

Miika Pirttivaara

KETTUJUTTU: MUSEO DRAAMAN YMPÄRISTÖNÄ

Draamaseikkailu ymmärtäväisyydestä K. H. Renlundin museossa

Kokkolan alakoulujen 1.—2.-luokkalaisille

Opinnäytetyö

CENTRIA AMMATTIKORKEAKOULU

Esittävän taiteen koulutusohjelma

Toukokuu 2015

TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

| | | |
|---|---------------------------|-------------------------------------|
| Yksikkö: Kokkola-Pietarsaari | Aika: 7.5.2015 | Tekijä: Miika Pirttivaara |
| Koulutusohjelma: Esittävä taide, teatteri-ilmaisun ohjaaja (AMK) | | |
| Työn nimi: KETTUJUTTU: MUSEO DRAAMAN YMPÄRISTÖNÄ. Draamaseikkailu ymmärtäväsyydestä K. H. Renlundin museossa Kokkolan alakoulujen 1.—2.-luokkalaisille. | | |
| Työn ohjaaja: Minna Koivula | Sivumäärä: 29+3 | |
| Työssäohjaaja: | | |

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan pedagogisesta näkökulmasta K. H. Renlundin museossa esitettyä draamaseikkailua nimeltään Kettujuttu. Draamaseikkailuun osallistujat olivat Kokkolan alakoulujen 1. ja 2.-luokkalaisia koululaisryhmiä. Opinnäytetyön tekijä osallistui draamaseikkailun suunnitteluun ja toteutukseen, sekä toimi draamaseikkailuun osallistuneiden ryhmien ohjaajana.

Työssään tekijä pohtii, millä tavalla draama sijoittuu museoympäristöön, ja minkälaisia vaikutuksia sillä on. Tutkimusaineistoa on kerätty tutustumalla museo- ja teatterialan kirjallisuuteen, sekä tekijä on kirjoittanut työpäiväkirjaansa kokemuksia ja havaintoja draamaseikkailun esityksistä ja harjoitusprosessista.

Tutkimuksen johtopäätösten perusteella voidaan todeta, että draama käyttäminen museossa on vaikutukseltaan laajaa. Draama tukee museon toiminnan kehitystä ja näkyvyyttä toiminta-alueellaan, kasvattaa ja laajentaa osallistujien elämäkatsomusta sekä edistää alueen kulttuuritoimijoiden ja taiteilijoiden yhteistyötä.

Avainsanat:
draamakasvatus, draamaseikkailu, museo

ABSTRACT

| | | |
|--|--------------------------|-------------------------------------|
| Unit: Kokkola-Pietarsaari | Time: May 2015 | Author: Miika Pirttivaara |
| Degree of Performing arts | | |
| Name of the thesis: FOX STORY: DRAMA IN THE MUSEUM ENVIRONMENT. Drama adventure about compassion for Kokkola primary schools' 1st and 2nd graders in the K. H. Renlund museum. | | |
| Instructor: Minna Koivula | | Pages: 29+3 |
| Supervisor: | | |

This thesis examined the drama adventure called Kettujuttu from a pedagogical point of view. There were two performances in the K. H. Renlund museum. The participants of the drama adventure were Kokkola primary schools' 1st and 2nd grade school groups. The author of this thesis participated in planning and implementation of the drama adventure. He was also the leader for school groups which participated in the adventure.

The pedagogy of the Kettujuttu has been examined from the point of view of drama, museum and drama instructor. The author discussed how the drama is suitable for a museum environment and what kind of effects it has on it. The data of the research was collected by reading the literature of the cultural sector. The author has written a working journal about his experiences and observations during the working process and the performances of Kettujuttu.

The results of the research suggest that the effects of using drama in the museum are extensive. Drama supports and develops museum's function and visibility in its area of operation, and teaches and extends participants' view of life. It also promotes co-operation between the regions cultural operators and artists.

Keywords:

drama adventure, drama education, museum

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

SISÄLLYS

| | |
|--|-----------|
| 1 JOHDANTO | 1 |
| 2 DRAAMASEIKKAILU: KETTUJUTTU | 3 |
| 2.1 Tutkimusmenetelmä | 3 |
| 2.2 Lähtökohdat | 4 |
| 2.3 Draamaseikkailu ja draamasopimus | 5 |
| 2.4 Kettujuttu kuvina | 6 |
| 3 DRAAMA KASVATTAJANA | 10 |
| 3.1 Osallistava ja soveltava teatteri | 10 |
| 3.1.1 Devising-teatteri | 11 |
| 3.2 Draamakasvatus | 12 |
| 3.3 Draamakasvatuksen käsitteitä | 13 |
| 3.3.1 Esteettinen kahdentuminen | 14 |
| 3.3.2 Kokemuksellinen oppiminen | 14 |
| 3.3.3 Oppimisen arviointi | 14 |
| 4 MUSEO KASVATTAJANA | 16 |
| 4.1 Museon toiminta ja tehtävät yhteiskunnassa | 16 |
| 4.1.1 Maakuntamuseot | 17 |
| 4.1.2 Taidemuseot | 18 |
| 4.2 Museopedagogiikka | 18 |
| 5 KETTUJUTTU KASVATTAJANA | 21 |
| 5.1 Draamaseikkailun muoto | 21 |
| 5.2 Draamakasvatuksen näkökulma | 22 |
| 5.3 Museo draaman ympäristönä | 24 |
| 5.4 Teatteri-ilmaisun ohjaajan näkökulma | 27 |
| 6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA | 28 |
| LÄHTEET | |
| LIITTEET | |

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni käytännön osuutena toteutimme ja suunnittelimme draamaseikkailun nimeltä Kettujuttu K. H. Renlundin maakuntamuseon pedagogioon Kokkolan alakoulujen 1.—2.-luokkalaisille. Käytännön osuuden suunnitteleminen oli minun ja teatteri-ilmaisun ohjaajaopiskelija Alina Kilpisen yhteistyötä. Lähtökohtanamme työskentelyyn oli meidän molempien kiinnostus luoda draamaseikkailu, jonka kohderyhmänä ovat alakoulun nuorimmat opiskelijat. Toteutukseen saimme avuksemme nelihenkisen työryhmän. Työryhmä koostui kahdesta esittävän taiteen opiskelijasta ja kahdelta lukiolaisesta. Draamaseikkailua työstettiin syksyllä 2014, ja projekti huipentui kahteen esitykseen joulukuussa 2014.

Opinnäytetyössäni avaan projektia ja tutkin draamaseikkailua pedagogisesta näkökulmasta. Tutkimusaineistoa olen kerännyt lukemalla osallistavan ja soveltavan teatterin sekä draamakasvatuksen kirjallisuutta. Lisäksi olen tutustunut Suomen Museoliiton kotisivuilta museoiden toimintaan ja tehtäviin yhteiskunnassa, sekä K. H. Renlundin museon tuoreimpaan toimintasuunnitelmaan. Käytän myös omaa työpäiväkirjaani yhtenä lähdemateriaalina. Työpäiväkirjaan olen merkinnyt omia kokemuksiani ja huomioita draamaseikkailun harjoitusprosessista ja esityksistä. Opinnäytteessäni peilaan omia kokemuksiani ja huomioitani muuhun keräämääni lähdekirjallisuuteen.

Draamaseikkailulla tarkoitan osallistavan ja soveltavan teatterin muotoa, jossa katsojista puhutaan osallistujina. Osallistujille annetaan roolit, joissa he kulkevat tarinaa eteenpäin draamaseikkailun päähenkilön (eli ohjaajan) kanssa. Opinnäytteessäni tuon Kettujutun harjoitusprosessin ja esitykset näkyviksi. Roolini esityksissä oli Viljami Kettu, joka oli draamaseikkailun päähenkilö. Esitysten aikana tarkkailin osallistujia ja tein esitysten jälkeen muistiinpanoja työpäiväkirjaani.

Aikaisempaa kokemusta draamatyöskentelystä museossa minulla on Centria-ammattikorkeakoulun esittävän taiteen opinnoistani, jossa teimme museodraamaa. Museodraamassa museonäyttely herätetään eloon draaman menetelmillä. Kettujutun rakentaminen museoon antoi minulle mahdollisuuden tutkia, millä tavalla draama sijoittuu

museoympäristöön ja minkälaisia vaikutuksia sillä on. Pohdin myös, minkälaista tiedostamatonta ja tiedostettua vuorovaikutusta työryhmämme ja draamaseikkailun osallistajat ovat käyneet museon kanssa.

2 DRAAMASEIKKAILU: KETTUJUTTU

Suunnittelimme ja toteutimme yhdessä opiskelukaverini Alina Kilpisen kanssa draamaseikkailun nimeltä ”Kettujuttu” Kokkolan alakoulujen 1.—2.-luokkalaisille. Draamaseikkailu oli meidän molempien opinnäytetyön käytännön osuus, joka toteutettiin joulukuun 2014 ensimmäisellä viikolla K. H. Renlundin museossa. Tässä luvussa avaan lukijalle tarkemmin tutkimusmenetelmäni sekä draamaseikkailun työprosessia.

2.1 Tutkimusmenetelmä

Opinnäytteen tutkimuskohteena on draamaseikkailu Kettujuttu. Tutkimus on toteutettu tapaustutkimuksena, jolle on tyypillistä, että yksittäinen tilanne, tapahtuma tai joukko tapauksia valitaan tutkimuskohteeksi. Tapauksia pyritään tutkimaan niiden luonnollisessa ympäristössä siten, että tutkittavaa ilmiötä kuvaillaan yksityiskohtaisesti. Kuvailevat menetelmät eivät välttämättä pyri selittämään ilmiöiden välisiä yhteyksiä tai tekemään ennusteita. Tarkoituksena on, että tutkimuskohde kuvaillaan tarkasti ja totuudenmukaisesti. Olennaista on, että tutkittavasta tapauksesta muodostuu jonkinlainen kokonaisuus. Tapaustutkimusta ei voida pitää ainoastaan aineistonkeruun tekniikkana, koska siinä käytetään erilaisia tiedonkeruun ja analyysitapoja. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.)

Tutkimus keskittyy tutkijan omaan kokemukseen siitä, millä tavalla draamaseikkailu on sijoittunut museoympäristöön, sekä tarkastelee projektia pedagogisesta näkökulmasta. Tutkijan omaa kokemusperäistä tietoa on jäsennelty fenomenologisen analyysin avulla. Fenomenologisen analyysin lähtökohtana on tutkijan avoimuus tutkittavaan kohteeseen. Ulkoisten tekijöiden eliminoimista, jotka häiritsevät tutkijan kokemusta tai havaintoa, voidaan kuvata fenomenologisen reduktion käsitteellä. (Jyväskylän yliopisto 2015.) Fenomenologinen reduktio tarkoittaa palaamista puhtaan kokemuksen äärelle. Huomio kiinnitetään kokemukseen, siihen mitä nähdään tai aistitaan, ennen kuin asiat selitetään ja tulkitaan tieteellisten tai arkisten ennakkoasenteiden mukaisesti. (Otavan opisto 2015.)

Tässä opinnäytetyössä tavoitteena on muodostaa merkityssuhteita tutkijan kokemusten perusteella siitä, minkälainen ympäristö museo on draamalle, ottaen myös huomioon draamaseikkailun pedagogisen näkökulman. Tutkimus tapahtuu kokemusten tulkinnan, tutkijan laajentuneen ymmärryksen sekä teoreettisen viitekehyksen välisestä dialogisuudesta.

2.2 Lähtökohdat

Syksyllä 2014 saimme Kilpisen kanssa ajatuksen suunnitella ja toteuttaa draamaseikkailu opinnäytetyönämme. Olimme yksimielisiä siitä, että kohderyhmänä tulisivat olemaan alakoulun nuorimmat koululaiset. Ohjaajina minua ja Kilpistä yhdistää se, että molemmat pidämme lasten kanssa työskentelemisestä. Aloitimme työskentelyn keskustelemalla, mistä draamaseikkailu voisi kertoa ja minkälaisia teemoja se käsittelee. Päädyimme lopulta katsomaan Wes Andersonin ohjaamaa elokuvaa *Fantastic Mr. Fox*, josta tuli projektimme suurin innoittaja. Elokuva kertoo kettuperheen isästä, joka käy salaa vaimoltaan varastamassa kanoja naapuriltaan. Elokuvassa minua puhutteli se, kuinka ketut eivät mahda luonteelleen mitään, joka on mielestäni täysin rinnastettavissa ihmisten erilaisuuteen ja suvaitsevaisuuteen. Poimimme elokuvasta ketun repliikin, jota käytimme ohjenuorana draamaseikkailun työstämisessä:

”Mäyrä on oikeassa. En olisi saanut valehdella ja varastaa kanoja. Haluan, että minua pidetään mahtavimpana, kekseliäänä kettuna. Jos kaikki eivät ajattele niin, en tunne itseäni arvokkaaksi. Ketut leikittelevät mielellään vaaran kanssa ja jahtaavat saalista. Olen hyvä siinä. Pohjimmiltani olen vain villieläin.” (Anderson 2009.)

