

Statens konstverkskommission

Prisnämnden

## Allmän idétävling för konstverk till statens virtuella arbetsmiljöer 2018

---

Tid: Må 20.8.2018 kl 10:15–15:30

Plats: Konf.rummet Maa-artisokka, 1:a vån., Senatfastigheter, Fågelviksgatan 5 A, 00530 Helsingfors

Närvarande: Jari Auer, ordförande

Riikka Latva-Somppi  
Siukku Nurminen  
Paavo Paunu  
Tuomo Rainio  
Nora Tapper  
Henri Terho  
Annu Vertanen

Eija Aarnio, sekreterare

Som sakkunniga:

Statens center för informations- och kommunikationsteknik Valtori:

Pasi Lehmus, verkställande direktör

Tarja Malve, enhetschef, kommunikation och allmänna administrationstjänster

Mikko Määttä, enhetschef, terminaltjänster

Ulla-Maija Seppänen, kommunikationssakkunnig

### **1 Mötets lagenlighet och beslutsförhet**

Ordförande förklarade mötet lagenligt och beslutsfört.

### **2 Granskandet av tävlingsreglerna och tävlingsprogrammet**

Tävlingsreglerna och tävlingsprogrammet lästes. Man konstaterade att tävlingen var en allmän, för alla öppen konståvling, som statens konstverkskommission organiserade i samarbete med Statens center för informations- och kommunikationsteknik Valtori. Som prisnämnd fungerade statens konstverkskommission. Tävlingsdokumenten fanns nedladdningsbara på statens konstverkskommissions nätsidor fr.o.m. 13.3.2018 och tävlingen slutade 22.6.2018. Tävlingsspråken var finska och svenska.

### **3 Registrering av förslagen**

18 tävlingsförslag av följande signaturer registrerades som inkomna före utsatt tid:

001 Värin kaipuu (Färgens längtan)

002 Valtion tunnekartta (Statens känslokarta)

003 Kin-dza-dza

004 TanssiaSinulle (DansaFörDig)  
005 LIVEBIO  
006 ME  
007 Extensor Digitorum  
008 Kumman kaunis (Underligt vacker)  
009 Ihmemaa (Underlandet)  
010 Mennäänkö metsään (Ska vi gå ut i skogen)  
011 BLEU  
012 BLEU 1  
013 BLEU  
014 BLEU 1  
015 Pintajännitys (Ytspänning)  
016 Naiskysymys ei ole ainoastaan naiskysymys, se on ihmiskunnan kysymys  
(Kvinnofrågan är inte bara en fråga för kvinnorna, den är en fråga för mänskligheten)  
017 Kookos  
018 Corton Veli

#### **4 Uppfyllandet av tävlingsvillkoren och eventuell refusering**

Alla 18 tävlingsförslag konstaterades uppfylla de krav som uppställts i tävlingsprogrammet. Tävlingsförslagen 011 BLEU och 013 BLEU samt 012 BLEU 1 och 014 BLEU 1 är till sitt innehåll helt identiska.

#### **5 Allmän bedömning**

Syftet med konstdävlingen var att söka fram idéer till konstverk som man kan visa upp i statsförvaltningens virtuella utrymmen. Statens center för informations- och kommunikationsteknik Valtori förvaltar större delen av de informations- och kommunikationstekniska apparater och system som är i statens anställdas bruk. Således förvaltar Valtori också olika slags virtuella utrymmen så som element som hör till skärmar för datorer och andra terminaler, samt lösningar som hänför sig till användargränssnitt. I terminalerna är det möjligt att det finns både program som terminalanvändarna själva kan välja från portalerna och från övriga menyer, samt informationstekniska lösningar som på ett centrerat sätt styrs till och definieras för användarnas skärmar.

