

CREATIVE COMMUNITIES FIRST

OPAS KESTÄVÄÄN JA UUDISTUVAAN KEHITYKSEEN LUOVA YHTEISÖT

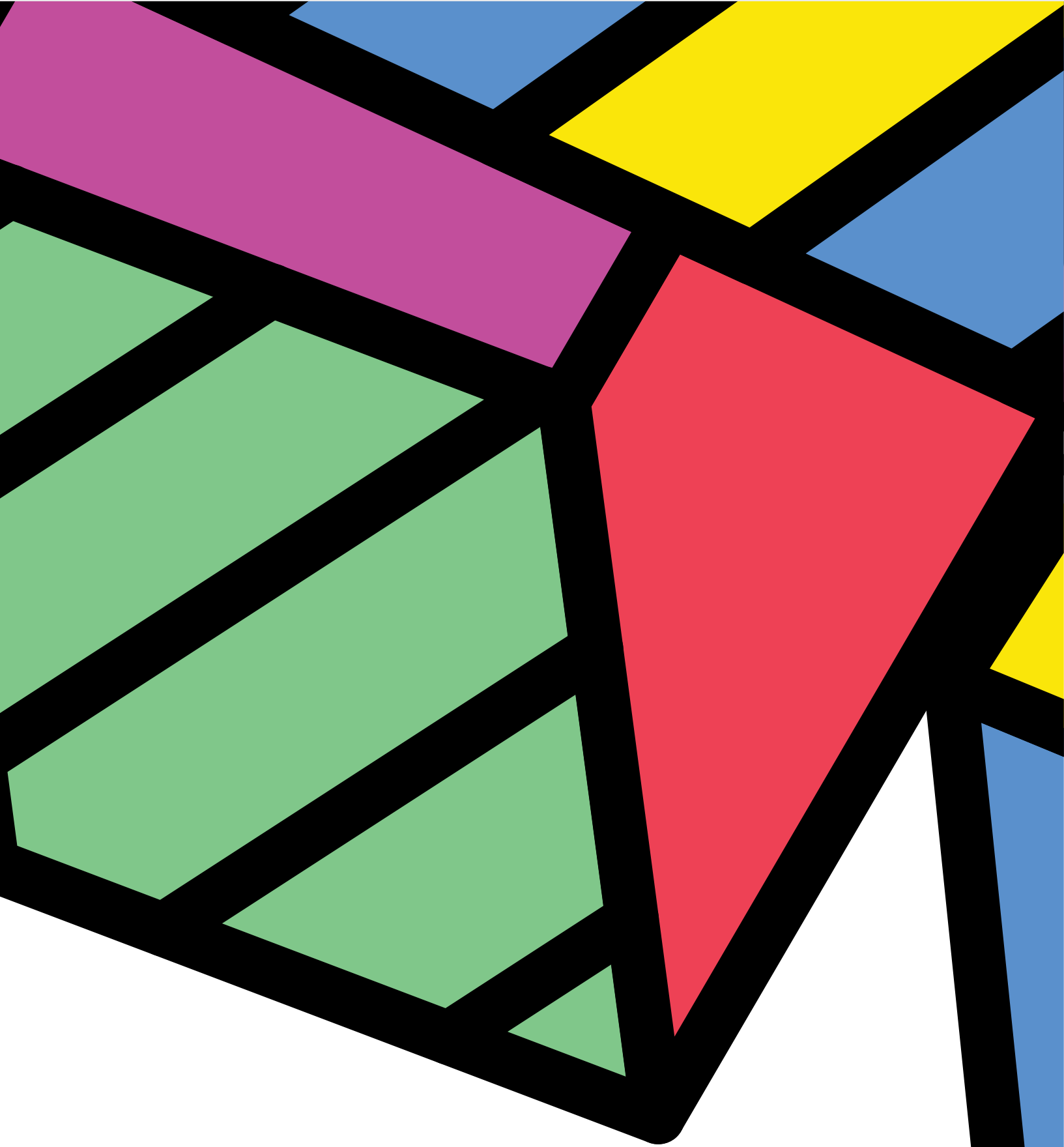
www.creativecommunities.eu

Versio 1 - 2022

Luovat yhteisöt ensin



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Kirjoittaja on yksin vastuussa tästä julkaisusta (tiedonannosta), eikä komissio ota vastuuta sen sisältämien tietojen mahdollisesta käytöstä.



01

JOHDANTO

JOHDANTO

Tietoa tästä oppaasta

COVID19 tuhosi Euroopan luovan talouden, ja se tarvitsee kaiken mahdollisen avun rakentuakseen vahvemmaksi ja joustavammaksi. Luovat alat tuovat satoja miljoonia euroja Euroopan talouteen, mutta viime vuosina sadat luovat yksilöt ja luovat kollektiivit ovat menettäneet keinoja edistää ja myydä työtään.

Samaan aikaan eurooppalaisten yliopistojen äkillinen siirtyminen verkko- ja etäopetukseen on johtanut siihen, että yliopistojen niin sanottu "kolmas tehtävä" on kadonnut. Creative Communities First -verkosto on suunniteltu vastaukseksi näihin kahteen ongelmaan. Sen päätavoitteena on tukea korkeakouluopettajia muuttamaan opetusmenetelmiään digitaalisesti ja nuorentamaan samalla pieniä, paikallisia, luovia yhteisöjä.

OPAS EU:N LUOVIA TALOUDEN JA YHTEISÖJEN KESTÄVÄÄ JA UUDISTUVAA KEHITTÄMISTÄ KRIISIN JÄLKEEN tarjoaa korkeakouluopettajille tiukasti tutkittua ja ajantasaista tietoa kriisin vaikutuksesta luoviin talouksiin sekä joukon siirrettävissä olevia ratkaisuja, joita voidaan käyttää luovien yhteisöjen kestävään kehittämiseen ja uudistamiseen kriisin jälkeen.

Miten sitä käytetään? Opasta käyttävät ensisijaisesti korkeakoulusektori. Creative Communities First pyrkii edistämään korkeakoulusektorin kansalaisvaikuttamista ja vastuullisuutta, jotta se voisi hyödyntää käytettävissään olevia resursseja (henkilökunta ja opiskelijat) myönteisen kansalais-, talous- ja yhteiskuntauudoksen edistämiseksi. CCF antaa opiskelijoille valmiuksia tulla kansalais- ja yhteiskuntaelämän toimijoiksi/innovaattoreiksi ja kannustaa heitä luomaan yhdessä ratkaisuja alalle,

jonka COVID19 on vienyt heiltä.

Opas on suunniteltu käytettäväksi keskeisenä opetus- ja vertailuvälineenä, jonka avulla korkeakouluopiskelijoita voidaan valmistella luovan alan sähköiseen oppimiseen.

Siinä hahmotellaan joitakin luovan alan ongelmia ja esitellään joitakin luovia ja elvyttäviä hankkeita, joihin opiskelijat ovat osallistuneet tai voisivat osallistua. Kaikki valitut tapaustutkimushankkeet on valittu niiden monistettavuuden ja siirrettävissä olevan oppimispotentiaalin vuoksi.

KUKA VOI KÄYTTÄÄ TÄTÄ OPASTA?

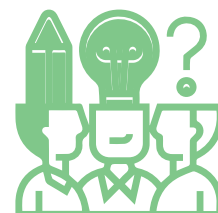
CCF-hankkeella on kolme pääkohderyhmää

Creative Communities First vastaa kolmen pääkohderyhmän tarpeisiin ja hyödyttää heitä seuraavilla tavoilla:

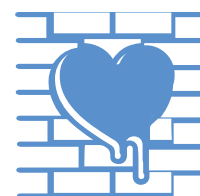
Korkeakoulujen opettajat hyötyvät uudesta yhdistetystä digitaalisesta pedagogisesta lähestymistavasta (sähköinen oppiminen + verkkohakathon), joka edistää heidän niin sanottua "kolmatta tehtäväänsä" ja tarjoaa opiskelijoilleen syvällisen ja sovelletun oppimiskokemuksen.



Korkeakouluopiskelijat hyötyvät uusista innovatiivisista digitaalisista oppimiskokemuksista, jotka innostavat ja sitouttavat heitä. He oppivat 21. vuosisadan avaintaitoja ja -asenteita, kuten yhteistoiminnallista ongelmanratkaisua, ihmissuhdeviestintää, kriittistä ajattelua ja itsetehokkuutta, kun he luovat yhdessä luovia teollisuuden ratkaisuja. He osallistuvat immersiiiviseen digitaaliseen oppimiseen (sähköinen palveluoppiminen + verkkohakathon) ja soveltavat tietämystään (esim. AR, VR, 3D-tulostus) ja soveltavat sitä luovien alojen yhteisöjen ongelmien ratkaisemiseen yhdessä.



Luovat yhteisöt (taiteilijat, käsityöläiset, kirjailijat, elokuvantekijät, ohjelmistosuunnittelijat jne.) hyötyvät korkea-asteen oppilaitosten innovaatiisiirrosta, jonka tarkoituksena on auttaa niitä lieventämään COVID19 -ongelmaa ja kehittämään/uudistamaan kestäväällä tavalla tulevaisuutta varten tulevaisuudennäkymiä ja liiketoimintamalleja.



CCF:n avulla korkeakouluista voi tulla tulevaisuuden yliopistoja, jotka omaksuvat avoimen innovaation ja kolmannen tehtävänsä ja luovat (sekä fyysisiä että virtuaalisia) paikkoja, joissa yliopisto ja teollisuus toimivat yhdessä ja tekevät yhteistyötä hankkeissa, joissa ratkaistaan todellisia ongelmia. Tulevaisuuden yliopistot ovat innovaatiokeskuksia, jotka soveltavat aktiivisesti tutkimusta yhteisövaikutusten aikaansaamiseksi ja välittävät suhteita yrittäjien ja mentoreiden, tukijoiden ja rahoittajien välillä.





02

COVID19 -
KRIISIN
VAIKUTUS
LUOVAN ALAN
TEOLLISUUTEEN
EUROOPASSA



SILLOIN JA NYT

Miten Covid19 on vaikuttanut Euroopan luovaan talouteen?

Raportin Rebuilding Europe, the cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis January 2021 mukaan Euroopan kulttuuri- ja luova ala kärsi koronaviruskriisistä enemmän kuin kaikki muut toimialat ilmailua lukuun ottamatta.

Vuonna **2019**, ennen pandemian puhkeamista, Euroopan kulttuuri- ja luova ala oli nopeasti kasvava voimanpesä, joka työllisti noin 7,6 miljoonaa ihmistä, mikä oli yli kaksi kertaa enemmän kuin televiestintä- ja autoteollisuus yhteensä ja 700 000 enemmän kuin vuonna 2013.

Sen 643 miljardin euron vuotuinen liikevaihto oli kasvanut edellisen kuuden vuoden aikana 2,6 prosenttia vuodessa ja edusti noin 4,4 prosenttia EU:n kokonaisbruttokansantuotteesta, kertoi raportin laatija, tilintarkastusyriitys EY, joka tuotti yli 8,6 miljardin euron ylijäämän EU:lle.

Vuosina 2013-2019 kymmenen kulttuuriteollisuuden ja luovan alan toimialan (KKI) kasvuvauhti vaihteli mutta pysyi vakaana: yli 4 prosenttia vuodessa videopelien, mainonnan, arkkitehtuurin ja musiikin osalta ja 0,5-3 prosenttia audiovisuaalisen alan (AV), radion, kuvataiteen, esittävän taiteen ja kirjojen osalta. Ainoastaan lehdistö kärsi (-1,7 %) vaikeasta siirtymisestä painetun ja verkkotulojen välillä.

Vuonna 2019 viiden suurimman EU-28-maan (Ranska, Saksa, Italia, Espanja ja Yhdistynyt kuningaskunta) osuus CCI:n kokonaistuloista EU:ssa oli 69 prosenttia, mutta voimakkainta kasvu oli Keski- ja Itä-Euroopassa. Yli 90 prosenttia CCI-yrityksistä on pieniä ja keskisuuria yrityksiä, ja 33 prosenttia työvoimasta on itsenäisiä ammattinharjoittajia - yli kaksi kertaa enemmän kuin koko Euroopan taloudessa (14 prosenttia).

Vuonna **2020** kulttuurin ja luovan talouden tuloista

menetettiin noin 31 prosenttia. COVID-19-kriisin iskut tuntuvat kaikissa kulttuuriteollisuuden ja luovan alan toimialoissa: esittävät taiteet (-90 % vuosien 2019 ja 2020 välillä) ja musiikki (-76 %) kärsivät eniten; kuvataide-, arkkitehtuuri-, mainos-, kirja-, lehdistö- ja AV-toiminta vähenivät 20-40 % vuoteen 2019 verrattuna. Videopeliala näyttää olevan ainoa, joka pysyy pystyssä (+9 %).

Kriisi on iskenyt eniten Keski- ja Itä-Eurooppaan (-36 prosenttia Liettuassa ja -44 prosenttia Bulgariassa ja Virossa).

Kun siirrytään vuoteen 2022/2023, voidaan todeta, että luovien alojen toimiala on selvinnyt pahimmasta ja rakentunut uudelleen entistä vahvempana ja on nyt aiempaa ketterämpi ja joustavampi. Mutta mikä on johtanut tähän elpymiseen? Oppaan tässä osassa tarkastelemme, miten pandemia iski kuhunkin kumppanimaahamme - Liettuaan, Irlantiin, Suomeen, Saksaan ja Tanskaan. Kuulemme alan toimijoita ja esittelemme joitakin (valtion tai muita) tukitoimia, jotka ovat auttaneet alan toimintaa vaikeina aikoina.