Kirjoitimme Kilpisen kanssa draamaseikkailulle rungon mukaillen *Fantastic Mr. Fox* -elokuvan tarinaa. Draamaseikkailu kertoo vintiömäisestä ketusta, joka aiheuttaa päänvaivaa muille saman metsän asukkaille. Kantavana teemana on ymmärtäväisyys toisia kohtaan. Yhteistyökumppaniksemme saimme K. H. Renlundin museon, joka on Keski-Pohjanmaan maakuntamuseo (LIITE 1). Saimme luvan rakentaa draamaseikkailun K. H. Renlundin museokorttelin pedagogioon, jossa oli esillä kouluhistoriallinen näyttely. Lähtökohtaisena tarkoituksenamme ei ollut rakentaa draamaseikkailua museoon, mutta

kiinnostuin ajatuksesta, kuinka sovittaa draamaseikkailu museoympäristöön. Kyseessä ei kuitenkaan ole museodraama, jonka ideana on tutustuttaa museoyleisöä näyttelyyn draaman menetelmillä. Draamaseikkailumme keskiössä ei siis ollut itse näyttely, vaan tarina. Saimme luvan käyttää museokalustoa rekvisiittana ja lavasteina, jotka inspiroivat meitä tarinan luomisessa.

Kirjoitettuumme tarinalle rungon ja sovittuumme museon kanssa esityksien päivämääristä, aloimme valmistamaan kutsukirjettä draamaseikkailuumme. Olimme sähköpostitse yhteydessä suurimpaan osaan Kokkolan alakoulujen 1.—2.-luokkien luokanopettajiin sekä koulujen sihteereihin (LIITE 2). Draamaseikkailuun ilmoittautui kaksi koululaisryhmää.

2.3 Draamaseikkailu ja draamasopimus

Tässä opinnäytetyössä draamaseikkailulla tarkoitetaan esitysmuotoa, jossa katsojat eli osallistujat kulkevat heille annetuissa rooleissa tarinaa (eli esitystä) eteenpäin ohjaajien johdolla. Ohjaajina draamaseikkailussa ovat tarinassa esiintyvät hahmot ja henkilöt. Draamaseikkailun alussa jokaiselle osallistujalle annetaan roolimerkki, joka on yleensä jollakin tapaa puettavissa päälle. Ennen kuin roolimerkit puetaan päälle, tehdään yhteinen draamasopimus. Draamasopimus syntyy, kun ryhmäläiset ja ohjaaja päättävät tehdä jotakin yhdessä. Draamasopimuksessa sovitaan yhteisistä säännöistä, esim. miten ryhmässä ollaan, mitkä ovat yhteiset käytännöt ja missä menevät rajat. Tarkoituksena on taata turvallisuus ja annetaan jokaiselle mahdollisuus heittäytymiseen ja hauskanpitoon. (Teatterimuseo, 2015.) Meidän draamaseikkailussamme tarinan päähenkilönä oli ohjaaja, ja osallistujat toimivat hänen apureinaan.

Draamaseikkailu mukailee aristoteelista dramaturgiaa, jossa on alku, keskikohta ja loppu. Jokaisen draamaseikkailun aloitus on tietysti tarinakohtainen, mutta meidän draamaseikkailussamme tarinan hahmoilla on ollut jokin syy kutsua osallistujat apuun heidän luokseen. Tarinan sisällä osallistujat auttavat draamaseikkailun hahmoja suorittamalla erilaisia palveluksia tai tehtäviä, jotka vievät tarinaa eteenpäin. Lopulta osallistujien ansiosta pulmat saadaan ratkaistua ja tarinan hahmot ovat kiitollisia

osallistujille heidän antamastaan avusta. Osallistujat saavat draamaseikkailusta kokemuksen, että heidän antaman avun ansiosta tarina päättyy onnellisesti.

Draamaseikkailun toteuttamiseen koottiin nelihenkinen työryhmä minun ja Kilpisen lisäksi. Työryhmä koostui kahdesta lukiolaisesta ja kahdesta esittävän taiteen opiskelijasta. Jokaisella työryhmäläisellä oli oma roolihahmonsa draamaseikkailussa. Harjoitusprosessi oli noin kaksi viikkoa pitkä, jonka aikana jokainen rakensi omaa roolihahmoaan, sekä kehitettiin yhteisvoimin draamaseikkailun tarinaa. Kävimme myös muutaman kerran tutustumassa museoon, jonne lopulta draamaseikkailu rakennettiin.

Kilpinen tutkii opinnäytetyössään hahmon rakentamista ja visuaalisuutta, ja minä museota draaman ympäristönä. Teimme Kilpisen kanssa selkeät työjaot, jotka palvelivat tutkimustemme tarpeita. Kilpinen ohjasi ja suunnitteli harjoitukset, joissa rakensimme roolihahmojamme. Minä olin tarinassa päähenkilönä ja ohjaajana, jotta pystyin esitysten aikana tarkkailemaan ja olemaan mahdollisimman paljon lasten kanssa. Esitysten aikana tein huomioita ja kirjasin omia ajatuksiani ja kokemuksiani työpäiväkirjaani, joita peilaan myöhemmin muuhun lähdekirjallisuuteen.

Kirjoitimme Kilpisen kanssa draamaseikkailun tarinalle rungon (LIITE 3), jota työstimme lisää työryhmäläisten kanssa. Käytimme apunamme devising-menetelmän (ks. luku 3.1.1) harjoituksia, joiden avulla pyrittiin tuottamaan mahdollisimman paljon materiaalia liittyen tarinaamme. Saatuamme paljon materiaalia, aloimme yhdistelemään asioita ja näin saimme aikaan kiinnostavamman tarinan. Tarinan luomisessa oli tärkeää, että jokaisen ryhmäläisen kädenjälki näkyi ja jokaisella oli ollut mahdollisuus päästä vaikuttamaan tarinan muotoutumiseen. Koen tämän työtavan yhdistäneen ryhmäämme ja näin ollen lisännyt omistajuuden tunnetta projektia kohtaan.

2.4 Kettujuttu kuvina

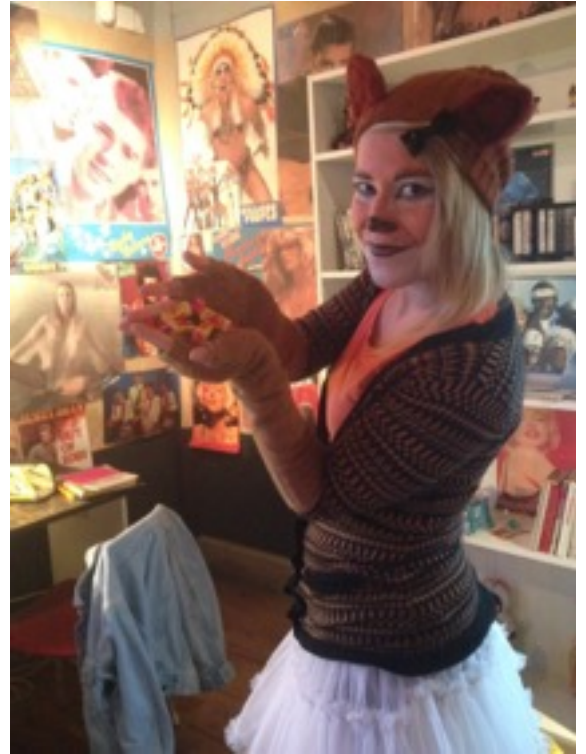
Tässä luvussa on valokuvia draamaseikkailustamme. Kilpinen tutkii omassa opinnäytetyössään visuaalisuutta, joka on näkynyt vahvasti toteutuksessamme. Visuaalisuuden suuren painoarvon vuoksi haluan kertoa kuvien kautta lukijoille,

minkälainen draamaseikkailu Kettujuttu on ollut. Kuvat auttavat luomaan mielikuvia seikkailusta ja näin ollen ymmärtämään selkeämmin, mitä olemme tehneet. Kuvat on otettu

K. H. Renlundin museokorttelin pedagogiossa, joka oli esityspaikkamme.



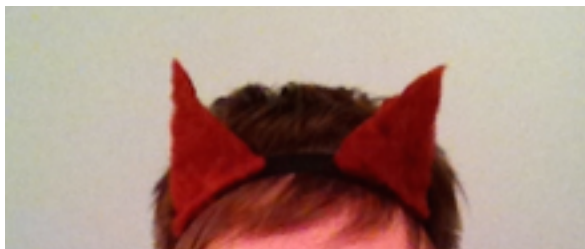
KUVA 1: Mauri Majava. Kun osallistujat saapuivat museon pihalle, Mauri oli heitä vastassa. Hän kertoi hukanneensa eväsrasiansa, ja oli juuri menossa kysymään Tytti ja Viljami Ketulta tietäisivätkö he mitään tapahtuneesta. Mauri opasti osallistujat museon sisälle tapaamaan kettuja.



KUVA 2: Tytti Kettu. Museon sisällä Tytti Kettu otti osallistujat vastaan. Tytti oli onnellinen saadessaan paljon vieraita kylään. Tytti esitteli osallistujille Viljami Ketun ja teki osallistujien kanssa draamasopimuksen. Tämän jälkeen Tytti pyysi Viljamia pitämään huolta vieraista, koska hän lupautui auttamaan Mauria kadonneen eväsrasian etsinnässä.



KUVA 3: Viljami Kettu. Jäädessään yksin vieraiden kanssa, Viljami päätti antaa jokaiselle vieraille omat ketunkorvat. Kun ketunkorvat laittoi päähän, muuttui pikkuketuksi. Näin Viljami sai kourallisen pikkukettu-ystäviä. Hän myös opetti pikkuketuille salaisen kettujuttu-liikkeen, jonka vain ketut voivat oppia.



KUVA 4: Ketunkorvat, jotka olivat draamaseikkailumme roolimerkit.



KUVA 5: Suuri keksintö. Viljami kertoi pikkuketuille keksineensä kettuherkkusiepparin, jonka avulla pystyy saalistamaan kettuherkkuja. Keksintöön tarvitaan Majavan eväsrasia, Mäyrän karttakeppi ja Rotan lankakerä. Viljami pyysi pikkukettuja mukaan etsimään keksinnön puuttuvia palasia. Hän myös paljasti lainanneensa Majavan eväsrasiaa, ja lupasi palauttaa sen heti kun ei enää tarvitse sitä.



KUVA 6: Esa von mac Jussila. Viljami pikkukettuineen lähtivät pyytämään Viljamin parasta ystävää Esaa mukaan keksinnön palasten etsimiseen. Esa hieman epäroi, mutta koska pikkuketut onnistuivat löytämään hänelle porkkanoita, suostui hän kuitenkin lähtemään mukaan etsintöihin.



KUVA 7: Äksy Mäyrälä. Jotta Viljami saisi "lainattua" huomaamatta opettaja Äksy Mäyrälän karttakeppiä, joutuivat pikkuketut osallistumaan hänen oppitunnilleen. Koska pikkuketut kiinnittivät opettajan kaiken huomion ollessaan niin tunnollisia oppilaita, onnistui Viljami lainaamaan karttakeppiä opettajan huomaamatta.



KUVA 8: Ragnar Rotta. Pelottavalla Ragnar Rotalla oli hallussaan keksinnön viimeinen pala: lankakerä. Kun Viljami ja pikkuketut saapuivat Ragnarin luo, oli hän nukkumassa, koska rotat tekevät töitä vain öisin. Pikkukettujen täytyi varovasti hiipiä Ragnarin luo saadakseen lankakerän, jonka vieressä hän nukkui. Jos Ragnar avasi silmänsä, täytyi jokaisen olla täysin liikkumatta, koska rotat eivät näe kovin hyvin päiväsaikaan. Lopulta Viljami ja pikkuketut onnistuivat "lainaamaan" lankakerän.



KUVA 9: Kun kaikki keksinnön palaset saatiin "lainattua", oli aika koota kettuherkkusieppari. Juuri kun palaset saatiin koottua yhteen, paikalle saapuivat muut metsän asukkaat ihmetellen, minne heidän tavaransa olivat kadonneet. Lopulta Viljamin oli tunnustettava, että ei olisi saanut ottaa tavaroita keneltäkään ilman lupaa. Esa Jänis pyysi pikkukettuja rohkaisemaan Viljamia pyytämään anteeksi muilta metsän asukkailta. Metsän asukkaat olivat sitä mieltä, että nyt kun kettuherkkusieppari on kuitenkin rakennettu, täytyy sitä kokeilla. Ennen kotiinlähtöä jokainen pikkukettu pääsee saalistamaan itselleen kettuherkkuja. (Ks. kuva 2, kettuherkkuja Tytin kädessä.)

