



SMART ART - ESITTÄVIEN TAITEIDEN MUUTTUVA OSAAMINEN

HAASTATTELUT

Sisällysluettelo

Johdanto	2
1. Haastattelut	3
2. Kaupalliset tavoitteet.....	3
3. Yhteistyö	4
4. Digitaalisten ratkaisuiden hyödyntäminen	4
5. Digitaaliset ratkaisut	5
a) Tekniikka	6
b) Resurssit.....	6
c) Yleisö ja vuorovaikutus	6
d) Kaupallisuus	7
e) Digitaalisuus tukemassa liveä	7
6. Saavutettavuus	7
7. Kestävyys.....	8
8. Osaamistarpeet.....	8
a) Digitaalisten ratkaisuiden käyttö	8
b) Markkinointi, myynti ja viestintä	9
c) Yleisöjen tavoittaminen	9
d) Suunnittelu ja budjetointi	9
e) Näkemyksellinen koulutus	9
9. Koulutusmuoto	10
10. Tulevaisuus.....	10
a) Pääpaino livessä, mutta digitaalisia ratkaisuja hyödynnetään	10
b) Pääpaino livessä	10
c) Digitaalisuus lisääntyy.....	11
d) Muut trendit.....	11
Johtopäätökset	12

Johdanto

SMART ART – Esittävien taiteiden muuttuva osaaminen -hankkeen ensimmäisen vaiheen tavoitteena haastatteluiden osalta oli kontaktoida esittävien taiteiden piirissä toimivia pirkanmaalaisia yrityksiä, osuuskuntia, yhdistyksiä, itsensä työllistäjiä sekä muiden alojen relevantteja toimijoita. Haastatteluiden tavoitteena oli selvittää tahojen näkemyksiä digitalisaatiokehitykseen, hybridituotantoihin, liiketoimintakehitykseen, kotimaiseen ja kansainväliseen yhteistyöhön sekä kestävään kehitykseen. Haastatteluilla tähdättiin erilaisten osaamistarpeiden tunnistamiseen ja näkemysten keräämiseen toivotuista koulutusratkaisuista. Selvityksen tulokset koottiin raportiksi, joka jaetaan avoimesti kartoitukseen osallistuneille tahoille sekä muille sidosryhmille. Raporttia tullaan tulevaisuudessa käyttämään pohjana hankkeen seuraavien vaiheiden koulutuksen suunnittelulle. Raportti kuvaa lyhyesti päähavainnot kaupallisista tavoitteista, yhteistyöstä, digitaalisten ratkaisuiden hyödyntämisestä, saavutettavuudesta, kestävydestä, osaamistarpeista, koulutusmuodosta ja tulevaisuuden pohdinnasta.

SMART ART – Esittävien taiteiden muuttuva osaaminen -hankkeen tavoitteena on monisektoraalinen esittävien taiteiden digitalisaation ja hybridituotantojen osaamisen kehittäminen kansainvälistyvässä ympäristössä. Tavoitteena on valmistaa esittävien taiteiden osaajia muuttuviin ja myös uusiin työkuviin sekä lisätä palvelujen tuottamisen taloudellista kokonaisymmärrystä ja kyvykkyyttä monisektoraaliseen yhteistyöhön. Hanke tähtää erityisesti pirkanmaalaisten toimijoiden osaamisen vahvistamiseen ja työllisyyden kehittämiseen - kansainvälinen yhteistyö ja kestävä kehitys mukaan lukien. Kohderyhminä ovat sekä esittävien taiteiden osaajat että muutoksessa tarvittavien muiden alojen osaajat. Hankkeen päätoteuttaja on Tampereen ammattikorkeakoulu (TAMK) ja osatoteuttaja Tampereen yliopisto (TAU). Hanke on Euroopan Sosiaalirahaston rahoittama (ESR).

1. Haastattelut

Kontaktoimme kaikkiaan 25 Pirkanmaan toimijaa, joista tarkempaan haastatteluun valikoitui 14 tahoja. Noin tunnin pituiset haastattelut toteutettiin helmi-maaliskuussa 2022 Tampereen yliopiston toimesta. Haastateltujen henkilöiden koulutustaustat olivat hyvin vaihtelevia, mutta usealla osallistujalla pohjalla oli joku taiteellinen koulutus ja sen lisäksi muita opintoja. Koulutustaustoja oli muun muassa teatteri-ilmaisun ohjaaja, musiikintutkimus, kulttuurituottaja, koreografi ja vastaavasti suomen kieli ja kirjallisuus, logistiikka ja terveydenhoitaja.

