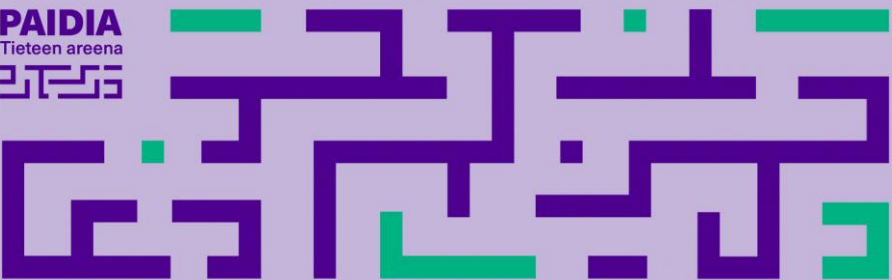


SMART ART →

Esittävien taiteiden muuttuva osaaminen



SMART ART – Uuden osaamisen workshop

9.8.2023 klo 13–16

SMART ART →

Esittävien taiteiden muuttuva osaaminen

Yhteenvetoa

Tulevaisuuden osaamistarpeita |
Esittävien taiteiden digitalisaation, toiminnan ja
tuotantojen kehittäminen | Jatkuva oppiminen |
Yhdenvertaisuus ja saavutettavuus |
Monialainen yhteistyö

 SMART ART →
Esittävien taiteiden muuttuva osaaminen

SMART ART - Uuden
osaamisen workshop
9.8.2023 klo 13-16

SMART ART →
Esittävien taiteiden muuttuva osaaminen

Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020



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

Uuden osaamisen workshop

Vetäjinä:

Tero Avellan (TAU)

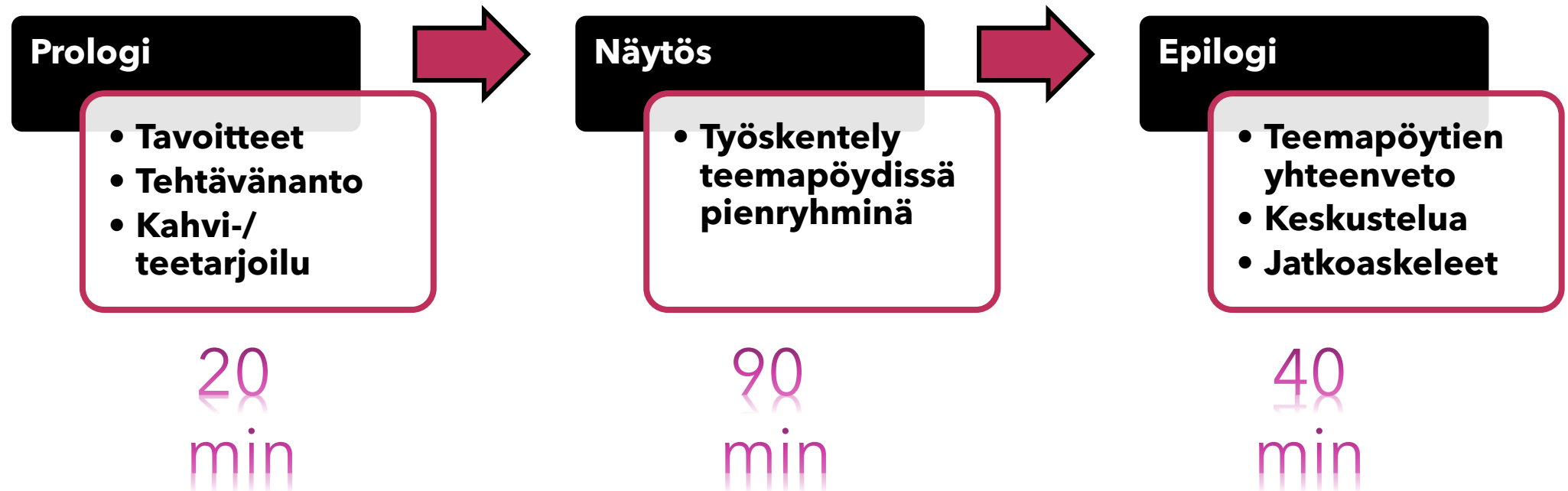
Emma Heinonen (TAMK)

Mika Kylänen (TAMK)

Maaret Salminen (TAMK)

Markku Turunen (TAU)

