



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

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



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus

SMART ART →
Esittävien taiteiden muuttuva osaaminen



Tampereen yliopisto
Tampereen ammattikorkeakoulu



SMART ART

Esittävien taiteiden muuttuva osaaminen

ESR-hankkeen 2021–2023 keskeisiä tuloksia

Tämä kooste pohjautuu SMART ART - Esittävien taiteiden muuttuva osaaminen –hankkeen päätöstapahtuman esitykseen, jossa esiteltiin hankkeen keskeisiä tuloksia. Päätöstapahtuma pidettiin 27.10.2023 Paidia – Tieteen Areenalla, Tampereella. Kooste on täydennetty versio päätöstapahtuman esityksestä.

Tekijät: SMART ART –hankkeen hanketyöryhmä
Ilmari Huttu-Hiltunen, Mika Kylänen ja Maaret Salminen
(Tampereen ammattikorkeakoulu, TAMK).
Tero Avellan, Pauliina Baltzar, Pekka Kallioniemi ja
Tuuli Keskinen (Tampereen yliopisto, TAU)
Taitto: Minttu Rantanen / Tampereen ammattikorkeakoulu
Kuvat: Adobe Stock

Sisällysluettelo

SMART ART – Esittävien taiteiden muuttuva osaaminen -hanke lyhyesti	4	→
10 teesiä esittävien taiteiden muuttuvasta osaamisesta	13	→
Hankkeen keskeiset tulokset ja kehittämisehdotukset	28	→
Katsaus hankkeessa toteutetun saavutettavuus-kyselyn tuloksiin	44	→
Lopuksi	53	→

SMART ART – Esittävien taiteiden muuttuva osaaminen -hanke lyhyesti

Toteutusaika 1.11.2021–31.10.2023

Hankkeen päätoteuttaja oli Tampereen ammattikorkeakoulu (TAMK) ja osatoteuttajana toimi Tampereen yliopisto (TAU)



Hankkeen rahoitus

Hanketta rahoitti Keski-Suomen elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus, ja hanke rahoitettiin Euroopan sosiaalirahastosta.

Hanke oli yksi REACT-EU -hankkeista, joita rahoitettiin osana Euroopan unionin COVID-19-pandemian johdosta toteuttamia toimia.

ESR-rahoitus 80 %	172 815,00 €
Omarahoitus 20 %	43 202,00 €
Yhteensä	216 017,00 €
FLAT RATE 17 %	

Hankkeen rahoitus ja omarahoitusosuus

Projektihenkilöt

Päätoteuttaja Tampereen ammattikorkeakoulu (TAMK)

TAMK Liiketalous ja media osaamisyksikkö

- Projektipäällikkö, media-alan asiantuntija: Maaret Salminen
- Projektikoordinaattori: Venla Kinnunen 4/2023 asti, Emma Heinonen 8/2023 alkaen
- Asiantuntija, media-alan digitaalinen osaaminen: Ilmari Huttu-Hiltunen
- Asiantuntija, liiketalous: Mika Kylänen

Osatoteuttaja Tampereen yliopisto (TAU)

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

- Projektipäällikkö: Pauliina Baltzar
- Projektikoordinaattori: Tuuli Keskinen
- Asiantuntija 1: Jaakko Hakulinen 6/2022 asti, Tero Avellan 10/2022 alkaen
- Asiantuntija 2: Pekka Kallioniemi

Talousyhteyshenkilöt

- TAMK: Eija Särösalo
- TAU: Jukka Kaipainen, Sari Raulimo 1/2022 alkaen, Anneli Östman 12/2021 asti

Projektin vastuuhenkilöt

- TAMK: Anne-Maria Mäkelä, ulkoisen rahoituksen päällikkö
- TAU: Markku Turunen, vuorovaikutteisen teknologian professori

TAMK/lyhytaikaiset asiantuntijatyöt

- Vierailevat kouluttajat: Carita Forsgren, Antti Perälä
- Hankeviestintä: Minttu Rantanen, Ursula Helsky

Ohjausryhmä

Jäsenet

- Leena Mäkelä Tampereen ammattikorkeakoulu (TAMK) / Liiketalous ja media, osaamispäällikkö
- Markku Turunen Tampereen yliopisto (TAU) / Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta professori: vuorovaikutteinen teknologia
- Arttu Haapalainen Tampereen Teatteri (TT) / hankekoordinaattori ja -tuottaja
- Mikko Kolehmainen Vincit Oyj / liiketoimintajohtaja
- Taina Kopra Sorin Sirkus / taiteellinen johtaja
- Samu Reijonen Yle Draama / tuottaja 24.1.2023 saakka; Olli-Pekka Salli Yle Urheilu ja tapahtumat / kehitystuottaja 25.1.2023-
- Tero Viikari Tampereen Kulttuurikamari Oy / kehitysjohtaja, promoottori

Muut

- Ulkopuolinen asiantuntija ja rahoittajaviranomaisen yhteyshenkilö: Anna Jaurakkajärvi, rahoitusasiantuntija, Keski-Suomen ELY-keskus
- Ulkopuolinen asiantuntija, hankkeen yhteistyökumppani: Harri Karvinen Tampereen ammattikorkeakoulu (TAMK) Liiketalous ja media, lehtori; LUOVIA-hankkeen edustaja
- Hankkeen vastuuhenkilö TAMK: Anne-Maria Mäkelä, Ulkoisen rahoituksen päällikkö
- Projektipäällikkö: Maaret Salminen Tampereen ammattikorkeakoulu (TAMK) / Liiketalous ja media, lehtori
- Tarvittaessa: toiminnassa mukana olevia asiantuntijoita ja hankkeen taloushenkilö

SWOT

Vahvuudet (Strengths)

- Hankkeen projektiryhmässä on vahvaa monialaista ja monipuolista asiantunte-
mista ja osaamista toteuttaa hankkeen tavoitteet ja
toimenpiteet
- TAMKilla ja TAUlla hyvät tekniset ja tilaresurssit esimerkiksi pilotoitavan koulutuk-
sen järjestämiseksi ja toteuttamiseksi
- Hyvät jo olemassa olevat verkostot
- Hanke on ajankohtainen ja pureutuu tulevaisuuden osaamistarpeisiin
- Esittävät taiteet ovat hyvin edustettuina Pirkanmaalla (paljon toimijoita, alan kou-
lutusta, esittävin taiteisiin kytkeytyviä muiden alojen toimijoita)

Heikkoudet (Weaknesses)

- Esittävien taiteiden toimijoiden joukko on kirjava ja työllistyy muun muassa
freelancereina, itsensätyöllistäjinä, yrittäjinä, vapaissa ryhmissä, pienissä, keski-
suurissa ja suurissa teattereissa, kulttuuri- ja monitoimitaloissa. Tarpeet, resurssit
ja mahdollisuudet osaamisen kehittämisen ovat erilaisia.
- Esittävien taiteiden aloille on tyypillistä kirjavat ja muuttuvat aikataulut. Ei ole
mitään kaikille tyypillisesti hyviä ajankohtia esimerkiksi osallistua koulutuksiin.
- Koronapandemian ja esitystoiminnan rajoitusten kestoa ei tiedetä. Tämä voi vai-
kuttaa siihen, miten kiinnostavaksi ja tärkeäksi osaamisen kehittäminen esittävien
taiteiden digitalisaation ja hybridituotantojen osalta nähdään ja miten paljon aikaa
on osallistua esimerkiksi koulutuksiin.