Oppaan viimeisessä osassa (O3) tarkastelemme tapaustutkimuksia ja innovaatioita mielenkiintoisista hankkeista, ohjelmista ja aloitteista, jotka ovat syntyneet kriisin seurauksena. Tarkastelemme niiden syntyyn johtaneiden ongelmien ja ratkaisujen vaikutuksia ja tuloksia. Esittelemme ne lyhyesti ja ytimekkäästi ja esitämme keskeiset oivallukset ja kokemukset sekä ehdotukset siitä, miten tämäntyyppisiä aloitteita voidaan hyödyntää tulevaisuudessa - erityisesti korkeakouluissa ja luovien alojen palveluoppimisen yhteydessä, jota pyrimme edistämään tällä hankkeella.

COVID19 VAIKUTUKSET LUOVAAN TALOUTEEN - Luoteis-Irlanti

Ote artikkelista: Luovan alan mittaaminen Galwayn, Mayon ja Roscommonin alueella COVID-ohjelman vaikutusten tarkastelu 19

GMR-alueen luovaa taloutta hallitsevat pienet, usein mikroyritykset (yhden henkilön yritykset). Samalla nämä yritykset harjoittavat monenlaisia liiketoimintamalleja, eikä mikään niistä määrittele alaa kokonaisuutena. Ne voivat vaihdella voittoa tavoittelemattomista malleista ja projektipohjaista työtä tekevistä luovista yksilöistä suuriin organisaatioihin, joilla on maailmanlaajuiset toimitusketjut ja sivutoimipaikkamallit. Kaikille organisaatioille yhteistä on halu olla luova. Monien mikroyritysten ensisijainen tavoite ei olekaan aina voiton tavoittelu, vaan ainoa tavoite on yksinkertaisesti pysyä kestäväenä, luovaa tuotantoa tuottavana yrityksenä.

Työpaikkojen menetykset: OECD arvioi, että luovan talouden työpaikat ovat vaarassa 0,8-5,5 prosenttia COVIDin19 vaikutuksesta. Eniten alttiina ovat tapahtumapaikkoihin ja yleisöön keskittyvät alat. Irlannissa arvioitu vaikutus vaihtelee 10 (EY, 2020) ja 13 prosentin (ESRI, 2020) välisestä bruttokansantuotteen laskusta, ja jopa 220 000 työpaikkaa voi kadota pysyvästi.

Ernst and Youngin raportissa, jonka Arts Council tilasi alkukesästä 2020, arvioitiin Irlannin taidealan tappioiden olevan -34,6-42 prosenttia ja työpaikkojen vähenevän vastaavasti -14,9-18 prosenttia (vertailukelpoinen luku Irlannin muulle taloudelle -7 prosenttia). Yritys-, liiketoiminta- ja innovaatioministeriö julkaisi samaan aikaan raportin, jossa se korosti esiintymismahdollisuuksien täydellistä romahtamista ja siitä johtuvaa dramaattista tulojen menetystä. He arvioivat, että audiovisuaalisen alan alalta irtisanottiin 800 työntekijää, kun tuotanto pysähtyi, ja tulojen menetys oli arviolta 20 miljoonaa euroa. Samassa raportissa ennustettiin myös, että matkailun kaltaisten alaan liittyvien alojen, kuten matkailun, tappiot olisivat 5 miljardia euroa vuonna 2020. Samaa aikaan raportissa todettiin, että Irlannin teknologia-ala voi olla hyvinkin myönteinen.

Myyntitappiot: Kysyttäessä vuoden 2020 myynnin ennakoitua eroa edelliseen vuoteen verrattuna luovien yritysten ennusteiden mukaan myynti laskee 18 prosenttia. Toisessa ääripäässä on pieni osa vastaajista,

jotka ennustavat myynnin kasvavan 100 prosenttia tai enemmän. Nämä vastaajat ovat yrityksiä, jotka määrittelevät itsensä animaatio- ja pelialan yrityksiksi, ja muut määrittelevät itsensä muotoilutoiminnoiksi.

Koulutus: Luovassa taloudessa toimivat yritykset siirtävät aktiivisesti osaamista muille alueen toimijoille ja edistävät osaamisen kehittämistä. Yli puolet (55 %) vuoden 2018 kyselyyn vastanneista ilmoitti osallistuvansa koulutus-, mentorointi- ja valmennustoimintaan. Yleisin toimintatyyppi (46 %) oli esitelmien, koulutuksen tai työpajojen pitäminen yleisölle tai opiskelijoille (kouluissa, korkeakouluissa tai yliopistoissa). Luovan alan yritykset ovat myös yhteydessä koulutussektoriin auttaakseen päivittämään ja muokkaamaan kurseja nykyisten tarpeiden mukaisiksi. Tulosten perusteella 15 prosenttia yrityksistä osallistuu näihin toimiin. Yrittäjät jakavat myös aktiivisesti tietoa muiden yritysten ja nousevien kykyjen kanssa. Tutkimuksen mukaan 13 prosenttia oli tarjonnut mentorointia tai neuvontaa muille yrityksille ja 14 prosenttia oli tarjonnut harjoittelupaikkoja. Yli 50 tuntia koulutustoimintaan käytti viimeisen vuoden aikana 44 prosenttia vastaajista.

SWOT-analyysi: Yllä olevan kaavion tiedot perustuvat vuosina 2014 ja 2017 tehtyihin kyselyihin sekä 30

Strengths

Weaknesses

Place	Environment	Physical Infrastructure
Authenticity	Openness	Coherence
Attractiveness	Urban/Rural	Representation
Collaboration	Quality of Life	Space
Collaboration & Co-production		Digital Infrastructure
Digital	Exports	Support
Environment	Experience	Tastes
	Cross Sector	Housing
		Digital
		Place
		Finance

Opportunities

Threats

Lisätietoa Irlannin tilanteesta

Taidetoimikunnan vuonna 2020 teettämässä Ernst and Youngin raportissa arvioidaan, että taidealan tappiot vaihtelevat -34,6 prosentista -42 prosenttiin.

Western Development Commissionin tekemän tutkimuksen mukaan Covid 19:n arvioidut vaikutukset Galwayn, Mayon ja Roscommonin alueella vaikuttivat kielteisesti arvoon - 69,6 miljoonaa euroa, myytiin - 47,8 miljoonaa euroa ja 742 työpaikan menetykseen.

Taidetoimikunnan raportissa annettiin alalle muun muassa seuraavat suositukset

- koordinoitu alueellinen ja kansallinen lähestymistapa strategisten taideorganisaatioiden eloonjäämiseen
- Toimeksiantojärjestelmien laajentaminen
- Apurahajärjestelmien laajentaminen
- Työryhmä uusien kumppanuuksien luomiseksi
- Ammatillisen kehittymisen järjestelmät
- Koulutus ja monipuolistaminen

Pandemia vaikutti alaan epäilemättä voimakkaasti. Seuraavassa on muutamia henkilökohtaisia anekdootteja luovan yhteisön jäseniltä, joita pandemia suoraan kosketti.

"Olemme peruuttaneet vuosien työn huipentuman. Sulkeminen oli nopeaa, mutta uudelleen avaaminen kokonaan ei ole mahdollista ja osittain se on monimutkaista. Olemme käsitelleet sitoumuksemme ja haasteemme ja etenemme eteenpäin dynaamisesti ja huolella. Tarvitsemme taloudellista vakautta vuonna 2021, jotta pääsemme käsiksi maakuntamme elinehtoihin."



Shannon.

"15 hengen tiimistä meitä on nyt vain kolme, jotka työskentelevät kotoa käsin. Laman aikana jouduimme kärsimään ankarista leikkauksista, eikä rahoitus koskaan palautunut, ja tuleva taantuma aiheuttaa meille eksistentiaalisen kriisin. Haasteet, jotka liittyvät uudelleen avaamiseen ja samalla taiteilijoiden, henkilökunnan ja yleisön turvallisuuden takaamiseen, ovat monimutkaisia ja huolestuttavia organisaatiolle, jolla ei ole resursseja."

-Emer McGarry, johtaja, The Model (Malli)

"Vuoden 2020 Iron Mountain -kirjallisuusfestivaali on peruttu, millä on hyvin suora vaikutus kirjailijoihin ja muusikoihin, joiden oli tarkoitus osallistua. Menetykset, sitoutuminen yhteisöön, julkaisujen CD-myynti ja aukko kirjallisuus-, musiikkitapahtumien välisessä yhteisöllä."

-Vincent Woodsin festivaalin johtaja



"se oli vaikeaa, mutta se pakotti sinut verkkoon, koska kaikkien on mentävä verkkoon. Tiedän, että jotkut taiteilijat olivat keskellä hankkeita, jotka olisivat lopulta päätyneet näyttelyyn jossain galleriassa. Sitten heidän oli muutettava se eräänlaiseksi nettigalleriaksi. Taiteilijat ja kuvanveistäjät tekivät siis veistoksia, ja heidän oli investoitava erittäin laadukkaiden valokuvien tai veistosten tekemiseen tai saatava ne verkkosivuille esiteltäviksi sen sijaan, että heillä olisi galleria, jossa"



COVID19:N VAIKUTUS LIETTUAN LUOVAAN TEOLLISUUTEEN

Pandemia oli Liettualle suuri terveydellinen, taloudellinen, poliittinen ja sosiaalinen järkytys. Maan reaktio voitiin jakaa kahteen osaan. Pandemian ensimmäisestä aallosta selvittiin suhteellisen hyvin, ja Liettuaa ylistettiin hyvänä esimerkkinä kriisin hoitamisesta. Taloudellisen yhteistyön ja kehityksen järjestön kesäkuun lopulla julkaisemassa kestäväen kehityksen raportissa 2020 Liettua sijoittui pandemian käsittelyssä neljänneksi parhaiten suoriutuneiden joukossa. Pandemian toinen aalto vei kuitenkin paljon enemmän veroja Liettualta. Joulukuun puolivälissä Liettua nimettiin maailman pahiten kärsineeksi maaksi.

Kun COVID-19-kriisi alkoi, kaikki tapahtumat, konsertit ja festivaalit peruttiin, teatterit, museot ja galleriat suljettiin. COVID-19-kriisin vuoksi suuri osa kulttuurin, taiteen ja luovan teollisuuden alasta menetti mahdollisuuden työskennellä ja saada tuloja.

Kerättyjen tietojen mukaan jo pandemian ensimmäisen kuukauden aikana yli 5000 tapahtumaa peruttiin COVID-19:n aiheuttaman hätätilanteen vuoksi, jolloin sekä työntekijät että freelancerit menettivät työnsä. Peruutettujen tai siirrettyjen tapahtumien hyvitetävien lippujen arvo oli kuukaudessa lähes 8,1 miljoonaa euroa.

Pandemian aikana Liettuan luova teollisuus keskittyi digitaaliseen sisältöön. Esimerkiksi museot lisäsivät digitaalista sisältöään ja alkoivat aktiivisesti käyttää sosiaalisia verkostoja ja muita videoalustoja (kuten laitosten erillisiä YouTube-kanavia). Etäluentoja, videokierroksia, virtuaalisia näyttelyitä, digitaalisia pelejä (kuten Kahoot-sovellus tai muita erityisesti suunniteltuja sovelluksia) käytettiin opetussisällön ylläpitämiseen. Siirryttiin etäopetustoimintaan, jota yksittäiset koululuokat pystyivät tilaamaan (ja tämä mahdollisuus säilyy tähän päivään asti). Tapahtumat

(näyttelyn avajaiset, konferenssit, yhteiset hankkeet) siirrettiin virtuaalitalaan ja etämuotoon.

Liettuan hallitus ryhtyi erityistoimiin pandemian seurausten vähentämiseksi kulttuurin alalla. Toimenpiteet kattoivat laajan kirjon hätäavusta (kertaluonteiset korvaukset itsenäisille luovan työn tekijöille, tuet peruuntuneiden ja lykättyjen kulttuuri- ja taidetapahtumien järjestäjien tappioiden kattamiseksi, tuki kulttuurialan julkaisuille) pitkäaikaiseen tukeen ja luovan toiminnan jatkuvuuteen (yksilölliset apurahat luovan työn tekijöille ja kulttuuriorganisaatioille, rahoitusohjelma, jolla edistetään uusien tuotteiden ja palvelujen kehittämistä).

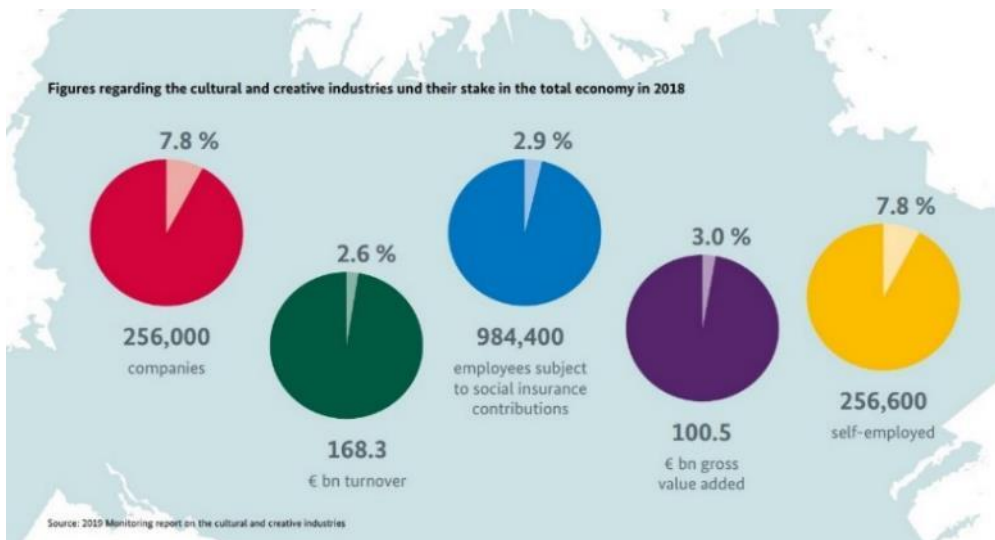
Vuonna 2021 taiteilijat jättivät Liettuan kulttuurineuvostolle viisi kertaa enemmän hakemuksia kuin vuonna 2020. Liettuan yritystukivirasto ja muut valtion organisaatiot toteuttivat lisätoimenpiteitä luovien alojen tukemiseksi.

