

Algoritmi

MEDIA TAIDE

Mediataidemaailma on pieni

Suomen mediataidescene on pieni, tai siltä ainakin tuntuu alan ympyröitä seurattaessa. Samat organisaatiot ja henkilöt toistuvat niissä harvoissa lehtikirjoituksissa, joita mediataiteesta lehdissä julkaistaan. Jottei tilanne liiaksi yksinkertaistuisi, samat henkilöt näyttäytyvät eri organisaatioiden yhteydessä. Näyttäisikin paikoin siltä, että organisaatio olisi kuin rooliasu, joka puetaan päälle tapahtuman luonteen mukaisesti.

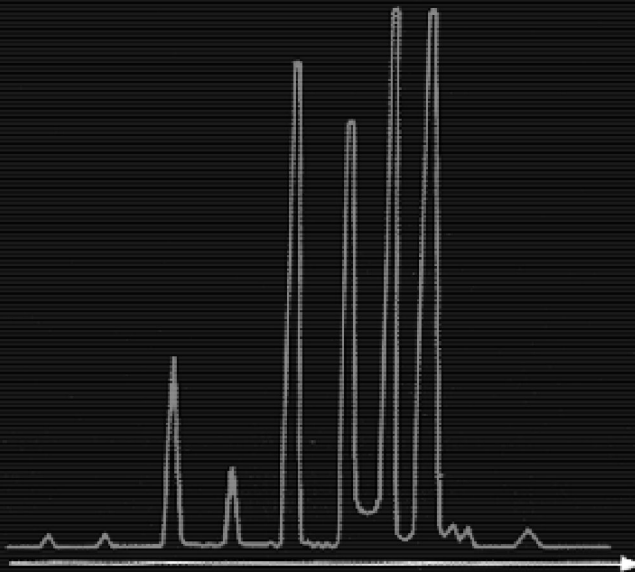
90-luvun puolivälissä demoscenenä tunnettu ilmiö oli vahvimillaan, ja Suomestakin löytyi toista tuhatta alan harrastajaa. Uusia demoja julkaistiin päivittäin, joten tarjonta oli hyvin rikasta. Demoja ei kuitenkaan luokitella mediataiteeksi. Ehkä yhtenä syynä on se, että demoja tekevät nuoret, jotka eivät olleet hankkineet taidealan koulutusta. Demoscene on sittemmin hiipunut ilmiönä, mutta entiset aktiiviharrastajat ovat päätyneet hyvinkin mielenkiintoisiin piireihin, myös mediataiteeseen.

Katastro.fi –mediataidejärjestön jäsenistä suuri osa on entisiä sceneläisiä. Toinen merkittävä mediataiteen lähde on Taideteollisen korkeakoulun Medialab-osasto, jossa opiskelijat ja tutkijat tekevät tulkitsijasta riippuen interaktiivista- tai töpselitaidetta.

Myönnän, että näkemykseni mediataiteilijoiden lähteistä on suppea, mutta väitän, että mediataidemaailman verkostot ovat rakentuneet ihmisten työnnyttyä näiden putkien lävitse. En usko sattumaksi sitä, että esimerkiksi Katastro.fi:n puheenjohtaja Juha Huuskonen esiintyy myös F2F-mediataidenäyttelyssä, ja hänen menneisyydessään on merkkejä demoscenestä. Vastaavanlaisia tapauksia on useita, mutta ne kaikki puhuvat mielestäni samasta kytkösten olemassaolosta.

Tämän kerran Alkorytmi popularisoi mediataidetta esittelemällä sen tämän hetken ilmiöitä. Esimerkkinä organisaatioista käytämme tunnustusta hankkinutta Katastro.fi-mediataideryhmittymää. Esittelemme myös joitain alan teoksia, sekä maailmaa kiertävää F2F-näyttelyä, jonka yhdessä teoksessa myös allekirjoittaneella oli pieni osa. Selvitämme myös mediataidetta käsitteenä. Myönnän, että jaottelullamme olemme osana vahvistamassa olemassaolevia rakenteita. Osittain myös tämän vuoksi esittelemme demoscenen osana mediataidemaailmaa.

Lukija on saattanut odottaa pääkirjoitukseni loppuun jonkinlaista manifestia siitä, kuinka asioiden pitäisi olla. Olen harmistunut siitä, kuinka moni mediataiteilija mielummin kieltää teekkarimenneisyytensä kuin mainitsee sen osana itseään. Sisällöntuotannon opiskelijana nauttisin siitä, jos taidemaailmassa tunnustettaisiin, että myös teknillisen alan yliopistossa voidaan luoda taiteen maailmaa kiinnostavia asioita. TKK:n Mediariihi on ollut monen ponnahtuslauta Medialabiin. Avaimena taidemaailmaan haluan tarjota saman verkostoitumisen, jolla olemassaolevat kuviot on rakennettu. Hyvät ideat eivät saa hukkuu vain sen takia, ettei niille löydy yhteistä nimittäjää tai yhteisiä tekijöitä.



SISÄLLYS:

- 4** Alkorytmin edustaja promoamassa Suomen mediataidetta Amerikan mantereella
- 8** Mediataide on paljon esillä, mutta mitä käsite varsinaisesti tarkoittaa? Miten se eroaa perinteisestä taiteesta?
- 10** Millaisia mediateokset oikeasti ovat?
- 14** Helsingissä tekijät tuntevat toisensa
- 17** Mediataidetta konffaamalla
- 19** Livecrew välittää Assemblyn ulkomaailmalle
- 21** Tietokillan edustaja seikkailee GlobeCom 2000-konferenssissa Amerikassa

TOIMITUS:

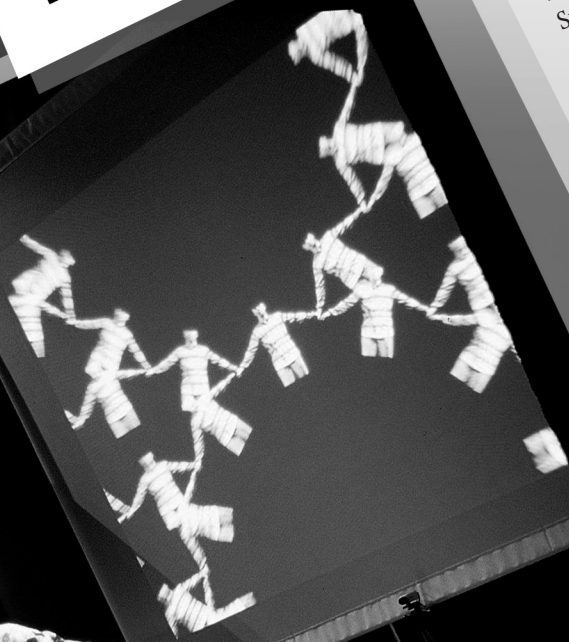
Päätöimittajat **Lauri Svan, Maikki Heikkinen** × Toimittajat **Maria Pekkarinen, Hanna Risteli, Juho Seppänen, Kirsi Louhisuo** ×
Ulkoasu **Roope Rainisto** × Valokuvat **Pentti Pärnänen** × Markkinointi Yrityssuhdevastaava **Ilkka Neuvonen** Ilkka.Neuvonen@hut.fi
GSM 040 559 5640 × Tietokillan julkaisu × ilmestyy
4-6 kertaa vuodessa × Tietokilta/Alkorytmi PL 5400
12015 Tkk ×
alkorytmi@niksula.cs.hut.fi × Painopaikka Edita × PAINOS
300 × Materiaalit ja juttuideat voi toimittaa Alkorytmin
sähköposti- tai postiosoitteeseen.

TEKSTI Lauri Svan
KUVAT Tuomo Tammenpää

F2F

Mediataitteen virtuillevat kasvot

"Are you the artist?" kysyy liikemies keskeyttäen tuijotukseni TV-ruudun lähes liikkumattomaan kuvaan. Tunnen oloni vaivautuneeksi. Seison Suomen Yhdysvaltojen suurlähetystössä katsellen niin kuin sen haluaisin toimivan. Rinnassani roikkuu lappu, joka kieliä siitä, etten ole näyttelyssä mukana vain katsojana. "Er... He's the artist", osoitan Teijoa, joka vastailee vieressäni samoihin kysymyksiin. "I just wrote the code for this installation", jatkan: "Do Aquarium?" Olen jälleen asettanut itseni kiipeliin keskustelemalla asiasta, josta oikeastaan tiedän hyvin vähän.