Mahdollisuudet (Opportunities)

- Kehittää esittävien taiteiden toimijoiden jatkuvaa oppimista vastaamaan
tulevaisuuden osaamistarpeita
- Lisää palvelujen tuottamisen taloudellista kokonaisymmärrystä
- Valmistaa esittävien taiteiden osaajia muuttuviin ja myös uusiin työnkuviin
- Luo pohjan monisektoraiselle yhteistyölle, ja vahvistaa sitä Pirkanmaalla
- Hankkeen tuloksia voidaan soveltaa myös Pirkanmaan ulkopuolella

Uhat (Threats)

- Hankkeelle asetetut osallistujatavoitteet eivät täyty tai osaamisen kehittämisen
sisällöt eivät kiinnosta.
- Sidosryhmien sitoutuminen ja osallistuminen hankkeeseen jää vähäiseksi.
- Hankkeen toteuttajien sisäinen yhteistyö ei toimi tavoitteiden saavuttamisen
kannalta hyvin.
- Hankkeen talouteen, taloushallintoon ja henkilöstöön liittyvät riskit.
- Hankehenkilöstön vaihtumisesta johtuvat ongelmat.
- Hanke ei etene suunnitelman mukaan / toiminnan tehottomuus.

Hankkeen taustalla koronapandemia

SMART ART - Esittävien taiteiden muuttuva osaaminen -hankkeen (SMART ART ESR) taustalla oli koronapandemia, joka vaikeutti merkittävästi esittävien taiteiden ja tapahtuma-alan toimintaa ja toimeentuloa, mutta myös kiihdytti tarvetta luoda uudenlaisia toimintamalleja esitysten ja palvelujen saavutettavuudelle koronarajoitusten keskellä.

Koronapandemia sai kokeilemaan digitalisoitumisen mahdollisuuksia nopealla aikataululla, ja esimerkiksi esitysten ja tapahtumien striimaus oli jo osoittautunut asiakkaita kiinnostavaksi ja myös liiketoimintapotentiaalia omaavaksi vaihtoehdoksi.

Poikkeuksellinen aika haasteineen nosti esille, että koronarajoitusten jälkeenkin digitaalisten palvelujen tarjoaminen tunnistetaan esittävissä taiteissa ja tapahtumissa välttämättömäksi alueeksi, jonka mahdollisuuksiin tulee panostaa voimakkaasti.

Koronapandemia näytti suuntaa, että esittävien taiteiden ja tapahtumien tulevaisuus on hybridi, jossa fyysisessä maailmassa tapahtuvaa ja digitaalista toimintaa yhdistetään toisiaan vahvistavin tavoin yleisöjen ja asiakkaiden kokemusten ja saavutettavuuden parantamiseksi

Yhtenä lähtökohtana hankkeelle on ollut Jaakko Lenni-Taattolan Tampereen teattereita koskeva Tulevaisuuden teatterit –selvitys 2020 -Tulevaisuus on hybridi. Hybridisyys nousi selvityksessä keskeiseksi teemaksi, joka yhdistää tulevaisuuden teatterin eri näkökulmia ja vaikuttaa uusien työnkuvien muodostumiseen - eräänlaiseen ammattitaitojen hybridisoitumiseen.

Lenni-Taattola, J. 2020. Tulevaisuuden teatterit –selvitys 2020 : Tulevaisuus on hybridi. Tutkivan teatterityön keskus T7. Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta. Tampereen yliopisto.

Kantavia lähtöajatuksia

Digitaalisuus ja hybridimuodot tarjoavat mahdollisuuksia nykyisten toimintamallien ja liiketoiminnan kehittämiseen ja kokonaan uudentyyppisiin toimintamalleihin ja uusien kohderyhmien tavoittamiseen.

Esittävät taiteet ja kulttuuritapahtumat ovat merkittävä alue kaupunkien vetovoiman ja matkailun edistämässä.

Pitkäjänteinen, monisektoraalinen ja digitaalisaatiota edistävä osaamisen kehittäminen on edellytys Pirkanmaan esittävien taiteiden ja muun kulttuuritoiminnan kehittymiselle kansallisesti ja kansainvälisesti erottuvaksi taiteelliseksi toiminnaksi ja liiketoiminnaksi.

Painotuksia

...tavoitteena monisektoraalinen esittävien taiteiden digitalisaation ja hybridituotantojen osaamisen kehittäminen kansainvälistyvässä ympäristössä

...kohderyhminä sekä esittävien taiteiden osaajat että muutoksessa tarvittavien muiden alojen osaajat

...tähtää erityisesti pirkanmaalaisten toimijoiden osaamisen vahvistamiseen ja työllisyyden kehittämiseen – kansainvälinen yhteistyö ja kestävä kehitys mukaan lukien

Keskeisiä tavoitteita

Selvittää esittävien taiteiden digitalisaatiokehitykseen, hybridituotantoihin, liiketoimintakehitykseen ja yhteistyöhön liittyvät osaamistarpeet.

Kehittää tarvittavaa osaamista pilotoimalla monisektoraalinen koulutus esittävien taiteiden ja laajemmin luovien alojen ammattilaisille Pirkanmaalla.

Rakentaa monisektoraalinen työelämän ja korkeakoulujen yhteistyömalli digitalisaatio- ja hybridituotantojen osaamisen pitkäjänteiselle kehittämiselle

10 teesiä esittävien taiteiden muuttuvasta osaamisesta



Teesien taustalla

Hybriditapahtumat voivat olla live-tapahtuman jatke, saavutettavuusteko, uusi johdannaistuote tai oma kokemusmaailmansa.

Virtuaalitapahtuma voi olla täysin erilainen palvelu ja kokemus. Esimerkiksi media-alan murros vie huomattavan kauan aikaa. Ensin sanomalehtitalot löivät päätään seinään pdf-muotoisella tai vuorovaikutteisemmalla näköislehdellä. Huomionarvoista tässä on se, että pdf-tiedosto liikkui sisäisissä prosesseissa toimituksesta painoon jo kauan ennen sen avaamista ja jakamista yleisölle, lukijakunnalle. Nykyään erilaisin palomuuriratkaisuin, klikkiotsikoin ja data-analytiikkaan pohjautuvine lisäarvopalveluineen media on keksitty käytännössä uudelleen. Tämän taustalla on paitsi muutos lukijakäyttäytymisessä ja median kuluttamisessa (kohti 24/7), totuuden jälkeinen aika (jossa kaikki ovat sisällöntuottajia, ja esimerkiksi Metan Facebook maailman suurin media, joka ei tuota itse yhtään sisältöä – vaan ohjailee sitä alustallaan teknologian avulla) sekä kilpailun kiristyminen ihmisten huomiosta ja ajasta. Näköislehdestä on edetty kokonaan uudeksi tuotteeksi, joka kilpailee aivan eri kategoriassa kuin aamuinen sanomalehti kotiin

kannettuna tarjoten mahdollisuuksia myös monikanavaiseseen mainontaan ja vaikuttamiseen.

Toinen vertailukohta niin digiosaamiseen kuin hybridiratkaisuihin on kaupan alalta, jossa vuosia oltiin huolissaan siitä, miten verkkokauppa näivettä kivistä kaupaa. Toisaalta näin kävikin, kun ihmiset voivat tehdä ostoksia missä ja milloin vain – miksi tällöin asioida liikkeessä rajattuina aukioloaikoina? Samalla on pantu merkille, miten osa kivijalkamyymälöistä on ”keksinyt pyörän uudelleen” ja punninnut rooliaan ihmisen arjessa, identiteettityössä, omakuvan luomisessa ja palvelukokemusten äärellä. Osa myymälöistä on panostanut moniaistisuuteen, kun esimerkiksi hypistely ja moniaistinen kokeminen eivät ole (vielä) mahdollista täysipainoisesti verkko-ostamisessa. Kolmas vaihe on se, kun digi tulee osaksi fyysistä ja muodostaa niin sanotun ”phygital”-kokemusmaailman yhä saumattomammin ja monikanavaisemmin.

