

## **Tehes näitust „#Niisamalinnas“: kuidas uurida ja mõista laste ja noorte linnaruumikogemusi**

Pille Runnel

*#Niisamalinnas*

*16. mai 2014 – 11. jaanuar 2015*

*Kuraatorid: Ehti Järv, Kadri Kallast ja Pille Runnel*

*Kaasautorid: ettevõtmistes osalenud õpilased*

*Kujundus: Timo Toots, Mikk Meelak, Margus Tamm, Marko Raat ja 3+1 Arhitektid*

Käesolev artikkel<sup>1</sup> annab ülevaate Eesti Rahva Muuseumi näituse „#Niisamalinnas“ taustast, lähtepunktidest ja meetodist, keskendudes kitsamalt paarile alateemale. ERMi näituselaboris 2014.–2015. aastal toimunud näitus käsitles linnas üleskasvamist ja seda, kuidas noorem põlvkond loob igapäevaselt personaalseid linnaruumiga seotud kogemusi. Näitus keskendus lastele ja noortele, kes liiguvad linnas ühtaegu nii füüsilises, lokaalses kui ka digitaalses, globaalses ruumis. Kuraatorite töörühm otsustas vaadata igapäeva elu linnaruumis laste ja noorte silme läbi, jättes kõrvale täiskasvanute – vanemate, õpetajate, noorsootöötajate ja linnaplaneerijate – vaatenurga. Selleks uuriti laste ja noorte kogemusi suuremates Eesti linnades. Küsisime näitust tehes, mida lapsed ja noored linnakeskkonnas tähele panevad, kus nad käivad ja kuidas aega veedavad. Kuidas lapsed ja noored mõistavad avalikku ruumi ja milliseid linnaruumi n-ö kodustamise taktikaid nad kasutavad? Uurimistöö tulemusel valminud näitus oli esimeseks sammuks ERMi 2016. aastal avatava uue hoone püsiekspositsiooni ühe alateema läbitöötamisel, mis pole muuseumis seni põhjalikku käsitlemist leidnud.

Muuseumi püsiekspositsiooni kavandamisel on õnnestunud tulemuse huvides oluline muutuse ja püsivuse tasakaalustamine ekspositsioonis. Suurte kultuuriaja-loomuuseumide püsiekspositsioonid kalduvad pigem konservatiivsusse ja üldiselt eeldatakse, et muuseumide näitused peaksid põhinema eelkõige nende endi kogu-

[1] Artikkel on valminud ETFi grandiprojekti nr ETF8527 „Põlvkonnad ja põlvkondade vahelised suhted infoühiskonnas“ uuringu raames.

Foto 1. Eesti Rahva Muuseumile sadu kaastöid toonud joonistusvõistlusel osalenud lapse kujutus tema unistuste onnist

del. Usaldusväärse loo jutustamiseks eelistatakse sageli positivistlikku raamistikku. Kui hakkasime tulevase ekspositsiooni linnaelu käsitlevat osa ERMi näituselabori ajutistes ruumides välja töötama, otsustasime projekti kavandades seada need püsinäituste loomise printsiibid kahtluse alla. Otsustasime kaasata näituse loomisse lapsi ja noori ning mitte siduda kavandatavat näitust muuseumi kogudega – seda enam, et nüüdisaegset lastekultuuri on ERMis ja teistes Eesti muuseumides küllaltki vähe kogutud. Kuraatorite eesmärk oli pöörata enam tähelepanu noorte ja laste häälele juba näituse ettevalmistusetapis, selle asemel et kaasata neid hiljem haridusprogrammide ja kõrvalprojektide kaudu, nagu tavaliselt tehakse. Kui otsus, et näitus peaks põhinema koostööl laste ja noortega, oli langetatud, tuli tööruhmal lahendada projekti ülesehituse küsimus. Pidime leidma tasakaalu projekti aluseks olevate kultuuriosaluse ja sotsiaalteadusliku uurimistöö valdkondade põhimõtete vahel. Kultuuriosaluse idee muuseumitöös on osa uue museoloogia ideestikust, mis on omakorda alguse saanud kultuuriuuringutest laiemalt: uus museoloogia „huvitub küsimusest, kuidas kasutatakse sotsiaalsetes olukordades võimu“ (Witcomb 2012: 580). See tähendab, et teoreetilisel tasandil on osalusel ja kultuuriuuringutel samad lähtekohad. Praktikas kujutab kultuuriosalusliku tegevuse kujundamine mäluasutuses endast midagi hoopis teistsugust kui sotsiaalteadusliku uurimisprojekti kavandamine, mille käigus kogub uurija andmeid kindlaksmääratud teoreetilisest ja metodoloogilisest raamistikust juhindudes. Kultuuriosalus peaks olema paindlik ja sellest printsiibist lähtuvad tegevused varieeruvad; näiteks võib kutsuda inimesi osalema kultuuriasutuse töös (kus nende roll piirdub vabatahtliku panusega), neid võib kaasata tegevustesse, mille käigus nad peavad tihedalt koostööd tegema (sellisel juhul on osalejad ise tegutsejad, projekti algataja aga vahendajaks ja toetajaks). Kultuuriosaluse eesmärgiks muuseumitöös on demokraatlik kaasamine (Runnel, Pruulmann-Vengerfeldt 2014), aga ka muuseumi pakutavate teadmiste, kogude ja kogemuste rikastamine, samas kui uurimisprojekti eesmärk on luua teadmisi kindla distsipliini piires ja kontrollitaval viisil. Muuseumi kontekstis kultuuriosalust planeerides kerkivad üles olulised küsimused kuraatorite ühistest kultuuriteadmistest, aga ka viisidest, kuidas algatus võib tavapäraseid töö tegemise viise mõjutada. Kultuuriosaluse seisukohast lähenesime näituse „#Niisama linnas“ tegemisele sooviga kõigutada viise, kuidas traditsiooniliselt laste ja noorte kohta andmeid kogutakse, ning seda, kuidas osalejate lood näitusse integreeritakse ja nähtavaks muudetakse.

Uurimistöö vaatenurgast võiks näituse koostamise paigutada etnoloogia, linna-uuringute, inimgeograafia ning meedia- ja kommunikatsiooniteooria ristumispunkti, mis toob esile linna kui ühiskondliku, kultuurilise ja materiaalse paiga olulisuse. Laiemalt võib öelda, et projekt tegeles tänapäevaste lapsepõlve- ja teismeeakogemustega. Uurimuse kavandamisel lähtuti lapsepõlve sotsioloogia sotsiaalkonstruktivistlikust käsitlest, kus lapsi peetakse pädevaks sotsiaalseks grupiks. Rõhutasime ka laste füüsilist ja kehalist suhestumist ümbritseva keskkonnaga. Teoreetilise raamistiku mõttes toetusime arenevale lapsepõlve sotsioloogia valdkonnale, eriti laste kasvukeskkonda käsitlevatele uurimistöodele.

Järgisime kogu protsessis seda lähenemist, et noorte ja laste uurimise asemel uuritakse koos nendega. Otsus pöörduda näituseprojekti peamiste allikatena laste

Tehes näitust „#Niisamalinnas“: kuidas uurida ja mõista laste ja noorte linnaruumikogemusi



Foto 2. Laste mängupaikadega tutvumiseks käisid kuraatorid lastega linnas jalutuskäikudel, kus filmiti ka nende mängu.

Foto: Ehti Järv



Foto 3. Laste mängu linnas tutvustas näitusel kolm ekraani lühifilmidega, mis näitasid, et lisaks linnatänavatele on laste jaoks olulised mängupaigad ka majadest eemal asuvad haljasalad ja tühermaad.

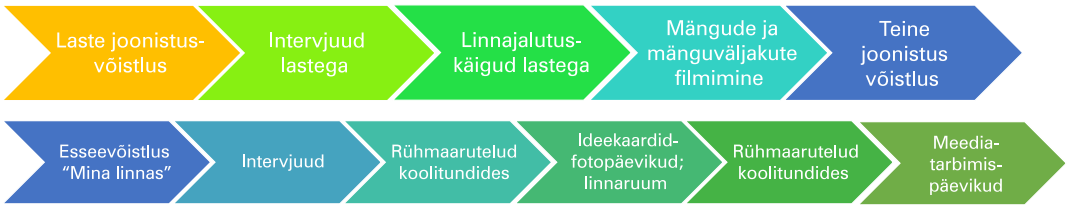
Foto: Arp Karm

ja noorte poole tähendas tavapärase tasakaalu ümberpöörämist ja vaateviisi muutust. Osalev lähenemisviis esitab väljakutse traditsioonilistele sotsiaalteaduslikele uuringutele, mille puhul noori ja eriti lapsi uurides kogutakse infot vanematelt, õpetajatelt ja teistelt täiskasvanutelt. Nagu sageli on välja toodud, peetakse lastel kogutud informatsiooni teisejärguliseks ning on lausa väidetud, et sotsiaalteaduslikes uuringutes ei ole isegi püütud laste ja noorte seisukohti mõista.

Laste vaatepunkti olulisust rõhutavad uurijad kardavad, et kui lastelt kogutud empiirilist infot väärtuslikuks ei peeta, jääb nende roll ühiskonnas marginaalseks. Võib öelda, et paljudes teadusharudes toimub siiski muutus ja lapsed saavad võtmeallikaks nende igapäevaelu dünaamika mõistmisel (Christensen, James 2000; Barker, Weller 2003; Einarsdóttir 2007).

Koos lastega teostatud uuringutes on vaja kasutada loovaid sotsioloogia-, psühholoogia- ja haridusalaseid uurimismeetodeid. Sageli tähendab loovate meetodite kasutamine visuaalse materjali loomist, näiteks joonistamist, pildistamist (MacDonald 2009; Masoumeh, Hashemi 2011; Young, Barrett 2011) või multimodaalset digitaalset jutustamist (*digital storytelling*) (Alexander 2011). Kuna kuraatorid soovisid arvesse võtta nii projekti uurimuslikke kui ka kultuuriosaluslikke aspekte, oli lahenduseks eksperimentaalne, mitmeid meetodeid ja uurimispaiku hõlmav lähenemisviis. Püüdsime leida viisi, kuidas kohelda lapsi ja noori täiskasvanutega võrdselt, arvestades samas sellega, et nende suhtlusoskus erineb täiskasvanute omast, neil on teistsugune pädevus ning nad rakendavad teistsuguseid suhtlusviise (nt lugude jutustamine ja kirjutamine, piltide joonistamine või pildistamine). Läheneemisviisi tuumaks oli soov omandada teadmisi nende sotsiaalse elu aspektide kohta, mis ei pruugi tavapäraste kvalitatiivsete uurimismeetoditega kättesaadavad olla (Gauntlett 2007: 182).