3 DRAAMA KASVATTAJANA

Tässä luvussa tarkastelen, millainen osuus draamakasvatuksella sekä osallistavalla ja soveltavalla teatterilla on ollut draamaseikkailussamme. Peilaan lähdekirjallisuutta tekemiini muistiinpanoihin draamaseikkailun työprosessin ajalta. Avaan myös draamakasvatuksen keskeisiä käsitteitä, jotka ovat olleet läsnä opinnäytetyöni käytännön osuudessa.

3.1 Osallistava ja soveltava teatteri

Soveltavan teatterin tai soveltavan draaman käsitteitä käytetään tarkoittamaan kaikkia teatterillisia menetelmiä tai muotoja, jotka ovat erilaisia kuin perinteinen tapa tehdä teatteria. Perinteikkäällä tavalla tehdä teatteria tarkoitetaan sitä, kun ohjaaja ohjaa valmiista näytelmätekstistä näyttelijöiden esittämän esityksen yleisön katsottavaksi. Soveltavassa teatterissa voidaan soveltaa teatteria ja sen metodeja moneen muuhunkin tarkoitukseen. (YLÖS-hanke, 2010.) Soveltavaa teatteria ei siis tehdä ainoastaan taiteen kontekstissa, vaan myös esim. yhteisöissä, koulutustilaisuuksissa, kehittämishankkeissa, laitoksissa, vankiloissa sekä sotatoimialueilla (Korhonen 2014, 21).

Ryhmä- ja prosessikeskeisyys ovat soveltavan teatterin toiminnassa keskeistä sekä osallistavassa että esittävässä teatteritoiminnassa (Koskenniemi 2007, 11). Tyypillistä on, että prosessi on tärkeämpi kuin lopputulos (YLÖS-hanke, 2010). Osallistava teatteri voidaan jaotella kolmeen eri ryhmään sen mukaan, mitä pyrkimyksiä sillä on: yhteisöllinen, kasvatuksellinen ja terapeutin draama ja teatteri (Koskenniemi 2007, 11). Yhteistä näille kaikille ryhmille on, että niillä on pyrkimys muutokseen, toisin ajatteluun tai tekemiseen, rajojen ylittämiseen sekä asioiden käsittelemiseen ja pohtimiseen ratkaisukeskeisyyden sijaan (Korhonen 2014, 21).

Korhonen (2014, 23–24) esittää oman tulkintansa soveltavasta teatterista ja teatterilähtöisestä työskentelystä, tarkastellen niitä omistajuuden näkökulmasta. Hänen mukaansa soveltavan teatterin käsitteen alla taideteoksen omistajuus syntyy yhdessä ohjaajan ja osallistujien kesken. Korhonen käyttää sateenvarjokäsitettä, jolla hän tarkoittaa,

että soveltavan teatterin alle mahtuu monia erilaisia toimintamalleja. Toimintamallit määriytyvät tapauskohtaisesti toiminnan tavoitteista riippuen. Keskeistä kaikissa on kuitenkin esitys.

3.1.1 Devising-teatteri

Kirjoitin aikaisemmassa luvussa harjoituksista, joita käytimme materiaalin keräämiseen harjoitusprosessin aikana. Tämä on yksi soveltavan teatterin muoto, jota kutsutaan devising-menetelmäksi. Tavallisesti devising-prosessissa ei ole ennalta laadittua käsikirjoitusta, mutta jonkinlainen pohja voi olla olemassa. Lähtökohtana työskentelylle on joukko materiaalia, ajatuksia, väitteitä ja kysymyksiä, joita lähdetään analysoimaan ja tutkimaan toiminnallisilla työskentelymenetelmin. Ryhmä tuottaa ja muokkaa materiaalia koko ajan aktiivisesti. (Teatterimuseo, 2015.)

Ryhmälähtöisen työskentelytavan taustalla on ollut halu uusien, demokraattisten työtapojen etsimiseen. Tälle työskentelytavalle on ominaista taiteellisten tehtäväkuvien laajentuminen perinteisen näyttelijä/ohjaaja/dramaturgi-jaottelun sijaan. Esityksen valmistaminen vaatii ryhmäläisiltä epävarmuuden sietämistä, jota valmiin tekstin ja suunnitelman puuttuminen merkitsee. Devising-esitys on usein kiinnityksessä siihen kontekstiin (esityspaikkaan, ympäristöön, yleisöön), jonne se on rakennettu. (Ventola 2005, 81.)

Keskustelimme harjoitusprosessin aikana työryhmämme kanssa lyhyestä harjoitusajasta, joka oli noin kaksi viikkoa. Devising-menetelmän käyttäminen ja materiaalin runsas kerääminen lyhyessä ajassa oli haaste. Minulle ja Kilpiselle lyhyt harjoitusaika oli kuitenkin tietoinen valinta. Keräsimme palautetta työryhmältämme projektin loputtua. Palautteessa kävi ilmi, että ryhmäläiset olisivat toivoneet enemmän aikaa roolihahmojensa rakentamiseen. Kaikki olivat tyytyväisiä siihen, mitä draamaseikkailun sisällä tapahtui ja tarina oli heidän mielestään erittäin hyvä. Pohdittuani saamaamme palautetta, totesin devising-työskentelyn olevan tehokas tapa luoda jotain ryhmän eduksi ja yhteiseen käyttötarkoitukseen. Jos prosessille ei ole varattu riittävästi aikaa, yksilöiden omat tarpeet saattavat jäädä sivualalle. Tässä tapauksessa roolihahmojen luominen. (Pirttivaara, 2014.)

3.2 Draamakasvatus

Draamakasvatus voidaan määrittää taidekasvatuksen muodoksi ja osallistavan teatterin lajiksi. Nimitystä draamakasvatus tai draama käytetään opetuksessa toteutettaviin prosesseihin, joissa työkaluna ovat teatterin dramaturgiset keinot, sekä roolien, ajan, paikan ja tilan manipulointi. (Toivanen 2010, 8.)

Kasvatustieteen tohtori Hannu Heikkinen (2005, 33) kertoo draamakasvatuksen lähtökohdan olevan hänelle näkemys siitä, että draama on oppimista, taidetta ja tutkimista. Draaman muoto on leikittävää, mutta tarkoitus vakavaa. Leikillisyyden avulla ohjataan energiaa ja tahtoa tutkimaan, sekä luomaan uusia asioita. Draamakasvatus yhdistää leikin ja kasvatuksen teatterin keinoin, eli teatteri- ja draamatoiminnassa on hieman erilainen painotus. Teatterissa keskeisintä on esityksen valmistaminen, kun taas draamatyöskentelyssä toimiminen eli prosessi. Toiminta tapahtuu ryhmässä ilman yleisöä. (Ruokonen, Rusanen & Välimäki 2009, 30.)

Draamaseikkailussamme yhteinen leikki oli koko esityksen ajan läsnä. Osallistujat olivat pikkukettujen roolihahmoissa ja kävivät dialogia muiden tarinan hahmojen kanssa. Vaikka kutsuimme osallistujia yleisöksi, olivat esitykset suljettuja. Otimme esityksiin yhden koululaisryhmän kerrallaan. Draamaseikkailu siis tapahtui turvallisessa ympäristössä, jossa kaikki osallistujat olivat entuudestaan tuttuja toisilleen. Heikkisen ajatus energian ohjaamisesta leikillisyyden avulla konkretisoitui draamaseikkailun aikana. Erääseen esitykseen osallistui koululaisryhmä, jossa oli kuusi vilkasta poikaa. Poikien opettajien mukaan heitä oli täysin mahdotonta saada keskittymään tai käyttäytymään kunnolla. Yllätyksenä opettajille draamaseikkailun aikana tuli, kun pojat keskittyivät täysin Äksy Mäyrälän pitämälle oppitunnille. Opettajien mukaan he myös osallistuivat aktiivisemmin, kuin mitä koulumaailmassa. (Pirttivaara, 2014.)

Draamassa oppiminen tapahtuu toiminnassa todellisen ja fiktiivisen maailman välillä. Näiden maailmojen välillä voi roolissa ja omana itsenään kokea uutta tai luoda uusia merkityksiä. Eri roolit auttavat uusien mahdollisuuksien ja näkökulmien tutkimiseen ja

löytämiseen. (Ruokonen ym. 2009, 31.) Yhteisestä sopimuksesta todellinen tila ja aika muuttuvat kuvitteellisiksi, joissa voidaan toimia rooleissa. Näin draaman leikillisuus tarjoaa mahdollisuuden vakavuuteen, joka pelkäänsä aiheesta tai asiasta keskustelemalla tuntuu vaikealta. (Toivanen 2010, 8.) Työskentely kuvitteellisessa maailmassa ilman yleisöä puhdistaa ilmapiirin suorittamiselta. Kukaan ei ole arvioimassa miten työskentelet, jolloin osallistujan ei tarvitse ajatella tekeekö hän kaiken oikein. Sen sijaan hän voi kokeilla ja leikitellä asioilla ilman ulkopuolelta tulevaa painostusta. Myös Heikkinen (2005, 35) toteaa, ettei draaman maailma ole mikään tehtävä, jonka voisi määrittää ulkopuolelta.

Koululaisryhmien luokanopettajat osallistuivat oppilaiden kanssa draamaseikkailuun. Opettajat eivät kuitenkaan pukeneet ylleen roolimerkkiä, tai osoittaneet muullakaan tavalla olevansa mukana luomassamme fiktiivisessä todellisuudessa. Meillä jokaisella oli oma kuvitteellinen roolihahmo tarinan sisällä, mutta opettajat näyttäytyivät silmissämme omissa työrooleissaan. Minusta tuntui, että opettajat olivat ainoastaan tarkkailemassa oppilaita etteivät he häiritse tai pilaa esitystämme. Mielestäni asiasta olisi ollut hyvä keskustella etukäteen opettajien kanssa, mitkä ovat heidän roolinsa draamaseikkailun aikana. Opettajien tietämättömyys ajoi siihen tilanteeseen, että draamaseikkailussa he olivat ulkopuolisia arvostelijoita, jotka pyrkivät korjaamaan virheitä. Huomaamattaan he estivät lapsia ilmaisemasta itseään vapaasti ja näin ollen vaikuttivat yleiseen ilmapiiriin. Mieleenpainuvin kokemukseni edellä mainittuun oli hetki, jolloin opettaja hyssytteli kovaan ääneen nauravaa lasta. Luulen opettajan ajatelleen sen häiritsevän draamaseikkailun etenemistä — päinvastoin. Mielestäni draaman ihanuus piilee siinä, että jokainen tunne on sallittu, eikä niiden näyttämistä tarvitse pidätellä. (Pirttivaara, 2014.)

3.3 Draamakasvatuksen käsitteitä

Seuraavat kolme käsitettä kiteyttävät mielestäni hyvin sen, millä tavalla draamassa oppiminen tapahtuu. Avaan käsitteet otsikoiden alla. Viidennessä luvussa ”Kettujuttu kasvattajana” pohdin, millä tavalla draamassa oppimisen ideologia on näyttäytynyt draamaseikkailussamme.

3.3.1 Esteettinen kahdentuminen

Draamassa voidaan toimia kahdessa todellisuudessa, todellisessa sekä fiktiivisessä. Esteettistä kahdentumista kutsutaan kaksoisnäkökulmaksi, kun tarkastellaan kuviteltua maailmaa roolihahmossa ja fiktiivisen tilanteen jälkeen omana itsenä. Näiden kahden näkökulman väliin syntyy **potentiaalinen tila**, jolla tarkoitetaan yksilön ulkoisen ja sisäisen maailman välistä tilaa. Potentiaalinen tila mahdollistaa erilaisten näkökulmien ja vaihtoehtojen tarkastelemisen draaman ja leikin keinoin roolissa ja omana itsenä. (Toivanen 2010, 11–12.)

3.3.2 Kokemuksellinen oppiminen

Kokemuksellisen oppimisen ideologia pohjautuu draamakasvatukseen, jonka mukaan tiedon syntyminen edellyttää toimintaa ja siitä syntyviä kokemuksia. Oppiminen siis tapahtuu toimimalla, mutta se edellyttää sitä, että toimintakokemus käsitellään tai saatetaan johonkin muotoon. Draamatyöskentelyssä syntyy aistimuksiin ja tunteisiin perustuvaa **tiedostamatonta** ja käsittein tapahtuu **tiedostettua oppimista**. Tiedostamaton tieto syntyy toiminnassa välittömän tietämisen tilassa ilman tarvetta tutkia ja analysoida. Tiedostettu tieto on draaman tarjoamaa mahdollisuutta analysoida ja pohtia sitä, mitä on tehty. Kokemus voi muuttua jäsenneyksi tiedoksi, kun se sanallistetaan ja jaetaan ryhmän kesken. Työskentely tapahtuu oman persoonan, ajatusten, taitojen ja käsitysten varassa. (Toivanen 2010, 13.)

