

Miten ITE-taiteesta tuli ilmiö?
–Kuin suihku tunkkaisille kyynisille aivoille

Lapin yliopisto
Taiteiden tiedekunta
Teollinen muotoilu
Kevät 2014
Johanna Hautamäki

Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Miten ITE-taiteesta tuli ilmiö? -Kuin suihku tunkkaisille kyynisille aivoille

Tekijä: Johanna Hautamäki

Koulutusohjelma/oppiaine: Design, media & markets, Teollinen muotoilu

Työn laji: Pro gradu -tutkielma

Sivumäärä: 105, liitteitä kaksi

Vuosi: 2014

Tiivistelmä: Kulttuuriosaamisen merkitys yhteiskunnallisesti on kasvamassa, se aletaan nähdä luovuuden voimavarana, myös taloudessa henkisen pääoman osuus varallisuudesta kasvaa. Tarkastelen tässä tutkielmassa kulttuurisen suuntauksen ilmiöksi kasvamista, kuinka se on noussut suuren yleisön tietoisuuteen, kuinka ITE-taiteesta tuli ilmiö.

Lähestyn aihetta tapaustutkimuksen kautta, aineisto ja tutkimusmenetelmät ovat laadullisia. Tutkimuskysymykseni on kuinka ITE-taiteesta tuli ilmiö? Vastaan tähän kahden alatutkimuskysymyksen avulla minkälainen ITE-taide on ilmiönä ja onko ITE-taide itsessään ollut heikko signaali jostain nyt meneillään olevasta megatrendistä. Käytän monimenetelmällistä tutkimusstrategiaa, eli triangulaatiota. Alatutkimuskysymysten vastaukset ja menetelmät täydentävät toisiaan. Kuvaamalla sitä millainen ITE-taide on ilmiönä, määrittelen sitä millaista heikkoa signaalia se on välittänyt. Tämän pohjalta tarkastelen mistä meneillään olevasta megatrendistä se on viestinyt. Kuvaan ITE-taidetta ilmiönä määrittelyllä sen keskeisiä teemoja ja kuvaamalla niiden kautta sen brändiä. Kuvaamani heikon signaalin perustella analysoin megatrendiaineistoista vastaavuutta nyt meneillään oleviin suuntauksiin.

ITE-taiteen arvot ja keskeiset teemat ovat viestineet sosiaalisten ja henkisten tarpeiden korostumisen megatrendistä. ITE-taiteesta on kasvanut ilmiö tietoisesta kehittämistyön, portinvartija teoriaan verrattavan prosessin tuloksena, sille on löytynyt yhtymäkohtia taidemailmaa laajemmassa ajankohtaisessa yhteiskunnallisessa kehityksessä ja yksilötasolla siihen voidaan samaistua ja löytää identiteetin rakentamisen malleja.

Avainsanat: muotoilu, nykykansantaide, brändit, ennakointi

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi

Abstract: Meaning of cultural knowledge in society is increasing, we are beginning to see it as a resource for creativity. Also in economy the role of culture and intellectual capital is growing. In this thesis I am studying how a cultural tendency, ITE-Art (Finnish contemporary folk art) becomes a phenomenon.

In this thesis methods and material are qualitative. My research question is how ITE-Art has become a phenomenon? I answer to this with two more detail questions, what is ITE-Art like as a phenomenon and has ITE-Art been a weak signal of a current megatrend. I use multiple methods to complement each other and results, method triangulation. By describing ITE-Art as a phenomenon it is, I analyse what kind of a weak signal it was communicating. On this basis I analyse what current megatrend that signal was referring to. I describe ITE-Art as a phenomenon by analysing the main themes in it and with them it's brand. I compare megatrend source materials with the description of the weak signal and define what the megatrend is in this case.

As conclusion I present that the values and the main themes of ITE-Art as a weak signal have been referring to a megatrend Emphasis of social and mental needs. ITE-Art has grown to be a phenomenon as a result of a conscious development process and due to its relating to a change in society. Similarities with this developing process can be seen with gatekeeping theory. ITE-Art is relating with a larger social and cultural change than merely within art world. From identity building perspective people can relate to ITE-art, its values and substance.



Kuva 1 Kaarin Staudinger-Loppukäärre, Omakekuva (Kuva Jorma Staudinger, ITE paikalla, 2004, s.75)

Sisällysluettelo

1. Johdanto	6
2. ITE-taide	12
3. Tutkimusmenetelmät ja aineisto	14
3.1 Menetelmät	16
3.2 Aineisto	20
4. ITE-taiteen keskeiset teemat	24
4.1 Aineiston alustava teemoittelu	24
4.2 Keskeisimmät esille tulevat teemat	29
4.2.1 Millaisena taiteilijuus nähdään ITE-taiteessa	30
4.2.2 Millaisena luovuus nähdään ITE-taiteessa	34
4.2.3 Millaisena hyvä elämä nähdään ITE-taiteessa	38
5. ITE-taiteen brändi	43
5.1 Brändin käsite tässä tutkielmassa	43
5.2 ITE-taiteen brändi ITE-taiteen museon kehittämishankkeessa	46
5.3 ITE-taiteen brändi keskeisten teemojen kautta tarkasteltuna	50
5.4 Millainen ITE-taide on ilmiönä?	52
6. Onko ITE-taide ollut heikko signaali nyt meneillään olevasta megatrendistä?	54
6.1 ITE-taide heikkona signaalina	55
6.2 Megatrendit ITE-taiteessa	57
6.3 ITE-taide heikkona signaalina Sosiaalisten ja henkisten tarpeiden korostumisen megatrendistä	69
7. Miten ITE-taiteesta on tullut ilmiö?	72
8. Pohdintaa	76
9. Lähteet	79
10. Liitteet :	
Liite 1 ITE-museon tulevaisuus 2013 –FAR menetelmän skenaariotyöskentely	84
Liite 2 ITE-museon brändin kehittäminen –raportti	98

1. Johdanto

Tässä tutkielmassa tutkimuksen kohteena on se, miten kulttuurinen suuntaus nousee suuren yleisön tietoisuuteen. Lähestyn aihetta tapaustutkimuksen kautta, tarkastelen kuinka ITE-taiteesta on tullut ilmiö? ITE-taiteen ilmiöksi tulemista tarkastelen etsimällä vastausta kysymyksiin, onko ITE-taide itsessään ollut heikko signaali jostain nyt jo vaikuttavasta megatrendistä ja millainen se ilmiönä sisällöltään on. Kyseessä on laadullinen tutkimusote ja aineisto.

Poikkitieteellinen tutkimusstrategia on ollut yksi keskeisiä sisältöjä Design, media & markets – maisteriohjelmassamme, ohjelman päämääränä oli kouluttaa ”*liiketoimintaorientoituneita muotoilun ja median osaajia luovan talouden kasvaviin tarpeisiin*”¹. Kulttuurin näkökulma on ollut vahvana sisältönä useilla kurseistamme, näin ollen minulle on ollut varsin luontevaa tarttua poikkitieteelliseen aiheeseen myös tässä pro gradu tutkielmassani.

Kulttuuriosaamisen merkitys talouden kehityksessä on kasvamassa. Talouden globalisoituminen on vaiheessa, jossa henkisen pääoman osuus varallisuudesta kasvaa, kun taas vastaavasti fyysisten varantojen, kuten luonnonvarojen, merkitys valtioille laskee. On tapahtumassa samankaltainen rakenteellinen siirtymä, kuin tapahtui siirryttäessä maatalousyhteiskunnasta teollistumisen aikaan. Entisten toimintamallien ja ammattialojen pohjalta kehittyvät uusia. Entiset fyysisiin pääomiin perustuvat toimialat ovat merkittäviä jatkossakin, mutta esimerkiksi niiden toimintamallit muuttuvat. (Wilenius, 2004, 11)

Tätä mainitsemaani uusilla tavoilla toimittaessa tarvittavaa kulttuuriosaamista voidaan tarkastella kolmen eri ulottuvuuden kautta. Ensinnäkin *tuotteistamisen prosessina* eli kulttuuriseen pääomaan perustuvien tuotteiden kehittämisenä. Toiseksi sitä voidaan tarkastella *kulttuurisen lukutaidon hallintana*, eli erilaisten kulttuurien traditioiden, symboliikan ja tapakoodien lukutaitona. Kolmanneksi sitä voidaan tarkastella *luovuutena ja innovatiivisuutena tukevan organisaatiokulttuurin kehittämiskykenä*. Tässä tutkielmassa painottuvat ensisijaisesti kaksi jälkimmäistä näkökulmaa. (Wilenius, 2004, 59)

Muotoilussa on perinteisesti tuotteistamisen ulottuvuus ollut vahvimpana esillä. Kuitenkin näiden edellä mainitun kahden muun ulottuvuuden merkitys on selkeästi kasvamassa. Painotetaan enenevässä määrin immateriaalista ulottuvuutta materiaalsen

¹ <http://www.ulapland.fi/Suomeksi/Yksikot/Taiteiden-tiedekunta/Opiskelu/Maisteriohjelmat/Dmm-maisteriohjelma>

sijaan, muotoilua otetaan käyttöön esimerkiksi palveluiden kehittämiseen. Muotoilua aletaan hyödyntää myös osaamisen ja menetelmien näkökulmana muilla aloilla varsinaisen suunnittelun lisäksi. (Aminoff ym., 2010, 49).

*“On the level of products and consumer commodities not only the functionality but increasingly also the cultural signs and messages transmitted via design help to characterize the habits and socio-cultural profile of groups and individuals. In this way the immaterial, culture-based values have become vital in design practice and the new product development it serves.”
(Järvinen ym., 2001,11)*

Muotoilussa voidaan siis havaita laajemmalla tasolla siirtymää yksilökeskeisestä käyttäjälähtöisyydestä kulttuurilähtöisyyteen, kulttuurisiin tasoihin ja suuntauksiin. Suuntaus on kääntymässä tuotteiden ja käyttäjän tarkastelemiseen kulttuurisen vuorovaikutuksen tasolla. Arvot, merkitykset, sosiaaliset rakenteet ja normit ovat nousemassa suunnittelun lähtökohdiksi kulttuurilähtöisyyden myötä. Kulttuuriosaaminen aletaan nähdä luovuuden voimavarana.

Richard Buchanan (2001) kuvailee tuotetta ja sen muuttuvaa merkitystä 1900-luvulla neljän näkökulman kautta. Ensimmäinen kuvaa graafisen muotoilun syntyä, joka pohjaa symbolien ja niiden välityksellä kommunikoimisen suunnitteluun. Toinen kuvaa sitä, kuinka teollinen muotoilu on ollut aluksi materiaalisten esineiden suunnitteluun keskittyvää. Nämä kaksi näkökulmaa olivat vallitsevia 1900-luvun alkupuoliskolla. Kaksi seuraavaa vaihetta painottuvat esineeseen osana ihmisen sosiaalista ja kulttuurista todellisuutta, sekä tähän sosiaaliseen ja kulttuuriseen todellisuuteen itsessään. Visuaalisten symbolien ja artefaktien suunnittelu on tärkeää, mutta ne jäävät merkityksettömiksi, jos ne eivät muodostu toimivaksi osaksi käyttäjän sosiaalista ja kulttuurista ympäristöä. Muotoilijoiden on siis oltava hyvin perillä käyttäjän kulttuurikontekstista ja arjesta. Tästä kolmannesta näkökulmasta lähestytään vuorovaikutussuunnittelua, tässä sillä tarkoitetaan tuotteen, käyttäjän ja ympäristön vuorovaikutusta laajemmin kuin vain digitaalisten käyttöliittymien kautta. Neljäs näkökulma kuvaa ympäristöjen ja järjestelmien suunnittelua, järjestelmien suunnittelu ei sinänsä ole uutta, vaan se mitä tässä käsitetään järjestelmillä. Ei viitata fyysisiin järjestelmiin, vaan sosiaalisiin ja kulttuurisiin järjestelmiin, tarkastellaan ihmisen vuorovaikutusta oman ympäristönsä kanssa. Järjestelmää itsessään ei voi kokea, se kattaa kaiken tiedon, fyysisen ympäristön ja vuorovaikutuksen joka sen kesken tapahtuu. Voimme havainnoida osia tästä monimutkaisesta vuorovaikutusverkostosta. Tämä neljäs näkökulma pitää sisällään ajatuksen siitä, että suunnittelemamme esineet, palvelut, kokemukset tai ympäristöt ovat osa tätä sosiaalista ja kulttuurista järjestelmää, vuorovaikutuksessa keskenään, mikään ei tapahdu tyhjiössä. (Buchanan, 2001, 10-12).

Toinen jaottelu, jolla tätä muotoilun roolin muutosta voidaan hahmottaa, on Design 1.0, 2.0, 3.0 ja 4.0. Tämä on Humantificin² kehittämä malli muotoilun kehityksestä, huomattavissa on yhtäläisyyksiä Buchanan (2001) esittelemään malliin. Tätä mallia on hyödynnetty esimerkiksi muotoilun muuttuvan roolin kuvaamisessa Työ- ja elinkeinoministeriölle tuotetussa Provoke Design Oy:n selvityksessä (Aminoff ym., 2010, 14). Mallissa kuvataan muotoilun kehitysvaiheita. Perinteinen muotoilu on Design 1.0 eli perinteinen käsityö- ja taidelähtöinen suunnittelu, Tuote- ja palvelumuotoilu on Design 2.0, Organisaatiotason muutoksen suunnittelu Design 3.0 ja Sosiaalisen muutoksen suunnittelu Design 4.0. Muutos on alkanut yksilön omista suunnittelun prosesseista muuttuen moni ammatillisten ryhmien kanssa käyttäjälähtöisestä toimimisesta ja järjestelmätason strategisesta ongelmaratkaisusta yhteiskunnallisten haasteiden sosiaaliset näkökulmat huomioivien ratkaisumallien kehittämiseen. Nämä eivät ole kuitenkaan toisensa syrjäyttäviä uusia kehitysvaiheita, vaan rinnakkain eri tarkoituksissa toimivia ajan kanssa kehittyneitä muotoilun rooleja. (Aminoff ym., 2010, 14-15).

Tutkielman nimen "ITE-taiteesta ilmiö" ilmaisu viittaa siihen että ITE-taide on marginaalinen taidesuuntaus, joka on noussut laajemman yleisön tietoisuuteen, eli noussut ilmiöksi. "Kuin suihku tunkkaisille kyynisille aivoille" (Miller, 2002, 62) on lainaus ITE-taiteen näyttelyn kävijän kommentista, teokset inspiroivat kävijöitä tuomaan esiin omia kokemuksiaan näyttelystä. Lainaus kuvastaa hyvin ITE -taiteen vaikutusta yleisölle sekä ITE -taiteen olemusta, jotain uutta, raikasta, kekseliästä ja korkeataiteesta poikkeavaa. ITE-taiteen sisältö ja rooli taiteen kentällä ovat marginaalissa ja se on myös tunnettavuutensa kannalta ollut marginaalinen suuntaus. Ilmiöksi tulemisella viitataan tässä siihen, että ITE on noussut vahvasti laajemman yleisön tietoisuuteen ja sen rooli kulttuurisena ja taiteellisena suuntauksena on täsmentynyt. Tämä kehitys ei ole vaikuttanut kuitenkaan siihen, että ITE-taide on edelleen taiteen kentällä korkeataiteeseen verrattuna marginaalinen suuntaus taidesuuntana.

Tässä tutkielmassa marginaalissa olemisella viitataan valtavirrasta poikkeamiseen, sen rajoilla olemiseen. Eroavuuden ja marginaalisuuden määrittelyssä on olennaista ymmärtää asioiden ja määrittelyjen suhteellisuus, kyseessä on tarkastelun näkökulma. Historiallisesti tarkasteltuna jonkin ryhmän poikkeaminen valtavirrasta voidaan esimerkiksi nähdä siinä, millaisia normeja kyseisenä aikakautena on ollut ja miten tarkastelunäkökulmaa edustavat keskeiset toimijat ovat asian käsittäneet, millaisia sääntöjä on asetettu. (Nygård, 1998, 20).

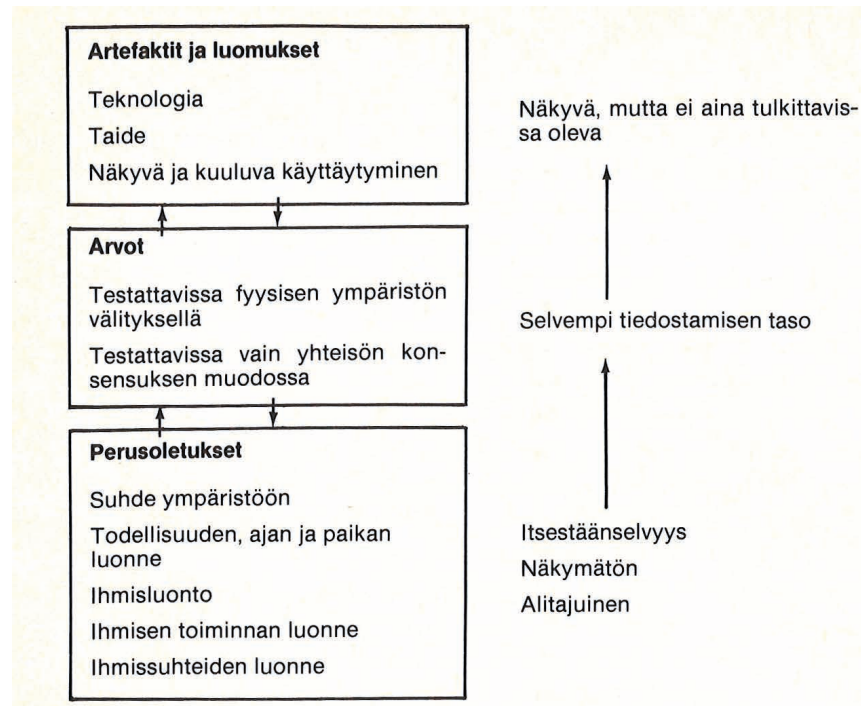
Lähestyn tässä tutkielmassa taidemaailma, marginaali ja korkeataide käsitteitä yhden keskeisimpiä ITE-taiteen tutkimuksia julkaisseen Minna Haverin (Haveri, 2010) näkö-

² <http://www.humantific.com/>

kulman kautta. Marginaalissa olevaa roolia kuvastamaan ITE-taiteen kohdalla Haveri on käyttänyt myös suomalaisessa taidepuheessakin käytettyä termiä toinen taide. Tällä ilmaisulla kuvataan eroa taidemaailman ulkopuolelta tulevan taiteen ja taide-
maailman keskiössä olevan taiteen kesken (Haveri, 2010, 28). Haveri määrittelee taidemaailmaa seuraavasti: *”Taidemaailma on kulttuurin osa-alue ja toimintamalli, joka rakentuu taiteeseen liittyvistä käytännöistä ja käytäntöihin liittyvistä organisaatioista.”* (Haveri, 2010, 13). Tästä voidaan käyttää nimitystä institutionaalinen taidekäsitelmä, jonka mukaan taidetta on se, mille on se status annettu taidemaailman portinvartijoiden toimesta. Näitä portinvartijoita taiteessa ovat esimerkiksi museot, galleriat ja kriitikot. Korkeataiteen ja ns. matalamman taiteen käsitteet määrittyvät myös tätä kautta, tämä institutionaalinen taide on perinteisesti katsottu korkeataiteeksi ja näin erotettu kansantaiteesta ns. matalammasta taiteesta. Järjestelmä on kehittynyt pitkän ajan kuluessa ja se pitää sisällään vakiintuneita käsityksiä esimerkiksi teoksen muodostumisesta, esillepanosta ja teosten tarkastelusta. Tämän taustoitamisen kautta marginaalia voidaan kuvata korkeataiteen ulkopuoliseksi tai sen äärihaluilla olevaksi. Nämä virallisen taidemaailman marginaalissa, eli äärihaluilla olevat erilaiset alakulttuurit muodostavat itsessään omia taidemaailmojaan. Niillä on omat käytänteensä ja toimintatapansa ja niiden toiminta ja rakenne muistuttavat yleensä korkeataiteen käytäntöjä. Perinteinen tapa hahmottaa taidetta ja sen käytänteitä ohjaa myös sitä millä tavoin hahmotamme kulttuurin ilmiöitä taiteena. On siis tarkastelun näkökulmasta kiinni mitä lopulta nimeämme taiteeksi. (Haveri, 2010, 13-14).

Oman haasteensa aiheen tarkasteluun tuo tämä näkökulmien suhteellisuus, se mikä on ulkopuolista tai valtavirran mukaista, riippuu tarkastelijan näkökulmasta. Tässä tutkielmassa tarkastelen muotoilun ja kulttuurin menetelmin taiteen ilmiötä, miten marginaalinen taidesuunta tulee tunnetuksi, ilmiöksi. Tuotan uutta tietoa käyttämieni strategia ennakoitimenetelmien avulla.

Kulttuuri on varsin monitahoinen käsite, minkä takia on tarpeen avata missä merkityksessä sitä tässä tutkielmassa käytetään. Kulttuurintutkimuksen parissa kulttuurin käsitteellä viitataan yleisesti jonkin yhteisön omaksumaa elämäntapaa ja maailman hahmottamisen tapaa, sen yhdessä jakamia arvoja ja asenteita (Alasuutari, 2011, 57). Kulttuuri voidaan nähdä myös symbolisena toimintana, jolle on ominaista yksilöiden luovuus (Ahponen s. 14). Edgar H. Schein (Schein, 1987, 31-32) tarkastelee kulttuuria kolmen tason ja niiden välisen vuorovaikutuksen kautta.



Kuva 2 Kulttuurin kolme tasoa ja niiden välinen vuorovaikutus (Schein, 1987, 32)

Muotoilu voidaan nähdä vuorovaikuttavana osatekijänä sosiokulttuurisessa ympäristössä, muotoillut tuotteet toimivat oman aikakautensa ilmentäjinä. Käytettävyyden ja tuotteen fyysisen tason lisäksi kuluttajille välittyy enenevässä määrin myös kulttuurisia merkkejä ja viestejä, joiden avulla voidaan jakaa erilaisia yksilöiden tai ryhmien sosiokulttuurisia piirteitä ja tapoja vahvistavia viestejä. Näin kulttuuriin perustuvista immateriaalisista arvoista on tullut olennainen osa muotoilun prosesseja sekä palveluiden kehittämistä. (Järvinen ym., 2001, 10- 11).

Sanalla kulttuuri voidaan kuvata jonkin tietyn ryhmän tapaa elää (du Gay ym., 2001, 11). Tässä tutkimuksessa kulttuurilla viitataan tähän perinteiseen näkemykseen, jonkin tietyn ryhmän tai yhteisön tapaan elää ja käyttäytyä, sen yhdessä jakamiin normeihin ja arvoihin. Eli siis viitataan laajaan kokonaisvaltaiseen kulttuurin käsitykseen verrattain suppean käsityksen sijaan, joka sisältää vain henkisen toiminnan jalostuneimmat muodot, kuten taide ja tiede.

Wilenius avaa kulttuurin käsitettä ja sen eri tasoja kirjassaan Luovaan talouteen (Wilenius, 2004) luokittelemalla sitä mikro-, meso- ja makrotasoon. Näiden kulttuurin tasojen kautta voidaan täsmentää myös tässä tutkielmassa käytettyä kulttuurin käsitettä. Tässä tutkielmassa keskityn lähinnä kulttuurin meso- ja mikro tasoille.

Kulttuuri	Voidaan ymmärtää...	Se ilmenee...	Tähän liittyvää kulttuuriosaamista on...
Makrotaso	sivistyksenä, ihmisen synnyttämänä sivilisaationa	arvoina ja kollektiivisena tietoisuutena	historian tuntemus: teknologisen, taloudellisen ja sosiaalisen muutoksen ymmärtäminen
Mesotaso	toimintana, jossa tuotetaan, tulkitaan ja hyödynnetään kulttuurisia symboleja	kulttuuriteollisuutena, taiteena, organisaatioiden kulttuureissa	symbolimerkitysten ja kulttuurimuutosten dynamiikan lukutaito ja ymmärtäminen
Mikrotaso	prosessina, jota tuotetaan ja rekonstruoidaan päivittäin	elämäntapoina ja kuluttamisen eri muotoina	arjen muuttuvien tarpeiden ja toiveiden ymmärtäminen

Kuva 3 Kulttuurin tasot (Wilenius, 2004, 56)

Tutkimuskysymykseni ja tutkielman aihe on jo otsikossa ilmaisemani, kuinka ITE-taiteesta tuli ilmiö? Haen tähän vastauksia kahden alatutkimuskysymyksen kautta:

1. Minkälainen ITE-taide on ilmiönä?
2. Onko ITE-taide itsessään ollut heikko signaali jostain nyt meneillään olevasta megatrendistä?

Aineiston muodostavat ITE-taiteen vuosikirjat, Minna Haverin väitöskirja sekä FAR-skenaario ja brändi aineisto, jota olen kerännyt pääasiassa vuonna 2010 tehdesäni ITE-taiteen museon brändin ja palvelukonseptin kehittämishanketta. Tutkielman tuloksena syntyy tapaustutkimuksen avulla kuvaus ITE-taiteen välittämästä heikosta signaalista ja megatrendistä johon se viittaa sekä kuvaus siitä, miten tässä yhdessä esimerkitapauksessa marginaalisen taidesuuntauksen kasvaminen ilmiöksi näiden kautta tapahtui. Tämä tuottaa uutta tietoa muotoiluun strategia ja ennakointimenetelmien kautta laadullista kulttuurista aineistoa hyödyntämällä.

2. ITE –taide

Haveri kertoo väitöskirjassaan (Haveri, 2010, 63) kuinka ITE-taiteen hankkeiden alkaminen 2000-luvun taitteessa oli eräänlainen murroskohta nykykansantaiteen määrittelyssä. Teosmaisuus ja omaperäinen ilmaisu nousivat esille harrastukselle ominaisen perinteisessä ilmaisussa pidättäytymisen väistyessä. ITE-taide oli siis päänavaus nykykansantaiteen läpimurrolle suuren yleisön tietoisuuteen. ITE-taiteen taiteilmiöksi kasvaminen sai alkunsa Maaseudun sivistysliiton aloittaessa ensimmäisen kartoitusprojektinsa vuonna 1998. Aluksi keskeisiä toimijoita työn parissa olivat Maaseudun sivistysliitto ja Kaustisen Kansantaiteen keskusta hallinnoinut Kansanmusiikkisäätiö, mukana oli myös useita ansioituneita yksittäisiä henkilöitä. (Haveri 2010, 63-64)

ITE- taidetta on sittemmin määritelty esimerkiksi seuraavilla tavoilla:

ITE-taide edustaa perinteiden siteistä irtautunutta kansanluovuutta, ilmaisua, jossa kansantaiteelle ja harrastajakäsityölle ominainen traditiosidonnaisuus on väistynyt teosmaisuuksien ja omaperäisyyden tieltä. ITE-taiteessa kiinnostus kohdistuu epätavallisiin kansanluovuuden ilmaisiin. (Haveri, 2010, 69)

ITE-taide on oman aikamme kansantaidetta. Perinteisessä kansantaiteessa korostuivat kollektiivisuus ja traditiosidonnaisuus. ITE-taiteessa ne on korvattu yksilöllisellä taiteilijuudella ja omaperäisellä luovuudella. Siinä missä perinteinen kansantaidetta edusti ennen kaikkea esteettisesti korkeatasoista käsityötä, nykykansantaidetta on kätevyteen ja kekseliäisyyteen perustuvaa kansanomaista kuvataidetta.³

ITE -lyhenne tulee sanoista itse tehty elämä, jolla viitataan siihen, että kyseessä on jo olemassa oleva asia, ei jotain mitä vielä tulisi tehdä (Knuuttila, 2002, 8). ITE- Itse tehty elämä kuvailee ilmaisuna myös tälle kyseiselle taidesuunnalle tyypillistä tekijänsä elinympäristöön ja kokemusmaailmaan sidonnaisuutta. Tämä on nähtävissä sekä konkreettisella että ajatuksen tasolla, teokset tehdään osaksi omaa elinympäristöä ja teoksissa kuvataan omaa kokemusmaailmaa ja omakohtaista kansanperinnettä (Haveri, 2010, 200-203).

