

Ohjausryhmän terveiset

FT Tuija Hautala-Hirvioja,
Lapin yliopiston taidehistorian emeritaprofessori

Rovaniemen keskustan vanha kartta esillä Transforming
Landscapes - Muuttuva maisema -näyttelyssä.
Kuva: Sanni Mustonen, 2025.

Historia – hetkien suuri syventäjä

Yleensä historialla ymmärretään jonkin yhteisön menneisyyden eri vaiheita ja tapahtumia ajallisesti kuvattuina tai arkistoihin ja kokoelmiin tallennettuna tietona tai esineistönä. Muistamisen arvoiset asiat, perinteet ja tavat sisältävät yhteistä, kollektiivista muistoa ja muistia. Historia toisaalta rakentaa ja ylläpitää yhteisön identiteettiä ja jatkuvuutta. Samalla se tarkastelee asioita oman aikansa näkökulmasta ja nostaa esille eroja, erilaisia joskus vastakkaisia näkökulmia. Oikeastaan jokainen sukupolvi tutkii ja tulkitsee menneisyyttä aina uudelleen.

Suomalainen jalkaväenkenraali Adolf Ehrnrooth (1905–2004) on todennut: *“Kansa, joka ei tunne menneisyyttään, ei hallitse nykyisyyttään, eikä ole valmis rakentamaan tulevaisuutta varten.”* Taustalla on ajatus, että historiaa tulkitsemalla ja ymmärtämällä kykenee hahmottamaan omaa aikaansa sekä suuntautumaan tulevaisuutta varten. Historiaan on kutsuttu myös ”järjestetyksi muistiksi”, joka kantaa mukanaan ihmiskunnan sivistystä, keksintöjä, kulttuuria, taidetta ja jonka avulla maailmankuva laajenee.

Xstory – historian elävöittäjä

Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan ja Lapin AMK:n FrostBit-laboratorion yhteisen Xstory-hankkeen tavoitteena oli tuoda esille Lapin tarinoita, elettyä elämää ja

paikallishistoriaa elämysteknologian avulla. Yhteisen historian ja muistin keskinen välittämismuoto on kertominen. Xstoryssa mukana oli myös kertomisen visualisointi, kuvallinen esittäminen. Historia itsessään voi viedä kokijansa turvallisesti uskomattomien tapahtumien ja elämysten äärelle. Juuri tätä puolta hankkeen elämysteknologialla vahvistettiin. Hankkeessa tarjottiin tietoa uusin keinoin ja tyydytettiin ihmisille tyypillistä uteliaisuutta ja myös kaipuuta omien juurien etsimiseen ja edellisten sukupolvien ymmärtämiseen.

Xstory-hankkeen aikana syntyneet palvelu- ja sovellusesimerkit osoittivat XR-teknologioiden mahdollisuudet tuoda menneisyys, tarinat ja historiallinen aineisto havainnollisesti ja selkeästi esille. Hankkeessa syntynyttä tietoa ja sovelluksia voitaisiin hyödyntää matkailun

Yleisö sai tutustua Sairaalanniemen vanhoihin rakennuksiin Rovaniemen Wanhoilla markkinoilla kesällä 2025.

Kuva: Sanni Mustonen, 2025.



ja viihteen elämyspalvelujen ohella opetuksessa sekä uusien rakenteiden kuten rakennusten, puistojen, siltojen mallinuksiin. XR-teknologian avulla niistä saataisiin havainnekuvia paremmin ympäristön osuus esiin. Joten sovelluksilla olisi käyttö viihteellisten ja opetuksellisten menneisyyteen suuntautuvien aikamatkojen kuvaajina, mutta myös tulevaisuuden suunnittelijoiden työvälineenä. ♦

Rovaniemen 1930-luvun keskustan virtuaalimalli esillä hankkeen loppunäyttelyssä. Kuva: Sanni Mustonen, 2025.

