

# KESKUSTELUPUISTO



DOKUMENTOINNIN TYÖKALUT

## SISÄLTÖ

<b>Sinun peliruutusi sijainti tontilla</b> .....	<b>3</b>
<b>Sinun peliruutusi suurennettuna</b> .....	<b>4</b>
<b>Keskustelupuisto Kalliokadulle</b> .....	<b>5</b>
<b>Peli yhteisestä maaperästä</b> .....	<b>7</b>
<b>Pelin dokumentointi ”päiväkirjaksi” eri tavoin</b> .....	<b>8</b>
Sähköinen media.....	9
Perinteiset dokumentointimenetelmät .....	10

## LIITTEET

<b>Tonttiruudutus v. 1940 ilmakuvan päällä</b> .....	<b>11</b>
<b>Kasvillisuuskartoitus</b> .....	<b>12</b>
<b>Tarra-arkki</b> .....	<b>13</b>

+

Luentolehtiö

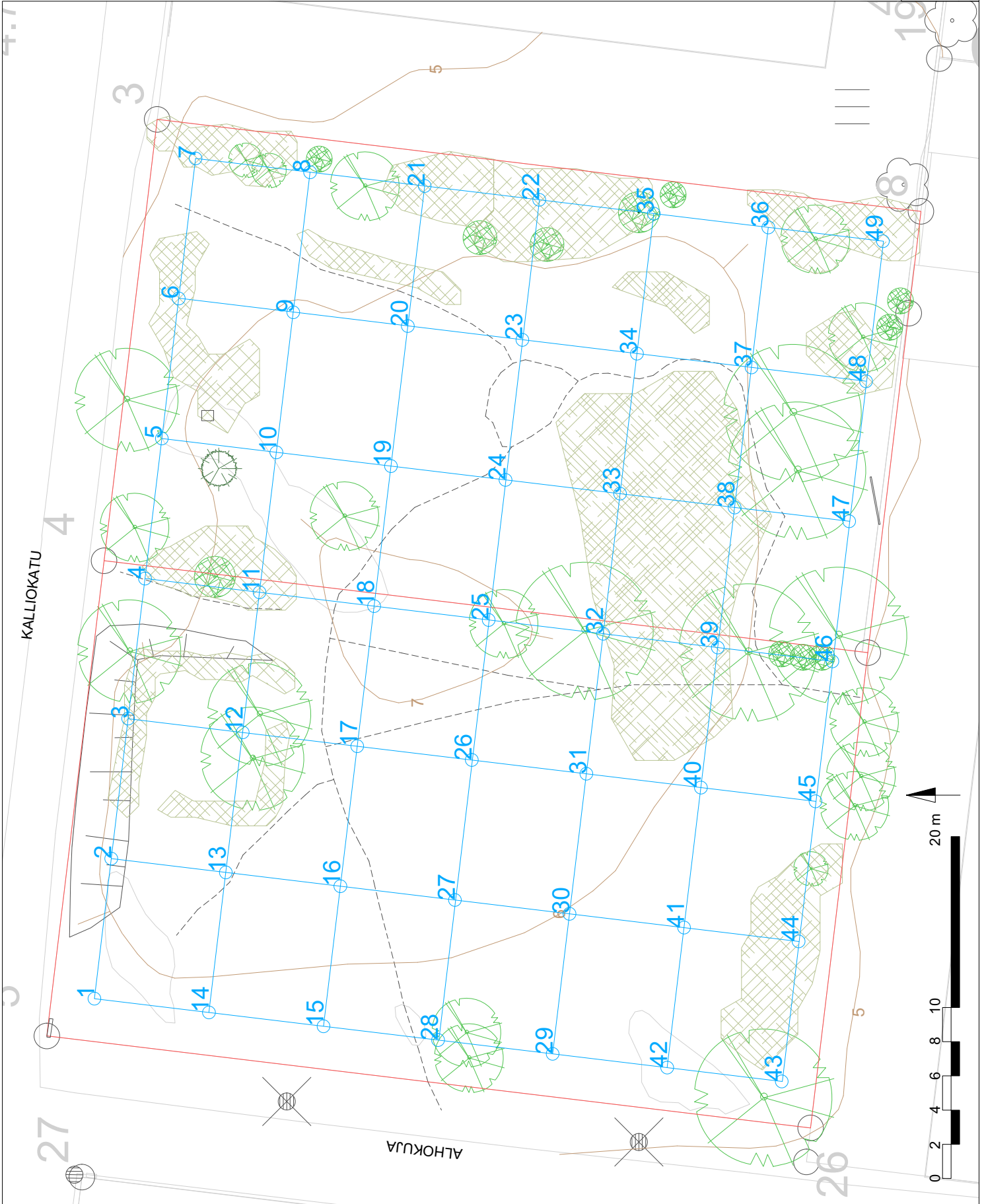
Piirustuspaperia

Värikynät ja mustekynä

# SINUN PELIRUUTUSI (NRO \_\_) SIJAINTI TONTILLA

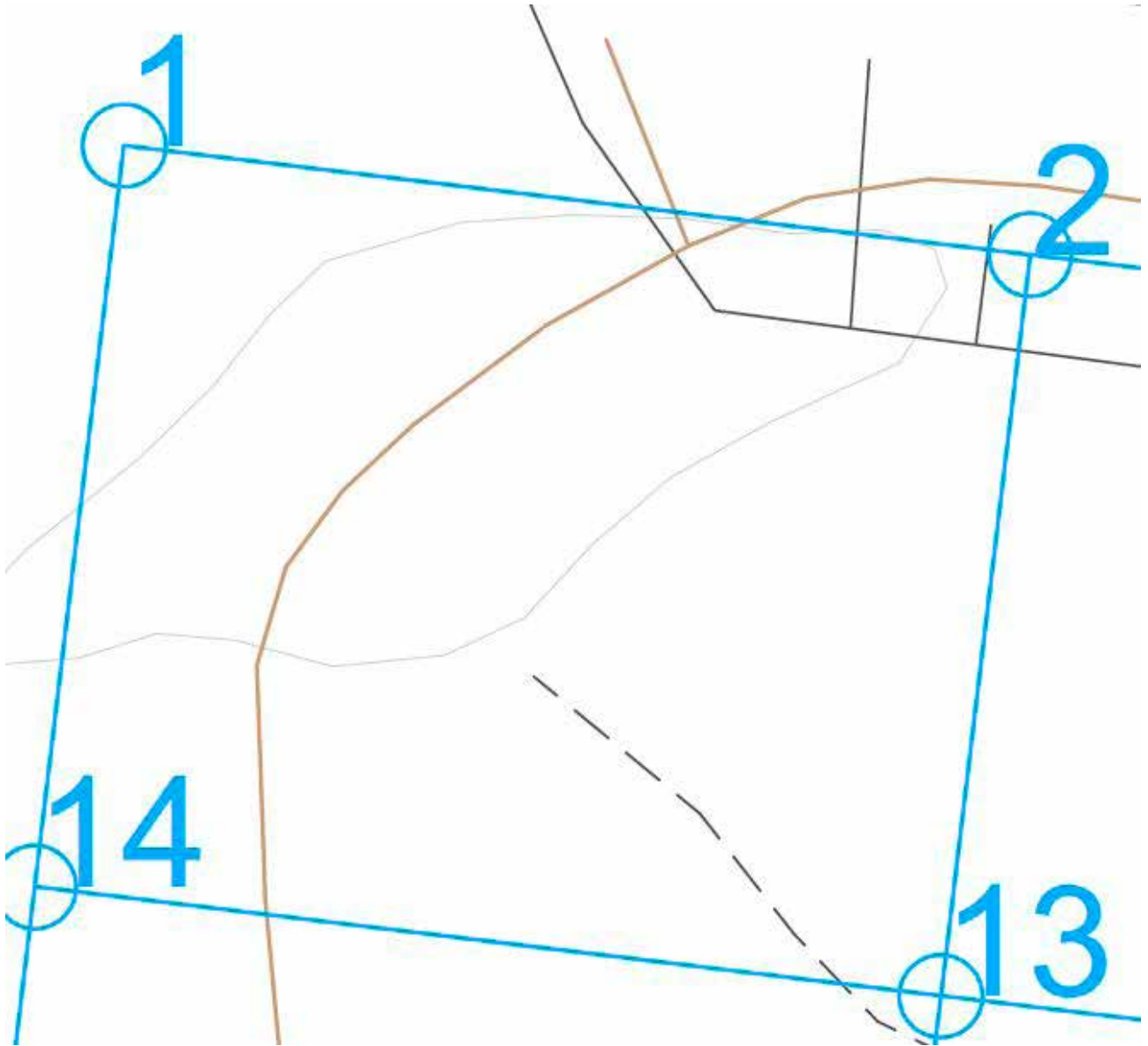
Karttalehti-sivu, kuvassa koko tontti ruudutettuna. Väritä oman ruutusi reunat.