3.3.3 Oppimisen arviointi

Siitä mistä opitaan, pitää voida myös reflektoida ja analysoida. Draamakasvatuksessa arviointi on tärkeä osa oppimisprosessia. Arvioinnin käyttämistä draaman oppimiskehyksen välineenä edellyttää, että sen on oltava pysyvää, näkyvää ja avointa keskustelulle. Arviointitavassa on otettava huomioon arvioinnin tarkoitus. Draamassa oppijat ovat mukana tunteilla, tiedot ja taidot ovat vain osa arviointia. Esteettisen kahdentumisen viitekehyksessä tehtävä arviointi auttaa **etääntymään** tarpeen mukaan. Keskeistä on palautteen saamisen ja antamisen valmiudet, koska ne toimivat draaman

arviointikulttuurin luomisen välineinä. Palautteen antamisessa painottuvat omakohtaisten tuntemusten ja kokemusten käyttäminen aineistona. (Heikkinen 2005, 43 & 48.)

4 MUSEO KASVATTAJANA

Tässä luvussa kartoitan Suomen museoiden toimintaa ja tehtäviä yhteiskunnassa, sekä avaan museopedagogiikan käsitettä. Nostan luvussa myös esille, millä tavalla Kettujuttu on vaikuttanut K. H. Renlundin maakuntamuseon tuoreimman toimintasuunnitelman toteutumiseen.

4.1 Museon toiminta ja tehtävät yhteiskunnassa

Sana museo on kreikkalaista alkuperää, jolla viitattiin muusien pyhäkoihin, jotka olivat tutkimuslaitoksia tai kouluja. Renesanssin aikakautena, jolloin ensimmäiset museot perustettiin, osoitettiin museoiden keskeiseksi tehtäväksi kasvatus- ja opetustoiminta. Vasta 1700-luvulta museoiden nykyinen sivistyslaitoksen asema alkoi muotoutumaan. (Asikainen 2003, 5.)

Museot ovat muistiorganisaatioita yhdessä arkistojen ja kirjastojen kanssa. Museot kuvaavat inhimillistä elämää tallentamalla ja hoitamalla siitä kertovaa aineistoa, kuten esineitä, taideteoksia, muinaisjäännöksiä ja muistomerkkejä sekä niihin liittyviä tarinoita. Maassamme on runsaat 300 ammatillisesti hoidettua museokohdetta, joissa huolehditaan yhteisestä kulttuuriperinnöstämme (Suomen museoliitto, 2015.) Perinteisimmät yhteiskunnalliset tehtävät museoilla ovat kulttuuriperinnön säilyttäminen ja siihen sisältyvän tiedon välittäminen sukupolvelta toiselle (Suomen museoliitto, 2013).

Museoviraston julkaisemassa museoiden tarve- ja tavoitekartoituksessa museoiden toiminnan kulttuuriseksi ja sivistykselliseksi päämääräksi määriteltiin identiteettien rakentuminen ja vahvistuminen, kulttuuri- ja luonnonperinnön arvostuksen kasvu sekä kulttuurisen vuoropuhelun lisääntyminen ja aktiivinen kansalaisuus. Museoiden sosiaaliset vaikutukset liittyvät yhteiskunnan vakauteen, terveyteen, hyvinvointiin ja turvallisuuteen. Museo voi myös toiminnallaan vaikuttaa ympäristönsä sosiaalisen viihtyvyyden edistämiseen ja elämän laadun parantamiseen. Tehtyjen tutkimusten mukaan museokokemuksella on terveyttä ja hyvinvointia edistäviä vaikutuksia. Museot ovat siis

hyvin keskeinen osa hyvinvointipalveluja. (Karvonen, Teräs, Mattila & Kukko 2007, 17 & 20.)

4.1.1 Maakuntamuseot

Maassamme toimii 22 maakuntamuseota, joiden tehtävänä on ohjata, kehittää ja tukea museotoimintaa sekä kulttuuriperinnön ja kulttuuriympäristön hoitoa ja säilymistä omalla toiminta-alueellaan. Näiden tehtävien hoitoon maakuntamuseot saavat korotettua valtionosuutta. Alueensa kulttuuriperintöön liittyvissä kysymyksissä maakuntamuseot ovat asiantuntijoita ja yhteistyökumppaneita. Jokaisessa maakuntamuseossa työskentelee maakuntamuseotutkija, joka vastaa alueellisesta toiminnasta. Hänen tehtäviin kuuluu myös alueen paikallismuseoiden ja muiden toimijoiden ohjaaminen ja neuvominen kulttuuriperinnön tallentamisessa ja välittämisessä. (Museovirasto, 2015.)

Korotetun valtionosuuden saamisen edellytyksenä on, että museolla on suunnitelma alueellisen toiminnan painopisteistä ja tavoitteista. Näistä museot neuvottelevat määrävuosina Museoviraston kanssa. Vuosien 2014–2017 suunnitelmista neuvoteltiin syksyllä 2013. Maakuntamuseoiden suunnitelmat laadittiin neljän tehtäväkokonaisuuden mukaisesti, jotka ovat:

- Alueellisen museotoiminnan kehittäminen
- Kulttuuriympäristön säilyttämisen edistäminen
- Kulttuuriperintötiedon saavutettavuus, saatavuus ja välittäminen
- Alueellinen vaikuttaminen ja yhteistyö. (Museovirasto, 2015.)

K. H. Renlundin maakuntamuseon kauden 2014–2017 alueellisen toiminnan yksi kolmesta päätavoitteesta oli paikallismuseoiden näkyvyyden parantaminen. Näkyvyyden lisäämisen keinoiksi määriteltiin museoportaalien uudistaminen sekä sosiaalisen median aktiivinen hyödyntäminen. Toiseksi päätavoitteeksi määriteltiin kulttuuriympäristöä koskevan tiedon lisääminen ja dokumentoinnin edistäminen. Kolmantena kollektiivisen asiantuntijuuden edistämisen toimintamallin käyttöönoton maakunnassa. (Keski-Pohjanmaan maakuntamuseo, 2013.)

Näen Kettujutun vaikuttaneen K. H. Renlundin museon pedagogion näkyvyyden parantamiseen. Useat yhteydenottomme Kokkolan alueen alakouluihin ovat lisänneet alakoulujen työntekijöiden tietoisuutta pedagogiosta. Tämän lisäksi olemme toiminnallamme viestittäneet, ettei museon toiminta rajoitu ainoastaan näyttelyihin. Varsinkin draamaseikkailuun osallistuneet koululaisryhmät olivat tyytyväisiä saamastaan kokemuksesta, joten uskon heidän kiinnostuneen minkälaista toimintaa pedagogio tulevaisuudessa tarjoaa.

4.1.2 Taidemuseot

Esteettisten, yksilöllisten ja ainutlaatuisten taideteoksien kerääminen on yksi taidemuseon tyypillisistä tuntomerkeistä. Taidemuseon toiminta-ajatuksen kuuluu kuvataiteen ja siihen liittyvien ilmiöiden tallentaminen, tutkiminen, säilyttäminen ja näytteillä pitäminen. Tavoitteena on, että yleisö perehdytetään kuvataiteeseen ja taidekasvatukseen avulla saadaan lisättyä taiteen tuntemusta. (Suomen museoliitto, 2015.)

Sen lisäksi, että taidemuseot vaalivat ja esittelevät monipuolisesti kulttuuriperintöä, niiden työn oleellinen osa on myös tarjota opetusta ja kasvatusta. Lasten ja nuorten osallisuutta kulttuuriperinnöstä toteutetaan museoiden kautta työpajojen, teemapäivien ym. avulla. Näiden avulla lapset ja nuoret saavat mahdollisuuden tehdä itse havaintoja ja osallistua kulttuuriympäristön hoitoon. Tavoitteena on oman kulttuuriperinnön ja elinympäristön tunteminen ja arvostaminen, joka kehittää kulttuurisia taitoja tulevaisuutta varten ja samalla estää syrjäytymistä. Museot tekevät yhteistyötä päiväkotien, koulujen ja muiden alan toimijoiden kanssa museopedagogiikan sekä taide- ja kulttuuriympäristökasvatuksen ja niihin liittyvien oheistapahtumien ja oppimateriaalien kehittämisessä. (Opetusministeriö 2003, 19.)

4.2 Museopedagogiikka

Museopedagogiikka, eli museo-opetus on keino saada museo toimimaan elämyksellisenä oppimisympäristönä eri-ikäisille oppijoille (Espoon kaupunginmuseo, 2012). Tavoitteina museo-opetuksessa on herättää kiinnostusta ja harrastusta taidetta, perinnettä, historiaa sekä kotiseututyötä kohtaan. Museoiden pyrkimyksenä on, että työpajat jotka tukevat

museon näyttelytoimintaa kytkettäisiin osaksi koulujen opetusohjelmaa. (Suomen museoliitto, 2015.) Malkin (1999, 65) tekemässä tutkimuksessa osoittautui, että museopedagogiikan tärkeimpänä tehtävänä pidetään kiinnostuksen herättämistä kulttuuriperintöä tai museon erikoisalaa kohtaan. Toisena elämyksiä antavaa opetusta ja oppimista, ja kolmanneksi tärkeimpänä elinikäistä oppimista. Tutkimukseen osallistuneet perustelivat vastauksensa seuraavalla tavalla:

Kiinnostuksen herättämisestä kulttuuriperintöä tai museon erikoisalaa kohtaan:

- Museossa on saatava kävijä vakuuttuneeksi museon yhteiskunnallisesta merkityksestä. Tänä kertakäyttöaikakautena on tärkeää saada jo lapset ymmärtämään isien työn ja taitojen merkitys ja kulttuuriperinnön vaaliminen.
- Museossa on aina läsnä ennen ja nyt asetelma.

Elämyksiä antava opetus ja oppiminen:

- Elämykset auttavat muistamaan.
- Elämysten kautta herätetään mielenkiinto.
- Elämyksestä syntyy aito kiinnostus, joka on oppimisen perusedellytys.

Elinikäinen oppiminen:

- Elinikäinen oppiminen koskee paitsi asiakkaita, myös museon henkilökuntaa, jota asiakkaat myös opettavat.
- On otettava huomioon eri elämänvaiheessa olevat ihmiset. (Malkki 1999, 66.)

Perustana museopedagogiikalle ovat näyttelyt ja niihin liittyvät toiminnot ja museoesineet, niiden suhteet toisiinsa ja konteksti, johon esineet kuuluvat. Museopedagogisina välineinä käytetään videoita, työpajoja, kerhoja, näyttelyluentoja sekä erilaisia painotuotteita. Uusimpia menetelmiä opetukseen ovat draama ja roolipelit. Ennen museoissa korostettiin tietomäärää, mutta nykyään yhteiskunnan muutospaineen vuoksi museot tarjoavat enemmän elämyksiä ja mielenkiintoisia tapoja kertoa asioista. Museopedagogiikkaa ja museokäyntejä on viime vuosina kehitetty yleisöä aktivoivan näkökulman suuntaan. Se tarkoittaa sitä, että museot pyrkivät tarjoamaan erilaisia kokemuksellisia toimintoja, joiden avulla museotietoa ja näyttelyitä tehdään eläväksi. (Asikainen 2003, 7.)

Oppiminen on aktiivinen prosessi, jossa luodaan merkityksiä aistikokemusten pohjalta. Luonteenomaista merkitysten rakentumiselle on, että se tapahtuu mielessä. On annettava

mahdollisuus ajattelulle ja reflektoinnille, ei pelkästään puuhastelulle. Museossa oppiminen tapahtuu vuorovaikutuksessa näyttelymateriaalin kanssa. Jotta vuorovaikutus tapahtuu, on saatava katsella ja käsitellä museomateriaalia. (Asikainen 2003, 8.)

5 KETTUJUTTU KASVATTAJANA

Tässä luvussa astutaan Kettujutun pintaa syvemmälle, etsien merkityksiä ja yhteneväisyyksiä teoreettisen viitekehyksen ja omien kokemusteni väliltä. Minkälainen kasvattaja Kettujuttu on ollut, jossa kolme erilaista kasvatuksellista maailmaa (koulu, museo ja draama) ovat törmänneet? Lähdekirjallisuuden avulla etsin yhtymäkohtia, minkälaisesta osallistavan teatterin muodosta draamaseikkailussa on kyse. Kohdassa 5.2 palaan luvussa 3.3 avaamiini draamakasvatuksen käsitteisiin ja pohdin, millä tavalla draamassa oppimisen ideologia on näyttäytynyt draamaseikkailussa. Tuon myös esille teatteri-ilmaisun ohjaajan näkökulman Kettujuttu -draamaseikkailusta.