Pilottihaastattelu: Tampereen Teatteri Arttu Haapalainen (Teatteri-ilmaisun ohjaaja)	Kulttuuriosuus- kunta Terä Mika Eerola (Näyttelijä, tekninen tuotanto)	Creative Technology Kari Luukkonen (Aluejohtaja)	G-Livelab Annamaija Saarela (Toimitusjohtaja)
Tanssiteatteri MD Anniina Kumpuniemi (Toiminnanjohtaja, tanssija, koreografi)	Tampere-Talo Pauliina Ahokas (Toimitusjohtaja)	Kulttuuriosuus- kunta Uulu Kari Lounela (Muusikko, työpajaohjaaja)	Teatteri Telakka Antti Haikkala (Ohjaaja, taiteellisen johtoryhmän koordinaattori) Maarja Kaasik (Tuottaja, hallituksen pj)
Pirkanmaan Tanssin Keskus ry Maija Hoisko (Verkostovastaava, tanssin lehtori)	Teatteri Siperia Richard Katajisto (Tuottaja)	Legioonateatteri Laura Järviluoma (Toiminnanjohtaja)	Kulttuurikeskus Piipoo Pilvi Kuitu (Toiminnanjohtaja)
	Sorin Sirkus Taina Kopra (Sirkustirehtööri, sirkustaiteen opettaja) Lari Aaltonen (Tuottaja, kv-toiminta) Pertti Huovinen (Tuottaja, esitystoiminnan kokonaisuudet)	Ahaa-teatteri Reetta Hyreen (Näyttelijä) Antti Kauppi (Teknikko) Pia Hakala (Teatterisihteeri) Tiina Järvi (Tuottaja)	

2. Kaupalliset tavoitteet

Useimmat tahot mainitsivat olevansa voittoa tavoittelemattomia ja kaupallisena tavoitteena olevan toiminnan pystyssä pitäminen. Tulovirtaa saatiin hyvin erilaisista kohteista: avustukset ja tuet, hankerahoitukset, lipunmyynti, koulutukset, yksityistilaisuudet ja tilojen vuokraaminen. Muutaman tahon tavoitteena taas oli selkeästi tuottavan toiminnan tekeminen.

3. Yhteistyö

Kaikki haastatteluun osallistuneet tahot olivat hyvin aktiivisia erilaisessa yhteistyössä. Tahot tekivät yhteistyötä muun muassa erilaisten yhdistysten, koulujen ja verkostojen kanssa. Osa tahoista oli kansainvälisesti aktiivisempia yhteistyössä ja osa taas vasta aloitteli uudelleen kansainvälisen toiminnan pohtimista koronapandemian jälkeen. Kaikki tahot toivoivat lähivuosina lisää yhteistyötä sekä kansallisesti että kansainvälisesti. Monet nostivat esille, että jo olemassa olevissa yhteistöissä ja uusien yhteistyömuotojen suunnittelussa on tärkeää, että tahojen arvot kohtaavat.

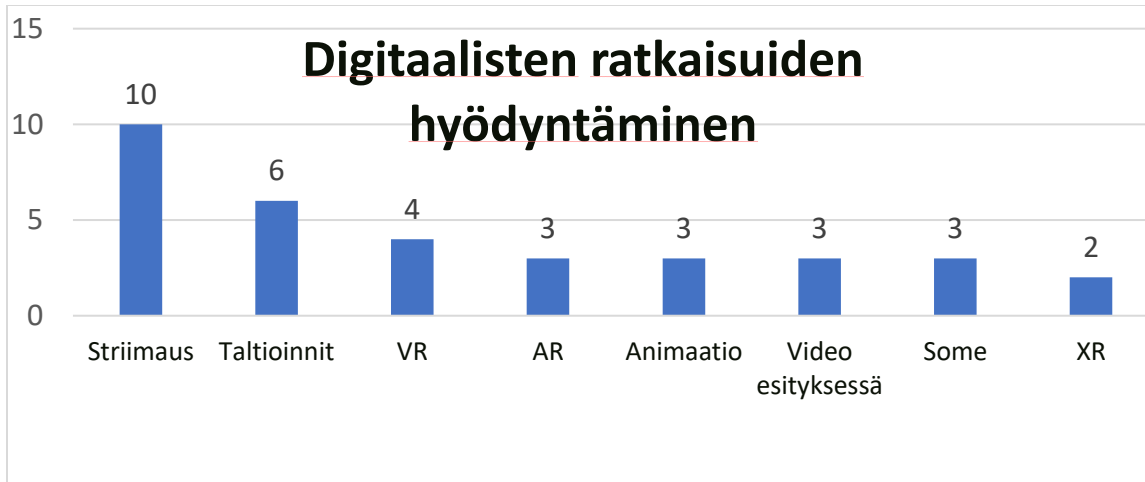
4. Digitaalisten ratkaisuiden hyödyntäminen