2012.–2014. aastail teostatud uuringu etapid tuli kavandada selliselt, et need oleksid kohandatud Eesti laste ja noorte igapäevaharjumustega. Märkimisväärne osa uuritavatest elas Tallinnas, Tartus ja Pärnus. Projekt käivitus 2012. aasta lõpus essee- ja joonistusvõistlusega „Mina linnas“, kus osalejad kirjeldasid linnaruumi ja -elu häid ja halbu külgi. Võistluse järel siidusid kuraatorid väljavalitud koolidesse põhjalikumale välitööle. Lõpuks kujunes välja kaks uurimistrada: esimene keskendus alla 10-aastastele lastele ja teine 10–16-aastastele murdealistele lastele ja noortele (Joonis 1). Otsuseid uurimuse järgmiste etappide kohta ei langetatud näituse lõppeksponaate silmas pidades, vaid arvestades vajadust saada rohkem teada töö käigus välja joonistuvate teemade kohta. Meetodina kasutati poolstruktureeritud ja struktureerimata personaalseid ja rühmaintervjuusid ning eksperimentaalseid osalevaid tegevusi, mis põhinesid laste eeldatavatel oskustel, nagu joonistamine või lugude jutustamine ja kirjutamine, mille abil neil oli võimalik näidata nende jaoks olulisi kohti ja kirjeldada igapäevategevusi linnas.



Joonis 1. Esimene (ülemine) uurimisrada tegeles laste linnaruumikujutlustega ja teine (alumine) suund hõlmas eksperimentaalset mitmes asukohas ellu viidud noorteuuringut.

Esimene uurimisrada keskendus lastele, kes osalesid joonistusvõistlustel, linnajalutuskäikudel ja filmiharjutustes. Audiovisuaalne materjal salvestati 2013.–2014. aastal Pärnus ja Tallinnas. Filmimisele eelnes joonistusvõistlus „Mina linnas“. 6–14-aastased osalejad saatsid muuseumi enam kui 400 joonistust sellest, mida lapsed linnas teevad, mis neile seal ei meeldi või mida nad kardavad, millised on nende eelistatud ostukeskused ja kinod, aga ka salajased peidupaigad. Joonistused kajastasid laste isiklikku linnaruumitaju: hirme, turvatunnet, vabadust, mängulusti, müra ja ärevust, aga ka linnas toimuvatest sündmustest ja sotsiaalsest suhtlusest tulenevat rõõmu ja põnevust (Runnel, Järv 2014). Linnajalutuskäigud lastega olid mõeldud audiovisuaalsete uurimisretkedena neile tuttavatesse ja olulistesse, teinekord ka salajastesse kohtadesse. Videokaameraga toimunud retkedel kohtusid lapsed sõpradega, sageli said nii alguse spontaansed õuemängud. Selles uurimisetapis selgus, et paljud lapsed tegelevad hea meelega mängumajade ja onnide ehitamisega, mistõttu otsustati korraldada veel üks joonistusvõistlus, et saada ülevaade 1.–6. klassi õpilaste arhitektuursetest kujutlustest ja lähenemisviisidest mänguonni disainimisele.

Teisel uurimisrajal tegelesime noortega neile tuttavate tegevusformaatide kaudu, näiteks korraldasime esseevõistluse. Lisaks tehti intervjuusid ning rakendati mitmesuguseid loovaid uurimismeetodeid, näiteks linnakaartidega töötamist. Kaartide abil uuriti osalejate mälestusi ja need aitasid noortel rääkida ka lugusid olulistest paikadest linnas. Selleks et tutvustada olulisi kohti, pidasid noored linnas fotopäevikut ning dokumenteerisid visuaalselt oma igapäevast meediatarbimist. Klassiruumis toimunud aruteludes sai kinnitust see, kui tähtis on tänapäeva noore igapäevaelus nutitelefoni. Selle valdkonna lahti rääkimiseks kavandati veel üks uurimisetapp, kus noored uurisid oma meediatarbimist avalikus ruumis. Tulemus võimaldas kuraatoritel esitada näitusel kombineeritult nutitelefoni kasutamise ruumilised ja digitaalsed aspektid.

Töö käigus saime kinnitust, et selle lähenemise tugevaks küljeks on tösta uurimistöö keskmesse laste ja noorte rollid ja oskused. Suur osa eksperimentaalsest uurimistööst leidis aset osalejate igapäevases tegevuskeskkonnas, uurimistöö oli võimalusel integreeritud õppetöösse ning muusse kooliga seotud tegevusse. Uurijatega koos töötanud õpilased moodustasid töö käigus kogukonna, kus arutleti uuringus käsitletud aspektide üle. Rühmaaruteludes osalenud uurijal oli võimalik jälgida, kuidas osalejad protsessist aru said. Eksperimentaalse lähenemise nõrgaks küljeks on see, et osalejate individuaalne vaateviis võib tugevalt sõltuda rühma hinnangutest ja soovist saada eakaaslaste heakskiidu osaliseks.

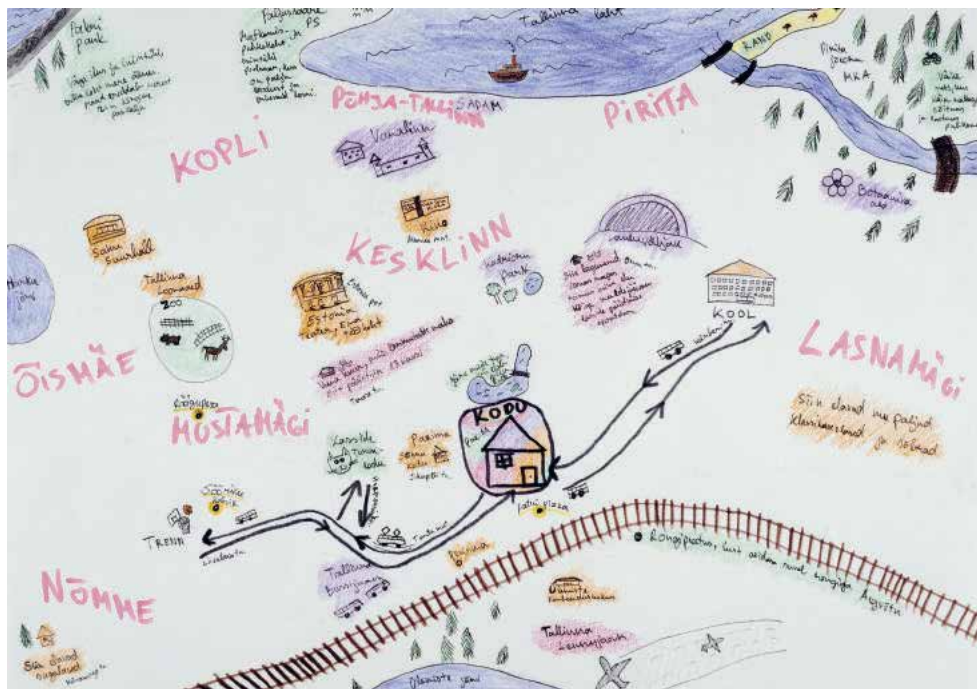


Foto 4. Näituse ettevalmistustöö käigus kaardistasid noored oma personaalseid linnatrajektoore ja olulisi kohti linnas. Foto: Arp Karm

Kui hakkasime kogutud materjali põhjal välja valima ja arendama tegelikke näituseeksponaate, sarnanes otsustusprotsess pigem etnograafilise uurimistööga, mille käigus lisasime näituse kui tõlgendava ruumi loomiseks peamiselt tõlgenduslikku ja analüütilist mõõdet. Me ei püüdnud eksponaatide valimise kaudu luua sidusat narratiivi, eesmärgiks oli avatud näitusekeskkond, kus külastajad saaksid ise eksponaatide vahel tähenduslikke seoseid luua.

## II Laste linnaruum: onnide maailm

5–10-aastaste laste igapäevane kokkupuude avaliku ruumiga piirdub tõenäoliselt kodu, naabruskonna ja linnajaoga. Potentsiaalselt moodustavad need paigad piirideta mängumaa, mis pakub vanuse kasvades järk-järgult üha enam vabadust, iseseisva katsetamise võimalust ja mängulusti. Tegelikult kujundavad ja raamistavad laste jaoks mõeldud avalikku linnaruumi täiskasvanud. Kui jätta kõrvale planeerimisprotsessi õiguslik ja sotsiaalne pool, on mängimiseks mõeldud alade juures aspekte, mida on ühelt poolt mõjutanud planeerijate ja disainerite lapsepõlvkogemused ning teisalt ohutusnõuded ja kutseoskused. Linnakeskkonnas on mängualad valdavalt kindla struktuuriga ja aiaga ümbritsetud. Mänguväljakuid kui linnaruumi kogemise ja avastamise kohti iseloomustab see, et need muutuvad

üha enam privaatseks ja samal ajal on laste vaba liikumine piiratud, mis ilmneb eriti siis, kui pere elab uues eramurajoonis.

On keeruline hinnata vabaduse ja piirangute dünaamikat, mis mõjutab seda, kuidas lapsed ümbritsevat linnaruumi – mänguplatse, naabruskonda, tänavaid, väljakuid, väikesi avatud ruume ja arhitektuurset infrastruktuuri – kogevad. Selleks et mõista laste linnamaailma mitmekülgset, on äärmiselt oluline mõista, millised ruumid ja taristud on laste arvates (ja millisel moel) neid huvitavate tegevuste jaoks „kasutuskõlblikud“ lisaks spetsiaalselt nende jaoks kavandatud ruumidele. Arutelud laste ja arhitektuuri üle ei keskendu üldiselt „laste arhitektuurile“, vaid „lastele loodud arhitektuurile“. Selleks et tegeleda esimesega neist kahest ja vaadelda lapsi kui disainereid, lisasid kuraatorid uurimistöösse lisaetapi, mille käigus keskendusime laste joonistatud onnide ja mängumajade kavanditele.

Võib küsida, mida 452 onnijoonistusest moodustunud muuseumikogu ja joonistuste põhjal valminud näituseeksponaadid endast kujutavad: kas tegemist on uude viisiga peegeldada kaasaegse arhitektuuri arengut? Või näitab see kogu pigem laste ja noorte pretensioonitult fantaasiamaailma, omamoodi kujutelmale mitteametlike linnaehitiste kihist, millel ei ole ambitsiooni levitada ideid ega kaudsel viisil mõjutada muutusi tulevases ehitatud keskkonnas?

Uurimislikust seisukohast pakkus joonistusvõistlus tugevat metodoloogilist vahendit linnakeskkonna kriitiliseks käsitlemiseks, ning näitas samas laste suhtumist ümbritsevasse keskkonda. Joonistuste potentsiaalse seose tuleviku avalike ruumidega jätsime näitust kavandades kõrvale. Joonistusvõistluse korraldamise eesmärk ja tähtsus ei peitunud soovis arutleda osalejate kujutluste üle heast linnast linna planeerimise kontekstis. Eelkõige soovisime, et lapsed väljendaksid isiklikke linnaruumikogemusi. Suhtusime onnijoonistustesse kui isiklikesse ruumirepresentatsioonidesse, kus ruum seisab tinglikult võttes paigal: onnid on vaatajaille nähtavaks muudetud personaalsed nn hetked linnaelus, mis pakuvad võimalust võrrelda oma linnakogemust ja sellega seotud ideid teiste linnaruumi kasutajate kogemuste ja ideedega.

