



Euroopan unionin rahoittama –
NextGenerationEU



OPETUS- JA
KULTTUURIMINISTERIÖ

Kestävän kasvun ohjelma - Kulttuurin ja luovien alojen rakennetuki: hankekuvaukset 2022

Sisällys

Ace-Production Ab	3
Agency North Oy	3
Arkkitehtuurikeskus ry	3
Espoon kaupunginteatterisäätiö sr	4
Family in Music Oy	4
Folk Extreme Oy	5
FRAME-säätiö	5
Gramex: ISNI-tunnusten käyttöönotto tekijänoikeusjärjestöissä	5
Helsinki Arts Initiative Oy	6
Järvenpään kaupunki	6
Kalliolan Setlementti ry	7
Kansallisgalleria	7
Kinocompany Finland Oy	8
Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissäätiö sr	8
Kuvataiteen talo ry	8
Kuvittajat ry	9
Music.Info Finland Oy	9
MusicFairyTales MFT Oy	10
Oulun kaupunki	10
Oy Second Theatre Ltd	10
Pinnacle Helsinki Oy	11
Sámedáidaga doarjjasearvi rs, Saamelaistaiteen tukiyhdistys ry	11
Studio Ilkka Suppanen Oy	12
Suomen Jazzliitto ry	12

Suomen Muusikkojen Liitto ry	13
Suomen Taideteollisuusyhdistys ry - Design Forum Finland.....	13
Suomen Tekstiili ja Muoti ry	13
Suomen valotaiteen seura FLASH ry	14
Tampereen Kulttuurikamari Oy	14
Tanssin Talo ry	15
Visuaalisen alan taiteilijoiden tekijänoikeusyhdistys Kuvasto ry.....	15

Ace-Production Ab

Hankkeen tavoite on suunnitella ja luoda valmiudet sellaiselle digitaaliselle tapahtuma-alustalle, jolla eri kulttuurialojen toimijat kohtaavat toisensa ja alustalla esitetyn, yhteistyöhön pohjautuvan sisällön kautta kasvattavat näkyvyyttään ja laajentavat yleisöään ja liiketoimintaansa. Hankkeen puitteissa yhdistetään esimerkiksi muodin, musiikin ja grafiikan ilmaisumuodot esityksiksi, tuotteiksi ja brändeiksi, jotka puhuvat laajemmalle yleisölle kuin yksittäisen tekijän ponnistelut. Alusta toimisi myös kansainvälisille markkinoille avautuvana ikkunana. Samalla hanke vie ACE-Production Oy:n toiminnan digitaaliseen aikakauteen ja luo pohjan uudelle, digitaaliselle toimintamuodolle.

kesto: 15.10.2022-15.10.2023

päätoteuttaja / toteuttajat: Ace-Production Ab

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://ace-production.com/>

Agency North Oy

Virtuaaliset harjoitusnäyttämöt yhteistyössä Suomen Teatterit ry:n kanssa.

kesto: 1.11.2022-31.12.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: Agency North Oy

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://www.agencynorth.com/>

Arkkitehtuurikeskus ry

Suunnittelualojen kansainvälistymistä tukeva yhteishanke Finimalism on digitaalista sisällöntuotantoa, tapahtumia ja aktiivista viestintätyötä yhdistävä yhteiskampanja, jolla tähdätään suomalaisen arkkitehtuurin, muotoilun ja muodin profiilinnostoon kestävän kehityksen ratkaisujen tarjoajana ja mielipidevaikuttajana. Finimalism-käsitteellä tarkoitetaan uutta arvonluontia, joka syntyy vähemmällä luonnonresurssien käytöllä: more with less. Hankkeella luodaan uusi malli arkkitehtuurin, muodin ja muotoilun kansainvälisen näkyvyyden lisäämisen Arkkitehtuurin tiedotuskeskuksen, Fashion Finlandin ja Finnish Design Infon toimesta.

kesto: 1.11.2022-29.2.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: päätoteuttajana Arkkitehtuurikeskus ry, osatoteuttajina Fashion Finland ja Finnish Design Info

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://www.archinfo.fi/projektit/arkkitehtuurin-muodin-ja-muotoilun-kansainvalisen-nakyvyyden-yhteishanke>