Mirror++ on rakentanut
tekijästä Fraktaalien
ruudulle.

Osa 1 - MATKALLA

Allani taittaa matkaa puolitoista tuhatta kiloa mitä parhainta amerikkalaisen insinööritaidon taidonnäytettä. Sen ohjaksissa istuvalle Akvaarion ohjaajalle, Teijo Pelliselle, maalaivamme on Ritari Ässän auto. Itse makoilen takapenkillä, koska Suppanen. Hän ei suo autosta mitään kommenttia, mutta epäilen hänen ajattelevan sen muotoilua. Juuri näistä ajatuksista on autot tehty, mutta seurueemme ei ole matkalla autoja katsastamassa. Muutaman päivän kuluttua alkaisi F2F-mediataidenäyttely, johon Teijo on pystyttämässä Akvaario-teostaan ja jonka designista Ilkka vastaa.

Rikon hiljaisuuden esittämällä aikeeni kirjoittaa reissusta Alkorytmiin. Ilkka pitää ajatusta hyvänä. Teekkareita saattaa kiinnostaa se, kuinka taiteilijat ottavat tekniikasta kaiken irti. Näyttelyn nimi, F2F, on lyhenne sanoista "face to face", joka nettikielellä tarkoittaa kahden ihmisen kohtaamista reaali maailmassa. Installaatioissa toisen ihmisen korvaa tietokone, mutta keskustelu tietokoneen kanssa ei ole tavanomaista näpyttelyä.

Saavumme yöllä Washingtoniin, tarkoituksenamme löytää majoipaikkamme Savoy-hotelli, jossa koko F2F-joukko yöpyy. Ajamme pitkin Massachusetts Avenuetta, jonka varrelle kymmenet suurlähetystöt ovat pystyttäneet majansa. Myös Paavin uima-altaaksi tituleerattu Suomen suurlähetystö sijaitsee tuon kadun varrella. Katolinen kirkko on rakentanut oman lähetyksiensä hieman uimahallia muistuttavan rakennuksen viereen. Ulkopuolelta suurlähetystö tuokin jotenkin mieleeni Espoon Leppävaaran uimahallin, mutta sisältä se on upea.

Osa 2 - TÖISSÄ

Aamulla suurlähetystöön saapuessamme muut näytteilleasettajat ovat jo pystyttämässä omia töitään. Installaation rakentaminen on samanlaista työtä



Hapokymppiin osumalla Christian Simolinin tuottamissa tulevaisuusvisioissa.



väsyneiden porukan, kuten näyttelyn toinen kuraattori, Marko Tandefelt, ryhmää nimittää. Olen hieman huolissani nimityksestä, sillä 22-vuotiaana olen vähintään puoli vuosikymmentä koko nuorempi kuin kukaan F2F-porukasta. Ruokaillessa kukaan ei mainitse sanallakaan sanaa 'taide'. Lähimmältä liippaava puheenaihe lienee PlayStation II ja sen mahdollisuudet. On hieno juttu, että näissä piireissä arvostetaan pop-kulttuuria.

Nautittuamme Washingtonin keväisestä aamusta olemme palanneet suurlähetystöön. Istun parketilattialla koodaamassa ja ihmettelemässä miksei Akvaario toimi. Näyttelyn toinen kuraattori, Juulia Kauste tulee kysymään, ehtiikö Akvaario valmiiksi avajaisiin. Joudun jälleen lupaamaan jotain, mistä en voi olla aivan varma. Mediataidenäyttelyn koordinointi lienee stressaava työ. Kuvataide ei kaadu eikä vaadi kalibrintia. Toisaalta kaikki paikalle saapuneet vaikuttavat mukavilta eivätkä vaali liiaksi "artistin imagoaan". Jotain "taiteilijaa" on porukkaan jäänyt. Yleinen kohtalonusko, sattumaan luottaminen tai höpsismi, kuten Teijo Aku Ankaa lainaten asiaa nimittää, ilmenee jollain tavalla ryhmän toimintamalleissa. Asioilla on tapana järjestäytyä, kun ne jätetään luovan kaaoksen hoiviin. Ajatus stressaa mieltäni, sillä avajaiset kummittelevat jo parin päivän päässä. Kaaos ei muutu järjestykseksi ilman työtä.

Osa 3 - AVAJAISET

Seison Teijon vieressä Akvaarion edessä nimilappu rinnassani. Niin seisovat muutkin näytteilleasettajat, kukin oman työnsä ääressä. Kahta ei ilmaantunut koskaan, mutta näyttelynrakentajat ovat virittäneet heidän työnsä valmiiksi. Asetelma muistuttaa hieman messuja, koska kukin työ on erotettu omaan syvennykseen, ja tekijät seisovat niiden edessä nimilaput rinnassaan.

Päällisin puolin kaikki toimii. Muista töistä en tiedä, mutta ainakin Akvaariosta on avajaisissa liikkeellä omituisesti toimiva versio. Kymmenen minuuttia liian myöhään. Olen kuulut, että näyttelyvieraat tulevat

kuin roudaaminen - jokainen näyttely on hieman erilainen ja matkassa on aina hävinnyt jotain. Heidi Tikkanen vauvannukutussimulaattori, "Mother, Child", parkuu kuin koliikkilapsi. Sensorien säädöt ovat pielessä, joten ne tunnistavat kaiken niille osuvan vauvaa häiritseväksi liikkeeksi. Juha Huuskonen pohtii, kuinka saisi toimitettua mustaa kokolattiamattoa mattokaupasta suurlähetystöön - hänen työnsä "Mirror++" rakentaa valvontakameran edessä heiluvasta ihmisestä fraktaalikuvion ruudulle, eivätkä rakennuksen vaaleat parketit saisi näkyä kuvan taustalla.

Saamme Teijon kanssa pystytettyä Akvaarion hyvin nopeasti. Kaikki osat ovat saapuneet aiemmasta Los Angelesin näyttelystä. Siellä Akvaarion näyttelyversio oli hyvin keskeneräinen, joten sille täytyisi tehdä jotain ennen Washingtonin näyttelyn avajaisia.

Vielä illalla työmme on täysin keskeneräinen. Päättämme on täysin vasta seuraavana aamuna, sillä muu F2F-porukka on jo siirtymässä illanviettoon. Porukka jakaantuu kahteen osaan, joista toinen haluaa katsastaa paikalliset teknobileet, toinen syödä. Valitsen itse jälkimmäisen. vanhojen ja





avajaisiin kahdessa erässä. Jos välissä olisi tauko, vaihtaisin ohjelmasta tilalle tuoreen version. Kaikki toimisi toivottavasti paremmin. Nyt niin minä kuin Teijokin pääsemme selittelemään installaation hahmojen, Arin ja Eiran, mitä merkellisimpiä mielenliikkeitä.

"Voi sitä disinformaation määrää!" totesi Teijo eilen illalla nauraen kokeillessamme Akvaarion tuoretta versiota. Ari ja Eira tekevät toisinaan aivan muuta kuin mihin heidät komennetaan. Joku näyttelyvieras on juottanut Arin sammuksiin. "I am happy", lukee televisioruudussa. Puhelimen kautta jaettujen käskyjen väärintulkkaus toimii oikeastaan aika hyvin.

"On tärkeää, että kuvien välissä on mustaa - sen avulla katsoja kehittää päänsä sisällä omaatarinaansa. Akvaarion kuvat eivät itsessään kerro juuri mitään", kiteyttää Teijo minulle installaation uutta konseptia. Kuvien sisältö syntyy siis katsojan päässä kautta eli näppäilytjen puhelinkomentojen kautta. Myös televisioversiossa kuvien välissä oli mustaa - tosin tekniikan eikä taiteellisten syiden vuoksi. Mediataide alkaa mielessäni muotoutumaan yhä enemmän tekniikan, sattuman ja markkinoinnin summaksi.

Tuomo Tammenpää hymyilee työnsä ääressä lähes ilkkurista

hymyä. Syy tähän selviää myöhemmin - eräs näyttelyn avajaisvieraista, upea, joskin leikeltä blondi, ei saanut Need-työstä todellakaan sitä mitä kuvitteli tilanneensa. Työ on tuotteen, simuloitu brandi, joten kaikkien koreiden mainoslauseiden jälkeen käyttäjä joutuu palaamaan reaali maailmaan tyhjin käsin.