5.1 Draamaseikkailun muoto

Heikkinen (2005, 73—75) jakaa draamakasvatuksen genret kolmeen eri pää-genreen, jotka ovat osallistava, esittävä ja soveltava draama. Osallistavan draaman genressä (johon sijoitan Kettujutun, koska draamaseikkailu osallistaa yleisöä toimintaan) tehtävänä on tutkia jotain asiaa, teemaa tai ilmiötä draamallisen fiktion avulla. Heikkinen pitää prosessidraamaa osallistavan draaman päägenrenä.

Kun pohdin minkälainen draaman muoto draamaseikkailu on, päädyin sen eniten muistuttavan prosessidraamaa. Prosessidraamalla tarkoitetaan pohjatekstin avulla rakentuvaa opetusjaksoa, jossa jonkun asian tutkiminen draamallisesti on opetuksen päämääränä (Heikkinen 2005, 76). Pohjatekstin ajattelen olevan draamaseikkailun kontekstissa tarinan käsikirjoitus. Rainio (2009, 8) toteaa prosessidraaman kuuluvan tutkivan teatterin perheeseen. Hän määrittelee prosessidraaman keskeiset piirteet seuraavalla tavalla:

1. Dialogisuus rakentavana vuorovaikutuksena
2. Leikillisyyden ylläpitämä energiataso
3. Prosessin merkityksen korostaminen
4. Ryhmän kuuntelun ja valintojen moniäänisyys
5. Keskeneräisyyden hyväksyminen
6. Kollektiivisen kokemuksen ymmärtäminen
7. Eettiset periaatteet ja toiseuden kunnioittaminen

Prosessidraamassa dialogisuus on rakentavaa vuorovaikutusta, joka pitää sisällään leikillisyyden ja pelaamisen tuomaa turvaa, sekä seikkailun elementtejä. Kuten osallistavaan teatteriin kuuluu, niin myös prosessidraamassa työprosessi ja prosessiluonne ovat lopputulosta tärkeämpää. Vetäjän rooli on olla yhtä aikaa prosessidraaman ohjaaja, teemoja kyseenalaistava haastaja, ideoiden kehittäjä sekä toimintaprosessin tutkija ja todistaja. (Rainio 2009, 8—9.)

Draamaseikkailun piirteissä on paljon yhteneväisyyksiä prosessidraaman kanssa. Yksi suuri eroavaisuus näiden välillä kuitenkin on; pohjatekstin merkitys. Asikainen (2003, 82) sanoo prosessidraamassa liiallisen tukeutumisen pohjatekstiin tekevän työskentelystä selittävää, eikä tutkivaa. Draamaseikkailun kontekstissa pohjateksti on puolestaan merkittävässä asemassa. Tarinassa noudatetaan aristoteelista dramaturgiaa, joka tapahtuu ohjaajan johdatellessa tarinaa eteenpäin. Dialogisuus, leikillisuus, ryhmän kuuntelu ja prosessin merkitys saattavat tapahtua tiedostomattomassa tilassa, jolloin kokemus muuttuu jäsennetyksi tiedoksi, kun se sanallistetaan ja jaetaan ryhmän kesken. Mielestäni draamaseikkailun ei kuuluisi olla liian selittävää tai valmiiksi pureskeltua. Oppimisen kuuluisi tapahtua siten, että osallistujat saavat kokea ja oivaltaa itse uusia asioita itsestään ja ympäröivästä maailmasta ja elämästä.

5.2 Draamakasvatuksen näkökulma

Ventola (2005, 21) kertoo teatterikasvatuksessa vaikuttavan rinnakkain kaksi suuntausta. Toinen on teatteritaiteen ja sen ilmaisumuotoihin keskittyvä opetus, ja toinen draamakasvatus. Draamakasvatuksen lähtökohtana on kollektiivisen kokemuksen ja ymmärryksen lisääminen taiteesta, jossa suhde ympäröivään yhteisöön nähdään tärkeänä. Eettisen kasvatuksen perustana ovat painotus osallistujaryhmän ja paikallisen kulttuurin merkityksen välillä.

Ymmärtäväisyys-teeman pystyi löytämään Kettujutun tarinassa monen eri roolihahmon näkökulmasta. Viljami Ketun oli ymmärrettävä, ettei keneltäkään saa ottaa esineitä ilman lupaa, vaikka tarkoitus olisikin ainoastaan hyvä. Muilla metsän asukkailla oli asenteellisia ongelmia Viljamia kohtaan tämän villin luonteensa takia. Eläimet lopulta ymmärsivät, ettei

Viljami ole kenellekään tahallaan ilkeä. Osallistujat asetettiin draamaseikkailussa moraalisen kysymyksen äärelle: Haluavatko he auttaa Viljamia varastamaan (esityksessä puhuimme lainaamisesta ilman lupaa) muilta metsän asukkailta esineitä keksintöä varten. Osallistujille ei annettu oikeaa tai väärää tapaa toimia, vaan heitä haastettiin ajattelemaan ja päättämään miten haluavat itse toimia. (Pirttivaara, 2014.) Toivasen (2010, 16) mukaan rooleissa toimiminen ja samaistuminen ovat tärkeitä prosesseja ihmisenä olemisen ja ihmisyyteen kasvamisen kannalta. Draama on väline, joka tarjoaa mielikuvitusmaailmaa, jossa kaikki on mahdollista ja totta.

Kettujuttu on mahdollistanut potentiaalisen tilan, jossa kaksi erilaista näkökulmaa tai vaihtoehtoa ovat kohdanneet. Fiktiivisen todellisuuden ansiosta lapsilla on ollut mahdollisuus heittäytyä mukaan leikkiin, jossa ovat saaneet toimia päinvastoin miten olisivat toimineet todellisessa todellisuudessa. Päätös auttaa Viljamia varastamaan on saattanut askarruttaa, mutta koen leikillisyyden energian ohjanneen lasten tahtoa tutkimaan ja etsimään uusia puolia itsestään.

Kirjoitin aikaisemmin pojista jotka osallistuivat draamaseikkailuun, joiden opettajat varoittivat etukäteen meitä esiintyjä heidän vilkkaista luonteistaan. Ennen esitystä odotin kauhuissani mitä esitys tuo tullessaan. Kun draamaseikkailu alkoi ja pojat jäivät Viljamin seuraan, olin yllätynyt nähdessäni kuinka onnellisia he olivat Viljamin ristittyä heidät pikkuketuiksi. Pojat osallistuivat koko draamaseikkailun ajan suurella sydämellä ja tahdolla auttaen Viljamia kaikessa. Lopun tullen, kun Viljamin oli aika myöntää tekonsa muille metsän asukkaille, pojat menivät kummallisen hiljaisiksi. Viljami ei aluksi suostunut myöntämään tekosiaan, kunnes pojat omasta aloitteestaan alkoivat puhua Viljamille järkeä. Pojat ymmärsivät, että muut metsän asukkaat olisivat tulleet surullisiksi, elleivät he olisi löytäneet kadonneita esineitään. Pojat pyysivät myös itse anteeksi asukkailta, koska olivat auttaneet Viljamia pahanteossa. (Pirttivaara, 2014.)

Mielestäni poikien osallistuminen draamaseikkailussa konkretisoi hyvin draamassa oppimista. Aistimuksiin ja tunteisiin perustuva tiedostamaton tieto syntyi auttaessa Viljamia pahanteossa, koska tekoihin ryhdyttiin niin suurella innolla sen kummemmin tutkimatta tai analysoimatta. Draama mahdollisti tiedostetun tiedon, kun pojille annettiin

mahdollisuus analysoida ja pohtia yhdessä tekosiaan ja niiden seurauksia draamaseikkailun lopussa.

Anteeksipyyntöjen jälkeen Tytti Kettu puhutteli Viljamia ja pyysi pikkuketuilta neuvoja, miten Viljamin kannattaisi jatkossa toimia jos haluaa lainata jotakin (Pirttivaara, 2014). Tilanne oli toisin sanoen tapahtumien reflektointia, jossa pojat pohtivat vaihtoehtoisia ratkaisuja draamaseikkailun tapahtumille. Oppimisen arviointi tapahtui esteettisen kahdentumisen viitekehyksessä. Etäännyttäminen oli mielestäni oikea ratkaisu tapahtumien reflektoinnille, koska osallistujilla saattoi olla huono mieli siitä, että olivat auttaneet Viljamia pahanteossa. Ollessaan pikkukettuja, heidän todellinen minä ei ollut syytettynä teoista. Kuten olen jo maininnut, fiktiivinen todellisuus ja yhteinen leikki antavat luvan tuntea ja tutkia vapaasti maailmaa ja itseäsi.

Näytellessäni Viljami Kettua, koin suurta vastuuta draamakasvattajana ja ohjaajana. Ollessani ohjaajana ja ryhmäläisenä valtaa jokin negatiivinen tunne, tuntuu se vaikealta hyväksyä. Esimerkkinä Kettujutun Ragnar Rotta, jonka kuuluikin olla pelottava. Eräs osallistuja pelkäsi Ragnaria niin paljon, että hän rupesi melkein itkemään. Olisiko minun ohjaajana kuulunut lohduttaa ”ei Ragnar niin pelottava ole”, jolloin illuusio pelottavuudesta olisi saattanut kadota? (Pirttivaara, 2014.) Nytemmin ajattelen pelon, tai minkä tahansa muun tunteen olevan ainoastaan hyvä asia, jonka syntymistä ei tarvitse ohjaajana pelätä. Tunteiden syntymisen edellytyksenä on tietysti turvallinen ilmapiiri. Oman ajatusmaailmani mukaan tunteet ovat sellaisia, joihin ei tietoisesti pyritä, vaan jotka tulevat aavistamatta olemalla läsnä hetkessä. Toivanen (2009, 32) sanoo draaman ja draamaleikin kehittävän oppilaiden tunteiden ilmaisua, koska ne ovat osa draamassa toimimista. Draamakasvatuksella pyritään tutustuttamaan oppilaita heidän omiin kehollisiin toimintaedellytyksiin. Draaman ja draamaleikin avulla voidaan tukea heidän kehon hahmottamistaan ja kokonaisilmaisua.

5.3 Museo draaman ympäristönä

Asikainen (2003, 149–150) on tutkinut prosessidraaman kehittämistä museossa. Tekemänsä toimintatutkimuksen tavoitteena oli luoda draamapedagogisin keinoin

museokierros, joka saisi osallistujat kiinnostumaan uudella tavalla kulttuurihistoriasta. Asikaisen mukaan matka koulusta museoon on opiskelijoiden mielestä tie ojasta allikkoon. Ensimmäinen haaste museoväelle on, kuinka ravistella oppilaat näkemään museo uusin silmin. Tutkimuksen arvioinnissa käy ilmi, että prosessidraama on toimiva lähestymistapa museoon. Prosessidraaman kontekstissa museo koettiin kiinnostavaksi, koska näyttelyesineet nivoutuivat draamaan. Osallistujat pystyvät löytämään kytkentöjä näyttelytiedon ja oman kokemusmaailmansa välille.

Tiuraniemi (2006, 39) kirjoittaa, että draaman vahvuus museokäynnin muotona on se, että historia muuttuu inhimilliseksi ja eläväksi. Draaman avulla voidaan astua toisen ihmisen asemaan. Draama auttaa käsittelemään toisen ihmisen asemasta erilaisia sosiaalisia ja kulttuurisia tilanteita ja niiden konteksteja.

Draamaseikkailussa K. H. Renlundin pedagogion kouluhistoriallinen museonäyttely oli muunnettu kuvitteelliseksi metsän eläinten asuinpaikaksi. Emme tehneet minkäänlaisia muutoksia näyttelyyn, koskeneet näyttelyesineisiin tai tuoneet ylimääräisiä lavasteita museotilaan. Kaikki draamaseikkailun tapahtumat kunnioittivat museon sääntöjä ja omaisuutta. Draamaseikkailussa luodun yhteisen maailman ja mielikuvituksen tuloksena, pystyimme tekemään näyttelyn kohteille uudenlaisia merkityksiä. Esim. näyttelyn 70-luvun lastenhuonetta käytimme ketun kolona ja vanhaa suomalaista luokkatilaa Äksy Mäyrälän luokkahuoneena. Myös teatteritaiteen maisteri Ryti (2014, 115) toteaa teatterin tekemisen museoissa olevan innostavaa, koska miljö, rakennukset ja näyttelytilat antavat valmiin lavastuksen.