Digitaalisia ratkaisuja oli hyödynnetty hyvin laajasti, esimerkiksi 10 tahoja mainitsi käyttäneensä striimausta muutaman viime vuoden aikana. Koronan nähtiin vauhdittaneen digitaalisten ratkaisuiden kokeilua. Hybridituotantoja oli hyödynnetty jo jonkun verran ja niiden nähtiin säilyvän ainakin osittain osana tuotantoa myös jatkossa.

Kuva 1 näyttää suosituimmat digitaaliset ratkaisut, on kuitenkin oletettavaa, että kaikki tahot eivät maininneet kaikkia digitaalisia ratkaisuja mitä käyttävät, esimerkiksi sosiaalisen median palvelut mainitsi vain kolme tahoja ja vain yksittäinen taho mainitsi lipunmyynnin hoidettavan digitaalisia ratkaisuja hyödyntäen.

Yksittäisiä tapauksia:

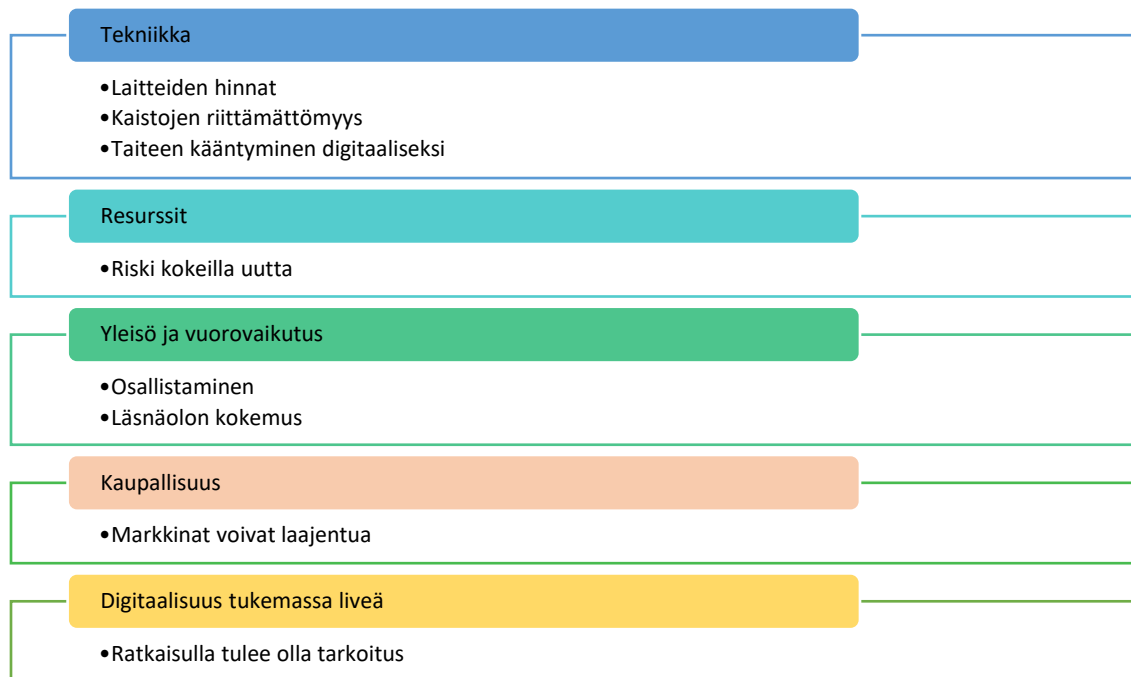
- Motion capture-puku
- 360 videot
- Harrastakotona.fi
- G-livelabin sovellus
- Lipunmyynti
- TelakkaLIVE
- Elokuva
- Monitaiteiset striimit
- Ennakkomateriaalit/trailerit
- Kävelyesitys, jokaisella on kuulokkeet ja seuraa ohjeita mitä niistä tulee
- Kuvailutulkkkaus



