

MUISTATKO VIELÄ SEN PÄIVÄN

-Larp muistelutyön menetelmänä-

Kerttu Lehto

SISÄLTÖ

ALUKSI	4
MUISTELUTYÖ	6
LARP	8
VALMISTELUT	10
muiston etsiminen	12
verkosto	15
työsuunnitelman tekeminen	18
TOTEUTUS	22
markkinointi	24
hahmot	27
pelipaikka, lavastus ja rekvisiitta	30
puvut	33
toiminta	35
itse tapahtuma	38
jälkityöt	40
LOPUKSI	42
LÄHTEET	44

ALUKSI

Lokakuussa 2018 Kotikunnaksen palvelutalossa palattiin ajassa taaksepäin ja järjestettiin vuoden 1958 tanssit. Liveorkesteri soitti tuttuja kappaleita, kellohameet heiluivat ja kengät luistivat lattialle sirotelluilla perunajauhoilla. Väliajalla buffetissa myytiin limpparia lasipulloista ja miehet kävivät salaa hakemassa rohkaisua pensaasta. Pynttäydyttiin, koristeltiin, naurettiin, itkettiin ja muistettiin yksityiskohtia, jotka olivat jo jääneet unholaan.

Tansseja edelsi koko syksyn mittainen tiivis työskentely ja ennakkoluuloton sukeltaminen larpin maailmaan. Tanssit olivat Muistatko vielä sen päivän- pilottihankkeen kohokohta. Kansan Sivistysrahaston ja Eläkkeensaajien Keskusliitto EKL ry:n rahoittama Muistatko vielä sen päivän on ensimmäinen kerta, kun larppia on sovellettu menetelmäksi muistelutyöhön. Nyt käsissäsi on sen pohjalta kehitetty menetelmäopas, jolla vastaavanlaisia projekteja voidaan järjestää ympäri Suomea.

Suosittelen tätä opasta henkilöille, jotka ovat kiinnostuneet taide- ja/tai pelilähtöisistä menetelmistä, ovat kokeneita fasilitaattoreita tai tuntevat larpin menetelmällistä käyttöä ennestään. Olen kuitenkin opasta kirjoittaessani pyrkinyt rakenteelliseen selkeyteen niin, että esimerkiksi innostuneen työryhmän on mahdollista käyttää tätä opasta. Suosittelen tutustumaan oppaan sisältöön ja pohtimaan, onko tämä teille sopiva projekti.

Muistatko vielä sen päivän- opas koostuu kolmesta osasta: Alun lyhyestä teoriaosiesta, sekä valmistelu- ja menetelmäosioista. Valmistelu- ja menetelmäosioiden luvut on rakennettu niin, että niitä voi käyttää pohjana Muistatko vielä sen päivän- valmistelutapaamisille. Voitte järjestää aina yhden (muisteluluvun tapauksessa kaksi) tapaamisen kutakin lukua kohti, edeten tämän oppaan mukaisessa järjestyksessä.

Ensimmäisen Muistatko vielä sen päivän- toteutuksen lopputulos oli uskomaton: se lennätti meidät menneisyyteen, sykähdytti ja liikutti. Toivon, että teidän matkanne muistoihin on yhtä oivallinen kuin meidän. Muistakaa vain antaa muistoille tilaa ja ennen kaikkea pitää hauskaa!

Parhain terveisin,
Kerttu Lehto

MUISTELUTYÖ

Muistinko ottaa kotiavaimet? Mitä kaupasta piti ostaa? Mihin aikaan tapaaminen oli? Kaikki me muistelemme asioita päivittäin. Muistelu rytmittää päiväämme, ja asiat jotka muistamme, kuten oma nimi tai osoite muodostavat ison osan identiteettiämme. *Muistamme*, keitä olemme.

Kun ihminen muistisairauden seurauksena alkaa unohtaa yksityiskohtia elämästään, alkaa hän kaivata mennyttä aikaa, jolloin asiat olivat selkeämpiä. Kun lyhytkestoinen muisti hämärtyy, vanhat asiat saattavat jopa tuntua elävämmiltä kuin tämä päivä. Usein tähän sekoittuu voimakas kaipuu läheisiä ihmisiä kohtaan, ja jopa pelko itsemääräämisoikeuden katoamisesta (Hakonen 2003, 130-131). Vielä ahdistavamman tilanteesta tekee, jos muistisairauden takia ei muista tuttujen ihmisten nimiä tai mitä tänään piti tapahtua.

Muistelu voi auttaa, mutta yksin pohdiskellen, ilman muita ihmisiä tai konkreettisia apukeinoja muistojen ja eletyn elämän sanoittaminen on vaikeaa. (Suomi 2003, 127.) Tällöin esimerkiksi esineet, valokuvat, päiväkirjat, kortit auttavat. Tutut esineet tuovat rauhaa ja tunteen siitä, että kaikki on niin kuin pitääkin.

Ohjatussa tilanteessa ja fasilitoituna tapahtuvaa muistelua kutsutaan muistelutyöksi. Muistelun tukemiseen käytetään usein luovia menetelmiä (Hohenthal-Antin 2006, 101), tai esimerkiksi esineitä tai musiikkia. Kukin osallistuja saa tilaa kertoa kertomuksia, ja usein muistelutilanteissa löytyy myös jaettuja muistoja, kuten lapsuuden joulut, ripiltä pääsy tai tanssit, jolloin muistot tukevat ja täydentävät toisiaan.

Muistojen kertominen jäsentää paikkaamme maailmassa (Hyvärinen & Löyttyniemi 2005, 189-190). Kun muistisairas ihminen muistaa jonkin esineen, kuvan tai muun apuvälineen avulla tarinan ja pystyy jollain tavalla ilmaisemaan sen, hän kertoo samalla, kuka on ja mihin hän kuuluu maailmassa. Sen lisäksi, että muistelu antaa voimavaroja ja raivaa tilaa yksilölliselle kokemukselle, antaa se myös kertojalle tunteen siitä, että häntä kuullaan, hänet nähdään ja häntä arvostetaan (Hakonen 2003, 130).