Liettuassa kulttuurialan työllisyysaste nousi vuosina 2020 ja 2021 vastaavasti 0,4 ja 0,6 prosenttia. Tämä on osoitus käytössä olevista tuista ja alan luovasta joustavuudesta löytää uusia tapoja työskennellä ja kasvaa ennennäkemättöminä aikoina.

COVID19:N VAIKUTUS LUOVAAN TEOLLISUUTEEN SAKSASSA

"Corona-kriisi on Euroopan unionin historian suurin haaste. Kulttuuri ja matkailu kärsivät pahiten" - Angela Merkel

Saksan luova ja kulttuuriteollisuus ulottuu kirjallisuuden, elokuvan ja musiikin aloista muotoiluun, arkkitehtuuriin, taide- ja esitystaiteisiin, mainontaan, ohjelmistoihin ja videopeleihin. Kun COVID-19-pandemia puhkesi vuonna 2020, näillä aloilla työskenteli lähes 1,2 miljoonaa ihmistä, jotka toimivat yritysten, organisaatioiden, laitosten ja start-up-yritysten ydintyövoimana (liittovaltion talous- ja energiainisteriö; 2020).



Kaikkien luovien alojen tuottamien palvelujen ja tavaroiden bruttoarvo vuoteen 2019 mennessä oli yhteensä lähes 106,4 miljardia euroa (talous- ja energiainisteriö; 2020). COVID-19:n vaikutus jarrutti näiden alojen nousua maassa aiheuttaen pelkästään vuonna 2020 yhteensä -15,3 miljardin euron tappiot. Suurimman hinnan maksoivat esittävän taiteen (-81 %), musiikin (-44 %), elokuvan (-41 %) ja kuvataiteen (-39 %) kaltaiset alat.

Pandemian aiheuttamien taloudellisten takaiskujen rajoittamiseksi viranomaiset ja kunnat ympäri maata kehittivät erilaisia tukitoimia. Niihin kuuluvat suorat ja epäsuorat etuudet, kuten avustukset, lainat ja verohelpotukset (Blumenreich; 2021). Tämän lisäksi toteutettiin useita ohjelmia, joilla tuettiin taudista kärsiviä toimialoja sekä kannustettiin kansalaisia ja kansalaisyhteiskuntaa tukemaan aktiivisesti taiteilijoita, itsenäisiä ammatinharjoittajia ja yleisemmin taide- ja kulttuurilaitoksia lahjoitusten ja varojen avulla (Blumenreich; 2021).

Toisaalta tällaisina kriisiaikoina taiteilijat ja luovien alojen ammattilaiset onnistuivat luomaan erilaisia mahdollisuuksia, kuten saksalainen valokuvaaja Katja Stuke, joka totesi: "Tämä on ensimmäinen kerta, kun tein jotain lavastettua studiossa. Ja se on ehdottomasti seurausta siitä, että en voinut matkustaa enkä palata Japaniin, ja se pakotti minut ehkä jatkamaan tätä vuoropuhelua ja löytämään keinon luoda uusia kuvia."

Katja Stuke, valokuvaaja, Saksa

ANT!FOTO Bar, Vitrine, toukokuu 2019, Katja Stuke & Oliver Sieber.





COVID19 VAIKUTUS LUOVAAN TEOLLISUUTEEN SUOMESSA

Kulttuuri- ja luovat alat ovat yksi COVID-19-pandemiasta eniten kärsineistä aloista Suomessa. Kokonaisvaikutusten mittaaminen on kuitenkin hyvin haastavaa, sillä monet vaikutukset ylittävät eri toimialojen rajat. Lisäksi vaikutukset jakoutuivat epätasaisesti kulttuurin ja luovien alojen sisällä. Etenkin tapahtuma-alalla vaikutukset olivat huomattavia, kun taas peliala näytti selviytyvän. Seuraavat esimerkit havainnollistavat Suomen kulttuuriteollisuuden ja luovan teollisuuden sisäisiä eroja. Alueelliset kokoontumisrajoitukset ja kolmen viikon täyssulku muodostivat keväällä 2020 poikkeukselliset olosuhteet, joilla oli merkittävä vaikutus tapahtumateollisuuteen, kun live-tapahtumien ja kokousten järjestämistä rajoitettiin. CCI:n sisäiset rajoitukset vaikuttivat välillisesti myös moniin muihin toimialoihin, kuten matkailuun.

Toisaalta peliteollisuus kesti paremmin taloudelliset vaikutukset. Peliteollisuus hyötyi, kun ihmiset alkoivat viettää enemmän vapaa-aikaa kotiympäristössään, mikä esimerkiksi lisäsi pelien lataamista ja pelaamista yleensä. (Neogames 2020.)

Kaiken kaikkiaan pandemia toi esiin CCI:n toimintaympäristön rakenteellisia haasteita, kuten sopivien rahoitusvälineiden puuttumisen ja toiminnan haavoittuvuuden yleensä. CCI:llä on kuitenkin jo nyt edessään uusia haasteita tulevan energiakriisin vuoksi, joka vaikuttaa koko Suomen talouteen. Haasteita ei ole vielä voitettu.

Työpaikkojen menetys - Opetus- ja kulttuuriministeriö (Suomi) tilasi vuonna 2021 selvityksen COVID 19 -pandemian vaikutuksista kulttuurialaan. Noin puolet alalla toimivista yhteisöistä ilmoitti irtisanomisista tai palkanmaksun keskeyttämisestä. Yksi selvityksen keskeisistä tuloksista oli freelancereiden ja itsenäisten ammatinharjoittajien heikko asema pandemian aikana. Raportista kävi myös ilmi, että luovien alojen toimijat menettivät ammattitaitoista työvoimaa alan epävarmuuden vuoksi. (Suomen hallitus 2021.)

Myyntitappiot - Tulojen ja myynnin menetykset ovat olleet arkipäivää monille luovan alan toimijoille. Vuosina 2020-2021 kulttuurisektorille myönnettiin Suomessa noin puoli miljardia euroa erilaisia koronatukia vuosina 2020-2021.

(Grön 2020). Saman opetus- ja kulttuuriministeriön raportin mukaan kuitenkin jopa 88 prosenttia yksittäisistä vastaajista arvioi toimeentulonsa heikentyneen. Tämän lisäksi jopa 93 prosenttia ilmoitti, että työmahdollisuuksia oli peruttu tai vähennetty. (Suomen hallitus 2021.)

Koulutus Vaikka digitaalitekniikkaa käytettiin innovatiivisesti koulutuksessa, COVID 19 -pandemian vaikutukset koulutukseen ovat olleet myös merkittäviä. Pandemian aikana osoittautui erityisen vaikeaksi järjestää käytännön harjoittelua monialaisessa yhteistyössä erilaisten rajoitusten vuoksi. Muita merkittäviä haasteita aiheuttivat esimerkiksi harjoittelu ja työllistyminen opintojen jälkeen. Lisäksi pandemian tiedetään vaikuttaneen merkittävästi opiskelijoiden hyvinvointiin.

Tulevaisuus - Suomessa koko teollisuus tarvitsee välineitä kestäväan uudistumiseen, jossa otetaan huomioon monialainen yhteistyö ja riittävät taloudelliset resurssit. Suomen opetus- ja kulttuuriministeriö (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2022) on julkaissut työryhmäehdotukset vuonna 2023 alkavalle hallituskaudelle. Ehdotukset sisältävät muun muassa seuraavaa

- lisätä taiteen ja kulttuurin määrärahoja kansallisessa talousarviossa.
- lisätä yhteistyötä ja monikanavaista rahoitusta valtionhallinnon, paikallishallinnon ja yksityisen sektorin välillä.
- rahoitusvälineiden ja tukijärjestelmien kehittäminen kulttuuri- ja teollisuuspolitiikka
- taata freelancereille sosiaaliset oikeudet, riittävä sosiaaliturva ja oikeudenmukaiset työehdot.
- taata kaikille suomalaisille yhtäläiset mahdollisuudet nauttia kulttuurista.



Pink Eminence Oy oli yksi pandemian taloudellisista uhreista lukituksen vuoksi. Yksi päätoimialoistamme oli markkinointi- ja viestintäpalveluiden tarjoaminen tapahtumille ja kulttuurikohteille ja -laitoksille. Osa tapahtumien ekosysteemiä! Tämä osa liiketoiminnastamme kuoli lähes välittömästi, kun museot suljettiin ja tapahtumat joko peruttiin tai siirrettiin tulevaisuuteen. Saimme kuitenkin jonkin verran tukea julkisista lähteistä. Lopulta näiden tehtävien parissa työskentelevä henkilöstö sai uusia työpaikkoja, mikä oli hienoa. Heidän ei tarvinnut olla työttömiä. Toinen liiketoiminta-alueemme, konsultointi, tuki yrityksen selviytymistä tuona aikana, vaikka minä omistajana jouduin jonkin aikaa supistamaan voimakkaasti omia tulojani. Pink Eminence muuttui. Se on nyt kulttuurin, tapahtumien ja luovan alan konsultointiyritys. Se oli muutos, joka suuntasi liiketoiminnan uudelleen covidin jälkeen.

Outi Raatikainen, toimitusjohtaja Perustaja, Pink Eminence Oy Ltd.



Yritykseni Toimintavoima Oy tuottaa teatterimenetelmiin perustuvia palveluja, draamatyötä, osallistavaa ja soveltavaa taidetyötä. Koko yritykseni 10-vuotisen historian ajan minulla on ollut samanaikaisesti myös toinen työ. Vuodet ovat siis olleet liikevaihdoltaan erilaisia myös ilman COVID-19:tä, mutta pandemia pakotti toiminnan minimiin. Jouduin perumaan ja siirtämään valmennustilaisuuksia. Toisaalta koulutukset säilyivät, mutta ne toteutettiin etänä. Päivätyö muualla pelasti minut, sillä ilman sitä olisin ollut suurissa vaikeuksissa.

- Piia Kleimola, yrittäjä, Toimintavoima Oy.



Piia Kleimona Kuppari-Hannan roolissa (Kymijoen Antologia-projekti)



COVID19 VAIKUTUS LUOVAAN TEOLLISUUTEEN TANSKASSA

OECD:n mukaan kulttuuri- ja luovat alat ovat yhdessä matkailualan kanssa niitä aloja, joihin nykyinen COVID-19-kriisi vaikuttaa eniten, koska ne menettävät äkillisesti ja massiivisesti tulomahdollisuuksia. Tämä koskee erityisesti hauraampia toimijoita, kuten pienempiä yrityksiä ja freelance-ammattilaisia. Samaan aikaan kulttuuri ja luovuus ovat yhä tärkeämpiä yhteiskunnalle. Kulttuurisisällöt edistävät mielenterveyttä ja hyvinvointia, ja ne ovat erityisen tärkeitä silloin, kun ihmiset eristäytyvät yhä enemmän yhteiskunnan kontakti- ja matkustusrajoitusten myötä. Tämän vuoksi kestävät liiketoimintamallit kriisin aikana ja sen jälkeen ovat välttämättömiä, ja tämänhetkisenä haasteena on suunnitella julkisia tukivälineitä, jotka lieventävät kielteisiä vaikutuksia lyhyellä aikavälillä ja auttavat tunnistamaan uusia mahdollisuuksia keskipitkällä aikavälillä kulttuurin ja luovan tuotannon alalla toimiville julkisille, yksityisille ja voittoa tavoittelemattomille toimijoille.

Tanskassa useat yritykset siirtyvät nopeammin kohti digitalisaatiota, ja niiden haasteena on, miten ne voivat muuttaa toimintaansa niin, että myös perinteiset asiakkaat ovat mukana uudemmissa digitaalisissa ratkaisuissa. Esimerkkinä voidaan mainita paikallinen yritys, Useeum, joka toimii "sovellusyrityksenä" tekemällä digitaalisia ratkaisuja museoille, koki, että kansainväliset kumppanit olivat avoimia ja kokeilivat nämä uudet digitaaliset ratkaisut, ja yritys kokee, että sen liiketoiminta on vahvistunut.