Näyttelyn ensimmäinen avajaispäivä on ohii. Näkyvin muisto vieraista on jäänyt Hanna Haaslahden "Battle over indifferent minds" -installaation valkokankaalle. Jonkun vieraan naama on skannautunut työn valkokankaalle miniatyrisotilaiden taustaksi. Luon taistelulle uuden merkityksen, ja skannaan naaman tilalle dollarin. Kokeilen vielä Christian Simolinin "Hit2morrow"-työtä. Haluan tietää, osunko jousella avajaisviineistä huolimatta napakymppiin. Nuoli kimmahuttaa häränsilmästä takaisin ampujalleen, ja animoidut pikku-ukot alkavat vilisemään ruudulla. "Tomorrow we will be many", työ julistaa.

OSA 4 - KOTIINPALUU

On kulunut kaksi viikkoa F2F:n avajaisista. Olemme illallistamassa Heidi Tikan luona. Näyttelyn kuraattorit, Marko ja Juulia ovat saapuneet Suomeen käymään. Nyt kun suurin osa porukasta on koolla, Marko soittaa Washingtoniin ja kysyy kuulumisia. Kaikki on pelannut hyvin, vain pari työtä on tarvinnut uudelleenkäynnistää. Samalla hän jakaa jokaiselle kopion artikkelista, jonka Washington Post F2F:stä kirjoitti.

Juttu on sivun mittainen, ja puolet sen alasta on peitetty kuvilla. Se tyytyy referoimaan lyhyesti näyttelyssä esiintyneitä töitä ja niiden tekijöitä. Kritiikkiä siinä ei ole, puolesta eikä vastaan. Suomalaisen mediataiteen ei tarvitse hävetä suuressa maailmassa. Miksi tarvitsisikaan, mediataiteeseen ei ole olemassa vielä kritiikin työkaluja. Se, että hyssyttelee lakanalle projisoitua vauvaa sen sijaan että liikuttelisi hiirtä tai ampuu jousella näppäimenpainalluksen sijasta - kuinka voisi sanoa, että toinen tapa olisi huonompi? Jostain syystä räähkyvä lakanakäärö vain herättää avuttomuuden tunteen tai hoivavietin. Se on kokemus, jota sanat pakenevat.

Mitä me

KUVAT Tuomo Tan

Mediataide on paljon esillä, mutta mitä tuo käsite varsinaisesti tarkoittaa? Miten se itse asiassa eroaa perinteisestä taiteesta? Yleensä taiteenalojen väliset rajanvedot on tehty sillä perusteella, miten teos on luotu, mutta mediataiteen määrittelyyn tämä ei tunnu riittävän. Kriteerinä ei voida käyttää myöskään internetin hyödyntämistä, sillä tällöinhän lähes mistä tahansa taideteoksesta voitaisiin helposti muokata mediataidetta.

Ehkä tärkein ero mediataiteen ja muiden taiteenalojen välillä on vuorovaikutteisuus. Sana media viittaa viestintään, ja monet mediataideteokset syntyvätkin juuri viestinnän, yleisön kommunikaation vaikutuksesta. Teos on suhde yleisön ja käyttöliittymän välillä; se vaikuttaa ympäristöönsä, ja ympäristö vaikuttaa siihen.

Minkälainen median hyväksikäyttö sitten luokitellaan taiteeksi? Taiteen käsitteen on jokainen aika määritellyt uudelleen; tuoko mediataiteen kehittyminen uuden käsitteen vai nostaako se ainoastaan pinnalle jo olemassa olleita ongelmia? Koska mediataiteen sanotaan hämärtävän rajoja taiteen, teknologian, politiikan ja kaupan välillä, jäävät myös sen omat

rajat hyvin sumeiksi. Ovatko esimerkiksi harvinaisen hyvin toteutetut verkkisivut mediataidetta, entäpä taidenäyttelyn julkaiseminen internetissä?

Toisaalta suhteessa mediataiteeseen sana taide ei välttämättä ole yhtä tärkeä kuin ajatus mediasta ja sen mahdollistamasta vuorovaikutteisuudesta. Mediataideprojektien tuloksissa ei ole tärkeintä se, sopivatko ne kaikkiin mahdollisiin taiteen määritelmiin, ovatko ne ensisijaisesti taidetta. Tärkeää on kommunikaatio, itsensä ilmaiseminen ja tarinoiden kertominen. Parhaimmillaan ihminen voi kuulua sekä taiteilijoihin että yleisöön, hän voi saada uusia ajatuksia muiden töistä, mutta myös toteuttaa omia ideoitaan ja saada muut osallistumaan niihin. Yksi tulevaisuuden visio on kuva yhteisöistä, joiden jäsenille ei ole tärkeää olla taiteilija, vaan joille mediataide nykyisessä muodossaan on elämäntapa.

Mediataiteessa teoksen käsite on erilainen kuin perinteisessä taiteessa. Teos voi olla dynaaminen, jatkuvasti muuttuva ja myös yleisön muokattavissa. Taiteilijan rooli ei ole enää vain esittää näkemystään muille, vaan "rakentaa puitteet vuorovaikutukselle", tarjota yleisölle mahdollisuus esittää ideoitaan.

Mediataiteide On?

TEKSTI Hanna Risteli, Maria Pekkarinen
Kuvitus Anni Mänttä, Maari Fabritius, Anu Karjalainen

Taiteilija usein myös kokoaa nämä ideat ja käyttää niitä haluamallaan tavalla. Taideteos on ennemminkin kokemus kuin staattinen objekti. Taiteilijan tehtävä on luoda teokselle käyttöliittymä: itse teos syntyy vasta kosketuksesta yleisöön.

Aina ei dynamisuuden luominen onnistu; ikävän usein tulee tunne, että teokseen on lisätty interaktiivisuutta väkisin. Tekniikan tarjoamia mahdollisuuksia on haluttu käyttää hyväksi, vaikka vuorovaikutteisudella ei ole mitään varsinaista merkitystä itse teoksen kannalta. Vaikka osallistuva taide on muodissa, ei silti kaikista taideteoksista tarvitse tehdä sellaisia.

Tekijänoikeuslainsäädännössä teos määritellään kokonaisuudeksi, joka liittyy teoskynnyksen. Autenttinen teos on sellainen, jonka ainoastaan alkuperäinen tekijä voi tietyistä lähtökohdista luoda. Vuorovaikutteisessa mediataiteessa saattaa olla vaikea erottaa yleisön osallistumista taiteilijan itsensä luomasta osuudesta. Jos suuri osa teoksesta on yleisön aikaansaamaa, teoksessa täytyy olla jotakin, joka tekee siitä kuitenkin persoonallisen niin, ettei kukaan muu voisi saada yleisöltä juuri samanlaista panosta.

Tässä suhteessa esimerkiksi Kristian Simolinin teos Virtual Homage on ongelmallinen; missä on se taiteellinen panos, jonka pohjalta käyttäjätideoivat omia veistoksia? Vai riittääkö pelkkä yleisölle annettavan aiheen keksiminen mediataideteokseksi?

Tietokoneiden avulla toteutettava mediataide nostaa esiin kysymyksen idean ja toteutuksen suhteesta taiteessa. Nykyisinkin usein vallalla olevan romanttisen taidekäsitteen mukaan taiteilijan pitäisi itse luoda ja toteuttaa koko teoksensa. Kuitenkin mediataideteos saattaa vaatia sellaista teknistä osaamista, jota taiteilijalla ei ole, ja myös yleisön panos on oleellinen osa itse teosta.

Suuri osa ihmisistä assosioi mediataiteen tietokoneiden käyttöön. Kuitenkin interaktiivisuutta voidaan toteuttaa myös muulla tavoin, eikä kaikki tietokoneilla tehty taide välttämättä ole mediataidetta. Teosta ei pitäisi nimittää mediataiteeksi vain käytetyn välineen takia, eikä interaktiivisuuskaan riitä määrittelemään sitä. Taiteilijalla on vapaus määritellä oma taiteensa, vaikka yleisö saattaakin olla eri mieltä. Muodikas mediataide-nimitys voi houkuttaa, mutta tärkeintä on silti se, onko teos itsessään hyvä vai huono, vai edes taidetta.