Kolmanneksi robotiikkaankin on alussa suhtauduttu perinteisesti niin, että se vie perinteisiä työpaikkoja. Samalla on myös havaittu sen tuovan yhä uusia ammatti- ja tehtäväkuvia, uutta osaamista, mutta nyt

tapetilla oleva teollinen vallankumous 4.0 kulminoituu cyber-physical-vuorovaikutukseen ja uuteen tapaan tehdä töitä, jossa ihminen ja robotti voivat muodostaa vaikkapa työparin.

Korona kiinnittyi voimakkaasti perustekemiseen ja vauhditti tätä kehitystä. Samalla se oli esittävien taiteiden toimijoille motivoivaa, koska oli pakko tehdä jotain tai laittaa pillit pussiin. Toisaalta koronan jälkeen tällainen yhtä voimakas vaikutin kehittää digiratkaisuja ja hybridituotantoja osin katosi. Kun esittävien taiteiden toimintaa ja työn tekemistä estäneet tai merkittävästi vaikeuttaneet koronarajoitukset purettiin, tuotantoja, harjoitus- ja esitystoimintaa voitiin taas toteuttaa lähes entiseen tapaan. Tarvetta kehittää osaamista ja liiketoimintaa digitalisaation ja hybridituotantojen näkökulmasta ei välttämättä nähty enää samalla tavalla ajankohtaiseksi kuin korona-aikana.

Esittävien taiteiden erityispiirteinä nähdään esimerkiksi aika ja läsnäolo tietyssä ajassa, mutta erityispiirre voi olla myös paikka. Elävä esitys on tietyssä ajassa tapahtuva yhteisöllinen kokemus. Digitalisaatiolla on vaikutusta niin kokemukseen kuin siihen, miten kokemus saadaan aikaiseksi ja mitä myös tekijät kokevat.

Digitalisaation tarjoamat mahdollisuudet sisältävät esitysten viemisen eri paikkoihin ja siten niiden kannattavuuden lisäämisen. Lisäksi simulointi mahdollistaa esimerkiksi eri valo- ja äänimaailmojen kokeilun kustannustehokkaasti. Ylipäättään 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.

Virtuaalitodellisuuden rajoitteet, kuten immersiiivisyyden ja käytettävyyden haasteet, vaikuttavat esitysten tekniseen toteutukseen. Paikasta ja ajasta riippumattomien palvelujen osalta fyysisen läsnäolon ja aistielä-

mysten puute voi vähentää esitysten vaikuttavuutta. Resurssipulan ja rahoituksen puute voi hidastaa teknologisten mahdollisuuksien hyödyntämistä. Lisäksi osaamisen ja tietotaidon puute vaikeuttaa uusien teknologioiden käyttöönottoa.

Verkkoyhteydet ja laitteiden saatavuus eivät ole kaikille samanarvoisia, ja ne voivat aiheuttaa ongelmia yleisön tavoittamisessa. Tietoturvaongelmat ja teknologiset esteet voivat myös heikentää digitaalisten esitysten luotettavuutta. Lisäksi esitysten tuominen yleisön tietoisuuteen koetaan haasteena.

Laaja-alainen osaaminen muodostuu tietojen, taitojen ja asenteiden kokonaisuudesta. Uudenlaista osaamista tarvitaan, ja sitä on tärkeää päästä myös päivittämään. Monialaisuuden hyödyt sekä ajantasaiset digitaidot nähdään keskeisinä. Esimerkiksi pelillisuus, käyttöliittymien suunnittelu sekä tekoälyn yleiset sovellusmahdollisuudet ja hyödyntäminen näytösten suunnittelussa herättävät kiinnostusta. Myös saavutettavuuteen liittyvälle osaamiselle, spesifille substanssiosaamiselle (esimerkiksi erilaiset ohjelmistot, joihin ei voi kouluttautua kuin työssä) sekä koulutukselle yleisesti nähdään tarvetta.

Yhdenvertaisuus ja saavutettavuus liittyvät jo nyt esittävien taiteiden tekemisen ytimeen. Uudet teknologiat, kuten virtuaalitodellisuus ja lisätty todellisuus voivat 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.

Monipuoliset teknologiset kokemukset voivat myös rikastuttaa yhteisön kokonaisvaltaista elämyksellisyyttä. Yhdenvertaisuuteen liittyen pitää kuitenkin kysyä, mitä taiteelta halutaan, jolloin tulee esille myös arvomaailma (business vs. humanit arvot).

Monialaisuus on tärkeää, ja sitä voidaan kasvattaa entisestään. Toisaalta on aina paikallaan kysyä ”Miksi?”-kysymyksiä eikä ottaa asioita itseisarvoina, kuten ei yhteistyötäkään tai digitalisaatiota, vaikka se sisältää paljon mahdollisuuksia.

Yhteistyön ja osaamisen kehittämisen, ja niiden aktiivoinnin näkökulmasta tarvitaan panostamista olemassa oleviin rakenteisiin, tiloja ja kohtaamisia, vuorovaikutusta, hankkeita ja ulkoista projektirahoitusta sekä yhdis-

telmä pitkäjännitteistä suunnitelmallisuutta ja ketterää projektimaisuutta.

Monisektoraalisuudelle – sekä monialaisuudelle että monenkeskisyydelle – on tilaus. Esittävien taiteiden kannattaa käydä enemmän vuoropuhelua esimerkiksi videotaiteen, pelien ja pelillistämisen, installaatio-osajien, museoiden, gallerioiden, laitosteatteerien, sosiaalialan, vanhustyön, liikunnan ja urheilun, 3. sektorin, tieteen ja tutkimuksen, seurakunnan, rikosseuraamuslaitoksen, sote-alan ja monen muun kanssa. Yhteistyötä esittävien taiteiden sisällä sekä oppilaitosten suuntaan ja monialaisesti tulisi myös vahvistaa.

Teesi 1 – Digiosaaminen elämyksellistä esittäviä taiteita tekijän ja yleisön näkökulmasta

Yleisötyö

Teos ja
tuotanto

Tuotannon
suunnittelu,
toiminnan
kehitys



Teesi 2 – Hybriditapahtumat tarjoavat monipuolisia mahdollisuuksia esittävien taiteiden eri osapuolille

Ne voivat olla live-tapahtuman jatke, saavutettavuustekijä, uusi johdannaistuote tai oma kokemusmaailmansa

Virtuaalitapahtuma voi olla täysin erilainen palvelu ja kokemus (vrt. media-alan murros: näköislehdestä kokonnan uudeksi tuotteeksi)

Korona kiinnittyi voimakkaasti perustekemiseen ja vauhditti tätä kehitystä



Teesi 3 – Esittävien taiteiden osaaminen haastaa muuttumiseen ja jatkuvuuteen

Mitä meidän pitää muuttaa?

Mistä voidaan pitää kiinni jatkossakin?

Miten osaamista voidaan vahvistaa osana työtä ja arkea?

Tällä hetkellä taiteellisten sisältöjen koko skaalaa ei hyödynnetä ja ulosmitata



Teesi 4 – Esittävien taiteiden ja laajemminkin kulttuuri- ja tapahtuma-alan yleisösuhde on murroksessa

Esittävät taiteet kilpailevat globaalisti ihmisten huomiosta, ajasta ja rahoista

**Esittävien taiteiden tulee tavoittaa yhä uusia yleisöjä
Onko yleisötyö joko-taita vai sekä-että?**

Riskit vs. taiteellisuus vs. kaupallisuus

Näyttämö vs. oheispalvelut vs. monistettavat johdannaiset lisäarvona

Massa- ja volyymituote vs. henkilökohtainen, personoitu taide-elämys

Kuka määrittelee yleisösuhteen ja milloin?