03

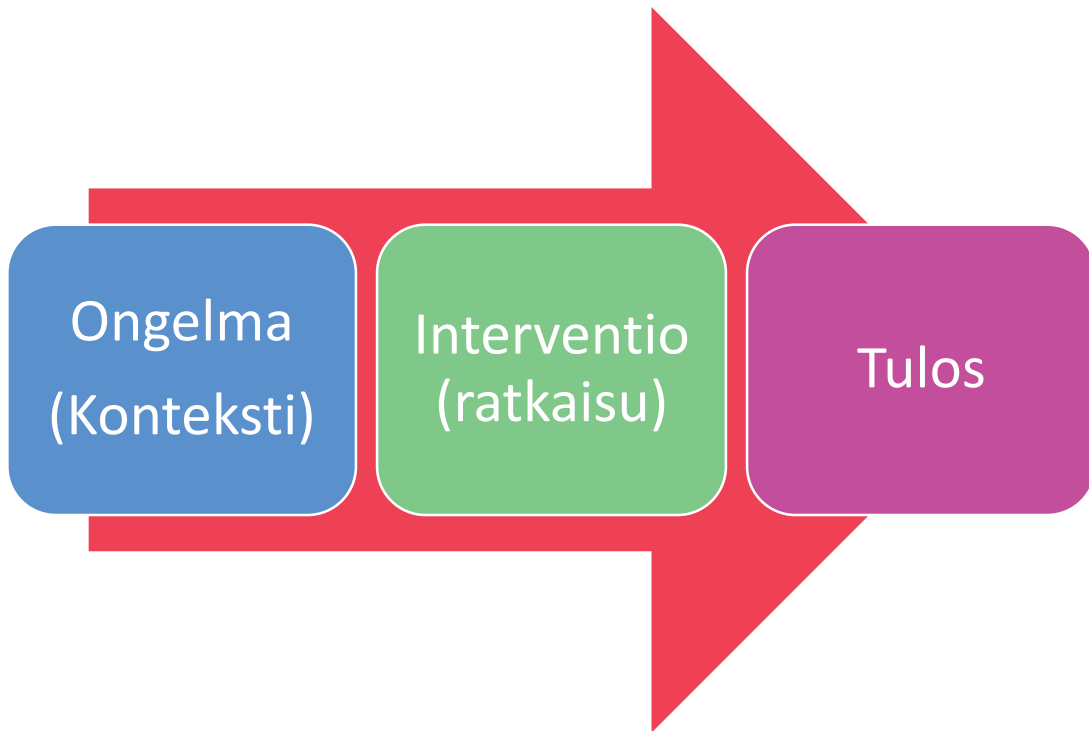
PARHAITA
KÄYTÄNTÖJÄ
KOSKEVAT
TAPAUSTUTKIMUK
SET KESTÄVISTÄ JA
UUDISTUVISTA
LUOVAN ALAN
HANKKEISTA.



PARHAISTA KÄYTÄNNÖISTÄMME

Tässä oppaassa esittelemme parhaita käytäntöjä koskevia tapaustutkimuksiamme uudistuvista luovista yhteisöllisistä ratkaisuista. Tapaustutkimuksemme ovat lyhyitä, tiiviitä ja ytimekkäitä, ja niissä keskitytään luovien yhteisöjen elvyttämiseen. Varmistaaksemme, että tapaustutkimukset ovat käytännöllisiä niiden kehittämisessä ja esittämisessä, olemme laatineet ne PIO-menetelmän mukaisesti.

PIO on lyhenne sanoista **Problem-Intervention-Outcomes**.



Useimmat tapaustutkimuksemme ovat olleet korkeakoulujen opettajien ja opiskelijoiden aloitteesta tai niihin on osallistunut korkeakoulujen opettajia ja opiskelijoita, mutta muut tapaustutkimukset esitellään sen vuoksi, että niitä voidaan mahdollisesti toistaa korkeakouluympäristössä tulevaisuudessa - erityisesti siksi, että ne ovat merkityksellisiä ja sovellettavissa palvelu- tai sähköisen oppimisen lähestymistapaan.

Tarkastelemme kunkin tapaustutkimuksen tuloksia ja vaikutuksia kolmen keskeisen kestävän kehityksen teeman - sosiaalisen, ympäristöllisen ja taloudellisen - osalta. Mielenkiintoista on, että monissa tapauksissa tapaustutkimukset vaikuttavat kaikkiin kolmeen aihealueeseen.

Seuraavalla sivulla on katsaus 23 tapaustutkimukseen.

TAPAUSTUTKIMUKSET YHDELLÄ

Tapaustutkimus	Maa	Opiskelijat/ Mukana olevat nuoret	Korkeakoulut/ opettajat mukana	Sosiaalinen Vaikutus	Talous Vaikutus	Ympäristö Vaikutus
Tanssi aamunkoitteessa	LT	Kyllä	Vilnius Tech	Osallistuminen yhteisön tapahtumaan	Alueellisen taloudellisen toiminnan lisääntyminen	Oivalluksia ympäristönhoidosta
pOrtal	LT	Kyllä	Vilnius Tech	Sosiaaliset yhteydet	Maailmanlaajuinen tunnustaminen	
Hack4Vilnius	LT	Kyllä, avoin kaikille	Vilnius Tech	Sosiaaliset ratkaisut	Uudet liikeideat	Älykkäät ratkaisut
Odyssey72	LT	Kyllä	Vilnius Tech	Uusia elokuvia kaikkien nautittavaksi	Rahoitus, taitojen kehittäminen	Monet elokuvat keskittyivät ilmastonmuutoksee n
Samsung Rocket	LT	Kyllä	Vilnius Tech	Opiskelijoiden vaikutusmahdollis uudet	Vahvempi yliopisto/ Liiketoimintayhteyd et	
Erytinen Led-näyttö Danske Bankille	LT	Kyllä	Vilnius Tech	Opiskelijoiden vaikutusmahdollis uudet	Vahvempi yliopisto/ Liiketoimintayhteyd et	
Lentävä talo	LT	Kyllä	Vilnius Tech	Opiskelijoiden vaikutusmahdollis uudet	Vahvempi yliopisto/ Liiketoimintayhteyd et	
Junk Kouture	IE	Kyllä	Toisen asteen koulut	Nuorten vaikutusmahdollis uudet	Uusi osaajapooli	Jätteiden kierrätys, kierrätys
Taiteilija yhteisössä - ohjelma	IE	Mahdollisest i	Luo Irlanti	Uudet yhteisötaidehankk eet	Palkallinen työ taiteilijalle	
Mayfield Arts Centre	IE	Kyllä	ARVOKULJETUK SET	Tuki yhteisön org SET	Keskuksen näkyvyyden lisääminen	
Simon-yhteisö	IE	Ei	Ei	Asunnottomien tukeminen	Innovatiivinen/luova varainhankinta	
ANAM-festivaali DCU	IE	Kyllä	DCU	Sosiaalinen yhteenkuuluvuus	Tukee paikallista liiketoimintaa	
Berlin (a)live	DE	Ei	Ei	Taiteilijoiden/luovi en taiteilijoiden tukeminen	Tuki lahjoituksina	Älykäs ratkaisu
1to1-konsertit	DE	Ei	Ei	Taiteilijoiden/luovi en taiteilijoiden tukeminen	Varainhankinta	
Rokotuskeskus Bottrop Covid	DE	Ei	Ei	Taiteen ja taide- etuuksien saatavuus	Tulot luoville tekijöille	Voisi johtaa muiden kuin taidepaikkojen uudelleenkasittelyy n.
United We Stream	DE	Ei	Ei	Tilaa taiteilijoille	Varainhankinta	
Maailma liikkeessä - bändi	FI	Kyllä	Sibelius- Akademia	Sosiaalinen yhteenkuuluvuus	Tukee paikallista liiketoimintaa	
Luovat satamat Kestävän suunnittelun laboratorio	FI	Ei	Ei	Parempi elämäntapa	Yritysten innovoinnin tukeminen	Ympäristöystävällise mmät kaupungit
Voimala - Hyvinvoinnin voimalaitos	FI	Ei	Ei	Lisääntynyt hyvinvointi		
Kouvolan teatteri	FI	Kyllä	XAMK	Taitojen	Uuden tuotteen	

TAPAUSTUTKIMUKSIA LIETTUASTA





TANSSIA AAMUNKOITTOA VARTEN PALAVAN MIEHEN LUONA

Vilnan Gediminasin teknillinen yliopisto | VILNIUS

TECH

TEHTÄVÄ: Edusta Liettuaa Burning Man -festivaaleilla 2017. Burning Man on maailman suurin festivaali, jota kuvataan yhteisön ja taiteen kokeiluksi, jossa pääpaino on luovuudessa. Joka vuosi yli 70 000 osallistujaa eri puolilta maailmaa pystyttää väliaikaisen kaupungin Black Rockin autiomaahan Nevadaan.

RATKAISU: Liettualaisen tiimin taiteellis-tekninen installaatio, joka esiteltiin teknisen luovuuden Burning Man -festivaalilla. "Dance For The Dawn" -installaatio on Burning Man LT:n ja VILNIUS TECHin "LinkMenu fabrikas" -tiimin yhteinen hanke, jota työsti joukko insinöörejä, valokuvaajia ja videomestareita, muotoilijoita ja Vilnius Technin opiskelijoita. Tämä installaatio on yksi seitsemästä Eurooppaa edustavasta installaatiosta, ja se on yksi 75:stä festivaalin järjestäjien rahoittamasta hankkeesta, jotka valittiin 550:stä eri puolilta maailmaa tulevien taiteilijoiden jättämästä hakemuksesta.

Asennusidean tekijä on Karolis Misevičius. Idea syntyi hänelle festivaalilla Nevadan autiomaassa

auringonnousua seurattessaan. Tämä teos symboloi yhtenäisyyttä ja harmoniaa. Trusting the Sun on paluu pakanallisiin juuriin ja arvoihin, jotka heijastuivat Burning man -festivaalin taiteellisessa teemassa Radical Ritual.

Katso lisätietoja: [Burning Man 2017: Burn Burning Burn: Dance For The Dawn - YouTube](#)

TULOKSET: Tämä palveluoppimisprojekti vei Vilnan teknillisen korkeakoulun opiskelijat matkalle eri puolille maailmaa. Se osoitti heille, mitä voidaan tehdä, kun joukko sitoutuneita ihmisiä työskentelee yhdessä. Karolis lähestyi VGTU:n "LinkMenu fabrikas" -yrityksen insinöörejä ja suunnittelijoita ehdotuksella toteuttaa hanke yhdessä. Talvella heillä oli jo ensimmäiset piirustukset, ja alkukeväästä he saivat tietää, että hakemuksemme voitti Burning Man Art Grant -kilpailun ja sai osittaisen rahoituksen hankkeen toteuttamiseen. Liikkuvia osia oli paljon, ei vain veistoksessa vaan myös tämän upean hankkeen onnistumisessa.

pOrtal - SILLA YHDISTYNEELLE PALLETILLE

www.portalcities.org

ONGELMA: Pandemian aiheuttamat matkustusrajoitukset aiheuttivat etäisyyttä ihmisten ja kansojen välille.

RATKAISU: Benediktas Gylys -säätö rakensi yhdessä VILNIUS TECH "LinkMenu fabrikas" -tekniikan opiskelijoiden, tutkijoiden ja henkilökunnan sekä Vilnan kunnan kanssa taideinstallaation pOrtal kahteen kaupunkiin - Vilnaan ja Lubiniin. pOrtal on visuaalinen silta ja uuden aallon yhteisökiihdyttämö, joka tuo eri kulttuureja edustavat ihmiset yhteen ja rohkaisee heitä miettimään uudelleen ykseyden merkitystä.

SOSIAALISET JA TALOUDELLISET TULOKSET: POrtal antoi ihmisille mahdollisuuden matkustaa, paeta ja luoda yhteyksiä aikana, jolloin se oli hyvin vaikeaa. Se on antanut toivoa siitä, että he voivat jälleen luoda yhteyksiä; se on ollut keino edistää Liettuan pääkaupungin matkailua ja levittää liettualaisten insinöörien toteuttamia toimia. Yli 160 julkaisua ilmestyi Yhdysvalloissa, Australiassa, Singaporessa, Indonesiassa, Kiinassa, Belgiassa, Saksassa, Itävallassa ja monissa muissa maissa, ja uutiset Vilnan hankkeesta saavuttivat yli 700 miljoonan lukijan yleisön.

Suurten uutiskanavien keskittyminen oli erittäin hyödyllistä, sillä se auttoi esittelemään Vilnan edistyksellisenä kaupunkina, jossa syntyy innovatiivisia hankkeita. Portaalin idea tuoda eri maiden ja kaupunkien ihmiset yhteen on liikuttanut ihmisiä eri puolilla maailmaa, joita pandemia, rajoitukset ja syrjäisyys uuvuttivat.





Hack4Vilnius - Vilnan kaupungin hackathon-tapahtuma [s.lt](https://www.hack4vilnius.lt)

ONGELMA: Vilnasta halutaan tehdä entistään terveellisempi, puhtaampi, älykkäämpi ja kestävämpi kaupunki, ja haasteeksi asetettiin

RATKAISU: Sunrise Valley Science and Technology Park (Liettua) järjestää joka vuosi yhdessä Vilnan kunnan ja muiden kumppaneiden kanssa hackathonin, jossa ideoidaan, miten kaupungin elämää voitaisiin parantaa. Idean avulla tekijät voivat esitellä ideoitaan, oppia, luoda start-up-yrityksiä ja innovoida Vilnan kaupunkia. Pandemioiden aikana tapahtumat eivät olleet sallittuja, mikä aiheutti monia ongelmia, muun muassa tekijöiden motivaation vähenemisen. Hack4Vilnius on kolmipäiväinen hackathon, jonka tarkoituksena on edistää innovointia Vilnassa. Hackathonin tavoitteena on tuottaa ideoita, jotka auttavat ratkaisemaan pääkaupungin ja täällä toimivien yritysten ongelmia, ja tarjota niihin vaihtoehtoisia ja innovatiivisia ratkaisuja. hack4Vilnius on kaikille loistava tilaisuus käyttää luovuuttaan, tietoaan ja kykyjään, laajentaa näköalojaan ja tehdä monia uusia tuttavuuksia!

