osoitteessa http://www.gallen-kallela.fi/akseli/index.html.
[254] Aurora Karamzin 27.2.2005 osoitteessa http://www.helsinki.fi/hum/tthanke/digiv/digiv2/aurora/.

Sankarin elämänkaaren kuvaamisessa näyttäisi verkkonäyttelyissä olevan kaksi varsin tavallista piirrettä. Ensinnäkin päähenkilön elämä kuvataan usein syntymästä saakka jatkuneen erityisyyden, jonkinlaisen nerouden ilmentymänä. Henkilön kehittyminen johtuu pääsääntöisesti sisäisistä ominaisuuksista ja ulkoisilla tekijöillä on vain harvoin merkitystä. Toiseksi henkilön elämänmuutokset selitetään henkilön historiallisen merkityksen näkökulmasta, jolloin päähenkilön monipuolisuus kaventuu tähän yhteen rooliin.



Kuva 16. Etelän miehet elinkautisina nostaa sankareiden ohella esiin antisankareita. Näyttely kertoo kullankaivajista, joista osaa kuvataan sitkeinä raivaajina ja oman tiensä kulkijoina. Muutamat kaivajat tuodaan esiin humoristisessa sävyssä erikoisuutensa tähden: esimerkiksi Pitkänaama-Eemeli ei ulkomuotonsa vuoksi pääse viinakauppaan tai ravintolaan edes selvin päin, eräs antisankari myy kilosta kultaa vaimonsa toiselle kullankaivajalle ja Kone-Korhonen menettää rahansa yrittäessään saada kultaa kaivinkoneella. Henkilökuvauksista huokuukin vahvasti kullankaivuun romantisointi. Lähde: http://www.rovaniemi.fi/lapinkavijat/kulta/ (27.2.2005)

Myös osa taiteilijoista kertovista verkkonäyttelyistä sisältää runsaasti sankariainesta. Taiteilijoiden merkitys kuitenkin kiteytyy eletyn elämän sijasta tuotantoon, jota arvioidaan, suhteutetaan taidesuuntauksiin ja toisiin taiteilijoihin. Keskeinen kysymys taiteilijaa kuvattaessa onkin taiteilijan luovuuden ja omaperäisyyden suhde taidehistorialliseen viitekehykseen. Esimerkiksi Turun taidemuseon omakuvakokoelmaa esittelevässä verkkonäyttelyssä Vilho Lampi (1898–1936) ”luokitellaan myöhäiseksi ekspressionistiksi”, ja hänen aikalaisensa Jalmari Ruokokoski (1886–1936) esitellään railakkaan taiteilijaelämän ja alkoholismin kautta. Molempien kohdalla verkkonäyttely on paljon armottomampi kuin kuvatessaan menestyneempiä taiteilijoita kuten Albert Edelfeltiä ja Helene Schjerfbeckiä.[255]

Taiteen tulkinta voidaan kuitenkin verkkonäyttelyissä rakentaa muutenkin kuin suhteessa taiteilijan elämään tai taidesuuntauksiin. Ateneumin taidemuseon Näe, kuule, kuvittele -verkkonäyttelyssä esitellään symbolistina tunnetun Hugo Simbergin kuusi taideteosta. Näyttelyssä ei kuitenkaan ryhdytä analysoimaan Simbergiä symbolistina tai selittämään hänen töiden merkitystä ja syntyhistoriaa. Pikemminkin teksteissä herätetään

[255] Omakuvat 27.2.2005 osoitteessa http://www.turuntaidemuseo.fi/omakuvat/index.shtml.

kävijä huomaamaan teosten yksityiskohtia ja pohtimaan niiden merkitystä. Tulkinta syntyy vastaa kävijän mielessä.[256]

Henkilökeskeinen lähestymistapa tuo näyttelyyn inhimillisen ulottuvuuden. Linnankadun Elli -verkkonäyttely kertoo kuusivuotiaasta Ellistä ja hänen elämästään 1920-luvun Savonlinnassa. Näyttelyn päähenkilö Elli Vehviläinen on todellinen henkilö, joka on asunut museon näyttelykohteena olevassa puutalossa, näyttelyssä on hänestä otettuja valokuviakin. Ellin henkilöä museo on luultavasti joutunut täydentämään varsin vähän, mutta usein historiallisista esimerkkihenkilöistä on vaikea löytää riittävästi taustatietoja. Tulkinnat ovat hatarimmalla pohjalla silloin, kun henkilöistä tiedetään kovin vähän tai näyttelyssä turvaudutaan kokonaan keksittyihin hahmoihin. Kuvitteellisia elämäntarinoita kuitenkin käytetään, kun halutaan kertoa aikakaudelle tyypillisistä tilanteista ihmisläheisesti ja kiinnostavasti.[257]

Keskiajalle sijoitettu Muuralan apostoli -verkkonäyttely koostuu voudin, lukkarin, kahden talollisen, aatelisrouvan ja piikatytön kertomuksista, jotka on kirjoitettu muun muassa kirjeen ja matkakertomuksen muotoon. Kertomusten taustalla on myös aitoja henkilöitä ja joitain historiallisia asiakirjoja, mutta henkilöiden mietteet ovat hataramman lähdeaineiston johdosta hyvin pitkälti tutkijoiden kirjoittamia. Esimerkiksi piika Helga Jakobsdotterin kertomus kuninkaankartanon uudelle pikkupiialle perustuu 2.10.1589 tehdyn inventaarioasiakirjan varaan. Luultavasti piikojen puheenaiheet olivat huomattavasti tätä monipuolisempia.[258]

Kuvitteellisten esimerkkitapausten ja -tarinoiden rakentaminen ei näyttäisi olevan suomalaisissa museoissa mitenkään harvinaista. Niiden avulla pyritään tekemään ajankuvauksesta ihmisläheisempää ja ylittämään lähdeaineiston vajavaisuuksia. Vaarana on kuitenkin se, että henkilöt esitetään joko liiaksi meidän aikamme näkökulmasta tai rajallinen lähdeaineisto ohjaa esityksen sisältöä luonnottomaan suuntaan. Esimerkiksi 1500-luvun elämänmeno ei luultavasti ollut niin yksitoikkoista kuin tilikirjojen todellisuus antaa ymmärtää.

Historiallisten henkilöiden ja verkkonäyttelyn katsojan välinen suhde on varsin luonteva niissä näyttelyissä, joissa käytetään muistitietoaineistoa. Esimerkiksi 1900-luvun Hämeenkatua käsittelevässä verkkonäyttelyssä on hyödynnetty tamperelaisia muistelmia, joita on yhdistetty kuva-aineistoon. Tekijät eivät ole tulkinneet lähdeaineistoja, vaan rakentavat tulkinnan valitsemalla toisiaan tukevia tekstejä ja kuvia. Muistelija ikään kuin puhuttelee historiallisena henkilönä suoraan näyttelyn katsojaa.[259]

[256] Näe, kuule, kuvittele 27.2.2005 osoitteessa http://www.fng.fi/hugo.htm.
[257] Linnankadun Elli, 27.2.2005 osoitteessa http://www.savonlinna.fi/museo/Elli/Elli www/elli. Myös Hämeenlinnan historiasta kertovassa verkkonäyttelyssä on useita varsin tavallisia kaupunkilaisia, jotka esittelevät minämuodossa aikakauden arkea kävijöille. Osasta on kuitenkin olemassa valokuvia ja heidän elämästään on jäänyt muitakin lähteitä. Hämeenlinna – kaksi aikaa, kaksi kaupunkia 1.1.2005 osoitteessa http://www.hameenlinna.fi/historiallinenmuseo/opetus/.
[258] Muuralan apostoli 27.2.2005 osoitteessa http://weegee.espoo.fi/museot/verkko/keskiaika/index.htm.
[259] Hämeenkatu silloin ennen, 27.2.2005 osoitteessa http://www.tampere.fi/vapriikki/nayttely/katu/index.htm.

4.3.5. Joukot ja ilmiöt

Kun historiaa hahmotetaan yhteiskunnallisten ilmiöiden, muutosten tai ihmisryhmien avulla, tutkijat joutuvat käyttämään käsitteitä toisella tavalla kuin henkilöhistoriaa tutkiessaan. Historiankirjoitukseen on vakiintunut runsaasti erilaisia konventioita, joiden avulla verkkonäyttelyiden tekijätkin voivat kuvata historian tapahtumia. Esimerkiksi kansallisvaltiot on historiassa perinteisesti esitetty ikään kuin toimivina yksilöinä, joilla on oma mielensä, tekonsa ja tunteensa. Vastaavasti yhteiskuntaluokille voi muodostua historiankirjoituksessa oma tahto ja tiettyjä samansuuntaisia tapahtumia kuvataan yleisillä käsitteillä, puhutaan esimerkiksi teollistumisesta, nationalismista tai raittiusliikkeestä.

Suomen käsityönmuseon T se itse -verkkonäyttely esittelee arkipäivää 1900-luvun alussa, 1950-luvulla ja 2000-luvulla. Näyttelyn tarkoituksena on hahmottaa elämäntapojen ja käsityön muutosta näinä kolmena ajanjaksona muun muassa suhteessa vuodenaikoihin. Verkkonäyttelyn kohderyhmänä ovat ala-asteiden oppilaat. Näin laajaa aihetta esiteltäessä tekijöiden on väistämättä kerrottava asioista hyvin yleisellä tasolla, tehtävä karkeitakin yleistyksiä ja tavoiteltava vain oleellisimpia havaintoja. Jokaista aikakautta esittelevissä yleisteksteissä käytetään paljon passiivi-muotoja ja ajanjakso esitetään vain yhdestä näkökulmasta: 1900-luvun alun ihmiset kuvataan omavaraistaloudessa elävinä talonpoikina, 50-luvulla painottuu ajatus työssäkäyvästä ydinperheestä ja 2000-luvulla kaupunkilaisuus. Koska verkkonäyttely käsittelee käsityön ja itse tekemisen merkitystä, näyttely pyrkii osoittamaan, miten käsityön merkitys on vähentynyt ja ihmisen riippuvaisuus vuodenajoista vähentynyt. Toki näin on käynytkin, mutta yksinkertaistetussa kaaressa sävyt unohtuvat: edes talonpoikaisyhteiskunnassa kaikki eivät olleet taitavia käsistään ja itse tekeminen on myös muuttanut aikojen saatossa muotoaan. Esimerkiksi tietokoneiden tai mopojen viritys kertovat tämän päivän kädentaidoista.[260]

Useimmissa verkkonäyttelyissä käytetään toki monimutkaisempia käsitteitä kuin kymmenvuotiaille suunnatussa T se itse -näyttelyssä. Etelä-Karjalan esihistoriaa ja muinaisjäännöksiä -verkkonäyttelyssä käytetään arkeologian käsitteistöä hahmottamaan tuon ajan yhteiskuntaa. Arkeologiassa yksilöillä on hyvin vähän sijaa ja verkkonäyttelyn etusivulla kuvaavasti lähdetään liikkeelle ”ihmiskunnan elämän alkuvaiheesta, kivikaudesta”. Arkeologiaa on aika ajoin tulkittu osana kansallisia kertomuksia, mutta Etelä-Karjalan esihistoriaa ja muinaisjäännöksiä ei puhu suinkaan kivikauden suomalaisista vaan neutraalisti ”asukkaista” ja ”väestöstä”. Keskeisiä esihistoriaa selittäviä tekijöitä ovat löytöpaikkojen kerrostumat ja kaudet, kuten neoliittinen kivikausi. Esihistoriallisen

[260] T se itse, 27.2.2005 osoitteessa http://www.craftmuseum.fi/tseitse/index.htm.

ajan arkipäivää kuvattaessa näyttelyssä puhutaan yksikössä ihmisestä. Koska ajallinen etäisyys on pitkä, ratkaisu tuntuu luontevalta – esimerkiksi ”1980-luvun ihminen” on jo lähes käyttökelvoton käsite, lähimenneisyyden kuvaamisessa edellytetään huomattavasti hienojakoisempaa otetta.[261]

Vaikka ihminen tuntuu sosiaalisesti eriytyneessä yhteiskunnassa karkealta yleistykseltä, sillä voidaan tavoittaa tiettyjä mentaalisia malleja. Vastaavasti sukupuolikokemusten kuvaamisessa mies ja nainen ovat käypiä käsitteitä uusimmassakin historiassa. Kerro, kerro, kuvastin -verkkonäyttely käsittelee muodin muuttumista ja jännittävällä tavalla keskeisin tarkasteltava historian subjekti on ”nainen”.