Taidesuunnalle on myös ominaista hyvän elämän merkitys ja hauskuus tekemisessä tyyllisesti sekä sisällöllisesti, kuitenkin teoksilla halutaan usein herättää myös ajatuksia tai ottaa kantaa. Tekijät toimivat tyypillisesti virallisen taidemaailman ulkopuolella ja esittelevät teoksiaan ensisijaisesti omassa elinympäristössään. Heillä ei myöskään ole muodollista taidekoulutusta, vaan he ovat itseoppineita ja usein myös materiaa-

³ www.itenet.fi

lit ovat omasta elinympäristöstä löytyviä kierrätysmateriaaleja. Tekijät työskentelevät varsin itsenäisesti, eikä heillä yleensä ole taiteellisia esikuvia tai taiteellista yhteisöä tukemassa tekemistä.⁴

Suomalaisessa taidekeskustelussa on käytetty myös muita nimityksiä, kuten toinen taide, outsiders taide ja nykykansantaide, kuvaamaan tätä taideinstituutioiden ulkopuolella syntynyttä taidetta. Tällaista toiseutta voidaan ajatella olevan kahdella eri tasolla, taiteen tasolla ja sosiaalisella eli yhteiskunnallisella tasolla. ITE- taiteen tekijät ovat taiteilijoina taidemaailman ulkopuolisia, mutta eivät kuitenkaan yhteiskunnan ulkopuolisia. Sosiaalisen ulkopuolisuuden sijaan ITE-taide edustaa pikemminkin tavallista kansan kulttuuria. (Haveri, 2010, 22-28, 261).

Taiteen tekeminen on ITE-taiteilijoille olennaisempaa kuin teoksista tai tekemisestä kertominen ja niiden esille tuominen. Haveri nimeää väitöskirjassaan toista taidetta taidemaailman varjoinstituutioiksi, jotka muistuttavat korkeataidetta. Nimitys perustuu siihen, että aihepiirin parissa toimijoista kaikki, taiteentekijöitä itseään lukuun ottamatta, soveltavat toiminnassaan virallisen taidemaailman käytäntöjä. (Haveri, 2010, 22-28).

”Kun ulkopuolisten taidetta esitellään taidemaailman sisällä, sen muodoilla tuntuu olevan taipumus muodostua instituutioiksi, jotka peilaavat korkeataiteen käytäntöjä.” (Haveri, 2010, 67).

Nykykansantaide eroaa perinteisestä kansantaiteesta siinä, että korkeatasoisen ja esteettisen käsityötaidon ihailun sijaan kyseessä on kekseliäisyyteen ja kätevyteen perustuvaa kansanomaista kuvataidetta. Kun tämä nykykansantaide viedään osaksi taidemaailmaa, siitä muodostuu ITE-taide. ITE-taide antaa kontekstin, jossa sitä voidaan ilman määrittelyä esitellä taidemaailmassa. Kiinnostavuus on ollut ITE-taidetta esitellessä määrävämpi tekijä kuin puhdasoppisuus tai taidesuunnan määrittely. (Haveri, 2010, 261,264).

Tällä hetkellä Maaseudun Sivistysliitto jatkaa edelleen ITE-taiteen kartoitustyötä eri puolilla Suomea, viimeisimpänä on vuosina 2011-2013 kartoitettu Lapin alueen nykykansantaiteilijoiden määrää ja luotu alueelle toimintaverkosta (Maaseudun Sivistysliitto, 2014)⁵. Toiseksi keskeiseksi toimijaksi Maaseudun Sivistysliiton rinnalle on muodostunut ITE-museo (myös nimitys ITE-nykykansantaiteen museo) Kokkolassa. ITE-museo perustettiin 2001 Kaustiselle ja se siirtyi sieltä Kokkolaan maakuntamuseon alaisuuteen v. 2009⁶.

4 www.itenet.fi

5 <http://www.msl.fi/index.php?pid=3&cid=8>

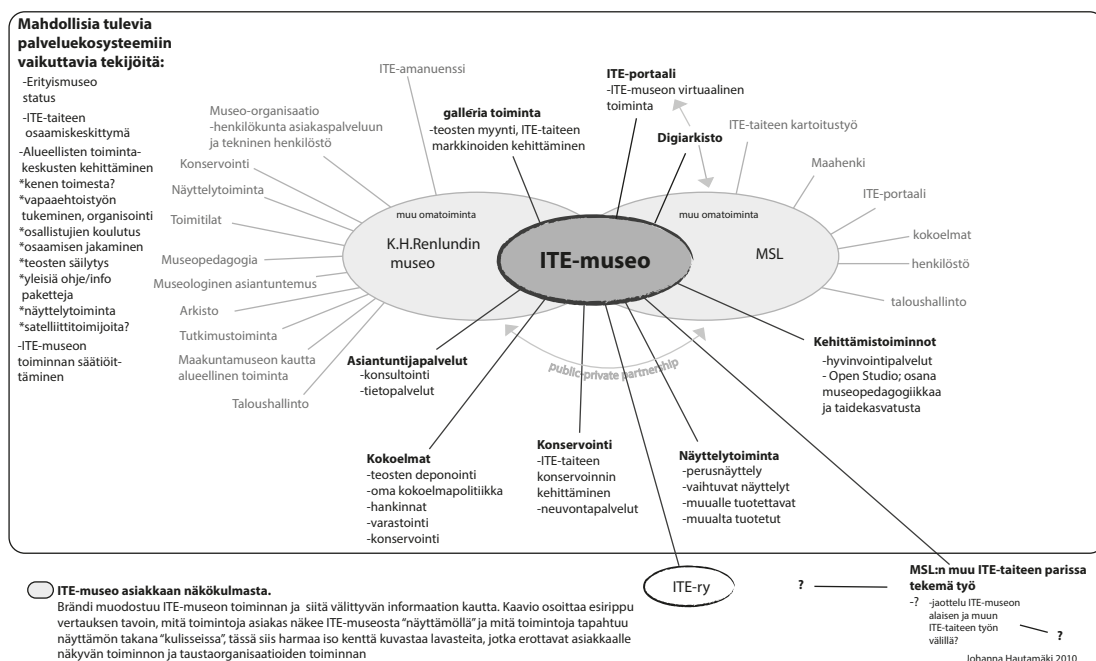
6 https://www.kokkola.fi/kulttuuri/museot/ite/fi_F1/ite_museo/

3. Tutkimusmenetelmät ja aineisto

Kyseessä on tapaustutkimus, case Miten ITE- taiteesta tuli ilmiö. Tutkimusote ja aineisto ovat laadullisia. Tutkimalla meneillään olevaa tapahtumaa rajatusta näkökulmasta pyrin saavuttamaan ymmärrystä tämän kyseisen ilmiön kehittymisestä (Metsämuuronen, 2009, 222-223).

Omaa lähestymistapaani tutkielman aihetta kohtaan ohjasi alussa syksyllä 2010 ITE-museon brändin ja palvelukonseptin kehittäminen –hanke jota olin tekemässä. Tämä hanke on antanut täten myös näkökulmaa aineiston keräämiseen sekä tutkimuksen aiheen alustavaan rajaamiseen. Tämä hankkeen aikana museon sisäistä kehittämistä varten koostamani kaavio havainnollistaa kontekstia, jossa tutkielman teko on aloitettu.

ITE-museon palvelukonsepti, service ecology



Kuva 4 ITE-museon palveluekologian kuvaus 2010. ITE-museon näkökulmasta laatimani luonnos palveluekologian tilasta organisaation sisäisiä keskusteluja varten. Kun näkemyksiä koostetaan konkreettiseksi visuaaliseen muotoon, on helpompi käydä keskustelu yhteisen jaetun ymmärryksen saavuttamiseksi.

Tarkastelen tutkimuskysymystäni kahden alakysymyksen avulla, vastaan niihin toisiaan täydentävien menetelmien ja aineistojen avulla. Kyseessä on monimenetelmällinen tutkimusstrategia eli triangulaatio⁷. Useampaa tutkimusmenetelmää käyttämällä saadaan varmempaa tietoa kuin vain yhdellä menetelmällä sekä toisiaan täydentäviä tuloksia (Metsämuuronen, 2009, 266).

Tutkimuskysymys: Miten ITE-taiteesta tuli ilmiö?

Alatutkimuskysymykset:

1. Minkälainen ITE-taide on ilmiönä?
2. Onko ITE-taide ollut heikko signaali nyt meneillään olevasta megatrendistä?

Ensimmäisen alatutkimuskysymyksen kohdalla aineistona ovat ITE-taiteen vuosikirjat, Minna Haverin (Haveri, 2010) väitöskirja ITE-taiteesta sekä ITE-museon kehittämishankkeen aikana tuottamani brändi aineisto. Käytän tässä aineistolähtöistä sisällysanalyysia hyödyntämällä teemoittelua. Tarkoituksena on jakaa aineistoa keskeisiin teemoihin ja ilmaista niiden avulla ITE-taiteen olemusta (Anttila, 2000, 254). Keskeisten teemojen ja ITE-museon brändi aineiston pohjalta teen kuvausta ITE-taiteen brändistä ja vastaan tutkimuskysymykseen, eli millainen ITE-taide on ilmiönä.

Toisen alatutkimuskysymyksen kohdalla aineistona ovat ITE-museon brändin ja palvelukonseptin kehittämishankkeen aikana toteuttamani FAR-skenaario työskentelyn tulokset sekä ensimmäisen tutkimuskysymyksen kohdalla tekemäni ITE-taiteen brändin kuvaus. Vastaan tähän tutkimuskysymykseen määrittelemällä heikon signaalin jota ITE-taide on viestinyt sekä megatrendin johon tämä signaali on viitannut.

⁷ <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/monimenetelmaysyys>

3.1 Menetelmät

Tutkimuksen eteneminen vaiheittain

Ensimmäinen alatutkimuskysymys: Minkälainen ITE-taide on ilmiönä?

1. Ensimmäinen aineiston rikastaminen. Aineistokysymysten pohjalta sitaattien kerääminen tekstistä, aineistona tässä vaiheessa kolme ensimmäistä vuosikirjaa
2. Alustava teemoittelu
3. Aineiston uudelleen läpi lukemista alustava teemoittelu näkökulmana, ovatko nämä edelleen keskeisiä teemoja, vai tulee joku muuta esille tai alkaako joku vaikuttaa toissijaiselta?
4. Teemoittelun täsmentäminen
5. ITE-taiteen brändin kuvaaminen keskeisten teemojen ja ITE-museon 4D brändimallin kautta 4D brändimallin muotoon
6. Millainen ITE-taide on ilmiönä?

Toinen alatutkimuskysymys: Onko ITE-taide ollut heikko signaali nyt meneillään olevasta megatrendistä?

7. Heikon signaalin kuvaus. FAR-skenaarion ja brändin kuvauksen pohjalta
8. Megatrendi. ITE-taiteen heikon signaalin vertaaminen megatrendilähteisiin. Sitran trendilistojen läpilukua, millaisia yhteneväisyyksiä löytyy ITE-taiteen brändin kanssa? Vertaaminen ITE-museon megatrendianalyysiin (FAR skenaarion aineistossa)
9. Vastauksena megatrendin ja siihen viittaavan heikon signaalin kuvaaminen.

Lopuksi tuloksena

10. Kuinka ITE-taiteesta tuli ilmiö? Kuvausta ennakkoinnin prosessin ja brändin kautta kuinka ilmiö syntyi tässä tapauksessa. Ennako oletuksena on, että ilmiön kehittyminen on nähtävissä yhteneväisyyksiä coolin farmaamiseen ja portinvartija teoriaan.

Hyödynnän tässä tutkielmassa valitsemiani ennakoinnin menetelmiä käänteisesti nykyhetkestä taaksepäin tarkastellen, hyödynnän ennakoinnin prosessia tarkastellakseni tapahtunutta kehitystä, eli mistä tällä hetkellä meneillään olevasta megatrendistä ITE-taide on ollut heikko signaali. Käyttämäni aineisto antaa reilun vuosikymmenen verran aikajanaa taannehtivasti asettamani tutkimusongelman tarkastelemiseen. ITE-taiteen ensimmäinen vuosikirja on ilmestynyt 2002 ja Sitran tuorein trendilista vuonna 2013. Koska tässä tutkielmassa aineisto kertoo jo tapahtuneesta kehityksestä ja kuvaa aihetta taannehtivasti, ei ole järkevää tehdä samankaltaista hiljaisen signaalin määrittelyä, kuin jos signaalia määriteltäisiin nykyhetkestä ja pyrittäisiin ennakoimaan tulevaa kehityssuuntaa. Tässä tutkielmassa siis teen heikon signaalin ja megatrendin määrittelyä rinnakkain ja tarkastelen aineistoa ajassa taaksepäin. Pyrin siis kuvaamaan sitä miten tämä kyseinen ilmiö on kehittynyt näyttämään toteen jo tapahtuneen hiljaisen signaalin realisoitumisen megatrendiksi.

Teemoittelu

Kuvailen sitä millainen ITE-taide on ilmiönä, jotta saisin määriteltyä millainen heikko signaali ITE-taide on ollut. Analysoin aineistosta millaisia läpikulkevia aiheita eli teemoja siinä on nähtävissä, tämän teemoittelun⁸ avulla kuvaan mitkä aiheet ovat ITE-taiteessa keskeisiä.

FAR-skenaariotyöskentely

Skenaario menetelmän juuret ovat elokuva- ja teatterityöskentelyssä. Se on viitannut käsikirjoituksen ohjaajan kappaleeseen, jossa vuorosanojen lisäksi kaikki olennainen tarinan ilmentämisen kannalta, kuten valaistus, kuvakulmat ja henkilöiden liikkeet näyttämöllä. Skenaarion avulla voidaan esittää, kuinka loogisena kulkuna jokin tapahtumasarja vaiheittain edeten mahdollistaa erilaisia todennäköisiä, tavoiteltavia tai uhaavia tulevaisuudentiloja. (Mannermaa, 1999, 57, 220).

Skenaarion tarkoituksena on esittää useita erilaisia mahdollisia kehityskulkuja ja vaihtoehtoisia tulevaisuuksia joihin ne johtavat. Siinä siis määritellään lähtötilanne, rakennetaan kehityskulkuja eri muuttujien avulla ja kuvailaan tilanne johon päädytään. Yleensä edetään nykyhetkestä valitulla aikajänteellä eteenpäin, eli toteuttaa tutkiva skenaario. Toinen vaihtoehto on aloittaa tulevaisuuden tilanteesta ja ajatella loogisesti jatkumoa taaksepäin vaiheittain, miten tilanteeseen päädyttiin ja edetä nykytilantee-

⁸ <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/metelmapolkuja/metelmapolku/aineiston-analyysimetelmametelmapolku/teemoittelu>

seen. Tällöin on kyseessä tavoitteellinen skenaario. (Metsämuuronen, 2009, 310-311).

Aloitin tämän tutkielman aineiston keräämisen ITE –museolle tekemäni Brändin ja palvelukonseptin kehittämishankkeen aikana. Projektin aikana käytin yhtenä ITE-museon toiminnan kartoittamisen ja kehittämisen työkaluna FAR-skenaario (Field Anomaly Relaxation) menetelmää (Seppälä, 1984, 20-25). Menetelmä yhdistää useita ennakoivien välineitä, sovelsin sitä ITE-museon kohdalla käyttämällä seuraavia vaiheita:

- Nykytilan analyysi: ITE-museon strategia, kilpailijakartoitus
- Tulevaan suuntautuvan tiedon hankinta: Megatrendianalyysi, Top Ten –lista, PESTE –analyysi
- Tulevaisuustaulukko: taulukko, tulevaisuuspolut ja –skenaario, nimetyt tulevaisuuskuvat ja niiden lyhyet verbaaliset kuvaukset

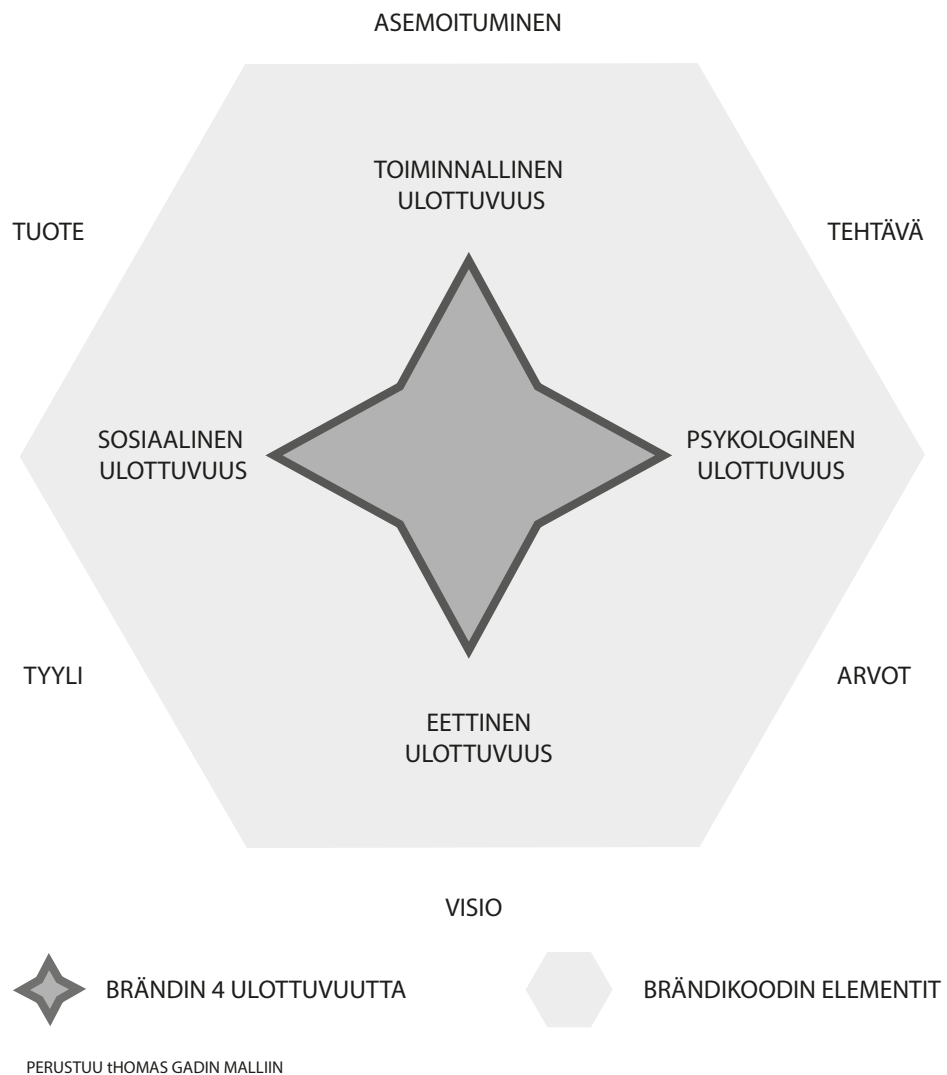
4D brändimalli

Käytän tutkielmassani Thomas Gadin 4D brändimallia (Gad, 2001) ITE-taiteen brändin analysoinnissa. Olen tämän mallin pohjalta koostanut ITE-museon brändin ja palvelukonseptin kehittämishankkeen aikana mallipohjan analyysin tekemiseen. 4D mallin avulla määrittelemieni keskeisten teemojen pohjalta kuvaan sitä millainen on ITE-taiteen brändi. Brändin analysoiminen tukee näin ollen yhtenä analyysityökaluna myös ITE-taiteen keskeisten teemojen käyttöä toisen tutkimuskysymyksen kohdalla megatrendin ja hiljaisen signaalin määrittelemisessä.

Brändi on yritykselle tai organisaatiolle arvokas omaisuus, asiakkaille ja työntekijöille sen tuoma arvo voi olla jopa voittoa tärkeämpi varsinkin motivaation ja identiteetin rakentumisen näkökulmasta ajatellen. Brändi on koodi, joka erottaa organisaation muista toimijoista. Se ei kerro ainoastaan millaista organisaation toiminta on, vaan antaa sille myös persoonallisuuden, tekee organisaation ainutlaatuiseksi. Thomas Gad (Gad, 2001) on kehittänyt neliulotteisen mallin, 4D brändimalli, jossa brändiä tarkastellaan syvemmillä tasolla toiminnallisen, sosiaalisen, psykologisen ja eettisen ulottuvuuden kautta. Malli on tarkoitettu työkaluksi brändin rakentamiseen, selkiyttämiseen sekä analysoimiseen ylipäätään. Käytän sitä tässä tutkielmassa havainnollistamaan millainen ITE-taide on ilmiönä.

4D mallissa henkilöiden ja brändin välisten suhteiden rakentaminen ja niiden ylläpitäminen nähdään osana brändin kehittämistä. Brändi voidaan määritellä jopa *”keskinäisen suhteen luomiseksi toimittajan ja ostajan välille, yksittäisten tapahtumien ja yksilöiden välille”* (Gad, 2001, 11). Voidaan siis todeta, että brändiajattelussa ollaan

siirrytty tuotekeskeisestä ajattelusta suhteiden ja arvon yhdessä luomisen merkityksellisyyteen. Brändeihin luodaan jopa henkilökohtaisia suhteita ja niiden kautta rakennetaan ja ilmennetään omaa arvomaailmaa. Brändit syntyvät kasvavassa määrin arvojen pohjalta ja niihin voidaan myös samaistua. (Gad, 2001, 10-11, 23).



Kuva 5 ITE-museolle tekemäni 4D-brändimallin pohja perustuu Thomas Gadin 4D brandimalliin. 4D malli perustuu brändin analysointiin nimensä mukaisesti neljän ulottuvuuden avulla. (Gad, 2001, 132-141)

3.2 Aineisto

Kyseessä on siis tapaustutkimus, jossa tarkasteltavan tapauksen aineisto muodostuu kahteen alatutkimuskysymykseen vastaavista osista: ITE-taiteen vuosikirjat, Haverin väitöskirja ja brändiaineisto sekä ennakkoinnin FAR-skenaario aineistosta. Vastaan tutkimuskysymyksiin toisiaan täydentävien menetelmien ja aineistojen avulla monimutkaisuuksia hyödyntäen.

1. aineisto on ITE-taiteen vuosikirjat vuosilta 2002-2004 ja Haverin väitöskirja ovat teemoittelun aineistona. Keskeisten teemojen ja hankkeessa tuottamani brändi aineiston pohjalta kuvaan ITE-taiteen brändiä. Keskeiset teemat ja brändi aineisto keskustelevat brändiin liittyvien lähteiden kanssa ja vastaavat kysymykseen Millainen ITE-taide on ilmiönä?

2. aineisto on FAR-skenaario aineisto joka yhdessä 1. aineiston perusteella tuotetun brändin kuvauksen kanssa keskustelee ennakkoinnin lähdekirjallisuuden kanssa, etenkin megatrendien ja hiljaisen signaalin, vastaa ITE-taiteen brändin kanssa siihen, onko ITE-taide ollut heikko signaali nyt meneillään olevasta megatrendistä?

Yhdessä nämä edellä kuvatut aineistot lähdekirjallisuuden kanssa keskustellen ja toisiaan täydentäen vastaavat tutkimuskysymykseeni Miten ITE-taiteesta tuli ilmiö? Lähdekirjallisuutena tässä ennakkointi, portinvartijateoria ja identiteetin rakentuminen brändin kautta.

ITE-taiteen vuosikirjat 2002-2004

ITE-taiteen vuosikirjat ovat Kansantaiteenkeskuksen ja Maaseudun sivistysliiton sekä yksittäisten ITE-aktiivien työn tulosta. Näiden ensimmäisten vuosikirjojen tekemisestä ovat vastanneet MSL ja Kansantaiteenkeskus. Toiminta Kansantaiteen keskukselta Kaustiselta siirtyi Kokkolaan Maakuntamuseon alaisuuteen vuoden 2009 alusta, jolloin ITE –museo sai vakinaisen fyysisen tilan⁹.

Valitsin tähän tutkielmaan aineistoksi ITE-taiteen vuosikirjat, koska niiden toimittamisessa ovat olleet mukana keskeisimmät ITE-taiteen parissa työtä tekevät toimijat ja ne edustavat ensimmäistä organisoidusti tuotettua tietoa aiheesta. Rajausta alkuun vuosikirjoihin perusteli se, että etenkin ensimmäiset kaksi vuosikirjaa ITE rajoilla (2002) ja ITE käsillä (2003) olivat eräänlaista rajankäyntiä ITE-taiteen kohdalla. Niissä

9 <http://www.msl.fi/index.php?pid=3&cid=8>

tehtiin keskustelun avauksia luoden erilaisia näkökulmia siihen, mitä ITE-taide on ja niiden kautta haettiin tavallaan myös rajoja ilmiölle. Ne myös edustavat varhaisinta tuotantoa aineistossa, joten niiden kautta on loogisinta alkaa nimetä etsittävää hiljais- ta signaalia, koska ne kertovat siitä alkuajasta kun varsinainen työ ITE-taiteen parissa on alkanut.

Vuosikirjoissa esitellään mitä kunkin vuoden aikana on ITE –taiteen saralla tapahtunut. Vuosikirjojen funktiota kuvataan vuoden 2003 kirjan esipuheessa seuraavasti: *”pyrimme esittelemään visuaalisen kansantaiteen ilmiöitä, tekijöitä, teoksia ja tulkintoja, niin monelta kannalta kuin kansien väliin sopii. ITE ei näissä talkoissa täsmenny vaan rön- syilee niin, että lopulta kaikki itse tehdyn elämän aidot ilmaisut toteutuvat sen piirissä.”* (Knuuttila, 2003, 6). Vuosikirjojen tarkoituksena on siis enemmänkin dokumentoida aiheen koko kirjoa, kuin käydä täsmällistä aihetta määrittelevää taidekeskustelua. Tämän katselmuksen kautta kuitenkin saadaan esimerkkejä näkökulmista ITE-taiteeseen ja siitä millaisia aiheita sen parissa toimivat henkilöt nostavat itse esille.