Muistatko vielä sen päivän vie muistelutyön pidemmälle kuin ennen. Muistoja ei vain kerrota, vaan larp menetelmänä vie muistelijat ja muut osallistujat hetkeksi muistoihin. Muistatko vielä sen päivän tähtää tapahtumaan, jossa kaikki tukee muistamista: ympäröivät esineet, ruokien maut ja tuoksut, musiikin rytmit, kehon liike ja ympärillä olevat ihmiset. Moniaistillinen elämys auttaa muistamaan jo unohdettuja muistoja, saa ihmiset jälleen tanssimaan, kihertämään kuin 17-vuotiaat konsanaan ja ryhmytymään luomalla jälleen yhden uuden muiston.

LARP

Larp tarkoittaa toimintaa, joka sijoittuu näyttelemisen, pelaamisen, leikkimisen, ja vakavan tekemisen väliin (mm. Zafiroopoulos 2017). Se on kokonaisvaltaista, yksityiskohdat huomioon ottavaa ja immerssiivistä. Larpeissa voidaan käsitellä mitä vain aiheita ja teemoja (myös vaikeita ja raskaita), mutta ne käsitellään roolihahmossa, eli *jonkun muun ajatusmaailman kautta*. Lyhyesti sanottuna larpissa olet pelin ajan joku muu (roolihahmosi), pelinjohtajan ennalta määrittelemässä pelitilanteessa.

Voidaan sanoa, että larp on taidemuoto, jossa subjektina on kokija. Henkilö, joka larppaa hahmoa *on* larpin ajan kyseinen hahmo ja todella elää sen, mitä hahmokin. Hahmo ikään kuin lainaa pelaajansa kehoa. Lopputuloksena on usein ravisuttavia elämyksiä ja näkökulman muutosta pelaajan arkielämään. (Nordiclarp.org 2015; Lehto 2016, 8-9.)

Larpin ainutlaatuisuus menetelmänä perustuu sen osallistavuuteen. Larpissa ei ole passiivista subjektia, kuten kuvataiteessa katsoja tai musiikissa kuuntelija, vaan larpissa tekijät tekevät toisilleen ja itselleen, eikä katsojia tai ulkopuolisia ole mukana. Tämän takia larpissa ei ole myöskään esiintyjät-katsojat jakoa, vaan itse tilanteessa kaikki ovat samalla viivalla. Larpissa kaikki osallistujat pyrkivät samaa tavoitetta kohti: luomaan illuusion jostain, mitä ei oikeasti ole.

Perinteisesti larp on viihteellinen harrastus, larpin järjestäminen on suuritöistä ja siinä on monia elementtejä. Muistatko vielä sen päivän käyttäa larppia menetelmänä niin, että muistoista ei pyritä luomaan perinteistä larppia, vaan larpin tekemiseen liittyviä osaluueita hyödynnetään muiston uudelleen rakentamisessa. Muistatko vielä sen päivän ei ole muisto-larp, vaan muistelutyötä, joka on rakennettu larpin keinoin. Sen takia tässä oppaassa larppia menetelmänä on paikoin muokattu, sen kynnyistä on madallettu ja käytäntöjä muokattu kohderyhmälle sopivammaksi.

Muistatko vielä sen päivän tärkeimpiä tavoitteita ovat antaa areena muistelulle, saada ikimuistoinen kokemus josta tulee positiivista energiaa, ryhmäyttää, vahvistaa itsetuntoa ja pitää hauskaa. Larp mahdollistaa näiden tavoitteiden saavuttamisen eri tavalla kuin mikään muun menetelmä.



Larppaajat voivat nähdä paljon vaivaa pukujensa eteen
Malli: Kirsi Oesch Kuva: Mira Strengell

VALMISTELUT

VALMISTELUT

Oppaan tässä osiossa keskitytään siihen, mitä pitää tehdä ennen kuin itse Muistatko vielä sen päivän- tapahtuma voidaan järjestää.

Valmistelut- osio on jaettu kolmeen lukuun: Muiston etsiminen, verkosto ja työsuunnitelma. Näiden kolmen osion on oltava selvillä, jotta voidaan jatkaa eteenpäin: Pitää tietää, mitä muistoa lähdetään rakentamaan, ketkä ovat mukana rakentamassa ja miten rakentaminen tapahtuu. Tämä osio kannattaa lukea kokonaan, vaikka teillä olisikin jo valmiina jokin valmistelujen osa-alue. Tästä osiosta saatte esimerkiksi ohjeita siitä, miten muistoja hyödynnetään ja miten konsepti muokataan toteutettavammaksi.

MUISTON ETSIMINEN

Muistatko vielä sen päivän on tapa viedä muistelutyö pidemmälle niin, että nostetaan yksittäinen, jaettu muisto toiminnan keskiöön ja rakennetaan sen pohjalta tapahtuma. Jaetun muiston löytäminen on siis olennaista tapahtuman toteutumisen kannalta: ilman muistoa ei ole tapahtumaakaan. Muiston etsimisen ensimmäisenä tavoitteena on löytää muisto, jonka muistelijat jakavat ja toisena tavoitteena on kerätä muistosta niin paljon yksityiskohtia, että se on mahdollista rakentaa uudelleen.

