

Valtion taideteostoimikunta

Palkintolautakunta

Yleinen ideakilpailu taideteoksista valtion virtuaalisiin työympäristöihin 2018

Aika: Ma 20.8.2018 klo 10:15–15:30

Paikka: Nh Maa-artistokka, 1 krs., Senaatti-kiinteistöt, Lintulahdenkatu 5 A, 00530 Helsinki

Läsnä: Jari Auer, puheenjohtaja

Riikka Latva-Somppi

Siukku Nurminen

Paavo Paunu

Tuomo Rainio

Nora Tapper

Henri Terho

Annu Vertanen

Eija Aarnio, sihteeri

Asiantuntijoina:

Valtion tieto- ja viestintätekniikkakeskus Valtori: Pasi Lehmus, toimitusjohtaja, Tarja Malve, yksikönpäällikkö, viestintä ja yleishallintopalvelut, Mikko Määttä, yksikönpäällikkö, päätelaitepalvelut ja Ulla-Maija Seppänen, viestintäasiantuntija

1 Kokouksen laillisuus ja päätösvaltaisuus

Puheenjohtaja totesi kokouksen lailliseksi ja päätösvaltaiseksi.

2 Kilpailusääntöjen ja kilpailuohjelman tarkastaminen

Luettiin kilpailusäännöt ja kilpailuohjelma.

Todettiin, että kilpailu oli yleinen, kaikille avoin taidekilpailu, jonka valtion taideteostoimikunta järjesti yhteistyössä Valtion tieto- ja viestintätekniikkakeskus Valtorin kanssa. Palkintolautakuntana toimi valtion taideteostoimikunta.

Kilpailuasiakirjat olivat ladattavissa ti 13.3.2018 alkaen valtion taideteostoimikunnan verkkosivuilta ja kilpailu päättyi 22.6.2018. Kilpailukielet olivat suomi ja ruotsi.

3 Ehdotusten kirjaaminen

Kirjattiin määräaikaan mennessä saapuneiksi 18 kilpailuehdotusta seuraavilta nimimerkeiltä:

001 Värin kaipuu

002 Valtion tunnekartta

003 Kin-dza-dza

004 TanssiaSinulle

005 LIVEBIO
006 ME
007 Extensor Digitorum
008 Kumman kaunis
009 Ihmemaa
010 Mennäänkö metsään
011 BLEU
012 BLEU 1
013 BLEU
014 BLEU 1
015 Pintajännitys
016 Naiskysymys ei ole ainoastaan naiskysymys, se on ihmiskunnan kysymys
017 Kookos
018 Corton Veli

4 Kilpailuehtojen täyttäminen ja mahdollinen hylkääminen

Todettiin, että kaikki 18 ehdotusta täyttävät kilpailuohjelmassa asetetut vaatimukset. Kilpailuehdotukset sekä 011 BLEU ja 013 BLEU että 012 BLEU 1 ja 014 BLEU 1 ovat sisällöltään täysin samanlaiset.

5 Yleisarvostelu

Taidekilpailun tarkoituksena oli hakea ideoita taideteoksista, joita voidaan esittää valtionhallinnon virtuaalisissa tiloissa. Valtion tieto- ja viestintätekniikkakeskus Valtori hallinnoi suurinta osaa valtion työntekijöiden käytössä olevia tieto- ja viestintätekniisiä laitteita ja järjestelmiä. Valtorin hallinnassa on tällöin myös erilaisia virtuaalisia tiloja kuten tietokoneiden ja muiden päätelaitteiden näyttöihin liittyviä elementtejä ja käyttöliittymiin liittyviä ratkaisuja. Päätelaitteissa on mahdollista olla sekä pääteikäyttäjien itse portaaleista ja muista valikoista valitsemia ohjelmistoja että keskitetysti käyttäjien näytöille ohjattavia ja määriteltäviä tietoteknisiä ratkaisuja.