Koska nämä ensimmäiset vuosikirjat ovat ajalta ennen fyysisen ITE –taiteen museon perustamista, ne kuvastavat sitä alkavaa kehitystä, mitä tapahtui ennen museon toi- minnan vakiinnuttamista. Jo Kaustisella ensimmäisessä nykykansantaiteen katselmuk- sessa vuonna 2000 tuotiin esille ajatus alan museon perustamisesta. Nähtiin myös tarve perustaa digitaalinen arkisto, kehittää pysyviä näyttelyitä sekä aloittaa vuosikir- jojen julkaiseminen. Näiden toimien kautta ITE-taiteen parissa tehdyssä työssä on jo heti alussa nähtävissä Haverin mainitsema pyrkimys soveltaa virallisen taidemaailman käytäntöjä ITE-taiteen kanssa toimimiseen (Haveri, 28).

Vuosikirjoissa on siis nähtävissä kielenkäytöllä luotujen merkitysten ja kirjoihin vali- tun sisällön kautta sitä kehitystä, mikä on ollut ITE-taiteen esille tuomista sen alkutai- paleella. Huomionarvoista on se, että aineistossa vasta vakiinnutetaan niitä termejä, joita ITE-taiteen parissa käytetään. Termejä ja asiasanastoa vakiinnuttamalla tehdään kielellisesti aiheen määrittelyä, esimerkiksi puhutaanko taiteilijasta vai tekijästä, tai ilmiöstä vai taidesuunnasta. Haveri (Haveri 2010) jatkaa omassa väitöskirjassaan tätä kehitystä.

Minna Haveri: Nykykansantaide

Minna Haverin väitöskirja Nykykansantaide (Haveri, 2010) on perustavan laatuinen tutkimus Suomalaisesta nykykansantaiteesta eli ITE-taiteesta. Tavoitteena tutkimuk- sessa on ollut ymmärtää ja tuottaa kokonaiskuvaa ITE-taiteesta. Haveri toteaa näke-

vänsä tutkimuksessaan ITE-taiteen ilmiönä ”joka muodostaa visuaalisen kulttuurimme kentälle kohtauspaikan, jossa yksilölliseen elämäntapaan sitoutuva taideilmaisuus yhdistyy erilaisiin tekemisen traditioihin ja käytäntöihin.” (Haveri, 2010, 12). Haveri on käyttänyt tutkimuksessaan kenttähavainnointia, haastatteluja ja teosten tarkastelua. Hän on tarkastellut aihetta neljässä kontekstissa, Visuaalisen kulttuurin käsitteentä, Kansanomaisen taideilmaisun muoto, Tekijän arki sekä Taidemaailma. Kyseessä on ensimmäinen väitöskirjatasoinen tutkimus tästä aiheesta ja se asettaa perustuksia koko ilmiön tarkastelulle ja taidekeskustelulle aiheesta. Haveri itse luonnehtii tutkimusta yhdeksi puheenvuoroksi taidemaailman keskustelussa taiteen mahdollisuuksista osana tavallisten ihmisten elämää ja hyvinvointia (Haveri, 2010, 265).

Brändi aineisto, ITE-museon brändin ja palvelukonseptin kehittämishanke

Olen kerännyt tässä tutkielmassa käyttämäni brändi aineiston vuonna 2010 toteuttamani ITE-museon brändin ja palvelukonseptin kehittäminen -hankkeen aikana, tämä projekti on näin ollen antanut myös näkökulmaa aineiston keräämiseen sekä tutkielman tekemiseen. Hankkeen aikana keräämäni ymmärrys ITE-taiteen brändistä on koottu 4D brändimallin muotoon.

ITE-museo (nykyisin käytetään myös nimitystä ITE-taiteen keskus) on ollut toiminnassa jo vuodesta 2001, mutta toiminta ja organisaatio olivat edelleen kehityksen alla vuonna 2010. Hankkeen aikana käytiin läpi millaisia palveluita museolla voisi tulevaisuudessa olla. ITE-museolle oltiin projektin aikana hakemassa erityismuseon statusta, joten kävin osin läpi myös millaisia palveluita toivottaisiin mahdollisen ITE-taiteen erityismuseon tarjoavan. Keskeisiksi asioiksi tässä hankkeen aikana tekemässäni selvitystyössä nostettiin hyvinvointipalveluiden mahdollisuudet, kuten taide studio toiminta, sekä virtuaalinen toiminta. Kyseessä oli esiselvityshanke, jossa kartoitettiin ITE-museon sen hetkistä brändiä sekä tunnettavuutta ja ideoitiin museolle uusia toimintamahdollisuuksia.

Tämän hankkeen aikana pyrittiin kirjaamaan ylös ITE-museon brändin kehittämisen osana toiminnan keskeisiä arvoja, sekä määrittelemään ITE-museon roolia suhteessa ITE-taiteeseen ja toimintaympäristöön. ITE-museon kehittämistavoitteena oli ITE-taiteen sisällöllisten ja toiminnallisten vahvuuksien varaan rakentuva radikaali, yhteiskuntavastuullinen ja hyvinvointipalveluja tuottavaa museokonsepti. ITE-museon koko toiminta perustuu ITE-taiteen tarjoamaan substanssiin ja arvopohjaan. Hankkeen aikana keräämäni tieto ITE-museon ja ITE-taiteen brändistä on avattuna 4D brändimallin muodossa sekä määriteltyinä visiona, missiona ja arvoina.

Ennakoinnin aineisto, FAR-skenaario

ITE-museon brändin ja palvelukonseptin kehittämishankkeen aikana toteutin FAR-skenaario työskentelyn yhteistyössä museon henkilökunnan kanssa. FAR-skenaario on muutamaa eri ennakoinnin menetelmää yhdistävä skenaariotyöskentely, käyttämäni menetelmät ovat listattuna menetelmien kuvauksessa FAR-skenaarion kohdalla. Tämä aineisto pitää siis sisällään nämä tuotetut tulokset (ks. Liite 1).

FAR –skenaariotyöskentelyä edelsi keskusteluja Kokkolassa K.H.Renlundin museolla työskentelevien ITE-museon työntekijöiden kanssa. Näiden keskustelujen pohjalta työskentelyn aikana täsmennettiin museolla ryhmätyönä myös ITE-museon visiota, missiota ja arvoja. FAR-skenaario työskentelyyn kuuluvaa tulevaisuustaulukkoa työstettiin ryhmätyönä K.H.Renlundin museon ja ITE-museon työntekijöille avoimessa työpajassa. Laadin museon henkilökunnan kanssa ryhmätyöskentelyssä käydyn keskustelun sekä ITE-museon ja K.H.Renlundin museon strategioiden perusteella myös Top Ten –listan ja PESTE-analyysin. Näiden pohjalta laadin lopulta nimettyjä tulevaisuuspolkuja ja skenaarion. Laadin skenaariotyöskentelyn ohessa sen tueksi myös megatrendianalyysia. FAR-skenaario työskentelyä ja sen tuloksia kuvaan tarkemmin liitteessä 1.

4. ITE-taiteen keskeiset teemat

4.1 Aineiston alustava teemoittelu

Ensimmäinen läpiluku

Ensimmäisen rikastamisen ja alustavan teemoittelun aineistona olivat ITE-taiteen vuosikirjat vuosilta 2002-2004. Rajasin ensin teemoiteltavaksi suppeamman otoksen aineistosta, koska se on helpompi hallita ensimmäisen rikastamisen ja teemoittelun kannalta. Jos tässä vaiheessa olisi jo käytetty myös Haverin väitöskirjaa (Haveri, 2010), olisi analysointi ollut varsin vaikeasti hallittavissa ja myös mahdollisesti Haverin näkemysten ohjaamaa. Seuraavassa analysointivaiheessa otin mukaan myös Haverin väitöskirjan teemojen tarkentamista varten.

Luin ensin aineistoa läpi useamman kerran ja tein ensimmäisen aineiston rikastamisen eli merkityksellistämisen. Tein tämän ensimmäisen karsinnan aineistoon lukemalla sitä läpi ja poimimalla sieltä sellaisia kohtia jotka olivat mielestäni merkityksellisiä tai kuvailevia tutkimusaiheen kannalta. ITE –taiteilijoiden haastatteluiden kohdalla kirjasin ylös pelkkiä suoria sitaatteja heidän sanomisistaan, tällä tavoin heidän oma kielenkäyttönsä aiheeseen liittyen pääsi esille. Käytin apuna seuraavia alustavia kysymyksiä:

- Kuka ja millä keinoin ITE-taidetta tuo esille?
- Miksi ITE-taide kiinnostaa yleisöä?
- Mikä ITE-taiteessa on keskeistä?

Kiinnostavien teemojen nimeäminen

Seuraavana aineistoanalyysin vaiheena oli rikastamani aineiston teemoittelu. Teemoittelua varten luin uudelleen läpi jo keräämiäni sitaatteja aineistosta. Tällä lukukerralla pyrin löytämään sitaateista jotain jaottelevia tekijöitä, millä niitä voisi klusteroida eri teemoiksi. Yhdistelin samoja aihepiirejä sisältäviä sitaatteja ja lopulta muodostin alustavia teemoja, joita tässä kuvailen.

Teosten kuvaus

Tämä teema pitää sisällään kuvauksia siitä, miten teoksista puhutaan. Tässä käsitellään myös sitä, millaisina teokset nähdään ja mitä merkityksiä niille annetaan.

Teemaa kuvaavia sitaatteja:

”Postilaatikko on usein taiteilijan reviirin uloin merkki” (Granö, 2002, 73)

”Sitä paitsi se on Alavuuden ensimmäinen leikkuupuimuri, siis museokapine” (Pirtola, 2002a, 55)

”Kohtaamisissa ITE-taiteilijoiden kanssa olen kiinnittänyt huomiota siihen, etteivät he koskaan puhu vähättelevään sävyyn töistään tai häpeile näyttää niitä.” (Jalkanen, 2003, 39)

”Isomäki kuvaa kehitysvammaisten taidetta, joka on siis ohjattua ja itse taiteilijoille pitkäjänteisen työn tulos, klassiseen musiikkiin – pihataide on sitten jenkkää.” (Carlson, 2003, 89)

”Näiden teosten ymmärtämiseksi on usein syytä tutustua taiteilijan koko tuotantoon.” (Elmore, 2003, 79)

Sitaatit ilmentävät sitä, että teokset nähdään tekijöidensä kokemuksia dokumentoivina luovina välineinä. Teoksia tehdään täydestä sydäimestä ja ne ovat osa tekijänsä arkea ja elinympäristöä. Teoksissa on mukana vahva tarinallisuus sekä kontekstisidonnaisuus, teosten synty-ympäristö on osa niitä. Ne nähdään usein myös riemastuttavina ja vapaina monimuotoisina arkiluovuuden ilmentyminä. Teokset säilyttävät tekijänsä ikäluokan omaa kansanperinnettä ja ilmentävät lähikulttuuria verrattuna globalisoitumiseen.

Taidesuunnan kehittäminen ja siihen vaikuttaminen

Tämän teeman alla käsitellään sitä, millä tavoin ITE-taiteeseen vaikutetaan ja miten määritellään asioita. Mitä voidaan päätellä siitä miten aiheesta puhutaan, millaisia ilmaisuja ITE-taiteeseen liittyen käytetään. Tähän teemaan kuuluviksi luokittelin myös sen, mitä asioita oletetaan tai pidetään itsestään selvyyksinä aineistossa. Itsestäänselvyydet ja oletukset kertovat siitä, millaisena tekstin kirjoittavat ilmiön jo näkevät.

Teemaa kuvaavia sitaatteja:

”tarjoavat lähiruokaa taiteennäköisille” (Haveri, 2003, 16)

”ITE= ilman turhia ennakkoluuloja” (Pirtola, 2002b, 23)

”Tätä traditiota ei ole keksitty, vaan se on hoksattu.” (Knuutila, 2002a, 8)

”Monimutkaisessa maailmassa kaivataan muiden tekemiä luokitteluja. Emme aina halua ite-vaivautua ajattelemaan.” (Sederholm, 2002, 34)

”ITE-taidetta tulisikin esittää enemmän ladoissa ja navetoissa museoiden lisäksi, koska näissä perinteellisissä maaseudun tiloissa on sama tuoksu kuin teoksissakin.” (Pirtola, 2004, 15)

”Kun tästä kirjoitamme ja puhumme, alamme markkinoida näkemistapaamme. Syntyy kilpailu määrittelyoikeudesta, ja jokainen sanansa sanova on siinä mukana saman tien.” (Sepänmaa, 2003, 15)

Nämä sitaatit ovat esimerkkejä aineistossa käytetyistä kielikuvista, jotka tuottavat mielikuvaa ITE-taiteesta. Käsiteltäville asioille luodaan mielle yhtymiä ja kontekstia kielellisten kuvien avulla. ITE-taide kuvataan maanläheisenä, rajoja rikkovana ja arkisena luovuutena jota on helppo lähestyä.

Koska ITE-taide on ollut tässä vaiheessa varsin uusi asia, on näillä ITE-taiteen vuosikirjoilla ja niiden antamilla kuvauksilla ITE-taiteesta ollut määrittelevä ja rajoja käyvä asema. ITE-taide ei kuitenkaan ole uusi asia, vaan sitä on ollut jo olemassa ja tämän aineistossa kuvatun työn kautta sitä on ainoastaan alettu dokumentoida ja tuoda yleisön tietoisuuteen. Heikko signaali on havaittu. Sitaateista ilmenee myös määrittelyn tarve ja samalla tiedostetaan sen haasteellisuutta. Tekstin kautta oletuksina tai itsestään selvinä voidaan nähdä esimerkiksi se, että puhutaan ITE-taiteesta ja teoksista. Lähtökohtaisesti on siis jo kyseessä taide ja tekemisen tulokset on nähty teoksiksi, ITE-taide asetetaan siis osaksi taidemaailmaa ja sen käytäntöjä.

Nais- ja miesroolit

Tämä teema pitää sisällään ITE-taiteen näkökulmia miehen ja naisen rooleihin. Miten tässä yhteydessä nähdään nämä roolit, ovatko ne tässä asiayhteydessä yleisistä stereotyyppioista poikkeavia? Teeman alle kuuluu myös pohdinta siitä, näkyykö aineistossa kuvauksia sukupuolirooleista ja vaikuttavatko nämä roolit taiteilijana olemiseen tai taiteilijaksi tulemiseen?

”Naisia on kansantaiteilijoiden joukossa jostain syystä vähemmän kuin miehiä, ja naiset ovat usein enemmänkin käsityöläisiä kuin taiteilijoita jotka luovat jotain ihan omaa.” (Salo, 2003, 97)

”onko naisten tekemä nykykansantaide sitä mitä naiset tekevät, sitä mitä naisten sallitaan tekemän vai sitä mitä naisia estetään tekemästä.” (Ihatsu, 2003, 44)

”Sukupuolviikriitiikin valossa voidaan myös miettiä ITE-taiteen kentän konstruointumista. Jos ITE-taiteena esitellään enimmäkseen keski-ikäisten tai sitä vanhempien (pääosin miesten?) töitä, voi kyseessä olla taiteen määrittäjien ja taiteilijoiden jakama samankaltainen sukupuolviikokemus.” (Vakimo, 2004, 60)

”naisten teokset on valjastettu sosiaalisen elämän palvelukseen, teosten toimiessa vaikkapa kodin sisustuksena, vaatteina tai lahjoina!” (Ihatsu, 2003, 41)

”Väitetään, että naiset käyttävät mahdollisen itsellisen yksinoloaikansa toimetttömyyteen päinvastoin kuin miehet, joille oma tekeminen usein luo tilan olla itsekseen.” (Ihatsu, 2003, 43)

”Oman kulttuurimme nykykansantaiteen yllätysaineistoa saattaisivatkin olla ne miesten tekemät tekstiilit, jotka saataisiin esiin tuosta kulttuurimme tiukasti suljetusta kaapista.” (Ihatsu, 2003, 44)

Naisten ja miesten roolit nähdään näissä sitaateissa arjen käytäntöjen kautta. Aineistossa todetaan naisten määrä dokumentoiduissa ITE-taiteilijoissa vähäisemmäksi. Tätä määrällistä eroa pohditaan sekä sukupuoliroolien kautta että teosten määrittelyn kautta. Onko siis kyseessä se, että naisten tekemät teokset jäävät rajausten ulkopuolelle, niitä ei tällaisessa yhteydessä ole tai niitä ei ole vielä löydetty? Kyseessä voi olla myös se, että miesten teokset ovat sellaisessa muodossa, että ne ovat helpommin löydettävissä, vai ovatko naisten tekemät tämän teosmäärittelyn ulkopuolelle jäävää? Sukupuolten erilaiset roolit arjessa ovat olennainen osa teeman alle lukeutuvaa keskustelua aineistossa.

ITE –taiteen määrittelemine

On itsestään selvää, että ITE-taiteen määrittely näkyy aineistossa, koska kyseessä on ITE-taiteen rajankäyntiä ensimmäisten ITE-taiteen parissa työskentelevän hankkeiden kattavien vuosijulkaisujen muodossa. Mikä on ITE-taidetta ja millaisia sen tekijät ovat? Onko edes kyseessä taidesuunta vai jotain muuta?

Teemaa kuvaavia sitaatteja:

”Raa-alla tarkoitetaan tässä tuoretta, kulttuurikattilassa keittämätöntä taidetta.” (Pirtola, 2004, 15)

”Käsitykseni mukaan visuaalista nykykansantaidetta ei kannata lähestyä yrittämällä määritellä sitä muun taidemaailman kriteerien mukaan, vaikka assosiaatiot olisivat ilmeisiäkin, vaan kertomalla, kuvaamalla millaisina teoksina ja millaisissa ympäristöissä se ilmenee.” (Knuuttila, 2002b, 79)

”Toisaalta taiteilija itse vähän välittää kategorioista” (Knuutila, 2004, 74)

Kansankulttuurissa mennyt on tulevan ravintoa, kansankulttuurissa jokainen sukupolvi luo uudelleen perimänsä.” (Saha, 2002, 59)

Merkityksellisiä eivät ole pelkästään teokset, vaan esille tuodaan tekijän koko elämä ja määrittely ITE –taiteeksi tai sen tekijäksi tulee myös tällä tavoin, eikä vain teosten kautta. Sitaateissa tulee myös ilmi vastakkainasettelu, jossa teosten tekijä ei itse välitä määritteistä, se on olennaisempaa yleisölle tai taidemaailmalle. Varsinaista suoraa määrittelyä ei ITE-taiteesta käydä, enemmänkin sen moninaisuuden kuvausta. ITE-taide nähdään kansankulttuurin välineenä ja dokumentoijana.

Taiteilijuus

Taiteilijuutta määritellään ja käsitellään aineistossa useasta eri näkökulmasta. Vastakkainasetteluna voidaan nähdä esimerkiksi ITE-taiteen tekijöiden näkemys ja asian tuntijoiden näkemys. Teeman alla pohditaan onko taiteilijuus tekijän oma valinta, vai määrittäykö henkilö taiteilijaksi muiden toimesta?

”kaikki vanhempani sanoivat, että älä tuommosia, että tee oikeita, vaikka maisemia. Ja minä koitin sitten maisemiakin tehdä mutta en pystynyt. Nytkin kun tein tuon järven, niin siihen järven tilalle nousivat nämä olevaiset. Niin miten niitä tekkee sitten niitä maisemia, kun nämä on aina tiellä ja silmissä.” Kaarina Staudinger-Loppukaarre (Knuutila, 2004, 74)

”Rujo, karkea ja raskasmielinen muuttuu Petri Martikaisen prosessissa hallituksi ja hyvään valjastetuksi voimakkaaksi. Kipu kääntyy sisäiseksi rauhaksi.” (Saario, 2004a, 53)

”NK:n teokset ovatkin osoitus paitsi tekijöidensä taiteellisista kyvyistä ja kätevydestä, myös taidosta elää hyvää elämää.” (Haveri, 2003, 29)

Taiteilijuudessa nähdään ristiriita oman sisäisen luontevan toiminnan ja ulkoisten vaatimusten tai hyväksynnän välillä. Oman näkemyksen toteuttaminen nähdään hyvänä elämänä ja jopa eheyttävänä. Määritelmät koetaan jopa rajoittavina.

Taidekritiikin kehittäminen

Teeman alla pohdin millaisena nähdään taidekritiikin rooli ITE-taiteen yhteydessä. Miten taidekritiikistä ja ITE-taiteesta puhutaan?

”Ei ole oikeudenmukaista tarkastella näitä itseoppineiden teoksia korkeataiteelta lainatuissa kategorioissa, koska niiden esitys- ja ilmaisutapa eroaa totutusta.” (Haveri, 2003, 22)

”Jotkut nykykansantaiteilijat tekevät tahallaan häiritseviä teoksia, joiden kohdalla katsojan närkästys on ymmärrettävää ja jopa odotettu reaktio.” (Haveri, 2003, 27)

”Taiteen tekemisen lähtökohdat kuten harrastamisen, ammattilaisuuden ja nykykansantaiteen, voi nähdä erilaisina ratkaisuina luovuuden ja taidon väliseen ristiriitaan. Eri taidemaailmoissa teoksille asetetaan erilaisia odotuksia.” (Haveri, 2003, 35)

Taidekritiikki nähdään tarpeellisena, todetaan kuitenkin myös että kritiikki ei voi toimia samoilla ehdoilla kuin korkeataiteen parissa. Kritiikki etsii vielä muotoaan ja sillä tavalla arvioida ITE-taidetta.

Mitä sitaatteja jää yli?

Tähän kategoriaan kuuluvat sellaiset merkityksellisiltä vaikuttavat sitaatit jotka eivät luontevasti kuuluneet edellä listattuihin teemoihin. Näiden kautta on mietittävä seuraavaa analyysivaihetta varten miksi ne jäivät yli, jäikö jokin vaikuttava teema nimeämättä?

”ITE-taiteilijoiden elämänselän tarkastelu paljastaisikin kiinnostavia seikkoja ja asettaisi ehkä myös kysymyksen luovuuden esiintulosta vasta ikäännyttäessä toiseen valoon.” (Vakimo, 2004, 62)

”Visionäärisen taiteen tekijät, subjektit, mainitsevat usein jonkin hetken, joka on avannut kanavan toiseen todellisuuteen.” (Knuuttila, 2004, 75)

”Useimmilla meillä on selkeä käsitys siitä, että joko olemme tai emme ole musikaalisia tai hyviä piirtäjiä. On sääli, että vähäinen itseluottamus ja liika itsekritiikki voivat estää kokeilut taiteen parissa.” (Jalkanen, 2003, 32)

Tämä viimeinen ylijääneiden sitaattien kategoria sai pohtimaan, missä teemassa käsitelän luovuutta? Jääkö se ulos näistä jo listatuista, vai tulisiko se jonkin alla käsiteltyä?

4.2 Keskeisimmät esille tulevat teemat

Luin aineistoa uudelleen edellisessä luvussa kuvaamieni alustavien teemojen pohjalta. Tarkastelin jääkö jotain keskeisiä aiheita näiden ulkopuolelle, tai voisiko useampaa alustavaa teemaa yhdistää jokin uusi teema? Uudelleen aineistoa lukien ja alustavia teemoja sekä sitaatteja tarkastellen keskeisimmiksi teemoiksi muodostuivat lopulta Taiteilijuus, Luovuus ja Hyvä elämä. Nämä keskeisimmät teemat eivät kata kaikkia

sitaatteja, joita aineistosta poimin, eivätkä näin ollen pidä sisällään kaikkia alustavia teemoja, mutta nämä ovat ne jotka katsoin lopulta keskeisimmiksi ja kattavimmiksi, tutkimuskysymykseen vastaamisen kannalta olennaisimmiksi. Näiden kolmen keskeisen teeman nimeämisen jälkeen otin aineistoon mukaan kuvausten tarkentamiseksi myös Minna Haverin väitöskirjan (Haveri, 2010). Täsmensin teemoja avatessa myös niiden nimiä kuvaavammiksi.

4.2.1 Millaisena taiteilijuus nähdään ITE-taiteessa?

Tämän teeman alla pohdin millainen rooli taiteilijuudella on ITE-taiteessa ja millaisena taiteilijuus nähdään? Näkevätkö ITE-taiteen tekijät itsensä taiteilijana vai määritelläänkö tämä positio heille ulkopuolelta? Käsittelen tätä teemaa jäsentelemällä ensin aihetta useampaan alateemaan ja sitten tekemällä näistä yhteenvedon.

Vaikka en tässä tutkielmassa ensisijaisesti pohdi esimerkiksi taiteilijuuden eroja ITE-taiteen ja korkeataiteen välillä, on paikallaan linjata edes yleisellä tasolla mitä taiteilijuudella yleensä käsitetään. Perustan tässä yleisen tason näkemyksen Minna Haverinkin väitöskirjassaan (Haveri, 2010, 72-73) käyttämään lähteeseen, Kaija Rensujeffin (Rensujeff, 2003) Taiteen keskustoimikunnalle kirjoittamaan tutkimusraporttiin taiteilijan asemasta.

Taiteilijuuden määrittelemineen on varsin haasteellista, eri aloilla siitä käytetään erilaisia määritelmiä ja erilaisia näkökulmia. Tässä ei siis edes pyritä kaiken kattavaan määrittelyyn taiteilijuudesta, vaan ainoastaan antamaan pohja sen tarkastelemiseen tämän tarkasteleman tapauksen kohdalla.

Taiteilijuudesta voidaan puhua sekä harrastelijatasolla, että ammattitasolla. Subjektiiivisesti tarkasteltuna, jokainen joka kokee elämässään taiteen tekemisen tärkeäksi, voidaan katsoa taiteilijaksi. Perinteisesti kuitenkin objektiivisemmasta näkökulmasta katsotaan, että ammattitaiteilijaksi hyväksyminen ja sellaisena toimiminen vaatii taidemaailman yleisten pelisääntöjen ja arvojen hallitsemisen sekä myös näiden edellyttämän kaltaista taitelijaidentiteetin luomista. Ammatillisesti pätevöidytään taiteilijaksi kun opitaan toimimaan taidemaailman edellyttämien sääntöjen mukaan sekä vakiinutetaan oma asema siellä. Taiteilija ei siis ole nimikkeenä luvanvarainen käyttäjä, vaan saavutettu ammatillinen uskottavuus oikeuttaa käyttämään sitä. Taiteellisen työskentelyn tulosten laatu ja koulutuksen uskottavuus ovat olennaisia tekijöitä aseman saavuttamisessa taiteen kentällä. (Rensujeff, 2003, 12-13, 23).