Laste unistuste onnide kavandid kujutavad nende ideaalmaailma ja annavad vihjeid selle kohta, kuidas kavandite autorid linnaruumiga suhestuvad – kas nad eiravad reegleid ning esitavad väljakutseid konventsionaalsetele arhitektuuritõlgendustele või järgivad täiskasvanute maailmast üle võetud arusaamu ja ideaale. Kui päriselus kipub kehtima see, et arhitektuur on vaid nende jaoks, kellel on ressursi (tellijad, ostjad, omanikud), ja ülejäänud peavad leppima sellega, mis neile on antud – näiteks eluga odavates vabrikudetailidest kokku pandud vähe varieeruvates korterelamutes –, siis mängimine ja joonistamine pakub võimalust nendest ressurssidest mõjutatud piirangutest vabaneda. Joonistustelt oli näha, et onne võib ehitada kuhu tahes – garaaži taha põõsastesse, vanaema aeda või hoopis tuppa. Seetõttu võivad onnid olla ka ehituslikult väga eripalgelised, alustades klassikaliste puu otsa ehitatud onnidega ja lõpetades ulmeliste robotonidega. Hea mänguonn peab asuma turvalises kohas, näiteks koduaias või põõsastikus, kus ei käi kõrvalisi inimesi. Oluline on oma mängumaja võõraste eest ära peita – see on salajane peidupaik, teada ainult paarile heale sõbrale. Samas näitavad kavandid, et onniehi-



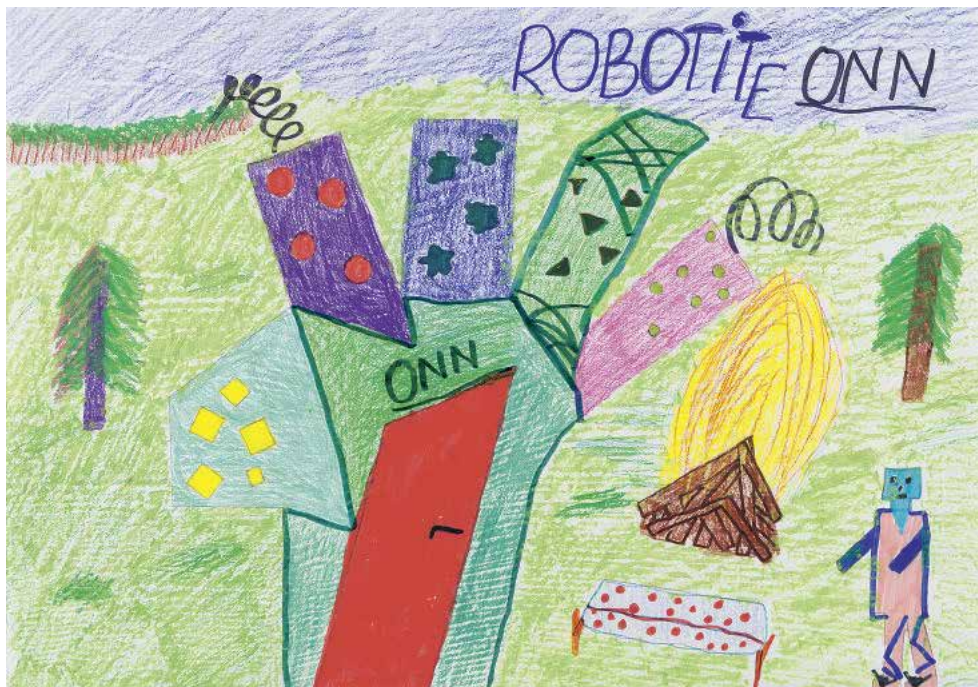


Foto 5. Laste onnide joonistusvõistlusele saadetud robot-onn. „Minu unistuste onn on robot-onn. Onni materjal on kivi. Ta on robotonn sellepärast, et ta on natuke robotite moodi. Selles onnis on üheksa ruumi. Robotonn võib robotisammuga minna ka ühest kohast teise. Selles onnis saab isegi tantsumänge mängida ja eraldi on ka vaikselt olemise ruumid.“ (Kristin, 3. klass).

tusele on võimalik läheneda ka hoopis vastupidise nurga alt. Kui mängumaja ette kujutades mõeldakse suuremale sõpruskonnale, peab ehitist olema piisavalt suur mängimiseks või tantsimiseks, olema hea välisviimistlusega ning asuma kergesti ligipääsetavas kohas, näiteks keset muruplatsi. Samas ei ole joonistamine ja mäng mitte ainult viis konkreetse objekti kujutamiseks, vaid vahend, mis kirjeldab valikute ja ideede kaudu laste arusaama kultuurist ja ühiskonna toimimisest laiemalt.

### Mitteformaalne arhitektuur

Palusime võistlusel osalejatel ette kujutada, et nad on hoone projekti visandavad arhitektid. Nad pidid visandama onni plaani ja lisama kasutatavate materjalide, hoone põhielementide, asukoha ja kasutusotstarbe kirjelduse. Kavandite hulgas leidsid nii kvaliteetsest ehitusmaterjalist luksusliku basseini ja eravillade kirjeldusi kui ka pisikesi hubaseid pappkastidest ja tekkidest toanurka loodud pesasid. Paljud projektid nägid onnide peamise tugistruktuurina suuri puid.

Kui vaadelda kavandeid arhitektuurilisest aspektist, paistab, et lapsed kasutasid peamiselt n-ö vähendatud kodu mudelit. Mõned onnidisainerid püüdisid privaatsuse poole, eelistades turvalist väikest ehitist. Lapsed, kes eelistasid koostööd

ja suhtlemist, pakkusid väiksemõõtmelise pelgupaiga asemel ruumikamat lähendust, mis võimaldaks külla kutsuda palju sõpru.

Visandid töid välja ka varjatud seoseid arhitektuurisuundade ja ehitusstiilidega. Mõnel kavandil on ilmselgelt olemas ikoonilise „mikroarhitektuuri“ (Slavid 2007) potentsiaal. Sellel suunal on endastmõistetavad eesmärgid, näiteks ehitusmaterjali vastupidavus või ajatuse ja ajalikkuse vastandumine disainis, mis on seotud sellega, et aja jooksul muutuvad nii ehitiste loojad kui ka nende huvid: tungivast vajadusest nn oma ruumi järele võib saada ükskõiksus. Lapsed olid kavandanud ehitisi, mis meenutavad aiamaakesi, säästva ehituse printsiipidel põhinevaid puuonnie, varjatud pelgupaiku või mõtisklemispesasid, mis sobitusid ümbrusega. Kavandeid vaadates võib endale peaaegu ette kujutada valgusmängu okste ja lehtede vahel, mis katavad puu otsa ehitatud onni, mille elanikud naudivad omaette olemist ja imelisi vaateid. Sellised kavandid on inspireeritud onnide asupaigast. Disainis väljenduvad selle koha olemuslikud jooned ja need saavad osaks ruumilisest kogemusest.

Teine osa kavandeist hõlmas eluruume: mikrokortereid, konteinerelamuid ja kartongmaju, samuti lisaruume sotsiaalseks suhtluseks. Kõige eksklusiivsematelt kavanditelt kumab vastu tugev meelelahutuspotentsiaal: leidub basseine, kodukinosid ja isegi spaasid. Kuna joonistusvõistlus pakkus võimalust väljendada oma kujutlusvõimet ja mängulisust, põimusid omavahel fantaasia ja loovus, muutes mängumajad kosmosejaamadeks või relvapoodideks.

Joonistustel võib leida vihjeid materjalitehnoloogia uuendustele – ehkki enamasti toetusid joonistajad tavapärastele looduslikku päritolu ehitusmaterjalidele (kaalutluseks ilmselt pigem tuttav materjal kui keskkonnasäästlikkus), tuli aeg-ajalt ette ka visandeid, kus pakuti välja täiesti uudseid ehitusmaterjale, näiteks läbipaistvat ainet, mille tulemusel sarnanes unistuste onn Philippe Starcki liitekohtadeta polükarbonaatobjektidele. Starcki jaoks on plast kõige aristokraatlikum, aga samas demokraatlikum ja hinnalt kättesaadavam tänapäevane materjal, mis on loodud inimeste elukvaliteedi parandamiseks. „Miks plast? Sest plast on meie endi, inimintelligentsi loodud. Me ei mõelnud välja kivi, me ei mõelnud välja puitu. Aga me löime plasti.“ (Starck 2014) Lapsed kui disainerid ei mõtle ilmselt demokraatliku disaini kategooriates – neid kannustab eelkõige soov parandada esmajoones oma elukvaliteeti ja lahendada keerulisi tehnoloogilisi väljakutseid lihtsalt selleks, et „saada veidi ruumi enda kontrolli alla“ (Douglas 1991: 289) ja tunda end seeläbi õnnelikuna.

Laste onnikavandite juures olevad selgitavad tekstid kinnitavad, et autorite jaoks on olulisimad tegurid põnevus ja võimalus kujutlusvõimet rakendada. Sellised abstraktsed mõisted käivad linnaplaneerimise mõttele vastu, sest ei järgi korra ja kontrolli püüet, mis on üheks osaks linnaplaneerimisest. See, kuidas täiskasvanud lastele mõeldud ruumi kavandavad ja korraldavad, mõjutab ka tegevusi, mida selles ruumis saab ette võtta. Tihti annab ruum, mille eest hoolt ei ole kantud, parema võimaluse eksperimenteerida ja improviseerida. Mängumaja idee hõlmas seega kaitstuse-, turva- ja vabadusetunnet, sõltumatust ja vabanemist piirangutest.



Foto 6. Veoautost onn tuli üle värvida, et see sarnaneks Arturi joonistatud onnile. „Minu onn on ehitatud vanasse veoautosse. Minu onnis on viis ruumi. Nendes ruumides saab erinevaid mängu mängida. Seal jätkub tegevust kõigile minu sõpradele. See on üks väga vahva onn.“ (Artur, 3. klass)

Foto: Ehti Järvi

## Kavandamisprotsess

Tagasisivaates võib hinnata, et joonistusvõistlus ja unelmate onni kirjeldamine oli näituse „#Niisamalinnas“ koostamise juures kontseptuaalne samm. Eemaldasime lapsed neile harjumuspärasest mängimise kaudu ehitamise kontekstist, viies nad pigem arhitektide tegevusväljale, kus ehitamise asemel tegeletakse disainimise ja planeerimisega. Samas, ehkki lapsed kasutasid tinglikult võttes sama lähenemismurka kui arhitektid, on nende loomeprotsess hoopis erinev. Hoone visandamine on ruumiga suhestumise viis ning arhitektid kasutavad kavandamist ja projekteerimist kui ruumist mõtlemise meetodit. Nende kavand või projekt on mõeldud valmis ehitamiseks, kuid ruumilise kuju annab autori mõttele keegi teine. Arhitektuuriajaloolase Jonathan Hilli vaate kohaselt on „tänapäevase arhitektuuri peamine käibevahend kujutis“ (1998: 137) ehk joonis, mitte hoone ise. Samas on projekt ja ehitus siiski omavahel tihedalt seotud: arhitekt, kes küll ise otseselt ehitamisprotsessis kaasa ei löö, on loonud kavandid, projektid ja joonised, mis on lõpptulemuse lähtekohaks.