> Vastustus ja väljyys 1914
> Irrottautuminen korsetin ikeestä merkitsee naiselle vapautta itsenäiseen liikkumiseen ja ajatteluun. Tämän seurauksena naisen pätemisentarve myös henkisillä aloilla kasvaa, mikä luo uuden kilpailutilanteen sukupuolien välille. Ja niin kauan kun mies ei luovu saavutetuista eduistaan työssä ja kotona, naisen vapautuminen on näennäistä. Juhlapuvun väljyys ja sen materiaalien keveys ovat kuitenkin aina merkinneet naisen keholle lepotaukoa. Nainen haluaa nyt kohdella lempeästi vuosisatoja piinattua kehoaan. Hän verhoaa itsensä väljään, suoralinjaiseen kevyttä kangasta olevaan pukuun, jonka poimut kootaan pehmeästi vöillä ja nauhoilla rinnan ja vyötärön välimaille. Kaula, ranteet ja kyynärtaipeet paljastetaan auringonsäteille. Tyyli kulkee kohti riisuttua yksinkertaisuutta. Nainen kokeilee myös kehonsa liikkuvuutta ja avukseen hän ottaa polkupyörän ja auton, johon noustakseen hän hieman lyhentää hameensa helmoja.[262]

Kerro, kerro, kuvastin sisältää pukuja ajanjaksolta 1880–1980. Näyttely tarkastelee eri aikakausien pukeutumista ja kuvaavana esimerkkinä on jokin Hatanpään nukke- ja pukumuseon puvuista. Näyttely noudattaa museo-opetuksen ajatusta siitä, miten esineellisen maailman yksityiskohdista havainnoidaan laajempaa kontekstia. Koska kaikki puvut ovat naisten pukuja, on luontevaa käyttää sukupuolirooleihin liittyviä käsitteitä. Ongelmana on kuitenkin se, että on olemassa muitakin pukeutumista ohjaavia tekijöitä kuin sukupuoli: näyttelystä esimerkiksi puuttuu lähes täysin ajatus eri sosiaaliryhmien pukeutumisesta. Tämän toisaalta ymmärtää, uusimmat muotivirtaukset ovat tyypillisesti juuri niitä kulttuuri-ilmiöitä, jotka yläluokka omaksuu ensimmäisenä. Näyttelytekstin yritys kuvata naisen kokemusmaailman jakamattomuutta ja vuosisatoja ylitse taipuvaa kaarta on toki kovin ylitsevuotava.[263]

Verkkonäyttelyissä yksilötason historiallisia muutoksia selitetään usein yhteiskunnallisten rakenteiden avulla. Huvilaelämää Espoossa -näyttelyssä 1800-luvun huvilaasutusta selitetään yleisellä tasolla talonpoikaisromantiikalla ja kaipuulla turmeltumattomaan luontoon. Sotien jälkeen porvariston elämäntapa muuttui ja huvilaelämästä tuli keskiluokkaista kesämökkeilyä. Tämä huvilaelämän muutos johti siihen, että kesämökit

[261] Etelä-Karjalan esihistoriaa ja muinaisjäännöksiä 27.2.2005 osoitteessa http://www.lappeenranta.fi/museot/museo/index.html.
[262] Kerro, kerro, kuvastin 27.2.2005 osoitteessa http://user.sgic.fi/~haihara/nayttelyt/kerrokuvastin.html.
[263] Kerro, kerro, kuvastin 27.2.2005 osoitteessa http://user.sgic.fi/~haihara/nayttelyt/kerrokuvastin.html.

pienentyivät, mökillä ei oltu enää koko kesää ja puutarhanhoito väheni. Saunominen tuli tärkeämmäksi ja niin mökkien sisustus kuin lomalaisten pukeutuminenkin muuttuivat vaatimattomammaksi kuin kaupungissa. Näyttelyssä on esimerkkejä muutamista Espoon saariston huviloista, mutta kesän vieton muuttumista selitetään lähes yksinomaan yhteiskunnallisten rakennemuutosten avulla. Saman olisi voinut tehdä yksilöllisemmästä näkökulmasta esimerkiksi kuvaamalla yksittäisten perheiden kesänviettoa eri vuosikymmenillä.[264]

Joukot ja ilmiöt verkkonäyttelyiden muutosvoimina johtavat helposti ilmiöiden pysähtyneeseen kuvaamiseen. Hyvä esimerkki on Lappeenrannan historiaa esittelevä näyttely, jonka pääluvut ovat varsin toteavia ja tapahtumien taustat jäävät niissä epämääräisiksi. Pitkien linjojen ohella pääluvuissa kuvatut tapahtumat ovat tyypillisesti suuria rakennushankkeita, sotia ja hallinnollisia muutoksia, joiden syntyyn on vaikuttanut useita tekijöitä. Syvyyttä näyttelyyn tuovat asiantuntija-artikkelit, jotka käsittelevät aihetta monipuolisemmin. Ne liikkuvat usein myös yksilöllisellä tasolla, jolloin artikkelien kuvaamat henkilöt esitetään historian konkreettisina toimijoina ja tapahtumat tulevat paremmin selitetyiksi kontekstissaan. Yksilöt näyttäisivät olevan verkkonäyttelyissä kovin tarpeellisia subjekteja.[265]

Vaikuttaisi siltä, että toimivassa verkkonäyttelyssä tarvitaan sekä henkilöhistoriallisia että rakenteellisia lähestymistapoja. Historiallisten ilmiöiden ja muutosten kuvaamisessa puhtaasti rakenteellinen selittäminen näyttäisi helposti johtavan pysähtyneeseen ajankuvaan ja tapahtumien taustatekijöiden häivyttämiseen. Vastaavasti henkilöhistoriallinen ote voi yliarvioida yksilön merkityksen, korottaa hänet jalustalle ja kuvata menneisyyttä meidän aikamme käsittein. Kuitenkin verkkonäyttely mahdollistaa useita kuvallisia apukeinoja juuri yksilöiden kuvaamiseen, rakenteelliset selitykset on paljon vaikeampi saada eläviksi multimedian keinoin.

Yksi esimerkki tällaisesta lähestymistavasta on Pirkanmaan teollisuushistoriaa käsittelevän Akselin patruuna-peli, jossa pelaaja joutuu palkkaamaan tehtaalle työläisiä. Hän voi valita niin miehiä, naisia kuin vanhuksiakin, mutta ohjelmassa oikea vastaus koostuu monenikäisistä työläisistä: naisista, lapsista, miehistä ja vanhuksista. Pelaaja voi tutustua valitsemiinsa työntekijöihin, jotka ovat aikanaan työskennelleet Finlaysonin tehtaalla. Esimerkiksi lapsityövoiman käyttö pyritään näyttelyssä selittämään 1800-luvun lähtökohdista konkretisoimalla yhteiskunnallisia tekijöitä henkilöhistoriallisten kuvausten avulla.[266]

[264] Huvilaelämää Espoossa 27.2.2005 osoitteessa http://weegee.espoo.fi/museot/verkko/huvila/huvila.htm.
[265] Lappeenrannan kaupungin historiaa 27.2.2005 osoitteessa http://www.lappeenranta.fi/museot/verkkonayttelyt/lpr_historia/index.html.
[266] Akseli - Pirkanmaan teollisuushistoriaa, 27.2.2005 osoitteessa http://inter2.tampere.fi/tehdas/akseli/.

4.3.6. Edistyskertomuksia

Historia hahmotetaan usein kehityskulkuina, joilla on jokin suunta. Käsitys ihmiskunnan jatkuvasta kehittymisestä ja edistysusko ovat varsin tavallisia tämän päivän yhteiskunnassa. Teollistuminen ja jatkuva aineellinen vaurastuminen ovat vahvistaneet käsitystä siitä, että ihmiskunnan historia on yksi suuri edistyskertomus. Tämä suuri kertomus modernisaatiosta on jaettavissa pienempiin osa-alueisiin, joita edistyminen esimerkiksi tekniikassa, taloudessa tai hyvinvoinnissa hallitsevat.

Tällainen juoni on myös helposti puettavissa verkkonäyttelyn muotoon. Tyypillisesti tällainen verkkonäyttely etenee kronologisesti: ensin kuvataan kehittymätöntä lähtötilannetta, tämän jälkeen muutoksen luonnetta, syytä ja seurauksia ja lopulta päädytään toiseen aikakauteen, jossa tilanne on paljon parempi. Usein tällaiset näyttelyt päättyvät omaan aikaamme.

Televiestinnän historiaa esittelevä verkkonäyttely on mainio esimerkki siitä, miten historia esitetään kehittyvän teknologian näkökulmasta. Näyttely alkaa vuodesta 1850, jolloin fysiikan professori Adolf Moberg demonstroi Suomen tiedeseuran kokouksessa lennättimen toimintaa. Lennätin valmistui Suomeen vuonna 1855 ja ensimmäinen puhelinyhteys otettiin käyttöön vuonna 1877. Nykyaikaa lähestyttäessä yhdellä verkkosivulla esitellyt aikajaksot lyhentyvät: ensimmäinen käsittelee vuosia 1850–1920, mutta viimeinen vain kymmentä vuotta, 1990–1999. Näyttelyssä puhutaan eri tekniikoiden ”saapumisesta” tai ”tulemisesta” ja muutoksia kuvataan muun muassa ”harppauksiksi eteenpäin”. Näyttelyn juonessa toistuu alituinen siirtyminen tekniikasta toiseen, mutta tekninen osio päättyy silti otsikkoon, jossa vakuutetaan, ettei ”Internetin käytön kasvulle näy rajoja”. Edistys on siis saavuttanut lakipisteensä.[267]

Edistyksen ei kuitenkaan tarvitse liittyä tekniikkaan. Jyväskylän yliopiston museossa toteutettu Kunnian kentät esittelee Pesäpallon historiaa. Verkkonäyttely kertoo pelin yhteiskunnallisista taustoista, Tahko Pihkalan ideologisista lähtökohdista ja edeltäjistä. Historian etenemisessä alkavat painottua pelilliset muutokset ja kehitys kohti kilpaurheilua. Valittu näkökulma kuvaa ammattilaistumista, harrastajapohjan laajenemista ja arvostuksen kasvua – näyttely on tehty ennen ns. sopupelijupakkaa. Jos pesäpallon kehitystä tarkastelisi Pihkalan kansalaiskasvatuksellisista lähtökohdista, verkkonäyttelystä ei välttämättä olisi muodostunut vastaavaa edistyskertomusta. Kunnian kentissä suhteutetaan menneisyyden pallopeliä tämän päivän kilpaurheiluun, mikä saa pesäpallon historian näyttämään etenemiseltä kohti lajin nykyistä kukoistusta.[268]

[267] Televiestinnän historia –verkkonäyttely on poistettu Soneran sivuilta Telegallerian alasajon vuoksi. Näyttely oli 27.2.2005 arkistoituna osoitteessa http://web.archive.org/web/20001115052200/www.sonera.fi/telegalleria/historia/johdanto.html.
[268] Kunnian kentät 27.2.2005 osoitteessa http://www.jyu.fi/tdk/museo/kunnia.htm.

Edistyksen sivutuotteena on usein nostalgiaa. Kun esimerkiksi jokin tekninen laite jää peruuttamattomasti historiaan, siihen voidaan suhtautua joko vähäarvoisena nykytekniikan edeltäjänä tai nostalgisia tunteita herättävänä kulttuuriomaisuutena. Museot ja myös monet verkkonäyttelyt hyödyntävät nostalgiaa korostaessaan ajallista muutosta ja tuodessaan esiin entisajan esineistöä ja elämäntapaa nykypäivän ihmisille. Sinisellä Saimaalla seilattiin -verkkonäyttelyssä kerrotaan Saimaan sisävesiliikenteestä höyrylaivojen aikakaudella. Saimaan paikallisliikenne siirtyi sotien jälkeen pyörille, höyrykattilat vaihtuivat bensiinikoneisiin, tukinuitto loppui, rahtiliikenne ja matkailu ovat vähentyneet huippuvuosistaan. Etelä-Savon liikenneolojakin voisi tarkastella teknisenä edistymisenä televiestinnän tapaan, mutta tuloksena onkin nostalginen retki tervahöyryjen, telakoiden ja valkokylkisten matkustajahöyryjen maailmaan. Tekniikan ja talouden sanelemia muutoksia voi tarkastella myös perinteen katoamisen näkökulmasta ilman, että tämän päivän tilanne asetetaan kehityksen huipentumaksi, josta menneisyyttä tarkastellaan.[269]

4.3.7. Historia opettaa

Historiallisen ajattelun tärkeyttä korostetaan usein vetoamalla siihen, miten menneisyyden ymmärtäminen auttaa meitä hahmottamaan tätä päivää ja tulevaisuutta. Vaikka historia harvoin pelkistetään kasvatukseksi, käytännössä monet historian dramaattiset vaiheet esitetään kasvattavina tai varoittavina kertomuksina. Tällainen kansanvalistuksellinen näkökulma on ollut läsnä myös museoiden tekemissä historian tulkinnoissa.[270]

Useissa verkkonäyttelyissä on paikannettavissa ajatus näyttelyn kasvattavasta tehtävästä. Tiettyjä tarinoita voidaan kertoa siksi, että ne ovat opettavia tai niissä esiintyy moraalisesti kypsästi toimineita henkilöitä. Verkkonäyttelyt tarjoavat yleisölle paljon enemmän sankareita ja esikuvia kuin roistoja. Historian esittäminen moraalisena kertomuksena ei kuitenkaan ole näyttelyiden toteutuksessa välttämättä suoranaisesti läsnä, kyse tuntuisi olevan pikemminkin aiheenvalinnoista.

Historian hyödyntäminen kansalaiskasvatuksen välineenä tulee mielenkiintoisella tavalla esiin Aarre Espoossa -verkkonäyttelyssä. Näyttely on varsin uusi ja se on toteutettu runsaaseen grafiikkaan perustuvan pelin muodossa. Pelaajan tehtävänä on johdattaa päähenkilö tarinan läpi ja löytää kadonnut viinilusikka keskiajan Espoosta. Päähenkilöksi voi joko valita Waldemar Klemetinpojan tai Margareta Magnuksentyttären. Molemmat ovat Tallinnan vallasväkeä ja heillä on palvelija apunaan. Juoni rakentuu Espoon eri kyliin

[269] Sinisellä Saimaalla seilattiin 27.2.2005 osoitteessa http://www.savonlinna.fi/riihisaari/.
[270] Heinonen & Lahti 2001, s. 40-41.

sijoittuvista kohtauksista, joiden aikana pelaaja joutuu valitsemaan muutamasta annetusta vaihtoehdosta, miten henkilö kussakin tilanteessa toimii.[271]

Kiinnostavia ovat pelaajalle esitetyt valinnat ja valintojen seuraukset. Esimerkiksi Otnäsin kalastajat ovat vetämässä nuottaa rannalle päähenkilön saapuessa paikalle. Pelaaja voi auttaa nuotanvedossa, jolloin kalastajat kutsuvat hänet syömään ja soutavat seuraavaan kylään. Jos pelaaja ei edes pyydettäessä tarjoudu avuksi, lokki ulostaa tämän päälle. Vasta tämän jälkeen päädytään seuraavaan kohtaukseen. Pelin lopputulos ei siis riipu valinnoista, vaan peli etenee vääjäämättä kohti onnellista loppua. Tämä on luonnollisesti tarkoituskin, koska yhden pelin aikana pelaaja käy kaikki kohtaukset läpi ja saa siten monipuolisen kuvan keskiajan Espoosta.[272]

Pelin aikana kuvatuissa sosiaalisissa tilanteissa ei tule juuri esiin keskiaikaisen yhteiskunnan hierarkkisuus. Sanamuodoissa on pieniä eroja riippuen siitä, onko päähenkilönä Waldemar vai Margareta, mutta päähenkilön sukupuolella ei ole vaikutusta juoneen. Pelaajalle esitetyissä valintatilanteissa on selvästi olemassa oikeita ja vääriä vastauksia. Väärät vastaukset johtavat muun muassa eksymiseen pimeässä metsässä, suututtavat pelin tietokonehahmoja tai aiheuttavat muita pieniä harmeja. Oikeat vastaukset ovat sellaisia, joissa pelaaja lupautuu hetkeksi auttamaan rahvasta, puhuttelee näitä ystävällisesti eikä syyllisty laittomuuksiin. Palkinnoksi pelaaja päätyy nopeammin seuraavaan kohtaukseen. Ehkä tämä järjestely voi mahdollistaa oppilaiden nopeuskilpailun pelin ratkaisemisesta, mutta se antaa hyvin erikoisen kuvan keskiajan sosiaalisista järjestelmistä. Monissa tapauksissa väärä vastaus sopisi paremmin päähenkilön säädynmukaiseen käyttäytymiseen.[273]

Esimerkiksi Gumbölessä päähenkilöä houkutellaan ostamaan voita Tallinnaan vietäväksi, mutta palvelija varoittaa ryhtymästä laittomuuksiin. Jos pelaaja varoituksista huolimatta tarttuu tilaisuuteen, paikalle ilmestyy välittömästi vouti sakottamaan laittomasta maakaupasta. Keskiajalla maakauppa oli varsin yleistä ja virkavallan mahdollisuudet valvoa sitä erittäin heikot. Kuten monissa muissakin Aarre Espoossa -verkkonäyttelyn kohtauksista, kysymyksenasettelun tarkoituksena tuntuisi olevan kansalaiskasvatus tämän päivän näkökulmasta. Oppilaille kerrotaan, että kanssaihmisille tulee olla ystävällinen ja auttavainen eikä kiellettyjä asioita saa tehdä. Verkkonäyttely voi toki olla hyvä työkalu koululaisten kasvattamisessa oikeudenmukaisuuteen, mutta keskiajan yhteiskunta alkaa Aarre Espoossa -näyttelyn valossa näyttää yllättävän samanlaiselta kuin omamme.[274]

[271] Aarre Espoossa, 27.2.2005 osoitteessa http://weegee.espoo.fi/aarreespoossa/.
[272] Aarre Espoossa, 27.2.2005 osoitteessa http://weegee.espoo.fi/aarreespoossa/.
[273] Aarre Espoossa, 27.2.2005 osoitteessa http://weegee.espoo.fi/aarreespoossa/.
[274] Aarre Espoossa, 27.2.2005 osoitteessa http://weegee.espoo.fi/aarreespoossa/.