Suhtautuminen omaan taiteen tekemiseen ja taiteilijuuteen

”Tähän mennessä ”tekemisen huvittavuus”, kuten hän sanoo, on synnyttänyt Alpon savannille reilut 60 teosta metalli-, muovi-, kumi- ja muista jätteistä.” (Kautiainen, 2004, 80)

”Ei tää mittää tairat o, askatrellu vaa.” Jorma Pihl (Pirtola, 2004, 19)

Oma taiteilijuus nähdään varsin käytännöllisen lähestymistavan kautta. Oma tekemistä ei oteta turhan vakavasti, vaan tekemisen itselle tuoma ilo ja sisältö ovat usein motiivina tärkeämpiä kuin esimerkiksi muille esiteltävien teosten tuottaminen. Taiteilijuus nähdään tekemisen tuomana sivutuotteena, ei asiana, jota itseisarvoisesti rakennettaisiin.

”Eikä minusta olis ollut koulunkävijäksikään, minä olin niin huonomainen. Nälkä on neuvonna.” ”Kukka” - Martta Korhonen (Westersund, VK 2004, 65)

”Ennen sanottiin kylähulluiksi meitä, jotka teki jotain sellasta, mitä muut ei tehny. Nykyään on sitte tämä hieno nykykansantaiteilijan nimitys. Mun mielestä tää on sellasta luomua kun noilla viljelijöilläkin on. Että kaikki on saatu äidin maidossa, muuta ei oo ollu.” Matti Koivunen (Saario, VK 2004b, 70)

Ominaista on myös, että tekeminen on lähtenyt omasta kokemusmaailmasta, taidoista jota on ja jota itse kehitetään, läheltä löytyvät materiaalit ohjaavat myös tekemistä (Haveri, 2010, 262). Tekeminen koetaan siis omaksi itselle luontevaksi ilmaisuksi ja omista lähtökohdista kumpuavaksi, luomuksi kuten edellä olevassa sitaatissa sitä kuvaillaan. Oma kätevyyttä ja luovuuden tuloksia ei edes välttämättä nimetä taiteeksi, eikä itseään kuvata taiteilijaksi ennen kuin nimitys tulee ulkoapäin.

Ympäristön vaikutus taiteilijuuteen

”Ympäristön ymmärtämättömyys ja painostus johti siihen, että hän alkoi maalata salaa ja piilotella töitään. Välillä maalaamisessa oli pitkiä taukoja.” (Knuuttila, 2004, 74)

”Useimmat kertovat ulkopuolisten antaman palautteen olevan heille merkityksetöntä, mutta ilmaisevat kuitenkin, että ympäristön hyväksyvä kiinnostus tukee ja rohkaisee, kun taas kielteinen kritiikki koetaan ymmärtämättömyydeksi ja suvaitsemattomuudeksi.” (Haveri, 2003, 27)

”Vastustusta on tullu paljon ja on naurettu, ku tollasta teköö raavas mies! Ainut joka kannusti oli mun mummo.” Eino Sillanpää (Granö, 2003, 31)

”Suomessa on pirun vaikeaa olla erilainen, vaikka täällä on aina saatu pahalla sisulla ihmeitä aikaan.” Tapani Hietalahti (Pirtola, 2003b, 61)

*”Ja sitten kun minä piirtelin vähän isompanakin, niin kaikki vanhempani sa-
noivat, että älä tommosia, että tee oikeita, vaikka maisemia. Ja minä koi-
tin sitten maisemiakin tehdä mutta en pystynyt. Nytkin kun tein tuon järven,
niin siihen järven tilalle nousivat nämä olevaiset. Niin miten niitä tekkee sit-
ten niitä maisemia, kun nämä on aina tiellä ja silimissä.” Kaarina Staudin-
ger-Loppukaarre (Knuuttila, 2004, 74)*

Erilaisuuden ymmärtäminen ja suvaitseminen, tai totutusta poikkeavan tekemisen kannustaminen, eivät ole helppoja asioita. Moni ITE-taiteilijoista on kokenut että hänen tekemistään ja taitojaan ei ymmärretä, tai jopa paheksutaan, ja siksi on joissain tapauksissa jopa lakattu tekemästä väliaikaisesti tai kokonaan. ITE-taiteen kartoitustyö ja teosten ja ITE-taiteilijoiden taitojen julkinen tunnustus on antanut uusia näkökulmia tuttujenkin töiden arvioimiseen ja arvostamiseen. Vaikka tekijät eivät ulkopuolista vahvistusta tai hyväksyntää töilleen usein kaipaa, vahva negatiivisuus kuitenkin tukahduttaa luomisvoimaa. Teokset ja niiden tekeminen koetaan hyvinkin henkilökohtaisiksi asioiksi ja niiden arvosteleminen koetaan näin ollen usein myös henkilökohtaisesti.

*”Ollillalle voisi Pekkarinen tehdä mittatilauksesta kokonaisen tuohipuvun,
jolla pasteerailla markkinoilta lisää tuolta. Se nimittäin viimeistään konnek-
toisi kansan äimän käeksi.” (Pirtola, 2003a, 74)*

*”Nyt kun olen ikääntynyt minulle kelpaavat sirpaleet, ennen piti olla eh-
jää. En palvo tavaroita vaan kerään muistoja!” Madame E – Eila Lemmelä
(Naukkarinen, 2003, 48)*

Teosten aiheet ja ilmaisu ovat omaleimaisia ja kekseliäitä. ITE-taiteilijat ammentavat aiheita omasta elämäkokemuksestaan ja oman aikansa kansanperinteestä. Teoksiin liittyy usein olennaisena osana myös huumori ja yhteiskunnallinen kommentointi (Haveri, 2010, 172-173). Kuten taiteessa yleensäkin, niin myös ITE-taiteessa teosten sisältö on vuorovaikutuksessa taiteilijan ympäristön ja kulttuurin kanssa. Teosten kautta voidaan kommunikoida katsojien ja ympäristön kanssa, ne ovat sosiaalisen vuorovaikutuksen muoto ja tuo vuorovaikutus myös vaikuttaa niiden tekemisen suuntaan aina jollain tavalla joko tietoisesti tai tiedostamatta.

Yhteenvetona

Tässä analyysissä tarkasteltuna taiteilijuus ITE-taiteessa ei ole taiteilijoille itseisarvo, jota rakennettaisiin tietoisesti, vaan se tulee taiteen tekemisen ohessa. Taiteilijuus positiona tuotetaan siis enemmän ulkopuolelta määriteltynä, kuin taiteilijan omasta toimesta. Jos verrataan ITE-taiteilijuutta ja yleistä taiteilijuutta, jota alussa kuvasin, nähdään useita eroavaisuuksia. ITE-taiteessa taiteilijuutta ei haeta tai rakenneta

samalla tavalla omaa ammattikuvaa rakentaen, kuin yleisesti katsoen korkeataiteen parissa taiteilijat tekevät. ITE-taiteilijat eivät myöskään koulutuksensa kautta tai taiteilija-identiteettiä luomalla hae suoraan uskottavuutta taidekentällä.

ITE-taiteen esille nostamisen ja kartoitustyön myötä ITE-taiteilijoiden asema on kuitenkin muuttunut enemmän edellä kuvaamani yleisen taiteilijäkäsityksen suuntaan. Heidän tekemisensä on tunnustettu taiteeksi ITE-taiteen parissa, ITE-taiteeseen tuodaan virallisen taidemaailman käytänteitä ja tämä näkyy myös taiteilijuuden määrittämisessä heidän kohdallaan. Ulkopuolelta tuleva taiteilijuuden määrittelemineen on taiteilijan osalta tasapainottelua oman subjektiivisen taiteen tekemisen motiivien kanssa ja ulkopuolelta tulevien määritteiden välillä, antaako näiden ulkopuolisten tekijöiden ohjata omaa taiteen tekemistä. Taiteilijuutta ITE-taiteessa voisi lähestyä pikemminkin tekijän identiteettinä, kuin perinteisenä taiteilijan määritelmänä. Jos taiteilija nimike tulee ympäristön määrittelemänä, niin taiteilijuuden voisi katsoa olevan taiteilijalle itselleen se millaisena hän näkee oman identiteettinsä. Taiteilijuus on osa sitä.

”Mietiskelevä intiimi tekeminen on muuttunut yhä enemmän julkiseksi ja sosiaalseksi elämäksi avajaisineen ja lehdistötilaisuuksineen. Martikainen ei anna lisääntyvän julkisuuden häiritä taiteensa tekemistä.” (Saario, 2004a, 56)

Teosten välittämät viestit tai yhteiskunnallinen kritiikki ovat monessa tapauksessa ITE-taiteilijoiden keskeisiä motiveja tekemiseen (Haveri, 2003, 25). Myös taiteen tekemisen elämänhallinnalliset merkitykset korostuvat taiteilijoiden arjessa (Haveri, 2010, 265).

ITE-taiteen ja virallisen taidemaailman yhteistoiminnassa on nähtävissä eräänlainen paradoksi, kun ITE –taidetta tuodaan osaksi virallista taidemaailmaa. ITE-taiteen tekijät eivät lähtökohtaisesti pidä yleensä itseään taiteilijoina, tai alun perin tee teoksiaan taiteilijuuden tai taidemaailman takia, vaan omista lähtökohdistaan ja omaa elämäänsä varten. He eivät ole aloittaneet tekemistään taiteen tekeminen tai taiteilijuus päämääränään, tekijän kannalta kaikki arkinen luovuus on samanarvoista (Haveri, 2010, 246). Kun ITE-taiteilija ja hänen teoksiaan nostetaan esille taidemaailmassa, sen tekee joku ulkopuolinen taho, ei taiteilija itse. Näin toimittaessa teosten luonne muuttuu kun sitä tarkastellaan uudessa kontekstissa taiteilijan oman alkuperäisen ympäristön sijaan, joku toinen henkilö päättää mikä on merkityksellistä ja millä tavoin. ITE-taiteen esille tuojalla on korkeataiteeseen verraten suurempi vastuu siinä millä tavoin teoksia ja niiden tekijöitä tuodaan esille. On huomioitava ettei ITE-taiteilijan tekijyys jää esilletuojan ammattilaisuuden varjoon (Haveri, 2010, 248). Korkeataiteen parissa toimivat taiteilijat ovat ITE-taiteen tekijöihin verrattuna aktiivisempia oman taiteilijuus-

tensa suhteen, heidän tavoitteenaan on olla taiteilijoita. Paradoksi on siis tuoda osaksi taidemaailmaa ilmiö, jonka alkuperäinen luonne on olla instituutioiden ulkopuolella ja jopa olla niille vastavetona.

4.2.2 Millaisena luovuus nähdään ITE-taiteessa?

Luovuuden määritelmiä on lukemattomia ja luovuutta voidaan nähdä lähes kaikessa ihmisen toiminnassa. Tämän teeman alla pohdin sitä millaisena luovuus nähdään ITE-taiteen kohdalla. Colin Rhodes teoksessaan *Toinen taide – luovat erot* (Rhodes, 2004, 7) antaa ITE-taiteen luovuuden tarkastelun lähtökohdaksi hyvän näkökulman, myös Haveri (Haveri, 2010) viittaa tähän luovuuden näkökulmaan omassa väitöskirjassaan. Rhodes toteaa, että lapsena tutkimme ja jäsenämme luontevasti ympäröivää maailmaansa kuvilla ja tekemällä kuvioita, tai kokeilemalla järjestyksiä kaikella mitä käteen sattuu. Useimmat meistä kuitenkin lakkaavat tekemästä tätä, he kuitenkin saattavat käyttää luovuuttaan arjessaan muilla tavoilla, kuten työssään tai harrastuksissaan. Osasta tulee ammattitaiteilijoita ja kuvien tekeminen jatkuu sen kautta. On olemassa kuitenkin myös joukko luovia ihmisiä, joilla omaehtoinen tekeminen säilyy ja joiden tekeminen ei mahdu perinteisiin korkeataiteen määritelmiin. Heidän teoksensa ovat monimuotoisia, luovia ja vaikuttavia. (Rhodes, 2004, 7).

Rhodesin ajatus pitää sisällään näkemyksen, että luovuus ei vain puhkea jossain vaiheessa elämää, vaan se on ollut olemassa koko ajan. Se on vain välillä saattanut ilmetä erilaisessa muodossa, tai olla hiljennettynä jostain syystä.

”Kulttuuriset konventiot ja sosiaaliset suhteet taas säätelevät sitä miten luovuutta ylistetään ja mitä nimitetään esimerkiksi hulluudeksi.” (Vakimo, 2004, 60)

”ITE-taide on yksilöiden luovien prosessien virtaa, omaperäistä ja kekseliästä. Luovuuteen kuuluu uusien ajatusten ja näkemysten tuottaminen sekä erityyppisten asioiden yllättävä yhdistely.” (Vakimo, 2004, 60)

ITE-taiteilijoiden luovuutta ovat rajoittaneet useissa tapauksissa käytännön sanelemat olosuhteet, minkälainen tekemisen sosiaalinen yhteisö näkee soveliaaksi tai tuottavaksi. Luovuudelle on pitänyt löytää tila arjen keskellä, elämäntilanteen muuttuminen otollisemmaksi voi päästää luovuuden ”irti” uusilla tavoilla.

”Ennen sitä ensimmäistä runoa en harrastanut minkäänlaista taidetta. Ei perkele laulattanut kun oli seitsenhenkisen perhe elätettävänä ja metsästä otettava elanto” Saavan Toivo (Jalkanen, 2003, 39)

Tämä sitaatti, taiteilijan kuvaus luovuudesta omassa elämässään kertoo ahkeran elämänsänteen ja työelämän suhteesta ITE-taiteeseen, taiteilija aloitti taiteen tekemisen vasta jäätyään eläkkeelle kun luovuudelle tuli arjessa tilaa. Kova elämä ikään kuin oikeuttaa taiteen tekemisen joka on voinut olla unelma (Haveri, 2010, 137).

ITE-taiteessa luovuudella ja arjella on vahva vuorovaikutussuhde. Hyvänä esimerkkinä luovuuden puhkeamisesta elämäntilanteen muuttuessa toimii myös Enni Id. Idin aviomies ei suvainnut hänen taidettaan, vaan jopa käytti teoksia kuvapuoli seinään päin talon vuoraukseen. Luovuus ”pääsi irti” miehen kuoltua, kun Id vihdoinkin sai vapauden toteuttaa itseään. Kuvat täyttivät lopulta hänen kotinsa lähes kaikki pinnakattoa lukuun ottamatta¹⁰.

”Kynttilä täytyy polttaa pienellä liekillä. Suuri liekki polttaa kynttilän itsensä nopeasti loppuun.” Petri Martikainen (Saario, 2004a, 53)

”Hyödyttämältä tuntuva oleskelu ja tekeminen näyttää olevan yhteydessä luovaan ajatteluun ja toimintaan.” (Vakimo, 2004, 63)

”Arjen luovuuden vastakohta uusavuttomuus korkeataiteen sijaan?” (Jalkanen, 2003 s. 36)

¹⁰ <http://itenet.fi/ite-taiteilijoita/enni-id/> viitattu 25.3.2014



Kuva 6 Enni Idin koti Padasjoella (Kuva Hannu Paju, ITE rajoilla, 2002, 7)

Jotta taide koettaisiin arjen yläpuolelle nostavaksi asiaksi, on teokset totuttu eristämään arjen ulkopuolisiin paikkoihin, gallerioihin ja museoihin joissa kehystämällä ohjataan tarkastelua teokseen, ei tilaan (Haveri, 2010, 242). ITE-taide asettaa tälle vahvoja vastakohtia asettamalla luovuuden ja taiteen osaksi arkea ja sen ympäristöjä, kaikkien ulottuville. Luovuus nähdään ITE-taiteen yhteydessä usein runsaasti pursuilevana ja jopa hillittömänä koko taiteilijan lähiympäristön täyttävänä voimana. Ideaali tilanne on, jos arjen ja luovan tekemisen välille ei muodostu ristiriitaa. Luovuus voi olla myös hurja voima elämässä, joka vie tilaa kaikelta muulta. Arjen luovuus voidaan nähdä vastavoimana tylsyydelle ja merkityksettömyydelle, joutilaisuus voi muodostua sille hedelmälliseksi maaperäksi.

”Kaikki tekee tupsutulkun vaikka vituttaa.” (Jalkanen, 2003, 35)

Tämä sitaatti on tulevan luokanopettajan lausahdus, se kuvaa kyllästymistä siihen samankaltaisuuden vaatimukseen, jota taito- ja taideaineiden opetuksessa on liian usein vallinnut peruskoulujen opetuksessa. Luovuus ITE-taiteessa on tälle hyvin vastakohtaista, omaehtoista ja tekijästä itsestään lähtevää, hänen kokemustensa mukana kasvavaa, ei muotteihin kangistavaa. Tekniikoita, materiaaleja ja ilmenemismuotoja ei rajata kouluttautumalla valitseviin tyyliisuuntiin tai korkeataiteen parissa tunnettuihin tekniikoihin.

”Monet luovuustutkijat ovat siirtäneet tutkimuksen painopistettä yksilöstä yksilön ja hänen ympäristönsä väliseen vuorovaikutukseen.” (Vakimo, 2004, 60)

”Uskallus toisintekemiseen, tarvittaessa kulttuuriseen vastavirtaan uiminen on nähdäkseni keskeistä kaikenlaisessa luovassa toiminnassa.” (Vakimo, 2004, 63)

”Useimmilla meillä on selkeä käsitys siitä, että joko olemme tai emme ole musikaalisia tai hyviä piirtäjiä. On sääli, että vähäinen itseluottamus ja liika itsekritiikki voivat estää kokeilut taitojen parissa.” (Jalkanen, 2003, 32)

ITE-taiteilijat ovat valinneet olevansa oman lähiympäristönsä kanssa vuorovaikutuksessa tekemällä teoksiaan ja antamalla ne nähtäväksi. Jo ennen teosten esille ne ovat olleet ainakin taiteilijan välittömän lähiympäristön nähtävissä. Luovuus voidaan ajatella kehittyväksi ja kasvavaksi, myös tuossa taiteilijan ja hänen taidettaan katsovien ja kommentoivien henkilöiden välisessä vuorovaikutuksessa. Luovuus kehittyy jatkuvasti ihmisen elämän aikana, sen muoto ja ilmenemisen tavat eivät ole stabiileja. Luovuuden kehittyminen ei siis ole kiinni ainoastaan taiteilijasta itsestään, vaan myös hänen kulttuurikontekstistaan, hänen suhteestaan elinympäristöönsä. ITE-taiteessa luovuus ei ole koulutuksen tulosta tai sen muokkaamaa, vaan kokemusten mukana kasvavaa.

4.2.3 Millaisena hyvä elämä nähdään ITE-taiteessa?

Hyvinvointi ja hyvä elämä näkyy yhtenä keskeisenä osana ITE -taiteen tekemistä ja näin ollen se myös muodostui yhdeksi keskeisistä teemoista aineistossa. Kuten Haveri toteaa (Haveri, 2010, 265) *”tekijöiden omassa arjessa ja elinympäristössä korostuvat taiteen tekemisen elämänhallinnalliset merkitykset.”*. Tässä teemassa tarkastelen mitä on hyvinvointi ITE-taiteessa ja miten hyvinvointi ja taiteen tekeminen ITE-taiteessa ovat liitoksissa toisiinsa. Millainen rooli hyvinvoinnilla on ITE-taiteessa esimerkiksi yleisön kannalta ja toisaalta taiteilijoiden itsensä kannalta. Hyvinvointi on varsin laaja käsite, joten on syytä aluksi aihetta tarkasteltaessa täsmentää mitä näkökulmaa tässä yhteydessä hyvinvoinnista tarkastelen.

Terveyttä voidaan käsitellä sanaparina sairaana olemiselle, mutta hyvinvoinnissa on kyse tätä laajemmasta käsitteestä. Hyvinvointia tarkasteltaessa yksi perinteinen jaoteltutapa sen tarkastelemiseen on jakaa se kolmeen osa-alueeseen, terveyteen, materiaaliseen hyvinvointiin sekä koettuun hyvinvointiin (Vaarama ym., 2010, 10-11).

Terveys ja materiaallinen hyvinvointi ovat objektiivisempia mittareita verrattuna koettuun hyvinvointiin. Koetulla eli subjektiivisella hyvinvoinnilla tarkoitan tässä yksilön näkökulmaa, miten joku itse kokee oman hyvinvointinsa. Yksilön näkökulmaa omaan hyvinvointiin määrittelevät itselle asetetut tavoitteet ja koetaanko niitä saavutetuksi. Ympäröivä kulttuuri ja yhteisöjen asenteet vaikuttavat käsitykseen omasta hyvinvoinnista ja itselle asetettaviin tavoitteisiin. Ympäröivän kulttuurin arvot vaikuttavat siihen, mitä yksilö kokee itselleen tärkeiksi asioiksi. (Lucas & Diener, 2008, 471-479; Riuttala, 2006, 7-8).

Riuttala (Riuttala, 2006, 7) tiivistää vielä subjektiivisen hyvinvoinnin käsitettä seuraavalla tavalla *”Subjektiivinen hyvinvointi tarkoittaa henkilön arviota omasta elämästään ja siihen liittyvään tutkimuskenttään ovat kuuluneet perinteisesti sellaiset aiheet kuten onnellisuus ja elämäntyytyväisyys.”* . Tässä tutkielmassa ITE-taiteen kohdalla tarkastelun näkökulmana on subjektiivinen hyvinvointi.

ITE-taide vaikuttaa monilla tavoilla yksilön subjektiiviseen hyvinvointiin. Se rikastaa taiteilijan elinpiiriä, antaa voimaannuttavia kokemuksia sekä tekijälleen, että yleisölle. Se antaa tekijälleen tarkoitusta ja sisältöä elämään, keinon purkaa tunteitaan ja tulla näkyväksi osaksi ympäröivää yhteiskuntaa.

”että kaikki jotka luonani vierailivat lähtisivät onnellisempina kuin olivat tullessaan” Elis Sinistö (Kaila, 2004, 103)

”Elämässä pitää olla onnea, kiitollisuutta ja huvittelua.” Elis Sinistö (Pirtola, 2002b, 22)

”Suurta taitoa nykykansantaiteessa osoittaa se, miten teosten tekijät ovat rikastaneet omaa ja lähiympäristönsä arkea taiteen avulla.” (Haveri, 2003, 29)

”Teosten avulla voidaan ikään kuin tulla näkyväksi, osaksi sosiaalista ihmisten yhteisöä. Sosiaalisen näkyvyyden aspektit voivat tulla tärkeäksi nuoruutta palvovan nykykulttuurin kontekstissa” (Vakimo, 2004, 63)

”Voimakas sisäinen maailma alkoi päästä kaapista ulos yksilöllisinä kuvina, joiden tekeminen tuottaa Martikaiselle ääretöntä mielihyvää.” (Saario, 2004a, 53)

Kuten jo aiemmin totesin, lyhenne ITE tulee sanoista itse tehty elämä (Knuuttila, 2002a, 8). Tämä ilmaisu pitää sisällään paljon merkityksiä siitä, millaista kuvaa ITE –taiteesta välitetään. Ilmaisun pitää sisällään ajatuksen, että tekijä on aktiivinen toimija ja hän hallitsee omaa elämäänsä ainakin toiminnan tasolla. Ilmaisussa on nähtävissä aktiivi, ei passiivi, menneessä aikamuodossa, eli hän on siis jo tekemisen kautta muodostanut oman elämänsä tietyn kaltaiseksi, tekijä on tehnyt itselleen oman näköisensä elämän. Ilmaisussa viitataan tietoisesti myös tekijän elämään, joka on laajempi käsite kuin vain taideteos tai taide. ITE-taide voidaan tulkita tämän näkökulman kautta varsin kokonaisvaltaiseksi vaikuttavaksi osaksi tekijänsä elämässä. Taide on sen tekijöille myös tapa käydä vuoropuhelua ympäristönsä kanssa, avata omia näkemyksiä muille (Haveri, 2010, 261). Taiteen tekemisen kautta tullaan näkyvämmäksi ja merkityksellisemmäksi omalle ympäristölle.

”Luovasta toiminnasta kumpuavat teokset voi nähdä keinoiksi tuottaa itsensä maailmaan toisten joukkoon, osaksi meitä ihmisiä.” (Vakimo, 2004, 63)

”Ihmiset toteuttavat itseään oman elämänsä sankareina, mutta löytävät itsensä toisinaan myös kohtalonsa uhreina. Tullakseen omaksi itsekseen ihmisten on tiedettävä miten toimia ja miten toteuttaa elämänsä merkityksellisiä asioita.”

”Kyetäkseen toimimaan yksilöinä ja sosiaalisina olentoina ihmisten täytyy myös oivaltaa, kuinka yhteiskunta toimii. Ihmisten on opittava tekemään valintoja niin yksilöinä kuin yhteisöjen jäsenenäkin. Heidän on tajuttava, mikä on välttämätöntä, ja tiedettävä, mitkä asiat ovat pakon sanelemia ja missä on vara valita.”

(Ahponen, 2001, 15)

Haveri on todennut ITE-taiteen rikastavan taiteilijan ja hänen ympäristönsä arkea, hänen mukaansa ITE-taiteilijuus *”on keino elää esteettisiä arvoja korostavaa hyvää elämää”* (Haveri, 2010, 263). ITE-taide tarjoaa yleisölle näkökulmia siihen, kuinka voi tehdä valtavirrasta poikkeavia valintoja elämässään. Haveri on myös listannut (Haveri, 2010, 263) väitöskirjassaan tapoja, joilla ITE-taiteen tekeminen rikastaa arkea:

- Se tuottaa iloa elämään, jopa elämän synkempien asioiden yli.
- Tekeminen on tapa tulla näkyväksi osaksi yhteisöä ja jättää jotain itsestään jälkipolville.
- Antaa sisältöä ja mielekästä ajankulua arkeen. Joutilaisuus koetaan passivoivaksi ja pitkästyttäväksi kun sitä on liikaa.
- Taiteen tekeminen nostaa henkistä vireystasoa. Taiteen tekeminen koetaan parantavan henkistä hyvinvointia ja fyysistä terveyttä. Kun on päämääriä ja mahdollisuus kehittää itseään taiteen tekijänä, vahvistuu myös elämänhalu ja usko tulevaan.
- Teoksista muodostuu usein teosympäristö, kokonaisteos, taiteilijan elinpiiriin, paikka merkityksellistyy ja kertoo tarinoita. Teosympäristöjen kautta lisääntyvät myös sosiaaliset kontaktit.

ITE-taiteella voi olla taiteilijoiden elämässä rooli ahdistuksen purkamisen välineenä, jopa terapeutisena toimintana. Taiteen kautta käsitellään omia tunteita ja välitetään niitä myös muille. Joskus on helpompi työstää tunteita taitein keinoin näkyväksi, kuin käsitellä niitä suoraan puhumalla. Taide antaa taiteilijalle välineen tulla kuulluksi, teosten kautta myös välitetään tarinoita omasta historiasta jälkipolville (Haveri, 2010, 222).