Vid bedömningen av tävlingsförslagen fästes vikt vid förslagets konstnärlighet och tidsenlighet samt förverkligningsbarhet och utvecklingsbarhet. Verken skulle vara temporära och om deras livsbåge kommer att beslutas skilt. Verken får inte heller förorsaka några som helst risker för datasäkerheten. Verkförslagen skulle basera sig på en media- och informationsteknik som lämpar sig för att visas upp och användas på terminaler som passar för verket. I bedömningen av förslagen betonades de tävlandes förmåga att kunna dra nytta av de möjligheter som terminaler och användargränssnitt ger.

Prisnämnden konstaterade att ingen självklar vinnare hade stigit fram i tävlingen. I många av förslagen hade användarupplevelsen inte beaktats tillräckligt. Förslagen upplevdes också sakna överraskande element och vara lösryckta i förhållande till tävlingskontexten. I förslagen fanns en viss halvfärdighet, och inte heller var den presentationstekniska nivån tillräckligt hög. Många av förslagen var emellertid till sitt innehåll intressanta, men kommer att kräva fortsatt arbete. Förslagen baserade sig på interaktiva applikationer som byggde på användarens verksamhet eller var

verkkelheter som självständigt omvandlade sig på virtuella plattformar. En del av verken var statiska element som drog nytta av möjligheterna i terminalerna och användargränssnitten.

Prisnämnden konstaterade att man inte i tävlingsprogrammet allt för detaljerat hade velat definiera hurdana informations- och kommunikationstekniska system och miljöer som skulle vara i bruk för verket. Detta berodde på att man inte på förhand ville utesluta något användargränssnitt i detta skede. Som en väsentlig fråga ansåg man att tävlingsverket till alla sina delar bör uppfylla de krav som hänför sig till dataskyddet.

Det anlände allt som allt 18 tävlingsförslag.

Som sakkunniga i bedömningsarbetet verkade från Statens center för informations- och kommunikationsteknik Valtoris sida:

Pasi Lehmus, verkställande direktör  
Tarja Malve, enhetschef, kommunikation och allmänna administrationstjänster  
Mikko Määttä, enhetschef, terminaltjänster  
Ulla-Maija Seppänen, kommunikationssakkunnig

## 6

### **Verkspecifika bedömningar**

Som verkspecifika bedömningar antecknades följande:

#### **001 Värin kaipuu (Färgens längtan)**

De slumpvis uppdykande färgmolnen är visuellt vackra. Det är frågan om ett verk som integreras i användargränssnittet, och som i det längre loppet kan framstå som lite monotont. Färgernas betydelser förblir obehandlade i förslaget. Presentationsvideon fungerar i all sin enkelhet. Budgeten var ospecifik.

#### **002 Valtion tunnekartta (Statens känslokarta)**

Verket är inkluderande och baserar sig på insamlande av känsloinformation och på datavisualisering. Verket samlar användarens data och kombinerar dem med andra användares data. Verkets interaktivitet var tilltalande. Motivet väcker diskussion bland användarna. Emellertid öppnar sig inte känslornas samband med punkter och streck i presentationsvideon. Presentationsvideon är synnerligen allmängiltig och inte heller dess schematiska estetik gör något intryck.

#### **003 Kin-dza-dza**

Det interaktiva ljudverket inbjuder en till att leka med en melodi som producerar skrift. Ljudvärlden som hörs i presentationsvideon är ensidig och begränsad till sitt register. En enkel idé som har varierats tidigare i många sammanhang. Förslaget skulle kräva fortsatt utveckling, för verkets estetik är av synnerligen allmän natur och ger inte något konstnärligt intryck.

#### **004 TanssiaSinulle (DansaFörDig)**

Verket överför på ett fint sätt scenkonsten, kroppsligheten och den organiska rörelsen till en digital miljö, eller till att uppvisas till exempel i en fysisk arbetsmiljö. Förverkligandet av videoverken kan i sig vara av tekniskt god kvalitet, men sambandet med tävlingens kontext förblir synnerligen oklart.