T O S I T A R I N O I T A H E L S I N G I S T Ä
K A T U M U I S T I

[HTTP://WWW.KATUMUISTI.NET/](http://www.katumuisti.net/)



KAIKKI TARINAT

1920 1930 1940 1950 1960 1970 1980 1990

MAAILMAN IHMEET ONNI KOHTAAMISIA TRAGEDIA LAPSET SOTA KADONNEET ASIAT VEIJARIT PELKO JA HÄPEÄ

Maari Fabritiuksen toteuttama Tampereen Mindtrek-kilpailun voittajatyö Katumuisti keskittyi helsinkiläisten kotikaupunkiinsa liittyviin muistoihin. Viidestäkymmenestä tositarinasta tehtiin puhelinnumerolla ja tarinaan liittyvillä kuvilla varustetut laatat niiden tapahtumapaikoille. Numeroon soittamalla saattoi kuunnella tarinan kokonaisuudessaan. Laatat olivat kaduilla kesäkuusta syyskuuhun vuonna 2000, mutta tarinoita voi yhä kuunnella internetistä.

Sivujen toteutus on hyvä: projekti on esitelty selkeästi, ja sivuilla surffailu on helppoa. Toteutus on yksinkertainen ja kaunis. Kuuntelija voi valita haluamansa tarinan aiheen ja vuosikymmenen perusteella tai klikkaamalla tarinan tapahtumapaikan Helsingin kartasta. Tarinan edetessä näytölle ilmestyy aiheeseen liittyviä kuvia.

Katumuisti on ainoa tutkimistamme projekteista, joka on ollut esillä myös katukuvassa. Kyseessä ei siis ole vain mediavälineillä kikkailu, vaan taide on ollut myös niiden ulottuvilla, joita ei tietokoneiden käyttö kiinnosta. Lisäksi projekti hyödynsi suomalaisten lempilelua, kännykkää.

Myös ideatasolla projekti on todella onnistunut; paikkoihin liitetyt tarinat ja muistot tuovat uusia merkityksiä oudoillekin kadunkulmille ja puistonpenkeille. Tarinat olisi kuitenkin voinut esittää myös muillakin kielillä, sillä ainakin minua itseäni kiinnostaisi turistina huomattavasti enemmän kuulla yksittäisten ihmisten muistoja tietyistä paikoista, kuin koko kansakuntaa koskettavia ja kaikkien jo ennestään tuntemia tarinoita.

Teokseen valituista tarinoista osa on kertomuksia hyvinkin pienistä ja merkityksettömillä vaikuttavista tapahtumista, mutta jokainen niistä on kertojalleen tärkeä. Siksi jokainen niistä jollain tavalla koskettaa kuulijaa. Tarinoiden voimaa lisää se, että ne ovat muiston "lahjoittajan" itse ääneen kertomia.

VIRTUAL HOMAGE

CONTinENT-projektisarjaan kuuluva Kristian Simolinin teos, jonka kautta yleisö sai kertoa ehdotuksiaan uuden vuosituhanen ensimmäisiksi julkisiksi monumenteiksi Helsinkiin tai Brysseliin. Mahdollisia paikkoja monumenteille olivat Helsingissä muun muassa Arabianranta, Pasilan asema, Töölönlahti, Eduskuntatalon edusta ja Suomenlinna. Yleisö sai myös valita suosikkinsa ehdotuksista, joista osa toteutetaan 3d-malleina ja styroksveistoksina. Voittajat on valittu: Helsingissä teos "Yearslight", joka on sateenkaarenpätkä Töölönlahdella ja Brysselissä "Information".

Projektin kotisivut ovat selkeät, informatiiviset ja käyttäjäystävälliset; tarvittava tieto löytyy helposti, ja idea on kuvattu hyvin. Sivujen ulkoasu taas on kaikkea muuta kuin miellyttävä. Väritykset ovat räikeitä eikä layoutkaan ole erityisen kaunis. Katselija ei todennäköisesti viihdy tällaisilla sivuilla kovinkaan kauaa, ne ovat suorastaan ärsyttävät. Koska kilpailu on jo ohi, ei sivuilla voi enää tehdä juuri muuta kuin katsella monumenttien top teniä, eikä kaikista ehdotuksista ole tarjolla edes kuvia. Jokaiseen ehdotukseen on kuitenkin liitetty taiteilijan perustelut, miksi juuri tällainen monumentti pitäisi toteuttaa, sekä sanallinen kuvaus taideteoksesta.

Virtual Homage -teoksen idea on hauska, mutta siinä tulee esiin juuri ongelma taiteilijan panoksesta ja mediataiteen määritelmästä. Vastaavanlainen kilpailu voisi olla vaikka kaupungin rakennusviraston sivuilla, jolloin sitä tuskin nimitettäisi mediataiteeksi. Taiteilijan osuus teoksessa on ollut lähinnä itse idean keksiminen sekä rumien nettisivujen toteutus. Teos on kyllä vuorovaikutteinen, mutta voiko sitä todellakaan nimittää taiteeksi?

HTTP://WWW.VIRTUALHOMAGE.COM

base

click here for closer look and voting 65/188 = 34%

2 **Hunger** click here for closer look and voting 32/188 = 17%

3 **"Après moi le Déluge"** click here for closer look and voting 23/188 = 12%

proposalgallery - IE

Yearslight

Hunger

"Après moi le Déluge"

Yearslight

Kainalot

B



[HTTP://2000.KATASTRO.FI](http://2000.katastro.fi)

A



[HTTP://WWW.NEEDWEB.ORG](http://www.needweb.org)

needWEB



MEDIA PUSH ACTIVATED : DO NOT INTERACT

DO YOU HAVE EVERYTHING
YOU WANT?

MORE

NO, YOU DON'T. YOU TRY TO FILL THE VOID BY COMPULSIVE SHOPPING. STOP THAT! DESIRE MANAGEMENT IS HERE! DON'T SEARCH FOR INSTANT RELIEF. USE THE NEED BRAND AS AN ALL-IN-ONE REPLACEMENT. IT IS COMPACT, TRENDY AND FREE! JOIN NOW!

CONTINUE

NEED GO-CARD CAMPAIGN IN COPENHAGEN

2000.katastro.fi - tämän hetken tulevaisuus

2000.katastro.fi tutkii tulevaisuutta, sitä, mitä siitä tulee. Teos käsittelee erilaisia teemoja kuten ikä ja kauneus.

Jokainen teema sisältää pieniä tarinoita ja yllätyksiä. Tulevaisuudesta kertovat tarinat ovat nobelistiklubin jäsenien tekemiä. Tarinoiden jälkeen käyttäjä pyydetään kirjoittamaan tarinaan liittyvään kysymykseen. Oman vastauksen lisäksi voi katsella muiden vastauksia ja miettiä ajatuksiaan vieraista.

2000.katastro.fi on mediataideteoksena hienostunut ja sisältää kaikkea muuta kuin helppoja, mutta teoksen sivut ovat kauniit, rauhalliset ja helpot käyttää. Teos on tekijöiltä omaperäisen taiteellisen panoksen; tarinoiden avulla ja älykkäitä.

Minulle katsojana 2000.katastro.fi on antoisa. Sijoitetut kysymykset ovat hyviä, ne todella herättävät ajatuksia; ainostaan yksinkertainen; voin kyseenalaistaa omia ajatuksia niitä keskenään.

Do you have everything you want? No, you don't. Tuomo Tammenpään Needweb kutsuu listaamaan omia tarpeitaan ja ominaisuuksiaan, määrittelemään itsensä kuluttajana. Teos rakentuu Need-merkin ympärille; Need on tuote, jonka imago on tarkkaan suunniteltu ja luotu. Sillä on oma www-sivu ja esittelylehtinen, mutta sitä itseään ei ole olemassa. Teoksen käyttöliittymä Needweb on rekisteröitymisen vaativa palvelu, jonka tekstit tarjoavat mainoksista tuttuja lausahduksia ja mielenkiinnonherättäjiä. Sisäänkirjautumisen jälkeen avautuva sivu on laaja, eri osiin jaettu kokonaisuus, jossa on tarjolla esimerkiksi vip-lounge ja tarkempi ominaisuuskysely.