4.3.8. Kansalliset kertomukset

Suomalaisissa verkkonäyttelyissä käsitellään varsin vähän aiheita, joita voisi pitää erityisen nationalistisina. Erityisesti sotavuosia 1939–1945 käsitteleviä verkkonäyttelyitä on vähän, vaikka juuri niiden voi ajatella muodostavan kansallisesti keskeisimmän osan historiakulttuuria. Sirkka Ahosen mukaan vuonna 1980 syntyneillä juuri sodat olivat nuoria yhdistävä historiallinen symboli ja kansallisen itseluottamuksen lähde. Nuorten perhemuistojen ja median varaan rakentuneet käsitykset viime sodista kertovat osaltaan siitä, miten suomalaiset mieltävät juuri sota-ajan kansallisen historian keskeisimpänä vaiheena.[275]

Tyypillisesti sodankäynnistä esitetyt historiantulkinnat ovat kansallisesti arimpia. Helsingin, Tukholman, Tallinnan ja Pietarin kaupunginmuseoiden toteuttama Erik Sederholm neljässä maassa -verkkonäyttelyssä käsitellään kauppias Erik Sederholmin (1679–1751) elämänvaiheita ja kaupankäyntiä Itämeren valtioissa. Hänen elinaikanaan käytiin suuri Pohjan sota (1700–1721) ja hattujen sota (1740–1743), joilla on erilainen merkitys Ruotsin, Suomen, Viron ja Venäjän historiankirjoituksessa. Sekä Pultavan taistelusta (1709) että hattujen sodasta näyttelyssä onkin erikseen ruotsalainen ja venäläinen tulkinta. Ratkaisu tuntuu kuitenkin hieman erikoiselta, koska kävijän on vaikea hahmottaa, miten näkökulmat eroavat toisistaan. Ajallinen välimatka 1700-luvulle on niin pitkä, että aiheeseen suhtaudutaan jo ilmeisen neutraalisti.[276]

Toista maailmansotaa käsitellään perusteellisimmin Pohjois-Pohjanmaan museon tuottamassa Kotirintaman arkea Oulussa 1939–1944 -verkkonäyttelyssä. Sota-aikaa käsittelevä näyttely ei tarkastele lainkaan rintamatapahtumia vaan painopiste on siviiliväestön ja erityisesti oululaisten kokemuksissa. Näyttelyssä painottuvat sota-ajan kärsimykset, joita käsitellään useista eri näkökulmista. Mielenkiintoista on se, että näyttelyssä ei tule esiin ainuttakaan yksilöä, joka mainittaisiin nimeltä. Sota esitetään pohjimmiltaan kollektiivisena kokemuksena, jossa kärsimys koskettaa kaikkia ja kaikki osallistuvat ponnisteluihin. Kansallinen historiankirjoitus näkyy siinä, miten saksalaisista aseveljistä kirjoitetaan myönteiseen sävyyn tai sotavankien kohtelu ja vankileirien korkea kuolleisuus jäävät kokonaan käsittelemättä. Tiettyä sokeutta on myös siinä, miten aihetta enempää problematisoimatta sodan kerrotaan vaatineen oman panoksensa myös asevelvollisuusikää nuoremmilta ikäluokilta. Vuonna 1943 sotilaspoikien käyttö sotilasluonteisiin tehtäviin loppui aikalaisarvostelun takia lähes kokonaan, mutta tätä ennen Suomella oli kyseenalainen maine lapsisotilaita käyttävänä maana.[277]

[275] Ahonen 1998, s. 171.
[276] Erik Sederholm neljässä maassa, 27.2.2005 arkistoituna osoitteessa http://web.archive.org/web/20030203134304/http://www.hel.fi/kaumuseo/netdays/suomeksi/index.html.
[277] Kotirintaman arkea Oulussa 1939-1944, 27.2.2005 osoitteessa http://oulu.ouka.fi/ppm/kotirintama/kotirintama.htm.

Ajatus kollektiivisesta kärsimyksestä ja kansallisesta tragediasta on myös Sääm' mjie'llem – kolttaelämää -verkkonäyttelyssä. Saamelaismuseo Siidan tuottama näyttely seuraa kolttien kohtaloa 1920-luvulta nykypäiviin. Kyseessä on pienen kansan selviytymistarina itseään suurempien voimien puristuksessa. Kuten kotirintaman arkea käsittelevässäkin näyttelyssä alkuperäiskansan kohtalonhetkillä ei kuvata enää yksilöitä vaan painopiste on yhteisössä ja sen jaetuissa kokemuksissa. Kolttaelämää on kiinnostava näyttely ennen muuta siksi, että se tuo esiin selviä säröjä suomalais-kansalliseen historiakertomukseen. Sota-aika on vain yksi vaihe kolttien elämänpiirin ja kulttuurin kaventumisessa, uhkana on yhä koko kansan tuhoutuminen valtaväestön puristuksessa.[278]

Kansalliset kertomukset eivät verkkonäyttelytarjonnassa nouse kovin laajalti esiin. Toisaalta näyttelyitä, joissa niitä aktiivisesti purettaisiin, ei liioin ole. Nationalististen vivahteiden rinnalla verkkonäyttelyissä on myös kohtia, joissa kansallista kysymyksenasettelua raotetaan. Yksi sattuvimmista yksityiskohdista on Pohjois-Pohjanmaan museon tiernapojista kertovassa verkkonäyttelyssä, jossa kuvataan auktoriteettien yrityksiä vaikuttaa laulujen sisältöön:

> 1900-luvun alussa Venäjän vallan tiukentaessa otettaan, Oulun poliisijärjestykseen kirjattiin määräys, jonka mukaan "tähtipoikien esiintyminen on sallittu ainoastaan poliisiviranomaisten luvalla". Venäläisvastaisuus ilmeni tiernapojissa esimerkiksi pilkkalaulun muodossa. Venäjän hävittyä sodan Japania vastaan vuonna 1904, lauloi oululainen tiernapoikajoukko Raatin ravintolassa:
>
> "…ykkönen, yheksäne, nolla ja nelijä kun japaneerit pehmittivät ryssiltä selijän…"
>
> Itsenäisyyden alussa poliisi saattoi puuttua laulettavien laulujen sisältöön; Venäjää ylistävät laulut kiellettiin ja "Keisari Aleksanteri" suositeltiin korvattavaksi tekstillä "Pohjolan sotasankari Mannerheim".[279]

4.3.9. Voittajien ja häviäjien historiaa

Historiankirjoituksen sanotaan yleensä asettuvan voittajien puolelle. Kysymys voittajien ja häviäjien historiasta ei liity yksinomaan sotiin, vaan yhtä hyvin voittajia voivat olla uudet näkökulmat ja ideologiat, taidesuunnat tai taloudelliset toimintatavat. Mielenkiintoinen esimerkki erilaisesta voittajien historiasta on Espoon kaupunginmuseon kieltolakiajoista (1919–1932) kertova Kirkasta kuppiin ja nuppiin… -verkkonäyttely. Näyttely keskittyy salakuljetukseen ja yhteenottoihin poliisin kanssa. Sitä, miksi kieltolaki säädettiin, ei käsitellä näyttelyssä lainkaan ja viinakauppojen avautuminen 5.4.1932 esitetään kurjan ajanjakson onnellisena päätöksenä. Näkökulma on selvästi 1990-luvun lopun Suomessa, jossa alkoholin vapaa saatavuus on itsestään selvää. Jos näyttely olisi tehty häviäjien, lä-

[278] Sääm'mjie'llem – kolttaelämää, 27.2.2005 osoitteessa http://www.siida.fi/saamjiellem/.
[279] Tiernapojat, 27.2.2005 osoitteessa http://oulu.ouka.fi/ppm/tilapaisnayttely/tiernapojat1.htm#Ajan.

hinnä siis raittiusliikkeen näkökulmasta, pirtun salakuljettajista ei annettaisi yhtä sankarillista kuvaa ja alkoholin haittapuolia tuotaisiin myös esiin.[280]

Tyypillisimmillään voittajien historia tulee esiin näyttelyissä, jotka ulottuvat nykypäivään. Kuvaava esimerkki on Postimuseon tuottama verkkonäyttely Postitorven tarina. Näyttely käsittelee postitorven historiaa torvena ja sittemmin postin tunnuksena. Vuonna 2002 torvi poistui postin tunnuksesta Suomessa ja tilalle tuli neliö, jossa on kaksi palloa ja sana ”posti”. Torven poistumisesta esitettiin julkisuudessa hyvin kriittisiä puheenvuoroja, onhan torvi ollut postilaitoksen tunnus satoja vuosia. Verkkonäyttelyn lopussa uudesta yritysilmeestä kerrotaan kuitenkin mainostoimiston sanamuodoin kommentoimatta ristiriitoja. Syytökset uudistuksen historiattomuudesta kääntyvät verkkonäyttelyssä päälaelleen: ”uudessa yritystunnuksessa kutsumanimi Posti ja sen keltainen väritys kannattelevat toiminnan hyvää perimää, luovat jatkuvuutta ja sitovat tunnuksen yrityksen kunniakkaaseen historiaan.”[281]

Verkkonäyttelyissä on myös esimerkkejä hävinneiden historiasta. Esimerkiksi Suomen käsityön museon Aikamatka käsityöhön -verkkonäyttelyssä käsitellään käsityön luonteen muuttumista esihistoriallisista ajoista tähän päivään. Käsityö kotitarpeiksi, käsityöläisammatit ja käsityöharrastus ovat vaihdelleet vuosisatojen aikana, mutta näyttelyssä on selvästi havaittavissa harmia esimerkiksi räätälin ammatin katoamisesta ja kenkiä valmistavien suutareiden korvautumisella parin viikon koulutuksen saaneilla pikasuutareilla. Vastaavaa, hieman nostalgista sävyähän oli muun muassa Saimaan höyrylaivoja käsittelevässä verkkonäyttelyssä.[282]

Voittajien ja häviäjien historiasta puhuttaessa kysymys on paljolti ristiriidoista ja niiden käsittelystä. Parhaimmillaan tekijät eivät ristiriitojen yhteydessä tarkastele menneisyyttä vain jonkin näkemyksen valossa, vaan pyrkivät hahmottamaan kokonaisuuden, tunnistamaan ristiriidat ja kuvaamaan niiden taustoja. Tässä suhteessa hyvä esimerkki on Satakunnan museon tekemä näyttely Porin kadunnimistä. Verkkonäyttelyn ajatuksena on avata, miten kadut ovat saaneet nimensä ja millaisia poliittisia näkemyksiä nimeämisprosessiin on liittynyt. Näyttely ei haikaile vanhojen nimien perään, vaan pyrkii osoittamaan, miksi kadunnimiä on aikanaan vaihdettu. Näyttelyssä kadunnimien historia hahmottuu ristiriitojen summana, jossa erilaiset näkökulmat tulevat huomioiduksi. Juuri ristiriidat ja niiden analysoiminen muodostavat näyttelyn oleellisimman sisällön.[283]

[280] Kirkasta kuppiin ja nuppiin… 27.2.2005 osoitteessa http://weegee.espoo.fi/museot/verkko/kirkasta/koti2.htm.
[281] Postitorven tarina 27.2.2005 osoitteessa http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/postitorven_tarina/index.html.
[282] Aikamatka käsityöhön, 27.2.2005 osoitteessa http://www.craftmuseum.fi/verkkonlyt/skm/nayttelyt_fin/aikamatka/index.html ; Sinisellä Saimaalla seilattiin 27.2.2005 osoitteessa http://www.savonlinna.fi/riihisaari/.
[283] Kadunnimet – kaupungin muisti!, 27.2.2005 osoitteessa http://www.pori.fi/smu/katunimi.htm.

4.4. MUSEOIDEN VERKKONÄYTTELYT HISTORIAKULTTUURIN OSANA

Verkkonäyttelyt ovat vajaan kymmenen vuoden aikana vakiintuneet yhdeksi tavaksi esitellä mitä erilaisimpia museon toimialaan liittyviä aiheita. Ne ovat myös yksi uusi osa historiakulttuurin kirjoa. Edellisessä luvussa tarkastelin eri näkökulmista, miten verkkonäyttelyt kuvaavat menneisyyttä. Tämän luvun keskeisin kysymys liittyy siihen, millaisia historiakulttuurin edustajia verkkonäyttelyt ovat.