KESKUSTELUPIIUSTO  
PELIRUUDUKKO  
1:200



# SINUN PELIRUUTUSI

Karttakuva suurennettuna vain sinun ruudustasi.



# KESKUSTELUPIUSTO KALLIOKADULLE

**Tellervo Kalleinen** (s. 1975) ja **Oliver Kochta-Kalleinen** (s. 1971) toteuttavat Lönströmin taidemuseon seuraavan nykytaideprojektin vuosina 2018–2020. Teresia ja Rafael Lönströmin Säätiön hallitus valitsi heidän *Keskustelu puisto – peli yhteisestä maaperästä* -projektiehdotuksensa 93 hakemuksen joukosta. Suomen itsenäisyyden 100-vuotisjuhlan kunniaksi projektin toteuttamista varten on varattu 150 000 euroa. *Keskustelu puisto – peli yhteisestä maaperästä* sijoittuu Raumalla kerrostalojen keskelle osoitteeseen **Kalliokatu 28–30**.

***Keskustelu puisto – peli yhteisestä maaperästä*** -teoksessa 36 paikkakuntalaista, joiden ikärakenne vastaa paikkakunnan ikärakennetta, suunnittelee muutoksia julkiseen puistoon pelinomaisessa prosessissa. Pelaajiksi haettiin Raumalla asuvia henkilöitä. Tavoitteena oli, että he edustavat paitsi ikärakenteeltaan kaupungin asukkaita, myös monipuolisesti erilaisia ihmisiä. Kalliokadun tonttia tullaan muokkaamaan taiteilijoiden lokakuussa valitsemien 36 raumalaisen pelaajan suunnitelmien mukaan kesien 2019 ja 2020 aikana. Peli toteutetaan kahden vuoden aikana kuutena siirtona, alkaen yksilöllisistä näkemyksistä ja muuntuen askel askeleelta yhteisöllisemmäksi. Muutoksia puistossa toteutetaan samaan aikaan kun peli etenee.