Kiinnitä erityistä huomiota

- Muiston toteutettavuuteen: Suurin osa muistoista on toteutettavissa kun vain näkee hiukan vaivaa ja käyttää mielikuvitusta. On kuitenkin joitain asioita, mitkä ovat huomattavan haastavia ja toisia, jotka voi helposti tehdä palvelutalonkin tiloissa. Miettikää omia valmiuksianne ennen muistelun aloitusta: Miten paljon olette valmiit uhraamaan resursseja ja näkemään vaivaa muiston toteutukseen? Jos muisto selkeästi ei ole toteutettavissa, niin etsikää toinen jaettu muisto.
- Äänityslupiin: Muistelutuokiot kannattaa äänittää, jotta voit palata niihin myöhemmin. Muista kuitenkin pyytää kirjallinen lupa muistojen äänitykseen. Kerro, mihin aiot niitä käyttää ja että aiot kohdella muistoja kunnioittavasti. Muistot ovat äärimmäisen henkilökohtaisia.

Muiston etsiminen tapahtuu kahdessa osassa. Ensimmäisessä osiossa on tärkeää löytää yksi jaettu muisto, joka valitaan elävöitettäväksi. Kiinnitä huomiota siihen, että muistoon liittyy positiivisia assosiaatioita ja että se on kaikkien, eikä vain ryhmän äänekkäimpien jakama. Rohkaise muistelijoin kommentoimaan toistensa muistoja: ”meidän tansseihin tuli orkesteri Helsingistä asti”, vertailemaan ja jakamaan. Älkää jumittako yhteen muistoon liian pitkäksi aikaa, vaan etsikää jaettuja muistoja erikoisistakin paikoista.

Toiseen osioon voidaan käydä seuraavalla tapaamiskerralla, kun jaettu yksittäinen muisto on löydetty. Kerätkää yksityiskohtia muistosta keskittyen erityisesti aistituntemuksiin ja toimintoihin. Mitä muiston maisemassa tehtiin, miten tapahtumaan valmistauduttiin, miltä siellä tuoksui? Yrittäkää luoda mahdollisimman koherentti ja yksityiskohtainen maisema tarjoiluineen, pukuineen, tuoksuineen, tuntuineen, äänineen. Mistä tapahtuman tuntu syntyi? Mikä tekee muistosta henkilökohtaisen? Muistojen avulla tiedätte, millaisia verkostoja tarvitsette (tarvitaanko livebändi tai joulupukki), mitä toimintaa tapahtumaan tulee (tehdäänkö kakku, haetaanko kuusi vai mennäänkö naimisiin), mitä siellä tarjoillaan (lasipullopilsneriä vai kotona tehtyä maksalaatikkoa), miten sinne pukeudutaan ja mitä lavasteita mahdollisesti tarvitaan.

Menetelmiä, jotka auttavat muistelussa:

- Muisteluarkku
- vanhat tavarat
- kuvakortit
- musiikki taustalla soimassa
- kerro tärkeästä henkilöstä
- tuoksupurkit
- Kosketettavat materiaalit

Testatkaa myös:

Voiko puhekyvytön henkilö jakaa muiston kuvakorttien avulla?

Riittääkö yksi sana maalaamaan maiseman?

Mitä avainnippu kertoo kertojastaan?

VERKOSTO

Verkoston tehtävä on mahdollistaa tapahtuman syntyminen. Kukaan verkoston jäsen tuo tapahtumaan tai sen järjestämiseen jotain olennaista.

Miten toimiva verkosto rakennetaan

Muistatko vielä sen päivän- verkoston rakentaminen tapahtuu kahdessa osassa: Jo hyvissä ajoin ennen hankkeen kuin muistelu aloitetaan, päätetään, ketkä ovat mukana luomassa tapahtumaa ja siten sen ydintiimi. Ydintiimiin kuuluu hankekoordinaattorin lisäksi jokin palvelutalo tai vastaava yhteisö ja sieltä pieni ydinryhmä muisteluun halukkaita senioreita. Lisäksi ydintiimiin kuuluu oppilaitosten lehtorit, joiden kanssa täytyy sopia aikatauluista ja oppisisällöistä jo hyvissä ajoin. Ydinryhmään saattavat kuulua myös projektin rahoittajat tai muut vastaavat tahot jotka seuraavat projektin edistymistä.

Ydintiimin kanssa aloitetaan asioiden sopiminen, työsuunnitelman tekeminen ja erityisesti aikataulutusta jo useita kuukausia ennen itse tapahtumaa. Senioritiimin kanssa muistelu kannattaa aloittaa noin pari kuukautta ennen suunniteltua tapahtumaa.

Kun muisto on löytynyt, on aika kasvattaa verkostoa paikallisiin teattereihin ja museoihin. Verkostoitumisen toinen vaihe mahdollistaa pukujen, lavasteiden ja rekvisiitan lainaamisen, sekä mahdollisesti jotkin toiminnot itse tapahtumaan. Valitsemanne muisto sanelee, mihin suuntaan verkostoa kannattaa kasvattaa: juhannusmuiston rakentajan on turha ottaa yhteyttä joulukuusenkasvattajaan. Harrastajateatterit ovat usein hyvin hedelmällisiä yhteistyökumppaneita: heidän kautta voi tiedustella laina/vuokralavasteiden ja -pukujen lisäksi myös esimerkiksi livemusiikkia tai maskeerausapua.

Hyvä verkostotoiminta perustuu avoimeen viestintään, tiedottamiseen ja kommunikaatioon. Muistatko vielä sen päivän- kokoisessa projektissa infokirjeitä edistymisestä on hyvä lähettää noin kerran kahdessa viikossa. Mieti tarkkaan, kenelle kaikille infokirjeet kuuluu missäkin vaiheessa projektia lähettää ja mitä niihin kirjoitat. Tärkeää on 1.informoida mitä on jo tehty 2.kertoa, mitä seuraavaksi tehdään ja 3.innostaa. Muista lähettää kaikille tahoille myös kiitoskirje kun tapahtuma on ohi!

