

Please note! This is a self-archived version of the original article.

Huom! Tämä on rinnakkaistalenne.

To cite this Article / Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä: Suonpää, J. (2018). Taiteen toimintaympäristöt. Teoksessa Bredenberg, T. & Suonpää, J. (toim.) FAQ – Taiteen digitaaliset toimintaympäristöt. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu. Tampereen ammattikorkeakoulun julkaisuja. Sarja B. Raportteja 105, 7-14.

URL: <http://julkaisut.tamk.fi/PDF-tiedostot-web/B/105-FAQ-Taiteen-digitaaliset-toimintaymparistot.pdf>

1.

Taiteen toimintaympäristöt

Juha Suonpää,
Tampereen ammattikorkeakoulu

Kaadoin termospullosta teetä keväisenä aamuna Tampereen Keskustorilla. Jalustalla oleva laserskanneri pyöri vinhasti ympyrää ja keilasi massiivista datatiedostoa tallentaen torin yksityiskohdat millintarkasti aina 300 metrin etäisyyteen asti. Taideteos ei kuitenkaan ollut vielä valmis. Digitaalinen pistepilvidata siirrettiin videomuotoon, johon upotettiin sata vuotta vanhojen lasinegatiivien esittämiä mustavalkokuvia Suomen sisällissodan ajalta. Äänimaiseman sävelsivät Yhdysvalloissa Montanan osavaltiossa asuva improvisaatiokeskeinen ja meksikolainen taidemaalari. Kolmikanavainen videoinstallaatio sai maailman ensi-iltansa Tampereen taidemuseossa kansainvälisillä Backlight-festivaaleilla syksyllä 2017.

Edellä kuvatun IBIDEM- videoinstallaatioteoksen tuotantoprosessiin kuului "taiteilua" erilaisten toimijoiden ja asiantuntijoiden välillä. Koska työryhmämme oli kansainvälinen, työskentelimme pilvessä. Teoksen työversiota muokattiin verkkoympäristössä, jossa tekniikoiden, näkemysten, osaamisten ja aikataulujen yhdisteleminen vaati minulta uudentyyppistä osaamista, joka ei noudattanut perinteisen taiteilijamyynnin kaavaa. Yksin ateljeessaan työskentelevän taiteilijakuvan sijasta teos määrittäi taiteilijaidentiteettiäni työryhmän toimivuuden kokonaisuutena.

Edellä esitetty esimerkki havainnollistaa taiteilijan nykykuva, jossa digitaalisuus on sekä luonnollinen osa taiteilijan työskentely-ympäristöä että taiteilijan identiteetin keskeinen määrittäjä. Digitaaliset tuotanto-, palvelu- ja jakelualustat mahdollistavat uudet ilmaisumuodot ja määrittävät taiteen vastaanottoa, levitystä ja markkinoita. Esimerkiksi musiikin alalla äänitteiden myynti ei enää välttämättä noudata musiikin alalla aiemmin vallinneita käytäntöjä. Perinteisten levyfirmojen hegemonia on ohi ja nähtäväksi jää miten käy taidegallerioille tulevaisuudessa, kun yhä enemmän visuaalista taidetta voidaan ihailta virtuaalisesti netissä. Muuttuvat tuotantomaailmat avaavat nuorille taiteilijoille uudet mahdollisuudet

erottautumiseen ja oman nimen rakentamiseen eli brändäämiseen kuten businessmaailmassa puhutaan.

Toisaalta digitaalisuus aukaisee kilpailukentän koko maapallon laajuiseksi: sinne myös katoaa helposti.

Digitaalisuuden haastaessa taiteen tekijöiden osaamistarpeita ja taiteen vastaanoton kulutuskäytäntöjä, kansallinen taiteen rahoitusmalli on muuttunut. Kun opiskelin 1980-1990-lukujen vaihteessa valokuvataidetta Taideteollisessa korkeakoulussa, haave kansallisten apurahojen varassa elävästä ammattitaiteilijasta oli opiskelijoiden joukossa vallitseva tulevaisuudenkuva. 2000-luvulla eletään tilanteessa, jossa taiteilijoiden välinen kilpailu on ennen näkemättömän kovaa rajallisilla apurahamarkkinoilla.