Need ei ole helppo teos, ja on varmasti kyseenalaista, olenko minä katselijana onnistunut sen olemuksen täysin ymmärtämään. Ainakin teoksen idea on tärkeää tietää etukäteen: se ei ainakaan sivuilta selviä. Myös visuaalisesti Needweb on rasittava. Päävärinä on käytetty räikeää anilliinipunaista, johon alkaa kyllästyä vähintään jos teos itse ei tunnu aukeavan. Interaktiivisuus tuntuu jäävän hyvin pinnalliselle tasolle; Needweb on niin tarkkaan mietitty, ettei yleisön mahdollisesti antamille merkityksille jää juurikaan tilaa.

Tammenpää on tarkkaillut mainoskulttuuria; sivun sisältö on osittain oivaltavaakin satiiria mainosten ylistyslauseista. Lisäksi idea on todella hyvä. Katsojaa melkein harmittaa sanoman katoaminen pinnallisen ärsyttävyyden alle. Teosta ei jaksa kovin montaa kertaa käydä katsomassa, tai ainakaan se ei tunnu antavan mitään uutta myöhemmillä kerroilla. Potentiaalia kuitenkin olisi; tekstit ovat hauskoja ja hieman häiritseviäkin. Ehkä se on taiteilijan tavoittelema vaikutelma.

Mainoskulttuuri ärsyttää ja tuntuu turhalta, mutta siinä on silti jotakin kiehtovaa, vaikka sitä ei olekaan helppo myöntää. Moderni ihminen, kuluttaja, löytää onnensa kun kaikki tarpeet on tyydytetty. Ja onneahan me kaikki haluamme? Teoksen suurin anti ainakin minulle henkilökohtaisesti oli kysymys siitä, mikä elämässä on tärkeää: Tarvitsenko todella kaikkea mitä kuvittelen tarvitsevani?

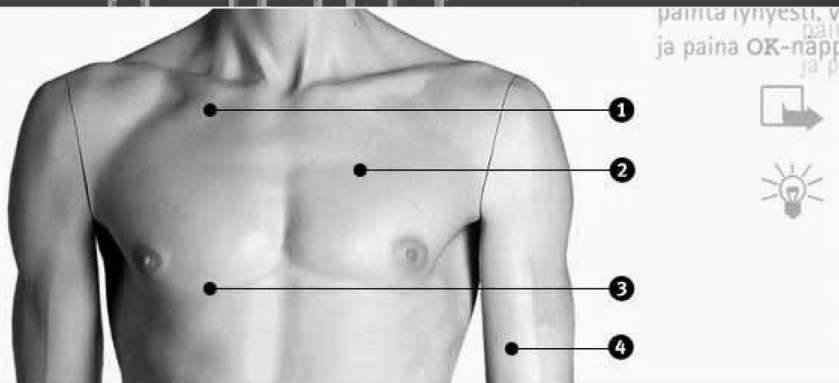
ksia?

ä ajatellaan ja mitä siltä toivotaan.
us.

hden haastattelun. Kuvitellusta
laisten, visualisoinnit katastrofi:n
joittamaan vastauksensa johonkin
ensa lähetettyään on mahdollista
ielä uudelleen.

. Sen aiheuttavat ajatuskulut voivat
voima ei perustu häiritsevyyteen.
Teoksen alustus on vaatinut sen
at ja kokoonpano ovat laadukkaita

Erityisesti tarinoiden yhteyteen
vät ajatuksia. Vuorovaikutus ei ole
ia ja muiden ajatuksia vertaamalla



Pasi

Mä olin tavannu yhden Pasiin baarissa. Olin keittiössä lukemassa kun mä en oikeestaan saa unta jos on ihan uus tyyppi vieressä. Se makas puoliunessa siinä futonilla ja aikoi kai vetää mut lähemmäs. Sitten kuului epäinhimillinen karjaisu.

Rakastuisitko androidiin?

Kyllä Ei En osaa sanoa

Perustelet:

NAVIGOI TÄSTÄ: ▾

RAKKAUS: ▾



Helsingin tekijät

TEKSTI Maikki Heikkinen

KUVAT Pentti Pärnänen, Tapio Takala

Vaikka mediataide kuulostaa varsin uudelta tuotteelta, on taidetta tehty digitaalisesti jo parisenkymmentä vuotta. Eri asia on, voidaanko ensimmäisiä kokeiluja kutsua mediataiteeksi. Professori Tapio Takalan mukaan alussa taiteellinenkin sisältö jäi aika heppoiseksi, kun välineen tarjoamia mahdollisuuksia oltiin vasta etsimässä. Myöhemmin tietokonetaiteen ja multimedian taiteellista tasoa tukemaan perustettiin erilaisia ryhmittymiä. Esimerkiksi vuonna 1991 perustettiin Espoon taide- ja tietotekniikkakeskus Cartes, ja 1994 TaiK isännöi Helsingissä ISEA:n eli International Symposium on Electronic Arts:in konferenssia.

Tapio Takalan mukaan tietokonetaiteessa on uutuudella ollut selkeästi itseisarvoa. Näin toisaalta teknisen puolen osaajat ovat halunneet kokeilla, mitä kaikkea vimpaimella voi tehdä ja toisaalta avangardistiset taiteilijat ovat halunneet rikkoa taiteen

rajoja. Molemmat asenteet ovat sinänsä tuttuja ei-digitaalisten taiteiden ja tieteiden puolelta. Erityisesti tietokonetaiteen piirteiksi nousivat vähitellen multimedian mahdollisuus ja vuorovaikutteisuus. Takalan mielestä vuorovaikutteisuuden alhaisin taso on webbityylinen napin painamisella aikaansaatava kuvaruudun manipulointi. Se sopii lähinnä käyttötaiteeseen, mutta enemmän kunnioitusta saavat mediataideteokset, joissa vuorovaikutteisuutta käytetään hyväksi laajemmassa mittakaavassa.

Mediataideyhdistys katastro.fi ei pidä käyttötaitetta tai kaupallisuutta minään suurena mörkönä. Anu Karjalainen katasro.fi:stä kertoo, ettei heille mediataiteen pääosassa ole yksittäinen taitelija, vaan teosten ihmisissä synnyttämä vaikutus. Kolme vuotta vanha yhdistys elää nettimaailmassa, ja sen 35 jäsentä ovat nuoria, monet uusmedian ammattilaisia. Kukaan ei ole ammattitaiteilija, vaan hommaa tehdään

harrastuspohjalta. Monet opiskelevat TaiK:in Medialabissa tai TKK:n Mediariihessä, jotkut molemmissa. Tarkkojen rajojen vetäminen eri taidemuotojen väliin ei tunnu kuuluvan tyyliin; jos jokin on yhteisön mielestä kivaa, hyvä niin.

Karjalainen korostaa katastro.fi:n yhteisöllisyyttä ja harmittelee, että joutuu haastattelussa edustamaan yhdistystä yksin, vaikka sen merkitys on juuri ihmisten välisissä yhteyksissä. Sähköpostilista toimii areenana, jossa esitellään ja kommentoidaan mediataideteoksia, samoin katastro.fi:n sivuilla saa taiteensa esille. Yhdistyksen saatua Nuoren taiteen Suomi-palkinnon perustettiin toimisto. Siellä ja muualla tavataan fyysisesti, mikä onkin tärkeä osa yhdessäoloa – kaikki jäsenet ovat ainakin tällä hetkellä Helsingin seudulta.