”Nykykansantaiteen teokset ovatkin osoitus paitsi tekijöidensä taiteellisista kyvyistä ja kätevyvyydestä, myös taidosta elää hyvää elämää. Monilla ympäristöteosten tekijöillä on taustallaan kovia elämänkohtaloita. Taiteen tekeminen on osoittautunut heille keinoksi, jonka avulla he ovat voineet aktiivisesti vaikuttaa elämäänsä ja sen laadun parantamiseen.” (Haveri, 2003, 29)

ITE-taiteen arvomaailmassa yksilöä arvostetaan ja individualismi voidaan kokea ryhmään sopeutumisen ja niihin kuulumisen edelle näkökulmaksi. Hyvinvoinniksi voidaan kokea vahvasti sekin, että voi vallitsevasta järjestelmästä riippumatta tehdä omia valintojaan ja elää niiden mukaisesti.

”Doyal ja Gough pitivät tarpeiden tyydytyksen perimmäisenä kriteerinä edellytyksiä osallistua yhteisön elämänmuotoon. Suomalaiset sosiaalipoliitikon ja köyhyyden tutkijat Olli Kangas ja Veli-Matti Ritakallio toteavat, että köyhyydessä on kysymys sosiaalisen toimintakyvyn rajoittuneisuudesta, jol-

la tarkoitetaan sitä, että "henkilöllä ei ole mahdollisuus elää ympäröivässä yhteiskunnassa vallitsevalla tavalla". He toteavat, että tämä on tutkijoiden keskuudessa yleisesti vallitseva ajatus. (Kangas & Ritakallio 2005.)" (Kajanoja 2005)

Sitaatin näkökulma hyvinvoinnista ottaa mielestäni huomioon vain sen, että yksilölä tulee olla mahdollisuus elää yhteiskunnassa vallitsevalla tavalla. Kuitenkin osalle onnellisuutta ja hyvinvointia voi olla se, että on näin halutessaan mahdollisuus valita elää toisin kuin yhteiskunnan vallitseva tapa on, eli valinnan mahdollisuus on osa hyvinvointia. Yksilön arvot ja subjektiivinen näkökulma hyvinvoinnista eivät välttämättä vastaa yhteiskunnan vallitsevia tapoja, vaikka ne vaikuttavatkin toisiinsa.

Tästä valinnan mahdollisuudesta esimerkkinä toimii ITE-taiteilija Elis Sinistö (1912–2004), joka oli oman tiensä kulkija ja vahvasti kotimaisessa kulttuurielämässä mukana ollut taiteilija. Hän valitsi oman elämäntapansa, asua syrjässä kaikesta ja rakentaa oman elinympäristönsä omien arvojensa mukaisesti, vahvasti yhteiskunnan normeista poiketen. Hänen lausahduksensa ”Onnellisinta on olla onnellinen” (Haveri, 2010, 207), kiteyttää hyvin tämän valinnan merkitystä hänelle itselleen. (Kaila, 2004, 103).

Yhteenveto

ITE-museon arvoiksi listattiin ITE-taiteen sisältöihin perustuen 2010 toteuttamassani FAR-skenaario työskentelyssä yksilön arvostus, vuorovaikutteisuus, voimaannuttaminen, elämän laadun ja luovuuden tukeminen sekä kestävän kehityksen mukainen toiminta. Luovuus ja sen vapaa toteuttaminen nähdään ITE-taiteessa yhtenä hyvän elämän osana. Hyvinvointi ja hyvä elämä ovat keskeinen osa ITE-taiteen välittämää sanomaa. Kuten Haverikin (Haveri, 2010, 171) toteaa väitöskirjassaan, ITE-taide antaa taiteilijoille kanavan käsitellä omia ajatuksiaan ja näkemyksiään. Erilaisten elämän epäkohtien käsittely taiteen tekemisen kautta auttaa parhaimmillaan purkamaan ahdistusta. Aihevalinnoilla taiteilijat voivat nostaa esille yleisönsä tietoisuuteen keskusteltavaksi erilaisia tärkeitä pitämiään yhteiskunnallisiakin aiheita. (Haveri, 2010, 171).

Taiteen tekemisellä saadaan vireyttä ja sisältöä elämään, sillä myös rikastetaan muiden elämää. ITE-taide tuo taiteen ihmisten arkeen, eikä rajaa sitä vain museoihin ja gallerioihin. Se tuo luovuuden ja itseilmaisun kaikkien ulottuville ja kannustaa myös itse kokeilemaan, madaltaen kynnyksiä toteuttamaan itseään.

On yksilön omista tavoitteista ja arvomaailmasta kiinni, eli subjektiivinen kokemus, mikä hänen kohdallaan on hyvinvointia. Yhteiskunnalla on aina olemassa yleisiä nor-

meja siitä mikä nähdään milloinkin hyvinvoinniksi, ne eivät kuitenkaan ole absoluuttisia. Hyvinvointiin vaikuttava tekijä on myös se, että on vapaus halutessaan valita toimia yhteiskunnan tai lähiympäristön normien ja odotusten vastaisesti. Kuitenkin myös ITE-taiteen kodalla on havaittavissa, että ihmisen elämänlaatu ja hyvinvointi voivat olla sellaisia asioita, jotka toisen kohdalla hyvin toimivina valintoina voivat vastaavasti toisen silmissä olla jopa järjettömiä. Jokaisella tulisi olla mahdollisuus tehdä elämässään valintoja edistääkseen omaa hyvinvointiaan. Pyrittäessä lisäämään hyvinvointia, on tiedostettava kenen hyvinvointia kulloinkin edistetään, millä ehdoilla ja kenen näkökulmasta. Yksilön tulisi voida itse päättää mikä on hänen hyvinvointinsa lisäämistä. Tämän aiheen käsittelyä voisi vielä jatkaa siitä, milloin yksilön harkintakyky on alentunut sen suhteen, mikä on parasta hänen hyvinvointinsa kannalta. Objektivisen ja subjektiivisen hyvinvoinnin ristiriita ja siihen vaikuttavat tekijät ovat kuitenkin aihe, joka on tämän tutkielman rajausta laajempi kokonaisuus.

Näiden kolmen keskeisen teeman työstämistä olisi vielä voinut jatkaa pidemmällekin, mutta se ei olisi ollut olennaista enää tutkimuskysymykseen vastaamisen kannalta. Huomiona voisi kuitenkin tästä vielä todeta, että jos olisin työstänyt teemoja vielä kolmannen analyysikerroksen, ne olisivat todennäköisesti muokkautuneet hyvä elämä- teeman alakäsitteiksi. Tämän teeman olisi voinut nimetä sillä näkökulmalla, että se jäisi pääteemaksi. Sitä voisi vielä viedä eteenpäin sisällön määrittelyn osalta siten, että sen jakaisi alakäsitteisiin kuten esimerkiksi taiteilijuuden ja luovuuden vaikutus hyvään elämään.

5. ITE-taiteen brändi

Brändin kuvaaminen ja 4D brändimalli antavat välineen ITE-taiteen kuvaamiseksi ilmiönä edellisessä luvussa määrittelemieni keskeisten teemojen pohjalta. Eli tässä tutkielmassa keskeiset teemat ovat substanssi, jolle rakennan ITE-taiteen brändin kuvaamisen. Eli ITE-taiteen brändin avulla vastaan ensimmäiseen alatutkimuskysymykseeni Millainen ITE-taide on ilmiönä.

5.1 Brändin käsite tässä tutkielmassa

Brändi on perinteisesti nähty markkinoinnin työkaluna, joka ilmaisee modernin yrityksen ydinajatusta. Brändiajattelu sai alkunsa 80-luvulla, kun markkinoinnissa alettiin nähdä tuotemerkin ja imagon hyöty suurempana kuin yksittäisten tuotteiden. Tuotemerkin korostamisen merkitys oli nähty tärkeänä aiemminkin teollisuudessa, mutta tässä vaiheessa myös itse brändistä tuli tuote. (Klein, 1998, 23-25).

Sanan ”brand” alkuperäinen merkitys on tarkoittanut karjan merkitsemistä, siinä yhteydessä merkillä on ilmaistu omistamista ja takuuta. Tuotemerkki eli tavaramerkki ja brändi sekoittuvat nykykielenkäytössä helposti toisiinsa. Tuotemerkin merkitys on kuitenkin suppeampi kuin brändin, sillä viitataan sanaan, symboliin tai iskulauseeseen, jotka voidaan rekisteröidä tietylle yritykselle tai tuotteelle. Brändillä puolestaan käsitetään kokonaisvaltaisemmin tavaramerkin tai muun asian ympärille muodostunutta mainetta. (Gad, 2001, 29-31).

Thomas Gad (Gad, 2001, 14) kuvailee brändiä käyttäen tuotepakkausta vertauskuva-

”Brandi on eräänlainen tuotepakkaus, joka kertoo tiivistetyssä muodossa liikefilosofian, liikesuunnitelman, yrityskulttuurin, imagon ja monia muita liike-elämän näkökohtia, joita käsiteltiin aiemmin erillään toisistaan.”

Jonathan E. Schroeder (Schroeder, 2006, 1) esittää, että brändi on olemassa markkinoinnin lisäksi myös kulttuurisena, ideologisena ja poliittisena objektina. Tässä tutkielmassa tarkastelen brändiä painottaen kulttuurin näkökulmaa aiheeseen, brändin kulttuurista ulottuvuutta. Brändi voidaan nähdä sekä kulttuurin välittymisen kanavana, että merkityksien luomisen välineenä (Kornberger, 2010, 119).

Kuten edellä totesin, brändi on aiemmin nähty ensisijaisesti kaupallisena hyödykkeenä, tuotteiden ja myynnin näkökulmasta. Brändeistä on kuitenkin kehittynyt myös merkittävä osa kulttuuria. Ne nähdään kasvavassa määrin kompleksisina kokonaisuuksina ja niiden rakentumisessa painopiste on siirtymässä organisaation tekemästä brändin yksipuoleisesta tuottamisesta kuluttajien reaktioihin, brändin yhdessä luomiseen sekä yhteiseen arvojen tuottamiseen ja identiteettien rakentumiseen. (Schroeder, 2006, 1).

“Brands, through their ever-presence in contemporary society, are deeply embedded in culture, making them important actors and building blocks in identity creation processes.” (Bergvall, 2006, 195)

Kuten Bergvall tässä sitaatissaan toteaa, brändien yhteiskunnallisen merkityksen kasvaessa, kasvaa myös niiden ja kulttuurin välisen vuorovaikutuksen merkitys. Ne ovat vahvasti läsnä tämän päivän yhteiskunnassa ja niistä on tullut jopa osa henkilökohtaisen identiteetin muodostumisen prosessia. Bergvall esittelee artikkelissaan (Bergvall, 2006, 186-197) brändin ekosysteemi – käsitteen. Hänen näkemyksensä mukaan brändin luominen nähdään tuottajan ja kuluttajan välisenä vuorovaikutussuhteena, jossa brändin arvo tuotetaan yhteisesti. Tässä kummallakaan osapuolella ei ole täydellinen hallinta arvonmuodostuksen prosessista. Arvon muodostumiseen vaikuttavat tämän vuorovaikutuksen osana yhtälailla myös kulttuuriset prosessit, kuten esimerkiksi historiallinen konteksti, maan yleiset tavat ja lait *“cultural codes constrain how brands work to produce meaning.”* (Bergvall, 2006, 186).

Bergvallin mukaan brändien ja kulttuurin suhdetta voidaan verrata luonnon ekosysteemiin, jossa lajit ovat toistensa kanssa vuorovaikutuksessa, samantapaisesti kuin brändit ja kulttuuri vaikuttavat toisiinsa. Brändeistä ei puhuta enää pelkästään yritysten tai organisaatioiden kohdalla, brändejä kehitetään tietoisesti myös esimerkiksi maiden, kaupunkien, tapahtumien tai erilaisten ilmiöiden ja jopa henkilöiden ympärille. Brändin luominen ja sen vaikuttavuus voidaan siis Bergvallin käsityksen mukaan nähdä ekosysteeminä, joka on vuorovaikutteinen ja verkottunut yhteen kulttuurin kanssa lukuisilla eri tasoilla. (Bergvall, 2006, 195).

Gadin (2001) ja Bergvall (2006) jakavat näkemyksen siitä, että brändi ei ole pelkästään yrityksen kehittämä kuva itsestään, vaan se on vuorovaikutteisen prosessin tulos. Gad käyttää esimerkkinä Mike Sweeneyä, yhtiä Starbucksin johtajista, joka on todennut seuraavasti *“Yritykset luovat harvoin brandeja, ne käynnistävät brandin ja sen jälkeen asiakkaat luovat brandin, sillä brandi on suhde.”* (Gad, 2001, 97). Brändin kehittyminen ei siis ole enää vain yksisuuntaisen markkinoinnin varassa, vaan on kehittymässä uudenlainen yhdessä luotu (co-creation) brändikulttuuri. Brändi toimii paitsi markki-

noinnin apuna, myös johtamisen työkaluna organisaation sisäisessä ja ulkoisessa toiminnassa. Se ei koske enää vain kuluttajille suunnattua toimintaa, vaan ohjaa myös laajemmin organisaatioiden toimintaa. Brändi kertoo tiivistetysti toimintasuunnitelman, toimintafilosofian, organisaatiokulttuurin ja imagon (Gad, 2001, 14).

Comparison of Axioms Across Four Branding Models

	Cultural Branding	Mind-Share Branding	Emotional Branding	Viral Branding
Key Words	Cultural icons, iconic brands	DNA, brand essence, genetic code, USP benefits, onion model	Brand personality, experiential branding, brand religion, experience economy	Stealth marketing, coolhunt, meme, grass roots, infections, seeding, contagion, buzz
Brand Definition	Performer of, and container for, an identity myth	A set of abstract associations	A relationship partner	A communication unit
Branding Definition	Performing myths	Owning associations	Interacting with and building relationships with customers	Spreading viruses via lead customers
Required for a Successful Brand	Performing a myth that addresses an acute contradiction in society	Consistent expression of associations	Deep interpersonal connection	Broad circulation of the virus
Most Appropriate Applications	Identity categories	Functional categories, low-involvement categories, complicated products	Services, retailers, specialty goods	New fashion, new technology
Company's Role	Author	Steward: consistent expression of DNA in all activities over time	Good friend	Hidden puppet-master: motivate the right consumers to advocate for the brand
Source of Customer Value	Buttressing identity	Simplifying decisions	Relationship with the brand	Being cool, fashionable
Consumers' Role	<ul style="list-style-type: none"> • Personalizing the brand's myth to fit individual biography • Ritual action to experience the myth when using product 	<ul style="list-style-type: none"> • Ensuring that benefits become salient through repetition • Perceiving benefits when buying and using product 	<ul style="list-style-type: none"> • Interaction with brand • Building a personal relationship 	<ul style="list-style-type: none"> • "Discovering" brand as their own, DIY • Word of mouth

Kuva 7 Douglas Holt (Holt, 2004, 14) kuvaa tämän taulukon avulla brändäämistä jaotellen sen neljään erilaiseen tapaan

Keskeisimpiä näkökulmia brändiin tässä tutkielmassa ovat brändi identiteetin rakentamisessa ja brändin ja kulttuurin välinen vuorovaikutus.

5.2 ITE-taiteen brändi ITE-taiteen museon kehittämishankkeessa

Tässä luvussa kuvaan 4D brändimallin avulla sitä, millaisena ITE-brändi aineiston analyysin ja siinä nimeämieni keskeisten teemojen kautta näyttäytyy. Kuvaan ITE-taiteen brändin avulla sitä millainen ITE-taide on ilmiönä. Otan tässä määrittelemieni keskeisten teemojen ohella mukaan ITE-museolle projektin aikana 2010 työstämäni 4D brändikuvauksen.

Hankkeen aikana oli tavoitteena kehittää ITE-museolle radikaalia yhteiskuntavastuullista museokonseptia. Radikaali näkyy museotoiminnan kohdalla ITE-museon tavoitteleva strategia ns. sinisen meren strategia (Kim & Mauborgne, 2005, 24-25), jossa uusia poikkialaisia toimintamalleja luomalla tavoitteena oli etsiä uusia markkinoita, sen sijaan että kilpailtaisiin jo tutuilla ja varsin kilpailluilla alueilla. Tätä strategiaa tukevaksi katsottiin mm. se, että ITE-museo on Suomessa ainoa museo, jolla on ITE-taide pysyvänä toiminnan sisältönä sekä ITE-taiteen sisältöjen vahva kytkös hyvinvointiin. Myös Kulttuurialan heikon taloudellisen tilanteen vuoksi on järkevää etsiä uusia poikkialaisia toimintatapoja julkisella ja kolmannella sektorilla. Yhteiskuntavastuullisuutta haettiin ottamalla kestävän kehityksen mukaiset arvot toiminnan arvoiksi. Kestävän kehityksen sisällöt perustuivat tässä Ulkoasiainministeriön määritelmään¹¹, jossa määritellään seuraavat painopisteet: ekologinen, taloudellinen sekä sosiaalinen ja kulttuurinen kestävyys. Laadin ITE-museon 4D brändimallin ja brändiraportin (Liite 2) henkilökunnan kanssa käytyjen keskustelujen sekä hankkeessa saamani kokemusten pohjalta ennen hankkeen loppumista.

Tein hankkeen loppuvaiheessa alustavaa visuaalisen identiteetin suunnittelua tukemaan mielikuvaa, jota ITE-museon brändin haluttiin välittävän. Perusideana logon lähtökohdaksi oli visuaalinen elementti, jota on käytetty mm. ITE-taiteen julkaisujen kansissa. Tämä jo tuttu elementti toimi selkeänä lähtökohtana logon kehittämiseksi, se yhdistyy jo mielikuvatasolla ITE-taiteeseen ITE-taiteen vuosikirjoista tuttuna. Nostin tämän logon rinnalle kielikuvallisesti ilmentämään ITE-taiteen substanssia, jolle brändiä haluttiin rakentaa, Elis Sinistön lausahduksen ”onnellisinta on olla onnellinen”. Tämän lisäksi logoon olisi mahdollista liittää etuliite tee, elä, keksi tai koe, jotka kuvastavat myös ITE taiteen arvomaailmaa. Visuaalisen ilmeen oli tarkoitus ilmentää helppoa lähestyttävyyttä ja osallistamista, ITE-taiteen ilmentämää asennetta elämään. Lopulta näitä ei otettu missään vaiheessa kuitenkaan käyttöön, mutta tämä ehdotus kuvastaa ITE-museon brändin siinä vaiheessa täsmennettyä sisältöä.

11 <http://www.formin.finland.fi/Public/default.aspx?nodeid=32099&contentlan=1&culture=fi-FI>
viitattu 16.9.2010

Onnellisinta on olla onnellinen

-ELÄ 

Eiä ITE!

Koe ITE!

Keksi ITE!

Tee ITE!

Kuva 8 ITE-museon hankkeen aikana tuottamani ehdotus museon visuaaliseksi identiteetiksi

ITE-taiteen vuosikirjassa vuodelta 2002 (Saha, 2002, 60-61) on Kansantaiteen keskuksen toimintaa varten kirjattuja ”teesejä”, joita katsottiin mahdolliseksi sovittaa jossain muodossa myös ITE-museon kohdalle:

1. Tulemme antamaan kaikessa toiminnassamme menneestä kansanelämästä ja –taiteesta seikkaperäisen, faktoihin perustuvan kuvan. Menneen kuvaus perustuu tutkimukseen. Tutkimusyhteistyötä tulee tehdä kiinteässä yhteistyössä yliopistojen ja korkeakoulujen kanssa.

2. Ymmärrämme kansankulttuurin kuitenkin ajassa jatkuvasti olomuotoaan muuttavaksi ja ”vieraaksikin” lainaavaksi; kansankulttuuri ja –perinne eivät ole ikinä vain mennyttä, vaan tekijänsä ja kokijansa nykyisyyttä ja tulevaisuutta.

3. Ymmärrämme kaikessa toiminnassamme yksilöllisen luovuuden kansantaiteen katalysaattoriksi. Yhteisöllisistä ja yhteisistä ideoista syntyy yksilöllistä uniikkiutta.

4. Toiminnan tulee olla elävää ja muuttuvaa. Tärkein suurelle yleisölle suunnattu tehtävä on antaa virikkeitä luovuuteen. Haluamme aktivoida keskuksessamme kävijät kokemisen lisäksi tekemiseen.

Nämä teesit kuvaavat sitä, millaiseen toimintaan alun perin ITE-museota aloitettaessa pyrittiin ja millainen näkökulma ITE-taiteeseen oli. Ne myös kertovat siitä, millaiseen ITE-brändiin haluttiin pyrkiä siinä vaiheessa.

Nämä vuonna 2010 hankkeen aikana listatut ITE-museon arvot kertovat teesien kanssa verrattuna kehityksestä, mikä on tapahtunut sen suhteen millaisena toiminta sen parissa työskentelevien näkökulmasta nähtiin:

- Yksilön arvostus
- Vuorovaikutteisuus
- Voimaannuttaminen
- Elämän laadun ja luovuuden tukeminen
- Kestävän kehityksen mukainen toiminta

Tässä kehityksessä on nähtävissä, että käytännönläheiset teesit ovat jalostuneet toiminnan arvopohjaksi. Virallisen taidemaailman ja museoiden käytännöt ovat tulleet osaksi toimintaa museon toiminnan kehittymisen mukana. Näin ollen tarkastelun kohde on siirtynyt perustoiminnoista arvotasolle.

ITE-museon 4D brändimalli

Tässä on kuvattuna ITE-museon 4D brändimalli hankkeen aikana 2010 loppuvuodesta. Mallia täydentäessäni tiedostin, että kyseessä on vuorovaikutteinen arvonluomisen prosessi asiakkaan ja toimijan välillä, mutta tämä malli on täydennetty siitä näkökulmasta, mikä on se brändi johon pyritään. Se, millaiseksi brändi käytännössä kehittyisi, olisi sitten museon toiminnan tulosta vuorovaikutuksessa asiakkaiden ja sidosryhmien kanssa.

Toiminnallinen ulottuvuus hyöty, jonka asiakas saa tuotteesta tai palvelusta:

ITE- taiteen tukeminen ja esittäminen yleisölle. Erityismuseon palveluiden tarjoaminen muille museoille ja yleisölle.

Psykologinen ulottuvuus Kuvastaa sisäisiä prosesseja suhteessa brändiin, henkilökohtaista muuntautumista. Toimii osana omakuvan uudelleen määrittelemisen jatkuvaa prosessia, roolimalleja ja samaistumisen kokemuksia:

- Erilaisuuden hyväksyminen
- Elämän laadun kokemus
- Yksilön voimaannuttaminen, uskallusta pyrkiä omaan elämään
- Elämyksellisyys

Eettinen ulottuvuus kuvastaa brändin ja yhteiskunnallisen järjestyksen välisiä suhteita. Mitkä asiat koetaan tärkeiksi vastuullisuuden alueiksi, mitkä ovat ihanteita, joita noudatetaan:

- Yhteiskuntavastuullisuus toiminnassa esimerkiksi hyvinvointipalveluiden tuottaminen
- Kestävän kehityksen arvot toiminnassa (ekologinen, taloudellinen, sosiaalinen ja kulttuurinen kestävyys)

Sosiaalinen ulottuvuus millaisia sosiaalisia vaikutuksia brändillä on yksilölle, miten se tukee tai heijastaa heidän sosiaalista identiteettiään. Heijastaa yksilön ja eri ryhmien välisiä suhteita mihin halutaan identifioitua ja mistä erottautua. Ulottuvuus kuvastaa henkilöstä ulospäin välittyviä asioita:

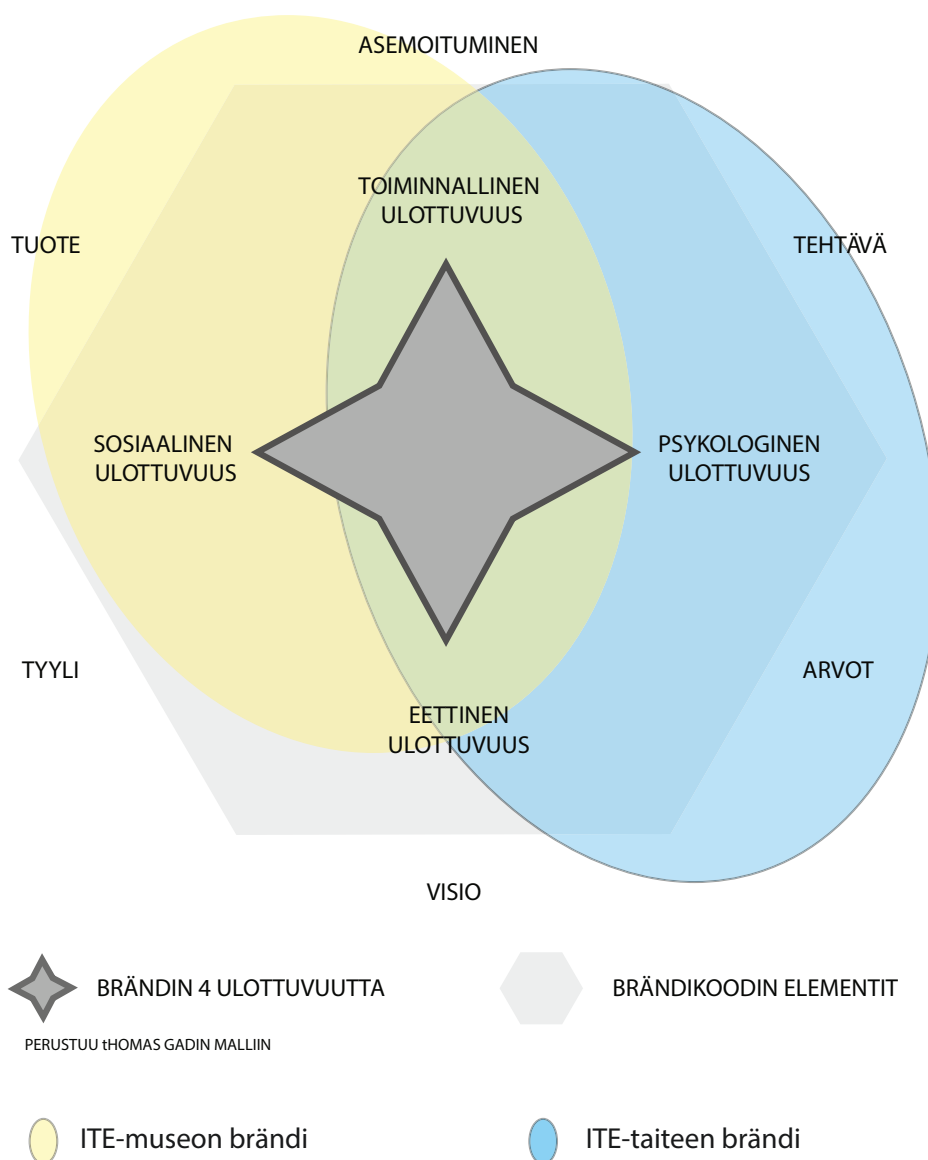
- Inklusiivisuus
- Yhteisöllisyys
- Samaistumista tarjoavia mm.: itsenäisyys, suvaitsevaisuus erilaisuutta kohtaan, halu irrottautua valtavirrasta, ”oman tiensä etsiminen ja kulkeminen”, asioiden subjektiivisen tärkeyden priorisoiminen

5.3 ITE-taiteen brändi keskeisten teemojen kautta tarkasteltuna

Edellisessä luvussa oli 4D brändimalli ITE-museon osalta, tässä luvussa kuvaan yhteen-
veto ITE-taiteen 4D brändimallista aineistoanalyysin keskeisten teemojen kautta näh-
tynä.