Erinevalt arhitektidest ei olnud onnikavandite joonistamine ja võimalik ehitamine laste jaoks loomeprotsessis omavahel üldse seotud. Joonistamine, mis põhines autorite kogemustel ja kujutlusvõimel, oli laste põhitegevuseks ja joonistus oli eelkõige näituse kuraatoritega suhtlemise vahend. Joonistused (joonistatud projektid)

ei olnud seotud ühegi tulevikus realselt ehitatava onniga. Kui ei oleks olnud joonistusvõistlust, oleksid lapsed joonistamise asemel tõenäoliselt keskendunud tegeliku kasutatava mängumaja ehitamisele ja jätnud projekti kavandamise kui ehitusele eelneva etapi üldse kõrvale.

Disainiprotsessi uurimine laste puhul on ka varem näidanud, et nad ei ole võimalised seostama oma disainijooniseid reaalse produktiga (Hope 2005): joonised ise ongi loomeprotsessi produkt, mitte tulevase produkti planeerimise vahend. Ka laste onnikavandid ei olnud arhitektuurijoonised, mida kasutada tegelikult ehitamiseks.<sup>2</sup> Reaalse puuonni või mängumaja kavandamisel lähtuvad lapsed mentaalsetest kujutuspiltidest, mitte kavanditest, plaanidest, joonistest või muudest kahemõõtmelistest visuaalsetest kujutistest.

Seepärast võiks öelda, et lapsed olid onne disainides pigem kunstnikud kui arhitektid – nad ei võtnud joonistamist kui vaheprotsessi, vaid kui mõttes olevate või varem nähtud päris puuonni ja mängumajade kujutamise võimalust. Teisalt olid lapsed joonistamise käigus erinevalt arhitektidest ühtaegu nii loojad kui kasutajad (*producer*) (Bruns 2006). Just see aspekt muutis joonistusvõistluse oluliseks kuraatoritele, kes püüdsid mõista laste vaatenurka linnaelule. Joonistades ei keskendunud lapsed ennekõike ehitise struktuurilelementidele (ehkki paljud joonistused sarnanevad arhitektuurijoonistega), vaid lähenesid ülesandele pigem igapäevaste kasutatavate materiaalseste objektide vaatenurgast.

Joonistatud onni interjöörid kajastasid laste huve ja väärtushinnanguid, aga ka seda, mis neil enda arvates kodus puudu jääb. Mõni laps unistas tagasihoidliku sisustusega ruumist, mis sobiks hästi lugemiseks ja mõtisklemiseks. Teine kirjeldas unistuste maja, täis kõiksuguseid meelelahutusvõimalusi. Mängumaa-ilmast kajastusid ka massimeedia mõjutused – osa kavandeid kujutas sõjariistade ja turvasüsteemidega varustatud kindlusi, teised pakkusid joonistajale võimalust elada uuesti läbi telerist nähtud lemmikfilmi või -sarja sündmusi.

Võistlusele esitatud joonistustelt leiab mitmesuguseid sisustusesemeid koos nende kasutusotstarbega:

*Onni valvavad kolm kaktusekujulist kaamerat, üks kaamera on ukse kohal ja üks rõdul. Sisse pääseb trepi kaudu. Onni katusele on paigaldatud kolm päikesepaneeli, mis toodavad teise korruse jaoks elektriruumis elektrit. Teisel korrusel on ka puhvet. Seal hoitakse ja serveeritakse eri toite. Esimeselt korruselt leiab elutoa, jõusaali ja kino. Neid läheb vaja selleks, et me saaksime end sõpradega sõduriteks treenida. (Mihkel, 3. klass)*

Laste joonistustelt avanev kujuteldav maailm põhineb siiski tegelikkusel. Onniprojektidel olevad esemed toimivad ühtlasi ruumilisuse materiaalse representatsioonina, kirjeldades viise, kuidas piltide koostajad ümbritseva ruumiga suhestuvad. Joonistajate lähenemisviisi teema käsitlemisele oli olemuselt fenomenoloogiline, põhinedes osalejate subjektiivsetel tõlgendustel ja isiklikel teadmistel. Joonistades ei disainitud objekte, vaid kavandati näiteks suhtluspaiku: onni disainimise lähetekohaks on olnud suhted ja inimestevaheline interaktsioon. Samuti põhines on-

[2] Näitust ette valmistades loobus kuraatorite ja kujundajate meeskond esialgselt plaanist kasutada joonistusi kui lihtsalt üht metodoloogilist sammu, mille abil uurida laste avaliku ruumi taju. Joonistuste põhjal loodi näituse jaoks lisaks interaktiivsele „Onnivara“ andmebaasile neli eriilmelist onni või onnimudelit.

nide loomine laste kui loojate identiteedil, hõlmates näiteks kujuteldavaid tulevikustsenaariume, nii nagu eespool viidatud Mihkli puhul, kelle onnikavand kajastas tema soovi teha sõjaväekarjääri. Onni kavandas ta kui oma tulevikuplaanide poole püüdlamise tugistruktuuri.

Kavandid erinesid selle poolest, kuidas ja kui suures ulatuses need ümbritsevasse (avalikku) ruumi sulandusid. Mõni onnikavand oli täiesti omaetteseisev, samas kui teiste puhul oli kasutatud reaktiivset projekteerimist, see tähendab, et ehitise paigutuses oli arvestatud ümbritseva keskkonnaga. Selliste kavandite keskmes paistis olevat soov äratada ellu ka onni ümbrus ja innustada seda põhjalikumalt uurima – lähenemisviis, mis annab veelkord kinnitust laste holistlikust disainistrateegiast.

Kui esimese, metodoloogiliselt laste kaasamiseks kujundatud uurimisraja mahukauma uurimisetapi eesmärgiks oli uurida algklasside õpilaste arhitektuurseid kujutlusi ja lähenemisviise mänguonni disainimisele, siis teise uurimisraja fookuses olnud noorte uurimisel oli strateegiliselt olulisim etapp, milles noored uurisid oma meediatarbimist avalikus ruumis. Võib lausa väita, et põhimõtteliseks vaheks laste ja noorte linnakogemuses ongi see, et kui esimeste linnaruumikogemus põhineb samm-sammult suuremaks muutuval füüsilisel ruumil, siis noorte linnalistesse praktikatesse on hõlmatud ka täiendav, digitaalselt vahendatud „ruum“.

### III Noored linnas: kui kõik on meedia vahendatud

Suhteliselt ilmalikus ühiskonnas elavad Eesti noored ei pannud tõenäoliselt tähele paavst Franciscuse läkitust, milles ta ärgitas 2014. aasta augustis Roomasse palverännakule saabunud 50 000 Saksamaalt pärit altariteenijat mitte raiskama aega internetile, nutitelefonidele ja televisioonile, vaid kasutama seda millekski mõistlikumaks (Scherer 2014). „Ehk kulutavad paljud noored liiga palju tunde tühistele asjadele,“ lausus paavst (*ibid.*). Kas noorte ja interneti suhe on tühine ajaraiskamine või hoopis digiajastu võimaluste omaksvõtmine ja kasutamine, on vaidlus, mis ulatub infoajastust tagasi ajalukku, kaugemale televisiooni ja arvatavasti isegi trükipressi ilmunisest. Paavst Franciscusel on vähemasti ühes asjas õigus – internet ja noored kuuluvad kokku. Noorte seltskonda sattudes võib näha, kui võrd meediast küllastunud see tänapäeval on – nutitelefonid ja muud digivahendid, mida kasutatakse suhtlemiseks, sisuloomeks, teabe otsimiseks, digisisu vaatamiseks ja lugemiseks, on nende lahutamatud kaaslased. Mitte ühiskond ei ole meediast küllastunud, vaid valitseb olukord, kus „kõik on vahendatud“ (Livingstone 2009: 2). Paistab, et 21. sajandi alguse peamine sotsiaalne väärtus ongi ühendatus. Nii era- kui ka avalikus elus, nii mikro- kui ka makrotasandil eeldatakse üha ulatuslikumat sidemete loomist. Sidemed on heterarhilised, agentiiensed ja loovad. Nende abil saab ületada takistusi, et soodustada suhtlust, hübriidsust, paindlikkust ja voolavust. (Livingstone 2014: 55)

Noorte üleüldine mediatiseeritud ühenduses olemine ja selle ruumilised tahud said näituse „#Niisamalinnas“ kureerimise teiseks alustalaks. On üldteada, et tänapäeval kompleksel meediamaastikul läheb vaja sama kompleksseid teoreetilisi

lähene misviise (Drotner 2002). Meie huvi uurida noorte linnaelu kui meediarikaste kogemuste kogumit lähtub kahest teoreetilisest raamistikust. Esimene valdkond on meediauuringud, kus vaadeldakse noori kui digipõlvkonda ja kus tuleb noorte meediarohke elu mõistmiseks juhendada meediastumisteooriatest. Teine raamistik käsitleb (linna-)ruumi sotsiaalsust, esmajoones Henri Lefebvre'i mõistes, kes räägib ruumist kui sotsiaalse sfääriga seotud tegevuspraktikate tulemusest. Selle asemel et mõelda ruumist kui staatilisest kontinuumist, mis tuleb millegagi täita, võib seda vaadata kui inimsuhtluses pidevalt kujundatavat või ümber kujundatavat nähtust (1991 [1974]). Lefebvre'i ruumi suhtelisuse (*relational space*) ideed on täiendanud Michel de Certeau (1984 [1980]: 93), kelle järgi linna lugu kirjutatakse „suunaga alt üles“, harilike linnaelanike omavahel ristuvatest kulgemistest sündinud lugudest. Nende edasipürgivate ja ristuvate kirjutuste võrgustikud moodustavad keeruka loo, millel pole autorit ega pealtvaatajat ja mis koosneb trajektooride katketest ja ruumide teisendustest (De Certeau 2005: 152). Seega ei ole võimalik sellele „ülevall“ peale suruda kujutletavat ühtsust. Lefebvre'i ja de Certeau ruumikäsitlused on aktuaalsed ka linnaruumi digitaliseerumise ajastul, mil ruumi mitmekihilisus on eriti nähtavaks muutunud. Mediatiseerumise ja need kaks mõtteviisi saab ühendada, kui vaadata noorte ruumipraktikaid, mis on tihedalt seotud IKT ja kaasakantavate digiseadmetega.<sup>3</sup>

Digitaalseid linnaga seotud praktikaid uurides võtsid näituse kuraatorid vaatluse alla selle, kuidas noored kasutavad digiseadmeid oma igapäevaelu avalike ja privaatsete aspektide juhtimiseks, ühildamiseks ja üksteisest eraldamiseks. Võiks eeldada, et see põlvkond on meediarikka eluviisi tõttu sõltumatum, uudishimulikum, uuendusmeelsem ja avatum. Sotsiaalvõrgustikud, võrgumängud, videojagamissaidid ja kõiksugused vidinad on saanud noortekultuuri lahutamatuks osaks (Ito 2010). „Digipõlvkond“ ja „digitaalsed pärismaalased“ on laialt kasutust leidnud, kuid sageli ka kahtluse alla seatud terminid, mida on kritiseeritud nii tehnoloogilise determinismi kui põlvkonnasisest digitaalset kihistumist eirava üheülbalise lähenemise pärast (Kalmus 2014). Ainus valdkond, kus noored näitavad üles eripärasele digipõlvkonnale omaseid jooni, ilmneb nende ulatuslikus veebikasutuses suhtluseks ja eneseväljenduseks – neid eristab eelmisest põlvkonnast silmanähtavalt aktiivsem sotsiaalvõrgustike kasutamine (ibid.). Seda kinnitasid ka näituse-eelsete välitööde rühmatöösessioonid ja individuaalsed harjutused meediakasutuse kaardistamiseks.