Kiinnitä tähän erityistä huomiota

- Muista, että ammattilaisille on maksettava asianmukaiset korvaukset (harrastajiakin on aiheellista kiittää tapahtuman mahdollistamisesta)
- Hyvät verkostot kestävät tapahtumasta ja vuodesta toiseen ja poikivat uusia tilaisuuksia

Jos asiat menevät pieleen

Hankekoordinaattorina sinun on joskus reagoitava ikäviin tilanteisiin, jotka usein johtuvat siitä, että verkosto ei jostain syystä pelaa yhteen. Syy saattaa olla jonkin tietyn tahon käytöksessä, jolloin sinun tehtäväsi on istua kyseisen tahon kanssa alas, keskusteltava asiasta ja koitettava löytää ratkaisu.

Jos ongelma on syvemmillä, eikä sille löydy selkeää syytä, kannattaa pyytää toimijoilta (anonyymia) palautetta. Ehkä sinun pitää tehdä jotain toisin tai joku verkoston jäsenistä osaa auttaa sinua oikeaan suuntaan? Palautteen keruu on joskus paikallaan, vaikkei mikään olisi pielessäkään. Se osoittaa, että sinua kiinnostaa toimijoiden hyvinvointi ja projektin paras mahdollinen lopputulos.

TYÖSUUNNITELMAN TEKEMINEN

Työsuunnitelman tekemällä pääset toivottuun päämäärään toivottuna aikana. Työsuunnitelma auttaa sinua pitämään projektin hallinnassa ja mahdollistaa ison kuvan hahmottamisen samalla kun toteutat yksityiskohtia. Projektipäällikkönä sinä vastaat siitä, että projekti etenee suunnitelman mukaisesti.

Seuraavilta sivuilta löydät taulukot, joissa on listattu Muistatko vielä sen päivän- projektin eri osa-alueet, sekä niihin liittyvät aikataulut ja erityiset huomiot. Voit käyttää taulukkoa apuna projektisuunnitelman laatimisessa tai käyttää omia valmiita projektisuunnitelmapohjiasi. Omia pohjiakin käyttäessä varmista kuitenkin, että ainakin tämän oppaan valmistelu-, ja toteutus- kohtien alta löytyvät osiot löytyvät projektisuunnitelmastanne. Kaikki tämän oppaan työsuunnitelmataulukon osiot tulisi täyttyä Muistatko vielä sen päivän- projektia suunnitellessa.

Projektin nimi:

Tapahtuman päivämäärä:

Projektin tavoitteet

Ketkä tekevät

Kenelle tehdään

Mahdolliset haasteet

Budjetti, työvoima ja muut resurssit

Tehtävä	Vastuuhenkilö	Valmis (pvm)	Miten toteutus tapahtuu	Yksityiskohtia ja huomioita
Markkinointi				
Hahmot				
Pelipaikka				
Lavastus				
Rekvisiitta				

Tehtävä	Vastuuhenkilö	Valmis (pvm)	Miten toteutus tapahtuu	Yksityiskohtia ja huomioita
Ruoka				
Toiminta				
Puvut				
Äänet				

TOTEUTUS

TOTEUTUS

Kun valmistelut on tehty, eli olette selvittäneet mitä, missä, milloin ja miten aiotte tehdä ja ketkä tekevät, voitte ryhtyä tuumasta toimeen. Seuraavissa luvuissa on neuvoja, vinkkejä ja apuja siihen, miten Muistatko vielä sen päivän eri osa-alueet voi toteuttaa.

Jos jokin seuraavista osa-alueista ei ole olennainen tapahtumanne kannalta (esim. teidän ei tarvitse markkinoida, jos kyseessä on vain omalle porukalle tehty tapahtuma), voitte hypätä suoraan toisiin osa-alueisiin. On kuitenkin tärkeää, että mietitte jokaista toteutuksen osa-aluetta oman tapahtumanne kannalta. Jokainen toteutusosion luku on tärkeä tapahtuman onnistumisen kannalta ja jokaisessa osiossa kerrotaan sen merkitys lopputulokselle.

Tapahtuman järjestämiseen saattaa liittyä muitakin osa-alueita, jotka saattavat olla muistojen keskiössä tai osa niitä (esimerkiksi ruokailu tai matkustaminen). Silloin näitä ohjeita voi soveltaa sen mukaan, millaisessa roolissa ne ovat tapahtuman kannalta (ovatko ne esimerkiksi rekvisiittaa vai tekemistä).

MARKKINOINTI

Mikäli haluatte Muistatko vielä sen päivän- tapahtumaanne itsenne lisäksi muita ihmisiä, on teidän markkinoitava sitä. Markkinoinnin tavoitteena on saada tapahtumaan muiston elävöityksen kannalta sopiva määrä ihmisiä, jotka myös nauttivat muiston elävöityksestä ja kunnioittavat muistoa esim. pukeutumisellaan. Jos valikoitunut muisto on pieni ja intiimi, ei teidän tarvitse markkinoida sitä.



Kuva: Janni Mäkelä

1. Miettikää ensin, kuinka paljon väkeä haluatte tapahtumaan.
2. Ketä haluatte tapahtumaan? Mitä kautta heidät tavoittaa?
3. Valitkaa seuraavalta sivulta sopivat markkinointikeinot. Jos haluatte esim. 10 henkilöä itsenne lisäksi, niin kirjeet läheisille voivat riittää, kun taas jos haluatte 100 henkilöä, niin valitkaa vähintään 4-5 tapaa.
4. Miettikää, onko ennakoilmoittautuminen tarpeen ja päättäkää vastuuhenkilö ottamaan ilmoittautumiset vastaan.
5. Valmistelkaa markkinointimateriaali (julisteet, kirjeet, facebook-tapahtuma tms.):
6. Varmistakaa, että markkinointimateriaalinne vastaa kysymyksiin: Mitä, missä, milloin, mitä maksaa, kenelle, miten pitää valmistautua? Mainitkaa myös jotain tapahtuman sisällöstä (esim. livebändi tai joulupukki).
7. Julkaiskaa markkinointimateriaali

Suositus

Tehkää maksimissaan noin 100 henkilön tapahtumaa. Pienemmässä tapahtumassa tunnelma on intiimimpi ja muistelu tuetumpaa. Varsinkin, jos mukana on henkilöitä, joilla on muistisairaus, voi iso määrä vieraita ihmisiä ahdistaa. Mitä pienempi tapahtuma on, sitä helpompaa siihen on keskittyä.