Kilpailuehdotusten arvioinnissa kiinnitettiin huomiota ehdotusten taiteellisuuteen ja ajanmukaisuuteen sekä toteutus- ja kehityskelpoisuuteen. Teoksien tuli olla määräaikaisia ja niiden elinkaaresta tullaan sopimaan erikseen. Teokset eivät myöskään saa aiheuttaa mitään tietoturvaan liittyviä riskejä. Teosehdotusten tuli perustua media- ja tietotekniikkaan, jotka soveltuvat esitettäväksi ja käytettäväksi teokseen sopivilla päätelaitteilla. Ehdotusten arvioinnissa painottui kilpailijoiden kyky osata hyödyntää päätelaitteiden ja käyttöliittymien mahdollisuuksia.

Palkintolautakunta totesi, että kilpailusta ei noussut esiin ketään selkeää voittajaa. Monessa ehdotuksessa ei huomioitu riittävästi käyttäjäkokemusta. Ehdotukset koettiin olevan myös yllätyksellisiä ja irrallisia suhteessa kilpailukontekstiin. Ehdotuksissa oli keskeneräisyyttä, eikä esitystekninen taso ollut riittävä. Monet ehdotukset olivat kuitenkin sisällöltään mielenkiintoisia, mutta tulevat vaatimaan jatkotyöstämistä. Ehdotukset perustuivat käyttäjän toimintaan perustuviin interaktiivisiin sovellutuksiin tai olivat itsenäisesti virtuaalisilla alustoilla muuntuvia teoskokonaisuuksia. Osa teoksista oli staattisia elementtejä, jotka hyödynsivät päätelaitteiden ja käyttöliittymien mahdollisuuksia.

Palkintolautakunta totesi, että kilpailuohjelmassa ei haluttu liian seikkaperäisesti ilmaista sitä, millaiset tieto- ja viestintätekniset järjestelmät ja ympäristöt olisivat teokselle käytössä. Tämä johtui siitä, että etukäteen ei haluttu rajata mitään käyttöliittymiä tässä vaiheessa pois. Oleellisena kysymyksenä pidettiin sitä, että kilpailuteoksen tulee kaikilta osin täyttää tietoturvaan liittyvät vaatimukset.

Kilpailuehdotuksia tuli yhteensä 18.

Asiantuntijoina arvostelutyössä toimivat Valtion tieto- ja viestintätekniikkakeskus Valtorilta:

Pasi Lehmus, toimitusjohtaja

Tarja Malve, yksikönpäällikkö, viestintä ja yleishallintopalvelut

Mikko Määttä, yksikönpäällikkö, päätelaitepalvelut

Ulla-Maija Seppänen, viestintäasiantuntija

6

Teoskohtaiset arvioinnit

Merkittiin teoskohtaisiksi arvioinneiksi seuraavaa:

001 Värin kaipuu

Satunnaisesti ilmestyvät väripilvet ovat visuaalisesti kauniita. Kyseessä on käyttöliittymään integroitava teos, joka pidemmän päälle saattaa olla hieman monotoninen. Värien merkitykset jäävät ehdotuksessa käsittelemättä. Esittelyvideo on yksinkertaisuudessaan toimiva. Budjetti oli ylimalkainen.

002 Valtion tunnekartta

Teos on osallistava ja perustuu tunnetiedon keräämiseen ja datavisualisointiin. Teos kerää käyttäjän dataa ja yhdistää sitä muiden käyttäjien dataan. Teoksen interaktiivisuus viehätti. Aihe herättää käyttäjissä keskustelua. Tunteiden yhteys pisteisiin ja viivoihin ei kuitenkaan avaudu esittelyvideossa. Esittelyvideo on varsin yleisluonteinen, eikä sen kaaviomainen estetiikka tee vaikutusta.

003 Kin-dza-dza

Interaktiivinen ääniteos kutsuu leikkimään kirjoittamisen tuottamalla melodialla. Esittelyvideolla kuultava äänimaailma on yksitoikkoinen ja äänialtaan rajattu. Yksinkertainen idea, jota on monissa yhteyksissä varioitu aikaisemmin. Ehdotus vaatisi jatkokehittelyä, sillä teoksen estetiikka on varsin yleisluonteinen, eikä anna taiteellista vaikutelmaa.