4D brändimalli

Tässä kaaviossa on nähtävissä, miten ITE-taiteen ja ITE-museon brändit eroavat paino-
tuskiltaan toisistaan 4D brändin kautta tarkasteltuna



Kuva 9 ITE-museon ja ITE-taiteen 4D brändimallien sijoittumisen vertailu brändin neljän ulottu-
vuuden kannalta

Toiminnallinen ulottuvuus hyöty, jonka asiakas saa tuotteesta tai palvelusta:

ITE-taide antaa virikkeitä osallistua itse mukaan taide-elämyksiin, taide tuodaan osaksi arkea, sisältöä ja toimintaa elämään. Osallistua voi joko yleisönä, itse tekemällä tai tekemällä vapaaehtoistyötä taiteen parissa. Kansanomaisen ilmaisu ja lähestyttävyyden madaltavat kynnystä omaan luovuuteen, kannustaa kokeilemaan ja osallistumaan. Vuorovaikutus taiteilijan ja yleisön välillä teosten kautta, etenkin teosten luonnollisessa ympäristössä taiteilijan omassa lähiympäristössä.

Psykologinen ulottuvuus Kuvastaa sisäisiä prosesseja suhteessa brändiin, henkilökohtaista muuntautumista. Toimii osana omakuvan uudelleen määrittämisen jatkuvaa prosessia, roolimalleja ja samaistumisen kokemuksia:

ITE-taide antaa yleisölle rikastuttavia ja ilahduttavia kokemuksia taiteen parissa. ITE-taiteeseen ja sen tekijöihin on sitä katselevan tavallisen yleisön (verraten virallisen taidemaailman toimijoihin) helpompi samaistua kuin ammattilaisten tekemään korkeataiteeseen. Samaistuminen taiteilijoiden elämäntapaan taiteen tervehdyttävästä ja itseilmaisun voimasta, tästä saatavissa brändin substanssin kautta oman identiteetin rakentumisen elementtejä. ITE-taiteen esimerkki kannustaa etsimään omaa luovuutta vailla kynnystä siitä mitä sen lopputuloksen taso tulisi olla tai missä muodossa sen tulisi ilmetä. Samaistumisen kokemuksia subjektiivisen hyvinvoinnin tärkeydestä, voimaantumisen kokemuksia oman tekemisen ja valintojen vapauden kautta.

Eettinen ulottuvuus Kuvastaa brändin ja yhteiskunnallisen järjestyksen välisiä suhteita. Mitkä asiat koetaan tärkeiksi vastuullisuuden alueiksi, mitkä ovat ihanteita, joita noudatetaan:

Hyvä elämä, yksilön kunnioittaminen arvokkaana ihmisenä riippumatta siitä kuinka tuottava hän on yhteiskunnan näkökulmasta (subjektiivinen hyvinvointi). Kulttuurinen, sosiaalinen ja ekologinen ja taloudellinen kestävyys toiminnassa: Lähitaide, materiaalien kierrätys, paikallisen kansanperinteen rikastaminen ja välittäminen eteenpäin.

Sosiaalinen ulottuvuus Millaisia sosiaalisia vaikutuksia brändillä on yksilölle, miten se tukee tai heijastaa heidän sosiaalista identiteettiään. Heijastaa yksilön ja eri ryhmien välisiä suhteita mihin halutaan identifioitua ja mistä erottautua. Ulottuvuus kuvastaa henkilöstä ulospäin välittyviä asioita:

Taiteilijoiden elämäntarinat tarjoavat esimerkkejä kuinka omalla toiminnalla voidaan päästä yli vaikeista asioista. Taiteen tekemisen kautta voidaan kommunikoida itsel-

le tärkeitä asioita ja käydä niistä vuorovaikutusta ympäristön kanssa. ITE-taide antaa identiteetin rakentumisen sisältöjä, symbolisoi valinnan vapautta elämäntavassa, elämisen riemua ja luovuuden kannustamista osana arkea. Elämää ”oravanpyörän” ulkopuolella, elämäntavan leppoistaminen. ITE-taide tarjoaa rikkaan kirjon erilaisista elämänvalinnoista, joiden kautta on saavutettu itselle hyvä elämä. Luovuus on kaikkien ulottuvilla. Välittyä asenne, että voidaan kulkea omaa tietä siitä huolimatta millaisia normeja ulkoapäin asetettaisiin. Individualismi.

5.4 Millainen ITE-taide on ilmiönä?

ITE-taiteen brändin kohdalla voidaan puhua emotionaalisesta brändistä (emotional branding), mutta siinä on myös nähtävissä kulttuurillisen brändin piirteitä (cultural branding) (Holt, 2004, 14). Brändi ja kulttuuri ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Sosiaaliset merkitysten tarkastelu on tärkeää, jotta voidaan ymmärtää sosiaalisia käytäntöjä, kulttuuri jossa käytännöt ja merkitykset ilmenevät on olennainen konteksti niiden muodostumiselle ja ymmärtämiselle (du Gay y. 2001, 2). Se minkälaisia sosiaalisia käytäntöjä ja merkityksiä ITE-taiteeseen liitetään ohjaa sitä millaisena identiteetin rakentumisen välineenä se toimii (du Gay y. 2001, 40).

Emotionaalinen brändi on kuluttajan ja brändin suhteeseen ja brändin välittämien tarinoiden luomaan suhteeseen perustuva brändin muoto, johon liittyy emotionaalinen suhde kuluttajan ja brändin välille (Thompson ym., 2006, 50; Holt, 2004, 14). Emotionaalisia piirteitä on nähtävissä esimerkiksi siinä miten taiteilijat ja yleisö luovat tavallaan vuorovaikutussuhteita teosten välityksellä. Brändin kanssa ollaan vuorovaikutuksessa ja sen arvoihin sekä sisältöön muodostetaan henkilökohtainen suhde (Holt, 2004, 14).

Menestyvä kulttuurinen brändi tukee kuluttajan identiteettiä antaa identiteetille samaistuttavia kategorioita. Se voi myös tarjota tarinallisena keinona kannanottoa johonkin yhteiskunnalliseen ristiriitaan. Kulttuurinen brändi voi muodostua kulttuuriseksi ikoniksi. (Holt, 2004, 14).

ITE-taide brändinä sijoittuu siis kulttuurisen ja emotionaalisen brändin välimuodoksi, se sisältää piirteitä kummastakin. Bergvall (Bergvall 2006, 186,) toteaa kulttuuristen koodien ohjaavan sitä millä tavoin brändit toimivat merkityksen tuottamisessa. Eli siis tulkitsemme oman kokemusmaailmamme ja kulttuurikontekstimme kautta brändistä saamaamme kuvaa. ITE-taiteen sisältö, arvomaailma ja edelleen tässä tutkielmassa nimettyinä keskeisinä teemoina hyvinvointi, luovuus sekä taiteilijuuden merkitykset tuottavat yleisön oman kulttuurikontekstin kanssa brändille merkityksiä ja muokkaa-

vat sitä millainen kuva siitä muodostuu. Nämä merkitykset ja brändisuhteet ovat näin ollen myös kokemuskohtaisia. Tässä tutkielmassa on pitäydytty tarkastelun näkökulmassa lähinnä siinä millaista brändikuvaa välitetään, aineistona käytetyt ITE-taiteen vuosikirjat ja Haverin väitöskirja edustavat tätä brändin tuottajan näkökulmaa. Jos olisin halunnut tuoda esille enemmän brändin tuottajan ja kuluttajan yhdessä sille tuottamia arvoja ja sitä millainen brändikuva muodostuu siinä prosessissa, olisi tarvittu laajempi aineisto myös ITE-taiteen yleisön osalta. Esimerkiksi ITE-taiteen parissa työskentelevällä, ammattitaiteilijalla tai galleristilla ja yleisöllä voi olla kaikilla aivan erilainen käsitys siitä millainen ITE-taiteen brändi on. Eikä mitään niistä voi sanoa kokonaan vääräksi. Brändiä voidaan pyrkiä rakentamaan olemassa olevan sisällön varassa haluttuun suuntaan, mutta viime kädessä vuorovaikutus eri osapuolten välillä määrittelee millaiseksi brändi muodostuu sekä lopulta brändin eri osapuolille tuottaman arvon. ITE-taiteen brändin substanssin tuottavat taiteilijat, sitä suodattavat ja jakavat eteenpäin esimerkiksi ITE-taidetta kartoittavat ja esille tuovat tahot. Tämän substanssin tulkitsevat ja edelleen tuottavat brändin arvoiksi ja kuvaksi ITE-taiteen yleisö.

ITE-taide ilmiönä tarjoaa sisältöä johon voidaan samaistua emotionaalisesti identiteetin muodostumisessa. ITE-taide tuo taiteen ja sen mukana luovuuden osaksi arkea, helpoksi lähestyä. Se rohkaisee kokeilemaan ja osallistumaan, antaa jokaisen omalle luovuudelle kasvualustaa. Valtavirran vastaisuudessa on aina nähty jotain vetoavaa, tämän kaltainen ns. luova hulluus virkistää ja tuo arkeen uusia näkökulmia. Marginaaliseen luonteeseen korkeataiteen liepeillä on myös helppo samaistua, erilaisuus ja individualismi. Suuret suuntaukset synnyttävät vastareaktioita, globalisaation ja teknologian kasvun vastavetona lokalisatio, paikallinen kansanperinne ja itse tekeminen koetaan tervetulleina vastaliikkeinä.

Brändin kuvaamisesta ja ilmentämisestä puhuttaessa tärkeitä keinoja ovat kielikuvat eli metaforat ja tarinallisuus. Näiden välityksellä voidaan liittää kuvailtava asia osaksi kokemusmaailmaamme tuttujen asioiden kautta. Gad (Gad, 2001, 167) toteaaakin että kielikuvat ovat oikotie ihmisten alitajuntaan. ITE-taide on täynnä tarinoita, teokset välittävät vahvoja tarinoita ja kuten myös niiden tekijät ja heidän elämäntarinansa. ITE-taiteen arvot ja toiminnan substanssi nousevat näistä tarinoista, vastaavasti myös ITE-taiteen brändiä ja ITE-taidetta ilmiönä voidaan muokata sillä miten näitä tarinoita kerrotaan.

ITE-taide on ilmiönä raikas tuulahdus arkeen. Kuten Haveri (Haveri, 2010, 243) toteaa, meneillään on murrosvaihe jossa taiteen yhteiskunnallista roolia ja paikkaa määritellään, tapahtuu taiteen ja arjen rajankäyntiä ja lähestymistä. ITE-taide välittää arvoja subjektiivisesta hyvinvoinnista ja aktiivisesta elämäntilanteesta, jopa kokonaisesta hektistä arkea hitaammasta ja rennommasta elämäntilanteesta.

6. Onko ITE-taide ollut heikko signaali nyt meneillään olevasta megatrendistä?

Muutos on jatkuvaa, mutta mihin suuntaan ja missä tahdissa, on asia josta saadaan aikaan loputonta keskustelua. Tulevaisuuden tutkimuksessa erilaisia menetelmiä hyödyntäen pyritään kartoittamaan mahdollisia tulevaisuuksia. Tähän liittyviä keskeisiä käsitteitä nimittää Elina Hiltunen ennakkoinnin peruspalikoiksi (Hiltunen, 2012, 74). Näitä ennakkoinnin peruspalikoita ovat Hiltusen mukaan megatrendit, trendit, heikot signaalit (eli nousevat asiat) ja villit kortit. Lisäksi on olemassa lukuisia määriä erilaisia ennakkointimenetelmiä, joita ennakkoinnissa hyödynnetään. Perustyökaluja ovat esimerkiksi skenaariot, Delfoi, trendianalyysi ja megatrendianalyysi, ennakkoinnissa on kuitenkin lopulta kyse tiimityöskentelystä, jossa vaikuttavia tekijöitä ovat myös organisaation omat työskentelytavat ja kiinnostuksen kohteet (Hiltunen s. 242).

Tässä tutkielmassa ennakkoinnin näkökulma on esittämäni alatutkimuskysymykseen vastaamisessa, eli onko ITE-taide ollut heikko signaali jostain nyt meneillään olevasta megatrendistä? Analyysin aineistona tässä on toteuttamani FAR skenaario työskentelyn tulokset ja tuottamani kuvaus ITE-taiteen brändistä. FAR-skenaario aineisto ja tekemäni ITE-taiteen brändin kuvaus antavat pohjan jolta tarkastella millainen heikko signaali ITE-taiteessa on nähtävissä. Määrittelen megatrendiä vertaamalla tätä heikkoa signaalia 2010-luvun megatrendiaineistoihin. Tässä tutkielmassa käytetään ennakkoinnin menetelmiä aikajanalla ajateltuna käänteisesti, koska tarkastelen jo tapahtunutta kehitystä. Heikon signaalin ja megatrendin määrittelyminen aineistosta antaa vastauksia tutkimusongelmaani, eli miten ITE-taiteesta tuli ilmiö, avaamalla ilmiöksi kehittymistä syy-seuraus suhteen määrittelyn tapaan.

Mika Mannermaa nimittää kirjassaan Heikoista signaaleista vahva tulevaisuus (Mannermaa, 2004, 42) megatrendejä ja heikkoja signaaleja tulevaisuusilmiöiden ääripäiksi. Näitä myös käytetään usein ennakkoinnin työkaluina esimerkiksi erilaisten skenaariotyyppisten lähestymistapojen kanssa (Mannermaa, 2004, 43-44).

	Pieni vaikutus	Suuri vaikutus
Pieni toteutumistodennäköisyys	Merkityksetön kohina	Heikot signaalit
Suuri toteutumistodennäköisyys	Tavanomaiset trendit	Megatrendit

Kuva 10 Mannermaa havainnollistaa megatrendien, trendien ja heikkojen signaalien suhdetta toisiinsa nelikentän avulla (Mannermaa, 2004, 44).

6.1 ITE-taide heikkona signaalina

Mitä tässä tutkielmassa tarkoitetaan heikoilla signaaleilla?

Heikkoja signaaleja nimitetään useammalla eri nimellä. Etenkin mediassa esiintyy yleisesti heikon signaalin lisäksi hiljainen signaali nimitys. Mika Mannermaa puhuu heikoista signaaleista, Englannin kielessä puhutaan käsitteistä kuten early warnign indicator ja emergin issue (Mannermaa, 2004,113). Käytän tässä tutkielmassa heikko signaali nimeä, koska tätä nimitystä käyttävät myös pääasiallisesti aiheesta teoria- lähteenä käyttämäni teokset (Hiltunen, 2012; Mannermaa, 2004; Metsämuuronen, 2009).

Heikolla signaalilla tarkoitetaan nousevia muutoksia, jotka eivät vielä ole täysin ilmeisiä ja kehittyessään niistä voi muodostua ilmiö, trendi tai jopa megatrendi (Hiltunen, 2012, 108; Mannermaa, 2004, 113; Nuutinen, 2004, 22). Nuutinen kuvaa hiljaisen signaalin havaitsemista varsin kuvaavasti myös reaktiolla ”yäk”, ”voi ei” ja ”ei ikinä” (Nuutinen, 2004, 108). Eli kyseessä on jokin joskus jopa yllättävällä tavalla totutusta ympäristöstä välittyvistä signaaleista poikkeava viesti, jotain joka ei vielä ole muuttunut osaksi totuttua tai arkipäiväistä.

Heikon signaalin luonteeseen kuuluu, että se on ollut olemassa jo pitkän aikaa ennen kuin se on havaittu. Havaitsemisen jälkeen kuluu yleensä vastaavasti huomattavasti vähemmän aikaa sen kehittämisessä signaalista ilmiöksi, trendiksi tai megatrendiksi. Eli heikko signaali elää havaitsemisen jälkeen kehittymiseensä nähden varsin lyhyen

aikaa, se joko kasvaa tai hiipuu pois. Monet heikoista signaaleista eivät lopulta realisoitu. Heikot signaalit voivat viestiä yhtäläillä jonkin suuntauksen nousemisen sijasta laskusta. (Metsämuuronen, 2009, 288-289).

Tässä tutkielmassa lähdin siitä oletuksesta, että ITE-taide ilmiönä itsessään on ollut heikko signaali 2000-luvun alussa kun sitä on alettu kartoittaa. Tähän mennessä tekemäni analyysi määrittelee sitä millainen sisältö tällä heikolla signaalilla on.

Toteuttamassani FAR-skenaario työskentelyssä ITE-museon keskeisiksi arvoiksi listattiin vuorovaikutteisuus, yksilön arvostus ja hyvinvointi, voimaannuttaminen, elämälaadun ja luovuuden tukeminen sekä kestävä kehitys mukainen toiminta. Hankkeen aikana linjattiin, että ITE -museon on toiminnallaan tarkoitus paitsi edistää ITE-taiteen asemaa, myös kehittää museotoimintaa luovalla tavalla ITE-taiteen sisältöjä hyödyntäen. Toimintaan haettiin palvelukonseptin kehittämällä uusia useita eri julkisen sektorin aloja hyödyttäviä toimintatapoja esimerkiksi museolle hyvinvointia lisääviä palveluita kehittämällä. Tarkoituksena oli kehittää museota vuorovaikutteisemmaksi osaksi julkisen sektorin toimintaa, esimerkiksi kehittämällä uusia tapoja toimia sosiaali- ja terveysalan kumppanina.

Nimeämistäni keskeisistä teemoista vahvimaksi nousee hyvinvointi ja edelleen subjektiivinen hyvinvoinnin kokemus. Sen alla voisi myös käsitellä näitä kahta muuta nimeämääni teemaa hyvinvoinnin näkökulmina, miten ne vaikuttavat hyvinvointiin. Kuinka taiteilijuus rakentuu tekemisen kautta ja mitä se antaa tekijälleen. Millaisena osatekijänä luovuus toimii hyvinvoinnissa, kannustetaan kaikenlaiseen luovuuden ilmaisemiseen, luomu-luovuutta ja tee-se-itse ajattelua.

ITE-taiteen heikko signaali välittää taidesuunnan sisältämää arvopohjaa, jossa keskeisellä sijalla on subjektiivisen hyvinvoinnin kokemus. Saadut kokemukset, tekeminen ja osallistuminen voimaannuttavat sekä taiteilijaa että yleisöä ja muita sen parissa toimivia, taiteella halutaan rikastaa arkea monella eri tasolla. Luovuutta ja onnellisuutta on löydettävissä arjesta yllättävillä tavoilla, luovuuden prosessi antaa yhtä paljon kuin sen tulokset. Kenenkään ihmisarvo tai itsetunto ei tulisi myöskään määrittämiä mitattavan tuottavuuden kautta. Yksilön omien rohkeiden valtavirrasta poikkeavien valintojen kautta voidaan saavuttaa onnellisuutta. Heikko signaali viestii yksilöllisyyttä.

ITE-taiteessa heikkona signaalina on nähtävissä pyrkimys elämäntavan leppoistamiseen, arjen rikastamiseen luovuuden kautta, tarpeellisuuden kokemuksiin sekä tee-se-itse -henkiseen ajatteluun. Valintojen tekemistä elämässä subjektiivisen hyvinvoinnin näkökulmasta.

6.2 Megatrendit ITE-taiteessa

Megatrendi –käsitteen loi alun perin John Naisbit 1982. Termi herättää tutkijoiden keskuudessa keskustelua, nähdäänkö kehitys tapahtumien jatkumona vai toisiaan seuraavina sattumuksina. (Metsämuuronen, 2009, 314).

Megatrendeillä viitataan yleensä kehityksen suuriin linjoihin ja aaltoihin. Puhutaan ilmiökokonaisuuksista, joilla voidaan todeta jo tapahtuneen kehityksen perusteella tunnistettava suunta ja voidaan katsoa todennäköiseksi, että se myös jatkuu tulevaisuudessa samankaltaisena. Megatrendi voi pitää sisällään useita eri ilmiöitä, mutta näistä on muodostettavissa tarkastelun kannalta riittävän samansuuntainen kokonaisuus, yläkäsite. Tämän avulla jäsennellään tarkasteltavia kehitysilmiöitä, keskeistä on kuitenkin että niiden kohdalla ei ole kyseessä vaihtoehtoisia mahdollisuuksia, vaan tarkastellaan perususkomuksemme mukaisia jatkuvia kehityssuuntia. Megatrendien tarkastelua voidaan käyttää pohjana erilaisissa skenaariotyöskentelyissä. (Mannermaa, 1999, 84-86).

Megatrendit ovat pitkäkestoisia suuntauksia, mutta eivät vakioita. Niiden avulla kuvataan trendejä hitaampia suuren mittakaavan muutoksia. Koska ne vaikuttavat pitkien ajanjaksojen kuluessa, ne voivat osaltaan kertoa myös tulevasta. Kiinnostavinta ei ole välttämättä näiden megatrendien kesto itsessään, vaan niiden muutokset alkusysäykset, ennakoiminen ja vaimeneminen. Vaikka megatrendit ovat myös maantieteellisesti vaikutukseltaan laaja-alaisia, ne eivät kuitenkaan ole aina globaaleja. (Hiltunen, 2012, 79).

Erilaiset megatrendianalyysit ovat hyvä pohjamateriaali ennakointiin liittyville työskentelyille, asiantuntijoiden laatimia analyyseja voidaan käyttää oman työskentelyn pohjana, näin ennakoinnin prosessia ei tarvitse aloittaa aina kokonaan alusta (Metsämuuronen, 2009, 314).

FAR-skenaario työskentelyssä tein omaa megatrendianalyysia skenaarioiden laatimisen avuksi, hyödyntäen olemassa olevia megatrendiaineistoja. Käytin megatrenditiedon lähteinä Siemens Suomen sivuja¹², Tekesin Megatrendit ja me –julkaisua (Ahola ym., 2009) sekä Opetusministeriön Kulttuuri – tulevaisuuden voima julkaisua (Opetusministeriö, 2009). Otin tarkasteluun mukaan tarkoituksellisesti näkökulman monipuolistamiseksi erityyppisiä lähteitä. ITE-museon kohdalla pohdittiin uusia toiminnan tapoja, joten oli siis hyödyllistä ottaa erilaisia näkökulmia mukaan. Siemens edustaa yrityselämän näkökulmaa, Opetusministeriö julkisen sektorin, kolmannen sektorin

12 <http://www.siemens.fi/fi/index/answers/megatrendit.htm> viitattu 16.9.2010

sekä kulttuurialan edustajan näkökulmaa, Tekes innovatiivista tutkimus ja kehitys näkökulmaa.

Siemens Suomen sivustolla¹³ on megatrendejä kuvattu heidän oman liiketoimintansa näkökulmasta. Heidän liiketoimintansa tavoitteena on pyrkiä kehittämään innovatiivisia ratkaisuja tulevaisuuden arjen haasteisiin, joten ennakointi on olennaista. Siemens nimesi liiketoimintansa kannalta olennaisiksi megatrendeiksi ilmastonmuutoksen, kaupungistumisen, globalisaation ja väestönmuutoksen.

Tekesin Megatrendit ja me –projektin aineisto (Ahola ym., 2009) on kerätty innovaatioiden ja ennakoinnin näkökulmasta. Tavoitteena aineiston kokoamisessa on ollut tuoda heidän näkökulmastaan keskeisin tulevaisuuden kehittymistä kuvaava aineisto kaikkien kotimaisten toimijoiden ulottuville sekä hyödynnettäväksi edelleen omassa ennakointityössä. Aineiston tuloksia on tiivistetty listaamalla kuusi näkyvää muutosta (Ahola ym., 2009, 37-38), jotka ennakoivat innovaatioiden kysynnän kasvua:

- shoppailutapojen ja -tottumusten uusjako
- niukkuus toimii innovaatioajurina
- vapaa-ajan kulutus on muutosten edelläkävijä
- uudenlainen kuluttajaliike muokkaa globaaleja innovaatioita
- osaaminen on taloudellisen toiminnan ydin
- teknologian epäjatkuvuudet ja uudet teknologiaparadigmat

Opetusministeriön Kulttuuri –tulevaisuuden voima toimi taustaselvityksenä Kulttuurin tulevaisuus –selontekoa varten. Siinä käydään läpi taustaselvityksen aineistosta esille tulleita taiteen ja kulttuurin kentän tulevaisuuden haasteita, mahdollisuuksia, toiminnan edellytyksiä sekä sen tulevaisuuden näkymiä, kuten keskeisiä muutostrendejä, heikkoja signaaleita ja mahdollisia toiminnan voimatekijöitä (OPM, 2009, 5).

Selvityksessä on listattu taiteeseen ja kulttuuriin kohdistuvien muutospainoiden näkökulmasta taiteeseen ja kulttuuriin kohdistuvia keskeisiä makromuuttujia (OPM, 2009, 14). Näitä voisi myös kutsua myös megatrendeiksi:

- ilmastonmuutos ja ympäristö
- väestönkehitys
- globalisaatio
- yhteisöllisyys
- luova pääoma
- teknologia

13 <http://www.siemens.fi/fi/index/answers/megatrendit.htm> viitattu 16.9.2010

Selonteko listaa myös kulttuurin ja taiteen tulevaisuuden tärkeimmät mahdollisuudet ja voimatekijät (OPM, 2009, 15):

- Kestävä kulttuuri – luovan toiminnan ympäristö.
- Kulttuurillinen moninaisuus – luova pääoma.
- Luomisen taito – luova ihminen.

ITE-museon megatrendit

Näiden aineistojen pohjalta laadin 2010 hankkeen aikana ITE-museon näkökulmasta pohdintaa megatrendeistä ITE –taiteeseen liittyvän arvomaailman kautta FAR-skenario työskentelyn pohjaksi. Olen tässä käsitellyt niitä vielä pidemmälle tämän tutkielman näkökulma huomioiden.

Luonnonvarojen rajallisuus

Kierrättäminen ja muu ekologisesti kestävä toiminta on ITE-taiteessa keskeisessä asemassa jo pelkästään taiteilijoiden tekemien materiaalivalintojen ja toimintatapojen kautta.