Espoon kaupunginteatterisäätiö sr

VR Theatre on Tour, VR-teknologiat teatterissa ja virtuaaliesitysten kiertuemalli. Tutkimme uusia muotoja taidekokemusten esittämisessä ja välittämisessä. Kehitämme virtuaaliesitysmallia, jossa yleisö osallistuu paikkasidonnaisiin ja live-esityksinä tapahtuviin VR-elämyksiin vuorovaikutuksessa keskenään. Konseptia kehitetään sopimaan myös kiertueille, mikä lisää saavutettavuutta. Konseptin pilottiversiota testataan yleisöjen kanssa, kun tuotamme Love Simulation EVE -esityksen keväällä 2023. Esitysten jälkeen jaamme saamiamme kokemuksia sekä kehitettyjä teknologisia ja sisällöntuotannollisia toimintamalleja alan seminaareissa ja työpajoissa.

kesto: 1.11.2022-31.12.2023

päätoteuttaja / toteuttajat: päätoteuttajana Espoon kaupunginteatterisäätiö sr, osatoteuttajana Avatar's Journey

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://espoonteatteri.fi/>

Family in Music Oy

MgNTa on lohkoketjuteknologiaan perustava musiikin tekijätietojenhallinnan innovaatio. MgNTan avulla tunnistetaan ja rekisteröidään tekijänoikeusjärjestöihin kuulumattomat itsenäiset musiikintekijät ja heidän teoksensa sekä tallennetaan tekijöiden tunnistet, tekijätiedot ja teosten metatiedot. Maailmassa on arviolta 50 miljoonaa tekijänoikeusjärjestöihin kuulumatonta, tunnistamatonta musiikintekijää. Heidän tekijätietoja ei nykyisessä tekijänoikeusjärjestelmässä voida kohdistaa korvaustietoihin ja siten tilittää. Ns. Black Box -korvauspotin, on arvioitu olevan kymmeniä miljardeja euroja. MgNTa-hankkeessa pilotoidaan lohkoketjudatan integrointia tekijänoikeusjärjestöjen tilitysjärjestelmiin.

kesto: 1.7.2022-31.12.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: Family in Music Oy

hankkeen toteutusalue: valtakunnallinen, sisältää kansainvälistä yhteistyötä

linkki verkkosivuille: <https://familyinmusic.com/mgnta/>

Folk Extreme Oy

DigiFolk-hankkeessa luodaan promootioalusta, joka tarjoaa selkeän tuotteen kansainvälisille musiikkialan ammattilaisille. Se lisää kansainvälistä musiikin vientiä, kilpailukykyä ja edistää kasvustrategiaa konkreettisella toimenpiteellä. DigiFolk uudistaa alan käytäntöjä ja sen avulla suomalainen musiikki pääsee keskiöön ja tasavertaiseksi toimijaksi muiden toimijoiden kanssa, ilman maantieteellisiä rasitteita. DigiFolkin tärkeimpiä tavoitteita on taiteilijoiden ja toimialan sisällä olevien kv-toimijoiden digi-perehdyttäminen ja verkostoitumisen mahdollistaminen. Hankkeen ensimmäinen vaihe toteutetaan suomalaisen musiikin tarjonnan kautta.

kesto: 1.11.2022-30.4.2024

päättöittäja / toteuttajat: Folk Extreme Oy

hankkeen toteutusalue: Pirkanmaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://www.folkextreme.fi/fi/>

FRAME-säätiö

Nykytaiteen digitaalinen ekolaskuri -hanke on työkalu tiellä kohti nykytaiteen ekologisesti, sosiaalisesti ja taloudellisesti kestävämpää muutosta. Näyttelyjen tuottaminen, ylläpitäminen ja purkamisen sekä niihin liittyvät tilat, kuljetukset sekä ammattilaisten ja yleisön matkat ovat nykytaiteen ytimessä. Hankkeessa luodaan alalle soveltuva ympäristölaskuri ja käyttäjille räätälöityjä toimintaohjeita jakava digitaalinen alusta. Laskuri palvelee koko nykytaiteen kenttää. Se on helppokäyttöinen, saavutettava ja edistää ymmärrystä taiteen alan ja oman organisaation hiilijalanjäljestä ja ympäristövaikutuksista. Hankkeessa kehitetään räätälöitävät standardit ekologisesti kestäväälle tuotannolle.