Historiakulttuurissa voi hahmottaa kolme eri ulottuvuutta. Esteettinen ulottuvuus on historiakulttuurin taiteellinen puoli, joka tulee selvimmin esiin historiallisissa romaaneissa tai elokuvissa. Se on kuitenkin läsnä myös tavallisessa historiantutkimuksessa, jonka tutkija pyrkii kirjoittamaan lähdekriittisyyden rajoissakin houkuttelevaksi. Esteettisen ulottuvuuden tarkoituksena on tehdä menneisyydestä elävää, ei välttämättä fiktiivistä.[284]

Poliittinen ulottuvuus liittyy tulkintojen erimielisyyksiin ja identiteettipolitiikkaan. Historiakulttuurissa keskeisiä ovat yhteisön avainkokemukset tai tunnetut symbolit, joita aktiivisesti hyödynnetään tämän päivän näkökulmista ja tarpeista. Erilaisia historiallisia tulkintoja voi yhtä hyvin ajatella käytettävän yhteiskunnallisen manipulaation välineenä kuin valtaapitävien arvosteluna, luonnollisesti historia tarjoaa rajattomasti mahdollisuuksia kommentoida tämän päivän yhteiskuntaa.[285]

Historiakulttuurin kognitiivinen ulottuvuus liittyy selkeästi tutkimukselliseen problematiikkaan. Tähän ulottuvuuteen liittyvät tutkimustyön käytännöt, kuten lähdekritiikki ja teorianmuodostus. Historiallinen fantasiakin pyrkii ainakin joiltain osin uskottavaan ajankuvaukseen vakuuttaakseen yleisönsä.

Esteettinen, poliittinen ja kognitiivinen ulottuvuus kytkeytyvät historiakulttuurissa aina toisiinsa eikä niiden erottaminen ole yksinkertaista. Tutkittavasta historiakulttuurin osa-alueesta riippuen jokin ulottuvuus voi osoittautua hallitsevaksi. Hallitsevan ulottuvuuden vaihtuminen jonkin ilmiön kohdalla kertoo historiatietoisuuden muutoksista, jopa kriisitiloista. Esimerkiksi voidaan ajatella, että Suomessa vuoden 1918 tapahtumien esittämistä on pitkään dominoinut poliittinen ulottuvuus. Lipposen hallituksen käynnistämä Sotasurma-projekti on puolestaan osoitus siitä, miten poliittisesta ulottuvuudesta ja kiistelevistä tulkinnoista halutaan päästä tilaan, jossa arkaluonteisen aihepiirin käsittelyä dominoisivat kognitiivinen ulottuvuus ja mieluiten myös yksi todistettu totuus.[286]

Verkkonäyttelyiden tuottamisessa on selvästi havaittavissa esteettisen, poliittisen ja kognitiivisen ulottuvuuden ristipaineita. Esteettinen puoli liittyy keskeisesti verkko-

[284] Nordqvist 2000, s. 135-136.
[285] Nordqvist 2000, s. 136 ; Museo oppimisympäristönä 2004, s. 12-13.
[286] Nordqvist 2000, s. 136.

teknologian mahdollisuuksiin ja multimedian hyödyntämiseen, mutta sen voi havaita myös muutamien verkkonäyttelyiden tarinallisuudessa ja esimerkiksi kuvitteellisten historian henkilöiden käytössä. Muutamissa näyttelyissä teknisesti, taiteellisesti tai pelillisesti näyttävä toteutus on ollut tekijöiden ensisijaisena tavoitteena, mutta pääpiirteissään katson, että esteettinen ulottuvuus on suomalaisissa verkkonäyttelyissä ollut sivuroolissa. Muutamat uudemmat verkkonäyttelyt antavat kuitenkin ymmärtää, että juuri esteettinen ulottuvuus olisi kenties vahvistumassa.

Verkkonäyttelyiden poliittinen ulottuvuus tulee näkyviin siinä tavassa, miten menneisyys yhdistyy tämän hetken todellisuuteen. Verkkonäyttelyiden aiheet painottuvat hyvin vahvasti kulttuurihistoriaan. Talous-, sosiaali- ja poliittinen historia ovat tyypillisesti historian niitä osa-alueita, joihin liittyy ajatus yhteiskunnallisista epäkohdista. Verkkonäyttelyissä ei juuri tartuta mahdollisuuksiin purkaa kansakunnan kipupisteitä, vahvisteta vallitsevia historiankäsityksiä tai ylipäätään käsitellä historiapoliittisesti kiistanalaisina pidettyjä aiheita. Esimerkiksi vuoden 1918 tapahtumat tai viime sodat lähes sivuutetaan verkkonäyttelyissä, mikä kertoo juuri poliittisen ulottuvuuden vähäisestä merkityksestä.

Historiakulttuurin kolmas, kognitiivinen ulottuvuus näyttäisikin olleen verkkonäyttelyissä selvästi hallitsevin osa-alue. Kognitiivisen ulottuvuuden vallitessa keskeisiä innoittajia ovat Stefan Nordqvistin mukaan tutkimukselliset lähestymistavat. Verkkonäyttelyille tunnusomainen piirre onkin tietty oppikirjamaisuus, jonka voi hyvin ajatella heijastavan tätä ajattelutapaa – tekijät ovat halunneet säilyttää selvästi tietyn tutkimuksellisen otteen käsittelemiinsä aiheisiin. Museon toiminnan ymmärretään perustuvan tieteelliseen tutkimukseen, mikä näkyy myös verkossa. Toisaalta kiinnostavaa on se, että verkkonäyttelyissä hyödynnetään hyvin vähän historiantutkimuksen uudempia suuntauksia. Tekijät eivät myöskään avaa tutkimusprosessejaan verkkonäyttelyiden kävijöille, vaan menneisyydestä annetaan vain yksi tulkinta. Molemmat piirteet voivat kertoa siitä, miten historiakulttuurin osa-alueina tarkasteltuna kognitiivinen ulottuvuus heikentyisi verkkonäyttelyissä esteettisen ulottuvuuden hyväksi.[287]

Suomalaisen museokentän rakenne vaikuttaa oleellisesti siihen, millaisia verkkonäyttelyt ovat historiakulttuurin kannalta tarkasteluna. Aihevalinnat liittyvät museoiden keskeisiin kiinnostuksen kohteisiin ja museokokoelmien lyhyt historia näkyy aihevalintojen painottumisena uudempiin aikoihin. Vanhempien aikojen karttaminen johtaa myös siihen, että verkkonäyttelyissä on hyvin vähän ajallisen etäisyyden tuomaa eskapismia, pakoa kaukaisiin ja kiehtoviin maailmoihin. Verkkonäyttelyistä puuttuu paljolti sitä

[287] Nordqvist 2000, s. 136.

menneisyyden tarjoamaa jännitystä ja dramatiikkaa, josta historiakulttuuri ammentaa usein viehätysvoimansa.

Painottuminen 1800- ja 1900-lukujen historiaan kertoo kuitenkin museoiden vahvasta roolista kansakunnan rakentajina. Verkkonäyttelyt eivät nojaa ensisijaisesti poliittiseen tai yhteiskunnalliseen historiaan vaan kertovat menneisyydestä korostetusti kulttuurin näkökulmasta. Ne tarjoavat varsin monipuolisen kuvan suomalaisuudesta, mutta karttavat kansallisesti hajottavia aiheita. Karkeasti yleistäen verkkonäyttelyt rakentavat kuvaa siitä kulttuurisesta kivijalasta, johon suomalainen yhteiskunta tällä hetkellä uskoo.

5. Loppupäätelmät

Suomalaiset museot ovat viimeisen kymmenen vuoden aikana kehittäneet palveluitaan myös verkkoympäristössä. Verkkonäyttely on muodostunut ajan myötä vakiintuneimmaksi tavaksi esittää erilaisia museon toimintaan liittyviä aiheita. Useiden verkkonäyttelyiden syntyminen on ollut mahdollista opetusministeriön rahoittaman museoiden tietoyhteiskuntaohjelman ansiosta. Ilman erillistä projektirahoitusta kymmenet ammatilliset museot tuskin olisivat aloittaneet näyttelytoimintaa verkossa.

Verkkonäyttely on tässä tutkielmassa ymmärretty museon verkkoon tekemäksi näyttelyksi, joka esittelee jotain erityistä aihetta tai teemaa. Tällä perusteella tutkimuskohteena on ollut 121 verkkonäyttelyä, jotka ovat valmistuneet vuoden 2004 loppuun mennessä. Tutkielmani tarkoituksena on tarkastella museoiden verkkonäyttelyitä historian oppimateriaaleina. Syvennyn verkkonäyttelyiden teknisiin, pedagogisiin ja sisällöllisiin kysymyksiin, mutta tutkimuksen ulkopuolelle on rajattu se konteksti, jossa opiskelija verkkonäyttelyyn tutustuu.

Sisällöltään näyttelyt ovat hyvin erilaisia ja ne yhdistävät eri tavoin verkkosivujen, museonäyttelyiden ja julkaisujen ominaisuuksia. Verkkonäyttelyt noudattavat vahvasti fyysisten museonäyttelyiden konventioita. Uusien teknologioiden on kuitenkin alan kirjallisuudessa katsottu edellyttävän juuri päinvastaista lähestymistapaa, jossa digitaalisen museopedagogiikan parhaita toimintamalleja ei voi toteuttaa paikkaan sidotussa museossa. Näyttäisi vahvasti siltä, että verkkonäyttelyillä ei ainakaan toistaiseksi ole ollut itsenäistä roolia perinteisen museopedagogiikan rinnalla.

Opettajan näkökulmasta perinteisen ja digitaalisen museotoiminnan vastakkainasettelun ei pitäisi kuitenkaan olla oleellinen ongelma. Verkkonäyttelyn opetuskäyttö ilman varsinaista museokäyntiä voi olla luonteva osa opetusta, jos museo-opetus hahmotetaan aineellista kulttuuri- tai luonnonperintöä hyödyntävänä näkökulmana kuten tässä tutkielmassa on tehty. Museo-opetuksen ydin on siis kokoelmien hyödyntäminen, ei opetuksen muoto tai tietty oppimisympäristö. Tämä ehto voi toteutua myös verkossa.

Vaikka museologisessa kirjallisuudessa ei museotoimintaa välttämättä kytketä fyysiseen museorakennukseen, näin näyttäisi kuitenkin käytännössä tapahtuvan. Käsittääkseni verkkonäyttelyiden kehitystä rajoittaa ajattelutapa, jossa verkkoon tehdyn materiaalin hyödyllisyys mitataan fyysisen museon menestymisen kautta. Verkkonäyttelyn merkitys rajautuu pahimmillaan museon mainokseksi, jonka tarkoituksena on houkutella uusia kävijäryhmiä tai antaa nykyaikainen kuva museosta julkisuuteen. Verkkonäyttelyn kävijä on tällöin tärkeä vasta, kun hän on astunut museon ovesta sisälle.

* * *

Museoiden toteuttamissa verkkonäyttelyissä on havaittavissa neljää erilaista rakenteellista ratkaisua. Eniten on verkostomaisia verkkonäyttelyitä (65 %), joiden ulkoasussa on paljon yhteistä muiden verkkosivustojen kanssa. Verkostomaisten näyttelyiden rakenne pohjautuu yleensä tekijöiden suunnittelemaan valikkoon tai otsikointiin, harvoin aihepiirin verkostomaiseen olemukseen. Toiseksi yleisimpiä ovat hierarkkisesti etenevät verkkonäyttelyt (23 %), sitten vapaasti etenevät (9 %) ja vähiten oli temaattisia näyttelyitä (2 %).

Verkkoteknologia mahdollistaa useita erilaisia tapoja hyödyntää multimediaa, mutta toteutukseltaan useimmat verkkonäyttelyt ovat tässä suhteessa varsin vaatimattomia. Kuvia oli mahdollista suurentaa 39 % näyttelyistä, ääntä oli käytetty 21 %, liikkuvaa kuvaa 17 % ja pelejä 13 prosentissa verkkonäyttelyistä. Pelilliset elementit olivat harvinaisia faktapitoisissa verkkonäyttelyissä ja niissäkin ne rajoittuivat lähinnä tietokilpailuihin. Viihteen ja elämyksellisyyden yhdistäminen tutkimustietoon näyttäisi olevan museoille vaikea pala.

Museot mieltävät hyvin helposti toteuttavansa erityistä valistustehtävää. Tämä näkyy verkkonäyttelyiden tekstivoittoisuudessa ja museon tekemän tutkimustyön tunnollisena raportoimisena. Tieteellisen kirjoittamisen traditio näyttäisi säilyttäneen asemansa verkossakin niin, ettei sen lomaan ole mahdollista sijoittaa vuorovaikutuksellisia elementtejä, pelejä tai tarinallisempia osioita. Pitäisin kuitenkin tärkeänä, että verkossa hyödynnettäisiin niitä ominaisuuksia, jotka uusi väline tekee mahdolliseksi. Verkkonäyttelytarjonnassa on myös muutamia hyviä esimerkkejä siitä, miten opettavainen peli voidaan yhdistää akateemisemman osion lomaan niin, ettei tekstin uskottavuus kärsi.

Varsinkin ensimmäiset verkkonäyttelyt muistuttivat digitaalisia julkaisuja, joissa pitkä teksti oli jaettu muutamille verkkosivuille. Kehitys näyttäisi kulkevan kohti verkkoon rakennettuja oppimisympäristöjä, joita tehostetaan esimerkiksi hakukoneilla, peleillä tai animaatioilla. Verkkonäyttelyiden lisääntyvä pelillisyys vaikuttaa varsin todennäköiseltä kehityssuunnalta, johon liittyvää problematiikkaa ei ole kuitenkaan opetuksen näkökulmasta vielä pohdittu.

Valtaosa museoiden verkkonäyttelyistä on teknisesti yksisuuntaisia. Niihin ei sisälly sellaisia ominaisuuksia, jotka mahdollistaisivat henkilökohtaisen palautteen tai käyttäjien välisen vuorovaikutuksen. Käyttäjälähtöinen suunnittelu on suomalaisissa verkkonäyttelyissä vielä lapsenkengissä. Meillä ei ole esimerkiksi päästy siihen, että samaan näyttelyyn tarjottaisiin useita lähestymistapoja, joista kävijä voisi valita mieleisensä.