Aikataulu ja eteneminen iltapäivässä



Monisektoraalinen yhteistyömalli

- + Rakennetaan monisektoraalinen, monialainen työelämän ja korkeakoulujen yhteistyömalli **digitalisaatio- ja hybridituotantojen osaamisen pitkäjänteiselle kehittämiselle**
- + Tavoitteena on kehittää **joustavaa ja nopeaa jatkuvaa oppimista** esittävien taiteiden toimijoiden ja korkeakoulutuksen yhteistyössä
- + Huomioidaan **esittävien taiteiden erityispiirteet**, mm. epätyypilliset työajat, työn projektiluonteisuus ja monenlaiset toimijat isoista organisaatioista pieniin ryhmiin ja itsenäisiin ammattiharjoittajiin
- + Tavoitteena on **pitkäjänteinen monialainen** yhteistyö, joka johtaa ajantasaisiin ja kohderyhmien tarpeista lähteviin sisältöihin

Workshopin tavoitteet

- + Vauhdittaa esittävien taiteiden eteenpäin viemistä
- + Tukea monisektoraalisen yhteistyömallin suunnittelua
- + Aktivoida toimijoiden keskinäistä vuoropuhelua

Työskentelyn logiikka

- + Haimme vastauksia kysymyksiin kolmen aihepiirin ympärillä pienryhminä keskustellen ja/tai nopealla ideoinnilla
- + Työskentelimme pienryhminä teemapöydissä - ensin itsenäisesti pohtien, sitten yhdessä pallotellen
- + Käytimme noin 30 minuuttia per teemapöytä
- + Kirjureina toimivat SMART ART -hankkeesta Emma Heinonen (teemapöytä 1), Tero Avellan (pöytä 2) ja Mika Kylänen (pöytä 3). Osallistujat kiersivät pöydät learning café -tyyppisesti.

Teemapöytä 1 – osaaminen, tulevaisuus

- + Mitä ovat **omassa osaamisessani** vahvuuksia tai heikkouksia?
- + Millaisia **tulevaisuuden osaamistarpeita** olen pannut merkille työssäni esittävien taiteiden parissa, ja miksi?
- + Miltä **esittävien taiteiden lähitulevaisuus** näyttää esimerkiksi 5-10 vuoden aikaikkunalla?



Teemapöytä 1 – osaaminen, tulevaisuus / Emma Ketonen: yhteenvetoa (1/2)

Tärkeimmäksi **vahvuudeksi** osallistajat nostivat esiin **työkokemuksen**. Tähän lukeutui esittävien taiteiden substanssiosaamista useilta eri sektoreilta. Osallistujien mukaan laaja-alainen osaaminen muodostui tietojen, taitojen ja asenteiden kokonaisuudesta. Toinen keskeinen vahvuus oli **laajat yhteistyöverkostot** ja niiden hyödyntäminen omassa työssä. Osallistujien mukaan esittävien taiteiden alojen verkostoissa opitaan uutta toisilta ja tuodaan uusia näkökulmia ja ajattelutapoja. **Muita nostoja** vahvuuksissa olivat mm.: monikulttuurinen osaaminen, eettinen tinkimättömyys ja taiteen tutkimuksellisuus.

Keskeisenä **heikkoutena** painotettiin **digitaitojen puutetta**. Osallistajat kaipasivat lisää tietoa ja käytännön koulutusta. Erityisesti saavutettavuuteen liittyvät haasteet ja tekoälyn hyödyntäminen näytösten suunnittelussa nousivat esiin eri keskusteluissa. Muita keskeisiä heikkouksia olivat **spesifin substanssiosaaminen puute** (esimerkiksi erilaiset ohjelmistot, joihin ei voi kouluttautua kuin työssä) sekä **koulutuksen tarve yleisesti**. Osa osallistujista koki myös monialaisen yhteistyön puuttumisen merkittäväksi haasteeksi. **Muita nostoja** heikkouksissa olivat: oma työyhteisö tai organisaatio, taloudelliset resurssit ja puutteet viestintä- ja markkinointitaidoissa.

Teemapöytä 1 – osaaminen, tulevaisuus / Emma Ketonen: yhteenvetoa (2/2)

Osallistujat pohtivat **esittävän taiteen osaamistarpeita** nyt ja tulevaisuudessa. **Monialaisuuden hyödyt** sekä **ajantasaiset digitaidot** nousivat jälleen päällimmäiseksi. Esimerkiksi pelillisuus, käyttöliittymien suunnittelu sekä tekoälyn yleiset sovellusmahdollisuudet herättivät osallistujissa paljon keskustelua. Opiskelusta ja opiskelijoista vaihdettiin myös paljon ajatuksia. Opiskelijoiden osalta peräänkuulutettiin mm. vuorovaikutustaitoja, pitkäjänteisyyttä, kykyä itsereflektioon sekä oikeanlaista ”kädet savessa -asennetta” työntekoon. **Muita nostoja** esittävien taiteiden osaamistarpeissa tulevaisuudessa olivat: saavutettavuuteen liittyvät tekijät, palvelumuotoilutaidot sekä sosiaaliala yhdistettynä teatteritaiteeseen.