kesto: 1.1.2023-31.12.2024

päättöittäja / toteuttajat: FRAME-säätiö

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://frame-finland.fi/>

Gramex: ISNI-tunnusten käyttöönotto tekijänoikeusjärjestöissä

Hanke rakentuu vuonna 2022 käynnistyneen tekijänoikeusjärjestöjen ISNI-projektin pohjalle. Mukana ovat tekijänoikeusjärjestöt Gramex, Kopiosto, Kuvasto, Sanasto ja Teosto. Kansalliskirjasto toimii ISNI-rekisteröintitoimistona ja koordinoi hanketta. Hankkeen keskeisinä tavoitteina ovat ISNI-tunnusten toimiva ja ajantasainen käyttö tekijänoikeussektorilla, toimijaan liittyvän metatiedon

laadun parantaminen ja pitkän aikavälin visio kansallisesta ISNI-ekosysteemistä. Rajapintoja kehittämällä mahdollistetaan jatkuva ja reaaliaikainen ISNI-tunnusten jakelu. Kartoittamalla ISNIn käyttömahdollisuuksia luodaan lähtökohdat uusien palveluiden kehittämiseksi ja sektorien väliselle yhteistyölle.

kesto: 1.11.2022-31.12.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: päätoteuttaja Gramex, osatoteuttajina Kopiosto, Kuvasto, Sanasto ja Teosto

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://www.kansalliskirjasto.fi/fi/projektit/isni-tunnusten-kayttoonotto/tekijanoikeusjarjestoissa>

Helsinki Arts Initiative Oy

Pandemiasta syntynyt menestyksekkäs Song China -online-biisileirien tuotantomalli brändätään Song Asia:ksi ja laajennetaan toimintaa Kiinassa ja Thaimaassa, käynnistetään toiminta Intiassa, sekä tehdään markkinatutkimusta Vietnamissa, Filippiineillä ja Indonesiassa. Kehitetään hybridi online-offline biisileirin malli, jolla rakennetaan ja laajennetaan kumppaniverkostoja sekä tunnettuutta kohdemarkkinoilla. Biisileiritoiminnan siirtyessä yhä enemmän online-ympäristöön Song Asian kunnianhimoinen tavoitteena on hyödyntää etumatka ja asemoitua yhdeksi tuotannoltaan laadukkaimmista online-biisileireistä sekä yhdeksi globaalisti tunnetuimmista väylistä biisiviennille Aasiaan.

kesto: 1.11.2022-31.12.2023

päätoteuttaja / toteuttajat: Helsinki Arts Initiative Oy, Song Asia Oy

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: täydentyy myöhemmin

Järvenpään kaupunki

Hankkeessa rakennetaan XR-teknologioita hyödyntävä virtuaalinen ja sosiaalinen museomaailma, joka välittää innovatiivisilla tavoilla kulttuuriperintöä. Hanke tuo yhteen Järvenpään, Tuusulan ja Keravan museoiden sisällöt käyttäjien kannalta mielekkäästi kuratoiduiksi, elämyksellisiksi ja toiminnallisiksi kokonaisuuksiksi. Museomaailma toimii mukana olevien museoiden ja käyttäjien yhteisenä virtuaalialustana, jossa on mahdollista viettää aikaa tai tavata asiantuntijoita, osallistua VR-tapahtumiin, kokea upottavia elämyksiä, perehtyä kokoelmiin ja alueen historiaan, pelata kulttuurihistoriaan liittyviä pelillistettyjä sisältöjä tai yhteiskuratoida.

kesto: 1.12.2022-31.12.2024

toteuttajat: Järvenpään kaupunki

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://www.jarvenpaa.fi/matkailu-ja-kulttuuri/kulttuuri>