Kuva 1: Digitaalisten ratkaisuiden hyödyntäminen

5. Digitaaliset ratkaisut

Digitaalisiin ratkaisuihin liittyvät vastaukset koostettiin kuudeksi teemaksi: tekniikka, resurssit, yleisö ja vuorovaikutus, digitaalisuus tukemassa liveä, kaupallisuus ja saavutettavuus. Kuvassa 2 on nostettu jokaisesta teemasta muutama keskeinen pohdinta ja tekstissä pohdintoja on avattu hieman laajemmin.



Kuva 2: Digitaalisten ratkaisuiden teemojen keskeisimmät pohdinnat

a) Tekniikka

Tekniikan suhteen nostettiin hyvin erilaisia huolenaiheita liittyen laitteisiin, kaistojen riittävyteen, viiveisiin, digitaalisuuden rajoitteisiin ja mukana kuljetettavuuteen. Laitteiden nähtiin olevan kalliita hankkia sekä esiintyjille että katsojille, samaan aikaan nähtiin ongelma, että katsojalla ei ole tarpeeksi hyviä laitteita kotonaan. Kokemus on hyvin erilainen jos sen katsoo esimerkiksi pieneltä tietokoneen ruudulta verrattuna televisioon, johon on liitetty äänentoistojärjestelmä.

Toisena ongelmana tekniikan puolesta nähtiin kaistojen riittävyys ja yhteyksien toimiminen molempiin suuntiin. Viiveet aiheuttivat myös ongelmia esimerkiksi yhteislaulut ovat erittäin haastavia. Lisäksi huolenaiheena nähtiin tiettyjen taiteenmuotojen, kuten tanssin kolmiulotteisten piirteiden mukautuminen huonosti digitaaliseksi. Lisäksi vastaajia pohditutti, miten kiertävä teatteri voisi hyödyntää parhaiten digitaalisuutta, koska esimerkiksi AR, VR lasien kuljettaminen mukana kiertueilla toisi omat haasteensa.

b) Resurssit

Lähes jokainen haastatteluun osallistunut taho nosti esille rajalliset resurssit. Osallistajat näkivät, että uusien ratkaisuiden kokeilu on riskialtista taloudellisesti, jos ratkaisu ei olekaan toimiva. Laatuun haluttiin myös panostaa ja sen koettiin tuovan mukanaan omia laajennettuja kustannuksia. Muutamassa haastattelussa nousi esille, että digitaalisia ratkaisuja olisi hyvä päästä kokeilemaan käytännössä ennen kuin ratkaisuihin täytyisi investoida itse.

c) Yleisö ja vuorovaikutus

Kolmantena teemana nousi esille yleisö ja vuorovaikutus. Esittävän taiteen nähtiin perustuvan hyvin vahvasti läsnäoloon, erityisesti teatterin ja musiikillisen osallistavan toiminnan. Joissain taiteenlajeissa osallistaminen nähtiin helpompana, esimerkiksi monitaiteisissa striimeissä verrattuna pelkkään musiikkiesitykseen.

Yleisön roolia erityisesti etänä pohtivat useat tahot ja esimerkiksi yhteisöllisen tai läsnäolon kokemuksen rakentamista. Esille tuotiin jo joitakin ideoita esimerkiksi sosiaalisen median kautta osallistaminen ja puhelimen kameralla interaktiivisen sisällön tuottaminen livenä tai etänä. Osa tahoista pohtikin voiko vuorovaikutus etätilanteissa olla jotain muuta kuin perinteisesti odotetaan?