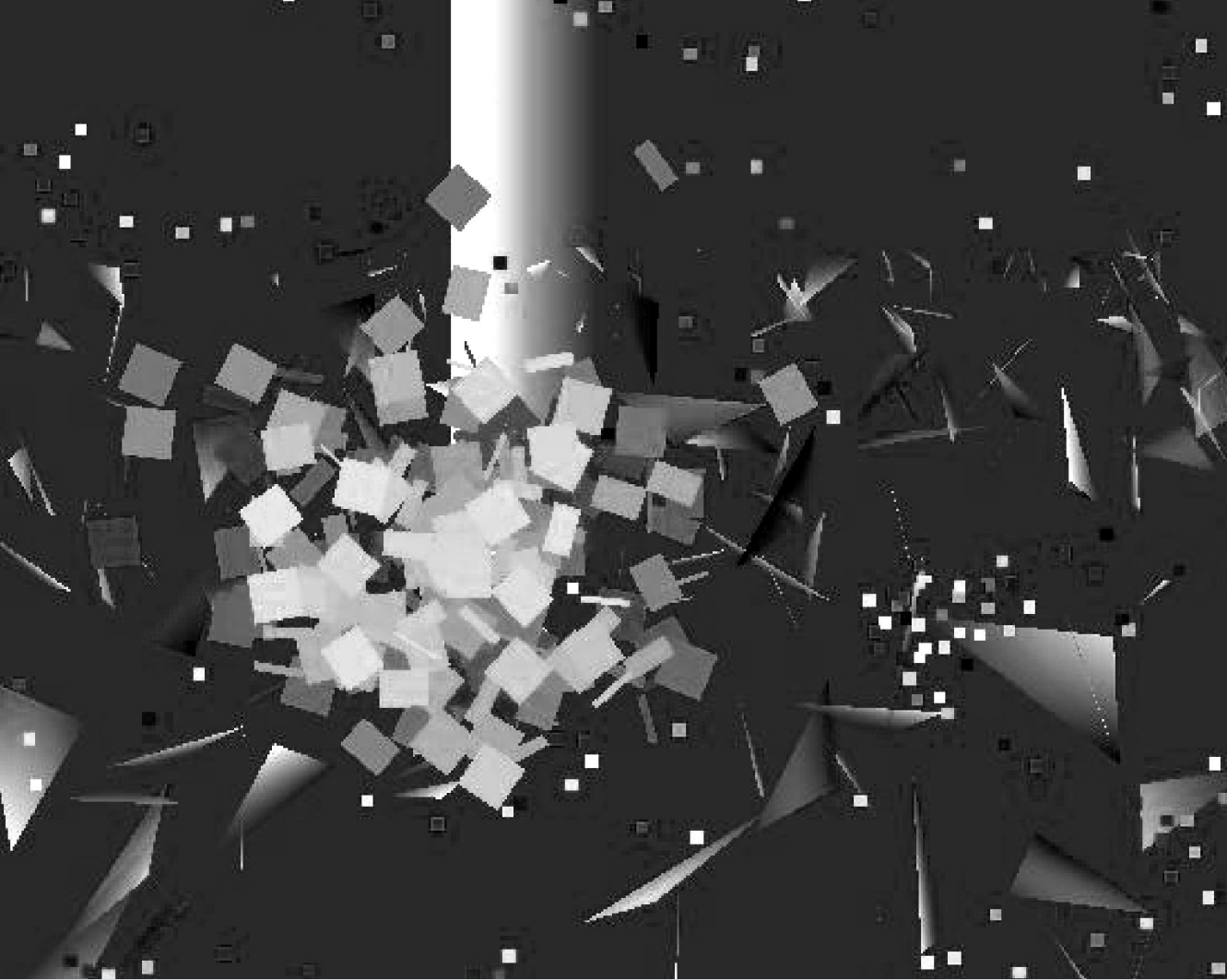
Mediataide siis on selvästi jotain digitaalista ja vuorovaikutteista, vai onko? Karjalaisen mielestä

katastro.fi:n taiteesta voitaisiin melkein puhua viestintätaiteena. Takala taas voisi käyttää nimihirvitystä uusmediataide tarkoittamaan uutta digitaalista taidetta, mutta hypetetty sana uusmedia taitaisi vain viedä ojasta allikkoon. Takalan opettaman pääaineen, Vuorovaikutteisen digitaalisen median, kohdalla juuri vuorovaikutteisuus erottaa aineen esimerkiksi julkaisutekniikasta.

Viestiminen ja vuorovaikutus näkyy ainakin alan oppilaitoksissa, sillä yhteistyötä on yllättävän paljon. Mediariihi ja Medialab sekä Sibeliusakatemia tekevät kolmikantayhteistyötä, joka auttaa rikkomaan oppialarajoja. Joka tapauksessa mediataiteen vakavasti ottavia tekijöitä on vähän, ja piirit ovat pienet. Ainoastaan kuvan ja äänen tekijöille on jossain määrin omat juttunsa.

Mediataiteen yleisönä on siis ainakin se joukko,





joka itse tekee mediataidetta. katastro.fi:n yksi hyvä puoli on Karjalaisen mukaan juuri omien töiden esille saaminen. Takalakin muistuttaa, ettei verkossa ole samanlaista suodatinta kuin vaikkapa taidenäyttelyissä. Ainoana suotimena toimii oma yhteisö, josta saa tiedon taideteoksista. Ainakin katastro.fi näyttää haluavan myös suuren yleisön kiinnostusta, ja mikä vielä tärkeämpää, sen osallistumista vuorovaikutusprosessiin. Nyt katastro.fi puuhaa yleisölle suunnattua postituslistaa, joka levittäisi mediataideteoksia laajemmalle.

Mediataiteen tekijät ovat yllättävän yksimielisiä

onnistuneista mediataideteoksista. Vuorovaikutteisuuden onnistunut toteutus korostuu niissä entisestään. Jotta vuorovaikutus teoksen ja yleisön välillä onnistuisi, on teoksella oltava yleisöä; mediataiteen pöytälaatikkotuotanto ei onnistu. Ehkä juuri siksi kaikkien tuntemat teokset ovat niitä parhaita. Näin avoin ja suvaitsevainen asenne yleisöä kohtaan taitaa olla aikamoinen meriitti avangardistiselle taidemuodolle. Toisaalta, ehkä juju onkin siinä, ketkä haluavat olla aktiivista, vuorovaikuttavaa mediataideteoksia. Välillä tuntuu siltä, että siihenkin tarvitaan aimo annos rakkautta uusia ja maheita juttuja kohtaan.



DEMOSKENEILY!

TEKSTI Juho Seppänen

KUVAT Halcyon

Digitaalisen median ammattiainekerho järjesti 23. helmikuuta ummikolle mahdollisuuden kurkistaa demoskenen kulissien taakse. Eilen syntynyt toimittaja sai tietää, miten luodaan nopeita tunneliefektejä, suunnitellaan demoja ja potkitaan muita ryhmän jäseniä persuksille ensi-iltaa edeltävänä yönä. Tilaisuudessa kuultiin kolmea skenettäjä, jotka puhuivat kaiken muun ohella myös luomisen tuskasta ja taiteilijan angstista.

Ensimmäisenä puheenvuoron saanut Bandwagonia pyörittävä Antti Silvast on omien sanojensa mukaan leimautunut ”kasibittimieheksi”. Nimitys juontaa juurensa ryhmän käyttämästä laitteistosta, joka ilmeisesti on peräisin viime vuosituhannen loppua edeltäneeltä ajalta. Harrastajille kerrottakoon, että kyseessä on MSX-niminen laite, jota voidaan elektroniikaltaan verrata moderniin leipäkoneeseen. Antti puhui omasta alastaan ilkkurinen pilke silmäkulmassa. Kilpailijoita täsmälleen samalla laitteistolla ei kuulemma ole, ja raudasta ei vielä kukaan ole otettu aivan kaikkea irti.

Seuraavaksi puheenvuoron sai Dubiuksen Kaitsu, joka kertoo sotkeutuneensa demon tuottamiseen liittyvään

organisointiin ja musisointiin. Mies esitteli visualista skybox-trikkiä, jolla maisemiin saadaan halvalla lisää syvyyttä. Lisäksi Kai puhui siitä miten tärkeä osa demon pulauttamista koordinoiminen on. Demoskenen ympärillä pyörii kuulemma paljon ihmisiä, jotka eivät puuhailustaan huolimatta saa ikinä ulos mitään. Usein homma ilmeisesti kompastuu koordinoimisen puutteeseen ja siihen faktaan, ettei kukaan ole potkimassa ryhmän jäseniä pakertamaan yhteisen päämäärän eteen.

Illan viimeinen puhuja oli Halcyonissa vaikuttava Petri Lievonen. Ryhmänsä kantava ääni puhui musiikin tärkeydestä suunnitteluprosessissa ja kertoi päättömiä juttuja matkustamisesta partypaikalle. Ei ilmeisesti ole lainkaan harvinaista, että vaikka suurinta osaa tuotoksista pähkäilläään ja pyöritellään hyvissä ajoin etukäteen, tapahtuu suurin osa varsinaisesta ”oikeasta työstä” vasta viime hetkillä. Pete näytti muiden tapaan muutaman ryhmänsä tuotoksen, ja niiden perusteella olikin myönnettävä, että musiikin korostaminen näytti ja kuulosti hyvältä idealta.