Kalliolan Setlementti ry

Hankkeen tarkoituksena on kehittää Digitaalisen Hyvinvoinnin talo, joka on digitaalinen alusta kulttuurille ja taiteelle, kohtaamisille ja yhteisöllisyydelle, elämyksille ja esityksille, työlle ja tekemiselle, oppimiselle ja osaamiselle ja ohjaukselle ja neuvonnalle. Siellä erilaiset ihmiset kohtaavat tekemisen ja kokemisen äärellä. Siellä tehdään töitä, vietetään aikaa, harrastetaan, opiskellaan, nautitaan taiteesta, keskustellaan. Se kokoaa yhteen erilaisia toimijoita ja synnyttää synergiaetuja, luo työtä ja työtilaisuuksia. Digitaalisessa Hyvinvoinnin talossa on mahdollista kuulua ekosysteemiin, tuottaa palveluita tai kuluttaa tarjolla olevaa taide-, kulttuuri- ja hyvinvointisisältöä.

kesto: 1.1.2023-31.12.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: päätoteuttajana Kalliolan Setlementti ry, osatoteuttajana Myrskynsilmä ry ja Open Cinema Finland ry

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://opisto.kalliola.fi/hankkeet/>

Kansallisgalleria

Kansallisgalleria ottaa suunnan kohti web 3.0 maailmaan, lisäten kansallisen taidekokoelman ja niistä tuotettavien sisältöjen saavutettavuutta, sekä taide- ja kulttuurialan liiketoimintamahdollisuuksia. Tätä tavoitetta varten käynnistetty Digitaalinen Kansallisgalleria -ohjelma rakentaa lohkoketjuteknologian periaatteiden mukaisesti toimivan verkoston, joka mahdollistaa taide- ja kulttuurialan toimijoiden toiminnan web 3.0 alustoilla. Kansallisgallerian toimii taide-, museo- ja kulttuurialan edelläkävijänä ja näin kansallisena instituutiona vahvistaa taiteen saavutettavuutta, joka havainnollistuu verkostomaisena toimintana hankkeen tiedon ja osaamisen pohjalta perustettavassa metamuseossa.

kesto: 1.10.2022-31.12.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: Kansallisgalleria

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://www.kansallisgalleria.fi/fi>

Kinocompany Finland Oy

Hankkeessa kehitetään kehitystiimeihin ja online-työkalujen hyödyntämiseen nojaava uusi malli elokuva- ja sarjatuotantojen kehitysvaiheeseen, joka vastaa paremmin uusien sisältöformaattien ja jakelukanavien tarpeisiin. Malli rakentaa tuotantojen kansainvälistä potentiaalia, nostaa tuotantojen tasoa ja mahdollistaa erityisesti sosiaalisen median aikaisemman hyödyntämisen. Sosiaalisen median yhteisöjen luominen tuotantojen ympärille mahdollistaa vaihtoehtoisten rahoituskanavien hyödyntämisen, joka vuorostaan lisää kotimaisten tuotantojen määrää ja luo jatkuvuutta eri tuotantojen välille. Malli madaltaa kynnystä ja luo uusia työllistymismahdollisuuksia erityisesti uusille tekijöille.

kesto: 1.11.2022-31.5.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: Kinocompany Finland Oy

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://www.kinocompany.fi/>

Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämistäitiö sr

Kulttuuripoliittikan tutkimuskeskus Cupore hakee avustusta kehittääkseen omassa tutkimustoiminnassaan syntyneiden tilastojen ja muiden tietovarantojen digitalisointia, tiedeviestintää ja käyttäjälähtöistä tiedon visualisointia. Kehittämishanke vahvistaa kulttuurialan tilasto- ja tietoperustaa ja palvelee koko toimialan yhdenmukaisen tiedonkeruun kehittämistä. Rahoitusta käytetään Cuporen tutkimuksen kvantitatiivisten tulosten visualisoimiseen, visualisoitujen tilastojen ja muun datan julkaisemiseen, saavutettavuusdirektiivin vaatiman julkaisualustan (www-sivujen) tuotantoon, yhteistyöhön sidosryhmien kanssa taiteen ja kulttuurin toimialan yhdenmukaisen tietopohjan kehittämiseksi.

kesto: 1.1.2023-31.12.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämistäitiö sr

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://www.cupore.fi/fi/tutkimus/tutkimushankkeet>

Kuvataiteen talo ry

Kuvataiteen talo visuaalisen taiteen ekosysteemin tukirakenteena ja moottorina: Digitaalisen Kuvataiteen talon toiminta- ja palvelumallien kehittäminen.