### **005 LIVEBIO**

I förslaget där en tecknad animation har förenats med en logo, drar man nytta av den utökade verklighetens möjligheter som tekniskt underlag. Tanken om kombinationen av fysiskt och virtuellt rum är intressant. Det finns i verket inte någon stark konstnärlig vision. Budgeten verkar beräknad i underkant.

### **006 ME**

Verket är på samma gång måleriskt och samhällligt. Det förverkligar den humana tanken om att inkludera olika grupper som en del av arbetsmiljön. För att lyckas med verket krävs konstpedagogiskt kunnande och att man länkar sig till arbetsvälbefinnandet. Sambandet mellan det fysiska och det virtuella rummet är positivt, men det är svårt att varsebli något särskilt konstnärligt innehåll i verket som starkt koncentrerar sig på konceptet. Presentationsvideon är av låg standard.

### **007 Extensor Digitorum**

Verket skapar på skärmen ett imponerande och visuellt effektfullt spatialt rum, på samma sätt som ett fyrverkeri eller ett kalejdoskop. En lugnande natur, i detta fall en österländsk trädgård, smeker sinnena. Det effektfulla filtret kopplar trädgårdsbilderna till videons digitala teknologi, men sambandet blir i övrigt konceptuellt dimmigt. Verket är användarvänligt. Verket är lätt att visa med olika sorters terminaler.

### **008 Kumman kaunis (Underligt vacker)**

Verket baserar sig på en enkel idé, som påminner om en "skärmsparare" utan något särskilt originellt konstnärligt innehåll. De extraherade växterna som animerats ihop gör inget djupare intryck. Det hör ingen narration till bilderna. Budgeten är beräknad i underkant.

### **009 Ihmemaa (Underlandet)**

I presentationens illustrerade värld som består av djur och växter finns en gnutta av ett sinnligt paradislandskap. I det finns en rolig underlighet, som emellertid irriterar ögat och örat i det längre loppet. Verket är reklamaktigt och visuellt hårt. Den tekniska nivån är ganska låg. Videon är en enkel stop-motion-animation. Budgeten är beräknad i underkant.

### **010 Mennäänkö metsään (Ska vi gå ut i skogen)**

I verket avbildas ett vanligt skogslandskap, ett stycke finländsk natur i sin enkla skönhet, utan exotik. I verket får betraktaren komma närmare skogen. Som konstverk är det funktionellt. Det strävar till att vädja till betraktarens psyke på ett sådant sätt att betraktarens stressnivå sjunker, så som det skulle kunna ske på en riktig skogs promenad. Budgeten är beräknad i underkant.

### **011 BLEU samt 013 BLEU**

I förslaget finns en bild av en målning. I ansökan finns inte tillräckligt med information för att det ska gå att göra en ordentlig bedömning av presentationen.

### **012 BLEU 1 samt 014 BLEU 1**

I förslaget finns en bild av en målning. I ansökan finns inte tillräckligt med information för att det ska gå att göra en ordentlig bedömning av presentationen.

### **015 Pintajännitys (Ytspänning)**

I förslaget betonas den visuella leken och lättheten. Verkets idé hänför sig till användargränssnittets upplevelsemässighet. Idéerna om växelverkan som förslaget innehåller erbjuder intressanta utvecklingsmöjligheter. I videons förverkligande fordrar färgkombinationerna eller rörelsens (de långsamma flödenas) tempo och lutningsriktningarna ett fortsatt utvecklande. Presentationens tekniska utgångsnivå är anspråkslös och budgeten beräknad i underkant.

#### **016 Naiskysymys ei ole ainoastaan naiskysymys, se on ihmiskunnan kysymys**

(Kvinnofrågan är inte bara en fråga för kvinnorna, den är en fråga för mänskligheten) Presentationens ställningstagande och tidsenlighet är verkets styrka. Kan programmet känna igen könet bara på basen av ett namn? Som långvarigt verk skulle det behöva mer variation. Presentationen förde inte tillräckligt fram användarens roll. Det är tydligt att verket kräver mycket testande och uppdaterande.