Yleisön roolia pohdittiin myös hybridituotannoissa. Jotkut tuotannot on suunniteltu selvästi enemmän etäyleisön koettavaksi ja vastaavasti taas jotkut enemmän liveyleisölle. Jotta hybridituotantoja voitaisiin hyödyntää jatkossa, tasapaino livetilanteiden ja hybriditilanteiden välillä tulisi löytää. Hybridin käyttäminen tuntui myös työläämmältä verrattuna pelkkään live- tai etätilaisuuteen, koska yleisön osallistamista tulee miettiä useammalta näkökulmalta.

d) Kaupallisuus

Digitaaliset ratkaisut nähtiin osassa haastatteluissa tapana kasvattaa katsojamääriä, toisaalta taas pohdittiin miten digitaalisesta sisällöstä saa riittävästi tulovirtoja ja tarpeeksi monet kiinnostumaan sisällöistä. Striimauksen ja muiden digitaalisten ratkaisuiden käyttö nähtiin vaihtoehtona fyysiselle matkustamiselle, joka luo uusia mahdollisuuksia kansainväliseen liiketoimintaan ja kansainväliseen yhteistyöhön.

e) Digitaalisuus tukemassa liveä

Vaikka digitaalisissa ratkaisuissa nähtiinkin olevan hyötyjä, digitaalisuuden ja digitaalisten ratkaisuiden rooli nähtiin ennen kaikkea tukevana eikä hallitsevana. Digitaalisuuden nähtiin mahdollistavan paljon uusia asioita, mutta kaikilla digitaalisilla ratkaisuilla tulisi olla tarkoitus, eikä niitä tulisi käyttää vain esimerkiksi muodikkisuuden vuoksi. Monet olivat samaa mieltä, että jos digitaalista ratkaisua haluttaisiin hyödyntää sen tulisi olla tarpeeksi laadukkaasti toteutettu ja tukea live-esitystä.

6. Saavutettavuus

Saavutettavuuden teema nousi esille useissa haastattelun kohdissa. Digitaalisten ratkaisuiden nähtiin mahdollistavan saavutettavamman kokemuksen ja mahdollisuuden tuoda esittävät taiteet paremmin jokaiselle henkilölle saavutettavaksi. Monet olivat sitä mieltä, että edes joku kokemus taiteesta on parempi kuin ei kokemusta ollenkaan. Digitaalisten ratkaisuiden nähtiin myös tarjoavan saavutettavamman mahdollisuuden tutustua esittäviin taiteisiin matalammalla kynnyksellä, esityksen voi esimerkiksi katsoa turvallisesti kotisohvalla.

Saavutettavuus oli otettu tahoilla huomioon monin eri tavoin. Esimerkkeinä mainittiin muun muassa rakennuksen esteettömyyden tarkastelu, lippujen hintojen pitäminen mahdollisimman alhaisina tai tarjoamalla esimerkiksi työttömille ja opiskelijoille lippuja alennettuun hintaan, kuvakäsikirjoituksen tarjoaminen, jotta esityksen mahdollisiin jännittäviin tilanteisiin voi tutustua etukäteen ja välttämällä kovia ääniä esityksessä. Lisäksi livekäännöksiä ja simultaanitulkkauksia olivat kokeilleet muutamat tahot.

7. Kestävyys

Samoin kuin saavutettavuus, kestävyys nousi esille useissa haastattelun eri kohdissa. Kestävyys nähtiin olevan monella kantavana toiminnan teemana. Kaikki tahot pitivät esimerkiksi kierrätystä itsestään selvänä asiana ja keskittyivätkin pohtimaan muita kestävyteen liittyviä teemoja. Tahot nostivat esimerkiksi esille priorisoivansa hankinnoissa kestäviä ja laadukkaita ratkaisuja mieluummin kuin halpoja ratkaisuja. Useat tahot myös nostivat esille, että esityksissä näkyvät ympäristöteemat entistä enemmän. Erilaisten digitaalisten ratkaisuiden nähtiin olevan apuna myös kestävyden toteutumisessa: kaikkiin palavereihin tai esityksiin ei tarvitse matkustaa fyysisesti.

8. Osaamistarpeet

Osaamistarpeet jaettiin viiteen eri teemaan haastatteluissa nousseiden vastausten perusteella.