kesto: 1.11.2022-30.11.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: Kuvataiteen talo ry

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://kuvataiteentalo.fi/>

Kuvittajat ry

Kuvitusalan kansainvälisen markkinoinnin kehityshankkeen tavoite on edistää suomalaisen kuvitusalan näkyvyyttä ja myynnin määrää etenkin kansainvälisesti. Hankkeessa lanseerataan suomalaiset kuvittajat kansainvälisesti löydettävämmäksi tekevä ja alan promootioon soveltuva sivusto.

kesto: 1.10.2022-31.12.2023

päätoteuttaja / toteuttajat: Kuvittajat ry

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://kuvittajat.fi/>

Music.Info Finland Oy

Musicinfo AI on uudenlainen tekoälyratkaisu luoville aloille. Se on kaikille avoin. Se tarjoaa helppolukuisesti eksaktia tietoa kuinka luovien alojen toimijat voivat löytää uusia mahdollisuuksia markkinoilta ja parantaa tuotteiden ja palveluiden laatua. Musicinfo AI tekoäly analysoi digitaaliset teokset ja muodostaa niiden sisällön (musiikillinen ääni, kuva) metadataa jonka käyttö vähentää luovan alan manuaalista työtä kuten musiikin laadun arviointia ja samankaltaisen sisällön etsimistä. Musicinfo AI käyttää viimeisimpiä algoritmeja, kone- ja syväoppimista tulkitessaan tietoja siten, että löydetään datasta oleellinen tieto. Se oppii ja käyttää opittuja asioita.

kesto: 1.9.2022-31.12.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: Music.Info Finland Oy

hankkeen toteutusalue: Keski-Suomi, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://musicinfo.io/contacts>

MusicFairyTales MFT Oy

Suomalainen musiikkipedagogiikka tunnetaan maailmalla sen korkeasta laadusta, sekä laajasta ja tasa-arvoisesta kansallisesta saavuttavuudesta. Hankkeessa kehitetään digitaalinen Feel & Play -sovellusalusta, jonka sisältöjen avulla lapset ja nuoret ympäri maailman saavat kokemuksellisia elämyksiä klassisesta musiikista ja visuaalisista tarinoista, sekä voivat harjoitella sosiaalisia ja emotionaalisia taitoja suuren kosketusnäytön tai -seinän avulla. Alustan tavoitteena on samalla edesauttaa suomalaisten taiteilijoiden ja musiikkipedagogien työllistymistä ja kansainvälistymistä.

kesto: 1.10.2022-31.12.2023

päätoteuttaja / toteuttajat: MusicFairyTales MFT Oy

hankkeen toteutusalue: Etelä-Savo, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://musicfairytales.fi/fi/feel-play-2/>

Oulun kaupunki

Oulun, Jyväskylän, Kuopion ja Lahden kaupunki luovat KUDOS-hankkeessa yhteisen uuden toimintamallin, jossa kuntien ja niiden elinvoimaverkostojen kulttuuri- ja luovien alojen digitalisaatio-osaaminen keskittyy, vahvistuu, kasvaa ja tulee jaettavaksi. KUDOS-hankkeessa toteutetaan noin 30-40 käytännön digitalisaatiokokeilua. Hankkeen inklusiivisesta toimintamallista muodostuu kulttuuritoiminnan digitaalisen uudistamisen osaamiskeskus, josta tulee pysyvä yhteinen palvelurakenne lisäämään kuntien toiminnan työnjakoa, tuottavuutta ja elinvoimavaikuttavuutta. Osaamiskeskukseen voivat liittyä toteuttajakuntien lisäksi jo hankeaikana myös muut Suomen kunnat.

kesto: 15.11.2022-15.11.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: päätoteuttajana Oulun kaupunki, osatoteuttajina Jyväskylän, Kuopion ja Lahden kaupungit

hankkeen toteutusalue: Pohjois-Pohjanmaa, Keski-Suomi, Pohjois-Savo ja Päijät-Häme

linkki verkkosivuille: <https://www.ouka.fi/oulu/kulttuuri-ja-kirjastot/kulttuuri>