Osallistujat pohtivat **esittävän taiteiden lähitulevaisuutta** erityisesti **sosiaalisuuden** ja **yhteisöllisyyden** näkökulmasta. Osallistujien mukaan tämä merkitsi esimerkiksi sitä, että yleisössä ns. pönötyskulttuuri on päättymässä, ja yleisön rooli esityksen sisällön kannalta on entistä olennaisempi. Osallistujien mukaan tämän päivän teatteria ajatellaan ensisijaisesti yhteisökokemuksena, mikä taas koetaan olemalla läsnä samassa tilassa. Esitys muuttuu yleisön energian myötä ja reagoi väistämättä yleisössä syntyvään energiaan: tästä syntyy kontakti. Osallistujat yrittivät löytää vastauksia siihen, kuinka tämän kontaktin voisi kokea. **Muita nostoja** esittävien taiteiden lähitulevaisuuteen liittyen olivat mm.: luoko digitalisaatio jonkinlaisen uuden esittävän taiteen muodon ja mikä on jatkossa kielitaidon rooli teatterialan projekteissa.

Teemapöytä 2 – digitalisaatio, saavutettavuus

- + Mitä **mahdollisuuksia digitalisaatio** voi tarjota esittävien taiteiden toiminnan ja/tai tuotantojen kehittämisessä?
- + Mitä **haasteita** digitalisaatio voi tuoda esittävien taiteiden toiminnan ja/tai tuotantojen kehittämiseen?
- + Miten **yhdenvertaisuutta** ja **saavutettavuutta** voisi parantaa esittävissä taiteissa?

30
min



Teemapöytä 2 – digitalisaatio, saavutettavuus / Tero Avellan: yhteenvetoa 1/3

Esittävien taiteiden erityispiirteenä nousi aika ja läsnäolo tietyssä ajassa, ja jossain tilanteissa myös paikka koettiin erityispiirteenä. Tästä nousee se, että elävä esitys on tietyssä ajassa tapahtuva yhteisöllinen kokemus. Asioita tarkasteltiin laajasti niin katsojien ja kävijöiden kuin esittäjien ja muidenkin ammattilaisten näkökulmasta. Digitalisaatiolla on vaikutusta niin kokemukseen kuin siihenkin, miten se kokemus saadaan aikaiseksi ja mitä myös tekijät kokevat.

Mahdollisuudet sisältävät esitysten viemisen eri paikkoihin ja siten niiden kannattavuuden lisäämisen. Lisäksi simulointi mahdollistaa esimerkiksi eri valo- ja äänimaailmojen kokeilun kustannustehokkaasti. Ylipäätään uudet teknologiat mahdollistavat jopa uusien taidemuotojen luomisen sekä interaktiivisuuden esityksissä. Digitalisaatio tarjoaa myös uusia mahdollisuuksia esimerkiksi etäharjoitteluun, jolloin kansainvälisten työryhmien työskentely parantuu ja on myös ekologista. Mahdollisuudet vähentää matkustamista ja lisätä turvallisuutta ovat myös huomattavat. Tekoälyn käyttö käsikirjoitusten ja suunnitelmien tekemisessä voi auttaa luomaan innovatiivisia esityksiä, ja yleisölle voidaan tarjota uudenlaisia kokemuksia aikaan ja paikkaan sidottuna, mikä lisää niiden ainutlaatuisuutta.

Teemapöytä 2 – digitalisaatio, saavutettavuus / Tero Avellan: yhteenvetoa 2/3

Haasteina koettiin mm. virtuaalitodellisuuden rajoitteet, kuten immersiiivisyyden ja käytettävyyden haasteet, vaikuttavat esitysten tekniseen toteutukseen. Paikasta ja ajasta riippumattomien palvelujen osalta nähtiin, että fyysisen läsnäolon ja aistielämysten puute voi vähentää esitysten vaikuttavuutta. Resurssipulan ja rahoituksen puute voi hidastaa teknologisten mahdollisuuksien hyödyntämistä. Lisäksi osaamisen ja tietotaidon puute vaikeuttaa uusien teknologioiden käyttöönottoa. Tässä koettiin myös muutoksen pelkoa, mutta toisaalta ajateltiin, että digitalisaatio ei kuitenkaan poista luovien ammattilaisten tarvetta.