Verkkonäyttelyiden vanhakantaisten toteutustapojen taustalla lienee osittain sekä museoiden puutteellista osaamista että vähäisiä resursseja, mutta pitäisin yhtä tärkeinä

tekijöiden käsityksiä näyttelyiden rakentamisesta, oppimisesta ja verkkonäyttelyiden roolista museotoiminnassa. Näyttäisi ilmeiseltä, että monen verkkonäyttelyn rakentaminen on aloitettu aiheen valitsemisesta, jolloin vuorovaikutuksesta, jos sitä on näyttelyssä lainkaan, on tullut asiasisällön päälle liimattu osa. Tekninen toteutustapa tai pedagoginen idea voivat myös toimia toteutuksen lähtökohtina ja historiallinen aihe valitaan vasta tämän jälkeen. Verkkonäyttelyiden tekstivoittoisuutta saattaa myös selittää perinteinen käsitys oppimisesta, jossa keskeistä on asiatekstin mieleen painaminen. Innovatiivisten ratkaisujen puute voi myös johtua verkkonäyttelyiden alisteisesta asemasta perinteiselle museotoiminnalle: jos verkkonäyttelyä ei ole edes ajateltu itsenäiseksi oppimateriaaliksi, miksi pedagogisiin ominaisuuksiin kiinnitettäisiin huomiota?

Vuorovaikutus verkkonäyttelyissä paljolti rajoittuu käyttäjän mahdollisuudeksi valita, mitä katsoo tai lukee. Ihmisten välinen kommunikointi tai verkossa toimivien työkaluohjelmien käyttäminen on mahdollista vain harvoissa verkkonäyttelyissä. Mielenkiintoisin näkökulma verkkonäyttelyiden vuorovaikutteisuuteen muodostuu kokoelmien ja käyttäjien välillä. Tällainen suhde voi syntyä esimerkiksi kokoelmien merkitystä pohtivien tekstien, kysymysten ja tehtävien avulla. Verkkonäyttely voi myös kannustaa käytännön toimintaan, kuten askarteluun tai muistelmien kirjoittamiseen.

Nähdäkseni verkkonäyttelyiden vuorovaikutteisuutta tarkasteltaessa tulisi muistaa, että museo-opetuksessa keskeisintä on juuri ihmisten ja kokoelmien kohtaaminen. Museonäyttelyn tekstit tai verkossa toteutettu historiallinen peli ovat vain välineitä, joiden avulla tämä kohtaaminen rakennetaan. Pitäisin siis ensiarvoisen tärkeänä, että verkkonäyttelyitä tehdessä kiinnitettäisiin enemmän huomiota kokoelmiin ja niiden hyödyntämiseen uuden teknologian avulla. Teknisesti näppärät tai pedagogisesti kypsät ohjelmat eivät vielä sellaisenaan riitä museo-opetuksen tarpeisiin.

* * *

Hahmotin verkkonäyttelytarjonnasta kaikkiaan yhdeksän ryhmää, joita yhdisti näyttelyiden samansuuntainen funktio. Aineistolähtöinen jaottelu perustuu näyttelyiden rakenteisiin, lähestymistapaan ja monissa tapauksissa myös näyttelyn tehtävistä kertoviin alkusanoihin. Suurin ryhmä olivat oppikirjamaiset kokonaisesitykset, joita oli 31 % kaikista näyttelyistä. Tämän ryhmän näyttelyille tyypillistä oli näyttelyn kohdentaminen koulujen tarpeisiin, sisällön jäsentynyt erittely ja painettuja julkaisuja muistuttava kirjoitustyyli. Huomattavan monet kertoivat jostain historian tunnetusta ilmiöstä paikallisesta näkökulmasta.

Toiseksi yleisin ryhmä muodostui sisällöllisesti johonkin museonäyttelyyn tukeutuvista näyttelyistä, joita oli kaikkiaan 20 prosenttia. Osa näistä näyttelyistä oli kevyitä, graafisia ja mainostarkoituksessa syntyneitä sivustoja, osa huomattavan laajoja koko museonäyttelyn kattavia yleisesityksiä. Kokoelmia esitteleviä näyttelyitä oli 13 % ja henkilöhistoriallisia 10 %. Muita ryhmiä olivat kotiseutuopetusta tukevat (8 %) ja yritysimagoa vahvistavat (5 %) verkkonäyttelyt, visuaaliset elämykset (5 %), museotyöstä kertovat verkkonäyttelyt (5 %) ja asiantuntijaraportit (3 %).

Opetuskäyttöä helpottavat hyvät opettajan ohjeet, mutta 83 prosentissa verkkonäyttelyistä ei ole minkäänlaisia ohjeita. Niissä näyttelyissä, joissa on ohjeita, suurin osa on kohdistettu näyttelykävijälle eikä opettajalle. Opettajan ohjeiden lähes säännönmukainen puuttuminen, harvojen ohjeiden ylimalkaisuus ja suuntautuminen opintokäynnin tukemiseen kertovat osaltaan siitä, että verkkonäyttelyiden nähdään ensisijaisesti tukevan reaalimaailmassa tapahtuvia museovierailuja.

Keskeisin pedagoginen ongelma verkkonäyttelyissä on teknisen yksisuuntaisuuden ja vuorovaikutteisuuden puutteen ohella se, ettei kävijää haasteta tekemään omia tulkintoja näyttelyn aihepiiristä. Museokävijä luo viime kädessä itse tulkinnan näkemästään, mutta tätä prosessia ei useimmissa näyttelyissä tueta. Esimerkiksi tutkivan oppimisen mallissa keskeisiä ovat oikein asetetut kysymykset ja opetuksen ankkuroiminen aitoihin, monimutkaisiin ongelmiin.

Museon on vaikea luopua omasta auktoriteettiasemastaan historiallisen totuuden määrittäjänä. Verkkonäyttelyissä harvoin kerrotaan, miten historiallinen tieto muodostuu tai millaisia ristiriitaisuuksia tehtyihin tulkintoihin sisältyy. Keskeisen poikkeuksen muodostavat esihistorialliset verkkonäyttelyt, joissa epävarmuus ja tulkinnallisuus ovat arkeologisen tiedon luonteesta johtuen läsnä. Suosittelisin soveltamaan samaa ajattelutapaa myös uudempia aikakausia käsiteltäessä: historiallista lähdeaineistoa voidaan hyödyntää jättämällä kävijän tulkinnoille tilaa ja korostamalla lähdeaineistojen tai kokoelmien merkitystä historiatiedon raaka-aineina. Verkkonäyttelyitä tulisi enemmän kehittää uusien näkökulmien antajina, ajatusten herättäjinä ja kysymysten esittäjinä.

* * *

Verkkonäyttelyiden synty on voinut liittyä museon vaihtuviin näyttelyihin, juhlavuoteen, kiinnostavaan kokoelmaan tai ideaan teknisestä toteutuksesta. Museokentän rakenne ja varsinkin uudemman taiteen esittämistä rajoittavat tekijänoikeudet ovat vaikuttaneet aihevalintoihin keskeisesti. Monet verkkonäyttelyt painottavat kulttuuriympäristöjen merkitystä ja avaavat ihmisten suhdetta kaupunkimaisemaan. Tämä liittyy luontevasti

museoiden vahvaan rooliin kulttuuriympäristöjen suojelussa – vastaavasti museoiden kuva-arkistot tulevat esiin verkkoon tehdyissä valokuvanäyttelyissä.

Verkkonäyttely on usein museon käyntikortti, mutta ajan myötä aihevalikoima on monipuolistunut. Historian opetuksen näkökulmasta tarjonnassa on selviä puutteita. Esimerkiksi valtiolliseen ja poliittiseen historiaan liittyviä näyttelyitä on hyvin vähän, samoin taloushistoriaa ja tavallisten kansalaisten arkipäivää ei juuri esitellä. Hyvin ovat edustettuna taidehistoria, liikennehistoria, autonomian ja itsenäisyyden ajat. Tarjonnassa on runsaasti pitkiä ajanjaksoja kattavia näyttelyitä, vaikka historian opetuksessa voisi olla kysyntää myös yksittäisistä tapahtumista kertoville näyttelyille.

Tutkimuksellinen ja elämyksellinen rooli yhdistyvät monissa verkkonäyttelyissä. Esiin tulee erilaisia historiatieteellisiä näkemyksiä, mutta valintoja on tehty yhtä lailla pedagogisin ja taiteellisin perustein. Verkkonäyttelyitä voikin luontevasti kuvata yhtenä historiakulttuurin osana. Kun museo-opetus ymmärretään näkökulmana, jossa keskeisintä on kokoelmien hyödyntäminen opetuksessa, se limittyy luontevasti osaksi historiakulttuuria ja sen tulkintaa.

Historiakulttuurissa voidaan hahmottaa esteettisiä, poliittisia ja kognitiivisia ulottuvuuksia. Esteettinen ulottuvuus näkyy verkkonäyttelyiden visuaalisuudessa ja kognitiivinen vahvana kytköksenä tieteelliseen tutkimustyöhön. Historiakulttuurin poliittinen ulottuvuus on verkkonäyttelyissä kovin heikko ja aihevalinnoissa vältellään historiapoliittisesti arkoja kysymyksiä. Tämä on siinä mielessä ongelma, että verkkonäyttelyissä ei tästä syystä juurikaan kyseenalaisteta vallitsevia historiankäsityksiä – toisaalta tekijät ovat samalla tavalla vältelleet kansallisten avainkertomusten kritiikitöntä tukemista. Historiakulttuurin näkökulmasta vaikuttaisi siltä, että verkkonäyttelyiden painopiste olisi siirtymässä kognitiivisesta ulottuvuudesta kohti esteettisiä painotuksia.

Historiaa kuvataan verkkonäyttelyissä hyvin erilaisin tavoin. Esimerkiksi historiallinen muutos jää useissa näyttelyissä paikantamatta tai se kuvataan osana ajan muuttumista ilman selvää yhteyttä aikalaisten tavoitteelliseen toimintaan. Vastaavasti on näyttelyitä, joissa ilmiöt esitetään muuttumattomina ja irrallaan historiallisista yhteyksistään. Teknistä kehitystä korostavissa näyttelyissä sivutuotteena syntyy hämmentävän usein joko ylitsevuotavaa edistysuskoa tai tarkoitushakuista nostalgiaa.

Henkilöhistoriallisten ainesten yhdistäminen yhteiskunnallisiin muutoksiin on ollut vaikea tehtävä monille verkkonäyttelyiden tekijöille. Yhteiskunnallisten ilmiöiden kuvaamisessa päädytään helposti pysähtyneeseen kuvaukseen ja tapahtumien taustatekijöiden häivyttämiseen – vastaavasti henkilöhistoriallisen otteen ongelmana ovat yksilön merkityksen yliarvioiminen ja menneisyyden kuvaaminen meidän aikamme käsittein.

Eettisesti ongelmallisimpina ratkaisuina pidin tekijöiden itse kirjoittamia tekstejä,

jotka esitettiin kävijälle alkuperäislähteinä, sekä historiallisten pelien hyödyntämistä tämän päivän käytöstapojen opettamisessa. Vastaavasti hyvää historiallista tasapuolisuutta löytyi näyttelyistä, joissa menneisyyden ristiriitoja ei tarkasteltu yhden näkemyksen valossa vaan tavoitteena oli kokonaisuuden hahmottaminen, ristiriitojen tunnistaminen ja niiden taustojen kuvaaminen. Tällainen lähestymistapa mahdollistaa myös pohdiskelevan otteen, jossa tulkinnan muodostaminen jää lopulta kävijän tehtäväksi.

6. Lähteet

Verkkonäyttelyt

Aboa Vetus & Ars Nova:
Skål – Sirpaleita keskiajalta

Alvar Aalto -museo:
Alvar Aalto 1898-1976
Lounais-Suomen maalaistentalo
Paimion parantola 1928-1933
Tuolit

Ateneumin taidemuseo:
Näe, kuule, kuvittele – Hugo Simbergin verkkonäyttely näkövammaisille
Pinta ja syvyys – Varhainen modernismi Suomessa 1890-1920

Designmuseo:
Fantasy Design
Muotoilustudio

Espoon kaupunginmuseo:
Aarre Espoossa
Elämää maatalossa 100 vuotta sitten
Glims kievarina
Huvilaelämää Espoossa
Kirkasta kuppiin ja nuppiin
Kuka kaivoi vallihaudat
Muinainen Espoo
Muuralan apostoli
Tapiola 50

Etelä-Karjalan museo:
Etelä-Karjalan esihistoriaa ja muinaisjäännöksiä
Kauskilan kalmiston arvoitus
Lappeenrannan kaupungin historiaa
Lappeenrannan muuttuvat kasvot

G.A. Serlachius museo:
Patruunan ilot ja surut
Pienoismallit historiallisesta Mäntästä

Gallen-Kallela museo:
Akselin kotisivu
Kaikki kotini. Maalaa esiin Akselin elämä
Suomen kuvataiteen kultakausi
Tarujen Eurooppa

Gösta Serlachiuksen taidemuseo:
Albrecht Dürer Serlachiuksen kokoelmassa
Emil Wikström – herkkyyttä ja voimaa
Joenniemen vuodenajat
Julkiset veistokset
Serlachiukset ja taide

Helinä Rautavaaran museo:
Helsinki-Opuwo-Helsinki
Lahja ja velvoite

Helsingin kaupunginmuseo:
Aurora Karamzin
Erik Sederholm neljässä maassa
Helsingin niemen puutalot
Itsenäisyytemme vuosikymmenten rakennuksia
Taakankantajat
Valokuvaajagalleria
Vartiokylän linnavuori
Virma – historiallinen virtuaalikaupunki
Välähdyksiä

Helsingin yliopistomuseo:
Ylioppilaselämää ja osakuntaharrastusta Helsingin yliopistossa 1900-luvun alkupuolella
Yrjö Lintunen – yliopiston dokumentaatiokuvaaja

Hämeenlinnan kaupungin historiallinen museo:
Hämeenlinna kaksi aikaa, kaksi kaupunkia

Jyväskylän taidemuseo:
Kaupunkielämää
Mistä taide on kotoisin

Jyväskylän yliopiston museo:
Kunnian kentät

Keski-Suomen museo:
Haloo, minä täällä!

Kiasma:
Yöjuna

Kultamuseo:
Etelän miehet elinkautisina

Kuopion taidemuseo:
Ferdinand von Wright – luonnon sylissä
Juho Rissanen – taiteilija Kuopiosta

Lapin maakuntamuseo:
Väsymättömät vaeltajat

Lenin-museo:
Lenin-postimerkit
Neuvostoliittolaisia propaganda-julisteita vuosilta 1918-1989

Liedon Vanhalinna:
Vanhalinnan arkeologiapolku

Loviisan kaupunginmuseo:
Komendantintalo

Luonnontieteellinen keskusmuseo:
Elämän historia
Kuinka dinosauruksia tehdään?