Teesi 5 – Uusi normaali ei realisoitunut odotetulla tavalla

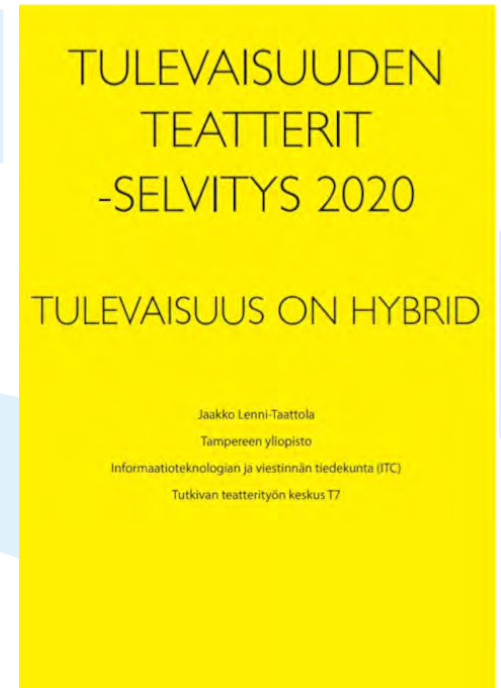
Paikka paikoin palattiin ”vanhaan”, eikä korona-ajasta poimittu keskeisiä oppeja

Kilpailu ihmisten ajasta ja huomiosta on aiempaa kovempaa; tarjontaa on paljon, ja kotiin jääminenkin voi houkuttaa

Kuinka voitaisiin löytää ja tehdä aikaa katsoa eteenpäin ilman kriisejäkin?

”Ehkäpä tulevaisuus ei tulekaan annettuna, vaan esittävän taiteen tekijöiden on laadittava tulevaisuuden teatterin dramaturgia itse.”

Lenni-Taattola 2020



Teesi 6 – Esittäviä taiteita pitää elvyttää eikä näivettää

Aikana, jona työ on teatteria, esittävien taiteiden osaajien arvostusta tulisi kasvattaa eikä polkea

Taiteen arvoa ei voida mitata perinteisillä mittareilla ja välineellisesti kuin teollisuutta

Mitä esittävien taiteiden työstä ja osaamisesta voitaisiin oppia muualla?



Teesi 7 – Saavutettavuus parantaa esittävien taiteiden koettavuutta ja tavoitettavuutta ja tekee sisällöstä helpommin lähestyttävää

Saavutettavan palvelun ei tarvitse olla kompromissi, vaan se voi olla parannus

Saavutettava palvelu tai esitys on käyttäjälähtöinen kaikille

Digi-sisältöjä tulisi suunnitella inklusiivisesti osana kokonaisuutta, ei irrallisina ratkaisuin tai vain saavutettavuuden tai kokonaisuuden näkökulmasta



Teesi 8 – Esittävien taiteiden tulevaisuus on monisektoraalinen

Verkostoitumisessa on hyödyntämätöntä potentiaalia niin toimijoiden kuin eri osaamisalueiden välillä

Kuinka luoda kohtaamismahdollisuuksia osapuolten välille?

Kuinka tehdä aikaa epävirallisille kohtaamisille ja toisaalta teoslähtöiselle yhteiskehittämiselle?



Teesi 9 – Osaamistarpeita on tärkeää tunnistaa ja ennakoida jatkuvasti, ja niihin on tärkeää vastata jatkuvalla oppimisella

Miten ennakoida osaamistarpeita ja pysyä niistä kartalla?

Tarvitaan oppimistarjotin luovien alojen osaamisen vahvistamiseen

Osaamisen vahvistamisen pitää onnistua joustavasti ja oppijälhtöisesti

Oppimista voisi kytkeä osaksi kokeiluja



Teesi 10 – Aktiivista vuoropuhelua esittävien taiteiden sisällä ja liepeillä tarvitaan yhä enemmän

Tampereen seudulla on vahva ”momentum” esittävien taiteiden, tapahtuma-alan ja live-alan suhteen

Tarvitaan uudenlaista vuorovaikutusta taiteellisen, tuotannollisen, yleisötyön ja tekijänoikeudellisen ajattelun välillä

Tämä edellyttää rakenteita, prosesseja, uusia rutiineja, aikaa, rahaa ja ihmisiä



Hankkeen
keskeiset
tulokset ja
kehittämis-
ehdotukset



Tavoite 1.1, toimenpide 1.1.1

Toimenpiteessä 1.1.1 kontaktoitiin esittävien taiteiden piirissä toimivia pirkanmaalaisia yrityksiä, osuuskuntia, yhdistyksiä ja itsensä työllistäjiä sekä relevantteja muiden alojen toimijoita. Haastattelua varten kontaktoitiin 25 toimijaa, joista 14 osallistui haastatteluun.

Haastattelun avulla selvitettiin heidän näkemyksiään digitalisaatiokehitykseen ja hybridituotantoihin, liiketoimintakehitykseen, kotimaiseen ja kansainväliseen yhteistyöhön, sekä kestävään kehitykseen liittyvistä osaamistarpeista. Lisäksi kerättiin näkemyksiä toivotuista koulutusratkaisuista.

Haastattelujen pohjalta saatiin kartoitettua pirkanmaalaisen toimijoiden kokemuksia ja näkemyksiä digitaalisten ratkaisujen käytöstä sekä tunnistettua keskeisiä osaamistarpeita

Tavoite 1.1, toimenpide 1.1.2

Toimenpiteessä 1.1.2 tehtiin kansainväinen benchmark esittävien taiteiden toimintasuunnista digitalisoituvassa ympäristössä. Benchmark toteutettiin desktop-tyyppisenä tutkimuksena, jossa kartoitettiin ja vertailtiin, miten esittävässä taiteissa digitaalisia ratkaisuja on sovellettu ja millaista yhteistyötä erilaisten toimijoiden välillä tehty. Benchmarkiin valikoitui 13 kohdetta, joista 9 on kansainvälisiä ja 4 kotimaisia toimijoita. Kotimaiset toimijat valikoituivat benchmarkiin kansainvälisen yhteistyön tai muun kv-yhteyden kautta.

Kohteista havainnoidut asiat jaoteltiin kolmeen kategoriaan: Sisältö, Yleisö / Audience effect, Tuotanto / Toteutus, ja kussakin kategoriassa oli 6-8 alakohtaa.

Kansainvälisen benchmarkin avulla saatiin koottua hyödyllistä tietoa ja esimerkkejä esittävien taiteiden kentällä käytetyistä ratkaisuista ja eri toimijoiden välisestä yhteistyöstä.

Tavoite 1.1, toimenpide 1.1.3

Toimenpiteessä 1.1.3 suunniteltiin ja toteutettiin puolipäiväinen tapahtuma, joka sisälsi seminaari- ja workshop-osuudet. Tapahtuma järjestettiin 18.8.2022 TAMK Mediapoliksessa, Tampereella.

Seminaariosuudessa esiteltiin haastattelujen ja benchmarkin tulokset ja käytiin ammatillista keskustelua alustuspuheenvuorojen pohjalta. Seminaariosuus teki hyvin näkyväksi niitä kipupisteitä, avainkysymyksiä ja näköaloja, joita esittävän taiteen digitalisaatiokehitykseen ja uusiin liiketoimintamalleihin ja sitä kautta muuttuvaan osaamiseen voi liittyä.

Workshopissa työstettiin lähtökohtia tulevaisuuden osaamistarpeille ja koulutuksen kehittämiseen. Workshopin avulla tuettiin tavoitteeseen 1.2 sisältyvän monisektoraalisen pilottikoulutuksen suunnittelua, määriteltiin koulutuksen lähtökohtia ja innostettiin osallistujia koulutukseen ja siitä viestimiseen omissa verkostoissaan.