Puheenvuorojensa aikana kaikki puhujat esittivät asiansa hyvin suoraviivaisesti. Kukaan ei puhunut siitä,

miksi demoja tehdään,
vaan kaikki keskittyivät
demojen tekniseen puoleen tai niiden
kehitysprosessiin. Ensivaikutelmaksi jäi
tunne siitä, että kaikki puuhastelevat skenen parissa
leikkiäkseen tekniikalla – eivät suinkaan
ilmaistakseen itseään. MSXää tai PCTä pidetään
leikkikaluna, jotka tarpeeksi kauan hyödynnettyinä
opitaan tuntemaan perinpohjin; produktion ulos
saaminen tarkoittaa lähinnä kritisoiduksi joutumista
ja oikeasta palautteesta saa nähdä korkeintaan
toiveunia.

Vasta kahden yleisöksi naamioituneen toimittajan
ristikuulustelun jälkeen puhujat siirtyivät itse asiaan
– eli siihen miksi niitä demoja oikein väkerretään.
Luomisen tuskaan viittaaminen sai koodaajan hetkeksi
unohtamaan missä ollaan ja vuodattamaan
käsityksiään siitä, miksi ihmeessä koodia syntyy rivi
toisensa perään. ”Ei niitä produja ihan itseä varten
kuulemma tehdä. Kyllä niitä aina jotakuta varten
dusataan.” Vielä ei apurahahakemus kuulemma ole
postissa, mutta luvattiin ottaa harkintaan.

V a i k k a

kaikki salin eteen uskaltaneet poikkeavatkin niin
ulkoisesti kuin sisällöllisestikin toisistaan, olivat pojat
yhdestä asiasta samaa mieltä: demojen tekemisestä
saa kiksejä. Yökausien valvominen ja ajoittainen
ryhädynamiikan kiristyminen tietysti aina välillä
rassaavat. Sekopäiset mielentilat ennen kuolemanrajaa
ja tuhansia rivejä muunnostaulukoiden tuijottamista
toisaalta näyttävät ihmisille asioita, joita he eivät olisi
kuvitelleetkaan olevan olemassa.

Silvast synnytti hetken hiljaisuuden toteamalla
lopuksi: Jos ei sitä yhtään mitään ikinä tekis, ni
kyllä tuntis itsensä melko mitättömyydeks. Taitaa olla
yllättävän kiehtova harrastus. Jostain syystä salissa ei
näy yhtään tyttöä.



TEKSTI Juho Seppänen
KUVAT Assembly Livecrew

Livecrew vie Assemblyn **television**oon

Jokakesäisen friikki- ja nörttikokouksen pintapuoli on muuttunut tapahtuman alkuajoista paljon. Harrastukselleen tai elämäntavalleen omistautuneet velhot ovat siirtyneet vähemmistöön ja tila on täyttynyt pop-kulttuurilla ratsastavien, viihteellä elävien nuorten armeijoilla. Siitä kaikesta huolimatta omassa luokassaan maailman suurin kokoontuminen – Assembly – jaksaa kiinnostaa syvällisemminkin harrastavia bitti-ihmisiä vuodesta toiseen.

Assemblyn välittämisestä ulkomaailmaan ja tallentamisesta jälkipolville huolehtinut Livecrew teki viime kesänä 80 tunnin livelähetyksen tapahtumasta. Ryhmän puuhamiehenä häärännyt Ville Vaten muistelee puolen vuoden takaisia tapahtumia suu virneessä. Tietotekniikkatalon ruokalassa mies kertoo ajautuneensa partyille alunperin ensimmäistä kertaa jo vuonna 94, mutta liittyneensä henkilökuntaan vasta 98. Hauskana pienenä yhteensattumana mainittakoon, että Ville värvättiin toimintaan mukaan kiltahuoneelta. Alku meni omien sanojen mukaan: ”Törmäsin Abyssiin kiltiksellä, ja siitä koko homma sitten lähti käyntiin.”

Ensimmäisen vuoden nakit olivat jokseenkin

yksinkertaisia. Wiballe kerrottiin mitä nappia painaa vähän ennen tapahtumaa ja homma näytti luistavan riittävän hyvin. 99 Ville kävi armeijan leivistä tuottamassa koko shown viikossa. Viime vuosi sitten vaatikin puolipäiväistä omistautumista maaliskuusta asti. Nyt ollaan kovaa vauhtia suunnittelemassa ensi kesän lähetystä ja hiomassa pahimpia virheitä pois. Koko hoito muuten näytettiin viime kesänä ATV:llä, eikä levittävää verkkoa ole tarkoitus ainakaan pienentää. Luvassa kuulemma on enemmän etukäteen kuvattuja inserttejä – ei vain kokeilevaan kamerataidetta niihin väleihin, joihin ei muutakaan keksitä.

Assemblyä ilmiönä Ville on ehtinyt analysoimaan monta kertaa. Hänen mielestään ei ole kyse pelkästä nörttikokouksesta pimeiden verhojen välissä, vaan monikansallisesta tapahtumasta, joka ilmentää tietotekniikkasidonnaisten alojen tulevaisuutta. Näkemystä tukee ainakin se, että vanhat parrat ovat siirtyneet hoitamaan käytännön järjestelyjä ja suunnanneet tapahtumaa nuoremmille sukupolville. Juhlat eivät ole jääneet jumittamaan menneisyyteen, vaan ovat uskaltaneet rohkeasti kasvaa alan paisumisen myötä. Tietokoneiden kanssa leikkiminen

ei enää ole sosiaalisesti eristyneiden edelläkävijöiden puuhaa – vaan koko kansan harrastusta ja työtä.

Puhuessaan edellisten vuosien kokemuksistaan, Wiban silmistä huomaa innon pilkettä. Parhaiksi kokemuksiksi hän nimeääkin sen tunteen, joka syntyy kun ryhmä toimii saumattomasti yhteen. Vaikka lähetykset ovatkin kaukana täydellisestä, ei se ainakaan tekijöiden intoa vähennä. Kaikki projektiin mukaan rekrytyt tekevät hommaansa vapaaehtoisuuden pohjalta. Porukka koostuu täysin amatööreistä, jotka tekevät työtä tekemisen ja oppimisen innosta. Viimevuotinen vähän yli viidenkymmenen hengen tiimi on taas kasvamassa ainakin muutamalla kymmenellä hengellä ensi vuodeksi. Ville nauraa vielä, että jos ensimmäinen TV-tuotanto on 80 tunnin livelähetyksellä, jolla silti riitti katsojia, ei voi olla kovin tyytymätön.

Valtakunnalliseen verkkoon ei puuhastelu kuitenkaan ole päätyössä. Paikallisten televisiokanavien kanssa puuhaaminen tuo hommaan vapautta, joka suorastaan vaatii rajoja rikottavaksi. Sitä paitsi ATV:n aikuisviihteen syrjäyttämiseksi on aina omaa pientä hoitoaan. Helposti homma tosin ei synny. Wiba ja muut projektiin osallistuneet pitävät hanketta hyvin haastavana ja vaativana. Viime vuodesta opitaan toivottavasti jakamaan vastuuta ja delegoimaan hommia luontevammin. Jos vastuu on käytännössäkin vain yhdellä ihmisellä, niin yöunet saattavat jäädä

vähiin. Tiimin jäsenillä oli viime vuoden aikana niin kiire, ettei heillä ollut edes aikaa katsoa omaa lähetystään. Valvontapöydän ääreen saatettiin haalia ihmisiä tyyliin: ”Moi, istu tohon, paina tosta kun tapahtuu tota. Jaksatko olla viisi tuntia tässä?”

Muille projektissa mukana olleille jäi käteen mukanaolon tunnetta ja onnistumisen fiilistä. Moni oli kuulemma hehkuttanut sitä, että oli ollut mukana tekemässä jotain uutta. Villellä on jo monta rautaa tulella ensi kesän produktiolle. Muutamien AV-alan oppilaitosten kanssa ollaan jo neuvoteltu ja etukäteismateriaalia haalitaan ja suunnitellaan koko ajan.