Taiteen itseisarvoa korostettaessa taide tunnustetaan taiteeksi ikään kuin sellaisenaan eikä teosten tarvitse tämän katsannon mukaan lähtökohtaisesti soveltua muihin käyttötarkoituksiin. Taiteen itseisarvon määrittelyn rinnalle on nousnut parin viime vuosikymmenen aikana soveltavan taiteen tavoite, jonka mukaan taiteen tehtäväksi määrittyy aiempaa enemmän asiakaslähtöisyys ja kuluttajan eli usein myös taiteen maksajan näkökulma. Kärjistetyimmillään muuttuneessa tilanteessa syntyy taiteen arvon määrittelyn eräänlainen paradoksaalinen umpikuja, jossa yhtäältä taiteena tunnustettu itseisarvoinen taide nähdään hyödyttömänä toisaalta soveltava taide sitä vähempiarvoisena.

Koska onneksi monitulkintaiset taiteen teot ja teokset eivät määriyty pelkästään joko itseisarvoisena tai sovellettuna taiteena, syntyy kiinnostavia mahdollisuuksia tarjoava taiteen määrittelyn välimaasto, jossa digitaalisuudella on roolinsa. Taidekoulutuksen perinteisesti tarjoamaa taiteilijalähtöistä ajattelumallia unohtamatta voidaan digitaalisuuden synnyttämässä murroksessa nähdä myös uusia mahdollisuuksia sekä yleisöjen löytämiseksi taiteen ilmaisumuotojen muuttuessa että taideidentiteettiä vahvistavien uusien ansaintamallien luomiseksi.

Tässä julkaisussa pohditaan digitaalisuuden myötä liikkuvaa taiteen luonnetta ja sen myötä rakentuvia taiteilijan rooleja ja ansaintamalleja. Yksi keskeisistä muutoksista liittyy digitaalisiin verkkoympäristöihin. Koska ainakin toistaiseksi verkossa tapahtuva taiteen esittäminen rajaa vielä pois koko joukon aistimaailmamme

mahdollisuuksista, taiteilijan on syytä tunnistaa yhtäältä verkon tarjoamat mahdollisuudet ja toisaalta sen rajoitukset. Taidemuseossa tai konsertissa esitetyn originaalin taideteoksen synnyttämä uniikkisuuteen perustuva taidekokemus ei sellaisenaan toistu verkkoympäristössä, vaikka se teoriassa tarjoaakin maailmanlaajuisen yleisön, näkyvyyden ja levitysmahdollisuuden. Asetelma paljastaa yhden digitaalisten toimintaympäristöjen monista reunaehdoista. Vaikka digitalisuus tarjoaa rajattoman levityksen ja yleisön, vain osa taiteesta soveltuu sellaisenaan verkkoon.

Taiteilijan tulee tunnistaa verkkoon soveltuvan taiteen muoto ja levitysalustoihin liittyvä sopimustekniikka sekä lisensointi. Netin avulla tapahtuviin tilauksiin ja esimerkiksi mikromaksuihin perustuva rahaliikenne samoin kuin verkon tarjoamat rahoitusmallit taideteosten rahoittamiseksi ovat osa digiympäristöissä liikkuvan taiteilijan ansaintamallien osaamista. Verkkoihin tehdyn ja verkon ehdoilla aikaan saatetun taiteen tuotanto rinnastuu yrittäjyyteen ja siihen luonnollisesti liittyviin taloudellisiin riskeihin. Taiteilijan ansainnan kokonaiskuvassa verkkoympäristöjen rinnalle muodostuvalla julkisrahoituksen osuudella, esimerkiksi apurahoilla on kuitenkin myös paikkansa. Taiteilija on taiteilija vain silloin, jos hänet tunnistetaan osaksi taidemaailmaa, jossa on omat mekanisminsa (Bourdieu 1984). Taiteen kentällä kerätään niin sanottua symbolista pääomaa, joka karttuu toisinaan jopa taloudellisesti "huonoilla" sijoituksilla. Toisin sanoen taloudellisesti "älytön" verkkoympäristöön tehty taideprojekti, voi tulla huomatuksi taiteen ilmaisukeinojen uudistajana kerryttäen siten niin sanottua symbolista pääomaa, joka muuntaa taiteen vähitellen myös taloudelliseksi pääomaksi. Tämä näyttäytyy taidepuheessa eräänlaisena "tulovastuuttomuutena", jolla on lopulta kuitenkin taloudelliset tarkoituksensa.