Oy Second Theatre Ltd

Second Theatren kehittämishankkeen tavoitteena on laajentaa kotimaisten ja eurooppalaisten teattereiden yleisökantaa, tehdä teatterista saavutettavampaa myös niille, joille se ei ole fyysisesti mahdollista, sekä lopulta tuottaa lisätuloja teatterin tekijänoikeuksien haltijoille. Second Theatre tallentaa teatteriesityksiä katsottavaksi VR-laseilla, sekä kehittää esityksien katseluun VR-aplikaatiota. Second Theatren kehittämishanke tekee myös tärkeää kulttuuriperinnöllistä työtä

tallentaessaan esityksiä jälkikäteen katsottavaksi tuleville sukupolville. Tekijöillä on vankka kokemus VR-taltioinneista, sekä tutkimustuloksia virtual realityn tulevaisuudesta sekä nousevista trendeistä.

kesto: 1.10.2022-30.3.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: Oy Second Theatre Ltd

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://www.secondtheatre.com/>

Pinnacle Helsinki Oy

PME:n tavoitteena on uudistaa musiikkialan käytännöt, joissa musiikkioikeuksiin liittyvät monipuoliset datalähteet, niistä saatava data ja niiden perusteella luotava ymmärrys artistin tilanteesta ovat vain rajallisen joukon hyödynnettävissä. Hankkeen konkreettinen lopputuote on artistikeskeinen digitaalinen palvelualusta, jonka avulla artistit ja heidän sidosryhmänsä näkevät älykästä tietoa musiikkioikeuksista, niiden performanssista ja artistin muusta toiminnasta. Tavoitteena on tuoda musiikkialan tärkeimmät toimijat, artistit, kaiken toiminnan keskiöön. Aiomme demokratisoida musiikkioikeuksiin liittyvän datan ja ymmärryksen kaikille, kenelle se kuuluu – eritoten artisteille itselleen.

kesto: 1.7.2022-31.12.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: Pinnacle Helsinki Oy

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://pmerecords.fi/>

Sámedáidaga doarjjasearvi rs, Saamelaistaiteen tukiyhdistys ry

Digitaalinen Skábmagovat – alkuperäiskansojen elokuvafestivaali tuotannosta näyttöpäätteelle (DISK) on kymmeneen projektiin jaettu hanke, joka kehittää Saamelaistaiteen tukiyhdistyksen tapahtumatuotantoa, elokuvafestivaalin ja sen verkkotapahtuman palvelukokonaisuutta ja tiedonhallinnan menetelmiä. Tavoitteena on parantaa datan käyttöä, saatavuutta ja hallintaa sisäisessä toimintaympäristössä ja kansainvälisessä asiakasrajapinnassa, jonka seurauksena alkuperäiskansojen elokuvien julkaisu digitaalisessa ympäristössä on toteutettavissa kestävästi. Hanke edistää myös yhdistyksen arkiston digitointia ja luovutusta julkiselle sektorille, joka lisää hankkeen merkittävyyttä yhteiskunnallisesti.

kesto: 1.11.2022-31.10.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: Sámedáidaga doarjjasearvi rs, Saamelaistaiteen tukiyhdistys ry

hankkeen toteutusalue: Lappi

linkki verkkosivuille: <https://www.lappilaiset.fi/toimija/saamelaistaiteen-tukiyhdistys-ry/>

Studio Ilkka Suppanen Oy

Hankkeen tavoitteena on jatkaa designalan monivuotista vientihanketta, jonka avulla luodaan uusi toimintamalli suomalaisen designalan vienninedistämiseen. Hankkeen ideana on käyttää valtion edustustiloja maailmalla muotoiluyritysten vienninedistämistavoitteiden edistämiseen. Hanke tukee vahvasti Suomen yhden merkittävimmän luovan alan – designin - elpymistä haastavan maailmantilanteen keskellä. Hankkeen eri osapuolet, joihin kuuluvat Suomen suurlähetystöt maailmalla, Business Finland ja designalan yritykset yhdessä hankkeen vetäjien kanssa, rakentavat monialaisesti yhteisten toistuvien vientiprojektien kautta vahvan verkostomaisen toimintamallin edistämään designyritysten globaalia myyntiä.