Ottakaa siis väkeä sen verran, että se tukee teidän tekemistänne, älkää kasvattako tapahtumaa vain, jotta siitä tulisi iso ja mahtava.

Markkinointikanavia:

Kirjeet läheisille

Julisteet oman yhteisön tiloihin

Julisteet muualle omaan kaupunkiin

Paikallislehden juttu

Paikallislehden menovinkki-palsta

Radiohaastattelu

Sosiaalisessa mediassa markkinointi, esim.:

Facebook-tapahtuma (maksettu mainos)

Youtube-video

Instagram-tili

Blogi

HAHMOT

Hahmotyö on eräs larppaamisen keskeinen elementti. Se paitsi auttaa ihmistä itseään uppoamaan syvemmälle yhdessä luotuun illuusioon, myös tukee muiden tekemistä. Muistatko vielä sen päivän on mukaelma larpista, eikä hahmotyö ole yhtä vahva elementti kuin tavallisessa larpissa. Se on kuitenkin mukana rakentamassa tapahtumaa ja syventämässä yhteistä illuusiota. Hahmoa pelaavat henkilöt voivat oppia hahmotyöstä esimerkiksi sosiaalisia taitoja, erilaisten ihmisten ajattelutapaa, kohtaamistaitoja, etikettiä, tanssia, ruoanlaittoa – mitä vain mitä hahmolla on erilaista kuin sinulla.

Helpoin tapa tehdä hahmo on vastata seuraavalla sivulla oleviin kysymyksiin sen mukaan, mitä hahmosi ajattelisi. Mukana olevat opiskelijat, henkilökunta ja muut henkilöt jotka eivät eläneet elävöitettyään ajankohtaan pohtivat, keitä olisivat voineet olla silloin ja tekevät tästä itselleen hahmon jota pelaavat tapahtumassa.

Seniorit voivat käyttää hahmolomaketta luodakseen itselleen hahmon nuoresta itsestään: vastata siis kysymyksiin sen mukaan, mitä muiston itse olisi niihin vastannut. Ovatko yhteiskunnallinen asemasi, pukeutumisesi tai tärkeät arvosi muuttuneet?

Hahmonrakennuskaava

- Nimi
- Ikä
- Yhteiskunnallinen asema/ammatti
- Luonnekuvaus
- Miksi olet täällä
- Mistä tulossa ja minne menossa
- Tunnetila pelin alussa
- Pohdinnan aihe peliin
- Kontaktit (pelitilanteessa olevat hahmon tuttavat)
- Tärkeät arvot
- Kolme tärkeintä asiaa/henkilöä
- Kolme asiaa, joita tulisi tehdä/päätää/pohtia piakkoin (pelin aikana)
- Ristiriita

Eikö inspiraatio tule?

Apuja hahmoideaan voit löytää kaikkialta ympäriltäsi:

- Seniorien nuoruustarinat
 - Ajan musiikki
 - Vanhat sanomalehdet
 - Elokuvat
- Tehkää toisillenne hahmot
- Tarkkaile kadulla olevia ihmisiä ja luo heille tarina.
- Piirrä itsellesi hahmo
- Etsi kirpputorilta vaatteet ja mieti kuka niitä on käyttänyt
- Etsi kirpputorilta esineitä ja mieti kuka niitä on käyttänyt

Muista: Kirjoitat hahmoa itseäsi varten! Sen tarkoitus on tukea omaa tekemistäsi, joten voit tehdä sen juuri sinulle sopivalla tavalla.

PELIPAIKKA, LAVASTUS JA REKVISIITTA

Pelipaikan valinnalla, lavastuksella ja yksityiskohdat huomioon ottavalla rekvisiitalla määrääte tapahtuman ilmeen, tunnelman ja vastaatte kysymykseen: missä tämä kaikki tapahtuu. Pelipaikka, lavastus ja rekvisiitta määrittävät tapahtuman ympäristön ja luovat merkittävän osan tapahtuman illuusiosta: ne voivat todella viedä osallistujat menneisyyteen.

Isolla rahalla voi saada upeat puitteet helposti ja nopeasti, mutta pienelläkin budjetilla saa arjesta tutun tilan muuttamaan muotoaan, jos käyttää mielikuvitusta, verkostoja ja kierrätystä.

Rekvisiittaa tehdessä kannattaa kiinnittää huomiota pienin yksityiskohtiin ja materiaaleihin.
Kuva: Kerttu Lehto



1. Pohtikaa ensin pelipaikkaa. Haluatteko rakentaa muiston uudelleen omaan, arjesta tuttuun tilaanne, vai mennä esimerkiksi kesäasunnolle tai vuokrata pelipaikan? Pelipaikan vuokraaminen on usein kallista ja budjetti sanelee pelitilan. Oma arjesta tuttu tila on myös helpommin saavutettavissa ja sinne voi päästä esimerkiksi lavastamaan tai koristelemaan. Onko tutussa paikassa jokin vähemmän käytetty tila, kuten saunan yhteydessä oleva oleskeluhuone, joka sopii käyttöönnne? Miettikää, mikä tila sopii budjettiinne ja sopii tilana parhaiten muistoonne.
Kiinnitä tähän erityistä huomiota

2. Tarvitseeko tilaa lavastaa? Tarvitsetteko sinne lisää huonekaluja tai pitääkö siellä jo olevia siirtää pois? Ottakaa selvää, saako tilan huonekaluja siirtää ja milloin pääsette siirtämään niitä. Todennäköistä on, että muutkin käyttävät tilaa, jolloin pääsette lavastamaan vasta vähän ennen tapahtumaa. Suosittelen, että pyritte poistamaan tai lisäämään mahdollisimman vähän suuria huonekaluja ja sen sijaan lavastamaan tekstiileillä, pienillä huonekaluilla ja rekvisiitalla. Pöytäliinat, verhot, matot, jakkarat, levysoittimet, maljakot, kukat ja joulukuuset ovat suhteellisen helppoja siirreltäviä esim. pitkään pöytään verrattuna. Myös aistimukset, kuten tuoksut ja äänet luovat tilaa. Musiikin avulla voi luoda hyvinkin eläviä äänimaisemia.