Mikkelin museot:
Rautakausi Savossa

Mobilia:
Petsamon liikenne 60 vuotta

Museovirasto:
Museovirasto restauroi
Puukausi

Nukke- ja pukumuseo:
Kerro, kerro kuvastin

Oulun taidemuseo:
Omakuvagalleria
Taidesampo

Pohjois-Karjalan museo:
Esko Eskelinen, lähellä ihmistä
Joen suusta Joensuuksi
Karjalan koko kuva

Pohjois-Pohjanmaan museo:
1930-luku. Pulan ja aatteen vuosikymmen
1950-luku, nuorisokulttuurin nousun vuosikymmen
Kotirintaman arkea Oulussa 1939-1944
Pohjois-Pohjanmaan museon perusnäyttelyn esittely
Tiernapojat
Tuoli kautta vuosisatojen

Postimuseo:
Auto
Joulu Postimuseossa
Kaunis onni
Keräilyn ihanuus ja hulluus
Keräilyn viisi vuosikymmentä
Maksimifilatelistit 10 vuotta
Minun kulttuurikaupunkini
Postia ulkomaille – maailman postiliitto UPU 125 vuotta
Postin talot ja tilat
Postitorven tarina
Sinirististä 1918 suveen 1939
Tarinoita
Trafiikki

Rovaniemen taidemuseo:
Alvar Aalto Lapissa

Satakunnan museo:
Kadunnimet – kaupungin muisti

Savonlinnan maakuntamuseo:
Linnankadun Elli
Sinisellä Saimaalla seilattiin

Siida:
Sää'mjie'llem – Kolttaelämää

Suomen käsityön museo:
Aikamatka käsityöhön
Käsityössä elämän tuntu
T se itse

Suomen Metsästysmuseo:
A.E. Järvinen, eräkirjailija

Suomen urheilumuseo:
Helsingin olympiakisat 1952
Paavo Nurmi 100 vuotta

Suomen valokuvataiteen museo:
Luontokuvat. Suomalainen luontokuvaus 100 vuotta
Sumusta sommitteluun

Tampereen museot:
Akseli – Pirkanmaan teollisuushistoriaa
Hämeenkatu silloin ennen
Koskesta voimaa
Orinoco
Tampereen tapaus
Terveisiä täältä, Tampere postikorteissa 1897–2004

Telegalleria:
Televiestinnän historiaa

Tornionlaakson maakuntamuseo:
Giuseppe Acerbin matka Lapissa v 1799
Kansanhuonekalut 1600–1900
Maupertuis'n astemittausretki 1736–1737
Muuttuva Tornio
Tornion kaupunkiarkeologiset kaivaukset

Turun maakuntamuseo:
Turun kaupungin kirjaston tontin arkeologiset kaivaukset
Åbo Akademin tontin kaivaukset 1998

Turun taidemuseo:
Omakuvat

Työväen keskusmuseo:
Onnela. Kulutusosuuskuntien Keskusliiton julisteita vuosilta 1941–1957

Vantaan kaupunginmuseo:
Suutari Asp. Hämeenkyläläisen mäkituvan elämää

Verkkonäyttelyt on linkitetty osoitteessa www.suomenmuseot.net > Näyttelyt > Verkkonäyttelyt

Lehdet

Arttu!
Kleio
Museo-lehti
Suomen Tammi

Tutkimuskirjallisuus

af Hällström, Jaana, "Museokäynnille tässä ja nyt." *Museo-lehti 1/2003*, s. 18–19.

Ahonen, Sirkka, *Historiaton sukupolvi? Historian vastaanotto ja historiallisen identiteetin rakentuminen 1990-luvun nuorison keskuudessa. Historiallisia tutkimuksia 202.* Suomen Historiallinen Seura. Helsinki 1998.

Aikuiskoulutus verkossa. Verkkopohjaisten oppimisympäristöjen teoriaa ja käytäntöä. Toim. Janne Matikainen & Jyri Manninen. Helsingin yliopiston tutkimus ja koulutuskeskus Palmenia. Helsinki 2001.

Alasuutari, Pertti, *Laadullinen tutkimus*. 2. uudistettu painos. Vastapaino. Tampere 1994.

Alamäki, Ari & Luukkonen, Jussi, *eLearning. Osaamisen kehittämisen digitaaliset keinot: strategia, sisällöntuotanto, teknologia ja käyttöönotto*. Edita. Helsinki 2002.

Angvik, Magne & von Borries, Bodo (eds.), *Youth and history : a comparative European survey on historical consciousness and political attitudes among adolescents. Volume B: Documentation.* Körber-Stiftung. Hamburg 1997.

Aplin, Graeme, *Heritage. Identification, Conservation, and Management*. Oxford University Press. Melbourne 2002.

Aronsson, Peter, ”Historiekultur i förändring”. *Makten över minnet. Historiekultur i förändring*. Studentlitteratur. Lund 2000, s. 7-33.

Aurasmaa, Anne, *Salomonin talo. Museon idea renessanssiajattelun valossa*. Helsinki 2002.

Aurasmaa, Anne, “Pysyvä museo, muuttuva maailma”. *Museo-lehti 1/2004*, s. 28-30.

Eskola, Jari & Suoranta, Juha, *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. 3. painos. Vastapaino. Tampere 1999.

Haapalainen, Riikka, ”Kävijästä käyttäjäksi. Museopedagogian digitaalinen ulottuvuus”. *Valistus / museopedagogiikka / oppiminen. Taidemuseo kohtaa yleisönsä*. Valtion taidemuseo. Taidemuseoalan kehittämisyksikkö Kehys. Helsinki 2004a, s. 115-129.

Haapalainen, Riikka, *Museosisältöjä verkkomediaan? Suunnittelun kulmakiviä*. Luento Verkkomuseo oppimisympäristönä –kurssilla Helsingin yliopiston Tieto- ja viestintätekniikan oppimiskeskuksessa, Vantaalla 2.11.2004b.

Haapalainen, Riikka, ”Virtuaalivierailijat muuttavat perinteisen museokävijän kuvaa ja asettavat museoille uusia vaatimuksia”. *Museo-lehti 2/1999*, s. 7–9.

Haapalainen, Riikka, ”Ympäristö digitalisoituu, miten käy museoiden”. *Museo-lehti 1/2003*, s. 24–25.

Harju, Jari, “Virtuaalimuseo”. *Museo-lehti 1/2000*, s. 10-12.

Hein, George E., *Learning in the Museum*. Museum Meanings. Routledge. London 1998.

Heinonen, Jouko & Lahti, Markku, *Museologian perusteet. 3. uud. painos. Suomen museoliiton julkaisuja 42*. Suomen museoliitto ry. Helsinki 2001.

Hooper-Greenhill, Eilean, “Museum Education”. *The Educational Role of the Museum.* Edited by Eilean Hooper-Greenhill. Routledge. London 1994, s. 229-257.

Hudson, Kenneth, “The Great European Museum”. *Nordisk museologi 2/1993*, s. 51-60.

Husbands, Chris, *What is history teaching? Language, ideas and meaning in learning about the past*. Open University Press. Buckingham 1996.

Järvinen, Sanna ”Verkkomuseo, verkkonäyttely vai digitaalinen tietokanta”. *Museo-lehti 1/2003*, s. 26–27.

Järvinen, Sanna, *Matkoja Suomen kuvataiteen historiassa –verkkonäyttelyn taiteen kokemista painottava konsepti*. Taideteollisen korkeakoulun lopputyö 2002. (30.10.2003 Internet-osoitteessa www.viamedia.fi/sna/mskh/)

Kallio, Kalle, *Katsokaa ja ajatelkaa! Koululaisten aktivoiminen Seurasaaren ulkomuseossa*. Teemaseminaariesitelmä. Helsingin yliopisto. Opettajankoulutuslaitos. Helsinki 2001a. (10.9.2004 Internet-osoitteessa www.helsinki.fi/~kekallio/seurasaari.htm)

Kallio, Kalle, ”Kuinka esineet elävät?”. *Kleio 3/2001b*, s. 10-12.

Kallio, Kalle, ”Museo-opetuksen monet konstit”. *Suomen Tammi 2002/8*, s. 9-11.

Kallio, Kalle, ”Vaihtuuko museoväki?”. *Museo-lehti 3/2003a*, s. 8-11.

Kallio, Kalle, ”Verkottunut museo”. *Kleio 1/2004,* s. 26-28.

Kallio, Kalle, ”www.suomenmuseot.net – verkosta potkua museo-opetukseen”. *Suomen Tammi 2003b/9*, s. 32–34.

Karhu, Jari, ”Asiakaslähtöisyyden uusi ulottuvuus Postimuseossa - PDA”. *Osma. Suomen museoliiton juhlakirja 2003.* Suomen museoliitto. Helsinki 2003, s. 29-34.

Korhonen, Aino, *Digitaalisen ympäristön ominaisuudet ja niiden lisäarvo.* Luento Verkkomuseo oppimisympäristönä –kurssilla Helsingin yliopiston Tieto- ja viestintätekniikan oppimiskeskuksessa, Vantaalla 2.11.2004.

Kulttuurihistoria – Johdatus tutkimukseen. Tietolipas 175. SKS. Helsinki 2001.

Levanto, Marjatta, ”Temppeleissä ja toreilla. Oppiminen taidemuseossa”. *Valistus / museopedagogiikka / oppiminen. Taidemuseo kohtaa yleisönsä.* Valtion taidemuseo. Taidemuseoalan kehittämisyksikkö Kehys. Helsinki 2004, s. 49-63.

Långvik-Huomo, Marianne, ” Paikallishistoriaa verkossa – keitä käyttäjät ovat?”. *Museo-lehti 1/2000*, s. 17.

Löfström, Jan, ”Museo totuusvirastona”. *Museo-lehti 3/2002*, s. 25-28.

Marable, Bart, *Experience, Learning And Research: Coordinating The Multiple Roles Of On-Line Exhibitions.* Museums and the Web 2004 –konferenssi. Puheenvuoro Internetissä http://www.archimuse.com/mw2004/papers/marable/maramble.html

Meisalo, Veijo & Sutinen, Erkki & Tarhio, Jorma, *Modernit oppimisympäristöt. Tietotekniikan käyttö opetuksen ja oppimisen tukena*. Tietosanoma. Helsinki 2000.

Museo oppimisympäristönä. Toim. Heljä Järnefelt, Kalle Kallio, Mikko Laine, Marja-Liisa Pohjanvirta ja Pekka Elo. Suomen museoliitto. Helsinki 2004.

Museo 2000 – museopoliittinen ohjelma. Opetusministeriön komiteanmietintö 1999:8 (31:1999). Opetusministeriö, Helsinki 2000.

Neal, Lisa & van Wormer, Kim, *Making Learning Fun: Plimoth Plantation's On-Line Learning Center.* Museums and the Web 2004 –konferenssi. Puheenvuoro Internetissä http://www.archimuse.com/mw2004/papers/neal/neal.html

Niinimäki, Jarmo, ”Postimuseon verkkoviestintää kehitetään palvelemaan laajaa asiakaskuntaa”. *Museo-lehti 1/2000*, s. 8-10.

Nordqvist, Stefan ”Den historielösa historiekulturen”. *Makten över minnet. Historiekultur i förändring*. Studentlitteratur. Lund 2000, s. 131-146.

Opintokäynti museoon - opas kouluille ja museoille. Suomen museoliiton julkaisuja 32. Suomen museoliitto ry. Helsinki 1987.

Pearce, Susan, ”Collecting as medium and message”. *Museum, Media, Message.* Edited by Eilean Hooper-Greenhill. Routledge. London 1995, s. 15-24.

Renvall, Pentti, *Nykyajan historiantutkimus*. WSOY. Porvoo 1965.

Sartes, Minna, ”8 vuotta multimediaa”. *Museo-lehti 1/2003*, s. 23.

Schaller, David T. & Allison-Bunnell, Steven, *Practicing What We Teach: How Learning Theory Can Guide Development Of Online Educational Activities.* Museums and the Web 2003 –konferenssi. Puheenvuoro Internetissä http://www.archimuse.com/mw2003/papers/schaller/schaller.html

Sumption, Kevin, *“Beyond Museum Walls” – A Critical Analysis Of Emerging Approaches To Museum Web-Based Education.* Museums and the Web 2001 –konferenssi. Puheenvuoro Internetissä http://www.archimuse.com/mw2001/papers/sumption/sumption.html

Suomen Tammi -projekti: www.edu.fi/projektit/tammi/

Talboys, Graeme K., *Using Museums as an Educational Resource. An introductory handbook for students and teachers.* Arena. Aldershot 1996.

Tella, Seppo & Vahtivuori, Sanna & Vuorento, Anu & Wager, Petra & Oksanen, Ulla, *Verkko opetuksessa – opettaja verkossa*. Edita. Helsinki 2001.

Tervo, Timo T., *Verkkomuseot opettajan työkaluna*. Luento Verkkomuseo oppimisympäristönä –kurssilla Helsingin yliopiston Tieto- ja viestintätekniikan oppimiskeskuksessa, Vantaalla 2.11.2004.

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli, *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Tammi. Helsinki 2002.

Tuulasvaara-Kaleva, Tiina, ”Kulttuuriperintöä tiedon valtateille”. *Osma. Suomen museoliiton juhlakirja 2003.* Suomen museoliitto. Helsinki 2003, s. 18-21.

Tuulasvaara-Kaleva, Tiina, ”Verkkotyöskentelyä Vapriikin kuva-arkistossa Tampereella”. *Museo-lehti 1/2000*, s. 14-16.

Valanto, Sirkka, ”Digitoitu harakka. Museoesineestä sisältötuotteeksi”. *Osma. Suomen museoliiton juhlakirja 2003.* Suomen museoliitto. Helsinki 2003, s. 11-17.

Vallisaari, Hilkka, ”Museot verkossa”. *Osma. Suomen museoliiton juhlakirja 2003.* Suomen museoliitto. Helsinki 2003, s. 22-25.

Vilkuna, Janne, ”Täytetyn tiikerin äärellä. Museologia, mitä se on?” *Tieteessä tapahtuu 7/2003*, s. 5-10.

Ylönen, Riitta, ”Suomalaiset museopioneerit verkossa”. *Museo-lehti 1/1995*, s. 14-15.

7. Liitteet

Liite 1.