Esille nousi myös se, että verkkoyhteydet ja laitteiden saatavuus ei ole kaikille samanarvoisia, jotka voivat aiheuttaa ongelmia yleisön tavoittamisessa. Tietoturvaongelmat ja teknologiset esteet voivat myös heikentää digitaalisten esitysten luotettavuutta. Lisäksi esitysten tuomisen yleisön tietoisuuteen koetaan haasteena. Lisäksi yhdestä ryhmästä nousi vahvasti esille se, että kopioinnin ja kulttuurien kopiointiin liittyvät haasteet voivat vaarantaa alkuperäisten teosten arvon säilymisen. Tästä heräsi keskustelu siitä, mikä on enää ainutlaatuista ja mikä kopiointia.

Yhdenvertaisuus ja saavutettavuus koettiin asioina, jotka liittyvät jo tekemisen ytimeen. Parantaminen edellyttää kuitenkin jossain tapauksissa selkeää määrittelyä siitä, kenelle näitä pyritään tarjoamaan. Samanaikaisesti on mahdollisuus tuottaa palveluita erilaisille, ja jopa uusille kohderyhmille.

Teemapöytä 2 – digitalisaatio, saavutettavuus / Tero Avellan: yhteenvetoa 3/3

Yhdenvertaisuus ja saavutettavuus (jatkuu):

Yhdenvertaisuuteen liittyen pitää kysyä, mitä taiteelta halutaan, jolloin tulee esille myös arvomaailma (business vs. humanit arvot). Uudet teknologiat, kuten virtuaalitodellisuus ja lisätty todellisuus edistää yhdenvertaisuutta luomalla uusia kokemuksia ja mahdollistamalla monille ylipäättään pääsyn paikkoihin, joihin ei muuten pääsisi. Tekoälyä voidaan hyödyntää saavutettavuuden parantamisessa esimerkiksi tulkkauksessa ja kuvailutulkkauksessa. Näiden ja muiden apuvälineiden käyttö mahdollistaa monipuolisten kokemusten tarjoamisen erilaisille kohderyhmille. Henkilökohtainen avustus voisi olla oivallinen tulevaisuuden kehityskohde.

Kaksisuuntainen vuorovaikutus ja uudet teknologiat mahdollistavat myös yhteisöllisyyden vahvistamisen esitysten kautta, joka on myös saavutettavuutta. Suorien lähetysten ansiosta yleisö voi osallistua esitykseen reaaliajassa, lisäten yhteisön jäsenten välistä vuorovaikutusta. Monipuoliset teknologiset kokemukset voivat rikastuttaa yhteisön kokonaisvaltaista elämyksellisyyttä.

Teemapöytä 3 – monialainen yhteistyö

- + Mitä esimerkkejä tiedät **onnistuneesta** monialaisesta yhteistyöstä esittävissä taiteissa tai muilla aloilla?
- + Miten voidaan **aktivoida** esittävien taiteiden **monialaista yhteistyötä**?
- + **Keiden kanssa** olisi erityisen tärkeää tehdä yhteistyötä – entä **millaista**?



Teemapöytä 3 – monialainen yhteistyö: yhteenvetoa / Mika Kylänen

Onnistumisia: Sorin Sirkuksen joulu Xyper 2022 (elektroninen rockmusiikki + sirkus); koulujen yhteistyö museoiden kanssa (esim. Taidekaari, taidetestaajat); Pirkan opiston projekti Veden kosketus (media+kuvataide+teatteri+tanssi); Vaasan teatterin koulukiertue ja striimaus; Ruoveden Noitakäräjät (eri alat ja paikallinen kulttuuriväki); korona-ajan verkkokoulutukset (digi+pedagogiikka); Yhteisötaiteen triennaali Lempäälän kunnan työntekijöiden kanssa (osallistaminen, eritaustaiset ihmiset), Rakkaussimulaatio EVE, tiede kohtaa teatterin, klasari+nukketeatteri, ...

Keiden kanssa, millaista: Esittävien taiteiden kannattaisi käydä enempi vuoropuhelua videotaiteen, pelien/pelillistämisen, installaatio-osaajien, museoiden, gallerioiden, laitosteatterien, sosiaalialan, vanhustyön, liikunnan ja urheilun (myös huippu-urheilun; esim. urheilijasta teatteriesitys => uusia yleisöjä molemmille), 3. sektorin, tieteen ja tutkimuksen, seurakunnan, rikosseuraamuslaitoksen, soten, ...kanssa.