Kaikki osallistujat voivat osallistua hackathoniin ilmaiseksi. He voivat joko tulla tiiminsä ja ideansa kanssa tai löytää tiiminsä hackathonin aikana. Tapahtuma järjestetään VILNIUS TECHissä, mikä rohkaisee useampia opiskelijoita osallistumaan tapahtumaan.

TULOKSET: Hack4Vilnius vuonna 2020 rikastutti kaupunkia 19 uudella idealla, jotka ratkaisevat kaupungin saastumiseen, autojen ruuhkautumiseen, kestäväan asuinalueeseen, vapaa-ajan suunnitteluun, matkailuun ja muihin Vilnan ongelmiin liittyviä ongelmia.

Etätapahtuma kokosi yli 150 osallistujaa (ohjelmoijia, liiketoiminnan kehittäjiä ja muita), joita 16 eri alojen ammattilaista, pääomasijoitusrahastoja ja kaupunkiorganisaatioita avusti ratkaisujen kehittämisessä ja toteuttamisessa.

Poikkeuksellisenä pandemia-aikana tarvitaan älykkäitä ratkaisuja enemmän kuin koskaan aiemmin - ja onnistuneesti toteutetut verkkotapahtumat osoittavat, että kaikki on mahdollista.

Odyssey72 (ODISĖJA72)

ONGELMA: Vuonna 2020 kulttuurin ja luovan talouden tuloista menetettiin noin 31 prosenttia.

RATKAISU: Elpymisen tukemiseksi ja kulttuurin edistämiseksi Liettuan kulttuurineuvosto käynnisti vuonna 2021 erityisen rahoitusjärjestelmän (taiteilijoiden apurahat, korvaukset, hankerahoitus, apurahat) varmistaakseen kulttuurin ja luovan toiminnan jatkuvuuden sekä kulttuurin ja taiteen yleisen saatavuuden. Koronaviruksen (COVID-19) leviämisen vaikutusten ja siihen liittyvien olosuhteiden vuoksi vuonna 2020 osoitettiin yhteensä lähes 22 miljoonaa euroa niiden kulttuuri- ja taideorganisaatioihin ja luovan työn tekijöihin kohdistuvien vaikutusten vähentämiseksi. ODISĖJA72 oli yksi rahoitetuista hankkeista. Kyseessä on ainutlaatuinen elokuvantekohaaste, jossa jokaisen tiimin on luotava lyhytelokuva 72 tunnin aikana. Parhaat elokuvantekijät palkitaan arvokkailla palkinnoilla, jotka auttavat heitä tulevissa audiovisuaalisissa hankkeissaan. Osallistumista ei ole rajoitettu iän, koulutuksen tai asuinpaikan perusteella, joten kaikki ovat tervetulleita haasteeseen: kokeneet elokuvantekijät, audiovisuaalisen taiteen harrastajat ja jopa nuoret, aloittelevat tekijät.

72 tunnin elokuvantekohaaste järjestetään VILNIUS TECH. 1 yliopistotiimi saa ilmaisen lipun festivaaliin. Muut opiskelijat voivat osallistua joukkueineen ja oppia eri elokuva-aiheista.

TALOUDELLISET TULOKSET: Pandemian jälkeen liput elokuvien ensi-iltaan myytiin loppuun kahdessa päivässä, ja jopa 39 joukkuetta eri puolilta Liettuaa halusi osallistua haasteeseen. Ensi-illassa esitettiin 20 komission valitsemaa parasta elokuvaa.

Asiantunteva toimikunta arvioi elokuvat, ja voittajat palkittiin yli 20 000 euron arvoisilla palkinnoilla. Elokuva- ja musiikkivideo-ohjaaja Saulius Baradinskas, Odyssey72:n elokuvajury. Tämä festivaali kannusti nuoria tekijöitä kehittämään taitojaan ja tulemaan ammattimaisiksi tuottajiksi/taiteilijoiksi.





SAMSUNG ROCKET

www.shorturl.at/cgvW2

TEHTÄVÄ: Tee kolmessa viikossa raketin muotoinen saippuakoteloraketti, jonka enimmäispainorajoitus on 80 kilogrammaa Samsungille.

RATKAISU: Tässä epätavallisessa mutta hausassa projektissa Vilnan teknillisen korkeakoulun arkkitehtuurin, luovien alojen, mekaniikan ja elektroniikan tiedekuntien opiskelijat, mobiilitekniikan osasto sekä luovuus- ja innovaatiokeskus "LinkMenu fabrikas" liittyivät yhteen teknologiayhtiö Samsungin Galaxy S10 Rocketmen -tiimin kanssa Kaunasissa vuonna 2019 järjestettävää Red Bull -saippuakontakilpailua varten. Ratkaisussa käytettiin digitaalisia tuotantotekniikoita rakettimallin luomiseen. Vision toteuttamiseksi luotiin 3D-malli ja suunniteltiin alustan rakenneosat. Vilna Technin "LinkMenu fabrikas" -metalliverstaassa rakennettiin "saippuakoneen" alusta suunnitelmapiirustusten mukaisesti. Vaahtomuovista valmistettiin raketirunko, joka leikattiin 3D-mallin piirustusten mukaisesti, kiillotettiin ja asetettiin jo valmistettuun "saippuakarttiin". Raketin runko sai kirkkaan esteettisen kuvan erityisen maaliruiskutustekniikan avulla.

Video: [VILNIUS TECH "LinkMenu fabrike" - YouTube](#)

TULOKSET: Tämä hanke antoi Vilnan teknillisen korkeakoulun opiskelijoille mahdollisuuden viedä hanke ideasta suunnitteluun, kehittämiseen ja testaukseen. Se tarjosi heille mahdollisuuden työskennellä muiden kanssa monialaisesti hankkeen elinkaaren kaikissa vaiheissa. Opiskelijoiden oli työskenneltävä Samsungin tiimin kanssa ainutlaatuisen ratkaisun löytämiseksi ja samalla kiinnitettävä huomiota projektin yksityiskohtiin, kuten ajoneuvon painoon ja valmistumiseen kuluvaan aikaan. Kaunasin kisaan osallistui yli 70 tiimiä, mukaan lukien Samsung Galaxy S10 Rocketmen -tiimi, joka on valmis osoittamaan nerokkuutensa ja voimansa.

ERITYINEN LED-NÄYTTÖ DANSKE BANKILLE

Uutisia | Vilnan teknologiayritys "LinkMenu fabrikas"

RATKAISU: Vilnan teknillisen korkeakoulun opiskelijat olivat suoraan mukana yhdessä tutkijoiden kanssa ja toimivat palveluntarjoajina luovien alojen, esimerkiksi tuotesuunnittelun, teollisen muotoilun, mekaniikan ja elektroniikan alalla. Tämä LED-näyttö on monimutkainen hanke, joka vaatii erilaisia teknisiä ja insinööriratkaisuja. Näyttö on valmistettu uusinta nopeaa prototyypitekniiikkaa käyttäen. Käytössä oli 3D-tulostimia, laserleikkureita ja CNC-jyrsimiä, joten näytön valmistusprosessi kesti vain kolme kuukautta.

Näytön valmistuksessa käytettiin metallia, vaneria, orgaanista lasia ja LED-nauhoja. Jotta tuote olisi paitsi innovatiivinen myös käytännöllinen, näyttö on helppo purkaa segmentteihin, jotka voidaan koota taaksepäin. Ilmasevien pikselien salaisuus on 33,3 mm:n neliönmuotoisiin kennoihin eristetyt LED-valot, jotka luovat suuren pikselikuvan.

ONGELMA: "Idea älykkään näytön tekemisestä avoimeksi alustaksi ohjelmistokehittäjille ei ollut sattumaa. Olemme joka päivä töissä luovia ja ajattelemme laatikon ulkopuolella. Keksimme kollegoideni kanssa, miltä tällaisen näytön pitäisi näyttää, mitä toimintoja siinä pitäisi olla ja miten aiomme käyttää sitä tulevaisuudessa", sanoo Gražvydas Šedys, Danske Bankin Markets IT -tiimin projektipäällikkö.

TULOKSET: Danske Bank IT Groupin työntekijät saivat idean tehdä tavallisuudesta poikkeava interaktiivinen LED-näyttö, ja he uskoivat projektin toteuttamisen Vilnan Gediminasin teknisen yliopiston (VGTU) LinkMenu Fabrikasin asiantuntijoille ja opiskelijoille.

Uusi näyttö suunniteltiin ja valmistettiin vain kolmessa kuukaudessa. Tämä on todiste siitä, että yliopistojen ja yritysten yhteistyö ei ole pelkkää sanahelinää. Hanke osoittaa myös sen arvon, joka opiskelijoilla voi olla innovoinnissa ja palveluoppimisprojektien toteuttamisessa.





FLYING HOUSE by VGTU "LinkMenu fabrikas" ja Tele2

Uutisia | Vilnan teknologiayritys "LinkMenu fabrikas"

ONGELMA: Vuonna 2018 ilmoitettiin, että Tele2:n asiakkaat voivat käyttää internetiä ilmaiseksi kaikkialla Liettuassa. "Ilmainen internet" -palvelu oli tarkoitus tarjota lahjaksi Tele2:n asiakkaille, joilla on vähintään kolme samalle nimelle rekisteröityä puhelinnumeroa. Tarjouksen mainostamiseksi Tele2 keksi idean lentävästä talosta, joka osoittaisi tarjoamansa uuden palvelun suuren kattavuuden.

RATKAISU: Pyrkimys luoda lentävä talo edellytti, että VILNIUS TECHin "LinkMenu fabrikas" -tiimi yhdessä opiskelijoiden kanssa osoitti parhaan osaamisensa. Tavallisesti talo rakennetaan seisomaan paikallaan mahdollisimman pitkään, ei lentämään. Mutta jos sen on noustava ilmaan, koko rakennetta on muutettava. Ja tämä tarkoittaa, että perinteiset ratkaisut eivät enää sovellu. Esimerkiksi

kun talo laskeutuu maahan, tavalliset ikkunat yksinkertaisesti räjähtävät, koska syntyvä pistekuorma muuttaa jännityksiä ja kaikki hauras rikkoutuu. Siksi tämän hankkeen tärkein haaste on tasapainottaa lentävän talon turvallisuus ja paino.

TULOKSET: Tele2 toteutti tämän epätavallisen kokeen, ja Vilna Techin avulla he nostivat onnistuneesti talon ilmaan.

Tällä tavoin he eivät ainoastaan tehneet käytännössä mahdotonta, vaan myös osoittivat, että "vapaa internet" ei toimi vain Liettuan millä tahansa maa-alueella, vaan myös taivaalla. Tällä kertaa Innovation Office -tiimi nosti taivaalle talon,

joka lensi onnistuneesti puolen kilometrin korkeuteen ja laskeutui turvallisesti.

Kuten monet muutkin Vilnan teknillisen korkeakoulun opiskelijoiden palveluoppimisprojektit, myös tämä hanke osoitti, että opiskelijoiden osallistuminen projekteihin, jotka auttavat heitä soveltamaan ja käyttämään oppimaansa käytännössä, on arvokasta.

TAPAUSTUTKIMUKSIA IRLANNISTA





JUNK KOUTURE

www.junkkouture.com

ONGELMA: COVID19-pandemia vaikuttaa merkittävästi halukkuuteen tehdä uraa luovien alojen alalla. Kriisin keston vuoksi monet luovan alan työntekijät ovat joutuneet etsimään muuta työtä.

RATKAISU: Junk Kouture on kestävän kehityksen ja suunnittelun kilpailu, jossa yhdistyvät muoti, taide ja tekniikka ja joka on suunnattu peruskoulun jälkeisen ajan oppilaille. Osallistujat suunnittelevat, luovat ja mallintavat kierrätetyistä esineistä valmistettua muotia. Junk Kouture on kehittynyt yhdeksi Yhdistyneen kuningaskunnan ja Irlannin suurimmista nuorten kestävän kehityksen tapahtumista. Opiskelijat käyttävät ainoastaan kierrätysmateriaaleja ja aloittavat yhdeksän kuukauden mittaisen ideointi-, innovaatio- ja luomisohjelman, jonka tavoitteena on päästä Junk Kouture -tapahtuman lavalle. "Kaiken kaikkiaan tapa nähdä Junk Kouture on foorumi, joka vaikuttaa ja voimaannuttaa seuraavaa sukupolvea saavuttamaan potentiaalinsa samalla kun se luo merkityksellistä muutosta kohti kestävämpää yhteisöä meille kaikille tulevaisuudessa." Justin Cullen, Junk Kouturen toimitusjohtaja

Vaikka kyseessä on pikemminkin perusasteen iäkkäiden kuin korkeasteen oppilaitosten alalla...

TALOUDELLISET, SOSIAALISET JA YMPÄRISTÖÖN LIITTYVÄT TULOKSET: Junk Kouture -malleja on luotu 15 000 kappaletta, 10 kiertuetta Yhdistyneessä kuningaskunnassa ja Irlannissa ja 60 areenashow'ta on myyty loppuun. Junk Kouture on kehittynyt jatkuvasti, ja siitä on tullut kukoistava foorumi, jossa nuoret voivat ilmaista itseään ja löytää samanhenkisiä ihmisiä. Junk Kouture on avannut monille mukana olleille nuorille tulevaisuuden urapolun luovan teollisuuden alalla. Esimerkiksi Heather O'Connor siirtyi Junk Kouturesta vuonna 2012 työskentelemään Ralph Laurenin kanssa New Yorkissa ja suunnittelee nyt Diesel Irelandille. Orla Hagen lanseerasi oman käsilaukkumalliston. Toinen voittaja, Gráinne Wilson, työskentelee nyt Joanne Hynesin kanssa. Nuorten itseluottamus on kasvanut ja he ovat oppineet uusia tapoja ilmaista itseään luovasti. Ympäristö on suurin voittaja, sillä vuosittain...

mu...
kierrät...