Digitaalisten toimintaympäristöjen rajoittamattomuus synnyttää uusia taiteen kohderyhmiä ja häivyttää rajaa korkean ja matalan kulttuurin välillä. Jakelun helpottuessa ja saatavuuden parantuessa taiteen yleisöpohja voi laajentua, kun esimerkiksi musiikkia voi ladata ja ostaa rajattomasti digitaalisista jakelupalveluista. Samalla taiteilijan rooli tosin muuttuu. Pelkkä jakelu ei takaa tuotteen menestystä ja taiteilija tarvitsee edelleen markkinointia. Aiemmin levy-yhtiöiden vastuulla ollut artistien esittelyn ja markkinoinnin rinnalle on syntynyt digitaalisia promootiopalveluita, joista taiteilijan on osattava valita itselleen sopiva. Artistien lukumäärän kasvaessa ja jakelun helpottuessa, taiteilijan markkinointiosaaminen on noussut aiempaa tärkeämmäksi taidoksi.

Taiteilijan osaamistarpeet laajenevat siis mahdollisuuksien kasvaessa ja välineiden digitalisoituessa. Kiihtyvä virtuaalisten esittämisvälineiden tekninen muutos muuttaa taiteen välineellisiä suhteita. Tulevaisuudessa esimerkiksi videotaitteen nykyiset kaksiulotteiset esittämistavat jäänevät ainakin osittain virtuaalisen 3D:n jalkoihin. Taiteilijoiden osaamistarpeiden näkökulmasta digitekniikan muutosvauhti on kiivasta ja investointeja vaativat laiteinvestoinnit – opetussuunnitelmista puhumattakaan saattavat laahata kehityksen jäljessä. Koska myös digitaalisten taiteellisten toimintaympäristöjen soveltaminen edellyttää perinteisen taidekoulutuksen tapaan taitojen oppimista, on joistain perinteisesti taiteeksi tunnistettavista koulutuksen osa-alueista luovuttava taloudellisista ja ajallisista syistä, jotta digitalisoituneet taiteelliset ilmaisumuodot saadaan mahtumaan neljän vuoden koulutuskokonaisuuteen.

Nuoremmalle sukupolvelle digitaalisuus näyttyy itsestäänselvyytenä. Vanhemmalle taiteilijapolvelle puolestaan muutoksena, jopa uhkakuvana. Tällöin ”perinteinen” ja ”digitaalinen” rakentuvat toistensa vastakohtiksi, mikä on omiaan jakamaan nykytaiteen kenttää. Kun digitaalisuus asettuu eräänlaiseksi vedenjakajaksi vanhemman ja nuoremman taiteilijapolven välille, kahtiajakautunut asetelma on omiaan heikentämään nykytaiteen rakentavaa muutosta. Digitaalisten ilmaisumuotojen hyödyntäminen taiteen tekemisessä on kuitenkin uudistumisen välttämättömyys, koska kriittinen ajattelu kehittyy tekemällä, kokeilemalla ja digitaalisuuden mahdollisuuksia testaamalla. Digitalisaatio ei ole kuitenkaan lähtökohtaisesti viaton tai itsestään selvä positiivinen konstruktio. Digitaaliseen todellisuuteen kuuluu sosiaalisen median hyödyntäminen ja sen myötä myös mielipidemanipulaatio, valeuutiset, trollaus ja rakenteellinen väkivalta esimerkiksi sosiaalisen pelon levittäjänä. Tosin ajankohtaisuudessaan nekin ovat tärkeitä aiheita nykytaiteilijoille.

Tulevaisuuden taiteentekijöiden on yhtäältä muututtava nykyajan ehdoilla ja valittava ajankohtaiset aiheensa. Lisäksi taiteen koulutuksen on liikuttava ajan hermolla. Tampereen ammattikorkeakoulussa on uudistettu kuvataiteen koulutusta reippaalla kädellä. Vuonna 2014 taideopetus muuttui täysin kansainväliseksi ja kuvataide yhdistettiin osaksi suurempaa Media & Arts -koulutusohjelmaa. Opetussuunnitelmassa mahdollistetaan opiskelijan vapaa liikkuminen eri opintopolkujen: musiikin, interaktiivisen median, pelisuunnittelun ja kuvataiteen välillä.