20.30 tagasi kodus, vaatan läbi Twitteri, Facebooki, Tumblri (osaleja meediapäevikust)<sup>4</sup>

Kui ma koju jõudsin, oli mul aega kuulata muusikat ja rääkida sõpradega (osaleja meediapäevikust)

Noorte meediakasutuse uurimine näituse „#Niisamalinnas“ jaoks tähendas seda, et kuraatorite rühm pidi astuma meediastumisuuringute (*mediatization research*)

[3] Auditooriumiuurija Seija Ridell on väitnud, et linnaruumi transformatsiooni olemuse täielikuks kirjeldamiseks on tegelikult vaja Lefebvre'i (1991 [1974]) ruumi suhtelisuse kontseptsiooni uuendada, võttes arvesse ruumi *suhetuvust*, sest selle kontseptsiooni puhul arvestatakse linnaruumi hübriidsusega, aga ühtlasi pööratakse tähelepanu inimeste osalusele sotsiaalse võimu keerdkäikudes tarkvarale toetuvates linnades (Ridell 2014: 239).

[4] See ja järgnevad tsitaadid on pärit noorte meediapäevikutest.

töömaale. Olukorras, kus kõik meie ümber on vahendatud, on meediastumise tähendusest ja tähtsusest rääkinud paljud uurijad (vt nt Krotz 2009; Lundby 2009; Hepp 2013; Couldry 2014). Käesoleva näituse seisukohast on ehk kõige asjakohasemad Friedrich Krotzi uuringud (2009: 24–25), kes käsitleb meediastumist sarnaselt üleilmastumisele ja individualiseerumisele metaprotsessina, mis näitab, kuidas „meedia saab pikas perspektiivis üha olulisemaks igapäevaelu sotsiaalses konstrueerimises ja sotsiaalkultuurilises tegelikkuses tervikuna“ (*ibid.*). Meediastumise kontseptsioon, mis on osaliselt välja kasvanud 1990. aastate alguses levinud meediaetnograafilisest lähenemisviisist meediast küllastunud igapäevaelule (Silverstone, Hirsch 1992), on asendamatu, kui püüame mõista igapäevast tegelikust ja sotsialiseerumist. Sotsialiseerumise põhiinstitutsioonid on siiani perekond, eakaaslased ja kool. Aga ka need on meediastunud ja meediata ei ole neid võimalik mõista (Krotz 2009).

*Eesti keele kursuse ajal kasutasin Twitterit.*

*Bioloogiatunnis vaatasime filmi.*

*Ajalootunnis vaatasime filmi.*

*Füüsikatunnis vaatasime filmi.*

*Ja keemiatunnis vaatasime ka filmi.*

*Vaatasin Instagramis, mida põnevat maailmas teoksil on.*

*(osaleja meediapäevikust)*

Teine Saksa meediauurija Andreas Hepp on transmeedia vaatenurgast lähtudes osutanud, et suhtlus, mis on osa perekonna ja avaliku sfääri „konstrueerimisest“ (Berger, Luckmann 1967; Knoblauch 2013), ei põhine vaid ühel, vaid mitmesugustel meediumidel (Hepp 2013). Perekonna puhul võivad sellisteks meediumideks olla (mobiil-)telefonid ja sotsiaalkõrgustikud, (digitaalsed) fotoalbumid piltide jagamiseks, kirjad ja postkaardid või ühine telekavaatamine (*ibid.*). See tähendab, et kui me soovime mõista mida tahes, alates perekonnast või sõpruskonnast ja lõpetades riigi või rahvusülese avaliku sfääriga, peame arvestama neid kirjeldavate (nii traditsiooniliste kui ka digitaalsete) meediumidega. Noored, kus iganes nad viibivad ja millega iganes nad tegelevad, pääsevad ligi teatud meediumidele ja meediafunktsioonidele – nad tegutsevad meediarohkes keskkonnas.

Hoolimata faktist, et praeguse meediarohke elu uuringud ei piirdu konkreetse meedia ja meediasisu kasutamisega, on suhteliselt vähe neid uurimistöid, mis käsitlevad kitsamalt just linnaruumi kui meediastunud suhtluskeskkonda (Couldry, McCarthy 2004; Falkheimer, Jansson 2006). Auditooriumiuuringutes, sealhulgas noorte- ja lasteuuringutes on meediakasutuse uurimise peamiseks kontekstiks siiani kodu, hoolimata sellest, et üha sagedamini kasutatakse internetiühenduseks kaasakantavaid seadmeid. Kui me kuraatoritena võtsime meediastumise oma empiirilise tööraamistikuks, siis tegelike välitööde lähtepunktei olnud koduse ja avaliku meediakasutuskonteksti vaatlemine. Pidime tavapärase konteksti kõrvale jätma ja püüdma aru saada sellest, kuidas noored rakendavad igapäevavaruumis vahendatud suhtluse eri liike.

Lähtudes eeldusest, et moodsad linnad, füüsiline linnaruum ja virtuaalne ruum on meedia ja tehnoloogia võrgustatud ja mobiilse kasutuse kaudu üksteisega tihedasti läbi põimunud (Ridell, Zeller 2013), otsustasime uurida, kuidas linnaruu-

Tehes näitust „#Niisamalinnas“: kuidas uurida ja mõista laste ja noorte linnaruumikogemusi

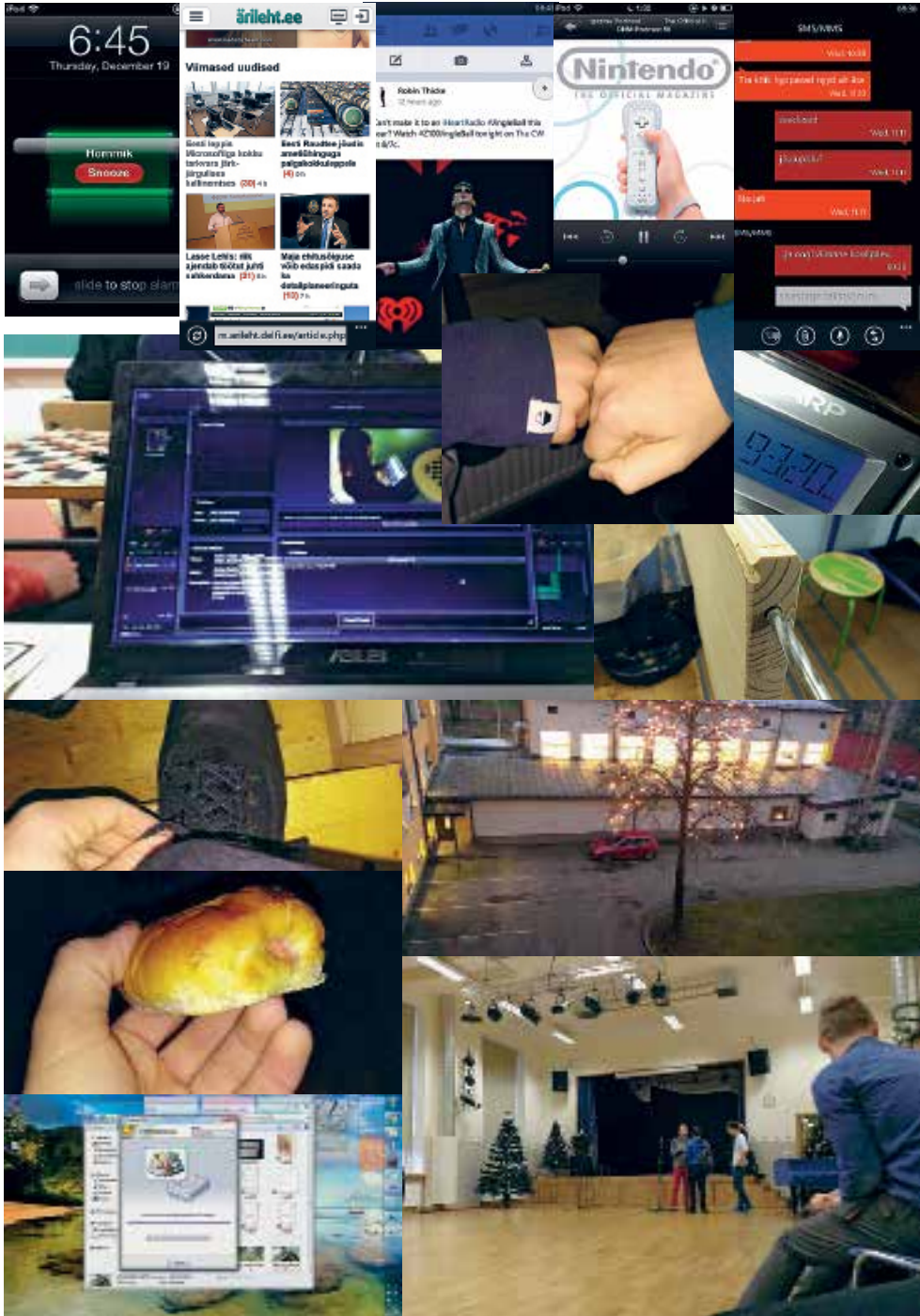


Foto 7. Näituse ettevalmistustöö käigus pidasid Tallinna kooliõpilased meediapäevikuid, kus nad jäädvustasid visuaalsete vahenditega oma päevaseid liikumisi linnas ning samal ajal meedias tarbitud sisu ja *online*-suhtlust sõpradega.



mi meediaga seotud ja tehnoloogia vahendatud tegevuses (taas-)luuakse. Kavasime uurimisprotsessi täiendavaid tegevusi, mille abil avada noorte igapäevast meediastunud kommunikatsiooni, ühist infovahetust ja õppimist. Püüdsime uurida meediakasutust eksperimentaalsel, kordaval viisil, mis tähendas, et tulemusi analüüsi osaliselt välitöösessioonide vahel. Metodoloogiliselt erinevate etappide vahel liiguti edasi-tagasi, et leida vastused küsimustele, kus ja millistes oludes kasutavad noored meediatehnoloogiaid ja kuidas on need tehnoloogiaid seotud sellega, mil moel kogevad, mõistavad ja kasutavad noored linnaruumi. Mil moel on digitehnoloogia seotud viisidega, kuidas noored ümbritseva (linnaruumi)ga suhestuvad?

Kogu protsessis rakendati osalusuurimise meetodeid. Tallinna Kristiine Gümnaasiumi õpilased tegid kaks kodutööd. Ühe ülesandena kirjutasid ja pildistasid noored päeviku jaoks üles oma päevase meediakasutuse. Enesedokumenteerimise eesmärk oli avada osalejate isiklikke vaatenurki ja kogemusi. See aitas välja selgitada, milliseid meediatehnoloogiaid ja rakendusi kasutasid noored teatud füüsilistes punktides, nt kodus, koolis või linnaruumis. Noored jälgisid ja dokumenteerisid oma meediakasutust päeva jooksul ette tulnud olukordades nii paigal viibides kui ka ühest kohast teise liikudes. Peale selle, et tegemist oli osaleva andmekogumisharjutusega, oli sellest meetodist kuraatoreile uurimistöös kasu ka seepärast, et nii oli võimalik juurdepääs tegevustele ja kohtadele, millele uurija kui grupiga mitte seotud isik poleks muidu ligi pääsenud.