Kun materiaalien rajallisuus aletaan ymmärtää, on luontevaa nostaa henkisiä arvoja materiaalisten edelle. Kulutuksessa immateriaalisten tuotteiden ja elämysten kysyntä kasvaa materiaalisten sijaan. Tämä avaa toiminnan mahdollisuuksia museon kehitymiselle ja toimintakonseptin laajentamiselle immateriaalisten palveluiden ja elämysten tuottajana.

Väestörakenteen muutos

Tarve uusille tavoille tuottaa hyvinvointipalveluita kasvaa väestörakenteen ikääntyessä. Julkisen sektorin toimintojen uudelleen järjestelyn tulee näkyä museolle mahdollisuutena laajentaa toimintaansa yhteiskuntavastuullisemmaksi, eikä vain mahdollisena uhkana rahoituksen leikkaamisen kautta.

Suurten ikäluokkien eläköitymisen kautta on havaittavissa, että on kasvava joukko ihmisiä, jolla on runsaasti vapaa-aikaa ja resursseja ja jotka ovat vielä aktiivisessa vaiheessa elämässään. Jo tällä hetkelläkin on havaittavissa merkkejä lisääntyvästä kiinnostuksesta vapaaehtoistyöhön. Tässä on selkeä tarve kehittää organisoitua mallia vapaaehtoistyön kehittämiseksi museon ja ITE-taiteen parissa julkisen ja kolmannen

sektorin yhteistyönä. Innokkaita tekijöitä on, pitää löytää tavat kanavoida tämä resurssi.

Teknologian kehitys, virtuaalinen kehitys kuluttaja-tuottaja kehitys "prosumer"

On kasvamassa uusi sukupolvi, joka on kasvanut virtuaalisen maailman kehityksen mukana eli heille sosiaalinen media ja erilaiset välineet internetin hyödyntämiseen ovat heille luontainen toimintaympäristö. Käyttöliittymien ja tekniikan hallinta on näillä uusilla sukupolvilla aivan eri tasolla hallussa verrattuna nyt ikääntyviin ja eläköityviin sukupolviin. Virtuaalinen toiminta kehittyy ja ottaa vaikutteita ja rakenteita reaalielämästä, mutta myös virtuaalinen maailma muokkaa reaali maailman toimintatapoja. Tekniikan integroituminen osaksi arkea lisääntyy. Virtuaalisessa maailmassa lähes kuka tahansa voi vaikuttaa ja luoda sisältöjä, tämä madaltaa myös uusien sukupolvien kynnystä olla aktiivisia reaali maailmassa ja osana yhteiskuntaa. Ollaan kehittymässä todennäköisesti vaativampaan, kriittisempään ja osallistuvampaan suuntaan kansalaisaktiivisuuden suhteen. Tämän aktiivisuuden hyödyntäminen ja mahdollistaminen on haaste perinteiselle museotoiminnalle.

Virtuaalinen maailma luo uusia mahdollisuuksia myös museon palvelukonseptin kehittämiseksi, sisältöjä ja toimintaa voidaan tuottaa helpommin ilman paikkasidonnaisuutta tai fyysisen läsnäolon vaatimusta. Vuorovaikutteisuutta voidaan toteuttaa aivan uusilla tavoilla. Teoksia voidaan välittää sähköisesti ja toimintasisältöjä luoda virtuaalisesti. On kuitenkin haaste saavuttaa balanssi virtuaalisen ja fyysisen toiminnan välille niin, että virtuaalinen toiminta ei syö fyysisen museon toimintaa ja sen merkitystä, vaan tukee ja laajentaa sen sisältöjä. Virtuaalisten toimintatapojen mahdollisuuksien pohtiminen on vasta aivan alussa ja vaatii kaikilta osapuolilta valmiutta olla avoin uudelle.

Talouden kehitys, globaali talous

Talouden tiukentuminen, mm. EU alueen talouskriisien myötä, tarkoittaa sitä, että myös alueellisesti rahoituskanavat tiukentuvat. Kulttuuri on usein ensimmäisten joukossa kun julkisen talouden menoissa haetaan säästöjä. Museotoiminnan on etsittävä uusia rahoitusmalleja toiminnalleen julkisen sektorin lisäksi. ITE-museon kohdalla on aloitettu public-private mallilla yhteistyö kunnallisen toimijan ja kolmannen sektorin toimijan välillä. Tällä toiminnalla on tavoitteena hyödyntää kummankin toimintasektorin vahvuuksia mm. rahoituksen hakemisessa. Kuntasektorin kautta löytyy myös orga-

nisaatio osaamista ja toimialan laajentamisen mahdollisuuksia kuten hyvinvointialan kumppanuuksien muodostaminen. Mahdollisena varjopuolena on julkisen sektorin toimintajäykkyys ja byrokratia.

Taloudellinen hyvinvointi on myös sidoksissa sosio-kulttuurikulttuuriseen hyvinvointiin. Hyvinvointipalveluiden tarve kasvaa talouden heiketessä ja kuitenkin niistä leikataan, joten uudelleenjärjestelylle on tarvetta. Sen sijaan, että resurssien priorisoimisen seurauksena tyydyttäisiin julkisella sektorilla rahoituksen vähenemiseen, otetaan aktiivinen rooli hyvinvoinnin edistämiseksi toimintatapoja laajentamalla.

Globalisaatiosta lokalisaatioon, vastaliike

Globalisaatio aiheuttaa väistämättä kaikkien megatrendien (ja trendien) tavoin myös vastareaktioita, tässä tapauksessa kyse on lokalisaatiosta.

Henkilökohtaisten juurien merkitys kasvaa, halu toimia globaalin vastapainona lokaalisti. Ei haluta loputtomasti siirtyä suurempiin yksiköihin ja laajempiin toimialueisiin, vaan halutaan myös persoonallisuutta, yksilöllisyyttä ja paikallisuutta. Tämä näkyy myös matkailussa, jos kauppakeskus on samanlainen kaikkialla maailmassa, miksi kannattaisi mennä matkalle näkemään samaa minkä voi nähdä kotoa käsin halvemmalla ja nopeammin. Joten paikallisvärien näkyminen ja alueellisuuden tarjoaman substanssin merkitys tulee esille, kun globalisaation hurma tasoittuu. ITE-museon toiminnassa tämä on automaattisesti mukana, koska esiteltävä sisältö on varsin lokaalia ja alueelliseen kansanperinteeseen sekä taiteilijoiden omaan kokemisympäristöön nojaavaa. Lokalisaatio on nähtävissä mahdollisuutena ITE-museolle.

Yhteiskuntavastuun nousu ja yksilöiden aktiivisuuden lisääntyminen avaa mahdollisuuksia myös vuorovaikutteisille tavoille tuottaa esimerkiksi palveluita yhdessä luoden. Nyt varttumassa oleva sukupolvi on tottunut virtuaalimaailman ja sosiaalisen median myötä sisällön luontevaan tuottamiseen, vaikuttamiseen ja osallistumiseen. Verkko madaltaa kynnystä ottaa osaa. Kuinka verkossa opitut tavat toimia tulevat muokkaamaan reaalimaailmassa toimimista (ei siis vain reaalimaailman rakenteiden siirtäminen verkkoon, vaan verkon tapojen siirtäminen reaalimaailmaan)? ITE-museon toiminnan tavoitteena on olla inklusiivinen ja osallistava, joten tämä tarjoaa mahdollisuuksia toiminnan kehittämiseksi. Tässä nähtävissä yhteisiä sisältöjä teknologian kehitykseen.

Yhteiskunnallinen muutos

Museoiden on pysyttävä kehityksessä mukana, ainakin muutosta tiedostavalla tavalla, jotta toiminnan edellytykset säilyvät ja voidaan kehittää toimintaa tarpeen mukaan muutoksia huomioiden sekä toiminnan organisoimalla että esiteltävän sisällön suhteen. ITE-museon kohdalla eri alojen ammattilaisten välinen yhteistyö on havaittu hedelmälliseksi. Poikkialainen yhteistyö lisää muutosvalmiutta ja reagoitokykyä.

Muotoilussa voidaan havaita siirtymää laajemmalla tasolla yksilökeskeisestä käyttäjä-lähtöisyydestä kulttuurilähtöisyyteen, kulttuurisiin tasoihin ja suuntauksiin. Tällainen ajattelutavan muutos tukee myös museoiden merkitystä laajemmin yhteiskunnassa. Museot ovat paitsi menneisyyden dokumentoijia, myös tulevien suuntausten ennakkoijia siinä, mitä nykypäivästä dokumentoidaan tulevaisuuden tarpeita ajatellen. Museot luovat tulevaa kulttuurillista identiteettiä siitä millaiset juuret meillä on. On siis osattava ennakoita ja suunnata toiminnassa tarpeellisia painotuksia siihen, mikä tullaan ajattelemaan merkitykselliseksi nykykulttuurista tulevaisuudessa. On siis varsin hyödyllistä muotoilijalle ja museolle työskennellä yhdessä, muotoilijan kulttuurillinen ymmärrys kasvaa lisäten kulttuurillista tuntoaistia omaan ammatilliseen toimintaan. Museon kannalta on taas hyödyllistä saada muotoilullista näkökulmaa kulttuuriin.

Millainen megatrendi ITE-taiteen kohdalla on kyseessä?

ITE-taiteen megatrendianalyysissä aineistona ovat toteuttamani FAR-skenaarion tulokset ja etenkin sen ohessa tuottamani ITE-museon megatrendianalyysi sekä laatimani ITE-taiteen 4D brändimalli ja edelleen heikon signaalin kuvaus. Tarkastelen näitä Sitran trendilistojen kanssa verraten, millaisia yhteneväisyyksiä löytyy?

ITE-taide ilmiönä arvopohjaansa nojautuen korostaa sosiaalisia ja inhimillisiä arvoja taloudellisten sijaan. Keskeisiä tähän viittaavia asioita määrittelemieni teemojen ja brändin perusteella ovat esimerkiksi subjektiivinen näkökulma hyvinvointiin, osallistaminen ja voimaannuttavat kokemukset sekä oman luovuuden merkitys. ITE-taiteen välittämän hiljaisen signaalin sisältöä olen määritellyt pyrkimyksenä elämäntavan leppoisuuteen, subjektiiviseen hyvinvointiin, luovaan aktiivisuuteen, tarpeellisuuden kokemuksiin sekä tee-se-itse -asenteeseen.

Kävin läpi Sitran trendiraportit vuosilta 2011-2013 ja vertailin niiden esittelemiä megatrendejä aineistooni, raportit kuvastivat Sitran näkemystä megatrendien kehityksestä kolmen vuoden aikana. Koostin näistä aineistooni vertaillen ITE-taiteen kannalta nähtynä keskeisimpinä esille nousevat megatrendit: Kaupungistuminen, Ikärakenteen

muutos väestössä, Ympäristön tila, Teknologian tila, Globaali kohtalonyhteys ja tiedonvälityksen kehitys sekä Sosiaalisten ja henkisten tarpeiden korostuminen. Näistä keskeisimmäksi sisällöltään muodostui Sosiaalisten ja henkisten tarpeiden korostuminen. Myös muiden esille nostamiini megatrendien kohdalla voidaan tarkastella niiden yhteyttä hyvinvointiin, miten kyseinen kehityssuunta vaikuttaa joko positiivisesti tai negatiivisesti.

Sosiaalisten ja henkisten tarpeiden korostuminen

Psyykkiset sairaudet, masennukset sekä työperäinen pahoinvointi on taloudellisesti yhteenlaskettuna jopa 25 miljardia valtion budjetista menetettynä työpanoksena. Yhteisöllisyys ja osallisuuden tarve, sosiaalisen pääoman ja onnellisuuden merkitys sekä hyvä elämä nähdään uudenlaisina hyvinvoinnin tarpeina. Tarvitaan uusia näkökulmia ja keinoja hyvinvoinnin ongelmien ratkaisemiseksi. (Sitra, 2013).

Subjektiiivinen hyvinvoinnin käsite ja aktiivinen oman elämän hallinta, elämäntavan leppoistaminen ovat asioita, joissa onnellisuutta ja mahdollisuutta tehdä omia valintoja korostetaan. ITE-taiteen keskeisiä näkökohtia hyvän elämän suhteen näiden lisäksi ovat keskeisten teemojen analysointini pohjalta osallistuminen, taiteen voimaannuttava ja terapeuttiivinen vaikutus, valintojen vapauden vaikutus. Nämä kaikki ovat nähtävissä Sitran kuvaaman uudenlaisen hyvinvoinnin tarpeina.



MINÄ EN OMISTA MITÄÄN. ÄITI MAA OMISTAA MINUT.
Elis Sinistö 1912–2004

Kuva 11 Elis Sinistö, elämäntaiteilija ja arvoituksellinen oman tiensä kulkija (kuva Jan Kaila, ITE paikalla, 2004, 102)

Kaupungistuminen

Kaupungistuminen saa uusia muotoja, se kiihtyy ja monipuolistuu ja syntyy myös megakaupunkeja. Toisaalta myös urbaani ja luonnonläheinen elämäntapa lähestyvät toisiaan uusilla tavoilla ja sekoittuvat. Etenkin kehittyneissä maissa ympäristön, kiireettömyyden, yhteisöllisyyden ja paikallisuuden arvostaminen lisääntyy.

ITE-taiteessa teokset kertovat paikallisesta kansanperinteestä ja taiteilijan näkemystä häntä ympäröivästä yhteiskunnasta, lokaalisuus tuo teoksiin sisältöä. Esimerkiksi Haverin (Haveri, 2010) esille nostamista ITE-taiteilijoista valtaosa on maaseudulta. Nykykansantaide pitää sisällään kansankulttuurin arvoja ja perusmentaliteettia, perusta on syvällä agraarisessa kulttuurissa (Haveri, 2010, 136). Teoksissa etenkin teosympäristöjen kohdalla luonto ja ympäristö tulevat osaksi teosta. Subjektiviseen hyvinvointiin yhdistetään omien valintojen tekeminen, kiireettömyys ja itse valittu tapa tehdä asioita ja elää elämää. ITE-taiteen suosiossa on siis nähtävissä piirteitä paikallisten juurien ja maalaisuuden nostalgisuudesta.

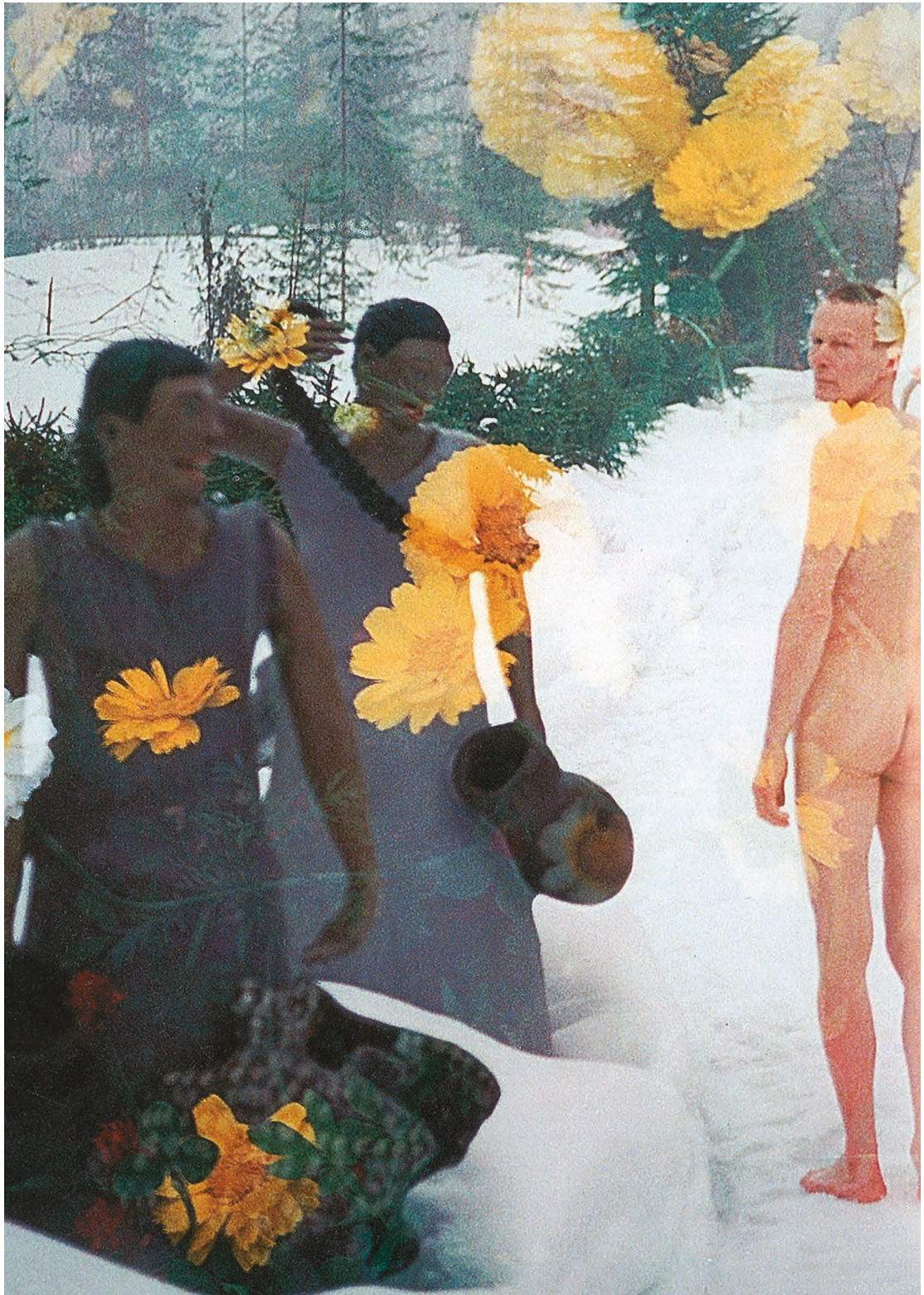


Kuva 12 Edvin Hevonkoski veistospuistossaan Vaasassa (Kuva Minna Haveri, ITE käsillä, 2003, 24)

Ikärakenteen muutos väestössä

Suomessa ikääntyvien määrä kasvaa ja aktiivisten eläkeläisten eli kolmannen iän kulttuuri vahvistuu. Aktiivisten supersenioreiden määrä lisääntyy, heitä ei tule nähdä vain kasvavana joukkona huollettavia, vaan voimavarana. Sosiaaliset ja henkiset tarpeet korostuvat, syntyy uudenlaisia hyvinvoinnin tarpeita.

ITE-museon kohdalla tiedostettiin tämä nouseva voimavara yhtenä resurssina, jota tulisi kyetä kanavoimaan, kuinka hyödyntää ja organisoida tämän mukana lisääntyvä mahdollisten vapaaehtoistyöntekijöiden apu? Työ on ollut perinteisesti yksi vahva arvonnittari suomalaisessa kulttuurissa, se on myös osa varsinkin iäkkäämpien ITE-taiteilijoiden identiteettiä, kovan elämän ja työn korostaminen tavallaan oikeuttavat vapaan ja huvittelevankin luovan työn (Haveri, 2010, 136-137). Tämä ahkeruuden ja sen kautta muodostuvan arvostuksen näkökulma on myös osa näiden nyt ikääntyvien sukupolvien kulttuuria. Osa heidän subjektiivista hyvinvointiaan voidaan olettaa näin ollen olevan se, että he saavat tehdä oman valintansa mukaan jotain mielekästä ja vaikuttavaa. ITE-taide tarjoaa samaistumisen malleja sekä kanavia osallistumiseen. Etenkin ITE-taiteen dokumentoimisen ja säilymisen kannalta vapaaehtoistoiminnalla ja sen organisoimisella on suuri rooli. Hyvänä esimerkkinä tästä toimii Parikkalan patsaspuisto, joka oli vaarassa jäädä rappeutumaan. Taiteilija Veijo Rönkkösen kuoleman jälkeen nousi yleinen huoli hänen luomansa patsaspuiston kohtalosta. Kansalaisaktiivisuuden tuloksena lopulta puiston hankki omistukseensa yksityinen taho, joka nyt yhdessä muodostetun hoitokunnan ja Maaseudun sivistysliiton ja Parikkalan Patsaspuiston kansalaisyhdistyksen kanssa huolehtii sen ylläpidosta.



Kuva 13 Veijo Rönkkönen Omakuva, taiteilijan itsensä ottama Parikkalassa omissa patsaspuitossaan (Kuva Veijo Rönkkönen, ITE käsillä, 2003, 2)

Ympäristön tila

Kamppailu luonnonvaroista kiihtyy väkiluvun alati kasvaessa. Kysyntä kasvaa, maapallon kantokyky on kuitenkin rajallinen. Pyrkimys kestävään kehitykseen ja suljettuun kiertoon kasvaa, tavoitellaan alati resurssitehokkaampaa yhteiskuntaa. Ilmastonmuutos vaikuttaa alati kokonaisvaltaisemmin kaikilla aloilla ja sen seuraukset muuttuvat vakavammiksi. Ilmastonmuutoksella ja saastumisella on pitkäkestoisia vaikutuksia ihmisten hyvinvointiin. ITE-taiteessa on nähtävissä ympäristön huomioiminen ja kierrättäminen teoksissa ja teosympäristöissä olennaisella tavalla. Teosympäristöt syntyvät vuorovaikutteiseksi kokonaisuudeksi ympäristöä ja usein myös ympäröivistä materiaaleista.

ITE-taiteessa kekseliäät ja omaperäiset tavat työskennellä saavat lähtökohtia ja innoitusta taiteilijan lähiympäristöstä löytyvästä kierrätys- ja jättemateriaaleista sekä luonnonlöydöistä joita hyödynnetään oivaltavilla tavoilla. Roskien ja arkisten materiaalien käyttö on ollut korkeataiteen parissa varsin tavallista etenkin 60-luvulla, kuitenkin ITE-taiteilijoilla ei yleensä ole käsitystä korkeataiteen eri suuntauksista ja kehityksestä, joten heidän tekemisensä ei todennäköisesti myöskään sitä jäljittele. Jättemateriaalien valinnan perusteena voivat olla kustannussyyt, mutta yhtäläillä myös arvovalinnat, valitsemalla käyttää niitä annetaan niille uutta elämää ja uusia merkityksiä, arvottomasta voidaan synnyttää jotain merkityksellistä. (Haveri, 2010, 124-128).



Kuva 14 Alpo Koivumäki, norsu on osa hänen pihalleen kierrätysmateriaaleista rakentamaansa savannia (Kuva Minna Haveri, Nykykansaide, 2010, 132)

Teknologian kehitys

Älyteknologia sulautuu jatkuvalla tahdilla enemmän kaikkeen arkiympäristössämme, esimerkiksi nano- ja bioteknologian muodossa. Muutoksen tahti kiihtyy kohti tuntematonta. ITE-taiteessa ilmiönä on nähtävissä tälle kehitykselle vastareaktiota. Kannustetaan omaan luovuuteen ja itse tekemiseen, tällainen tee-se-itse –henkisyys kuvasta neuvokkuutta ja hallinnan ottamista omasta elämästä. Tätä kuvastaa sanapari high-tech ja low-tech, suunnataan omaa kehitystä omavaraisempaan ja vähemmän teknologiseen suuntaan.

Globaali kohtalonyhteys ja tiedonvälityksen kehitys

Ennakoimattomien tapahtumien esiintymisen tiheys ja niiden tuomat vaikutukset kasvavat. Voidaan puhua globaaleista dominoefekteistä. Lisääntyvä kompleksisuus vaikeuttaa seuraamusten hahmottamista jopa ruohonjuuritason valintojen kohdalla. Ideat kehittyvät ja leviävät uusilla tavoilla. Tiedonkulkua eivät rajoita enää valtioiden rajat ja lait tai perinteisten medioiden rajoitukset. Tämä kehitys tuo mukanaan uusia oikeuksia ja velvollisuuksia. Uusia tapoja liiketoiminnalle ja kehityskululle yksilönvapaus VS. isoveli valvoo.

ITE-taiteen kohdalla tämä merkitsee sitä, että tietoisuus ITE-taiteesta leviää myös uusilla tavoilla, etenkin sosiaalisen median kehitys on avannut uusia mahdollisuuksia. Ilmiöt voivat levitä jopa päivissä globaaleiksi, kun ennen sosiaalista mediaa kehitys oli huomattavasti hitaampaa. Viestintä ei myöskään ole enää minkään rajatun tiedotusvälinejoukon hallittavissa tai monopolisoitavissa.

Teknologian kehityksen tavoin ITE-taiteessa on havaittavissa vastareaktiota globaalitason kohtalonyhteydelle. Elämän hallinnan näkökulma ja identiteetin rakentumisen vaikutuspiiri ovat laajentuneet globaalitietoisuuden kasvamisen mukana. Arjessa voi sosiaalisen median kautta olla reaaliajassa läsnä fyysisesti hyvin kaukaisia asioita, kokemuspiiri ja tietoisuus maailman tapahtumista kasvavat. Esimerkiksi omien ekologisten valintojen seurauksia voi olla vaikea hahmottaa globaalilla tasolla ja tehdä kattavasti kestäviä ratkaisuja, joten tarkastelun kääntäminen pienempään perspektiiviin ja lähiympäristöön helpottaa tällaisten ongelmien kohtaamista. Palaaminen perusasioiden äärelle, itse tekemiseen ja omien kulttuuristen juurien pariin antaa hallittavaa perspektiiviä.

6.3 ITE-taide heikkona signaalina Sosiaalisten ja henkisten tarpeiden korostumisen megatrendistä

ITE-taiteen heikko signaali on tässä tutkielmassa määrittynyt analyysini kautta siten, että se kuvaa ITE-taiteen arvomaailmaa ja ITE-taiteen keskeistä sisältöä ilmiönä. Nämä ovat määrittäneet keskeisten teemojen ja brändin kuvaamisen kautta. Heikko signaali edustaa ITE-taiteen arvoja ja identiteettiä tai jopa elämäntapaa, tätä sisältöä vastaavia piirteitä on nähtävissä osatekijänä useissa käyttämieni lähteiden listaamissa megatrendeissä.

Kuten Metsämuuronen (Metsämuuronen, 2009, 314) toteaa, megatrendi aineistojen avulla voidaan jäsentää tarkasteltavaa ongelmaa ja hakea näkymiä kehityksen kuluksi. Megatrendin kohdalla voidaan puhua ilmiöstä tai ilmiökokonaisuudesta, yleisestä tunnistettavasta suunnasta ja se voi itsessään sisältää erilaisia ilmiöitä jotka yhdessä muodostavat yläkäsitteen (Mannermaa, 1999, 218). Kuten tässäkin tapauksessa on havaittavissa, megatrendien ja heikkojen signaalien määrittely ja analysointi ovat näkökulmasta riippuvaa aineiston tulkintaa. Esimerkiksi talouteen vaikuttavat megatrendit tulkitaan erilaisista lähtökohdista kuin kulttuuriin vaikuttavat. Myös näissä tarkastelemisiani lähteissä asiantuntijat ovat esittäneet eriäviä tulkintoja meneillään olevien megatrendien jaottelusta. Tässä tutkielmassa näkökulmani heikon signaalin ja megatrendin määrittelyyn ja ennakointiin yleensä, on ollut tarkastella ITE-taiteen ilmiöksi tuleamista, mitä heikko signaali ja megatrendi ovat ITE-taiteen kautta tarkasteltuna tässä tapauksessa.