Aiemmin perinteisen kuvataiteen taideopetuksen pohjana olleet grafiikan, veistotaiteen, piirustuksen ja maalauksen kaltaisten laajojen perusopintojen määrä on vähennetty ja tilalle on suunniteltu eri opintopolkujen tarjoamia puolen vuoden mittaisia opintokokonaisuuksia (30 op), joista opiskelija kokoaa itselleen sopivan henkilökohtaisen opintosuunnitelman neljän vuoden mittaisia opintojaan varten. Näin ollen opintojen alussa kuvataiteen polkuun valituille opiskelijoille muodostuu erilaisia yksilöllisiä osaamisia. Tulevaisuuden taiteilijan identiteettejä voivat olla jatkossa toistaiseksi vielä muotoansa hakevat kuvataiteilijaidentiteetit: peli-, pistepilvi-, 3D- ja virtuaalitaiteilijuus.

TaideART

Vaikka digitaaliset toimintaympäristöt ovat arkipäiväinen ja luonnollinen osa nykytodellisuuttamme, taiteilijoiden ansainnan näkökulmasta liikutaan uudella ja vanhat käytännöt haastavalla alueella. Käsillä oleva taiteilijoiden uusia ansaintamalleja ja rooleja käsittelevä julkaisu on syntynyt suomalaisten kuvataidekoulujen yhteisen TaideART- hankkeen yhtenä tuloksena. Reilut kaksi vuotta kestäneen EU-rahoitteisen projektin aikana kartoitettiin, kehitettiin ja koottiin yhteen digitaalisen toimintaympäristön uusia toimintamalleja yhteensä kuuden eri ammattikorkeakoulun toimesta. Tähän artikkeliin on koottu hankkeen työpajoihin osallistuneiden asiantuntijoiden, opettajien ja opiskelijoiden ajankohtaisia kokemuksia ja kommentteja muuttuvalta taiteen kentältä. Julkaisun vierasperäin nimilyhenne FAQ viittaa sekä nykytaiteen kansainvälisiin toimintaympäristöihin että digitaalisuutta koskeviin usein kysytyihin kysymyksiin (Frequently Asked Questions).

Mediataiteilija Timo Bredenberg (TaM) luo katsauksen digitaalisissa toimintaympäristöissä tuotettuun taiteen nykytilaan ja nostaa esiin konkreettisia esimerkkejä internetin tarjoamista mahdollisuuksista, jotka soveltuvat digitaalisen taiteen tekemiseen ja jakamiseen. Nuorella nykyaikaisella taiteilijalla on käytössään huomattava joukko ennen näkemättömiä verkkopalveluita, jotka rakentavat aiempaan nähden erilaisia nykyaikaisen taiteilijan ansaintamalleja. Digitaaliset esitysmuodot synnyttävät uusia taiteilijan osaamishaasteita, joista taideteosten immateriaalien oikeuksien hallinta näyttää erityisen tärkeänä osaamisalueena. Digitaaliset esitysalustat vaikuttavat olennaisesti myös sekä taiteen sisältöihin että taiteen yleisösuhte-

seen. Taide on helpommin saavutettavaa kuin ennen. Toisinaan se mahtuu jokaisen taskuun mobiililaitteen mahdollistamana.