Välitööde tulemustele toetudes loodi koos meediakunstnikega näituseeksponaadid, mis uurisid ja kujutasid seda, kuidas digipõlvkond haldab ruumi digimeediavahendite abil – sündisid installatsioon „Omas mullis“ ja puutekraanipõhine multimeediaeksponaat „Kuidas säutsud, Eestimaal?“ Mõlemad eksponaadid rääkisid sellest, kuidas sotsiaalse ja loova kasutuse kaudu on mobiiltelefonid noorte jaoks linnaruumile uue elu andnud.

Installatsioon „Omas mullis“ peegeldas seda, kuidas noored liiguvad pidevalt sotsiaalmeediakanalite vahel, liikudes pidevalt avalikust privaatsesse sfääri ja tagasi. Eksponaat pandi kokku välitöödel kogutud andmestiku põhjal ja see kujutas endast lühivaateid noorte päevast nutitelefoni tehtud toimingute kuvatõmmiste ja fotode abil, millel on näha need paigad linnas, kus samal ajal viibiti. Installatsiooni osaks olid laest ripuvad lambid, mis tähistasid päeva jooksul kasutatud meediakanaleid, arvutiekraanidel kuvati aga päeva jooksul loodud, internetti üles laaditud ja tarbitud meediasisu.

Kui 19. sajandi hulkur (*flâneur*) oli keegi, kes otsis aktiivselt suhet linliku ja linnaruumiga, siis installatsioon „Omas mullis“ portreeteris uitajat, kes liigub ühest ruumikihist teise ja tagasi. Võrgus viibides barrikadeerib inimene end vahetu füüsilise tegelikkusega kokkupuutumise eest. „Bussiga sõites vaatasin kiiresti läbi Twitteri voo ja kuulasin natuke muusikat,“ märgib üks osaleja meediakasutuspäevikus. Päevas võib tulla ette perioode, kus inimene eraldab end täielikult ümbritsevast, peitudes võimaluse korral kaasaskantava digiseadme mulli. Samas on mobiilne di-

giseade ka vahend, mille abil olla pidevas ühenduses sotsiaalse reaalsusega, näiteks kaugel viibivate sõprade või perega.<sup>5</sup>

Tehnoloogiakiht linna ja inimese vahel soodustab linnaruumi hübriidsust, kombineerides privaate ja avaliku, vahendatud ja vahendamata reaalsuse. Ehkki kaasaskantavaid digiseadmeid kasutatakse enda eraldamiseks, on nende abil võimalik ka linlikuga teisel viisil suhestuda, kuna mobiilne seade võimaldab linkida või tähistada konkreetseid kohti, neid niiviisi endale või jälgijatele tähenduslikuks muutes. Sellise füüsilise ja virtuaalse seostumisega tegeles teine eksponaat, mis andis külastajatele võimaluse uurida ruumi hübriidsust puutekraanipõhise kontekstualiseeritud säutsude andmebaasi „Kuidas säutsud, Eestimaa?“ kaudu. Puutekraanil kuvati reaajas üle Eesti saadetud Twitteri-sõnumeid. Kuvatavad säutsud olid seotud saatmiskohaga ja nii võis reaajas jälgida säutsumiskohti ja -kogumeid. Suurelt kaardilt mõnda väiksemasse kohta sisse suumides said näitusekülastajad piirata meediasisu esituse puutekraanil üsna kitsa alaga, näiteks sortida välja ühest naabruskonnast, ühelt väljakult, koolimajast või kasvõi kodust tehtud säutsud. Märkida tasub, et geopositioneeritud säutsude sisul ei pea tingimata olema mingit pistmist autori vahetu ümbrusega.

Installatsiooni „Omas mullis“ meedium kujutas ühtlasi kolmasruumi (Soja 1996), mis põhineb tarbimisele suunatud ruumis, platsil, pargis või tänaval üksi või koos sõpradega *hänkimisel*. Ajaveetmine muudab koha staatust, luues kolmasruumi ehk ajutise olemusega mulli, mis toetub suuresti digividinatele.<sup>6</sup> Tundub, et noored ühildavad võrgu- ja pärismaailma, viibides korraga reaalses paigas ja võrgus, muutes seeläbi avaliku linnaruumi privaatsemaks. Termin „kolmasruum“ võttis esimesena kasutusele Edward W. Soja, kelle jaoks see tähistas vahepealset ruumi, mis ühendab endas nii reaalse kui kujuteldava ruumi (Soja 2002: 76–77), aga sama kontseptsiooni võib üle kanda ka meediatehnoloogiate loodud ruumile, kus isiklikud digiseadmed kogemust võimendavad. Waltorp (2013: 565) on väitnud, et kasutajate jaoks on selline mittekoht osa poolavalikust isiklikust maastikust ja meedia roll on ülimalt oluline enese n-ö nähtamatuks muutumise mõttes, mis puudutab inimese vahetut ümbrust. Sellises privaatruumis viibides saab rahu sõpradega suhelda, ilma et potentsiaalsed piirangute seadjad, näiteks pere või võõrad, sekkuksid.

Ruumi teisevea staatuse fenomeni on uuritud mitmes töös. Näiteks Kopomaa (2000) väidab, et tänavale ja mujale avalikku ruumi jõudnud mobiiltelefonid muudavad need paigad teabe jagamise ja kogumise ning sotsiaalsete suhete loomise ja säilitamise kohaks (Kopomaa 2000: 11). Mascheroni ja Cuman (2014) on näidanud,

[5] Ühe hiljutise uuringu järgi (Mascheroni, Cuman 2014) on nutitelefoni kasutuselevõtt laiendanud nii internetiühenduseks kasutatavate kohtade kui ka vahendite hulka, samas kui peamiseks kasutuskontekstiks on ikkagi jäänud kodu. Liikvel olles kasutatakse nutitelefoni vähem kui kodus. Uuringu kohaselt väärtustavad lapsed nutitelefoni puhul liikuvusest enam privaatsust ja mugavust (*ibid.*), aga see on osaliselt ka üks põhjusi, miks nutitelefoni ringi liikudes üldse kasutatakse – telefon pakub pidevat ühendust sotsiaalvõrgustikuga (*ibid.*).

[6] Noorte linnakogemuste tõlgendamise põhikontseptsioonina võttis selle fraasi kasutusele näituse peakuraator Ehti Järv. See on tuletatud Mary Thomase tööst (2005: 591), kus „ajaveetmine“ („hänkimine“) kui teoreetiline kategooria hõlmas mitmesuguseid ruumiga seotud praktikaid, sh jalutamine, autoga sõitmine, ostlemine, istumine, avalikult või privaatruumis vestlemine.

et noored kasutajad seostavad mobiilseadmeid eakaaslastega suhtlemise tihenemisega. Pidevat võimalust sõpradega suhelda kiidetakse kui üht parimat nutitelefoniga kasutamise võimalust. Paljud Mascheroni ja Cumani uurimuse jaoks intervjueritud noored uskusid, et nutitelefoniga hankimisest saadik suhtlevad nad rohkem. Nutitelefoni kaasneb mitu uut võimalust, näiteks mitmesugused sõnumisaatmisteenused. Noorte jaoks tähendab see, et suhtlusvõimalused on pidevalt käepärast. Sotsiaalmeedia pakub võimalust suhelda tasuta ning see soodustab pidevat hootist suhtlust ja kontaktis olemist (Mascheroni, Cuman 2014), mis on noorte oluline grupisuhtluse viis. Waltorp, kes on muu hulgas uurinud Taanis elavate moslemineidude meediakasutust, väidab, et niinimetatud tehnomaastikel, näiteks Facebookis või teistes sotsiaalmeediakanalites, ei saa võrgus ja võrgust väljas olemist teineteisest täielikult lahutada (Waltrop 2013). Avalikud kohad, kus saab massi hulgas märkamatuks jääda, pakuvad koos meediakasutusvõimalusega privaatsust, mis noorel kodus puudub (*ibid.*: 564).

Nii näitusega „#Niisamalinnas“ seotud uurimusest kui ka varasematest uuringutest selgub, et linnaruumikogemuste juhtimise võtmeküsimuseks on ruumi avalike ja privaatsete aspektide suhe. On märkimisväärne, et avaliku ja privaatse erinevust saab avalikus ruumis luua (või kaotada) vaid vaevumärgatavate muudatuste teel ning et „avalik“ ja „privaatne“ tähistavad inimeste jaoks eri asju. Waltropi (2013) uurimuses olid pildistamine, tekstisõnumite saatmine ning enda ja teiste piltidel märgistamine osaks mõnest üritusest, kus parajasti oldi. Kaugel viibivate, kuid lähedaste suhtlusringkondade jaoks mõeldud meediasisu loomise ja üleslaadimise kaudu tekitatakse aga kaudselt lisapublikut, millest tihti ise teadlik ei olda.<sup>7</sup> Sellises „meediasisu versioonis 2.0“ saab võimalikuks tundlike moraaliküsimuste mõtestamine uuel viisil, mis omakorda võib kahtluse alla seada senised ruumiliskultuurilised piirid avaliku ja eraelu vahel (Ridell, Zeller 2013). On võimalik, et ruumiline kaugus koos meediatehnoloogia oskusliku kasutamisega muudab sotsiaalsete suhete kontrollimise lihtsamaks kui näost näkku suhtlemise korral. Ühe näituse ettevalmistusse kaasatud noore meediapäevikust näeme, kuidas ta peab päeva vältel paralleelseid vestlusi mitme tüdrukuga. Siin näide ühest vestlusest:

*...ja ongi viimane koolipäev..*

*Homme alles?*

*meil täna*

*Veab! :-) meil oli t2na õpilaseianduse vastuvõtt ja homme alles viimane p2ev*

*jõulupidu täna..*

*nervous :/*

*Meil ka :-) .ma olen veel hambaarsti juures ka.*

*#Nervous #worstdayever*

*Joomapidu k2ib õpade selja taga. S6na otseses m6ttes*

*Sa ka we?*

*Mitte eriti, ma lasen ikka cocat*

[7] Installatsioon „Kuidas säutsud, Eestimaa?“, mis sisaldas reaajas Twitteri-sõnumeid, põhjustas suurt üllatust ja algatas mitu vestlust noorte digikirjaoskuse teemal, kuna noored ei kaitse säutsudes eriti oma privaatsust.

Tehes näitust „#Niisamalinnas“: kuidas uurida ja mõista laste ja noorte linnaruumikogemusi

„mitte eriti“

Mdea, meil kõik kained see aasta:)

(osaleja meediapäevikust)

Selliseid muudest sotsiaalsetest olukordadest eraldumiseks loodavaid mulle on uurijad nimetanud „avalikuks privaatsuseks“ (de Souza e Silva, Frith 2012) või „kaasaskantavaks avalikuks privaatsuseks“ (Kleinmann 2007; Gumpert, Drucker 2007; Drucker, Gumpert 2011). Paralleelselt toimuvatest *online*-vestlustest võib mõelda kui samaaegsest privaatsusest, kus meedia abil hallatakse nii piire privaatse ja avaliku kui ka mitme üheaegselt loodud privaatse sotsiaalse ruumi vahel.