Mielestäni osallistujat ovat olleet koko draamaseikkailun ajan tiedostottomassa vuorovaikutuksessa museonäyttelyn kanssa. Ennen draamaseikkailuun saapumista opiskelijat ovat asennoituneet lähtemään museoon katsomaan esitystä. Luokanopettajat ovat muistutelleet opiskelijoita millä tavalla museossa kuuluu käyttäytyä, joka on mielestäni orientoinut opiskelijoita käyttäytymään, kuten museossa vierailun käytöstapoihin kuuluu. Nämä perinteiset käytöstavat ovat murtuneet, kun opiskelijoille on annettu kuvitteellinen rooli, jossa seikkailla museossa tiettyjen rajojen sisällä. Draamaseikkailun dramaturgiassa olimme ottaneet huomioon ajankäytön. Jättämällä väljää

tilaa ja aikaa eri kohtausten väliin, on osallistujilla ollut mahdollisuus tutkia ja katsella ympärilleen.

Malkin (1999, 66) tutkimuksessa osoittautui, että museopedagogiikan yksi tärkeimmistä tehtävistä on elämyksiä antava opetus ja oppiminen. Mielenkiinto herätetään elämysten kautta, ja elämykset auttavat muistamaan. Aito kiinnostus syntyy elämysten kautta, joka on oppimisen perusedellytys. Oman kokemukseni perusteella draamaseikkaluun osallistuneet opiskelijat olivat hyvin kiinnostuneita auttamaan Viljami Kettua. Vaikka draamaseikkailun tarina itsessään tarjoaa paljon mielenkiintoisia asioita, tuo museo siihen oman lisämausteensa. Museo tarjoaa kiinnostavan ympäristön draamalle, jota osallistujat voivat tutkia ja katsella läpi draamaseikkailun. Draama pystyy tekemään museosta elämyksellisen ja kokemuksellisen ympäristön, joka jää muistona osallistujien mieleen.

Ryti (2014, 111–112) puhuu draaman käyttämisestä museossa nimellä museoteatteri. Hänen mukaansa museoteatterin tarkoituksena on antaa yleisölle tietoa, joka museon vitriineissä tai seinillä ei ole kerrottu. Tieto voi olla yksityiskohtia, henkilöhistoriaa tai tarinoita, mutta täytyy muistaa, että fakta on aina faktaa. Tieto suodatetaan kulloisenkin näyttelyn kontekstissa olevan esiintyvän roolihahmon kautta. Perustavoitteena on, että museonäyttelyn kuva, aika tai kulttuuri ruumiillistetaan. Tilana on museo, näyttely on lähtökohta ja teatteri keino kerrontaan. Esitys voi joko kyseenalaistaa näyttelyssä esitetyjä asioita tai teemoja, tai olla niiden kanssa samalla puolella.

Näytellessäni Viljami Kettua, rapsuttelin itseäni korvan takaa ja pidin ”njäh njäh” -ääntä. Kun osallistujat pukeutuivat pikkukettujen rooleihin, alkoivat he välittömästi matkimaan Viljamin kaikkia eleitä ja äännähdyksiä. (Pirttivaara 2014.) Ryti (2014, 120) kertoo museoteatterissa fiktiivisen hahmon olevan ehdottomasti käyttökelpoisempi kuin todellisesti olemassa olevan henkilön. Fiktiivinen hahmo voi omia faktoja itselleen, kuten väittää tunteneensa jonkun tärkeän tai kuuluisan henkilön ja siksi tietää hänestä niin paljon. Aikatasoilla voi leikitellä. Muita mahdollisuuksia on esim. olla jonkin näyttelyssä olevan taidemaalauksen sisältä ulos hypännyt hahmo.

5.4 Teatteri-ilmaisun ohjaajan näkökulma

Vehkalahti (2006, 41) toteaa, että teatteri-ilmaisun yksi tärkeä tavoite on, että lapsilla on hauskaa. Uuden oppiminen ja oivaltaminen, luovuus ja avautuminen tapahtuvat paljon helpommin ja varmemmin vapaaehtoisesti kuin pakottaen. Sitoutuminen ja omistajuus tehtävään työhön voivat kääntää raskaan työn hauskaksi. Kun lähtökohdat teatteri-ilmaisun opetukseen ovat oppilaissa itsessään, voidaan saavuttaa iloinen, yhteisen työnteon luottamuksellinen ilmapiiri.

Myös minulle teatteri-ilmaisun ohjaajana on erittäin tärkeää, että ryhmätilanteissa kaikilla on hauskaa. Vehkalahti (2006, 44) kirjoittaa teatteri-ilmaisun ohjaajien työnteon motiiveista. Hänen mukaansa ohjaajien tulisi tietää, miksi haluaa tehdä työtä lasten ja nuorten kanssa. Perustelen oman työni motiivin sillä, että haluan omalla työpanoksellani tukea nuorten ja lasten kasvua osaksi yhteiskuntaa. Lasten ja nuorten syrjäytymisen ehkäisy on ollut useamman vuoden asia, jonka parissa haluaisin työskennellä. Omien henkilökohtaisten kokemusteni perusteella draamatyöskentely parantaa osallistujien itsetuntoa ja itseymmärrystä. Nämä kokemukset ovat sellaisia, joita haluaa mielellään jakaa muille, varsinkin niitä tarvitseville ihmisille.

Katsoessani Kettujuttua oman ammatillisuuteni näkökulmasta, näen Kettujutun olleen juuri sitä työtä, jota voisin kuvitella teatteri-ilmaisun ohjaajien tekevän. Draamaseikkailun vieminen museoon tuo museolle lisää näkyvyyttä toimialueellaan sekä samalla edistää alueen kulttuuritoimijoiden ja taiteilijoiden välistä yhteistyötä. Teatteri-ilmaisun ohjaajana erilaiset innovatiiviset hankkeet, yritykset ja yhteistyökokeilut, kulttuuri- ja taidetoiminnan kehittämishankkeet ja monet muut ovat hyvä väylä lähteä rakentamaan omaa työuraansa. Työkentällä valttikorttina toimii rohkeus uskaltaa tarttua asioihin ja niihin omistautuminen.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Draamaseikkailu Kettujuttu on ollut vaikutukseltaan laaja-alainen. Museossa tehtävä draama tarjoaa osallistujille elämyksellisen ja kokemuksellisen oppimisympäristön, joka jää osallistujien mieleen. Draama opettaa ja kasvattaa ihmisenä olemista, laajentaa elämäkatsomusta sekä mahdollistaa ympäröivän maailman tutkimisen. Museoympäristö kasvattaa osallistujien museotietoutta ja herättää kiinnostusta kulttuuriperintöä kohtaan. Mielestäni elämyksellinen ja kokemuksellinen museovierailu painuu osallistujien mieleen paremmin. Osallistujille tulee pienempi kynnyks lähteä museoon uudestaan, koska museo ei tunnu enää jollaisiksi ne usein mielletään.

Museon ja draaman välisestä yhteistyöstä hyötyvät muutkin kuin kohdeyleisö. Draaman avulla museot saavat lisää toimintaa museoihin näyttelyiden lisäksi. Kettujutun tapauksessa Kokkolan alueen alakoulut ovat saaneet tiedotteen pedagogiossa järjestettävästä draamaseikkailusta. Tiedote on lisännyt pedagogion näkyvyyttä alueella ja samalla herättänyt kiinnostusta, minkälaista toimintaa pedagogion tiloissa järjestetään tulevaisuudessa. Museo puolestaan tarjoaa draamalle ainutlaatuisen ja kiinnostavan ympäristön, joka on valmiiksi lavastettu. Draaman ja museon välinen yhteistyö myös edistää taiteilijoiden ja kulttuuritoimijoiden välistä yhteistyötä.

Nykypäivänä museoiden toimintaa ollaan viemässä yleisöä aktivoivaan näkökulmaan. Kokemuksellinen toiminta ja museonäyttelyn eloon herättäminen ovat museoiden tulevaisuutta. Koen, että tulevaisuudessa museot tulevat tarvitsemaan yhä enemmän osallistavan ja soveltavan teatterin metodeita osaksi näyttelytoimintaa. Uskallan väittää, että teatteri-ilmaisun ohjaajien ammattitaitoa tullaan tarvitsemaan museoissa. Teatteri-ilmaisun ohjaajat voivat esim. kouluttaa museoväkeä osallistavan ja soveltavan teatterin käyttämisestä, tai rahoituksen löydyttyä olla itse tekemässä museoteatteria. Jotta museot löytävät teatteri-ilmaisun ohjaajat, täytyy teatteri-ilmaisun ohjaajien olla oma-aloitteisia ja rohkeasti tarjota museolle ideoitaan.

Valtakunnallisesti museoteatteria esiintyy museoissa, varsinkin suuremmilla paikkakunnilla oikeiden rahoituskanavien ja yhteistyötahojen kohdatessa. Esim.

Tampereen kulttuurikasvatusyksikkö TAITE, joka on osa Tampereen kaupungin museopalveluja, tuottaa monipuolista kulttuurikasvatusta ja museopedagogiikkaa kaiken ikäisille ja kaikenlaisille ryhmille. TAITE-malliin kuuluu, että museokäynnistä tehdään kokemuksellinen vierailu. Draamaseikkailu Kettujuttu on ollut lapsille suunnattu, mutta museoteatteri ei siis ole ainoastaan lapsia varten. Museoteatteria suunniteltaessa otetaan huomioon, minkälaisille ryhmille draama on soveltuvaa ja mitkä ovat mahdollisia kohderyhmiä. Kokemuksellinen oppiminen on tapa oppia, joka ei katso osallistujan ikää.

Perinteisesti museoteatterissa tarina rakennettaisiin siten, että draaman hahmot ovat osa näyttelyn maailmaa. Draamaseikkailu Kettujutussa museonäyttelyn kohteilla oli kuitenkin kaksoismerkityksiä, kuten näyttelyn 70-luvun lastenhuone oli ketun kolo, ja vanha suomalainen opiskelutila Äksy Mäyrälän luokkahuone. Mielestäni perinteikkäässä museoteatterissa oppiminen ja vuorovaikutus museonäyttelyn kanssa tapahtuu tiedostetussa tilassa, kun taas draamaseikkailun kontekstissa tiedostomattomassa tilassa. Jotta vuorovaikutus museonäyttelyn kanssa tapahtuu draamaseikkailussa, on edellytyksenä, että näyttelykohteita käytetään lavasteina. Dramaturgiassa on otettava huomioon ajankäyttö. Kohtausten ja tapahtumien välillä pidetään taukoja, joiden aikana on mahdollista tutkia ympärillä olevaa näyttelyä.

Suhtautuminen Kettujuttuun on ollut positiivista museotyöntekijöiden, draamaan osallistuneiden ryhmien sekä oman työryhmän puolelta. Myös Kilpisen kanssa olemme olleet tyytyväisiä kokonaisuuteen. Draamaseikkailun sijoittaminen museoon on ollut opettavainen kokeilu, joka on yhdistänyt kolme eri kasvatuksellista maailmaa. Toivon, että draama tulee löytämään tulevaisuudessa oman pysyvän paikkansa museoissa.

LÄHTEET

Anderson, W. 2009. Fantastic Mr. Fox. Yhdysvallat: 20th Century Fox.

Asikainen, S. 2003. Prosessidraaman kehittäminen museossa. Joensuu: Joensuun yliopistopaino.

Heikkinen, H. 2005. Draamakasvatus — opetusta, taidetta, tutkimista! Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Korhonen, P. 2014. Soveltavasta teatterista ja teatterilähtöisistä menetelmistä — mitä tänään ajattelen. Teoksessa Korhonen, P. (toim.) & Airaksinen, R. (toim.) Hyvä hankaus 2.0. Tallinna: Raamatutrükikoda.

Koskenniemi, P. 2007. Osallistava teatteri. Devising ja muita merkillisyyksiä. Jyväskylä: PS-kustannus.

Rainio, E. 2009. Prosessidraama ja tutkiva teatterityö. Vantaa: Sivistysliitto kansalaisfoorumi.

Ryti, H. 2014. Museo — muusien koti. Teoksessa Korhonen, P. (toim.) & Airaksinen, R. (toim.) Hyvä hankaus 2.0. Tallinna: Raamatutrükikoda.

Tiuraniemi, P. 2006. Miksi draamaa oppilaan museokäyntiin? Teoksessa Kaartinen, V. & Sura, S. (toim.) Draama ja kasvatus. Opas koulun draamatyöskentelyyn. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy.

Toivanen, T. 2009. Draamakasvatuksen mahdollisuudet varhaiskasvatuksessa. Teoksessa Ruokonen, I., Rusanen S. & Välimäki A.-L. (toim.) Taidekasvatus varhaiskasvatuksessa. Helsinki: Yliopistopaino Oy.