Lehtori Ismo Luukkosen (TaT) mukaan digitaalisuuden hyödyntäminen kehittyi taiteen kentällä vähitellen tekniikoiden ja olosuhteiden muuttuessa. Kyseessä on eräänlainen jatkuva taiteen tekemisen välineiden evoluutioprosessi, joka reagoi ajankohtaisiin teemoihin ja tuottaa puheenvuoroja yhteiskunnalliseen arvokeskusteluun. Digitaalisissa toiminta- ja esittämisympäristöissä on vähitellen kehittymässä omansalaista taideilmaisua, jota ei voi toistaa analogisesti. Toisin sanoen digitaalisessa maailmassa nettisivut ja virtuaaliset teknologiat synnyttävät aivan uudentyyppisiä "maalauksia" ja taideteoksia, joilla ei ole mekaanista tai fysikaalista vastinetta. Kuvataiteilija (AMK) Peppi Reenkola esittelee artikkelissaan tapoja, joilla nykytaiteilija liikkuu luontevasti verkkoympäristöissä. Netti toimii taiteilijan inspiraation- ja tiedon lähteenä, erilaisten ilmaisupalvelujen tarjoajana ja julkaisualustana. Nuorelle kuvataiteilijalle netin verkostot tarjoavat uusia mahdollisuuksia kansainvälistymiseen kuten kuvataiteilija (AMK) Sanni Saari artikkelissaan toteaa. Kansainvälisten yhteistyöprojektien alkuvaiheessa tarvitaan selkeitä ja sovittuja kulttuurisia ja teknisiä käytäntöjä, jotta etäkommunikaatio esimerkiksi videoneuvotteluista ja -keskusteluista kehkeytyy hedelmällisiä vuorovaikutustilanteita. Globaalissa toimintaympäristössä avainasemassa ovat avoin tiedonkulku, saavutettavuus ja kulttuurierojen huomioiminen, jotta kielikynnyksistä ei muodostu este luovalle innovaatiolle. Immateriaalioikeuksien hallinta ja niistä sopiminen korostuvat verkkoympäristöissä, joissa toimitaan jopa eri maiden lainsäädäntöjen piirissä. Verkkoysteistyö edellyttää myös yhteisöllisten arvojen määrittelyä. Yksilökeskeinen ideoitaa panttaava taiteilija ei menesty verkkoysteistyössä.

Sosiaalisen median avulla tehty aktiivinen vuorovaikutus taiteilijoiden ja yleisön välillä mahdollistaa yhteiskunnallisten puheenvuorojen syntymisen ja sosiaalisten kysymysten tarkastelemisen taiteen keinoin. Kuvataiteilija (AMK) Mikko Silvennoinen esittelee artikkelissaan Tärähtäneet ämmät-taiteilijakaksikon taideprojekteja, joissa verkkonäkyvyyden avulla nostetaan esiin aiemmin marginaaliin jääneitä sosiaalista epätasa-arvoa tuottavia yhteiskunnallisia ilmiöitä. Perinteisen taidenäyttelyn rinnalle muodostuu keskeiseen asemaan projektin synnyttämä verkkoysteistyö ja julkisuuden myötä rakentuva fanien joukko, joka seuraa, kommentoi ja ostaa taideprojektien myötä syntyviä taidetuotteita.

Perinteisten teosten tuottamisen rinnalla taiteen ansaintalogiikkaa voidaan tarkastella myös palveluna, jotka syntyvät tyypillisesti yksittäisen taiteilijan puurtamisen sijaan tiimityöskentelyn avulla. Taiteilijan tärkeäksi osaamisiksi muodostuu sekä sosiaaliset taidot että taiteilijan kyky asettua katsojan tai kokijan rooliin taiteen vastaanottajana. Tämä käy ilmi Marianne Viinikaisen (KTM) artikkelista, jossa haastatellaan pitkän linjan yrittäjää ja hänen kokemuksiaan erilaisten luovien palvelujen tuottajana. Toisin kuin monitulkintaisen nykyaikaisen äärellä, liiketalouden logiikassa selkeys synnyttää lisäarvon, jonka havaitsemiseksi tarvitaan asiakaskokemuksen analyysiä. Taiteellinen kriittinen toisin näkeminen soveltuu yritysten toiminnan luovaan kehittämiseen. Erilaisista innovaatioprosessimalleista Anitra Arkko-Saukkonen (TaM) esittelee verkkoympäristöön kehitetyn Creative Steps -mallin, jossa hyödynnetään taideopiskelijoiden luovaa ajattelua yritystoiminnan innovaatioiden kehittämisessä. Tampereen ammattikorkeakoulun kansainvälisen Media & Arts -koulutusohjelman opiskelijat Kahlid Imran ja Hironori Yokochi esittelevät puolestaan verkkoon suunniteltua Art Integration -verkkopalvelumallia, joka edesauttaa maahanmuuttajien kotoutumista taiteen keinoin. Haasteellisen suomen kielen opiskeluun liittyvää turhautuista voidaan purkaa taiteellisia ilmaisumetodeja hyödyntämällä, jolloin vuorovaikutus ja ymmärrys erilaisten kielellisten kulttuurien välillä kurotaan umpeen verkkopalveluna kehitetyn ”taiteellisen kielen” avulla.