kesto: 1.1.2023-31.12.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: Studio Ilkka Suppanen Oy

hankkeen toteutusalue: valtakunnallinen, kansainvälinen

linkki verkkosivuille: <https://finnishdesignembassy.fi/fi/>

Suomen Jazzliitto ry

Vuonna 2022 avautuva digitaalinen alusta elma.live edistää musiikin alan kestävästä kehitystä Suomessa tarjoamalla alalle konkreettisia työkaluja vastuullisempaan toimintaan. Alustan ytimessä ovat tiekarttatyökalu, oppimateriaalit sekä keskustelufoorumi. Hanke jatkuu nyt uudella kokonaisuudella, jossa alusta laajenee suomalaisen musiikkialan kansainväliseen toimintaan, muihin esittäviin taiteisiin sekä yleisötyöhön. Työkalu myös käännetään englanniksi. Taustaselvitykset palvelevat sisällön ja käyttöliittymän kehittämistä mutta myös alan tiedontarpeita laajemmin. Hanke luo vahvan pohjan suomalaisen esittävän taiteen kestävämmälle tulevaisuudelle.

kesto: 1.1.2023-31.12.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: Suomen Jazzliitto ry

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://www.elma.live/>

Suomen Muusikkojen Liitto ry

Digitaalinen klubi on G Livelab -klubikonseptin kehittämishanke, jossa uudistetaan, kehitetään ja innovoidaan digitaalista klubikonseptia. G Livelab on ainutlaatuinen elävän musiikin esityspaikka – monigenreklubi, jossa kaikki ratkaisut on tehty palvelemaan musiikkielämystä. Muusikkojen liitto omistaa G Livelab -klubeja ylläpitävät Livelaboratorio Oy:t. Hankkeessa paketoitaan klubikonseptin keskeiset elementit digitaaliseen muotoon, mikä tekee toiminnasta tehokkaampaa, taloudellisempaa ja entistäkin paremmin yleisöä palvelevaa. G Livelab -konseptin keskeiset elementit ovat mobiiliapplikaatio ja liiketoimintatyökalut, AV-järjestelmä sekä innovatiiviset akustiikka- ja ilmanvaihtoratkaisut.

kesto: 2.1.2023-31.12.2024

päättöteuttaja / toteuttajat: Suomen Muusikkojen Liitto ry

hankkeen toteutusalue: Uusimaa

linkki verkkosivuille: <https://glivelab.fi/info/>

Suomen Taideteollisuusyhdistys ry - Design Forum Finland

Hankkeen tavoitteena on kasvattaa luovien alojen, erityisesti muotoilualan yritysten osaamista ja roolia kestävässä muotoilussa ja kiertotaloudessa. Hankkeessa kartoitetaan muotoilu- ja luovien alojen yritysten osaamistaso kestävästä muotoilusta. Hankkeessa myös luodaan digitaalinen oppimisolusta ja sisällöt alan yritysten valmentamiseksi. Lisäksi kehitetään ja vahvistetaan yhteistyö-, kehitys- ja osaajaverkostoja. Hankkeen tarkoituksena on turvata muotoilualan kilpailukyky ja tulevaisuuskestävyys.

kesto: 1.1.2023-31.12.2024

päättöteuttaja / toteuttajat: Suomen Taideteollisuusyhdistys ry - Design Forum Finland

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://www.designforum.fi/projektit/>

Suomen Tekstiili ja Muoti ry

Digitaalinen murros muotialalla: digitalisaatiosta keinoja vastuullisuuteen ja kasvuun -hankkeen tavoitteena on vauhdittaa muotialan digitalisaatiota luomalla yrityksille edellytyksiä vastata digitaaliseen murrokseen, kehittämällä uusia palvelu- ja toimintamalleja sekä edistämällä verkostojen ja sitä kautta uuden osaamisen syntymistä. Hankkeesta hyötyvät muotialan yritykset, oppilaitokset ja koko toimiala. Hanke koostuu viidestä työpaketista: Digitaalisten muutostekijöiden tunnistaminen ja niihin vastaaminen, Digitaalinen tuotepassi, Digitaalisen muotikaupan uudet

konseptit ja palvelumallit, 3D-suunnittelutyökalut sekä toimialarajat ylittävä verkostoituminen ja osaamisen kehittäminen.

kesto: 1.11.2022-31.12.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: Suomen Tekstiili ja Muoti ry