Toivanen, T. 2010. Kasvuun! Draamakasvatusta 1–8-vuotiaille. Helsinki: WSOYpro Oy.

Vehkalahti, R. 2006. Leikkivä teatteri. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Ventola, M.-R. & Renlund, M. (toim.) 2005. Draamaa ja teatteria yhteisöissä. Devising-teatteri. Helsinki: Yliopistopaino Oy.

Sähköiset julkaisut

Espoon kaupunginmuseo. 2012. Mitä on museopedagogiikka? Www-dokumentti. Saatavissa: http://www.espoonkaupunginmuseo.fi/fi-FI/Museotyto/Museopedagogiikka/Mita_on_museopedagogiikka. Luettu: 1.3.2015.

Jyväskylän yliopisto. 2015. Fenomenologinen analyysi. Www-dokumentti. Saatavissa: <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/fenomenologinen-analyysi>. Luettu: 28.4.2015.

Karvonen, M., Teräs U., Mattila M. & Kukko, E. 2007. Museot vaikuttajina — Tarve- ja tavoitekartoitus. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.nba.fi/fi/File/532/museot-vaikuttajina.pdf>. Luettu: 15.4.2015.

Keski-Pohjanmaan maakuntamuseo. 2013. Suunnitelmamatriisi 2014–2017. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.nba.fi/fi/File/2263/khrenlundin-museon-suunnitelma.pdf>. Luettu: 15.4.2015.

Malkki, S. 1999. Kulttuurihistoriallisten ja erikoismuseoiden museopedagoginen tarjonta. Jyväskylän yliopiston tiedekasvatuksen laitos, tiedekasvatuksen pro gradu -tutkielma. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-1999814159>. Luettu 1.3.2015.

Museovirasto. 2015. Maakuntamuseoiden alueellinen työ. Www-dokumentti. Saatavissa: http://www.nba.fi/fi/museoalan_kehittaminen/tietoa_suomen_museoista/maakuntamuseot/alueelliset_neuvottelut. Luettu: 15.4.2015.

Museovirasto. 2015. Maakuntamuseot. Www-dokumentti. Saatavissa: http://www.nba.fi/fi/museoalan_kehittaminen/tietoa_suomen_museoista/maakuntamuseot. Luettu: 15.4.2015.

Opetusministeriö. 2003. Lasten kulttuuripoliittinen ohjelma. Opetusministeriön julkaisuja 2003:29. Www-dokumentti. Saatavissa: http://www.minedu.fi/OPM/Julkaisut/2003/liitteet/opm_114_opm29.pdf. Luettu: 1.3.2015.

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. KvaliMOTV — Tapaustutkimus. Www-dokumentti. Saatavissa: http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L5_5.html. Luettu: 28.4.2015.

Otavan Opisto. 2015. Fenomenologinen reduktio. Www-dokumentti. Saatavissa: http://opinnot.internetix.fi/fi/materiaalit/fi/fi3/1_todellisuus/17_fenomenologinen_reduktio?C:D=gjgF.exMk&m:selres=gjgF.exMk. Luettu: 28.4.2015.

Suomen museoliitto. 2013. Lausunto kulttuurialan rahoitukseen liittyvistä laeista. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.museoliitto.fi/lausunnot.php?aid=11288>. Luettu: 1.3.2015.

Suomen museoliitto. 2015. Mikä on museo? Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.museot.fi/museo>. Luettu: 1.3.2015.

Suomen museoliitto. 2015. Etusivu. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.museoliitto.fi>. Luettu: 1.3.2015.

Teatterimuseo. 2015. Devising-menetelmäopas Labra. Mitä on Devising? Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.teatterimuseo.fi/labra/devising.html>. Luettu: 5.4.2015.

Teatterimuseo. 2015. Devising-menetelmäopas Labra. Ryhmäytyminen. Draamasopimus. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.teatterimuseo.fi/labra/draamasopimus.html>. Luettu: 5.4.2015.

YLÖS-hanke. 2010. Soveltava teatteri. Tutkivan teatterityön keskus. Tampereen yliopisto.
Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.yleisotyo.fi/index.php?page=soveltava-teatteri>.
Luettu: 28.2.2015.

Julkaisemattomat lähteet

Pirttivaara, M. 2014. Työpäiväkirja.

Draamaseikkailu

Hei Monica!

Olimme aikaisemmin syksyllä yhteydessä teihin koskien opinnäytetyötämme, jonka käytännön osuutena suunnittelemme ja toteutamme draamaseikkailun. Keskustelimme että mahdollinen tila, jossa draamaseikkailu järjestetään olisi K H Renlundin museon pedagogio. Esitykset sijoittuisivat joulukuun ensimmäiselle viikolle museon aukioloaikojen puitteissa (ti-su klo. 11-16, olihan se näin?).

Lupasimme lähettää sinulle viestin, mitä tarkalleen ottaen olemme suunnitelleet:

Aiomme luoda museoon satupolun, jota osallistujamme (1-2.-luokkalaiset) kiertävät. Satupolun varrella he kohtaavat erilaisia metsän eläimiä ja pääsevät näin osaksi satua/esitystä. Esityksen kesto on noin 1 h. Esitys kertoo vintiömäisestä ketusta, joka aiheuttaa päänvaivaa muille metsän asukkaille. Se perustuu löyhästi Roald Dahlin Kekseliäs Kettu -kirjaan.

Toteutamme satupolun kunnioittaen museossa parhaillaan olevaa näyttelyä ja mahdollisia asiakkaita. Emme ole rakentamassa museon sisään mitään mahtipontista, vaan käytämme hyväksemme museon itsessään tarjoamia mahdollisuuksia.

Olemme alustavasti tiedustelleet Kokkolan alueen alakouluista kiinnostusta osallistua draamaseikkailuumme, joten tarkemmat "esitysajat" räätälöidään heille sopiviksi. Kaikki esitykset sijoittuvat kuitenkin joulukuun ensimmäiselle viikolle.

Haluaisimme tulla lähipäivinä tutustumaan museoon, se varmaan onnistuu? Tuleeko sinulle mieleen jotain kysyttävää tai huomioitavaa?

Palataan asiaan!

Tervetuloa draamaseikkailuun!

Hei!

Olemme kaksi neljännen vuoden Centria AMK:n esittävän taiteen opiskelijaa. Suunnittelemme ja toteutamme osana opinnäytetyötämme lapsille (1-2.-luokkalaisille) suunnatun draamaseikkailun K H Renlundin museolla. Draamaseikkailussa lapset pääsevät kiertämään seikkailupolun, jonka varrella erilaiset metsän eläimet esiintyvät ja johdattavat heitä etenemään polulla. Draamaseikkailu kertoo vintiömäisestä ketusta, joka aiheuttaa päänvaivaa muille metsän asukkaille. Esityksen pääteemana on ymmärtävyisyys toisia kohtaan.

Etsimme osallistujia draamaseikkailuumme Kokkolan alueen 1-2.-luokkalaisista. Olisiko teidän luokallanne mahdollisuutta osallistua draamaseikkailuumme? Esitykset ovat joulukuun ensimmäisellä viikolla K H Renlundin museossa, museon aukioloaikojen mukaisesti (ti-su klo. 11-16). Esitysjat ovat sovittavissa luokan aikataulujen mukaan.

Esityksen kesto on noin 1h. Koska kyseessä on opiskelijatyö, esitykset ovat maksuttomia.

Lisätietoja esityksestä ja ilmoittautumiset joko sähköpostitse tai soittamalla. Ilmoittautuneiden luokkien kanssa sovitaan tarkemmin yksityiskohdista ja aikatauluista.

Terveisin

esittävän taiteen 4. vuosikurssin opiskelijat

Draamaseikkailu

Roolit:

Vintiömäinen kettu - Miika

Mäyrä, opettaja - Kimmo

Pupu, kaveri - Jerry

Rotta - Allu

Majava, remppamies - Teemu

Tyttökettu - Laura

“Mäyrä on oikeassa. En olisi saanut valehdella ja varastaa kanoja. Haluan että minua pidetään mahtavimpana, kekseliäänä kettuna. Jos kaikki eivät ajattele niin, en tunne itseäni arvokkaaksi. Ketut leikittelevät mielellään vaaran kanssa ja jahtaavat saalista. Olen hyvä siinä. Pohjimmiltani olen vain villieläin.”

Majava ulkona lapsia vastassa. Kertoo, että häneltä on varastettu jotain. Kettu on pöllinyt Majavalta jotain, koska tarvitsee kolme esinettä keksintöönsä. Lapset tulevat paikalle. Kettu ja Tyttökettu ovat lapsia vastassa. Tulee draamasopimusta ja kaikkea sellasta pakollista. Tyttökettu lähtee ja Kettu paljastaa lapsille saaliinsa. Kettu ottaa lapset mukaan ja lapset saavat auttaa varastetun tavaran piilottamisessa. Kettu on innoissaan tempauksestaan ja päättää tehdä uuden jäynän, Mäyrälle. Jäynään houkutellaan mukaan Ketun paras ystävä, Jänis. Jänis suostuu mukaan jos Kettu ja lapset tekevät hänelle palveluksen X. Kesken jäynän paikalle saapuu Mäyrä, jolta Ketun, lasten ja Jäniksen täytyy päästä piiloon tms. Lapset osallistuvat Mäyrän oppitunnille, jotta Kettu voi sillä välin “lainata” tarvittavan esineen Mäyrältä. Mäyrä valittaa Jänikselle ja lapsille Ketusta. Oppitunti loppuu ja Jänis johdattaa lapset eteenpäin. Kettu liittyy taas seuraan. Kettu, Jänis ja lapset lähtevät pelottavan Rotan luokse hakemaan kolmatta esinettä. Rotta nukkuu ja Kettu, Jänis ja lapset pöllivät esineen salaa. (Peilileikki + tekosyyt). Kaikki esineet on nyt saatu. Kettu vie joukkonsa kotiinsa. Rakentavat keksinnön esineistä. Kun keksintö on valmis, Tyttökettu ja Majava saapuvat yllättäen paikalle. Majava huomaa keksinnössä häneltä varastetun esineen. Kettu valehtelee. Mäyrä tulee paikalle ja huomaa esineensä. Kettu valehtelee. Rotta tulee ja huomaa keksinnössä esineensä. Kettu valehtelee. Jänis pyytää lapsia puhumaan Ketulle järkeä. Kettu tunnustaa. Tyttökettu puhuttelee Kettua. Keksivät yhdessä tapoja miten Kettu olisi voinut toimia toisin.

“älä kerro samaa valhetta kahdesti :D”

Aikataulu:

ma: vapaa

ti: 16:30-18:30 treenit (talonpojankatu tai reaktio)

ke: 14-16 treenit (kimmo pois) (museolle käymään?)

to: 14-17 treenit (museolle käymään?)

pe: vapaa

la: vapaa

su: 13-18 treenit (museolla)

ma: 13-16 (museo kiinni)

ti: kenraali klo 9! + esitys? (varaus klo 9-15) (museolla!)

ke: vapaa

to: esitys klo 12-13

pe: esitys klo 12-13?

Työtapoja:

- Peilit
- Piirustukset (muista ja itsestä)
- Roolivaatteet
- Valokuvat ja videot
- Fysiikka
- Eläimestä ihmiseksi
- Hengitys
- Elementit

Miten visuaalisuus auttaa hahmon rakentamisessa?

Kettujuttu

(versio 1)

(Lapset saapuvat museon pihaan)

Majava: Hei vaan! Minä olen X Majava. Keitäs te olette? Olette ilmeisesti tulossa Kettuseikkailuun? Anteeksi, minä olen hieman omissa ajatuksissani, koska hukkasin X:ni enkä millään keksi minne olisin voinut laittaa sen. Kumpu kukaan ei vaan olisi ryöstänyt sitä...No mutta kuitenkin! Käykää ihmeessä peremmälle, tuosta ovesta sisään. (ohjaa lapset museoon ja jatkaa sitten X:n etsimistä)
Viekö Majava lapset takinaulakolle ja takaisin?

(Lapset ovat museossa sisällä. Kettupariskunta on vastassa)

Tyttökettu: Tervetuloa! Kiva kun pääsitte paikalle. Minä olen X ja tässä on mieheni X. **Draamasopimus**. Minun täytyy valitettavasti lähteä auttamaan Majavaa erään asian kanssa, mutta mieheni näyttää teille sillä välin paikkoja. Nähdään myöhemmin!

Kettu: Noniin. Koska minä olen tämän metsän mahtavin ja kekselijäin kettu, aion nyt tehdä teistä minun seuraajiani ja ristiä teidät pikkuketuiksi. (jakaa ketunkorvat ja suorittaa pikkukettujen kanssa "ketturitualin").