Tapahtuman ympärillä pyörinyttä mediasirkusta seuraaville saattaa jäädä koko hommasta vähän ristiriitainen kuva. Usein koko härdelli on helpointa tuomita tietokonenörttien kokoontumisajoksi ja jättää aivan omaan arvoonsa. Yhteistyöyritykset tosin ovat toista mieltä. Osallistujien nuoresta iästä huolimatta moni sidosryhmä uskoo nuorten tulevaisuuteen alalla. Isot brandit haluavat olla näkyvillä ja viestiä mielikuvaa siitä, että ovat olleet mukana rakentamassa tapahtumaa. Wiban meuhkaamista vierestä seuranneena on helppoa ymmärtää, miksi hommasta ollaan niin innoissaan. Yksipuolista ruuduntuijottamista? Epäilen suuresti.



GlobeCom 2000, San Francisco

ICC-edustaja seikkailee

TEKSTI Kirsi Louhisuo
KUVAT Veli Santomaa

ICC 2001:n järjestäjät saivat viime vuoden marraskuussa tilaisuuden lähteä katsomaan ICC:n sisarkonferenssia GlobeComia San Franciscossa. Kaksi järjestelyissä mukana ollutta opiskelijaedustajaa pääsi mukaan näkemään, millainen on Konferenssi isolla koolla.

Saavuin San Franciscoon myöhään sunnuntaina. Ensimmäiset näkymät kaupungista olivat hulpeita: kukkuloita, valoja ja kuuluisa Golden Gate -silta. Korkeimmalla kaikista kukkuloista oli kaunis vanha rakennus messinginkiiltävine ovineen ja maireasti hymyilevine henkilökuntineen. Hotelli Fairmont olisi konferenssin työssija seuraavat viisi päivää.

Ensimmäiset sessiot maanantaina olivat Kokemus. Huh, tämähän on vaikeaa asiaa! Päivän mielenkiintoisin anti oli erikoislaaja tutoriaali IPv6:sta, joka kesti koko päivän. Alustuksia, keskustelua ja tiukkaa faktaa sisältävä tutoriaali

olisi maksanut vielä 70 dollaria ylimääräistä konferenssimaksujen päälle, mutta seuraavan konferenssin järjestäjinä pääsimme livahtamaan sisään ”järjestelyjä tarkkailemaan”.

Illalla kiertelimme kaupunkia. Hinta hotellin upeasta näköalasta oli maksettu jo ensimmäisenä iltana Fisherman’s Wharfia kierrellessä - Kuinka on mahdollista, että kaupungissa ei ole lainkaan tasaista pintaa? Jyrkimmissä mäissä tuntui, ettei sivuittain pysäköityjä autoja olisi tarvinnut kuin vähän tuupata ja ne olisivat olleet katolla tai aimo vauhdissa mäkeä alas. Sain myös toteutettua pitkäaikaisen päänäpintymäni ja kastettua käteni (ja vähän muutakin) Tyyneen valtameren.

Keskiviikkona onnistuin nukkumaan pommiin optisia tietoverkkoja käsittelevästä paneelikeskustelusta. Edellisillan biljardinpelu oli vaatinut veronsa. Useat päivän sessiot tuntuivat



käsittävän tietoliikennepuolta - vieläpä sangen yksityiskohtaisesti. Erään sähköinsinöörin sentään sain selittämään itselleni signaalinpakkausta hiukan vähemmän yksityiskohtaisella tasolla. Hän selitti asiaa innosta loistaen, ylistäen päivän aiheita ja luennoitsijoita - tietoliikennetekniikka oli selvästi sydämen asia.

Keskiviikkoiltana tarjoihti juhlaillallinen. Myöhästyin tilaisuudesta hiukan, sillä olimme olleet kaupungilla törsäämässä. ICC-järjestäjille varattu pöytä oli täynnä. Minut ja opiskelijaedustajatoverini kutsuttiin onneksi välittömästi naapuripöytään, jossa GlobeComin järjestäjät istuivat. Pöytäseura oli vähintäänkin hilpeää ja loppuillasta sain jo työtarjoituksen Kaliforniasta...

Illallisilla jaettiin myös nyt toista kertaa jaossa olleet Third Millennium -palkinnot. Monet palkinnoista tulivat elämäntyöstä, vaikka yksittäisiä suuriakin

projekteja oli. Pöytäseurueeni hurrasi äänekkäästi vanhoille sedille, mutta itse tarvitsin valitusta pöytätoveriltani. Palkittujen joukossa oli Arpanetin perustajia, Internetin alkuaikojen kehittäjiä ja vaikuttajia sekä Internetin standardointiin osallistuneita ja edelleen vaikuttavia guruja. Katselin joukkoa suurella kunnioituksella.

Torstaina, viimeisen konferenssipäiväni aamuna olimme olleet kuuntelemassa GlobeComin wrap-upia. Muutamista lapsuksista huolimatta tapahtuma vaikutti erittäin onnistuneelta. Seuraavana päivänä olisi vielä tapahtumia, mutta itse joutuisin lähtemään hotellista jo aamukuudelta. Huikea ideamme tilata pitsaa ja leffa hotellihuoneeseen jäi toteuttamatta, kun lähdimme vielä heittämään hyvästejä kaupungille. Univelkaa oli kertynyt, mutta se tuntui pieneltä hinnalta. Nyt tiesin jo vähän enemmän siitä, missä saisin olla mukana ensi kesänä...

infovuu

GlobeComin Helsingissä 11-15.6 järjestettävästä sisarkonferenssista ICC2001:stä on ollut jo paljon asiaa niin nyysseissä, nytyisissä kuin postituslistoillakin. Alustavat, ei-sitovat ilmoittautumiset ovat jo alkaneet. Lisäfon saajaksi voi edelleen ilmoittautua TiKin ja SIKin ICC-edustajille osoitteeseen icc2001@list.hut.fi. Konferenssi on hyvin laaja, ja siellä tarvitaan paljon apuvoimaa. Tehtävät eivät luonnollisesti ole mahdottomia, ja tärkein etu kiltalaisille on juuri nähdä tieteellistä konferenssia "sisältöpäin"! Juhlaillallisille osallistumista emme voi tarjota, mutta melkein kaikkea muuta kyllä.

Tervetuloa!

Tiedätkö, mitä olet allekirjoittamassa?

Opiskelijan kevääseen kuuluu tenttiinluvun lisäksi usein kesätyön hankkiminen. Kesätyötilanne on hyvä, mutta ongelmia saattaa silti tulla.

IT-alan työsopimuksissa on nykyisin paljon pykälää. Salaus- ja kilpailusäädökset sopimuksissa ovat ennemminkin sääntö kuin poikkeus. Usein nuo säädökset ovat kuitenkin liioiteltuja ja voivat pahimmassa tapauksessa rajoittaa työntekijää pitkään työsuhteen jälkeenkin, sellaiseen ei tarvi kuitenkaan suostua.

Jos sinulle tarjotun työsopimuksen pykälät eivät heti aukea ja työnantaja ei niitä selvennä tai haluat muuten vain ammattilaisen mielipiteen ja olet TEKin jäsen, voit ottaa yhteyttä TEKin lakimiehiin s-postilla: lakimies@tek.fi tai soittamalla TEKin keskuksen kautta p.09-229121. Jäsennumeron avulla pääsee myös TEKin www-sivuille lakitieto-osuuteen, jossa on perustietoa työlainsäädännöstä.



Varmista siis, että tiedät millaiseen sopimukseen nimesi kirjoitat!

Sinua palvelevat kiltasi TEK-yhdyshenkilö: Marko H. Tamminen, email: mhtammin@cc.hut.fi ja TEKin Otaniemen korkeakouluyhdyismies Reetta Mäkelä, puh: 468 3255 tai email: Reetta.Makela@hut.fi. Jos et vielä ole liittynyt TEKkiin, voit tehdä sen helposti osoitteessa www.tek.fi.



TEKNIIKAN
AKATEEMISTEN
LIITTO TEK

tarkkaile itseäsi.

KILTALEHTI

Tiistaina 27.3.2001

TOIMITUSKUNTA UHkaa

HÄÄTÖ

**“Vittu mie en
lähe mihinkään”**



**OUBSIN TOIMITUSKUNTA VAIHTUU
— UUSIA TYÖNTEKIJÖITÄ KAIVATAAN**

**Kaapeli-TV:n toimitukseen avoinna kaksi teknikon ja viisi toimittajan virkaa.
Lue hakuilmoitus osoitteesta <http://oubs.tky.hut.fi/>**