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://www.stjm.fi/>

Suomen valotaiteen seura FLASH ry

Suomi näyttäytyy kansainvälisille markkinoille kiinnostavana valotaiteen maana, jossa tuotetaan paljon korkeatasoisia teoksia. Tähän nosteeseen kannattaa tarttua kaikin välittäjätoiminnan keinoin. Suomalainen valotaide kansallisille ja kansainvälisille markkinoille -hanke lisää suomalaisen valotaiteen kansainvälistä kysyntää ja tarjontaa. Kysyntää lisätään verkostoitumisella, tiedotuksella ja markkinoinnilla ja tarjontaa valotaidepankki BLAF:n digitaalisella ja sisällöllisellä kehittämisellä sekä sen tarjontaa laajentamalla. Hankkeesta vastaa Suomen valotaiteen seura FLASH, joka edustaa laajasti Suomen valotaidekenttää ja asiantuntemusta.

kesto: 1.11.2022-31.12.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: Suomen valotaiteen seura FLASH ry

hankkeen toteutusalue: Satakunta, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://www.valotaiteenseura.fi/>

Tampereen Kulttuurikamari Oy

Hanke luo erilaisiin elävän esityksen tuotantotiloihin ja tapahtumatuotantoihin skaalautuvan esitystilojen tuotannollisen, teknisten ja tilallisten valmiuksien mallin, jolla esitystoiminta laajennetaan virtuaalisille ja lisätyn todellisuuden alustoille uusine saavutettavuuskriteereineen, ansaintarakenteineen sekä sisällöllisine vaatimuksineen. Malli jaetaan hankkeen tuloksena avoimesti hakijan kansalliselle sekä kansainväliselle esittävän taiteen tilojen verkostolle sekä taiteen ja kulttuurin koulutuksen ja sosiaalista sekä ekologista kestävyttä edistäville julkisille ja yksityisille yhteisöille.

kesto: 1.1.2023-31.3.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: Tampereen Kulttuurikamari Oy

hankkeen toteutusalue: Pirkanmaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://tullikamari.net/>

Tanssin Talo ry

Tanssin talon digitaalinen näyttämö -hankkeen päätavoitteena on tanssin näkyvyyden, saatavuuden ja saavutettavuuden lisääminen digitaalisia työkaluja käyttäen ja kehittämällä. Sen pääkehittämisaalueet ovat: 1. Tanssin talon sisältöjen alueellisen, valtakunnallisen ja kansainvälisen saavutettavuuden kehittäminen digitaalisissa medioissa. 2. Tanssille ominaisen ja sille soveltuvan digitaalisen yleisösuhteen kehittäminen. 3. Tanssin toimijoiden digitaalisen osaamisen kehittäminen osana heille suunnattuja palveluita ja kehitystyötä.

kesto: 1.10.2022-31.12.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: Tanssin Talo ry

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://www.tanssintalo.fi/>

Visuaalisen alan taiteilijoiden tekijänoikeusyhdistys Kuvasto ry

Visuaalisen alan taiteilijoiden tekijänoikeusyhdistys Kuvasto ry ja Osuuskunta Suomen taide ja kokoelmat ovat mukana yhteistyöhankkeessa, jonka tarkoituksena on automatisoida Taidekokoelmat verkkoon -sopimuksen raportointiprosessia ja hankkia ISNI-tunnuksia. Suomen museoliitto ry on tiiviisti mukana. Tavoitteena on rikastaa taidemuseoiden toimijoita koskevaa metadataa MuseumPlus- ja Muusa-järjestelmissä, selvittää ISNI-tunnusten käyttöönottoa taidemuseoissa ja edistää ISNI-tunnusten tunnettavuutta koko museokentällä. Kansalliskirjasto koordinoi hanketta ja toimii ISNI-rekisteröintitoimistona. Ottamalla käyttöön ISNI-tunnukset taidemuseoille parannetaan tietojen linkittämistä ja metadatan kyvykkyyttä.

kesto: 1.11.2022-31.12.2024

päätoteuttaja / toteuttajat: Visuaalisen alan taiteilijoiden tekijänoikeusyhdistys Kuvasto ry

hankkeen toteutusalue: Uusimaa, valtakunnallinen

linkki verkkosivuille: <https://kuvasto.fi>