Museo	Verkkonäyttely	Rakenne-malli	Verkon tehokeinot	Ohjeet	Funktio	Aikakausi	Historian suuntaus	Internet-osoite 27.2.2005
Aboa Vetus & Ars Nova	Skål – Sirpaleita keskiajalta	Ver	P	Eo	Mus	Keskiaika – Uusi aika	Sosiaali- ja taloushistoria	http://www.aboavetusarsnova.fi/aboavetus/nayttelyt/skal/main.htm
Alvar Aalto -museo	Alvar Aalto 1898-1976	Hie		Eo	Hen	Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria, henkilöhistoria	http://www.alvaraalto.fi/alvar/life/small/indexb.htm
Alvar Aalto -museo	Lounais-Suomen maalaistentalo	Hie		Eo	Mus	Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://www.alvaraalto.fi/projects/netexhibitions/exh0298/index.htm
Alvar Aalto -museo	Paimion parantola 1928-1933	Ver	K	Eo	Opp	Itsenäisyyden aika aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://www.alvaraalto.fi/alvar/buildings/paimio/paimio.html
Alvar Aalto -museo	Tuolit	Vap		Eo	Kok	Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://www.alvaraalto.fi/alvar/design/tuoli/index.htm
Ateneumin taidemuseo	Näe, kuule, kuvittele – Hugo Simbergin verkkonäyttely näkövammaisille	Ver	K, Ä, T	Ko	Mus	Autonomian aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://www.fng.fi/hugo.htm
Ateneumin taidemuseo	Pinta ja syvyys – Varhainen modernismi Suomessa 1890-1920	Ver	K	Oo	Mus	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://www.fng.fi/fng/html4/fi/peda/project/pintapaja/main.htm
Designmuseo	Fantasy Design	Vap	K, T	Ko	Kok	Ei-historiallinen		http://www.fantasydesign.org/web_exhibition/
Designmuseo	Muotoilustudio	Ver		Eo	Yri	Ei-historiallinen		http://www.designmuseum.fi/muotoilustudio/
Espoon kaupunginmuseo	Aarre Espoossa	Tem	P, A, Ä	Eo	Vis	Keskiaika	Kokonaishistoria	http://weegee.espoo.fi/aarreespoossa/
Espoon kaupunginmuseo	Elämää maatalossa 100 vuotta sitten	Ver	P	Eo	Opp	Autonomian aika	Sosiaali- ja taloushistoria	http://weegee.espoo.fi/museot/verkko/puolikuuta/puoli.htm
Espoon kaupunginmuseo	Glims kievarina	Ver	P	Eo	Opp	Uusi aika – Autonomian aika	Sosiaali- ja taloushistoria, liikennehistoria	http://weegee.espoo.fi/museot/verkko/kievari/kievari.htm
Espoon kaupunginmuseo	Huvilaelämää Espoossa	Hie	P	Eo	Opp	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria	http://weegee.espoo.fi/museot/verkko/huvila/huvila.htm
Espoon kaupunginmuseo	Kirkasta kuppiin ja nuppiin	Vap	P	Eo	Opp	Itsenäisyyden aika	Sosiaali- ja taloushistoria	http://weegee.espoo.fi/museot/verkko/kirkasta/koti2.htm

Museo	Verkkonäyttely	Rakenne-malli	Verkon tehokeinot	Ohjeet	Funktio	Aikakausi	Historian suuntaus	Internet-osoite 27.2.2005
Espoon kaupunginmuseo	Kuka kaivoi vallihaudat	Hie	K	Eo	Opp	Autonomian aika	Poliittinen historia, sotahistoria	http://weegee.espoo.fi/museot/verkko/valli/valli.htm
Espoon kaupunginmuseo	Muinainen Espoo	Hie	P	Eo	Opp	Esihistoria	Arkeologia	http://weegee.espoo.fi/museot/verkko/muinainen/muinaine.htm
Espoon kaupunginmuseo	Muuralan apostoli	Ver	P, Ä	Eo	Opp	Keskiaika	Aate- ja kulttuurihistoria	http://weegee.espoo.fi/museot/verkko/keskiaika/index.htm
Espoon kaupunginmuseo	Tapiola 50	Ver	K, Ä, O	Eo	Kot	Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://www.weegee.espoo.fi/tapiola50
Etelä-Karjalan museo	Etelä-Karjalan esihistoriaa ja muinaisjäännöksiä	Ver	K	Eo	Opp	Esihistoria	Arkeologia	http://www.lappeenranta.fi/museot/museo/index.html
Etelä-Karjalan museo	Kauskilan kalmiston arvoitus	Tem	K, P, A, Ä	Ko	Mty	Esihistoria	Arkeologia	http://www.lappeenranta.fi/museot/Museo/peli/index.html
Etelä-Karjalan museo	Lappeenrannan kaupungin historiaa	Ver	K, Ä	Eo	Opp	Historiallinen pitkittäisleikkaus	Kokonaishistoria	http://www.lappeenranta.fi/museot/verkkonayttelyt/lpr_historia/index.html
Etelä-Karjalan museo	Lappeenrannan muuttuvat kasvot	Ver	Ä	Eo	Kot	Itsenäisyyden aika	Sosiaali- ja taloushistoria, paikallishistoria	http://www.lappeenranta.fi/museot/verkkonayttelyt/kauppakatu/
G.A. Serlachius museo	Patruunan ilot ja surut	Ver	Ä	Eo	Hen	Autonomian aika	Sosiaali- ja taloushistoria, henkilöhistoria	http://www.gaserlachius.fi/virtuaalimuseo/ilot.html
G.A. Serlachius museo	Pienoismallit historiallisesta Mäntästä	Ver		Eo	Kot	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Sosiaali- ja taloushistoria	http://www.gaserlachius.fi/virtuaalimuseo/pienoismallit/index.html
Gallen-Kallela museo	Akselin kotisivu	Ver		Eo	Hen	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria, henkilöhistoria	http://www.gallen-kallela.fi/akseli/index.html
Gallen-Kallela museo	Kaikki kotini. Maalaa esiin Akselin elämä	Ver		Eo	Hen	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria, henkilöhistoria	http://www.gallen-kallela.fi/kaikki_kotini/index.htm
Gallen-Kallela museo	Suomen kuvataiteen kultakausi	Ver	P	Oo	Opp	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://www.edu.fi/oppimateriaalit/kultakausi/
Gallen-Kallela museo	Tarujen Eurooppa	Ver	A, Ä	Oo	Vis	Ei-historiallinen		http://www.gallen-kallela.fi/tarujeneurooppa/index.html
Gösta Serlachiuksen taidemuseo	Albrecht Dürer Serlachiuksen kokoelmassa	Vap	K	Eo	Kok	Keskiaika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://www.serlachiusartmuseum.fi/durer/index.html
Gösta Serlachiuksen taidemuseo	Emil Wikström – herkkyyttä ja voimaa	Ver		Eo	Hen	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria, henkilöhistoria	http://www.serlachiusartmuseum.fi/wikstrom/nayttelyt.html
Gösta Serlachiuksen taidemuseo	Joenniemen vuodenajat	Hie		Eo	Kot	Ei-historiallinen		http://www.serlachiusartmuseum.fi/vuodenajat/index.html
Gösta Serlachiuksen taidemuseo	Julkiset veistokset	Ver	K	Eo	Kok	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://www.serlachiusartmuseum.fi/julkiset/

Museo	Verkkonäyttely	Rakenne-malli	Verkon tehokeinot	Ohjeet	Funktio	Aikakausi	Historian suuntaus	Internet-osoite 27.2.2005
Gösta Serlachiuksen taidemuseo	Serlachiukset ja taide	Ver	S	Eo	Mus	Historiallinen pitkittäisleikkaus	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://www.serlachiusartmuseum.fi/serlajataide/index.html
Helinä Rautavaaran museo	Helsinki-Opuwo-Helsinki	Hie	K, Ä	Eo	Asi	Ei-historiallinen		http://www2.uiah.fi/~manttila/namibia/web/helsinkiopuwohelsinki.html
Helinä Rautavaaran museo	Lahja ja velvoite	Ver	P, V, Ä	Eo	Mus	Ei-historiallinen		http://www.helinarautavaaramuseum.org/brasilia/
Helsingin kaupunginmuseo	Aurora Karamzin	Hie		Eo	Hen	Autonomian aika	Aate- ja kulttuurihistoria, henkilöhistoria	http://www.helsinki.fi/hum/tthanke/digiv/digiv2/aurora/
Helsingin kaupunginmuseo	Erik Sederholm neljässä maassa	Ver		Eo	Hen	Uusi aika	Poliittinen historia, henkilöhistoria	http://web.archive.org/web/20030203134304/http://www.hel.fi/kaumuseo/netdays/suomeksi/index.html
Helsingin kaupunginmuseo	Helsingin niemen puutalot	Ver		Eo	Kot	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://www.hel.fi/kaumuseo/kavely/puutalot/puukavel.html
Helsingin kaupunginmuseo	Itsenäisyytemme vuosikymmenten rakennuksia	Ver		Eo	Kot	Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://www.hel.fi/kaumuseo/kavely/itsen/kavely.html
Helsingin kaupunginmuseo	Taakankantajat	Hie	P, V, Ä	Eo	Mus	Historiallinen pitkittäisleikkaus	Sosiaali- ja taloushistoria, liikennehistoria	http://www.hel.fi/kaumuseo/satama/taakankantajat.html
Helsingin kaupunginmuseo	Valokuvaajagalleria	Ver	K	Eo	Kok	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria	http://www.hel.fi/kaumuseo/kuvark/index.html
Helsingin kaupunginmuseo	Vartiokylän linnavuori	Ver	K, V, A, O	Eo	Asi	Keskiaika	Poliittinen historia	http://www.hel.fi/kaumuseo/linnavuori/index.html
Helsingin kaupunginmuseo	Virma – historiallinen virtuaalikaupunki	Tem	K, P, A, Ä	Eo	Vis	Uusi aika	Aate- ja kulttuurihistoria	http://www.virtualhelsinki.net/museum/index.html
Helsingin kaupunginmuseo	Välähdyksiä	Hie		Eo	Kot	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://www.hel.fi/kaumuseo/signe/signeframe.html
Helsingin yliopistomuseo	Ylioppilaselämää ja osakuntaharrastusta Helsingin yliopistossa 1900-luvun alkupuolella	Hie		Eo	Kok	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria	http://www.museo.helsinki.fi/Nayttely.htm
Helsingin yliopistomuseo	Yrjö Lintunen – yliopiston dokumentaatiokuvaaja	Hie		Eo	Kok	Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria	http://www.museo.helsinki.fi/Lintunen.htm
Hämeenlinnan kaupungin historiallinen museo	Hämeenlinna kaksi aikaa, kaksi kaupunkia	Ver		Oo	Opp	Uusi aika – Autonomian aika	Sosiaali- ja taloushistoria	http://www.hameenlinna.fi/historiallinenmuseo/opetus/index.html
Jyväskylän taidemuseo	Kaupunkielämää	Ver	K	Oo	Mus	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://www.jkl.fi/kulttuuri/taidemuseo/kaupunki/ka_aloitus.htm

Museo	Verkkonäyttely	Rakenne-malli	Verkon tehokeinot	Ohjeet	Funktio	Aikakausi	Historian suuntaus	Internet-osoite 27.2.2005
Jyväskylän taidemuseo	Mistä taide on kotoisin	Ver		Oo	Mus	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://www.jkl.fi/kulttuuri/taidemuseo/aloitus.htm
Jyväskylän yliopiston museo	Kunnian kentät	Hie		Eo	Opp	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, urheiluhistoria	http://www.jyu.fi/tdk/museo/kunnia.htm
Keski-Suomen museo	Haloo, minä täällä!	Ver		Oo	Opp	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Sosiaali- ja taloushistoria, paikallishistoria	http://www.jyvaskyla.fi/ksmuseo/haloo/index.htm
Kiasma	Yöjuna	Ver	K, Ä, O	Ko	Vis	Ei-historiallinen		http://www.kiasma.fi/www/viewresource.php?lang=fi&id=3JelMn9rLQjOa_Y9
Kultamuseo	Etelän miehet elinkautisina	Ver		Eo	Opp	Itsenäisyyden aika	Sosiaali- ja taloushistoria, arjenhistoria	http://www.rovaniemi.fi/lapinkavijat/kulta/index.html
Kuopion taidemuseo	Ferdinand von Wright – luonnon sylissä	Ver	K, H	Eo	Hen	Autonomian aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria, henkilöhistoria	http://www2.kulttuuripolku.net/main.asp?sid=18
Kuopion taidemuseo	Juho Rissanen – taiteilija Kuopiosta	Ver	K, V	Eo	Hen	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria, henkilöhistoria	http://www2.kulttuuripolku.net/rissanen/
Lapin maakuntamuseo	Väsymättömät vaeltajat	Ver	K	Eo	Opp	Historiallinen pitkittäisleikkaus	Sosiaali- ja taloushistoria	http://www.rovaniemi.fi/lapinkavijat/vaeltaja/index.html
Lenin-museo	Lenin-postimerkit	Vap		Ko	Kok	Itsenäisyyden aika	Poliittinen historia	http://www.lenin.fi/uusi/soon/postimerkit/index.htm
Lenin-museo	Neuvostoliittolaisia propaganda-julisteita vuosilta 1918-1989	Hie		Ko	Kok	Itsenäisyyden aika	Poliittinen historia	http://www.lenin.fi/uusi/soon/juliste/index.htm
Liedon Vanhalinna	Vanhalinnan arkeologiapolku	Ver	P, V, Ä, O	Eo	Mus	Esihistoria – Keskiaika		Arkeologia http://vanhalinna.utu.fi/arkeologia/flash.htm
Loviisan kaupunginmuseo	Komendantintalo	Ver		Eo	Mus	Historiallinen pitkittäisleikkaus	Sosiaali- ja taloushistoria, paikallishistoria	http://www.loviisa.fi/museum/ovi.htm
Luonnontieteellinen keskusmuseo	Elämän historia	Hie		Eo	Opp	Ei-historiallinen		http://www.fmnh.helsinki.fi/verkkonayttelyt/elamanhistoria/default.htm
Luonnontieteellinen keskusmuseo	Kuinka dinosau-ruksia tehdään?	Hie		Eo	Mty	Ei-historiallinen		http://www.fmnh.helsinki.fi/verkkonayttelyt/dinosaurukset/default.htm
Mikkelin museot	Rautakausi Savossa	Ver	V, A	Eo	Opp	Esihistoria	Arkeologia	http://www.mikkeli.fi/fi/museot/03_suursavon_museo/07_rautakausi_savossa/?C:D=113316
Mobilia	Petsamon liikenne 60 vuotta	Ver	K	Eo	Yri	Itsenäisyyden aika	Sosiaali- ja taloushistoria, liikennehistoria	http://www.mobilia.fi/petsamo/
Museovirasto	Museovirasto restauroi	Ver		Eo	Mty	Ei-historiallinen		http://museovirastorestauroi.nba.fi/
Museovirasto	Puukausi	Ver	H	Ko	Opp	Historiallinen pitkittäisleikkaus	Aate- ja kulttuurihistoria, kansatiede	http://www.nba.fi/puukausi/