Taiteilija yhteisössä

ONGELMA: Luovuus koetaan usein yksilöllisesti. Yhteiskunnallisissa ja yhteisöllisissä yhteyksissä voi olla vaikea luoda ja löytää mahdollisuuksia taideyhteistyöhön.

RATKAISU: Artist in the Community Scheme -ohjelmaa hallinnoi Create, kansallinen yhteistyötaiteiden kehittämisvirasto, joka tarjoaa palveluja taiteen kehittämiseen ja yhteistyötaidekäytäntöihin Irlannissa. Järjestelmän tavoitteena on kannustaa paikallis- ja/tai intressiyhteisöjen ja taiteilijoiden välistä tiivistä yhteistyötä, joka huipentuu taideteokseen tai hankkeeseen, jossa yhteisön ryhmän jäsenet ja taiteilijat työskentelevät yhdessä taiteellisen hankkeen tai tapahtuman toteuttamiseksi.

On olennaisen tärkeää, että taiteilijan ja yhteisön ryhmän välillä käydään merkityksellisiä neuvotteluja, jotta molemmat osapuolet voivat osallistua hankkeen luonteesta päättämiseen. Ryhmän omistajuus taidetta kohtaan olisi säilytettävä kaikissa vaiheissa.

AIC-ohjelmaan voivat osallistua taiteilijat, jotka edustavat mitä tahansa seuraavista taiteenaloista: arkkitehtuuri, sirkus, katutaide ja speaktaakkeli, tanssi, elokuva, kirjallisuus (irlanninkielinen ja englanninkielinen), musiikki, ooppera, teatteri, kuvataide ja perinteiset taiteet. Hankkeita voidaan toteuttaa erilaisissa yhteiskunnallisissa ja yhteisöllisissä yhteyksissä, esimerkiksi terveydenhuollossa, vankiloissa ja yhteisön kehittämisorganisaatioissa.

TULOKSET: Yhteistyötaidekäytäntöihin kuuluu taiteilijoiden ja yhteisöjen tiivis yhteistyö taiteen tekemiseksi usein pitkiä aikoja. Siinä hyödynnetään jokaisen osallistujan kokemuksia ja taitoja, jotta he voivat antaa merkityksen ja luovan ilmaisuuden sille, mikä on tärkeää heidän elämässään.

Kun yhteisötaide helpottaa laajempaa osallistumista, se laajentaa ja monipuolistaa yleisön sitoutumista taiteeseen ja rikastuttaa sen panosta yhteiskunnassa.





Mayfieldin taidekeskus

www.mayfieldarts.ie

ONGELMA: Mayfield Arts Centre on Newbury Housen perhekeskuksen ainutlaatuinen taidetila. Newbury House Family Centre on yhteisöllinen organisaatio, joka pyrkii parantamaan ja ylläpitämään kaikkien Mayfieldin asukkaiden elämänlaatua. Koska Mayfield Arts Centre -taidekeskuksen käytettävissä oleva perusrahoitus on rajallinen, resurssien saanti on Mayfield Artsille jatkuva haaste.

RATKAISU: Vuonna 2016 Mayfieldin taidekeskus tunnisti tarpeen lisätä taidekeskuksen bränditietoisuutta ja mainostaa keskuksen etuja paikallisyhteisölle. He aloittivat keskustelut mahdollisuudesta toteuttaa opiskelijoiden live-tehtävä CIT:n kanssa. Yhdessä päätettiin, että markkinoinnin maisterin tutkinto-opiskelijoiden vuosikurssi 2016/2017 olisi sopiva opiskelijakohortti Mayfield Arts Centren asettaman tehtävän parissa työskentelyyn.

Mayfield Arts Centreen liittyen markkinoinnin maisteriopiskelijoille annettiin seuraavat markkinointitehtävät:

- Brändistrategian laatiminen.
- Lisätä liikennettä verkkosivustolle ja lisätä verkkokaupan myyntiä.
- Edistää heidän tarjoamaansa luovaa tiiminrakentamispalvelua.
- Hankkeiden edistäminen ja medianäkyvyyden saaminen.

Opiskelijat kehittivät innovatiivisia markkinointistrategioita, jotka vastasivat kuhunkin heille esitettyyn haasteeseen. Nämä strategiat esiteltiin Mayfield Arts Centre -taidekeskukselle sekä kirjallisen raportin muodossa että luokahuoneessa pidetyissä esityksissä.

TULOKSET: Sen jälkeen, kun Mayfieldin taidekeskus oli osallistunut MSc in Marketing Practice -opiskelijoiden toimintaan, se päätti toteuttaa suositukset, jotka koskivat luovan tiimin rakentamista ja ehdotuksia mainosmateriaaliinsa liittyen.

"Kokemus oli meistä erittäin hyödyllinen. Arvostimme opiskelijan innostuneisuutta ja sitoutumista hankkeeseen". Otamme varmasti joitakin suosituksia huomioon. - Mayfield Arts Centre.

"Mayfield Arts Centren kanssa oli ilo tehdä yhteistyötä. He asettivat projektin, joka osoittautui erityisen haastavaksi opiskelijoille, jotka olivat tottuneet selkeämmin määriteltyihin tuoteongelmiin. Tuloksena oli joukko opiskelijoita, jotka olivat erittäin motivoituneita ja sitoutuneita hankkeeseen ja jotka onnistuivat erinomaisesti toimittamaan ratkaisuja Mayfield Arts Centre -taidekeskukselle. - Tohtori Rose Leahy, arvokuljetusten lehtori.

Lähde: [CIT Extended Campus - Kumppani: Mayfield Arts Centre](#)

Simon-yhteisön KOTI

ONGELMA: Simon-yhteisöt tarjoavat asunnottomille, asumis- ja hoitopalveluja sekä tukea yli 18000 miehelle, naiselle ja lapselle. Alueelliset keskuskeskukset toimivat eri puolilla Irlantia, vastaavat paikallisiin tarpeisiin ja ajavat politiikan muutosta kansallisessa toimistossaan.

Pandemian aikana varainhankinta on ollut ongelmallista, koska henkilökohtaisia tapahtumia on ollut vähemmän, mikä on aiheuttanut yhä suurempaa rasiutusta palvelujen tarjoamiselle aikana, jolloin etulinjan palveluja tarvitaan enemmän kuin koskaan.

TULOKSET: 41 Taiteilija, jotka esittelevät teoksiaan Dublinin CHQ:ssa, ovat saaneet aikaan monia hyödyllisiä tuloksia: Tulosten lisääntyminen varainkeruutapahtuman kautta Simon-yhteisölle, kodin kuvaaminen taiteilijan linssin kautta, kodin, yhteisön ja yhteenkuuluvuuden yhdistäminen toisiinsa, palveluoppiminen -konseptin tarkentaminen ideoimalla ja tekemällä yhteistyötä voittoa tavoittelemattoman sektorin kanssa töiden esillä pitämiseksi.

RATKAISU: Vastauksena tähän todelliseen yhteiskunnalliseen ongelmaan. 41 taiteilijaa osallistui "Koti"-teemaan Simon-yhteisöjen tukemiseksi. Art of home -näyttelyssä koottiin 41 alkuperäisen taidegraafiikan taidegraafiikan kokoelma, joka jaettiin 50:50 taiteilijoiden ja Simon-yhteisöjen kesken. Teoksiin sisältyi etsauksia, linopainatuksia, japanilaisia puupiirroksia, silkkipainatuksia ja valokuvasyväpainatuksia, joiden hinta oli 140 euroa kappaleelta.

Ratkaisu syntyi Graphic Studio Dublinin ja Simon Communityn yhteistyönä. Simon-yhteisössä on jatkuvasti opiskelijoita, jotka tekevät vapaaehtoistyötä ja/tai ovat työharjoittelussa sosiaalityön tai sosiaaliohjelmien parissa. Toiset avustavat vapaaehtoisesti markkinoinnissa.

Resurssi: www.graphicstudiodublin.com/exhibition/the-art-of-home-exhibition
www.simon.ie



ANAM FESTIVAL - Dublinin kaupungin

Yliopisto

ONGELMA/KONTEKSTI: Syyskuussa 2017 DCU käynnisti vuosien 2017-2022 strategisen suunnitelmansa "Talent, Discovery and Transformation", jossa korostettiin yliopiston aikomusta kehittää merkittäviä aloitteita luovuuden ja kulttuurin aloilla. Yksi suunnitelman strategisista tavoitteista on yliopiston pyrkimys kehittää merkittäviä kulttuurisitoumuksia yliopiston alueen yhteisöjen kanssa ja erityisesti tehdä niiden kanssa yhteistyötä Pohjois-Dublinin kulttuurikorttelin perustamiseksi.

RATKAISU: Tätä silmällä pitäen DCU on luonut ANAMin - vuosittaisen lippulaivatapahtuman osana laajempaa toimintaohjelmaa, joka herättää Pohjois-Dublinin kulttuurikorttelin eloon.

DCU avasi ovensa toiselle ANAM-festivaalille huhtikuussa 2019. Tapahtuman ohjelman kuratoi ja tuotti Philip Kingin South Wind Blows -tiimi, joka on suosittu Other Voices -televisio-ohjelman ja -festivaalin luoja, ja sen nimi on "Taiteiden, ideoiden ja luovuuden juhla Pohjois-Dublinissa" (Celebration of Arts, Ideas and Creativity in North Dublin).

Fingalin kreivikunnanvaltuuston, Dublinin kaupunginvaltuuston, IMRO:n ja Neogenin tukemana ANAM 2019 -tapahtumassa oli vaikuttava kokoonpano johtavia taiteilijoita ja muusikoita, jotka esiintyivät yhdessä DCU:n henkilökunnan, opiskelijoiden ja ympäröivien yhteisöjen asukkaiden kanssa. Se sisälsi konsertteja, lukuhetkiä, elokuvia, mestarikursseja ja keskusteluja, ja tapahtumat järjestettiin eri puolilla DCU:n Glasnevinin, Drumcondran ja All Hallowsin kampuksia. Katso vuoden 2019 video: <https://youtu.be/0urSiigQVc>

TULOKSET: ANAM on olennainen osa DCU:n sitoutumista Pohjois-Dublinin kulttuurikorttelin kehittämiseen. Yliopisto pyrkii edistämään luovaa ja esittävää taidetta DCU:ssa ja Pohjois-Dublinin alueella ja tarjoamaan korkealaatuisia taide- ja kulttuurikokemuksia yleisön osallistumismahdollisuuksien, avustusohjelmien, visuaalisen taiteen aloitteiden sekä kampuksella ja yhteisössä järjestettävien tapahtumien avulla.



TAPAUSTUTKIMUKSIA SAKSASTA



Berlin (a)live

www.berlinalive.de

ONGELMA: Berliini on tunnettu rikkaasta kulttuuritarjonnastaan. COVID-pandemian seurauksena erityisesti freelancerit tarvitsevat välitöntä taloudellista tukea, sillä monet heistä ovat taloudellisessa romahduksessa ja tarvitsevat kipeästi apua selviytyäkseen näinä epävarmoina aikoina.

RATKAISU: Berlin (a)live on solidaarisuutta ja kulttuuritapahtumien digitaalista näyttämöä varten luotu verkkoalusta. Se on 3pc-toimiston ja Berliinin senaatin kulttuuri- ja Eurooppaosaston yhteinen hanke. Kulttuuri- ja luovien alojen työntekijöille annetaan tila luoda verkkotapahtuma ja löytää yleisöä, joka olisi kiinnostunut osallistumaan siihen suorien lähetysten kautta. Näin taiteilijat ja luovan työn tekijät saavat enemmän huomiota paitsi hankkeilleen myös taloudellista hyötyä. Tapahtuman julkaisemisen lisäksi foorumi tarjoaa myös mahdollisuuden tukea taiteilijoita ja hankkeita lahjoituksin. Berlin (a)live -alusta uskoo, että kulttuuri on liima, joka pitää yhteiskunnan kasassa. Vaikka aloite sai alkunsa Berliinistä ja sillä on vahva berliiniläinen yhteistyökumppani senaatin kulttuuri- ja Eurooppaosastossa, kaikki saksalaiset ovat tervetulleita julkaisemaan tapahtumansa alustalla.

TULOKSET: Berlin (a)live tarjoaa digitaalisen näyttämön taiteelle ja kulttuurille. Se on todiste siitä, että Berliini on improvisoinnin asiantuntija. Kun asukkaat joutuivat jäämään kotiin, Berlin (a)live onnistui tuomaan kulttuurin takaisin ihmisten elämään. DJ-battleja, keskusteluja, oopperaa, performansseja, konsertteja ja taidenäyttelyiden avajaisia voitiin seurata livestreamina. On osoitus alustasta, että se on jatkunut pandemian jälkeen.

Berlin (a)live -alustan kaltaisen, opiskelijoiden johtaman alustan luominen olisi erittäin mielenkiintoinen hanke korkeakouluopiskelijoille, erityisesti niille, joilla on kehittyneitä digitaalisia, markkinointi- ja sähköisen kaupankäynnin taitoja, osallistua ja monistaa/luoda.





Veistoksia ja taidetta rokotuskeskuksessa

Bottrop Covid/B1-Remix

www.gereonkrebber.net/aktuelles.3.de.html

ONGELMA: Pandemian aikana monet museot, kulttuuritapahtumat ja laitokset joutuivat sulkemaan toimintansa lukitusten vuoksi. Tämän vuoksi monilla taiteilijoilla ja kuvanveistäjillä ei ollut paikkoja, joissa he voisivat esitellä tai mainostaa töitään, mikä johti myynnin puutteeseen.