\* Rauman kaupungin asukasluku 31.12.2017: 39 620, Pelaajien määrä: 36

Ikäluokka –9 vuotta yhteensä: 3 863, Pelaajien määrä: 4

Ikäluokka 10–19 vuotta yhteensä: 4 027, Pelaajien määrä: 4

Ikäluokka 20–29 vuotta yhteensä: 4 520, Pelaajien määrä: 4

Ikäluokka 30–39 vuotta yhteensä: 4 716, Pelaajien määrä: 4

Ikäluokka 40–49 vuotta yhteensä: 4 609, Pelaajien määrä: 4

Ikäluokka 50–59 vuotta yhteensä: 5 324, Pelaajien määrä: 5

Ikäluokka 60–69 vuotta yhteensä: 5 795, Pelaajien määrä: 5

Ikäluokka 70–79 vuotta yhteensä: 4 161, Pelaajien määrä: 4

Ikäluokka 80–89 vuotta yhteensä: 2 156, Pelaajien määrä: 2

Ikäluokka 90– vuotta yhteensä: 449



keskustelu puisto.fi  
studiokalleinen.net

Kukin osallistuja saa aluksi työstettäväkseen 36 osaan jaetusta puistoalueesta oman tilkkunsa. Jokaista siirtoa varten on varattu 200 euroa/hlö. Ensimmäisen yksilöllisen siirron jälkeen siirtojen 2–5:n aikana osallistujilla on mahdollisuus yhteistyöhön – he voivat halutessaan yhdistää maa-alueita ja ideoita sekä käytettävissä olevaa rahaa. Kuudennen siirron ehtona on koko ryhmän yhteinen päätös. Rahaa tätä viimeistä siirtoa varten on varattu 14 000 euroa. Kun puisto on valmis, järjestetään juhlat.

”Yhteiskunnan ja teknologian muuttuessa on olennaista miettiä uudelleen demokratian toimivuuteen liittyviä kysymyksistä kuten osallistumista, päätöksentekoa ja omistamista”, kertovat taiteilijat. Ennen suunnitteluprosessin alkua taiteilijat taltioivat osallistujien yksilöllisiä näkemyksiä ja sen päätyttyä he tekevät jokaisesta osallistujasta syvähaastattelun. Peliin osallistuneiden ajatuksia tulee myös kuultavaksi puistoon.

”Museona liputamme sen puolesta, että taide saa olla myös hauskaa yhdessä tekemistä, vaikka aihe on vakava. Odotamme keskustelua siitä kuka julkisesta tilasta päättää, miten sitä käytetään ja miltä se näyttää. Tässä projektissa myös sitoutumisella on suuri merkitys”, toteaa Lönströmin taidemuseon johtaja **Jenny Valli**.

Lähde: <https://www.lonnstrominmuseot.fi/keskustelupuisto/kalliokatu> ja <https://www.lonnstrominmuseot.fi/keskustelupuisto>

# PELI YHTEISESTÄ MAAPERÄSTÄ

## PELISTÄ:

Mitä tapahtuu, kun eri ikäisiä raumalaisia pyydetään suunnittelemaan kaupunkiinsa puisto? Voivatko yksilölliset näkemykset yhdistyä ydeksi yhtenäiseksi suunnitelmaksi?

36 Raumalaista, joiden ikärakenne vastaa paikkakunnan ikärakennetta, tekee yhdessä julkisen puiston vuosina 2018- 2020. Puiston suunnittelu tehdään pelillisesti, kuutena pelisiirtona. Prosessi alkaa yksilöllisistä näkemyksistä ja muuntuu vaihe vaiheelta yhteisöllisemmäksi.

**Pelialue:** Tontti osoitteessa Kalliokatu 28-30.

## PELIN ALUSSA

Pelaajat saavat oman maatilkkunsa 36 osaan jaetusta pelialueesta/ tontista. He voivat muuntaa sitä kaksivuotuisen pelin aikana kuusi kertaa oman puistovisionensa mukaisesti. Neuvottelut pelaajien kesken ovat tärkeä osa prosessia.

## PELISIIRROT:

Pelisiirtojen 1-5 kuluihin on varattu jokaiselle 200 euroa, mutta pelaajat voivat halutessaan yhdistää maatilkkujaan, ideoitaan sekä rahaansa. Kuudetta ja viimeistä siirtoa varten on varattu 14 000 euroa. Sen ehtona on koko ryhmän yhteinen päätös siitä, mitä rahalla puistossa tehdään. Kun puisto on valmis, järjestetään juhlat. Valmiissa puistossa voi kuunnella peliin osallistuneiden ajatuksia.

*Yhteiskunnan ja teknologian muuttuessa on olennaista miettiä uudelleen demokratian toimivuuteen liittyviä kysymyksiä kuten osallistumista, päätöksentekoa ja omistamista.*

**Oliver Kochta-Kalleinen**

Toivomme projektin tuottavan uudenlaisen kokemuksen julkisen tilan käytöstä.