Digitaalisten
ratkaisuiden
käyttö



Markkinointi,
Myynti ja
Viestintä



Yleisöjen
tavoittaminen



Suunnittelu ja
budjetointi



Näkemyksellinen
koulutus

a) Digitaalisten ratkaisuiden käyttö

Ensimmäisenä teemana nostimme tarpeen digitaalisten ratkaisuiden käyttöön liittyvälle koulutukselle. Erityisesti videot, niiden suunnittelu, käyttö osana lavastusta, tekijänoikeudet ja editointi nostettiin esille. Myös striimiosaamista kaipasi useampi taho sisältäen monikameraohjauksen, toimivat äänet sekä kuvauksen. Muita tarpeita oli esimerkiksi AR, VR, pelimuotoiset esitykset, oman sovelluksen kehitys, esitysten tekstittäminen, esitysten kääntäminen ja erilaiset lipunmyyntijärjestelmät.

b) Markkinointi, myynti ja viestintä

Toisena teemana muodostettiin kokonaisuus markkinointi, myynti ja viestintä. Monet ajattelivat kaipaavansa koulutusta siihen, miten myydä lippuja striimeihin tai hybridiesityksiin ja miten markkinoida itseään ja omaa osaamistaan digitaalisesti. Yleisesti digitaaliseen markkinointiin ja uusiin viestintäkanaviin kaivattiin lisää koulutusta, moni taho oli kiinnostunut erityisesti miten nuorille kannattaisi markkinoida. Lisäksi automatisoituihin uutiskirjeisiin kaivattiin koulutusta.

c) Yleisöjen tavoittaminen

Kolmanneksi teemaksi muodostui yleisöjen tavoittaminen. Monet tahot kaipaisivat koulutusta siihen, miten tavoittaa erilaisia ja uusia kohderyhmiä, erityisesti nuorien tavoittaminen kiinnosti monia. Yleisötyön tekemiseen digitaalisin keinoin kaivattiin osaamista.

d) Suunnittelu ja budjetointi

Suunnittelu ja budjetointi nähtiin myös tärkeänä osaamistarpeena: miten suunnitella kestävää toimintaa alati muuttuvassa maailmassa? Suunnittelun ja budjetoinnin nähtiin kulkevan hyvin pitkälle yhdessä, visuaalinen puoli pitäisi osata ideoida, jotta siihen voisi varata oikean verran budjettia, samoin yleisesti kaiken digitaalisen sisällön kohdalla. Monet pohtivat myös miten digitaalisia ratkaisuja voisi ottaa käyttöön pienellä budjetilla.

e) Näkemyksellinen koulutus

Viimeisenä teemana halusimme nostaa näkemyksellisen koulutuksen. Moni haastatelluista koki, että ei ole täysin tietoinen millaisia digitaalisia ratkaisuja on olemassa ja miten niitä voisi hyödyntää omassa toiminnassa. Osaamistarpeet liittyvät siis uusien teknologioiden mahdollisuuksiin ja haasteisiin, esimerkiksi AR, VR, pelimuotoinen esitys ja virtuaalisuus lavastuksessa kiinnostivat erityisesti haastateltuja tahoja.

9. Koulutusmuoto

Koulutusmuodosta tahot olivat hyvin samaa mieltä: kaikenlaiselle koulutukselle on tarve. Monet halusivat näkemään ihmisiä pitkästä aikaa livenä, joten työpajamuotoinen koulutus vaikutti mieluiselta. Toisaalta taas luentojen nähtiin voivan tapahtua hyvin etänä ja itseopiskeltavalle materiaalille nähtiin myös olevan paikkansa. Moni toivoi, että koulutuksesta voisi räätälöidä itselleen sopivan ja osallistua vain niihin tilaisuuksiin, mitkä hyödyttävät itseä eniten. Konkreettisia esimerkkejä muilta tahoilta toivottiin, mikä on toiminut hyvin ja mikä taas ei.

10. Tulevaisuus

Esittävän taiteiden tulevaisuus herätti monenlaisia pohdintoja. Viiden tahon mielestä pääpaino tulee tulevaisuudessa olemaan selvästi livessä, mutta digitaalisia ratkaisuja hyödynnetään. Kahden tahon mielestä pääpaino tulee olemaan livessä ja vastaavasti kahden tahon mielestä digitaalisuus tulee lisääntymään tulevaisuudessa.

a) Pääpaino livessä, mutta digitaalisia ratkaisuja hyödynnetään

Tahojen vastauksista nousi esille, että striimien kysyntä varmasti laskee, kun livetapahtumat jatkuvat, mutta kuitenkin jotain kysyntää striimeille on varmasti myös tulevaisuudessa. Tahot halusivat ajatella, että lähitulevaisuudessa tekniikkaa ei pelätä käyttää hyödyksi, mutta toisaalta taas ei ole pakotetta käyttää tekniikkaa ilman selkeää tarkoitusta.