RATKAISU: Lattialla makaa vaaleanpunainen ihmisen näköinen muoto; jokin, joka näyttää karhun kynsiltä, työntyy ulos kivimäisestä veistoksesta; eräänlainen puolikas putki ja suuret marmoripalikat tarjoavat välähdyksiä niiden sisuksista.

Tämä kaikki oli osa Düsseldorfin taideakatemian kuvanveistäjän ja professorin Gereon Krebberin työtä, joka muutti osan Bottropin rokotuskeskuksen suuresta teräsbetonihallista veistokselliseksi maisemaksi.

Bottrop ei ole ainoa saksalaiskaupunki, joka on esittänyt taideteoksia rokotuskeskuksessa: Baijerilaisessa Straubingin kaupungissa seinille on ripustettu alueellisten taiteilijoiden taidetta. Taide voi auttaa saamaan otteen koronaviruskriisin aiheuttamasta henkisestä stressistä, väitti Krebber ja lisäsi: "Mutta sen ohi voi myös kävellä eikä sitä tarvitse katsoa. Se on siinä hienoa!"

Hanke on todellinen esimerkki siitä, miten laatikon ulkopuolinen ajattelu ja jäljelle jääneiden tai käytettävissä olevien asioiden hyödyntäminen voi olla strategia, jolla voidaan

SOSIAALISET, TALOUDELLISET JA YMPÄRISTÖÖN LIITTYVÄT TULOKSET: Rokotuskeskuslaitokset ovat osoittaneet, miten taide voi saada lisää voimaa ja vakiinnuttaa asemansa yhteiskunnassa, kun taiteilija kokee tällaisista olosuhteista johtuvan vastapaineen.

Näyttelyt ovat tuottaneet taiteilijoille ja kuvanveistäjille tuloja, ja monet näyttelyssä olevat teokset on myyty.

Ympäristövaikutusten osalta Gereon Krebberin aloite on esimerkki siitä, miten tiloista, kuten halleista, entisistä teollisuusalueista, hylättyjen rakennusten ja epäsuotuisien olosuhteiden kaltaisista tiloista voidaan tehdä mahdollisuuksia, joihin voidaan puhalttaa uutta luovaa elämää.

Krebber: "Ihastuin heti ajatukseen, että veistokseni olisivat esillä Bottropin rokotuskeskuksessa. Mikä sopisi nykytilanteeseen paremmin kuin rokotuskeskus?"

Käytän mielelläni paikkoja, jotka ovat kaukana taiteesta. Aivan kuten itse virus, taiteeni toimii usein "invasiivisesti", "paikallaan" ja "epävarmasti!"

1to1-konsertit

www.1to1concerts.de

ONGELMA: Pandemian aikana kulttuurielämä enemmän tai vähemmän pysähtyi kokonaan, tai mikä vielä pahempaa, se siirrettiin digitaalisesti valkokankaiden taakse rajoitusten ja rajoitusten vuoksi.

Todellisten henkilökohtaisten kontaktien ja kokemusten tarve koettiin edelleen tarpeelliseksi, ehkä jopa suuremmaksi kuin koskaan aiemmin, koska lukitus ja sosiaalinen etäännyminen olivat

RATKAISU: 1to1-konserttialoitteella pyritään luomaan taiteellisia voimapaikkoja ja keräämään varoja solidaarisuuden tukemiseksi apua tarvitseville muusikoille pandemian aiheuttamista rajoituksista ja rajoituksista huolimatta. Kuten nimestä voi päätellä, 1to1-konserttikonseptia kuvataan sanattomana, noin 10 minuutin mittaisena kahdenkeskisenä kohtauksena kuulijan ja muusikon välillä.

Konserttien pitopaikat ovat melko epätavallisia. Vakiintuneiden konserttipaikkojen lisäksi konserttipaikkoina on käytetty myös taidegalleriaa, hiljaista takapihaa, tyhjää tehdasrakennusta tai puutarhaa.

TULOKSET: Stephanie Winkerin huilistin, Franziska Ritterin lavastajan ja Christian Siegmundin kulttuurivälittäjän johtama voittoa tavoittelematon aloite on vuoden 2021 alussa tapahtuneen perustamisensa jälkeen levittänyt innovatiivista ja luovaa konseptiaan ympäri Saksaa ja jopa ulkomaille. Vastaavia konsepteja on havaittu toteutettavan Espanjassa, Ranskassa, Australiassa ja Intiassa.

Tämä olisi erittäin mielenkiintoinen aloite, joka voitaisiin toteuttaa kaikkialla Euroopassa. CCF-tiimi olisi kiinnostunut näkemään, miten korkeakouluopiskelijat voisivat ideoida tämän konseptin uudelleen ja mitä taitoja tai innovaatioita he voisivat tuoda tähän jo menestyksekkääseen konseptiin.

Resurssi: <https://junge-norddeutsche.de/1to1/>



United We Stream

<https://youtu.be/2G-7EZUyTdc>

RATKAISU: Aloitteen ytimessä oli digitaalisen alustan luominen, joka tarjoaa ilmaisia suoratoistoja Berliinin tunnetuilta klubeilta eri verkkokanavilla ja kulttuurilähetystoiminnan harjoittajalla ARTElla. Alustalla lähetetään suorana lähetyksenä DJ-settejä, elävää musiikkia ja esityksiä sekä pyöreän pöydän keskusteluja, luentoja ja elokuvia Berliinin klubikulttuuriin liittyvistä aiheista. Kiinnostuneet voivat tutustua suoratoistoon ja multimediasisältöön yhteistyökumppanien, kuten ARTE concertin, rbb:n ja radioeinsin, sekä sosiaalisen median, Facebookin, kautta.

"Berliini julistaa solidaarisuutensa ja tuo suurimman digitaalisen klubin kotiisi. Jos juhlit yksin, tee se kunnolla." Lutz Leichsenring, Berliinin klubikomissio.

Ongelma: Musiikkiteollisuuden osana klubit kärsivät pandemiasta sulkemis- ja sulkemistoimenpiteiden vuoksi. Berliini on jo pitkään tunnettu "klubikulttuuristaan", sillä se on monipuolisen ja erittäin vilkkaan klubikulttuurin koti. Rajoitukset eivät vaikuttaneet ainoastaan klubien omistajien taloudellisiin etuihin, vaan myös artisteihin, joiden musiikkia esitetään klubeilla, ja musiikin ystäviin, jotka nauttivat tämäntyyppisestä taiteesta.

TULOKSET: Vuoden kuluessa digitaalinen foorumi oli onnistunut keräämään 570 000 euroa ja lahjoittanut varat 66 berliiniläiselle seuralle. Maailmanlaajuisesti kerättiin yhteensä 1,5 miljoonaa euroa. Alusta on koonnut yhteen yli 2000 disc-jockeytä (DJ:tä) soittamaan 425 paikkakunnalla ympäri maailmaa yli 40 miljoonan striimaajan kanssa.

Hanke ei ole ainoastaan antanut taiteilijoille tilaa jatkaa työtään, vaan se on myös vakiinnuttanut kanavan, joka edustaa Berliinin klubiskenen koko kirjoa ja joka on myös vakiinnuttanut asemansa maailmanlaajuisena kulttuurialustana.



TAPAUSTUTKIMUKSIA SUOMESTA





Maailma liikkeessä - bändi

World In Motion -yhtye: - Yhteisö ja taide (teak.fi)

ONGELMA/KONTEKSTI: Yhtyeenhanke syntyi tilanteessa, jossa Suomeen saapui suuri määrä turvapaikanhakijoita ja yhteistyömahdollisuudet ja kohtaamispaikat puuttuivat. Hankkeen tavoitteena oli luoda taiteellinen "kolmas tila" (Bhabha 1994; Soja 1996), jonka sisältö rakennetaan yhdessä osallistujien kanssa.

RATKAISU: World In Motion perustui uuden musiikin luomiseen kollektiivisen säveltämisen ja sovittamisen avulla. Osallistujat ja opiskelijat toivat työpajoihin musiikkia ja musiikillisia ideoita. Improvisoimalla ja yhdessä säveltämällä näistä rytmisistä ja melodisista elementeistä, sanoituksista ja kansansävelmistä muodostui uusia musiikkikappaleita.

Osallistujat kokivat, että tilaisuus syventyä tavoitteelliseen musiikin tekemiseen ja esittämiseen oli motivoiva tekijä, mikä puolestaan vahvisti kokemusta muusikkoyhteisöön kuulumisesta.

Viikoittaisten työpajojen osallistujat tulivat pääasiassa pääkaupunkiseudun turvapaikanhakijoiden vastaanottokeskuksista. Lisäksi mukana oli eri Euroopan maista Suomeen muuttaneita muusikoita, jotka olivat kiinnostuneita työskentelystä turvapaikanhakijoiden kanssa sekä Sibelius-Akatemian opiskelijoita ja opettajia, ja mahdollisuus tutustua Lähi-idän musiikkiin.

Sibelius-Akatemian opiskelijat olivat kandidaatti- ja maisteriopiskelijoita, jotka osallistuivat World In Motion -yhtyeprojektiin osana opintojaan.

TULOKSET: Yhteistyön ja identiteettityön rakentumisen tutkiminen World In Motion -yhtyeessä oli erityisen mielenkiintoista, koska osallistujilla oli erilaisia kokemuksia ja käsityksiä siitä, miten musiikkia voisi ja pitäisi tehdä yhdessä. Tämä näkyi esimerkiksi erilaisissa lähestymistavoissa taiteellisen prosessin ja tuotoksen yhdistämiseen, mikä puolestaan vaikutti osallistujien käsityksiin "tehokkaista työskentelytavoista" tai päätöksenteon jakautumisesta ryhmässä. Luovat ja osallistavat prosessit, joissa korostetaan improvisaatiota ja kokeilua, voidaan kokea esimerkiksi vapauttaviksi, hämmentäviksi, inspiroiviksi, kaoottisiksi tai rajattomalla alueella seikkailullisiksi. Osa osallistujista olisi kaivannut enemmän työtä ohjaavia rooleja (ja tässä mielessä myös hierarkioita), kun taas toisille juuri kaikkien vaikutusmahdollisuudet ja yllättävät prosessit olivat yhtyeen suurin panos.

Erilaiset näkemykset eivät liittyneet osallistujien kulttuuritaustaan vaan pikemminkin erilaisiin persoonallisuuksiin ja erilaisiin kokemuksiin musiikin opiskelusta ja esiintymiskäytännöistä. Tämä havainto tukee pikemminkin kulttuurienvälistä identiteettikäsitystä kuin monikulttuurista identiteettikäsitystä, jossa identiteetti nähdään kulttuuriseen ja etniseen taustaan sidottuna ryhmän ominaisuutena.

Voimala - Hyvinvoinnin voimalaitos

RAIKKAISU: Hyvinvoinnin voimalaitos kehittää kokonaisvaltaisia hyvinvointipalveluja, edistää näihin palveluihin liittyvää osaamista ja vahvistaa yhteistyötä tutkimuksen ja kehittämisen sekä koulutuksen ja työelämän välillä. Painopiste on sosiaali-, terveys-, kulttuuri-, opetus-, lapsi- ja nuorisotyön sektorien välisessä yhteistyössä.

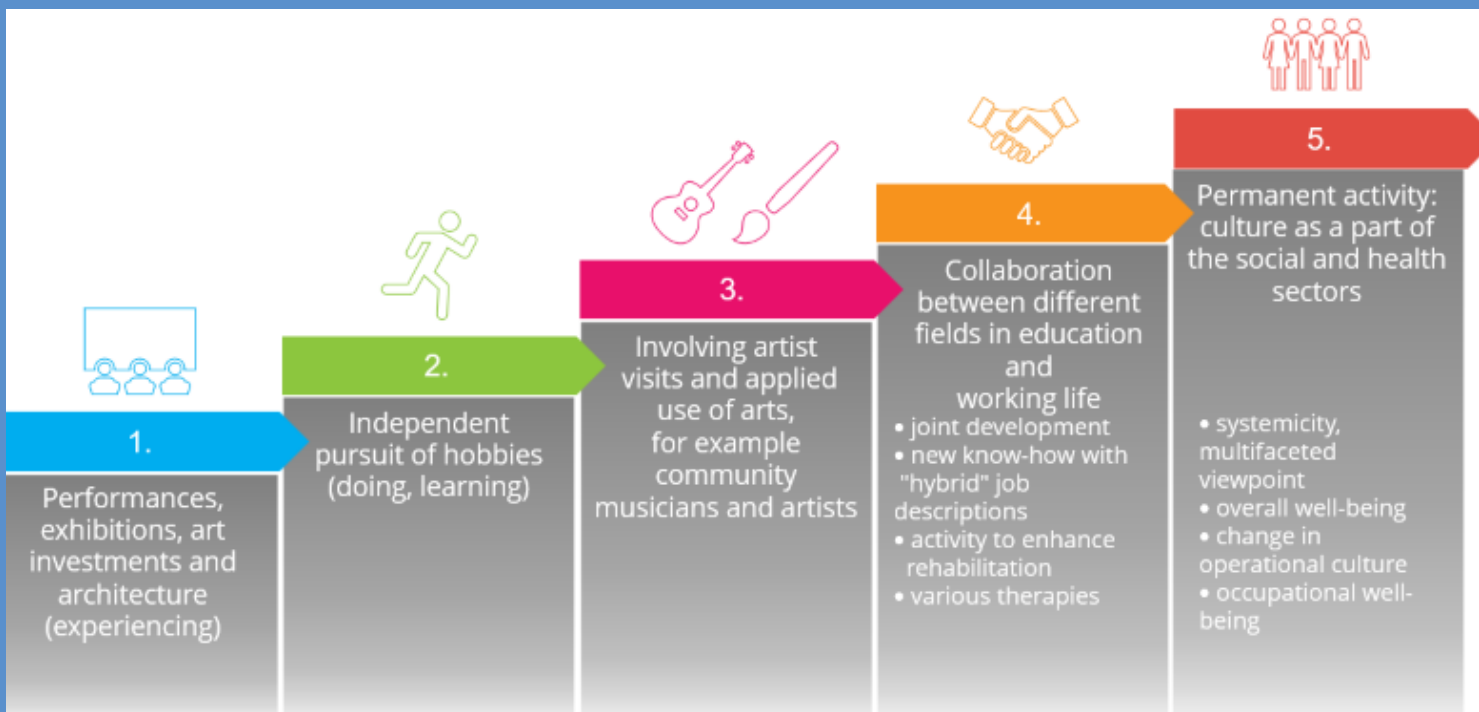
Yhteistyöverkoston taustalla on tarve lisätä alueen asukkaiden yleistä hyvinvointia ja huolehtia alueen osaavan työvoiman vahvuudesta ja saatavuudesta. Toiminta perustuu kokonaisvaltaisen, systemisen ajattelutavan omaksumiseen. Integroidun koulutuksen saaneet ammattilaiset pystyvät vastaamaan entistä paremmin tulevaisuuden palvelutarpeisiin.