**Tellervo Kalleinen**

# PELIN DOKUMENTOINTI ”PÄIVÄKIRJAKSI” ERI TAVOIN

## WEB-SIVU JA KANSIO

6-85 vuotiaat pelaajamme edustavat hyvin erilaisia lähtökohtia esimerkiksi netin käyttöön, joten olemme luoneet vaihtoehtoisia työkaluja pitää tätä ”paikkatietopäiväkirjaa”.

**1. Käsissäsi oleva kansio** on vaihtoehtoinen tallennusväline digitaalisille alustoille, johon pelaajat saavat itse kerryttää muistiinpanojaan ja havaintojaan omasta ruudustaan.

Kansioon on käytettäväksesi kerätty:

- luentolehtiö
- piirustuspaperia
- puuvärit
- mustekynä

Jos pelaajat vaihtavat ruutuja, ruutu saa uuden kirjaajan. Näin muodostuu havaintopäiväkirja koko alueesta ja prosessista osallistujien näkökulmasta.

Tahdomme tallentaa jokaisen ruudun prosessin ja toivomme että tuotte kansion pelisiirtojen välissä meille, jotta voimme tallentaa peliruutunne prosessin etenemistä projektin web-sivulle.

**2. Projektin web-sivuille** olemme rakentaneet jokaiselle pelaajalle omat pelaajasivut, jonka kautta itse kukin voivat seurata toistensa prosessia. <http://keskustelupuisto.fi/> – pelaajasivut julkistetaan 1.3.2019. Pelaajat tekevät sinne blogipostauksia, ja voivat kommentoida toistensa blogipostauksia



## SÄHKÖINEN MEDIA

### VALOKUVATEKNIIKAT

Voit käyttää kameraa joko yksittäisten valokuvien, animaatioiden tai videoiden luomiseen. Voit esimerkiksi tehdä pelisiirrostasi videon *time-lapse*- eli ajastetun kuvauksen tekniikalla, jossa asetat kameran jalustalle ja suuntaat sen peliruutuasi kohti. Ajastat kameran ottamaan kuvan esimerkiksi muutaman minuutin välein, jolloin saat aikaan nopeutetun videon peliruudussa tekemistäsi toimista, esim. puun istutus, maan muokkaus tai muu.

Uusissa järjestelmäkameroissa ja älypuhelimissa voi olla jo valmiina time lapse -toiminto, mutta videon voi koostaa valokuvista myös erillisen ohjelman avulla, esim. *Lightroom* tai *Photoshop* (ks. tarkempia ohjeita esim. <https://digi-kuva.fi/valokuvaustekniikka/nain-tehdaan-time-lapse-video>).

Samaan tapaan voit tehdä myös stop motion -animaation. Siinä otat kuvan jokaisen pienen muutoksen jälkeen, ilman ajastusta. Eli liikutat vähän, ja kuvaat, liikutat, kuvaat. Yhteen sekuntiin tarvitaan 8 kuvaa, mutta liikkeen sujuvuus ja vauhti riippuu siitä, kuinka monta kuvaa toiminnasta otetaan (ks. <https://peda.net/p/AnniVidbäck/animaatiokoulu/animaatiokoulu/p4mta>). Animaation koostamista varten on olemassa ilmaisia ohjelmia, kuten *Stop Motion Studio*, ja tarkempia tutoriaaleja animaation tekoon löydät esimerkiksi *YouTubesta* ([www.youtube.com](http://www.youtube.com)) hakusanoilla ”stop motion ohje” tai ”stop motion tutorial” (englanniksi).

### VIDEO

Ääntä ja kuvaa yhdistävä video on helppo ja nopea keino dokumentoida peliruudulasi tapahtuvaa toimintaa. Voit ottaa videota joko älypuhelimellasi, tabletilla tai kameralla, jossa on videotointi. Voit ku-

vata joko itse itseäsi käyttäen älypuhelin-ta tai kameraa ja jalustaa, tai pyytää ystäväsi, vanhempaasi tai lastasi toimimaan kuvaajana. Kannattaa miettiä etukäteen, mitä haluat kertoa ja näyttää videolla, että siitä tulee johdonmukainen. Voit kuvitella olevasi toimittaja, joka raportoi peliruudun tapahtumia, tai voit kuvitella, että sinua haastatellaan, ja mitä silloin haluaisit ulkopuoliselle kertoa.