3. Kiinnitä huomiota yksityiskohtiin rekvisiitan avulla. Moniin muistoihin liittyy jokin tietty esine, joka on voitu saada lahjaksi, ottaa mukaan tai olla erityisen arvokas tai tärkeä. Sen sijaan, että etsisitte pöytiä tai sohvia, kannattaa tapahtumaan sopivaa rekvisiittaa metsästä kirpputoreilta ja teattereiden rekvisiittavarastoista. Muistatko vielä sen päivän eroa teatterista niin, että rekvisiitta on kaikkien osallistujien kosketettavissa ja kokeiltavissa. Pyri siis löytämään oikeita vanhoja esineitä tai vastaavia uusia, eikä ns. uusvanhoja muoviesineitä. On tärkeää, että rekvisiitta tuntuu ja mielellään myös tuoksuu oikealta. Monella seniorilla saattaa olla rekvisiitaksi sopivia esineitä omassa kotonaan.

Ruoka, aistien riemujuhla!

Ruokaa ja ruokailua voi ajatella rekvisiittana tai toimintana. Tansseissa buffet ja orkesterin pitämä tauko ovat enemmänkin rekvisiittaa, johon osallistutaan tauolla, kun taas jouluaterian kokkaaminen on ehdottomasti toimintaa. Joka tapauksessa on jälleen tärkeää kiinnittää huomiota yksityiskohtiin ja mennä muistot edellä: Buffetin tarjoiltavat mietitään muistettujen tarjoiltavien perusteella ja resepteistä etsitään ne isoäidin vanhat, joissa käytetään oikeaa voita ja kermaa. Kokkailussa tai leipomisessäkin voi ottaa mukaan vanhoja esineitä, kuten piparimuotteja tai esiliinoja.

TOIMINTA

Kun suunnittelette omaa Muistatko vielä sen päivän- tapahtumaanne, teidän kannattaa tehdä pidemmän työsuunnitelman lisäksi suunnitelma itse päivän kulusta, toiminnoista ja valmisteluista. Päivän toimintojen suunnittelu antaa sille struktuuria, selkeyttä, jouhevuutta ja auttaa pitämään huolta, että kaikki tärkeät osat tulevat mukaan. Päivän suunnitelman tekemällä pidätte myös huolen siitä, että olette kaikki samalla kartalla esimerkiksi päivän keston ja intensiteetin suhteen: aiotteko kokkailla ruokia aamusta asti tai laittautua tansseihin, tarvitseeko varata sauna vai haluatteko pelkän vihkitilaisuuden.

Jos projektissa on mukana muistisairaita henkilöitä, kannattaa kiinnittää erityistä huomiota päivän selkeään rakenteeseen, suunnitella päivän sisällöt hyvissä ajoin, ja pitää päivän aikataulu koko ajan näkyvissä.



Kuva: Alina Tuominen

Tapahtumapäivän aikataulut:

1. Kirjoittakaa paperille asiat, joiden tulisi tapahtua tapahtumassa. Liittykö valitsemaanne muistoon jokin tietty ajallinen tai rakenteellinen kaava ja voiko sen toistaa tapahtumassanne? Tehkää tapahtuman sisäinen aikataulu, joka on samalla päivän aikataulu muille kuin järjestäjille.
2. Mitä kaikkea pitää tehdä, jotta kaikki on valmiina puoli tuntia ennen kuin tapahtuman pitäisi alkaa (puoli tuntia on viime hetken joustovara)? Tehkää lista ja muistakaa kirjoittaa siihen kaikki pienimmätkin yksityiskohdat. Mitä tarkemman listan teette, sitä vähemmän joudutte sähläämään itse tapahtumapäivänä. Tehkää jo edellisinä päivinä kaikki mitä vain voitte, ja loput jakakaa tapahtumapäivän aamuun. Joissain tapauksissa kannattaa tehdä suunnitelma myös tapahtumaa edeltävälle päivälle. On upeaa, jos pääsette esimerkiksi valmistelemaan tilan jo edellisenä iltana. Muistakaa jättää aikatauluun joustovaraa, merkitkää siihen ruokailuajat ja lepotauot.
3. Pitäkää kiinni aikataulustanne, muistakaa nukkua ja syödä hyvin. Liian tiukan aikataulun kanssa ajaa itsensä helposti uuvuksiin, taitava aikataulutusta mahdollistaa työskentelyn hymyssä suin.

PUKEUTUMINEN

Pukeutuminen ja laittautuminen kuuluvat tärkeänä osana minkä tahansa tapahtuman tunnelmaan. Juhlaan laittaudutaan hienoksi, valitaan ykköset ylle, sipaistaan huulipunaa huuliin ja parta leikataan erityisen huolellisesti. Toisaalta pellolle laitetaan ne tietyt peltovaatteet ja kalastamaan tarvitaan lämmintä päälle. Muistatko vielä sen päivän keskiössä ovat muistot. Näin ollen myös pukeutumista sanelevat muistot eikä niinkään historiallinen autenttisuus. Muodin ja pukeutumisen historia voi kuitenkin antaa viitekehystä ja osviittaa pukeutumisen suunnille.