Taiteen tekemisen ja esittämisen prosesseissa paikalla on sijansa. Suuriin metropoleihin keskittyvä taide saa eniten huomiota ja taiteen kentän käytännöt määrittyvät tämän mukaan. Toisaalta digitaaliset verkkoympäristöt mahdollistavat keskuksista tarkastellen myös syrjäisiin paikkoihin sijoitetun taiteen uuden tyyppisen esilletulon. Kuvataiteilija (AMK) Saija Mustaniemi ja tradenomi (ylempi AMK) Tomi Kuusimäki nostavat artikkelissaan esiin verkkoympäristössä esitetyn maaseututaiteen mahdollisuuden haastaa taiteen vastaanottoa, olemusta ja määritelmää taiteen tapahtumapaikkana.

Taiteen tekemiseen liittyvän yrittäjyyden korostamisesta puhuttaessa tulee tutkija Eva Forsmanin (TaM) mukaan suhtautua myös kriittisesti. Kun painotetaan liiketaloudellista retoriikkaa, moni taiteilija lukeutuu pois taloudellisen menestysyrittäjyyden määritelmän piiristä. Yrittäjyyden kapea määritelmä redusoi taiteilijan markkinoille tuotteitaan myyväksi yrittäjäksi, jota puhe taide- tai kulttuuriyrittä-

yydestä korostaa. Forsmanin mukaan yrittäjyyttä on syytä tarkastella myös niin sanotun laajan yrittäjyyden määritelmän näkökulmasta, jolloin taide voidaan nähdä yhteiskunnallisesti sellaisenaan tärkeänä "tuotteena". Forsman toteaa, että taidekoulutuksessa esitellään yrittäjyyden määritelmä usein turhan kapeasta näkökulmasta.

Lehtori Janne Tauriainen (TaM) käsittelee artikkelissaan digitaalisuuden synnyttämiä rakenteellisia muutoksia, jotka liittyvät musiikin digitaalisiin tuotantorakenteisiin ja nykyiseen ansaintalogiikkaan. Aiempaan nähden artistin on mahdollista saada teoksensa julkaistuksi netissä helpommin kuin koskaan ennen, mutta samalla näkyvyyden tuottamisesta ja verkkoympäristön hallinnasta on muodostunut osa taiteilijaosaamista. Tämä käy ilmi myös Lavinia Colzanin (BCA) artikkelista, jossa pohditaan nuoren taiteilijan näkökulmasta avautuneita sosiaalisen median mahdollisuuksia oman taiteilijauran rakentumisessa.

Tässä julkaisussa kirjoittajat nostavat esiin taiteen kentän toimintaympäristön muutoksen, jossa erityisesti digitaalisuus luo uusia mahdollisuuksia, mutta myös ehtoja tulevaisuuden kuvataiteilijuudelle. Kuvataiteen ammattirooli ja osaamistarpeet muuttuvat, ja taiteilija sen mukana. Cuporen vuonna 2013 julkaisemassa selvityksessä kyselyyn vastanneiden kuvataiteilijoiden vastauksissa korostuu paine taiteellisen osaamisen laajentamiseksi (Herranen, Houni & Karttunen 2013). Muutos on siis haaste, joka herättää koko joukon uusia kysymyksiä, joita on seuraavaksi syytä tarkastella lähemmin.

Lähteet:

Bourdieu, Pierre (1984) *Distinction : a social critique of the judgement of taste*. Alkup. *La Distinction: critique sociale du jugement*. Cambridge, Massachusetts : Harvard University Press.

Herranen, Kaisa & Houni Pia & Sari Karttunen (2013). Pitäisi laajentaa työalansa. Kuvataiteilijan ammattirooli ja osaamistarpeet tulevaisuuden työelämässä. Cuporen julkaisuja 21.