Uurimistöö, mida planeerisime selliselt, et see vastaks näituse „#Niisamalinnas“ ettevalmistusprotsessi vajadustele, ei olnud mõeldud katma kõiki isikliku meedia ja avaliku linnaruumi vaheliste seoste tahke. Uuringule tuginedes saab siiski pakkuda välja soovitusi linnaliste meediaaudituumide edasiseks uurimiseks. Võib öelda, et digimeedia kasutus ei mõjuta ainult seda, kui informeeritult noored end ümbritseva osas tunnevad ja milliseid sotsiaalsete suhete mustreid nad loovad, vaid see avaldab mõju ka sellele, kuidas nad kogevad avalikku linnaruumi väljaspool isiklikku, digimeedia vahendusel loodud „mulli“. Linnas liikumine ja samaaegselt ühest sotsiaalsest situatsioonist teise lülitumine tähendab navigeerimist hübriidises ruumis, millest on saanud inimese vahetu reaalsus.

Näituse „#Niisamalinnas“ jaoks loodud installatsioonid vaatlesid laiemalt ruumilisi seoseid IKT ja sotsiaalvõrgustike vahel, osutades tõsiasi, et tehnoloogia kasutamise viisidel on linnas toimuvatele muutustele laiem tähendus. IKT loodud nn uued ruumid on tihedalt seotud füüsiliste ruumidega.

Me ei uurinud põhjalikumalt noorte digimeedia kasutamise seostamist nende vahetu ruumilise reaalsusega, näiteks suurtes kultuuri- või spordisündmustel toimuvaid kollektiivse vaatajaskonna meediakasutuspraktikaid, mis viitavad sellele, et pealtvaatamisel on väga oluliseks muutunud oma kohaloleku kinnitamine ja dokumenteerimine mobiilsete nutiseadmete abil. Kogutud andmeid läbi vaadates ei saanud me eriti palju teada selle kohta, kui teadlikud noored on ning kuivõrd mõjutavad neid nende sotsiaalmeedia audituumid ja nende vahetus füüsilises läheduses viibijad (nt kaasreisijad bussis). Digitaalsesse „mulli“ sisse ja välja astumine tähendab, et noor vahetab võrgupubliku füüsilise audituumi vastu ja vastupidi.<sup>8</sup> Digimeedia tehnoloogiad toetavad ruumilist üleminekut ja mobiilsust. Urry (2002 [1990]) sõnul kaasneb virtuaalse rändamisega suurem vajadus füüsilise läheduse järele. Mitu uurimust on näidanud, et mobiilsed ja *online*-tegevused tugevdavad sotsiaalseid võrgustikke, mitte ei õõnesta neid (DiMaggio, Hargittai 2001; Licoppe, Smoreda 2005). Seega on jagatud linnakogemused, näiteks blogimine ja ühine sisu-

[8] Lisaks vahetule audituumile füüsilises keskkonnas on oluline ka linnaruumis leiduv ekraanipõhine meedia, mis on lahutamatu osa tänapäevaste linnaaudituumide igapäevaelust. Otsustasime näituseprojekti raames noorte suhestumist ekraanimeediaga siiski eraldi mitte uurida. Suurtes metropolides, nagu New York, Hongkong või Los Angeles, on avalikust ruumist saanud meediakeskkond. Eesti linnades on avalike ekraanide esinemistihedus palju väiksem, kuigi isegi Eesti suhteliselt meediavaeses linnakeskkonnas on avalik meedia (digitaalsed reklaamitahvlid, infoekraanid ja muud aruka linna elemendid) segunenud isiklike digiseadmetega, kattes avaliku linnaruumi nähtamatu võrguga.

loome (Hardey 2007), ning oma füüsilise asukoha jagamine sotsiaalvõrgustikus osa kasvanud sotsiaalsusest, mida on oluline põhjalikumalt uurida.

Vajadust oma asukohast sotsiaalmeedia kaudu teada anda ning asukohateadlike kaasaskantavate seadmete kasutamine oma asukoha avalikuks kuvamiseks neile, kes seadme kasutajaga füüsiliselt samas kohas ei viibi, võib tõlgendada kui kommunikatiivset akti, aga seda võib vaadata ka kui soovi teavitada oma kohalolust. Digitaalselt loodud ruum ei ole lihtsalt suhtluse taust (Crang, Graham 2007), vaid ka suhtlusolukord ise. Crang ja Graham (2007) on nn arukate linnade (*sentient cities*) fenomeni kui omavahel põimunud digitaalsete ja reaalsete kogemuste ruumide kogumit lausa eraldi uurinud. Sellised hübriidruumid (Kluitenberg 2006) võimaldavad kasutajatele nähtavust, sest IKT „laseb ruumil meie elu nii mäletada kui ka ette aimata“ (Crang, Graham 2007: 791). Olles sellest dünaamikast teadlik, üllatusime, et meie uurimuses osalejate sotsiaalmeediakasutuses osutus oma kohalolu teadlik reaajas märkimine, st oma geograafilise asukoha uuendamine olekuteatena või *check-in*-funktsiooniga üsna vähe levinud tegevuseks. Tõenäolisem on, et uuringus osalenud noored registreerisid oma asukoha vaid siis, kui liikusid väljaspool oma tavapärasest trajektoori, näiteks siis, kui külastasid mõnd ebatavalist kohta või reisisid välismaal. Sellistes olukordades olid nende ruumilised kogemused vaieldamatult teravamad.

## Kokkuvõte

Olles vaadelnud kahte näituseprojektis strateegiliselt olulist uurimisetappi, pöördun kokkuvõtteks lühidalt tagasi uurimistöö tulemusel valminud näituse juurde. Kas laste ja noorte kaasamine näituse produktsioonietapis õnnestus või võib seda pigem pidada ühekordseks produktsiooniekspereimendiks?

Ehkki kultuuriosalust ja uurimistööd ühendava näituseprojekti elluviimine oli proovikivi, kinnitas valminud näitus mitmes mõttes, et eksperimentaalne, kaasav loomeprotsess võib olla edukas, ning see ilmnis ka külastajate ekspositsiooniga suhestumise kaudu. Esialgne näituse külastamise dünaamika jälgimine lubavad sõnastada hüpoteesi, et laste ja noorte näitusega suhestumise viisid on muutunud. Tavapärase kooligrupi näitusekülastus kujutab endast muuseumitöötajate, õpilaste ja õpetajate vahelist interaktsiooni konkreetse õpikeskkonnas. Enamasti on õpetajad need, kes muuseumi haridustöötaja abiga või iseseisvalt otsustavad tegevuskava üle ja määravad näitusekülastuse eesmärgid: mida vaadata, kogeda ja õppida.

Käesolev laste ja noortega koostöös valminud näitus pani noore näitusekülastaja külaskäigu ajal aktiivsesse rolli. Näitusel toimunud suhtluses löid lapsed ise aktiivselt kontekstidevahelisi seoseid, mis said sillaks erilaadsete õpikogemuste vahel. Näidates ja tõlgendades eksponaate, mis sarnanesid või haakusid mingil moel nende endi kogemustega, juhtisid ja kujundasid nad ka täiskasvanute näitusekogemust ja seeläbi kogu tähenduste loomise ja selgitamise protsessi.

## Kirjandus

- Alexander, Bryan 2011. *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media*. Santa Barbara, CA: Praeger.
- Barker, John; Susie Weller 2003. "Is it Fun?" Developing Children Centered Research Methods. – *International Journal of Sociology and Social Policy* 23 (1–2): 33–58.
- Berger, Peter L.; Thomas Luckmann 1967. *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. London: Penguin.
- Bruns, Axel 2006. Towards Produsage: Futures for User-led Content Production. – Fay Sudweeks, Herbert Hrachovec, Charles Ess (eds.). *Cultural Attitudes Towards Technology and Communication 2006: Proceedings of the Fifth International Conference on Cultural Attitudes Towards Technology and Communication, Tartu, Estonia, 28 June – 1 July 2006*. Murdoch: Murdoch University, 275–284.
- Christensen, Pia; Allison James 2000. *Research with Children: Perspectives and Practices*. London: Falmer Press.
- Couldry, Nick 2014. Mediatization: What is it? – Leif Kramp, Nico Carpentier, Andreas Hepp, Ilija Tomanic Trivundža, Hannu Nieminen, Risto Kunelius, Tobias Olsson, Ebba Sundin, Richard Kilborn (eds.). *Media Practice and Everyday Agency in Europe*. The Researching and Teaching Communication Series. Bremen: Edition lumière, 33–39.
- Couldry, Nick; Anna McCarthy (eds.) 2004. *MediaSpace. Place, Scale and Culture in a Media Age*. London, New York: Routledge.
- Crang, Mike; Stephen Graham 2007. Sentient Cities: Ambient Intelligence and the Politics of Urban Space. – *Information, Communication & Society* 10 (6): 789–817.
- De Certeau, Michel 1984 [1980]. *The Practice of Everyday Life*. Berkeley, Los Angeles: University of California Press.
- De Certeau, Michel 2005. *Igapäevased praktikad*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- de Souza e Silva, Adriana; Jordan Frith 2012. *Mobile Interfaces in Public Spaces: Locational Privacy, Control and Urban Sociality*. New York: Routledge.
- DiMaggio, Paul; Eszter Hargittai 2001. *From the 'Digital Divide' to 'Digital Inequality': Studying Internet Use as Penetration Increases*. Working Paper Series 15. Princeton: Center for Arts and Cultural Policy Studies, Princeton University. <https://www.princeton.edu/~artspol/workpap/WP15%20-%20DiMaggio%2BHargittai.pdf> (viimati külastatud 12.11.2014).
- Douglas, Mary 1991. *The Idea of a Home: a Kind of Space*. – *Social Research: An International Quarterly*, 58 (1): 287–307.
- Dovey, Kim 2013. Informalising Architecture: The Challenge of Informal Settlements. – *Architectural Design* 83 (6): 82–89.
- Drotner, Kirsten 2002. New Media, New Options, New Communities? Towards a Convergent media and ICT Research. – *Nordicom Review* 24 (2–3): 11–22.
- Drucker, Susan; Gary Gumpert 2011. Regulated Augmented Public Spaces. – Marino Bonaiuto, Mirilia Bonnes, Anna M. N. Bonnes, Giuseppe Carrus (eds.). *Urban Diversities – Environment and Social Issues*. Advances in People-Environment Studies 2. Cambridge, MA: Hogrefe Publishing, 51–64.
- Einarsdóttir, Johanna 2007. Research with Children: Methodological and Ethical Challenges. – *European Early Childhood Education Research Journal* 15 (2): 197–211.
- Eurostat 2012 = Seybert, Heidi 2012. Internet Use in Households and by Individuals in 2012. – *Eurostat. Statistics in Focus* 50/2012. <http://ec.europa.eu/eurostat/documents/3433488/5585460/KS-SF-12-050-EN.PDF/39000dab-e2b7-49b2-bc4b-6aad0bf01279> (viimati külastatud 12.11.2014).