004 TanssiaSinulle

Teos tuo esittävän taiteen, ruumiillisuuden ja orgaanisen liikkeen, hienosti digitaaliseen ympäristöön tai esitettäväksi esimerkiksi fyysisessä työympäristössä. Videoteosten toteutus saattaa sinänsä olla teknisesti laadukas, mutta yhteys kilpailun kontekstiin jää varsin epäselväksi.

005 LIVEBIO

Ehdotuksessa, jossa piirrosanimaatio on liitetty logoon, hyödynnetään lisätyn todellisuuden mahdollisuuksia teknisenä alustana. Ajatus fyysisen ja virtuaalisen tilan yhdistämisestä on mielenkiintoinen. Teoksessa ei ole vahvaa taiteellista näkemystä. Budjetti vaikuttaa alimitoitetulta.

006 ME

Teos on maalauksellinen ja yhteisöllinen samanaikaisesti. Se toteuttaa humaania ajatusta osallistaa eri ryhmiä osaksi työympäristöä. Teoksen onnistuminen vaatii taidepedagogista osaamista ja linkittymistä työhyvinvointiin. Fyysisen ja virtuaalisen tilan yhteys on positiivista, mutta vahvasti konseptiin keskittyvästä työstä on vaikea hahmottaa varsinaista taiteellista sisältöä. Esittelyvideo on heikkotasoinen.

007 Extensor Digitorum

Teos tuo näytölle vaikuttavan ja visuaalisesti näyttävän avaruudellisen tilan, samaan tapaan kuin ilotulite tai kaleidoskooppi. Rauhoittava luonto, tässä tapauksessa itämainen puutarha, hellii aisteja. Näyttävä filtteri kytkee puutarhakuvat videon digitaalitekologiaan, mutta yhteys jää muuten käsitteellisesti sumeaksi. Teos on käyttäjäystävällinen. Teos on helppo esittää erilaisilla päätelaitteilla.

008 Kumman kaunis

Teos perustuu yksinkertaiselle idealle, joka muistuttaa "näytönsäästäjää" vailla erityistä omaperäistä taiteellista sisältöä. Syvätyt kasvit animoituina yhteen eivät vakuuta. Kuviin ei liity narraatiota. Budjetti on alihinnoiteltu.

009 Ihmema

Esityksen eläimistä ja kasveista koostuvassa kuvallisessa maailmassa on ripaus hurmoksellista paratiisimaisemaa. Siinä on hauskaa outoutta, joka kuitenkin ärsyttää silmää ja korvaa pidemmän päälle. Teos on mainosmainen ja kova visuaalisesti. Tekninen taso on varsin matala. Video on yksinkertainen stop-motion animaatio. Budjetti on alihinnoiteltu.

010 Mennäänkö metsään

Teoksessa kuvataan tavallista metsämaisemaa, kappale suomalaista luontoa yksinkertaisessa kauneudessaan ilman eksotiikkaa. Teoksessa katsoja pääsee lähemmäksi metsää. Taideteoksena se on funktionaalinen. Se pyrkii vetoamaan katsojan psyykeen siten, että katsojan stressitaso laskee, kuten oikeassa metsäkävelyssä voisi tapahtua. Budjetti on alimitoitettu.

011 BLEU sekä 013 BLEU

Ehdotuksessa on kuva maalauksesta. Hakemuksessa ei ole riittäviä tietoja esityksen kunnollisen arvion tekemiseen.

012 BLEU 1 sekä 014 BLEU 1

Ehdotuksessa on kuva maalauksesta. Hakemuksessa ei ole riittäviä tietoja esityksen kunnollisen arvion tekemiseen.

015 Pintajännitys

Ehdotuksessa korostuu visuaalinen leikki ja helppous. Teoksen idea liittyy käyttöliittymän kokemuksellisuuteen. Ehdotuksen sisältämät vuorovaikutteisuuden ideat tarjoavat kiinnostavia kehittämismahdollisuuksia. Videon toteutuksessa värien yhdistelmät tai liikkeen (hitaiden valumien) tempo ja kallistussuunnat vaativat jatkokehittelyä. Esityksen tekninen lähtötaso on vaatimaton ja budjetti alimitoitettu.