Jos järjestätte avoimen tapahtuman, voi tilaisuuteen kehotuksista huolimatta tulla nykyaikaisiin vaatteisiin pukeutunutta väkeä. Kuitenkin kellohameet ja puvut jo osankin päällä vievät koko porukan menneeseen ja todella synnyttävät sen tunteen, mitä asianmukaisesti pukeutuminen tuo tullessaan.

Pukeutuminen auttaa myös hahmotyössä: puku saattaa tuoda mukanaan hahmoidean sen kantajasta tai auttaa vanhan idean kehittämisessä.



Kuva: Alina Tuominen

Kotoa saattaa löytyä tilaisuuteen sopivia vaatteita ja omien vaatevarastojen penkominen on antoisaa. Monella kuitenkin ei ole ajanmukaisia vaatteita: ne on jo annettu pois tai eivät sovi enää. Pukujen hankkimisen voi delegoida suoraan osallistujille niin, että jokainen huolehtii omasta pukeutumisestaan. Toinen vaihtoehto on pukupäivä.

Pukupäivän järjestäminen on hauskaa, mutta aikaa vievää. Se tarkoittaa sitä, että se henkilö, joka teidän projektissanne vastaa puvuista, hankkii kasan ajanmukaisia pukuja ja lainaa niitä sitten muille osallistujille. Upeita ja halpoja vintagepukuja, kenkiä, laukkuja, vöitä, hanskoja, takkeja, hattuja, huiveja ja muita asusteita löytyy kirpputoreilta huokeaan hintaan. Pukuvuokraamot tai museot saattavat tulla mukaan verkostoon ja lainata teille pukujaan, kun kerrotte, mihin tarkoitukseen ne tulevat. Sekä ammattilais- että harrastajateatterit lainaavat tai vuokraavat myös pukuja usein mielellään.

Pukupäivä on juhlava ja innostava tapahtuma, mutta työläs järjestää. Pukuja tarvitaan todella paljon, jotta jokaiselle löytyy jotain sopivaa. Erityisesti teattereilta, museoilta ja vuokraamoilta lainatut puvut tulee merkata tarkasti, jotta ne osataan palauttaa oikeaan paikkaan ja jotta tiedetään, kuka osallistujista on lainannut mitäkin. Seuraavalla sivulla oleva lainauslomake voi auttaa, mutta jokainen puku on silti merkittävä myös erikseen, jotteivät ne mene sekaisin keskenään. Toisaalta pukupäivä takaa kaikille asianmukaisen puvun tapahtumaan ja mahdollistaa pukujen lainaamisen myös osallistujille. Riippuu tilaisuutenne luonteesta ja järjestäjätiimistä, onko pukupäivä tarpeellinen järjestää vai ei.

ITSE TAPAHTUMA

Tapahumapäivä koittaa vihdoon! Tätä on odotettu, markkinoitu, suunniteltu, tätä varten on pukeuduttu ja rakennettu hahmot. Keittiöstä kantautuu herkullisia tuoksua ja koristeet roikkuvat katonreunasta. Ympärillä tapahtuu paljon kaikkea koko ajan. Kaikkia lankoja on vaikeaa pitää käsissään: mahdottomaksi se muuttuu jos myös yrittää tehdä kaiken samaan aikaan.

Onnistuessaan tapahtuma on kuitenkin ikimuistoinen matka menneisyyteen. Se ryhmäyttää, naurattaa, itkettääkin vähän, sykähdyttää ja virkistää. Se lähentää sukupolvia ja luo uuden, yhteisen muiston.

Se on
hillittömän
hauskaa ja
tunteellista.
Ja sattaa
jopa
muistuttaa
jostain,
minkä luuli
unohtaneensa.

Kuva:
Janni Mäkelä



Tapahtumapäivän aamuna olette jo niin lähellä itse h-hetkeä, että tekemättömät asiat saattavat tuntua sekavalta kaaokselta. Asiat saattavat mennä ihan toisin kuin piti, etkä ole varma miten reagoisit. Lisäksi sinua voi jännittää, hermostuttaa eikä ruokakaan ehkä maistu.

Muista silloin hengittää. Hyvissä ajoin ja huolellisesti tehty toimintasuunnitelma auttaa pitämään listaa tehdyistä ja tekemättömistä asioista, muistuttaa yksityiskohdista ja antaa sinulle myös tilaa hengittää. Jos jokin asia menee eri tavoin kuin suunnittelitte, sitä voi ehkä muokata tai se on ehkä sellaisenaan ihan hyvä. Jousta omasta täydellisyydentavoittelustasi, lopputulos on luultavasti joka tapauksessa erinomainen. Kun olet tehnyt suunnitelman yksityiskohtaisesti, tiedät että voit luottaa siihen, eikä sinun tarvitse stressata turhia.

Delegoi tehtäviä muille, mutta varaudu siihen, etteivät he eivät välttämättä voi olla auttamassa koko aikaa. Projektinjohtaja on viimekädessä vastuussa, että kaikki tulee tehtyä ja hän keskeyttää tarvittaessa muut tehtävänsä ja etsii lisää apukäsiä. Tehkää kaikki mitä voitte valmiiksi jo etukäteen, jotta ehditte nauttia tunnelmasta. Jos valmistelut ovat kesken tapahtuman alkaessa, voitte vain jättää ne kesken ja alkaa nauttia tapahtumasta. Muistakaa, että tämä upea tapahtuma on teidän suunnittelemanne ja perustuu teidän muistoihinne, joten jos jokin yksityiskohta unohtuu, siitä ei tiedä kukaan muu kuin te.

Kun tapahtuma vihdoin alkaa mene tanssimaan, nauti musiikista, tuoksuista, tuntemuksista, mauista. Innostu niin innostat samalla muitakin. Käy aktiivisesti kysymässä osallistujien tunnelmia ja tilaisuudessa heränneitä muistoja. Unohda ujostelu ja muut seuraavat esimerkkiäsi. Ottakaa valokuvia ja nauttikaa!