#### **017 Kookos**

Idén om ljudverk fascinerar och vidgar tänkandet om konst i mångfacetterad riktning. Idén om att ett verk kan byggas upp av element ur kontorsvardagen är intressant, men det förblir oklart vilket slags visuellt uttryck verket har. Tänkandet via rum är en fin utgångspunkt, men svår att förverkliga och i den här formen kanske lite i fel kontext. I presentationen finns ingen kostnadskalkyl.

#### **018 Corton Veli**

I en del av användarens ruta uppenbarar sig om man tillåter det en bild av ett människoansikte. Verket är till sitt innehåll intressant. Munnen uttalar citat från den klassiska finländska litteraturen och om målningskonsten. Den överraskande uppenbarelsen i arbetsrummet kan upplevas som intressant eller som störande. Det tekniska förverkligandet lämnar mycket övrigt att önska.

7

#### **Beslut om vinnarna**

Av verkförslagen valdes till toppklassen följande tävlingsförslag:

001 Värin kaipuu (Färgens längtan)

002 Valtion tunnekartta (Statens känslokarta)

007 Extensor Digitorum

010 Mennäänkö metsään (Ska vi gå ut i skogen)

015 Pintajännitys (Ytspänning)

Prisnämnden beslöt enhälligt att

för 1:a plats föreslås inget förslag

på 2:a plats ställs nr 007 Extensor Digitorum, 3 500 euro och 010 Mennäänkö metsään, (Ska vi gå ut i skogen), 3 500 euro

på 3:e plats ställs förslag nr 001 Värin kaipuu, (Färgens längtan), 1 500 euro, 002 Valtion tunnekartta, (Statens känslokarta), 1 500 euro och 015 Pintajännitys, (Ytspänning), 1 500 euro

Prisnämnden ville denna gång inte dela ut tröstpriser eller hedersomnämnden.

Priserna är inte skattefria.

8

#### **Förverkligande av prisbelönta förslag**

Det beslöts att man börjar förhandla med en del av de konstnärer som kom på 2:a och 3:e plats om verkens fortsatta utvecklande och förverkligande.

## **9** Öppnande av signaturkuverten

Signaturkuverten som hör ihop med de förslag som fick pris öppnades, och man konstaterade:

1:a pris –

2:a pris: nr 007 Extensor Digitorum, konstnärerna: Pink Twins (Juha och Vesa Vehviläinen) och nr 010 Mennäänkö metsään, (Ska vi gå ut i skogen), konstnärerna: Jukka Hakanen och Atte Heinonen

3:e pris: nr 001 Värin kaipuu, (Färgens längtan), konstnärerna: Esa Salmio och Mollu Heino; nr 002 Valtion tunnekartta, (Statens känslökarta), konstnär: Tomi Paijo och nr 015 Pintajännitys, (Ytspänning), konstnär: Anu Suhonen

## **10** Kungörande av resultaten och beslut om online-utställningen

Tävlingens resultat kungörs måndagen den 27.8.2018 på prisutdelningstillställningen kl 13:00, i Senatfastigheter, Fågelviksgatan 5, Helsingfors. De prisbelönade tävlingsverken samt bedömningsprotokollet finns till påseende må 27.8.2018–fre 1.2.2019 på tävlingens nätsida [www.valtionaideteostoimikunta.fi/valtori-taidekilpailu](http://www.valtionaideteostoimikunta.fi/valtori-taidekilpailu).

## **11** Mötets avslutande

Ordförande avslutade mötet kl 15:30.

Bevittnat

Ordförande

Jari Auer

Sekreterare

Eija Aarnio

Riikka Latva-Somppi

Siukku Nurminen

Paavo Paunu

Tuomo Rainio

Nora Tapper

Henri Terho

Annu Vertanen