Tapahtumaan osallistuneita tahoja olivat mm. Teatteri Telakka, Wacky Tie Films Oy, Pirkanmaan Tanssin Keskus, Ahaa-teatteri, Muusa Tuotannot Oy, Granlund OY, TAOTAO-hanke/TAMK, LiDiA-hanke, Tampereen Teatteri, Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

Tavoite 1.2 – keskiössä pilotoitava koulutus

Tavoitteessa 1.2 kehitettiin, toteutettiin ja arvioitiin pilottikoulutus, joka toteutettiin 12/2022-9/2023

Taustalla hankesuunnitelmavaiheessa esittävien taiteiden toimijoiden esille tuomia osaamisen kehittämistarpeita

Tavoitteen 1.1 toimenpiteet tukivat ja ohjasivat koulutuskokonaisuuden muodostumista

Hankesuunnitelmassa laskennallisesti maksimissaan 12 kontaktiopetuspäivää per opiskelija, ja etäopetuspäiviä saman verran. Etäopetus ja -opiskelu sisältää esimerkiksi ohjattua tehtävien tekemistä ja työssä oppimista.

Teemoiksi hahmottuivat: XR, Saavutettavuus, Liiketoiminta ja kannattavuuden parantaminen, Kansainvälisyys, tulevaisuus ja verkostoituminen, Osaajana kehittyminen.

Pääteemat



XR



Saavutettavuus



Liiketoiminta ja kannattavuuden parantaminen



Kansainvälisyys, tulevaisuus ja verkostoituminen



Osaajana kehittyminen

Tavoite 1.2 – keskiössä pilotoitava koulutus

Jokaisen teeman alla keskimäärin 5-6 aihetta, joista kukin oma koulutuskertansa

Ohjelmarungossa ja kertojen määrässä huomioitiin osallistujan omista osaamistarpeista lähtevä valinnaisuus ja hankesuunnitelman tavoitteita koulutuspäivien ja osallistujien määrästä

Koulutuskokonaisuuteen ilmoittautui yhteensä 17 osallistujaa, ja ensimmäiset koulutuskerrat järjestettiin joulukuussa 2022. Nämä osallistujat olivat ryhmänä koulutukseen osallistuvia.

Hankesuunnitelman mukaisesti osa koulutuskerroista avattiin myös yksittäisiin kertoihin osallistuville.

Koulutuskokonaisuuteen osallistuville Moodle-oppimisympäristö, jossa infot, aikataulut, koulutusmateriaalit, tehtävät – saatavilla vuoden 2023 loppuun.

Koulutuksissa mukana osallistujia mm.

**Tampereen Teatteri
Teatteri Telakka
Pirkanmaan Tanssin Keskus
Muusa Tuotannot Oy
Vilus art
Pirkan Opisto
Mambo Dance ry
Nukketeatteri Suvisiipi
Kulttuuriosuuskunta Kiito
Tanssiteatteri MD
Freelancereita ja itsensätyöllistäjiä**

Koulutuksen ohjelma

Joulukuu 2022	pvm	klo	lähi vai etä	kouluttajat
XR ja uudet mediateknologiat 1	13.12.2022	13-16	etä	Ilmari Huttu-Hiltunen (TAMK)
XR ja uudet mediateknologiat 2	15.12.2022	13-16	etä	Ilmari Huttu-Hiltunen (TAMK)
Johdatus palvelumuotoiluun ja käyttäjälähtöisyyteen	15.12.2022	16-17.30	etä	Mika Kylänen (TAMK)
TACCU Saavutettavan kulttuurin -tapahtuman tallenteeseen liittyvä oppimistehtävä	15.12.2022	liittyy ed.	liittyy ed.	Mika Kylänen (TAMK)
Osaajana kehittyminen 1	15.12.2022-14.1.2023	ohjattua etäopiskelua ja itsenäistä työskentelyä		

Tammikuu 2023	pvm	klo	lähi / etä	kouluttajat
Palvelumuotoilu markkinoinnin ja digitaalisten ratkaisujen ja sisällöntuotannon lähtökohtana	12.1.2023	9-12	etä	Mika Kylänen (TAMK)
CIVIT-vierailu	16.1.2023	13-15	lähi	Ilmari Huttu-Hiltunen (TAMK)
Taideproduktion elinkaaren pelillistäminen: Vuorovaikutteisuutta ja kokemuksellisuutta pelillistämällä	24.1.2023	9-12	lähi	Mika Kylänen (TAMK), Pauliina Baltzar (TAU), Pekka Kallioniemi (TAU)
Megatrendit - trendit - heikot signaalit, ja tulevaisuuteen varautuminen vs. tulevaisuuden tekeminen	25.1.2023	9-14	lähi	Mika Kylänen (TAMK), Jussi Kamunen (Granlund Oy)
Osaajana kehittyminen 2	15.-31.1.2023	ohjattua etäopiskelua ja itsenäistä työskentelyä		

Koulutuksen ohjelma

Helmikuu 2023	pvm	klo	lähi vai etä	kouluttajat
Saavutettavuus esittävässä taiteissa 1: Case Second Theatre	3.2.2023	9-12	lähi	Mika Kylänen (TAMK) + vierailija Wilhelmina Sederholm (Second Theatre)
Vuorovaikutteisuutta ja kokemuksellisuutta pelillistämällä - käytännön kokeiluja 1	14.2.2023	13-16	etä	Antti Perälä (TAMK)
Taidemaailman digitalisaation uhat ja mahdollisuudet	15.2.2023	itsenäisesti	etä	Pekka Kallioniemi (TAU)
Vuorovaikutteisuutta ja kokemuksellisuutta pelillistämällä - käytännön kokeiluja 2	21.2.2023	13-16	etä	Antti Perälä (TAMK)
Vastuullisuus: ELMA.live	23.2.2023	14-17	etä	Anu Ahola, Merja Hottinen (ELMA), Maaret Salminen (TAMK)
Osaajana kehittyminen 3	1.-28.2.2023	ohjattua etäopiskelua ja itsenäistä työskentelyä		

Koulutuksen ohjelma

Maaliskuu 2023	pvm	klo	lähi vai etä	kouluttajat
Kohti lisäarvon luomista, eli kuinka esittävän taiteen (jalostus)arvoa voidaan kasvattaa?	8.3.2023	9-12	lähi	Mika Kylänen (TAMK)
Demot yliopiston laitteilla	8.3.2023	13-16	lähi	Tero Avellan ja Pauliina Baltzar (TAU)
Digitaaliset protokollat kuvan, äänen ja ohjaustiedon välittämiseen	16.3.2023	13-16	etä	Ilmari Huttu-Hiltunen (TAMK), Teemu Sivén (Granlund Oy)
Ketterillä kokeiluilla tuloksiin	20.3.2023	9-13	lähi	Mika Kylänen (TAMK), Venla Kinnunen (TAMK)
Verkostot ja kehittämishankkeet oman osaamisen vahvistamisessa; hankesuunnittelun teemapäivä	27.3.2023	9-15	lähi	Venla Kinnunen (TAMK)
Virtuaaliympäristöjen kaupallistaminen: Case XR Stage Project	30.3.2023	13-17	etä	Hannu Järvensivu (Kansallisooppera), Maaret Salminen (TAMK)
Osaajana kehittyminen 4	1.-31.3.2023	ohjattua etäopiskelua ja itsenäistä työskentelyä		