### ÄÄNITE

Useimmissa matkapuhelimissa, sekä älypuhelimissa että tavallisissakin, on jonkinlainen nauhuri. Voit käyttää myös sanelukonetta. Nauhuriin kerrot tekemästäsi siirrosta peliruudullasi samaan tapaan kuin kertoisit jollekin ulkopuoliselle henkilölle. Voi auttaa, että teet jonkinlaisen tukisanalistan etukäteen, tai jos olet sujuva puhuja, voit toki myös improvisoida. Kerrot vain omin sanoin, mitä olet peliruudullasi siirron aikana puuhailut.

### TEKSTINKÄSITTELYTIEDOSTO

Helppo keino saada pelisiirron toiminta dokumentoitua on kirjoittaa toimenpiteet ylös tietokoneella. Voit käyttää *OpenOffice*- tai *Word*-ohjelmia, tai muistiota, joka löytyy varmasti joka koneelta. Tiedostoon saa myös liitettyä valokuvia, kunhan ne on ladattu ensin kamerasta tai kännykästä tietokoneelle.

### BLOGI

Yksi tapa pitää julkista päiväkirjaa tekemistäsi pelisiirroista on blogi, jossa on helppo yhdistää kuvaa ja tekstiä. Erilaisia ilmaisia blogialustoja on olemassa paljon, ja niistä suosituimmat lienevät *Blogger* ja *Wordpress.com* (ks. <https://www.bloggaminen.com/ilmainen-blogi/>).

## SOSIAALINEN MEDIA

Jos olet innokas sosiaalisen median käyttäjä, ja se on sinulle luonteva julkaisukeino, niin voit tehdä päiväkirjamerkintäsi vaikkapa *Instagramiin* (voit ehkä luoda projektia varten uuden tilin) tai *Facebookiin*. Näissäkin on mahdollista yhdistää

tekstiä, kuvaa ja ääntä, ja lisäksi niihin on mahdollista avata kommentointi muillekin ihmisille, joten ainakin sosiaalinen media on dokumentointikeinona monipuolinen. Omasta ja toisten pelaajien yksityisyydensuojasta täytyy kuitenkin muistaa pitää huoli.

## PERINTEISET DOKUMENTOINTIMENETELMÄT

### PIIRTÄMINEN

Joskus voi tuntua siltä että ei löydy sanoja. Voit dokumentoida työsi keskeisiä vaiheita ja perustella tekemiään ratkaisuja myös kuvin.

Voit piirtää havaintoon tai suunnitelmiisi perustuvia kuvia, abstrakteja visioita, omia rakenne tai rakennuspiirroksia, sarjakuvia tai mitä mieleesi juolahtaa.

### KIRJOITTAMINEN

Kirjoittaminen on huojentavaa. Kirjoittaessaan käy uudelleen läpi tapahtumia ja ajatuksiaan. Ajatusten uudelleen läpikäyminen usein vahvistaa ja selventää omia näkemyksiä. Kirjoittaminen on taiteen ilmaisun muoto. Kirjoita vaikka erikokoisin tai erivärisin kirjaimin. Esittäkö kirjaimesi vaikkapa eläinhahmoa? Kirjoita runo, tarina tai selvitys suunnitelmistasi, tai kerro mikä onnistui, tai mikä ei onnistunut.

### ASKARTELU, MUOVAILU JA KÄSITYÖT

Värikäs paperi ja sakset saavat luovuuden valloilleen. Vähän paperiliimaa ja valmis! Tästä dokumentista ei väriä puutu. Mistä se kertoo?

Näit muurahaisen, ja innostuit askartelemaan muurahaisen joka nostelee punteja. On se vahva tyyppi, niin isoa neulasta kanto.