Aktivointi: Tarvitaan panostamista olemassa oleviin rakenteisiin, tiloja ja kohtaamisia, vuorovaikutusta, hankkeiden ja ulkoisen projektirahoituksen merkitys, tarvitaan aikaa ja aktiivisia aloitteellisia, parempaa tietoisuutta toisista, osallistava työote, eri alojen ihmisiä, avoimempi katsanto, taiteen ja vapaan kentän rooli 'tuotekehityksessä' ja uuden kokeilemisessa keskeinen, rakenteita ja projektimaisuutta - molempia, taiteiden välisyyttä ja kulttuurialojen kohtaamisia, koulutusta, pilotteja, ...

Muuta: Keskustelu oli vilkasta edeten toisaalta kysymysten ohjaaman ja toisaalta vapaamuotoisemmin. Suhtautuminen esittäviin taiteisiin ja sen yhä monialaisempaan yhteistyöhön oli positiivinen ja kannustava, mutta keskeisiä aktivointikeinoja - haasteita tunnistettiin. Pantiin merkille käänne kohti kokemuksellisempaa ja yhä enempi merkityksellisyyteen tähtäävää sisältöä, elämää mullistavia kokemuksia, ei vain perusmukavia esityksiä, immersiiivisyys korostuu. Tarvitaan uusia ideoita ja yleisöjä sekä erilaisia tapoja osallistua. Pidetään turhana "piiperrellä" keskenään, mutta on tärkeää jakaa käsitys taiteen merkityksestä maailmassa ja rakentaa ja hakea kunnioitusta sitä kautta. Tärkeää kysyä "Miksi?"-kysymyksiä, mihin pyritään.

Jatkotoimenpiteet ja loppukoonti 1/2

- + **Vuorovaikuttamisen teknologian professori Markku Turunen** piti kommenttipuheenvuoron kolmen teemapöytäyhteenvetön jälkeen. Hän nosti esille erityisesti tekoälyn, teosten jatkokäytön ja monistettavuuden mahdollisuudet sekä uusien yleisöjen ymmärtämisen ja niiden tavoittamisen.
- + Globaalista näkökulmasta kielikysymys on myös tärkeä. Yksittäisenä teknologiana nostettiin esille lisätyn todellisuuden (AR - Augmented Reality) hyödyntäminen esityksissä ja virtuaalitodellisuuden (VR - Virtual Reality) digitaalisissa jatkeissa ja johdannaisissa. Ja tärkeimpänä: pelkkä striimaus ei ole kullantuottoväline, tarvitaan rikkaampaa etäteknologiaa.
- + Oli yllättävää, että välillä keskustelu kulminoitui muutamiin vastakkainasetteluihin, kuten representaatioon, à la aito ja alkuperäinen, uniikki vs. kopio ja skaalautuvuus ja monistettavuus; sekä digitaaliset vs. fyysiset ja inhimilliset ratkaisut ("digilonkerot"), kun esimerkiksi kaupan alalla ja viihdeteollisuudessa etsitään pikemminkin aktiivisesti keinoja yhteen sovittaa näitä; tai kääntää asetelmia pääläelleenkin. Lisäksi raha vs. taide eli kulttuurin ja kaupallistamisen näkökulmat olivat vastakkainasetteluina nähtävissä. esittävässä taiteissa myös jatkossa.

Jatkotoimenpiteet ja loppukoonti 2/2

- + Vahvistettaessa kokemuksellisuutta, merkityksellisyyttä ja immersiiivisyyttä tuotannoissa tarvitaan elämys-, media- ja teknologia- sekä käsikirjoitus- ja tarinallistamisosaamista – myös näyttämötyön ulkopuolella.
- + Osallistujat jakoivat huolen yhä uusien yleisöjen ja toiminta-/toteutusmuotojen löytämiseksi esittävien taiteiden pariin.
- + Koulutusta ja niin täsmäosaamisen kuin monipuolisen allrounder-osaamisen vahvistamista sekä rakenteellista ja toiminnallista monialaisuustyötä tarvitaan esittävässä taiteissa myös jatkossa.

Kiitos workshopiin osallistuneille!

Workshopin järjesti Tampereen ammattikorkeakoulu (TAMK) yhteistyössä Tampereen yliopiston (TAU) kanssa osana SMART ART - Esittävien taiteiden muuttuva osaaminen -hanketta. Hanke rahoitetaan Euroopan sosiaalirahastosta. Hanke on yksi REACT-EU -hankkeista, joita rahoitetaan osana Euroopan unionin COVID-19-pandemian johdosta toteuttamia toimia.



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

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