Koulutuksen ohjelma

Huhtikuu 2023	pvm	klo	lähi vai etä	kouluttajat
Kuinka teknologia voi vaikuttaa katsojan rooliin ja siihen, miten tarina hänelle kerrotaan?	6.4.2022	13-16	etä	Maaret Salminen (TAMK) + vierailijat Carita Forsgren (TAMK), Mika Lehtinen (Tampereen Työväen Teatteri)
Kilpailijoiden välinen yhteistyö, coopetition: kuinka sitä voidaan tehdä organisoitumalla, vaikuttamalla yhdessä, markkinoimalla ja yhteisellä palvelukehityksellä	12.4.2023	9-12	etä	Mika Kylänen (TAMK)
Kestävä kehitys, kiertotalous ja vastuullisuus esittävässä taiteissa	14.4.2023	12-18	etä	Tapio Säkkinen (Kansallisooppera), Maaret Salminen TAMK

Toukokuu 2023	pvm	klo	lähi vai etä	kouluttajat
Saavutettavuus esittävässä taiteissa 2	9.5.2023	9-16	hybridi	Tero Avellan (TAU), Pauliina Baltzar (TAU)
Tilojen saneerausten ja investointien ennakointi pitkän tähtäimen visiolla + teemoja kokoava päätöskerta	19.5.2023	13-16	etä	Jussi Kamunen (Granlund Oy) ja eri teemojen kouluttajia
Osaajana kehittyminen 5	1.4.-21.5.2023	ohjattua etäopsikela ja itsenäistä työskentelyä		

Koulutuksen ohjelma

Elo - lokakuu 2023	pvm	klo	lähi vai etä	kouluttajat
360 video workshop, 1. päivä	22.8.2023	9-16	lähi	Ilmari Huttu-Hiltunen (TAMK)
360 video workshop, 2. päivä	23.8.2023	9-16	lähi	Ilmari Huttu-Hiltunen (TAMK)
Lähiverkon luomat mahdollisuudet mediatuotannoissa NDI:n avulla	27.9.2023	10-15	lähi	Ilmari Huttu-Hiltunen (TAMK)
Saavutettavuus esittävässä taiteissa: digitaalinen tulevaisuus	29.9.2023	9-11	etä	Tero Avellan (TAU)
Tarinaa, draamaa, bisnestä: tarinallistajan matkapäiväkirja	27.10.2023	15.30-16.30	lähi	Anne Kalliomäki (Tarinakone Oy)

Tavoite 1.2 kehitettävää

Pilotoitavan koulutuksen aiheet olivat, monipuolisia, valideja ja osuvia, mutta tärkeää pohtia koulutuskertojen määrää, ajoitusta ja rytmiä suhteessa alalla toimivien moninasiin ja muuttuviin aikatauluihin

Tärkeää varmistua siitä, että oppiminen kiinnittyy työntekemisen käytäntöihin ja oppimista tapahtuu myös työssä

Koulutuksen ja toteutustapojen vaihtelevuus ja joustavuus on tärkeää jatkuvassa oppimisessä, mutta valinnaisuuden kasvattaminen kysyy resursseja.

Luovien alojen koulutustarjotin

Pop-up-tyyppiset koulutuskerrat

Tavoite 1.3 - monisektoraalista yhteistyötä

9.8.2023 järjestettiin SMART ART – Uuden osaamisen workshop osana Tampereen Teatterikesän muuta ohjelmistoa, paikkana Paidia – Tieteen areena. Workshopin tavoitteena oli osallistaa kentän ammattilaisia keskusteluun esittävien taiteiden digitalisaation ja hybridituotantojen tulevaisuuden näkymistä ja osaamistarpeista. Elokuun workshop sai jatkumoa 5.10.2023 SMART ART – Monisektoraalisessa workshopissa, joka toteutettiin hybridinä Tampereen yliopiston Pinni B:n SimSpacessa ja etänä Zoomissa. Osallistujina esittävien taiteiden alueella toimivien ja alaan kytkeytyvien yritysten ja korkeakoulujen edustajia pääosin Pirkanmaalta.

Workshopit tukivat monisektoraalisen yhteistyömallin suunnittelua, aktivoivat toimijoiden keskinäistä vuoropuhelua ja evästivät SMART ART -hanketoimijoita ”kentän äänellä”.

Kentän ääntä edustamassa mm. freelancereita ja itsensäyöllistäjiä, Metropolia, Pirkan Opisto, Tampereen perusopetus/Vuores, Tampereen yliopisto/Näty, Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, LiDiA-hanke, Kajaanin Kaupunginteatteri, Kulttuuriosuuskunta TERÄ, Sorin Sirkus, Tampereen Komediateatteri, Tampereen Teatteri, Vincit Oy

Tavoite 1.3 kehitettävää – ehdotus monisektoraalisesta yhteistyömallista

Yhteistyötä tulisi vahvistaa, monisektoraalista yhteistyötä ylläpitää ja jatkuvaa oppimista organisoida kolmen osa-alueen avulla:

Viestintää, vuorovaikutusta ja epävirallista jakamista – esim. vapaamuotoinen keskustelu alan ajankohtaisuuksista. Estradi-klubin (työnimi) kokoontumiset voisivat olla 2–4 kertaa vuodessa vaihtuvalla paikalla ja kiertävällä puheenjohtajuudella.

Teosten ja tuotantojen yhteiskehittämistä – perustehävään kytkeytyen; kuinka löytää yhteisiä nimittäjiä ja kiinnekohtia koronan jälkeen? On tärkeää löytää yhteisiä nimittäjiä ja kiinnekohtia koronan jälkeen siinä, missä digitalisaatiokehitys ja virtuaali- ja hybridituotannot olivat tällaisia pakon sanelemana. Myös itsensätyöllistäjiä ja freelancereita voisi aktivoida ja inspiroida moniammatillinen yhteiskehittäminen, joka tähtäisi sovittuun päivämäärään, teoksen tai tuotannon esittämiseen. Tällaiseen projektiin voisi hakea myös rahoitusta kollektiivisesti. Samalla voitaisiin hyödyntää isojen ja pienten

yhteistyötä tilojen, laitteiden ja tarvikkeiden sekä muiden resurssien ja osaamisen näkökulmasta. Tähän voidaan kytkeä myös pop up -tyylisesti jatkuvaa oppimista sopivista aihepiireistä.

Yhteisiin haasteisiin tarttumista ja niistä oppimista. Esimerkkinä yleisösuhde ja yleisökävijän kokemus ennen-aikana-jälkeen sekä digitaaliset johdannaiset ja lisäarvo-palvelut, jotka näyttäytyivät hankkeen aikana ja lopussa yhä kiinnostavampina ja tarpeellisempina aihepiireinä esittävien taiteiden eteenpäin viemisessä. Näitä olisi tarpeen jatkokehittää yhdessä, yhä monisektoraalisemmin, kenties uuden rakennerahastohankkeen avulla.