- Evans, Robin 1997. *Translations from Drawing to Building and Other Essays*. London: Architectural Association Publications.
- Falkheimer, Jesper; André Jansson (eds.) 2006. *Geographies of Communication: The Spatial Turn in Media Studies*. Göteborg: Nordicom.
- Gagen, Elizabeth A. 2004. Making America Flesh: Physicality and Nationhood in Early Twentieth-Century Physical Education Reform. – *Cultural Geographies* 11 (4): 417–442.
- Gauntlett, David 2007. *Creative Explorations: New Approaches to Identities and Audiences*. New York: Routledge.
- Gumpert, Gary; Susan J. Drucker 2007. Mobile communication in the Twenty-first Century or “Everybody, Everywhere, at Any Time”. – Sharon Kleinman (ed.). *Displacing Place. Mobile Communication in the Twenty-first Century*. New York: Peter Lang, 7–20.
- Hardey, Michael 2007. The City in the Age of Web 2.0: A New Synergistic Relationship Between Place and People. – *Information, Communication & Society*, 10 (6): 867–884.
- Hepp, Andreas 2013. *Cultures of Mediatization*. Cambridge: Polity Press.
- Hill, Jonathan 1998. An Other Architect. – Jonathan Hill (ed.). *Occupying Architecture: Between the Architect and the User*. London: Routledge, 77–90.
- Hope, Gill 2005. The types of Drawings that Young Children Produce in Response to Design Task. – *Design and Technology Education: An International Journal* 10 (1): 43–53.
- Ito, Mizuko (ed.) 2010. *Hanging Out, Messing Around and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kalmus, Veronika 2014. Digitaalne põlvkond või meediapõlvkondade digitaliseerumine? – *Sirp*, 22. mai.
- Kleinmann, Sharon (ed.) 2007. *Displacing Place: Mobile Communication in the Twenty-first Century*. New York: Peter Lang.
- Kluitenberg, E. 2006. The Network of Waves: Living and Acting in a Hybrid Space. – *Open* 11: 6–17.
- Knoblauch, Hubert 2013. Communicative Constructivism and Mediatization. – *Communication Theory* 23 (3): 297–315.
- Kopomaa, Timo 2000. *Kännykkäyhteiskunnan synty*. Helsinki: Gaudeamus.
- Krotz, Friedrich 2009. Mediatization: A Concept with which to Grasp Media and Societal Change. – Knut Lundby (ed.). *Mediatization: Concept, Changes, Consequences*. New York: Peter Lang, 19–38.
- Lefebvre, Henri 1991 [1974]. *The Production of Space*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Licoppe, Christian, Zbigniew Smoreda 2005. Are Social Networks Technologically Embedded? How Networks are Changing Today with Changes in Communication Technology. – *Social Networks* 27 (4): 317–335.
- Livingstone, Sonia 2009. On the Mediation of Everything. ICA Presidential Address 2008. – *Journal of Communication* 59 (1): 1–18.
- Livingstone, Sonia 2014. The Mediatization of Childhood and Education: Reflections on the Class. – Leif Kramp, Nico Carpentier, Andreas Hepp, Ilija Tomanic Trivundža, Hannu Nieminen, Risto Kunelius, Tobias Olsson, Ebba Sundin, Richard Kilborn (eds.). *Media Perspective and Everyday Agency in Europe*. Bremen: Edition lumière, 55–68.
- Lundby, Knut (ed.) 2009. *Mediatization: Concept, Changes, Consequences*. New York: Peter Lang.
- MacDonald, Amy 2009. Drawing Stories: The Power of Children’s Drawings to Communicate the Lived Experience of Starting School. – *Australasian Journal of Early Childhood* 34 (3): 40–49.
- Mascheroni, Giovanna; Andrea Cuman 2014. *Net Children Go Mobile: Final Report. Deliverables D 6.4 and D 5.2*. Milano: Educat.

Tehes näitust „#Niisamalinnas“: kuidas uurida ja mõista laste ja noorte linnaruumikogemusi

- Masoumeh Farokhi; Masoud Hashemi 2011. The Analysis of Children's Drawings: Social, Emotional, Physical, and Psychological Aspects. – *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 30, 2219–2224.
- McFadyen, Lesley 2012. The Time it Takes to Make: Design and Use in Architecture and Archeology. – Wendy Gunn, Jared Donovan (eds.). *Design and Anthropology*. Farnham: Ashgate, 101–120.
- Redström, Johan 2012. Part II: Designing and Using. Introduction: Defining Moments. – Wendy Gunn, Jared Donovan (eds.). *Design and Anthropology*. Farnham: Ashgate, 83–99.
- Ridell, Seija 2014. Exploring Audience Activities and Their Power-Relatedness in the Digitalised City: Diversity and Routinisation of People's Media Relations in the Triply Articulated Urban Space. – Frauke Zeller, Cristina Ponte, Brian O'Neill (eds.). *Revitalising Audience Research. Innovations in European Audience Research*. London: Routledge, 236–260.
- Ridell, Seija; Frauke Zeller 2013. Mediated Urbanism: Navigating an Interdisciplinary Terrain. – *The International Communication Gazette* 75 (5–6): 437–451.
- Runnel, Pille, Ehti Järv 2014. Children and the City: imagining urban spaces. – Francisco Martínez and Klemen Slabina (eds.). *Playgrounds and Battlefields: Critical Perspectives of Social Engagement*. Tallinn: Tallinn University Press, 425–439.
- Runnel, Pille; Pille Pruulmann-Vengerfeldt (eds.) 2014. *Democratising the Museum: Reflections on Participatory Technologies*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Scherer, Steve 2014. Pope Urges Young People not to Waste Time on Internet and Smartphones. – *Reuters*, 6 August. <http://in.reuters.com/article/2014/08/05/pope-youth-internet-idINKBN0G52K520140805> (viimati külastatud 10.12.2014).
- Silverstone, Roger; Eric Hirsch (eds.) 1992. *Consuming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces*. London: Routledge.
- Slavid, Ruth 2007. *Micro: Very Small Buildings*. London: Laurence King.
- Soja, Edward W. 1996. *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*. Oxford: Blackwell.
- Soja, Edward W. 2002. Kolmasruum: geograafilise mõtte piire laiendades. – *Maja* 2: 74–80.
- Starck, Philippe 2014. Philippe Starck Speaks on Creating the World's Largest Single-Mould Polycarbonate Sofa for Kartell. <http://vimeo.com/91606975> (viimati külastatud 15.7.2014).
- Thomas, Mary E. 2005. Girls, Consumption Space and the Contradictions of Hanging out in the City. – *Social & Cultural Geography* 6 (4): 587–605.
- Urry, John 2002 [1990]. *The Tourist Gaze*. Lancaster: Sage.
- Waltorp, Karen 2013. Public/Private Negotiations in the Media Uses of Young Muslim Women in Copenhagen: Gendered Social Control and the Technology-Enabled Moral Laboratories of a Multicultural City. – *International Communication Gazette* 75 (5–6): 555–572.
- Witcomb, Andrea 2012. Interactivity in Museums: The Politics of Narrative Style. – Bettina M. Carbonell (ed.). *Museum Studies. An Anthology of Contexts*. Wiley-Blackwell, 580–589.
- Young, Lorraine; Hazel Barrett 2001. Adapting Visual Methods: Action Research with Kampa Street Children. – *Area* 33 (2), 141–152.

**Pille Runnel** (PhD, meedia ja kommunikatsioon) on Eesti Rahva Muuseumi teadusdirektor ning Maailmafilmi festivali direktor. Tema peamised uurimisvaldkonnad on museoloogia, muuseumikommunikatsioon, meediaantropoloogia, visuaalne antropoloogia ja infoühiskonna uuringud. Toimetanud raamatud *The Digital Turn: User's Practices and Cultural Transformations* (Peter Lang, 2013), *Democratising the Museum, Reflections on Participatory Technologies* (Peter Lang, 2014) ja *Osalus muuseumis* (ERM, 2014).



**Summary: The Making of Exhibition “#Chillingaroundtown”: How to Explore and Understand the Urban Experiences of Children and Youth**

Pille Runnel

*Exhibition at the Estonian National Museum’s Exhibition Lab, May 16th 2014 – Jan 11th 2015*

*Curators: Ehti Järv, Kadri Kallast and Pille Runnel*

*Co-authors: students, who took part of participatory actions*

*Exhibition design: Timo Toots, Mikk Meelak, Margus Tamm, Marko Raat and 3+1 Architects*

The article looks at the background, starting points and development of the exhibition “#Niisamalinnas” (#Chillingaroundtown), discussing the research process and looking at two short case studies from a longer list of topics, the exhibition was exploring. “#Niisamalinnas” was an exhibition about growing up in cities and the ways the young generation creates its urban experiences through quotidian practices, starting with localised experiences of children’s ages up to being youths, who simultaneously move in physical, local and digital, global spaces.

Our curators team set out to grasp the urban everyday life through the eyes of children and young people, leaving aside the view of adults: parents, teachers, youth workers or urban planners. Our aim was to make the voice of youth and children more central to the curatorial process rather than engage them later with educational programs and side projects to a ready-made exhibition, as would be the usual way to organise the work.

The curators worked with mapping experiences and collecting stories of children and young people in major Estonian cities. The resulting exhibition was the first stage in developing a section of the permanent exhibition at the new ERM building due to be opened at 2016.

**Резюме: Во время подготовки выставки «#Просто так в городе»: как исследовать и понимать опыт городского пространства детей и молодежи**

Пилле Руннель

*Выставка в лаборатории выставок ЭНМ, с 16 мая 2014 г. по 11 января 2015 г.*

*Кураторы: Эhti Ярв, Кадри Калласт и Пилле Руннель*

*Соавторы: учащиеся. Принимавшие участие в акциях*

*Оформители: Тимо Тоотс, Микк Меелак, Маргус Тамм, Марко Раат и 3+1 Arhitektid*

В статье рассматривается история возникновения и формирования выставки «#Просто так в городе», проводится ознакомление с предшествовавшими выставке исследовательскими работами и детально трактуются два коротких кейса из длинного ряда рассмотренных на выставке тем. «#Просто так в городе» – это выставка о том, как происходит взросление в городе, и возможностях того, как дети и молодые люди создают свой городской опыт через повседневную деятельность, начиная с полученного в детском возрасте опыта пространства и заканчивая молодежью, которая одновременно действуют в физическом, дигитальном, локальном и глобальном пространстве.

Кураторы решили понаблюдать за городской жизнью глазами детей и молодежи, оставив в стороне взрослый подход: родители, учителя, молодежные работники и люди, занимающиеся городским планированием. Целью было дать прозвучать голосу детей и молодежи уже в процессе ее подготовки, тесно сотрудничая с молодежью, вместо того, чтобы связывать молодых людей с выставкой только через образовательные программы, включенные проекты и выставки-сателлиты после ее открытия

Кураторы зафиксировали городской опыт детей и молодежи, а также собрали и записали их истории в крупных городах Эстонии накануне открытия выставки. Открывшаяся выставка стала первым этапом в развитии городской темы постоянной выставки открывающегося в 2016 году Эстонского национального музея.