Päätit jäädä nauttimaan puistosta ja otit käsityön mukaan. Kirjailitko kukkasia, vai virkkasitko taideteoksen vai keksitkö jotakin muuta?

### TARRAT

Kalliomaalaukset ovat varhainen tapa kertoa tarinaa. Kirjoita kuvin, kerro meille viestisi kuvin. Rakenna lause liittämällä tarroja riviin.

Tarrojen kuvat: Papunetin kuvapankki, papunet.net.

Näiden esille tuomiemme keinojen lisäksi voit käyttää luovasti mielikuvitustasi ja keksiä lisää tapoja dokumentoida, kertoessasi osaltasi keskustelupuiston tarinaa.





kukkapankki



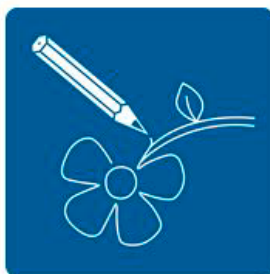
terassi



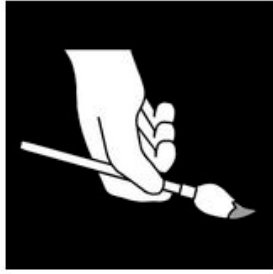
sementti



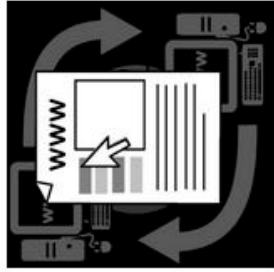
Piirtää



maalata siveltimellä



verkkosivu



puutarhuri



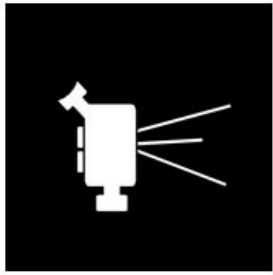
puutyöt



Piirtää



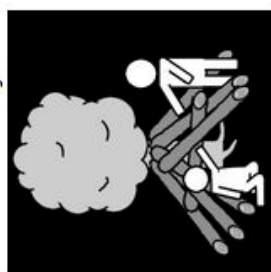
kamera



istuttaa



rakentaa maja



leikkii



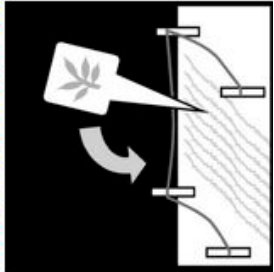
kirjoittaa



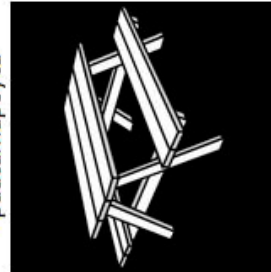
valokuvaus



yrttitarha 6, laita nimikyltti



puutarhapöytä



leikkii



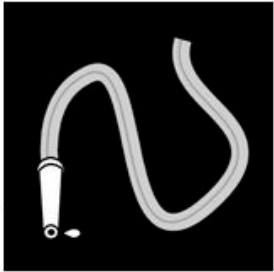
kirjoittaa



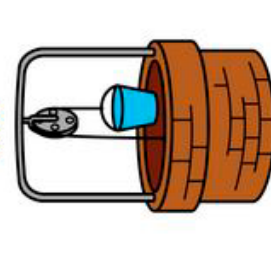
puuvärikynät



puutarhaletku



kaivo



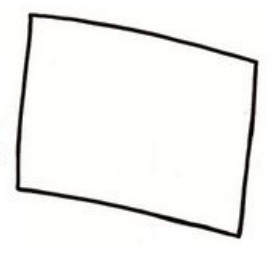
puutarha



askartelu



paperi



puunlehti



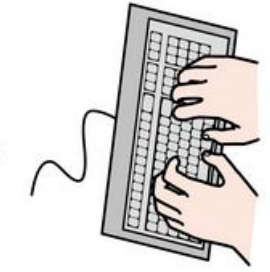
puutarha



puutarha



kirjoittaa



kynä