Tulokset tiivistettyinä

Selvitys ja tarkennettu tietämys haastattelututkimuksena esittävien taiteiden osaamistarpeista digitalisaation myötä muuttuviin ja myös uusiin työkuviin (Tavoite 1.1.1)

Kansainvälinen benchmarking-vertailu esittävien taitteiden suunnista digitalisoituvassa toimintaympäristössä (Tavoite 1.1.2)

Monisektoraalinen verkosto tai vähintään suuntimia (ja postituslistoja) siihen osaamisen kehittämisen tarpeiden ja ratkaisujen arviointia ja kehittämistä silmällä pitäen (ks. Tavoite 1.1.3)

Pilotoitava koulutus suunniteltiin ja toteutettiin ja arvioitiin hankesuunnitelman mukaisesti, minkä lisäksi hyödynnettiin näkökulmia, sisältöjä ja toimintatapoja, joita ei hankkeen valmisteluvaiheessa osattu haaruroida; huomionarvoista oli se, että toimintaympäristö korona-aikana jätetystä hankehakemuksesta muuttui radikaalisti ”maailman avautuessa uudelleen” hankkeen toteuttamisen aikana ja loppuun tultaessa. Tämä heijastui moniin asioihin, ja erityisen hankalaksi osoittautui osallistujien ja esittävien taiteiden toimijoiden sitout-

taminen tilaisuuksiin ja jatkuvaan oppimiseen johtuen toimintaympäristön muuttumisesta. (Tavoite 1.2)

Osaamisen monisektoraalista kehittymistä digitalisaation, hybridituotantojen ja muilla hankkeen tavoitteissa ja toimenpiteissä mainituilla osaamisalueilla tai vähintään näköaloja ja mahdollisuuksien esille tuomista siihen liittyen; tämä on kuitenkin merkittävällä tavalla rajoittunut ensisijaisesti heihin, jotka ovat osallistuneet pilotoitavan koulutuksen tilaisuuksiin ja / tai muihin hankkeen edelläkin kuvattuihin tapahtumiin, työpajoihin ja yhteiskehittämistilaisuuksiin (Tavoite 1.2)

Kehitysehdotukset koulutukselle ja osaamisen kehittämiseksi

Oppilaitosten ja yritysten monisektoraalinen yhteistyömalli ammattilaisten osaamisen kehittämisessä. Malli sisältää kolme osa-aluetta, jotka liittyvät viestintään ja ajatusten vaihtoon, teosten yhteiskehittämiseen ja -tuottamiseen sekä jatkuvaan oppimiseen. (Tavoite 1.3)

Tulokset tiivistettyinä

Tulokset peilautuvat kiinnostavalla tavalla myös Jaakko Lenni-Taattolan (2020) Tulevaisuuden teatterit -selvitykseen, jossa korostetaan tulevaisuutta hybridinä eli moninaistuvana niin työnkuvien, toteuttamistapojen ja -muotojen kuin osaamisen näkökulmasta.

Lyhyellä tähtäimellä hanke tuotti tietoa osaamistarpeista sekä ammattilaisten jatkuvan oppimisen että tutkintokoulutusten kehittämiseen.

Hanke vahvisti osallistujien osaamista sekä tuotti koulutuspilottin ja oppilaitosten ja yritysten verkoston ja yhteistyömallin osaamiseen kehittämiseen hankkeen jälkeen. Hanke laajensi osallistujien työllistymisen mahdollisuuksia omalta osaltaan.

Pitkäjänteinen, monisektoraalinen ja digitaalisaatiota edistävä osaamisen kehittäminen nähdään hankkeen myötä edelleen edellytyksenä Pirkanmaan esittävien taiteiden ja muun kulttuuritoiminnan kehittymiselle kansallisesti ja kansainvälisesti erottautuvaksi taiteelliseksi toiminnaksi ja liiketoiminnaksi. Tampereen merkitys esittävien taiteiden, live-alan ja tapahtuma-alan pelikentällä on vahvistunut hankkeen aikana (ei tietenkään

yksinomaan hankkeen ansiosta, vaan koronan selättämisen jälkeen, Hartwall-arenan sulkemisen, Nokia Arenan avaamisen yms. myötä), ja tätä momentumia olisi hyvä hyödyntää eri tavoin – myös jatkuvan oppimisen ja kehittämisen tiimoilta. Koululutusratkaisut rakennettiin yritysten kanssa, mikä loi maakunnassa osaltaan yhteistä suuntaa ja tukivat yksittäisen ammattilaisten kehittymistä. Hanke lisäsi esittävien taiteiden ja media-alan yhteistyötä Pirkanmaalla ja laajensi työllistymisen mahdollisuuksia tai siihen liittyviä näköaloja eri osapuolten näkökulmasta.

Katsaus hankkeessa toteutetun saavutettavuus-kyselyn tuloksiin



Saavutettavuuden osa-alueita kulttuurissa ja taiteissa



Strategiat ja suunnitelmat

Viestinnän saavutettavuus

Sosiaalinen saavutettavuus

Hinnoittelu

Rakennetun ympäristön esteettömyys

Saavutettavuus eri aistien avulla

Ymmärtämisen tukeminen

Alueellinen saatavuus

<https://www.kulttuuriakaikille.fi/>

Kysely esittävien taiteiden saavutettavuushaasteista ja -tarpeista



Kyselyn taustat

Haluttiin selvittää, millaisia haasteita ja tarpeita esittävien taiteiden piirissä aidosti kohdataan (kuluttajanäkökulmasta).

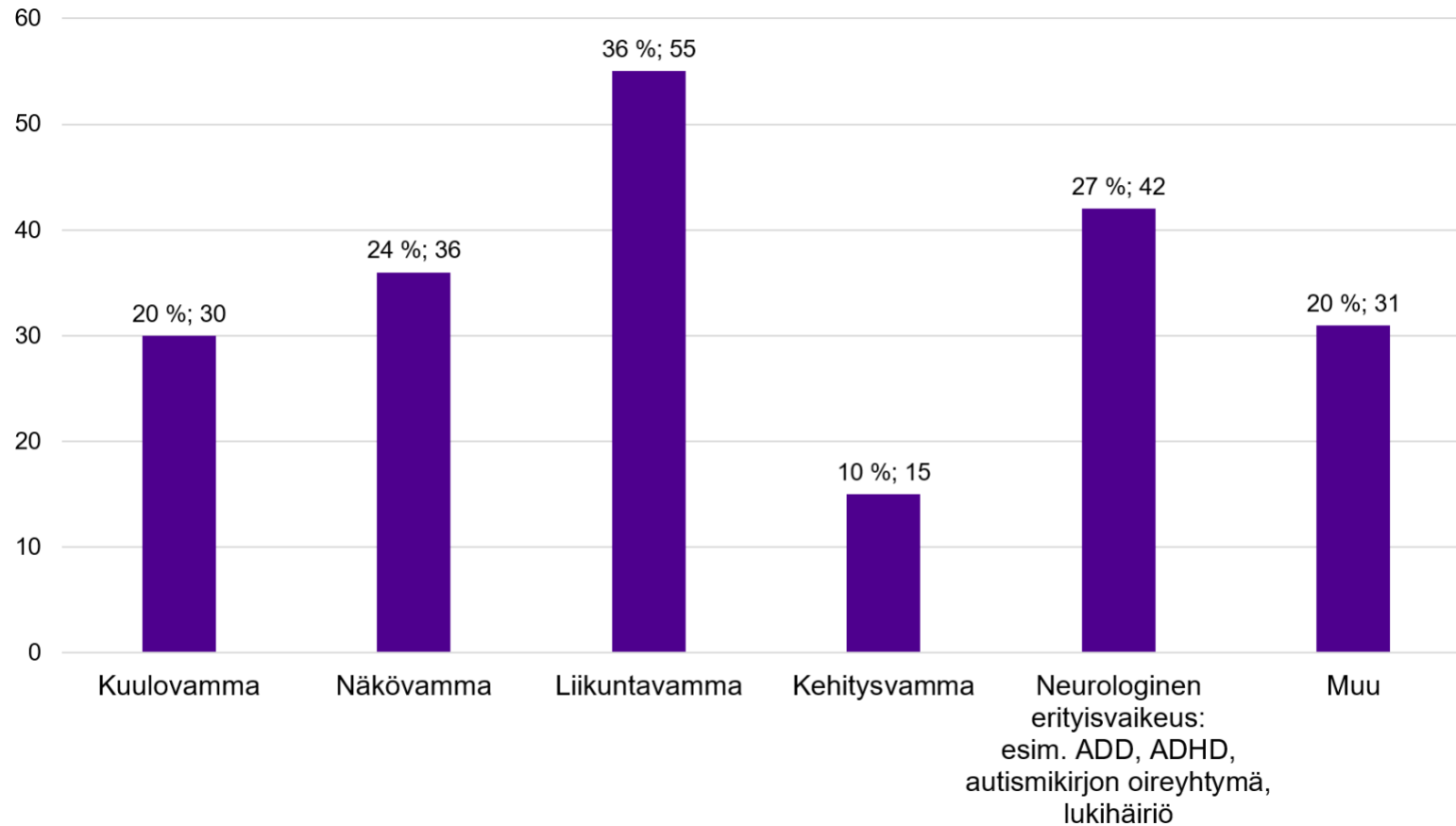
Kohderyhmänä aikuiset, joilla on jokin vamma tai muu toimintakykyyn vaikuttava tila.