016 Naiskysymys ei ole ainoastaan naiskysymys, se on ihmiskunnan kysymys

Esityksen kantaaottavuus ja ajankohtaisuus ovat teoksen vahvuuksia. Pystyykö ohjelma tunnistamaan nimestä sukupuolen? Pitkäaikaiseksi teokseksi se tarvitsisi lisää variointia. Esitys ei tuonut tarpeeksi käyttäjän roolia esille. Todennäköisesti teos vaatii runsaasti testausta ja päivitystä.

017 Kookos

Ajatus ääniteoksista kiehtoo ja avartaa ajattelemaan taiteesta monialaisesti. Idea teoksen rakentumisesta toimistoarjen elementeistä on kiinnostava, mutta epäselväksi jää se, millainen on teoksen visuaalinen ilme. Tilan kautta ajattelu on hieno lähtökohta, mutta vaikeasti toteutettava ja tässä muodossa ehkä hieman väärässä kontekstissa. Esityksessä ei ole kustannusarviota.

018 Corton Veli

Osaan käyttäjän ruudusta ilmestyy sallittaessa kuvaa ihmiskasvoista. Teos on sisällöllisesti mielenkiintoinen. Suu lausuu sitaatteja klassisesta suomalaisesta kirjallisuudesta ja maalaustaiteesta. Yllättävä ilmaantuminen työtilassa voidaan kokea mielenkiintoisena tai häiritsevä. Tekninen toteutus jättää paljon toivomisen varaa.

7

Voittajista päättäminen

Teosehdotuksista valittiin yläluokkaan seuraavat kilpailuehdotukset:

- 001 Värin kaipuu
- 002 Valtion tunnekartta
- 007 Extensor Digitorum
- 010 Mennäänkö metsään
- 015 Pintajännitys

Palkintolautakunta päätti yksimielisesti, että

1. sijalle ei aseteta ehdotusta
2. sijalle asetetaan ehdotukset nro 007 Extensor Digitorum, 3 500 euroa ja 010 Mennäänkö metsään, 3 500 euroa
3. sijalle asetetaan ehdotukset nro 001 Värin kaipuu, 1 500 euroa, 002 Valtion tunnekartta, 1 500 euroa ja 015 Pintajännitys, 1 500 euroa

Palkintolautakunta ei tällä kertaa halunnut jakaa tunnustuspalkintoja tai kunniainintoja.

Palkinnot eivät ole verovapaita.

8

Palkittujen ehdotusten toteuttaminen

Päätettiin, että lähdetään neuvottelemaan osan palkintosijoille 2. ja 3. tulleiden taiteilijoiden kanssa teosten jatkokehittämisestä ja toteutuksesta.

9 **Nimimerkkikuorien avaaminen**

Avattiin palkintoja saaneiden ehdotusten nimimerkkikuoret ja todettiin:

1. –
2. sija: nro 007 Extensor Digitorum, taiteilijat: Pink Twins (Juha ja Vesa Vehviläinen) ja nro 010 Mennäänkö metsään, taiteilijat: Jukka Hakanen ja Atte Heinonen
3. sija: nro 001 Värin kaipuu, taiteilijat: Esa Salmio ja Mollu Heino; nro 002 Valtion tunnekartta, taiteilija: Tomi Paijo ja nro 015 Pintajännitys, taiteilija: Anu Suhonen

10 **Tulosten julkistaminen ja online-näyttelystä päättäminen**

Kilpailun tulokset julkistetaan maanantaina 27.8.2018 palkintojenjakotilaisuudessa klo 13:00, Senaatti-kiinteistössä, Lintulahdenkatu 5, Helsingissä. Palkitut kilpailutyöt sekä arvostelupöytäkirja ovat katsottavissa ma 27.8.2018–pe 1.2.2019 kilpailun internetsivulla www.valtionaideteostoimikunta.fi/valtori-taidekilpailu.

11 **Kokouksen päättäminen**

Puheenjohtaja päätti kokouksen klo 15:30.

Vakuudeksi

Puheenjohtaja

Jari Auer

Sihteeri

Eija Aarnio

Riikka Latva-Somppi

Siukku Nurminen

Paavo Paunu

Tuomo Rainio

Nora Tapper

Henri Terho

Annu Vertanen