Museo	Verkkonäyttely	Rakenne-malli	Verkon tehokeinot	Ohjeet	Funktio	Aikakausi	Historian suuntaus	Internet-osoite 27.2.2005
Nukke- ja pukumuseo	Kerro, kerro kuvastin	Hie		Eo	Opp	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://user.sgic.fi/~haihara/nayttelyt/kerrokuvastin.html
Oulun taidemuseo	Omakuvagalleria	Vap	K, V, Ä, H	Eo	Kok	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	Http://www.oulu.ouka.fi/taidemuseo/omakuvagalleria/omakuvagalleria.html
Oulun taidemuseo	Taidesampo	Ver	K, P, A, T, S	Oo	Vis	Ei-historiallinen		http://www.taidesampo.net
Pohjois-Karjalan museo	Esko Eskelinen, lähellä ihmistä	Ver		Eo	Vis	Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, henkilöhistoria	http://www.jns.fi/eskelinen/
Pohjois-Karjalan museo	Joen suusta Joensuuksi	Ver	K	Eo	Opp	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Sosiaali- ja taloushistoria, paikallishistoria	http://pelu.jns.fi/vianova/
Pohjois-Karjalan museo	Karjalan koko kuva	Ver	K	Eo	Mus	Historiallinen pitkittäisleikkaus	Kokonaishistoria	http://wwww.jns.fi/museokoulu/kokokuva/
Pohjois-Pohjanmaan museo	1930-luku. Pulan ja aatteen vuosikymmen	Ver	K, Ä	Eo	Opp	Itsenäisyyden aika	Kokonaishistoria	http://oulu.ouka.fi/ppm/pulaaika/pulaaika.htm
Pohjois-Pohjanmaan museo	1950-luku, nuorisokulttuurin nousun vuosikymmen	Hie		Eo	Opp	Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, populaarikulttuurin historia	http://oulu.ouka.fi/ppm/1950/index.html
Pohjois-Pohjanmaan museo	Kotirintaman arkea Oulussa 1939-1944	Ver	K, Ä	Eo	Opp	Itsenäisyyden aika	Poliittinen historia, sotahistoria	http://oulu.ouka.fi/ppm/kotirintama/kotirintama.htm
Pohjois-Pohjanmaan museo	Pohjois-Pohjanmaan museon perusnäyttelyn esittely	Ver	P, A, Ä, O	Eo	Mus	Historiallinen pitkittäisleikkaus	Sosiaali- ja taloushistoria, kansatiede	http://oulu.ouka.fi/ppm/multimedia/index.htm
Pohjois-Pohjanmaan museo	Tiernapojat	Hie		Eo	Mus	Historiallinen pitkittäisleikkaus	Aate- ja kulttuurihistoria	http://oulu.ouka.fi/ppm/tilapaisnayttely/tiernapojat1.htm
Pohjois-Pohjanmaan museo	Tuoli kautta vuosisatojen	Hie		Eo	Kok	Historiallinen pitkittäisleikkaus	Aate- ja kulttuurihistoria	http://oulu.ouka.fi/ppm/verkkonayttelyt/tuoli_kautta_vuosisatojen.htm
Postimuseo	Auto	Ver	K	Eo	Yri	Itsenäisyyden aika	Sosiaali- ja taloushistoria, liikennehistoria	http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/auto/verkkonayttely/index.html
Postimuseo	Joulu Postimuseossa	Ver	K	Eo	Kok	Autonomian aika –	Aate- ja kulttuurihistoria Itsenäisyyden aika	http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/joulu/www/index.html
Postimuseo	Kaunis onni	Ver		Eo	Mus	Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria	http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/kaunisonni/verkkonayttely/index.html
Postimuseo	Keräilyn ihanuus ja hulluus	Vap		Eo	Mty	Ei-historiallinen		http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/kih/index.htm
Postimuseo	Keräilyn viisi vuosikymmentä	Vap	K	Eo	Mty	Ei-historiallinen		http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/posti_tele_filatelistit/verkkonayttely/index.html
Postimuseo	Maksimifilatelistit 10 vuotta	Ver		Eo	Yri	Ei-historiallinen		http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/maksimifilatelistit/verkkonayttely/index.html

Museo	Verkkonäyttely	Rakenne-malli	Verkon tehokeinot	Ohjeet	Funktio	Aikakausi	Historian suuntaus	Internet-osoite 27.2.2005
Postimuseo	Minun kulttuurikaupunkini	Hie		Eo	Kok	Ei-historiallinen		http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/minun_kulttuurikaupunkini/verkkonayttely/index.html
Postimuseo	Postia ulkomaille – maailman postiliitto UPU 125 vuotta	Hie		Eo	Yri	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Sosiaali- ja taloushistoria, liikennehistoria	http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/postia_ulkomaille/UPU/index.html
Postimuseo	Postin talot ja tilat	Ver	K	Ko	Opp	Historiallinen pitkittäisleikkaus	Sosiaali- ja taloushistoria, liikennehistoria	http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/nordisk/index.html
Postimuseo	Postitorven tarina	Hie	K, A, Ä	Eo	Opp	Historiallinen pitkittäisleikkaus	Sosiaali- ja taloushistoria, liikennehistoria	http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/postitorven_tarina/index.html
Postimuseo	Sinirististä 1918 suveen 1939	Ver		Eo	Opp	Itsenäisyyden aika	Poliittinen historia	http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/1918-1939/verkkonayttely/index.html
Postimuseo	Tarinoita	Ver	K, P, A, Ä	Ko	Mus	Historiallinen pitkittäisleikkaus	Sosiaali- ja taloushistoria, liikennehistoria	http://193.210.51.71/
Postimuseo	Trafiikki	Hie	K	Ko	Mus	Itsenäisyyden aika liikennehistoria	Sosiaali- ja taloushistoria,	http://www.posti.fi/postimuseo/verkkonayttelyt/trafiikki/verkkonayttely/index.html
Rovaniemen taidemuseo	Alvar Aalto Lapissa	Ver		Eo	Opp	Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://www.rovaniemi.fi/lapinkavijat/aalto/index.html
Satakunnan museo	Kadunnimet – kaupungin muisti	Ver	K	Eo	Kot	Historiallinen pitkittäisleikkaus	Aate- ja kulttuurihistoria	http://www.pori.fi/smu/katunimi.htm
Savonlinnan maakuntamuseo	Linnankadun Elli	Ver	K	Eo	Mus	Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, arjen historia	http://www.savonlinna.fi/museo/Elli/Elli www/elli.htm
Savonlinnan maakuntamuseo	Sinisellä Saimaalla seilattiin	Ver	K, A	Eo	Opp	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria	http://www.savonlinna.fi/riihisaari/
Siida	Sää'mjie'llem – Kolttaelämää	Ver	Ä	Eo	Opp	Itsenäisyyden aika	Kokonaishistoria, marginaalihistoria	http://www.siida.fi/saamjiellem/
Suomen käsityön museo	Aikamatka käsityöhön	Ver	Ä	Eo	Mus	Historiallinen pitkittäisleikkaus	Aate- ja kulttuurihistoria	http://www.craftmuseum.fi/verkkonlyt/skm/nayttelyt_fin/aikamatka/index.html
Suomen käsityön museo	Käsityössä elämän tuntu	Ver	A, Ä	Eo	Mus	Ei-historiallinen		http://www.craftmuseum.fi/verkkonlyt/skm/nayttelyt_fin/ket/index.html
Suomen käsityön museo	T se itse	Ver	K	Eo	Opp	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria	http://www.craftmuseum.fi/tseitse/index.htm
Suomen Metsästysmuseo	A.E. Järvinen, eräkirjailija	Ver		Eo	Hen	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, henkilöhistoria	http://www.metsastysmuseo.com/verkkonayttelyt/jarvinen.htm
Suomen urheilumuseo	Helsingin olympiakisat 1952	Ver		Eo	Mty	Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, urheiluhistoria	http://www.urheilumuseo.org/kisat1952/index52.htm

Museo	Verkkonäyttely	Rakenne-malli	Verkon tehokeinot	Ohjeet	Funktio	Aikakausi	Historian suuntaus	Internet-osoite 27.2.2005
Suomen urheilumuseo	Paavo Nurmi 100 vuotta	Ver		Eo	Hen	Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, urheiluhistoria, henkilöhistoria	http://www.urheilumuseo.org/paavonurmi/default.htm
Suomen valokuva-taiteen museo	Luontokuvat. Suomalainen luontokuvaus 100 vuotta	Ver	K	Eo	Mus	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://www.fmp.fi/fmp_fi/muvieras/nayttely/vaihtuva/2001/20010511_luo/index.htm
Suomen valokuva-taiteen museo	Sumusta sommitteluun	Ver	K	Eo	Mus	Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://www.fmp.fi/sumusta.htm
Tampereen museot	Akseli – Pirkanmaan teollisuushistoriaa	Ver	K, P, A, Ä, O, T	Eo	Opp	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Sosiaali- ja taloushistoria, paikallishistoria	http://inter2.tampere.fi/tehdas/akseli/
Tampereen museot	Hämeenkatu silloin ennen	Hie		Eo	Kot	Autonomian aika	Sosiaali- ja taloushistoria	http://www.tampere.fi/vapriikki/nayttely/katu/index.htm
Tampereen museot	Koskesta voimaa	Ver	H, O, T	Ko	Opp	Historiallinen pitkittäisleikkaus	Sosiaali- ja taloushistoria, paikallishistoria	http://www.historia.tampere.fi/
Tampereen museot	Orinoco	Ver		Ko	Mus	Ei-historiallinen		http://www.tampere.fi/vapriikki/nayttely/orinoco/index.htm
Tampereen museot	Tampereen tapaus	Hie	K	Eo	Opp	Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, populaarikulttuurin historia	http://www.tampere.fi/vapriikki/nayttely/tapaus/index.htm
Tampereen museot	Terveisiä täältä, Tampere postikorteissa 1897-2004	Hie		Eo	Kok	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Sosiaali- ja taloushistoria, paikallishistoria	http://www.tampere.fi/mediamuseo/postikortit/
Telegalleria	Televiestinnän historiaa	Ver		Eo	Yri	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Sosiaali- ja taloushistoria, liikennehistoria	http://web.archive.org/web/20001115052200/www.sonera.fi/telegalleria/historia/johdanto.html
Tornionlaakson maakuntamuseo	Giuseppe Acerbin matka Lapissa v 1799	Ver	K	Eo	Opp	Uusi aika	Aate- ja kulttuurihistoria, tieteen historia	http://www.rovaniemi.fi/lapinkavijat/acerbi/index.html
Tornionlaakson maakuntamuseo	Kansanhuonekalut 1600-1900	Vap		Eo	Kok	Historiallinen pitkittäisleikkaus	Aate- ja kulttuurihistoria, kansatiede	http://www.tornio.fi/museo/huonekalut/index.htm
Tornionlaakson maakuntamuseo	Maupertuis'n astemittausretki 1736-1737	Ver	K	Eo	Opp	Uusi aika	Aate- ja kulttuurihistoria, tieteen historia	http://www.rovaniemi.fi/lapinkavijat/maupertuis/index.html
Tornionlaakson maakuntamuseo	Muuttuva Tornio	Ver	K, V, Ä	Eo	Kot	Itsenäisyyden aika	Sosiaali- ja taloushistoria, paikallishistoria	http://www.tornio.fi/museo/muuttuvatornio/muuttuvatornio.html
Tornionlaakson maakuntamuseo	Tornion kaupunki-arkeologiset kaivaukset	Ver	K	Eo	Asi	Uusi aika	Arkeologia	http://www.tornio.fi/museo/Kohteet/artikkeli.htm
Turun maakuntamuseo	Turun kaupungin kirjaston tontin arkeologiset kaivaukset	Hie		Eo	Asi	Historiallinen pitkittäisleikkaus	Arkeologia	http://www.turku.fi/museo/Arkisto/kirtkaiv.html
Turun maakuntamuseo	Åbo Akademin tontin kaivaukset 1998	Ver		Eo	Opp	Historiallinen pitkittäisleikkaus	Arkeologia	http://www.turku.fi/museo/Arkisto/kaivaus.html

Museo	Verkkonäyttely	Rakenne-malli	Verkon tehokeinot	Ohjeet	Funktio	Aikakausi	Historian suuntaus	Internet-osoite 27.2.2005
Turun taidemuseo	Omakuvat	Vap		Eo	Kok	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Aate- ja kulttuurihistoria, taidehistoria	http://www.turuntaidemuseo.fi/omakuvat/index.shtml
Työväen keskusmuseo	Onnela. Kulutusosuuskuntien julisteita vuosilta 1941-1957	Vap	Keskusliiton	Eo	Mus	Itsenäisyyden aika	Sosiaali- ja taloushistoria	http://www.tkm.fi/onnela.htm
Vantaan kaupunginmuseo	Suutari Asp. Hämeenkyläläisen mäkituvan elämää	Ver	K	Eo	Hen	Autonomian aika – Itsenäisyyden aika	Sosiaali- ja taloushistoria, arjenhistoria	http://www.valt.helsinki.fi/staff/parikka/Vantaa/asp/index.htm

Merkkien selitykset

Rakennemalli
Hie = hierarkkinen
Tem = temaattinen
Vap= vapaa
Ver = verkostomainen

Verkon tehokeinot
A = animaatio
H = hakutoiminto
K = kuvasuurennokset
O = panoraama
P = pelit
S = sähköpostikortit
T = tallentaminen
V = video
Ä = ääni

Ohjeet
Eo = ei ohjeita
Ko = ohjeet vain kävijälle
Oo = ohjeet opettajalle

Funktio
Opp = oppikirjamaiset kokonaisesitykset
Hen = henkilöhistorialliset verkkonäyttelyt
Kok = kokoelmakattaukset
Vis = visuaaliset elämykset
Mus = museonäyttelyä tukevat sivustot
Asi = asiantuntijaraportit
Yri = yritysimagoa vahvistavat verkkonäyttelyt
Kot = kotiseutuopetusta verkossa
Mty = museotyöstä kertovat verkkonäyttelyt