Verkkokysely oli avoinna 23.3.–16.4.2023.

Levitettiin mm. Twitterissä, Facebookissa, LinkedInissä ja vammaisjärjestöjen kautta heidän jäsenistöilleen. Ainakin 14 järjestöä jakoi kyselyä: mm. Näkövammaisten liitto, Suomen Kuurosokeat, Kuuloliitto, Invalidiliitto ja Kynnys.

Yhteensä 153 vastaajaa!

Vastaajien vammat ja muut toimintakykyyn vaikuttavat tilat



Sukupuoli, ikä ja maantieteellinen jakauma



Vastaajista 75 % oli naisia, 22 % miehiä ja 2 % muu.
Vastaajat olivat iältään 18–83-vuotiaita, keskiarvo 48,6 vuotta.

Maantieteellinen jakauma:

1 Helsinki-Uusimaa (Uusimaa) 34 %

2 Etelä-Suomi (Etelä-Karjala, Kanta-Häme, Kymenlaakso, Päijät-Häme, Varsinais-Suomi) 13 %

3 Länsi-Suomi (Etelä-Pohjanmaa, Keski-Suomi, Pirkanmaa, Pohjanmaa, Satakunta) 31 %

4 Pohjois- ja Itä-Suomi (Etelä-Savo, Kainuu, Keski-Pohjanmaa, Lappi, Pohjois-Karjala, Pohjois-Pohjanmaa, Pohjois-Savo) 21 %

5 Ahvenanmaa 1 %

Mitkä seuraavista täytyy olla saatavilla tai minkä asioiden täytyy toteutua, jotta voit mennä seuraamaan esittävän taiteen tapahtumaa paikan päälle? [pakollinen]



Millaisia saavutettavuus- tai esteettömyyshaasteita kohtaat esittävien taiteiden piirissä ennen esitystä? (n=119)



	%	n
ONGELMAT FYYSISSÄ ESTEETTÖMYYDESSÄ (portaita, eri tasoja, kynnykset, ovet raskaita, inva-wc puuttuu tai se on huono, hissiä ei ole tai sitä ei löydy jne.)	16 %	19
TIEDONSAANTI (tietoa mm. esteettömyydestä/saavutettavuudesta ei ole saatavilla helposti, saavutettavassa muodossa tai ollenkaan, joutuu kaivelemaan tietoa mm. soittamalla)	14 %	17
OMAN PAIKAN LÖYTÄMINEN	10 %	12
RUUHKA / TUNGOS	10 %	12
ONGELMAT SOVELTUVAN PAIKAN SAAMISESSA	9 %	11
OPASTEET PUUTTEELLISIA (opasteet puutteellisia/puuttuvat, paikat merkitty huonosti jne.)	8 %	10
PYSÄKÖINTI (auto pitää saada lähelle, invapaikkojen vähyys jne.)	8 %	9
KYYTIONGELMAT	5 %	6
MELU / HÄLINÄ	5 %	6
ONGELMAT AVUSTAJALIPUISSA (ei voi varata netissä, huomioitu vain liikuntavammaisten avustajat, joutuu ylipäättään ostamaan avustajalle maksullisen lipun jne.)	5 %	6
TILAT HÄMÄRIÄ	5 %	6
PITÄÄ HANKKIA OMA TULKKI MUKAAN (mm. kuvailutulkki tai viittomakielen tulkki, koska näitä ei järjestäjien toimesta)	2 %	2

Millaisia saavutettavuus- tai esteettömyyshaasteita kohtaat esittävien taiteiden piirissä esityksen aikana? [pakollinen]



	%	n
(ESTEETTÖMÄN) PAIKAN HUONO SIJAINTI (näkyvyys/kuuluvuus heikkoa, liian lähellä/kaukana suhteessa lavaan jne.)	12 %	19
NÄKEMISVAIKEUDET (ei näe yksityiskohtia, näköesteitä jne.)	10 %	16
<u>VALAISTUS (vilkkuvat, häikäisevät valot, strobot, liian himmeä valaistus lavalla, pimeys (jolloin ei näe viittomakielen tulkkia) jne.)</u>	10 %	16
TUNGOS / OMAN TILAN PUUTE	10 %	15
ONGELMAT FYYSISISSÄ ESTEETTÖMYYDESSÄ	9 %	14
LIIAN KOVAT ÄÄNET (liian kovat äänet ylipäättään, taustamusiikki liian kovalla suhteessa puheääneen jne.)	8 %	13
KUULEMISVAIKEUDET (ei saa selvää, erilaisten äänten tasapaino, tietynlaiset äänet huonoja kuulokojeelle jne.)	7 %	10
<u>WC-HAASTEET (wc:t huonossa paikassa, vessajonot, jostain syystä hankala päästä sinne jne.)</u>	5 %	7
YLEISÖN ÄÄNET	5 %	7
ISTUMAPAIKAN VALINTA RAJOITETTUA	4 %	6
POISTUMINEN KESKEN ESITYKSEN VAIKEAA	4 %	6
VOIMAKKAAT HAJUT / TUOKSUT	3 %	5
AVUSTAJALLE EI SOPIVAA PAIKKA	2 %	3
TEKSTITYS PUUTTUU	2 %	3
VIITTOMAKIELEN TULKKAUS PUUTTUU	1 %	2
EI MITÄÄN / -	18 %	28
EOS	3 %	5

Millaisia saavutettavuus- tai esteettömyyshaasteita kohtaat esittävien taiteiden piirissä esityksen jälkeen? (n=108)



	%	n
RUUHKA / TUNGOS	26 %	28
ONGELMAT FYYSISSÄ ESTEETTÖMYYDESSÄ	14 %	15
WC-HAASTEET	9 %	10
NARIKKAONGELMAT	8 %	9
KYYTIONGELMAT	7 %	8
MELU / HÄLINÄ	6 %	6
TILAT HÄMÄRIÄ	6 %	6
EI MITÄÄN	20 %	22
EOS	2 %	2

Lopuksi



Hanke sai pohtimaan ”Entä jos...?” -kysymyksiä

Esittävien taiteiden yleisösuhteessa ja kävijän kokemuksen kehittämisessä on paljon hyödyntämätöntä potentiaalia. Esimerkiksi perinteiseen teatteriesitykseen voi liittyä lipun ostamisen lisäksi liittyä vaate-/narikka- ja ravintolapalveluita ja joissain tilanteissa myös kuljetus- ja majoituspalveluja.

Entä jos laajennettu kävijäkokemus vahvistuisi paitsi esi- ja jälkipalveluvaiheilla esityksen aikana tapahtuvan kokemisen rinnalla?

Entä jos se sisältäisi oheispalveluiden ja tuotemyynnin lisäksi myös keskusteluita, sosiaalisen median hyödyntämistä sekä jopa digitaalisia johdannaisia?

Käyttäjäkokemus tänään ja tulevaisuudessa



Kuva: Mika Kylänen 2023



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

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



SMART ART →
Esittävien taiteiden muuttuva osaaminen



esittävien taiteiden tekijöille
ja ammattilaisille,
hanketiimille,
yhteistyökumppaneille

Kiitos – työ jatkuu!