Osaatteko pitää salaisuuden? Hyvä. Haluaisin nimittäin näyttää teille jotain. Olen tehnyt suuren keksinnön, jolla pystyn tekemään X:ää. Ongelmana vain on, että minulla ei ole keksintöön tarvittavia palasia. Onnistuin lainaamaan aamulla Majavalta jo yhden tarvittavan palasen, mutta vielä kaksi puuttuu. Pystyisittekö te auttamaan minua? Hieno! Eiköhän lähdetä etsimään puuttuvia palasia!

(Seikkailu alkaa, siirrytään seuraavaan huoneeseen, Jäniksen kotiin)

Kettu: Jänis! Oletko kotona? Nyt olisi tiedossa sellainen seikkailu, että töpöhäntäsikin tutisee. Katso minkälaisia pikkukettuja minulla on mukana. Minä ja reippaat apurini olemme lähdössä aarrejahtiin. Tuletko mukaan?

Jänis: ...hei apurit. Minä olen Jänis X, Ketun paras ystävä. Vai aarrejahti...tutiseva töpöhäntä...Taitaa olla hieman liian suuri seikkailu pienelle Jänikselle. Sitäpaitsi olin juuri tekemässä asiaa X.

Kettu: Älä ole jänishousu! Me autamme sinua. Eikö niin pikkuketut?

(Autetaan Jänistä yhdessä, jonka johdosta Jänis suostuu lähtemään mukaan "aarrejahtiin". Matka jatkuu luokkahuoneeseen, Mäyrän luo.)

Kettu: Oijoi, Mäyrä-opettaja onkin näköjään juuri aloittamassa oppituntiaan. Näettekö tuolla pöydällä esineen X? Se olisi täydellinen pala keksintööni, katsokaa vaikka (näyttää keksinnön pohjapiirustusta)! Herra Mäyrä on tiukkakurinen opettaja, hän ei yhtään pidä siitä että hänen oppituntiaan häiritään...

Jänis: ...e-ehkä meidän olisi parempi tulla paikalle myöhemmin?

Kettu: Ei suinkaan! Minähän vain äkkiä hiippailen ketunkintuillani lainaamaan X:n pöydältä, sillä välin kun sinä Jänis ja te, urheat pikkuketut, harhautatte Mäyrää osallistumalla hänen oppitunnilleen. Mäyrä ei varmasti huomaa mitään jos te osaatte vastata hänen kysymyksiinsä tarpeeksi hyvin. Istukaa vain noille tuoleille ja käyttäytykää niinkuin olisitte koulussa.

(Oppitunti alkaa, Mäyrä kilisyttää kelloa tms.)

Mäyrä: Jahas, meillä onkin täällä näköjään uusia oppilaita. Hienoa. Minä olen X Mäyrä, teidän opettajanne. Minä kun en tiedä teidän nimiänne niin tehdään niin, että kun minä lasken kolmeen, kaikki huutavat oman nimensä. Valmista? Yksi, kaksi, kolme! (lapset huutavat nimensä). En aivan kuullut kaikkia. Kokeillaan uudestaan. Yksi, kaksi, kolme! (lapset huutavat taas nimensä). Loistavaa. Nyt kun tunnemme toisemme, voimme aloittaa oppitunnin. (Mäyrä esittää **tokaluokkalaisille sopivia kysymyksiä**, jonka aikana Kettu hiippailee hakemaan esinettä X. Aina kun lapset vastaavat oikein, Mäyrä ilostuu niin paljon, ettei huomaa yhtään mitä ympärillä tapahtuu).

Mäyrä: Tehän olette erittäin esimerkillisiä pieniä kettuja. Aivan toista luokkaa kuin se yksi ketun vintiö, joka normaalisti häiriköi oppituntejani tekemällä typeriä kepposiaan. Jänis! Tiedätkö muuten missä kettuystäväsi mahtaa olla kun häntä ei näy tunnilla?

Jänis: Tuossahan hän...tai siis. Taitaa olla sairaana. E-en tiedä yhtään. Ei hän ainakaan täällä ole! Ei ole ei...

Mäyrä: Vai niin. No mutta, näyttääkin siltä että on välitunnin aika. Oppitunti on päättynyt. Kiitos kun olitte niin reippaasti mukana.

Jänis: Kiitos. Näkemiin opettaja! Pikkuketut, jatketaan matkaa!

(Jänis johdattaa lapset seuraavaan huoneeseen, jossa Kettu on odottamassa)

Kettu: Kiitos paljon neuvokkaat pikkuketut! Sehän meni hienosti. Katsokaa mitä minä sain lainattua. (Näyttää lapsille esinettä X. Esinettä verrataan keksinnön pohjapiirroksen). Nyt vielä yksi esine ja kaikki keksintöön tarvittavat palaset ovat kasassa.

Jänis: Ke-kettu. Kuule...en haluaisi häiritä mutta...Eikös tuolla asu se...se...se...Rrrr-ro-ro-rotta?! Mennään pois, Kettu.

Kettu: Kappas vaan! Niinpä asuukin! Ja hyvä niin. Juuri häneltä minä tarvitsisin sen viimeisen palan lainaan. Arvoisat pikkuketut, nyt meidän täytyy olla todella varovaisia. Älkää kuitenkaan huolestuko. Rotta nukkuu yleensä tähän aikaan päivästä, joten jos hiivimme oikein hiljaa, varpaillamme tassutellen hänen koloonsa, niin hän tuskin edes huomaa meitä.

Jänis: Mutta..mutta...

Kettu: Shh! Mennään!

(Siirtyvät hiippaillen rotankoloon, jossa Rotta on nukkumassa)

Kettu: Arvasin oikein. Katsokaa, Rotta nukkuu. Näettekö jossain tämän näköisen esineen? (Näyttää keksinnön pohjapiirrosta).

(Lapset huomaavat, toivottavasti, että esine on aivan Rotan vieressä).

Kettu: Rotat ovat hyvin herkkäunisia, joten nyt meidän on yritettävä varovasti napata esine Rotan vierestä. Kohta kun annan merkin, voimme hiipiä hitaasti kohti esinettä. Jos Rotta liikahdaa tai herää, täytyy meidän jähmettyä salamannopeasti patsaiksi. Täällä on onneksi niin hämärää ettei Rotta välttämättä huomaa meitä jos olemme aivan

paikoillamme. Rohkeat pikkuketut, oletteko valmiina? Sitten mennään!
(Näyttää esimerkkiä) Tällä tavalla, aivan hiljaa...shh...

(Peilileikki. Välillä Rotta liikaa tai avaa silmänsä. Lopulta esine saadaan napattua.)

Kettu: Hyvä! Esine on nyt meidän!

Jänis: Hurraa! Me teimme sen! Rotta ei huomannut! (ilakointia)

Rotta: (herää Jäniksen hurraa -huutojen aikana). Kuka uskaltaa häiritä minun uniani? Mitä ihmeen väkeä te olette ja mitä te teette minun kolossani?

Kettu: (kuiskaa lapsille) Neuvokkaat pikkuketut. Ei sanota mitään esineestä tai Rotta voi hermostua. Keksitään äkkiä joku selitys miksi me olemme täällä. Mikä olisi hyvä selitys? Hyvä idea! Kerro tuo Rotalle.

(Selityksiä, selityksiä. Samalla salakuljetetaan esinettä selkien takana.)

Rotta: Vai niin. No hyvä on sitten. Mutta nyt saatte kyllä laputtaa matkoihinne minua häiritsemästä. Alkakaakin painua!

Jänis: Mielellämme! (pinkoo karkuun)

(Lapset ja Kettu jatkavat matkaa)

Jänis: Hurraa, me selvisimme!

Kettu: Tottakai me selvisimme. Kiitos teidän, nokkelat pikkuketut. Katsokaa! Nyt meillä on kaikki kolme keksintöön tarvittavaa esinettä hallussamme. Mahtavaa! (Heittää high fivet lasten kanssa). Eiköhän mennä minun kotikolooni rakentamaan keksintö valmiiksi.

(Ketun pesässä)

Kettu: Nyt minä tarvitsisin jälleen teidän apuunne. Miten tämän kuvassa olevan keksinnön saisi rakennettua? Osaatteko neuvoa minua ja Jänistä kokoamaan nämä palaset?

(Rakentavat keksinnön)

Jänis: Vau! Tästähän tuli ihan oikea X. Kyllä te olette totisesti kekseliäitä kettuja kaikki.

Kettu: Tottakai.

(Tyttökettu saapuu kotikoloon, Majava seuranaan)

Tyttökettu: (Majavalle) Älä ole huolissasi Majava, kyllä me vielä löydämme X:n. Jatketaan etsintöjä huomenna kun olemme hieman levänneet. (Huomaa lapset, Ketun ja Jäniksen). Ai hei. Te olettekin vielä täällä, mukavaa. Kuinka päivänne on sujunut?

(Lapset saavat vastata)

Majava: Hetkinen! Tuo tuossa näyttää aivan minun X:itäni! (Osoittaa yhtä osaa keksinnöstä).

Kettu: Ai tuoko? Ehei suinkaan...Minä ostin sen kaupasta tänään. Juu. Nallen putiikissa oli noita roppakaupalla.

Majava: (Huokaisee) Vai niin...Minä kuin luulin että se oli se minun kadonnut X:ni. Anteeksi.

Kettu: Sattuuhan niitä erehdyksiä.

(Mäyrä ilmestyy paikalle)

Mäyrä: Kettu! Tyttökettu! Kamaluuksia on tapahtunut! Minulta on varastettu X. Se on sellainen X ja siinä on X ja...Heeetkinen. Sehän on tuossa! (Osoittaa yhtä osaa keksinnöstä).

Kettu: Mitä? Tuoko? Ehei, nyt olet varmaan erehtynyt. Minä lainasin tuon yhdeltä toiselta opettaja-Mäyrältä. Et varmaan tunne häntä...

Jänis: Kettu..Eikös hän ole juuri se sama Mäyrä joka...

Kettu: Shh. Oletkos aivan vipsahtanut, ei tietenkään ole...

Mäyrä: Voi harmi. Olin jo aivan varma, että olet taas tehnyt kolttosiasi. Anna anteeksi. Ehkä X on vain hukkunut.

(Rotta saapuu paikalle)

Rotta: Kuka kehtaa viedä minun X:ni!! Nukuin kaikessa rauhassa päiväuniani ja kun heräsin, oli X poissa. Viimeiset henkilöt, jotka vierailivat kolossani ennen tätä, olitte te! Noniin! Missä on minun X:ni?

Kettu: Ei se meillä ole. X oli kyllä paikallaan kun lähdimme pois. Joku muu on varmasti ottanut sen sillä välin kun nukuit...

Jänis: Mutta Kettu...

Kettu: Shh...

Jänis: Kettu...

(Kettu ei huomioi Jänistä vaan jatkaa valehteluaan)

Jänis: Pikkuketut. Teidän on autettava minua puhumaan järkeä Ketulle. Valehteleminen on väärin. Kettu ei saisi valehdella Majavalle, Mäyrälle ja Rotalle vaan hänen olisi tunnustettava reilusti, että me lainasimme heidän tavaroitaan.

(Lapset ja Jänis ylipuhuvat Ketun tunnustamaan.)

Kettu: Hyvä on. Jänis ja pikkuketut ovat oikeassa. En olisi saanut valehdella ja varastaa toisten tavaroita. Mutta kun haluan että minua pidetään mahtavimpana, kekseliäänä kettuna. Keksintöni avulla saan näytettyä sen kaikille. Olen pahoillani, että huijasin teitä.

Tyttökettu: Voi Kettu. Olisi pitänyt arvata, että olet taas sotkeutunut hankaluuksiin. Ja nyt olet opettanut nämä pikkuketutkin tavoillesi. Ketut leikittelevät luonnostaan mielellään vaaran kanssa ja jahtaavat saalista. Olet hyvä siinä. Mutta sinun pitäisi oppia kysymään lupa temppuihisi. Vai mitä pikkuketut? Pitäisikö meidän opettaa Ketulle kuinka hänen kannattaisi jatkossa toimia jos hän haluaa vielä lainata jotain?

(Lapset ja Tyttökettu näyttävät esimerkkiä Ketulle.)

Mitä keksinnölle tapahtuu??

Jänis: No mutta. Eikös tämä kääntynyt loppujen lopuksi ihan hyväksi koko homma?

Tyttökettu: Totta. Kettu sai tehtyä kettumaisen ryöstöretken ja rakennettua keksintönsä. Majava, Mäyrä ja Rotta saivat tavaransa takaisin. Ja minä sain kaupanpäälle kotiini kylään joukon metsän mukavimpia asukkeja. Entä te, pikkuketut? Taisitte ainakin oppia kettujen tavoille? Oliko teillä hauskaa? Ainakin te opettitte meille, erityisesti vintiölle Ketulle, paljon.