Toisaalta taas ajateltiin, että kokemukset saattavat eriytyä: osa tahoista siirtyy takaisin live-esityksiin ja perusasioihin takaisin suurelta osin, mutta osa tahoista tulee yhä tuottamaan etätuontantoja. Katsojilla nähtiin olevan vapaus valita, millaista sisältöä haluaa seurata ja miten, livenä vai etänä.

b) Pääpaino livessä

Kahden tahon mielestä pääpaino tulee olemaan selvästi live-esityksissä. Rahoittajalta tulevat paineet nostettiin yhdeksi syyksi sekä oman tilan aktiivinen käyttö. Tahot uskoivat, että ihmisillä on suuri kaipuu livekeikoille ja kaipaus nähdä ihmisiä on pitkään kestävä ilmiö.

c) Digitaalisuus lisääntyy

Kahden tahon mielestä pääpano tulee selvästi olemaan digitaalisuuden lisääntymisessä. Osa ajatteli, että jos kohderyhmä muuttuu tulevaisuudessa nuorempaan päin, voi olla ettei live-esityksiä kaivata niin paljoa, koska kohderyhmällä ei ole enää paljoa kokemuksia live-esityksistä. Vastauksista nousi myös ilmi, että digitaalisuuden ajateltiin olevan pakko jäädä jollain tasolla elämään, esimerkiksi hybridituotannot voivat olla turvallisempia järjestää riippumatta maailmantilanteesta.

d) Muut trendit

Muina trendeinä mainittiin esimerkiksi läheisyyden trendi ja nostalgia ja luontoarvoihin palaaminen. Uusien hybridilajien, esimerkiksi jääbaletin, teatterimuotojen, esimerkiksi teoksen sisään kävely uskottiin nousevaan uudella tavalla esille. Lisäksi ajateltiin, että tahot alkavat tekemään keskenään taas enemmän yhteistyötä. Tahot uskoivat, että vuorovaikutuksellisuus ja osallistavuus näytöksissä lisääntyy ja arvomaailmat näkyvät enemmän esityksissä. Uskottiin myös, että katsojat haluavat tulevaisuudessa itselleen räätälöityjä kokemuksia tai ainakin mahdollisuuden vaikuttaa jollain tavalla kokemukseensa.

Johtopäätökset

Haastatteluiden tarkoituksena oli selvittää tahojen näkemyksiä digitalisaatiokehitykseen, hybridituotantoihin, liiketoimintakehitykseen, kotimaiseen ja kansainväliseen yhteistyöhön sekä kestäväan kehitykseen. Haastatteluilla tähdättiin erilaisten osaamistarpeiden tunnistamiseen ja näkemysten keräämiseen toivotuista koulutusratkaisuista.

Haastattelut heijastelivat hyvin vaihtelevaa kokemusta digitaalisten ratkaisuiden käytöstä. Jokaiselle taholle digitaaliset ratkaisut kuten Teams ja Zoom olivat olleet välttämättömiä korona-aikana toimiessa. Osa tahoista ei vielä osannut hahmottaa mitä ovia digitaaliset ratkaisut avaavat ja osalla tahoista taas oli hyvin selkeä käsitys, mihin etenevät seuraavaksi digitaalisuuden suhteen. Tahoilla oli kuitenkin paljon ideoita ja haaveita, miten erilaisia digitaalisia ratkaisuja voitaisiin hyödyntää tulevaisuudessa.

Haastatteluiden pohjalta tunnistettiin keskeisiä osaamistarpeita.

Uskomme, että haastatteluiden ajankohta heijastui kaikkiin vastauksiin ainakin jollain tasolla. Eniten ajankohdan voidaan nähdä vaikuttaneen tulevaisuuden pohdinnassa. Olimme siirtymässä juuri avautuvaan yhteiskuntaan ja live-esitykset olivat monen mielessä päällimmäisenä. Jos tahoille esitettäisiin sama kysymys 2023 keväällä, mitä esittävän taiteen alalla tulee tapahtumaan seuraavien vuosien aikana, vastaukset saattaisivat olla hyvin erilaisia.

SMART ART – Esittävien taiteiden muuttuva osaaminen

2022



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

REACT-EU-hankkeet rahoitetaan osana Euroopan unionin COVID-19-pandemian johdosta toteuttamia toimia