JÄLKITYÖT

Muistelutyö on onnistuessaan usein emotionaalisesti väsyttävää. Siinä muistellaan itselle tärkeitä ja rakkaita asioita, usein sellaisia jotka eivät enää ole osa ihmisen arkea. Menneiden muistelu on tietysti antoisaa ja ihanaa, mutta se tosiasia, että muistot ovat menneisyydessä, tekee kipeää. Eivätkä kaikki muistot ole myöskään kauniita ja kivoja, vaan positiivisetkin muistelut voivat palauttaa mieleen ikäviä tapahtumia.

Toisaalta larp menetelmänä on hyvin intensiivinen. Larpissa todella mennään hetkeksi menneisyyteen sen sijaan, että vain puhuttaisiin tai piirrettäisiin siitä. Larp menetelmänä vie empatian aivan uudelle tasolle. Muistojen elävöitys larpin keinoin voi mönkiä ihon alle enemmän kuin pelkkä muistelutyö tai larp yksinään.

Heränneiden tuntemusten intensiivisyys voi yllättää ensikertalaiset. Tilaisuus voi myös nostaa mieleen muistoja, joita ei enää uskonut muistavansa. On äärimmäisen tärkeää päästä jakamaan tuntemuksia, ajatuksia ja muistoja, joita tapahtuma on herättänyt.

Vielä viimeiset kahvit.
Kuva: Janni Mäkelä



Tavallisesti larpin jälkeen riittää heti pelin jälkeen käytävä jälkikeskustelu, joka voi joissain tapauksissa (pieni ja intiimi muisto) sopia myös Muistatko vielä sen päivän- produktioihin.

Todennäköisempää on, että Muistatko vielä sen päivän- tapahtuman jälkeen väki hajaantuu ja tapaa uudelleen vasta ehkä viikon kuluttua. Lisäksi mukana saattaa olla muistisairaita, jolloin heränneet muistot, tunnelmat ja ajatukset eivät ehkä palaudu mieleen enää tuokion kuluttua. Siksi älkityöt kannattaa hoitaa kolmessa osassa.

1. Muistelu- ja palautepisteet itse tapahtumassa.

Järjestä itse tapahtumaan pisteitä, johon osallistujat voivat tulla muistelemaan keskenään puhuen tai kirjoittamaan muistoja lapulle. Voit myös kerätä paperisin kyselyin palautetta tapahtumasta.

2. Jälkikeskustelut seuraavalla tapaamiskerralla.

Itse tapahtuman jälkeen on hyvä pitää vielä yksi tapaamiskerta, jossa muistellaan tapahtumaa, katsotaan valokuvia ja herkutellaan yli jääneillä herkuilla. Voitte keskustella esimerkiksi miltä tuntui laittautua tapahtumaan, oliko illassa jotain kohokohtia, kohtasitko mielenkiintoisia ihmisiä, mitä söitte ja joitte, mitä kuulitte, mitä teitte. Keskustelkaa yleisistä tunnelmista, mitä mieltä itse kukin on tapahtumasta ja koko projektista. Myös järjestäjäporukalta voi olla tässä vaiheessa hyvä kerätä anonymia palautetta paperilapuilla.

3. Kiitoskirje verkostolle.

Kiitä koko verkostoa yhdessä tehdystä projektista ja hienosta lopputuloksesta. Näin varmistat, että huomioit kaikkien virallisesti mukana olleiden tahojen merkittävän panoksen. Voit myös ilmaista kiinnostuksesi tulevia projekteja kohtaan ja kertoa, mitä tapahtuu seuraavaksi.



LOPUKSI

LOPUKSI

Muistatko vielä sen päivän- pilottihanketta olivat mukana toteuttamassa:

Palvelutalo Kotikunnas
Turun ammattikorkeakoulu
Turun ammatti-instituutti
Kaarina-Teatteri
Janni Mäkelä

Sen mahdollistivat:

Kansan Sivistysrahaston apuraha
Eläkeensaajien Keskusliitto EKL ry:n jatkuva, kokonaisvaltainen tuki.

Hankkeen ideoija ja koordinaattori, sekä tämän oppaan tekijä on yhteisöpedagogi (AMK) ja larp-menetelmän asiantuntija Kerttu Lehto. Hän tekee hankkeen pohjalta pro gradu-tutkielman Turun

Yliopiston Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitokselle.

Lämmin kiitos kaikille mukana olleille!

LÄHTEET

Hakonen, Sinikka (2003) Muistelutyö. Teoksessa: Marin, Marjatta & Hakonen, Sinikka (toim.) *Seniori- ja vanhustyö arjen kulttuurissa*. Jyväskylä: PS-kustannus.

Hohenthal-Antin, Leonie (2006) *Kutkuttavaa taidetta. Taidetoiminta seniori- ja vanhustyössä*. Jyväskylä: PS-kustannus.

Hyvärinen, Matti & Löyttyniemi, Varpu (2005) Kerronnallinen haastattelu. Teoksessa: Ruusuvuori, Johanna & Tiittula, Liisa (toim.) *Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*. Tampere: Vastapaino.

Lehto, Kerttu 2016. #Näkökulmaa. *Larp nuorisotyön menetelmänä*. Opinnäytetyö. Humanistinen Ammattikorkeakoulu. Viitattu 22.11.2018.
<http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201604295496>

Nordiclarp.org (2015) *What is Nordic Larp?* Viitattu 22.11.2018.
<https://nordiclarp.org/what-is-nordic-larp/>

Suomi, Asta (2003) Puhe- ja tunnettyö seniori- ja vanhustyössä. Teoksessa: Marin, Marjatta & Hakonen, Sinikka (toim.) *Seniori- ja vanhustyö arjen kulttuurissa*. Jyväskylä: PS-kustannus.

Zafiropoulos, Hannah (2017) *The art of larp*. Artikkelit: Spectator. Viitattu 22.11.2018. <https://www.spectator.co.uk/2017/11/the-art-of-larp/>