Voimala-konsortion tärkeä tavoite on yhteiskunnallinen osallistuminen, laaja-alaisen hyvinvoinnin lisääminen ja sen kehittäminen useiden yhteistyötahojen verkostossa. Toimintamalli on sellaisenaan monistettavissa sekä kansallisesti että kansainvälisesti.

ONGELMA/TOIMINTA: Itä-Suomessa on tunnistettu tarve lisätä alueen asukkaiden ja organisaatioiden hyvinvointia sekä varmistaa ammattitaitoisen työvoiman selviytyminen ja saatavuus alueella.

TULOKSET: VOIMALA on ottanut musiikin, tanssin ja kuvataiteen osaksi äitiysneuvoloiden, päiväkotien, koulujen, sairaaloiden ja palvelukeskusten arkea, ja se on ottanut huomioon myös ikääntyneet ja syrjäytymisvaarassa olevat. Verkoston kehitysjohtaja Eeva Mäkisen mukaan "kulttuuriin osallistuminen on jokaisen oikeus".

Lähteet [Itä-Suomen Hyvinvointivoimala on valittu vuoden 2018 Taidekasvatusteoksi - Suomen musiikkioppilaitosten liitto \(musicedu.fi\)](https://www.musicedu.fi)
[Itä-Suomen Hyvinvointivoimala - \(savonia.fi\)](https://www.savonia.fi/taidekasvatustalkoot)
[taidekasvatustalkoot](https://www.taidekasvatustalkoot.fi)



Luovat satamat Kestävän suunnittelun laboratorio

Luovat satamat | TOOL 9

ONGELMA: Ratkaistavana ongelmana olivat seuraavat kaupunkikeskustat ja kaupunkikeskustojen viherryttäminen. Ongelma on sosiaalinen, taloudellinen ja ympäristöllinen. Kaupungeista puuttuu viheralueita, tyhjiä tiloista on tulossa ongelma kauppakeskuksissa jne. ja jätteiden hyödyntäminen kiertoteitse vaatii vielä työtä.

RATKAISU: Itämeren maiden luovan teollisuuden suunnittelijat osallistuivat verkkotyöpajojen sarjaan ratkaistakseen näitä kysymyksiä, joita kaikilla eri kaupungeilla on eri tasolla. Creative Ports -hankkeen hankekumppanit fasilitoivat ja suunnittelivat työpajat. Lopputyöpajassa esiteltiin innovatiivisia ideoita siitä, miten kierrätysmateriaaleja voidaan hyödyntää kaupunkisuunnittelussa, miten tyhjätilat voidaan täyttää ja miten kaupunkeja voidaan vihertää. Opiskelijat eivät osallistuneet työpajoihin, mutta he olisivat voineet osallistua. Se olisi ollut heille loistava tilaisuus hyödyntää ammattisuunnittelijoiden asiantuntemusta ja oppia heiltä kestävien ratkaisujen yhteiskehittämisessä.

TULOKSET: Monet hankkeista voitaisiin helposti muuttaa todellisiksi pilottihankkeiksi, kun ne saavat rahoitusta kaupungeilta ja kunnilta. Tulokset olivat innovatiivisia mutta konkreettisia. Hanke itsessään oli loistava tapa osoittaa, miten innovointia voi tapahtua yli rajojen ja jopa verkossa. Verkko ei ole paras tapa, mutta nykytilanteen vuoksi se oli ainoa vaihtoehto. Tärkein oppi tästä hankkeesta oli se, että suunnittelijoihin luotujen uusien kontaktien kanssa olisi oltava jatkuvuutta tulevia hankkeita varten.



Interaktiivinen immersiivinen peliseinä, Kouvolan teatteri

TEHTÄVÄ/KONTEKSTI: Vuonna 2020 Kouvolan teatteri etsi luovaa tapaa juhlistaa 60-vuotisjuhlavuottaan. Teatteri on perustettu vuonna 1960 ja sen vuosittainen yleisömäärä on noin 40.000 katsojaa.

RATKAISU: XAMK:n henkilökunta ja opiskelijat olivat mukana luomassa Kouvolan teatterin nuorille suunnattua immerstiivistä peliseinää osana KANSAINVÄLISTEN KULTTUURIEN TAPAHTUMIEN SISÄLTÖ - C3E -hanketta. Peliseinä kehitettiin yhteissuunnitteluprosessissa. Yhteistyökumppaneina olivat OiOi, Taidetestaajat, Taiken aluepelitaiteilija Jaakko Kempainen ja Eskonlanmäen peruskoulun hitech- ja draamaopiskelijat. Peliseinän teema on johdettu farssikomedista "Komedia pankkiryöstöstä"

Peliseinäkokemus on ainutlaatuinen, koska se on immerstiivinen 3D-tila, jossa on äänimaailma ja moninpelinäkökulma. Korkean pistemäärän saavuttaminen edellyttää, että luotat muihin ryhmän jäseniin ja etenet nopeasti tehtävästä toiseen nopeassa tilaympäristössä.

Video: <https://youtu.be/kljqiEO-UGQ>

TULOKSET: Peliseinän kehittäminen tarjosi syvällisen ja aktiivisen oppimiskokemuksen kaikille osapuolille. Pelisuunnittelun, -suunnittelun ja -koodauksen opiskelijoiden kanssa järjestettiin kolme narratiivista työpajaa. Hahmottamisprosessia ohjasivat ammattikorkeakoulun ja yliopisto-opiskelijoiden yhteisissä opintokokonaisuuksissa graafinen suunnittelija, pelisuunnittelija Panu Vuoristo, muotisuunnittelija Esko Ahola, lehtori ja dramapedagogi Heini Haapaniemi sekä Ivan Smirnov Moskovan Smirnov School of Artsista.

Parhaiden käytäntöjen osalta tapaustutkimus antaa käsityksen siitä, mitä opiskelijat ja henkilökunta voivat saavuttaa yhteistyöhankkeissa muiden kanssa.



**LISÄÄ MIELENKIINTOISIA
TAPAUSTUTKIMUKSIA
EUROOPASTA**





Belfast Harbour Studiosin laajennus, Pohjois-Irlanti

Konteksti: Game of Thrones on kiistatta muuttanut käsitystä Pohjois-Irlannista kuvauspaikkana, ja taloudellinen hyöty on ollut valtava. Belfast Harbour Studios, joka sijaitsee vastapäätä Titanic Studiosia, jossa Game of Thrones -elokuvaa kuvattiin, sijaitsee tällä hetkellä kahdeksan hehtaarin alueella Giant's Parkissa, ja nyt haasteena on hyödyntää Game of Thrones -elokuvan Belfastille ja Pohjois-Irlannille tuomaa suurta näkyvyyttä huippuluokan kuvauspaikkana.

Ratkaisu: CO DOWN -rakennuskonserni Grahamille on myönnetty 44 miljoonan punnan sopimus Belfast Harbour Studiosin toisen vaiheen rakentamisesta. Tarjouskilpailu myönnettiin kaksi vuotta sen jälkeen, kun Belfast Harbourin komissaarit saivat suunnitteluluvan nelinkertaistaa nykyisten 120 000 neliöjalan elokuvastudioiden koon Giant's Parkissa Belfast Loughin pohjoisrannalla.

Vaikka pohjoinen jäi paitsi uudesta Game of Thrones -elokuvasarjasta House of the Dragon, Belfastin sataman toimitusjohtaja Joe O'Neill on sanonut, että kiinnostus täällä tapahtuvia kuvauksia kohtaan on edelleen suurta. Nicole Kidmanin ja Alexander Skarsgardin tähdittämä The Northman on yksi viimeaikaisista suurista tuotannoista, jotka ovat käyttäneet Belfast Harbourin studiota.

Opiskelijat voidaan ottaa mukaan uuteen hankkeeseen, jotta he näkevät, miten elokuvateollisuus toimii, ja jotta he voivat auttaa rakentamisessa työharjoittelussa. He voivat toimia vapaaehtoisina lavasteiden rakentamisessa ja auttaa suunnitteluprosessissa.

Tulokset: On arvioitu, että laajennetut studiot voivat lopulta mahdollistaa 1 000 luovan alan työpaikan syntymisen Pohjois-Irlannissa, mikä on merkittävä lisäys Pohjois-Irlannin kasvavalle elokuva- ja taidealalle. Arviolta 20 kuukautta kestävästä rakennustyöstä syntyy noin 200 rakennustyöpaikkaa.

Yhteenkuuluvuus erilaisuudessa: Kööpenhaminan yliopisto

Konteksti: Kööpenhaminan yliopistossa on kansainvälinen työ- ja opiskeluympäristö, joka perustuu **demokratian, avoimuuden ja yhtäläisten mahdollisuuksien** kaltaisiin arvoihin. Yliopisto on osallistava työpaikka, joka haluaa houkutella lahjakkaimpia opiskelijoita ja henkilökuntaa henkilökohtaisesta taustasta riippumatta. Yliopisto haluaa luoda suvaitsevaisen kulttuurin, jossa kaikkia kohdellaan tasavertaisesti ja jossa erilaisuus on vahvuus, ei haaste.

Ratkaisu: Ratkaisu: Yhteenkuuluvuus erilaisuudessa: Reimagining identities, communities and histories through art (Identiteettien, yhteisöjen ja historian uudelleenmuotoilu taiteen keinoin) on hanke, jossa tutkitaan, miten nykytaide osallistuu identiteettien, yhteisöjen ja historian kitkallisiin neuvotteluihin, joita käydään parhaillaan Euroopan lisääntyvän monikansallisuuden ja kulttuurisen monimuotoisuuden myötä. Sen kahdessa alahankkeessa keskitytään taiteellisiin ja kuraattorikäytäntöihin.

Hankkeessa keskitytään erityisesti siihen, miten taiteelliset ja kuraattorikäytännöt voivat käsitellä yhteiskunnallisia ristiriitoja, jotka johtuvat tarpeesta oppia elämään yhdessä siirtolaisuuden jälkeisessä sosiokulttuurisessa monimuotoisuudessa. Siinä tutkitaan, miten ne voivat helpottaa demokraattisesti osallistumisen muotoja ja miten ne voivat mahdollistaa erimielisyyksien ja erojen neuvottelemisen taiteen piirissä ja sen ulkopuolella.

Tällaiset hankkeet voivat tarjota oppilaille mahdollisuuden käyttää taiteellista ilmaisua ja kuvata

Tulos: Hankkeessa pohditaan, miten taide- ja kuraattorikäytännöt voivat edistää maahanmuuttajien ja heidän jälkeläistensä osallisuutta ja tunnustamista tasavertaisina osallistujina demokraattisissa yhteiskunnissa, esimerkiksi keksimällä uusia visuaalisen esittämisen muotoja ja tarjoamalla foorumeita, joilla voidaan puhua ja joissa voidaan harjoittaa demokraattista osallistumista.



LISÄÄ HIENOJA RESURSSEJA

CCF DIGITAL OPEN INNOVATION AND EDUCATION PLATFORM - korkeatasoisen digitaalisen koulutuksen ekosysteemi, joka edistää ja helpottaa sähköistä oppimista ja mahdollistaa eurooppalaisen yhteistyön ja kansainväliset parhaat käytännöt korkeakoulusektorin ja luovan alan yhteisöjen välillä.

Korkeakoulujen pedagoginen kehys ja verkkohakathon-opas CCF:n sähköisten palvelujen oppimista varten - kehyksemme ja hakathonimme tarjoavat siirrettävissä olevan ja toistettavissa olevan mallin korkeakoulujen johtamalle uppoutuvalle sähköisten palvelujen oppimiselle (jota helpotetaan CCF DOIP:n ja verkkohakathonien avulla), jolla on voimaa ja potentiaalia elvyttää pieniä, paikallisia, luovia yhteisöjä, joihin COVID19-kriisi on vaikuttanut kielteisesti.

Löydät nämä ja muut osoitteesta www.creativecommunities.eu

Seuraa matkaamme täällä



www.creativecommunities.eu