Tekemäni analyysiin perustuen ITE-taide heikkona signaalina kuvastaa seuraavanlaisia asioita:

- subjektiivinen hyvinvointi
- leppoistaminen
- elämän ilo
- taiteen voimaannuttava vaikutus
- luovuus arjessa, luovuutta on meissä kaikissa
- Tee-se-itse
- yksilön arvostus, ihmisarvo ei riipu taloudellisesta tuottavuudesta
- yksilöllisyys ja yhteiskunnan odotusten vastaisuus

ITE-taiteen heikkoon signaaliin vastaa analyysini perusteella vahvimmin Sosiaalisten ja henkisten tarpeiden korostumisen megatrendi. Tämä megatrendi pitää sisällään useita eri ilmiöitä ja suuntauksia, ulottuvuuksia joiden kautta sen laajempaa kehityskulkua voidaan tarkastella. Näitä muita ulottuvuuksia olen kuvannut edellisessä luvussa eri megatrendejä analysoidessani ja peilatesani tätä megatrendiä niiden kautta.

Jatkuvan muutoksen keskellä yhteiskunnassa on nähtävissä kasvavana suuntauksena henkistä pahoinvointia eri muodoissa (Sitra, 2013, 11). Jotta tähän suuntaukseen voidaan puuttua, on tarpeen alkaa tarkastella hyvinvoinnin käsitettä uusilla tavoilla ja hakea siihen liittyvien ongelmien ratkaisuun uusia tapoja. Näitä uusia näkökulmia hyvinvointiin on löydettävissä esimerkiksi subjektiivisen hyvinvoinnin käsitteen kautta, ITE-taide heikkona signaalina antaa tähän selkeitä lähtökohtia. Sitran raportissa (Sitra, 2013, 11) on listattu uudenlaisen hyvinvoinnin tarpeina ”kuuluminen, osallisuus, sosiaalinen pääoma, onnellisuus, mahdollisuudet, hyvä elämä”. Nämä kaikki listatut uuden hyvinvoinnin tarpeet näkyvät osana ITE-taiteen keskeisiä teemoja ja edelleen sen brändiä. ITE-taide hiljaisena signaalina edustaa juuri tätä sosiaalisia ja henkisiä arvoja korostavaa arvomaailmaa.

Vastaavaa sisältöä viestittävät myös Maailman tila 2010 raportissa kuvatut Yhteiskunnalliset liikkeet. Näissä kuvataan, kuinka oman ajan arvostaminen ja ekologisuus asetetaan ostovoiman kasvattamisen edelle. Lisääntyvä vapaa-aika mahdollistaa parempien ekologisten vaihtoehtojen valitsemista ja hitaampi elämä vähentää stressiä ja edistää hyvinvointia, kun voidaan tehdä enemmän valintoja omassa ajankäytössä (de Graaf, 2010, 227). Kun häivytetään elämästä toissijaisia asioita ja keskitytään enemmän olennaiseen, voidaan lähestyä ajatusta hyvästä elämästä, tämä siirtyminen yksinkertaisempaan elämään ei ole uhrauksien tekemistä vaan se tuo mukanaan suurempaa hyvinvointia (Andrews & Urbanska, 2010, 234). Olennaisia asioita voivat olla esimerkiksi fyysinen hyvinvointi, suhteet perheisiin ja läheisiin tai muihin sosiaalisiin yhteisöihin tai oman luovuuden toteuttaminen. Pyritään kyseenalaistamaan kulutuskulttuuriin liittyvää arvopohjaa ja hakemaan uusia tästä eriäviä arvoja, kannustetaan esimerkiksi etsimään ja arvostamaan omaa kulttuuri-identiteettiä ja arvostamaan oman kulttuurin myönteisiä piirteitä (Dawson, 2010, 241). Asetetaan siis immateriaalisia arvoja materiaalisten edelle.

7. Miten ITE-taiteesta on tullut ilmiö?

Esittämäni tutkimusongelmaan vastausta hakiessa esitin kaksi alatutkimuskysymystä, millainen ITE-taide on ilmiönä ja onko ITE-taide ollut heikko signaali jostain nyt meneillään olevasta megatrendistä. Otin tutkielmaani yhdeksi tarkastelun näkökulmaksi, että tämä syy-seuraus suhde olisi nähtävissä yhtenä keskeisenä osatekijänä siihen miksi ITE-taiteesta on tullut suosittua. Olen aineistoanalyysin vaiheiden kautta ensin kuvannut sitä, millainen ITE-taide ilmiönä on ja sen kautta määritellyt edelleen ITE-taiteen heikkoa signaalia ja megatrendiä josta se viestii. Tässäkin tapauksessa heikko signaali on ollut arkipäivästä ja muusta tietovirrasta poikkeava asia, merkki nousevasta suuntauksesta. Maaseudun sivistysliitto ja ITE-taiteen parissa toimivat aktiivit ovat havainneet tämän heikon signaalin ja lähteneet toimimaan sen antaman suunnan mukaisesti aloittamalla 2000-luvun vaihteessa systemaattisen kartoittamistyön. Nykykansantaitteen kartoittaminen nähtiin luontevana jatkumona kansankulttuurin nousulle, esimerkiksi aiemmin kansanmusiikin parissa Kaustisella tehdyille työlle, *”Tätä traditiota ei ole keksitty, vaan se on hoksattu.”* (Knuuttila, 2002, 8-9). Tämän kartoitustyön myötä on syntynyt ITE-taiteen käsite, luova kansanomaisen tekeminen on nimetty ITE-taiteeksi.

Voin siis todeta että ITE-taide on tutkimukseni perusteella ollut heikko signaali megatrendistä. ITE-taiteen kartoitustyön alulle panneet tahot ovat nähneet tässä tekemisessä jotain arvokasta ja halunneet dokumentoida ja tuoda sitä esille, tämä tekeminen on poikennut jotenkin siitä mitä muuten kansanperinteessä ja taiteessa on jo esille tuotuna. Tämän tekemisen sisältö ja tulokset on nähty arvokkaiksi ja ne ovat viestineet jotain kiinnostavaa.

Heikko signaali on tässä ollut ITE-taiteessa kuvastuva näkökulma kokonaisvaltaisesta hyvästä elämästä. Se millainen merkitys hyvän elämän kannalta on luovuudella ja vapaudella tehdä omia valintoja, keskeiseksi nousi subjektiivisen hyvinvoinnin näkökulma. Tämä heikko signaali perustuu siihen millainen ITE-taide on ilmiönä, eli millaisia ovat sen keskeiset sisällöt. Ensimmäisen alatutkimuskysymykseni vastaus, eli millainen ITE-taide on ilmiönä, on siis kiteytyneenä tähän heikon signaalin kuvaukseen. Megatrendi, johon tämä heikko signaali on viitannut ja jonka sisältöä se on viestinyt, on analyysini perusteella sosiaalisten ja henkisten tarpeiden merkityksen korostuminen.

ITE-taiteesta on siis havaintojeni perusteella tullut ilmiö siksi, että sen keskeinen sisältö on ollut ajankohtaista yhteiskunnassa tapahtuvassa muutoksessa, se on koettu kiinnostavaksi ja aloitettu kartoitus ja dokumentoiminen. Näitä muutoksen kehityssuuntia

tarkastelin megatrendianalyysissäni. Sosiaalisten ja henkisten tarpeiden korostumisen megatrendin rooli näissä muutoksissa näkyy esimerkiksi nykyisen hyvinvointiyhteiskunnan murroksessa. Tällä hetkellä suomalaisilla esiintyy runsaasti masennusta ja työperäistä pahoinvointia, psyykkisen sairauden diagnoosi on jopa joka viidennellä (Sitra, 2013, 11). Tähän valtaisaan ongelmaan täytyy löytää ratkaisuja, käydä uuden hyvinvoinnin käsitteen määrittelyä ja etsiä uusia keinoja näiden ongelmien ratkaisemiseen. ITE-taide antaa tähän näkökulmia ja sen suosion nousu on selkeästi vaikutussuhteessa tarpeeseen uudesta hyvinvoinnin määrittelyistä henkisten tarpeiden merkityksen noususta.

Tässä ITE-taiteen ilmiöksi rakentumisessa, heikon signaalin kehittämisessä megatrendiksi, on nähtävissä erilaisia toimintamalleja, kehitysvaiheita. Vaikuttavia toimintamalleja tässä tapauksessa on tutkimukseni vaiheiden kautta nähtävissä brändin kautta identiteetin rakentuminen sekä portinvartija-teoria.

Identiteetin rakentuminen

Aiemmin edellä brändin käsitettä avatessani mainitsin Bergvallin (Bergvall, 2006) näkökulman brändien yhteiskunnallisesta merkityksestä, kuinka niiden ja kulttuurin vuorovaikutus on kasvamassa ja niistä on tullut jopa osa henkilökohtaisen identiteetin muodostamisen prosessia. Yksilö muodostaa omaa identiteettiään symbolisten materiaalien välityksellä, mielikuvia rakennetaan ja välitetään brändien kautta (Elliot & Davis, 155).

ITE-taiteen brändi antaa identiteetin rakentumiseen samaistumismalleja uudelta hyvinvoinnista, etenkin subjektiivisesta hyvinvoinnista. Voimaannuttavien kokemusten ja yksilön arvostuksen sekä osallistamisen kautta tuotetaan keskeisiä arvoja brändille ja identiteetille subjektiivisen hyvinvoinnin osatekijöinä. ITE-taiteessa tuodaan myös esille taiteilijat ja heidän elämäntarinansa, mikä antaa teoksiin ja tekijään samaistumiselle syvää pohjaa ja kokonaisvaltaisia elämyksiä. ITE-taide paikallisen kansanperinteen kehittäjänä ja dokumentoijana tarjoaa kiinnekohtia oman kulttuuriperinnön merkityksestä joihin voi samaistua. ITE-taide ilmentää paikallista kansankulttuuria ja sen kehittymistä, mutta se myös luo uusia kulttuurisia merkityksiä niin teosten kuin niiden tekijöiden, taiteilijoiden ja heidän elämäntarinoidensa kautta. Identiteetin rakentumiselle merkityksellistä on paitsi se mitä ITE-taide edustaa ja viestii, myös se mitä se ei ole ja mistä se erottuu. ITE-taide tarjoaa näkökulmia hyvinvointiin sekä yhteiskunnallisella tasolla, että yksilön tasolla, esimerkiksi siinä millaisena yksilöt nähdään. Kuten aiemmin totesin, subjektiivisen hyvinvoinnin kokemuksen yksi vaikuttava

tekijä on se, millaisia tavoitteita ja mittareita omalle hyvinvoinnille asetetaan. ITE-taitteen kautta voidaan samaistua sen näkemyksiin yksilön arvosta ja hyvinvoinnista.

Portinvartija-teoria

Perusajatuksena portinvartija-teoriassa on, että saavuttaakseen laajan yleisön tietoisuuden informaatio kulkee erilaisten porttien eli seulojen läpi, jotka kaikki vaikuttavat eteenpäin välittämäänsä sisältöön (Schoemaker&Vos, 22). Olen tässä käyttänyt portinvartijateorian lähtökohtana Shoemakerin ja Vossin mallia, jossa on päivitetty portinvartija tutkimusparadigmaa pelkästä valintoja tekevästä henkilöstä aiempaa laajemmaksi organisaatiota käsitteleväksi malliksi. Portinvartijan päätöksentekoon vaikuttavat sekä organisaation sisäiset prosessit, että ulkoiset tekijät. (Shoemaker & Vos 2009, 31-32).

Portinvartijat toimivat kulttuurisina suodattimina. He levittävät tietoa suodattaen, antaen sille oman lisänsä merkityksellistämällä, arvottamalla, karsimalla ja valikoimalla tietoa. Portinvartija teorian (gatekeeping theory) esitteli ensimmäisenä sosiaalipsykologian alalla Kurt Lewin 1940-luvulla (Schoemaker & Voss, 2009, 11). Teoriaa on käytetty alun perin journalismin tutkimuksessa. Samankaltaisia tiedon suodattumisen prosesseja on kuitenkin havaittavissa myös muilla aloilla, joten teoriaa sovelletaan laajemminkin, kuten tässä taidemaailman toiminnassa ja kulttuurin parissa.

Schoemaker ja Vos käyttävät omassa portinvartija-teoriaa hyödyntävässä tutkimuksessaan viittä analyysitasoa (Shoemaker&Vos, 2009, 31-32) :

- Yksilö työntekijä tai organisaation jäsen, hänen omat näkemyksensä kuten poliittinen suuntautuminen.
- Työnkuvan mukana tulevat ammatilliset käytännöt ja rutiinit, jotka vaikuttavat henkilötasolla kuten aikataulut, toimintatavat jne.
- Organisaatiotaso, esimerkiksi omistajuussuhteiden tai organisaation tason tavoitteiden vaikutus laajemmalla tasolla.
- Institutionaalinen taso, valtion vaikutus, tässä tapauksessa myös esimerkiksi museoalan tai taidealan vaikutus.
- Sosiaalisen järjestelmän taso, muuttujina esim. ideologiat ja kulttuuri.

Luovia aloja on useita ja kullakin kentällä on omat portinvartijansa, kuten esimerkiksi taiteen parissa kriitikoita, opettajia, museoiden kuraattoreita ja apurahoja myöntäviä tahoja. Portinvartijana voidaan nähdä joko yksittäinen henkilö, tai organisaatio, tarkastelun tasosta riippuen.

Tiedon portinvartijoita ovat ITE-taiteen ilmiöksi tulemisen kohdalla esimerkiksi Maa-seudun sivistysliiton toimijat, kartoitustyön tekijät, ITE-museo, aktivit jotka toimivat ITE-taiteen parissa tuoden sitä esille, kriitikot, toimittajat, bloggaajat, kuraattorit ja galleristit. Aluksi kartoitustyön aikana on seulottu lukuisa määrä tekijöitä, joista vain osa on määritelty ITE-taiteen pariin kuuluviksi ja esille näistä on tuotu kiinnostavimmat ja edustavin otos (Haveri, 2010, 248). ITE-taidetta on tuotu esille usein erilaisin keinoin, kuten esimerkiksi videoissa, kirjoissa, lehtijutuissa, internet sivustoilla, blogeissa ja näyttelyissä. Esille tuomisen prosessia ITE-taiteen parissa Haveri kuvailee kahden alkulähteen mallilla, teoksilla on kaksi alkulähdettä ensin se paikka jossa se on tehty ja sitten vielä se konteksti jossa se on nimetty taiteeksi esimerkiksi tutkijoiden, keräilijöiden tai teosvälittäjien toimesta (Haveri, 2010, 248).

Portinvartijaprosessi ei siis kata vain ITE-taiteen tunnetuksi tekemistä, vaan myös sen mitkä tuotokset on alun perin valikoitu ITE-taiteeksi. ITE-taiteesta ei olisi voinut tulla samalla tavalla tunnettu ilmiö, jos sitä ei olisi hoksattu, eli nimetty omaksi taiteenlajikseen ja alettu systemaattisesti etsiä ja tuoda esille. Sille annettiin virallinen status, kuten kansanmusiikille musiikin parissa, konteksti taiteen parissa jossa sitä arvostetaan. Tämä perustava työ on luonut pohjan ilmiön kehittymiselle. Esimerkiksi sosiaalinen media voi myös nostaa yksittäisiä asioita ilmiöiksi laajalla alueella ja nopeasti, mutta tässä ITE-taiteen kohdalla on kuitenkin nähtävissä pitkäjänteinen kehittämistyö.

Yhteenvetona

Tässä tutkielmassa olen siis etsinyt vastausta siihen, miten ITE-taiteesta on tullut ilmiö. Valitsemieni menetelmien ja aineiston sekä lähdekirjallisuuden avulla olen kuvannut tätä ilmiöksi tulemistä.

Aluksi teokset ja tekijät ovat erottuneet siitä mitä kulttuurissa ja taiteessa on ollut kyseisenä ajankohtana esillä, tämä on ollut heikko signaali joka on havaittu. Tähän heikkoon signaaliin on tartuttu ja aloitettu kartoitustyö, dokumentointi ja kehittämistyö. Heikko signaali on nimetty ITE-taiteeksi. ITE-taidetta on tuotu esille monilla eri tavoilla, dokumentoitu sitä ja tuotu yleisön ulottuville, sitä on tuotu esille. ITE-taiteen välittämä arvomaailma ja keskeinen sisältö on osoittautunut ajankohtaiseksi ja saanut yleisössä vastakaikua, heikko signaali on kasvanut megatrendiksi. Tämä megatrendi ei ole vain taidetta käsittelevä tai itse ITE-taide, vaan laajempi yhteiskunnallinen kehitysuunta, sosiaalisten ja henkisten tarpeiden korostuminen. ITE-taiteesta on kasvanut ilmiö tietoisesta kehittämistyön, portinvartija teoriaan verrattavan prosessin tuloksena, sille on löytynyt yhtymäkohtia taidemaailmaa laajemmassa ajankohtaisessa yhteiskunnallisessa kehityksessä ja yksilötasolla siihen voidaan samaistua ja löytää identiteetin rakentamisen malleja.

8. Pohdintaa

Koko gradun kirjoittamisen prosessissa minulla on ollut suurimpana haasteena työmäärän ja aiheen riittävän tiukka rajaaminen, tunnistan itsestäni selkeästi taipumuksen kasvattaa haasteita tarpeettoman suuriksi. Jo heti tutkimuksen alussa tuli kuitenkin selväksi se, että rajauksen tekeminen on olennaista etenemisen ja onnistumisen kannalta. ITE-taiteeseen liittyvä aineistoni on ollut todella runsas ja ITE-taide tutkimusaiheena varsin rikas, joten on ollut haasteellista rajata pois kiinnostavia asioita. Tässä on selkeästi auttanut se, että olen voinut välillä pitää taukoja tutkielman kirjoittamisessa, kun olen saanut hieman etäisyyttä aiheeseen on ollut helpompi luopua ja tehdä rajausta.

Aloitin gradun tekemisen aineiston keräämisellä vuonna 2010 ITE-museon brändin ja palvelukonseptin kehittämishankkeen aikana, sain tehdä aineiston keräämistä osana hanketta. Tämä ITE-museolla työskentelyn jakso antoi minulle organisaation sisäistä näkökulmaa tutkimusaiheeseen ja aineistoon sekä ohjasi työskentelyäni alkuun. Olen kuitenkin kokenut hyväksi sen, että tutkielman tekemiseni on jatkunut myöhemmin ITE-museon toiminnasta erillään. Se on antanut minulle vapautta tutkimuksen tekemiseen, en ole jäänyt sidoksiin vain ITE-museon näkökulmaan ITE-taiteesta. Olen saanut hyvän lähtökohdan tutustumalla organisaation toimintaan ja taidesuuntaan, mutta museon toiminnan tavoitteet eivät ole rajoittaneet tutkimuksen suuntaa tai sen etenemistä. Uskon että näin olen päässyt kiinnostavampaan lopputulokseen, kuin mitä olisin päässyt tiiviimmässä yhteistyössä organisaation kanssa, koska työn lopputulokselle ei ole etukäteen asetettu tarkkaa tavoitetta. Olen tässä tutkielmassa vienyt brändin analysointia syvemmälle ja edennyt yleisemmästä näkökulmasta verrattuna ITE-museon kehittämishankkeessa tekemääni brändin analysointiin. Tämän tutkielmani tulokset antaisivat nyt uusia lähtökohtia palvelukonseptin ja brändin kehittämiseksi tältä yleisemmältä tasolta tarkasteltuna.

Menetelmien valinta ja aineiston rajaus ovat olleet tässä tutkielmassa prosessin omia. Tarkka työskentelytapa ja järjestys ovat valikoituneet aiheen rajauksen ja aineiston analysoinnin edetessä. Olen siis valinnut tutkimusmenetelmiä työn tarkentumisen ja etenemisen mukaan, sen sijaan että olisin työskennellyt menetelmälähtöisesti. Tämä tapa on sopinut minulle hyvin, koska aiheen rajauskin on tarkentunut vielä aineistoanalyysin etenemisen mukana. Olen katsonut mitä vaihtoehtoja työn eteneminen on tuonut mukanaan ja edennyt niiden mukaisesti. Tämä on ollut ajoittain turhautta-

vaa, koska on mielestäni olisi paljon helpompaa edetä jos suunnitelma olisi selvä alusta alkaen. Tämän ansiosta olen kuitenkin päässyt mielestäni parempaan lopputulokseen, kuin olisin päässyt valmiiksi etukäteen menetelmät ja aiheen määrittelemällä.

Brändin analysointivaiheessa teemoittelun jälkeen brändin analysointia tehdessäni oli kiinnostavaa havaita, että 2010 vuonna ITE-museon brändi ja palvelukonseptin kehittämishankkeessa suunnittelemani visuaalinen identiteetti vastasi varsin hyvin nyt tässä tutkimuksessa määrittelemiäni ITE-taiteen keskeisiä teemoja. Visuaalisessa identiteetissä oli tekstivaihtoehtoina logon kanssa käytettäväksi *tee ITE, elä ITE, keksi ITE* ja *koe ITE*. Nämä sanaparit kuvastavat vastaavuutta etenkin luovuus ja hyvä elämä teemojen kanssa. Tämä aiempi visuaalinen identiteetti ei ole ohjannut tietoisesti tässä tutkimuksessa tekemääni teemoittelua, koska olen tehnyt teemoittelun ennen visuaalisen identiteetin aineiston uudelleen esiin ottamista tämän tutkielman yhteydessä. Näkökulmaani tutkimuksen aiheeseen, myös teemoittelun osalta, on kuitenkin omalta osaltaan ohjannut se, millaisen kuvan ITE-taiteesta olen muodostanut ITE-museon kehittämishankkeen aikana.

Tutkimuksen edetessä havaitsin, että aihetta olisi voinut käsitellä myös toisen tyyppisistä rajausvalinnoista, kuin mihin olen päätenyt. Valitussa rajauksessa pysyminen edellytti kiinnostavien vaihtoehtojen pois rajaamista, jottei työmäärä olisi kasvanut suhteettomaksi. Esimerkiksi brändin analysoiminen olisi voinut olla vaihtoehtoinen valinta tutkimuksen suunnaksi. Aiheeni olisi voinut keskittyä enemmän siihen ennakoinnin sijaan, jolloin olisin voinut ottaa mukaan esimerkiksi enemmän yhdessä tuotettujen arvojen ja merkitysten näkökulmaa, eli yleisön näkökulmaa ja heidän tuottamaansa brändikuvaa. Valitsemallani rajauksella toteutettuna brändin analysointi oli kuitenkin tässä tutkielmassa väline ITE-taiteen ilmiön kuvaamiselle, sen sijaan että brändin analysointi olisi ollut varsinainen työn päämäärä. Siksi oli mielestäni perusteltua rajata brändin käsittelyä. Koen että ilmiön kehittymistä ennakoitimenetelmien kautta tarkastellen sain tuoreemman näkökulman kulttuurisen ilmiön kehittymiseen, kuin brändin rakentamisen kautta tarkasteltuna olisin saanut.

Tutkimusta tehdessäni löysin myös muutamia näkökulmia, jotka voisivat olla lähtökoh-
tia jatkotutkimuksille. Alustavien teemojen kohdalla täytyi aiheen liiallisen laajentumisen takia rajata pois kiinnostavia teemoja, jotka eivät olleet olennaisia työn etenemisen tai tutkimuskysymykseen vastaamisen kannalta. Näitä olivat etenkin taidekritiikki ITE-taiteessa, sukupuoliroolit sekä taiteilijuuden kehittyminen ITE-taiteessa. Nämä olisivat olleet jo itsessään jokainen kiinnostavia aiheita, jopa kokonaiseen omaan tutkielmaan.

Tässä tutkielmassani hyödyntämäni aineisto ITE-taiteen vuosikirjat ja Haverin väitöskirja suuntautuvat lähes yksinomaan dokumentoimaan ja tarkastelemaan olemassa olevia varttuneen ikäluokan ITE-taiteen teoksia. Tällä hetkellä ymmärtääkseni ITE-museolla ja Maaseudun Sivistysliitolla resurssit keskittyvät pitkälti valtakunnallisen kartoitustyön loppuun viemiseen ja nykyisen määritelmän mukaisen ITE-taiteen dokumentoimiseen, ennen kuin ikääntyvistä taiteilijoista aika jättää. Olisi kuitenkin kiinnostavaa alkaa pohtia mikä on seuraavien sukupolvien ITE-taidetta? Voisiko kenties ennakoinnin menetelmien avulla tarkastella mikä on tulevaa ITE-taidetta, millaisia keinoja kansanperinteen välittämiseen ja kekseliääseen arjen luovuuteen on seuraavilla nuoremmilla sukupolvilla?

9. Lähteet

Ahola, Eija; Nieminen, Teppo & Ruohomäki, Harri 2009: Yhteenveto: Teemojen trendit ja kansalliset metatrendit. Ahola, Eija & Palkamo, Anne (toim.): Megatrendit ja me. Tekesin katsaus 255/2009. <http://www.tekes.fi/Julkaisut/megatrendit.pdf>. Tekes.

Ahponen Pirkkoliisa. 2001. Kulttuurin pesäpaikka –Yhteiskunnallisia lähestymistapoja kulttuuriteoriaan. Werner Söderström Osakeyhtiö, Helsinki.

Alasuutari, Pertti 2011: Laadullinen tutkimus 2.0. InPrint, Riika.

Aminoff, Christian; Hänninen, Timo; Kämäräinen, Mikko & Loiske, Janne 2010: Muotoilun muuttunut rooli. Työ- ja elinkeinoministeriön tilaama selvitys. <http://www.tem.fi/files/26019/MUOTOILUN-MUUTTUNUT-ROOLI-1-2-2010.pdf>

Andrews, Cecile & Urbanska, Wanda 2010: Vähemmän on enemmän. Starke, Linda & Mastny, Lisa (toim.): Worldwatch-instituutti Maailman tila 2010 Kulutuskulttuurista kestävään elämäntapaan. Gaudeamus, Tallinna. 233-240.

Bergvall, Sven 2006: Brand ecosystems. Multilevel brand interaction. Schroeder, Jonathan E. & Salzer-Mörling, Miriam (Toim.): Brand Culture. Routledge, London and New York, 186-197.

Buchanan, Richard (2001): Design Research and the New Learning, Design Issues, 4/2001. 3-23.

Carlson, Jöns 2003: Haja.ajatuksia kehitysvammaisten taiteesta ja muiden. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE käsillä, Nykykansantaiteen vuosikirja 2. Maahenki, Helsinki. 89-93.

Dawson, Jonathan 2010: Ekokylät ja arvojen muutos. Starke, Linda & Mastny, Lisa (toim.): Worldwatch-instituutti Maailman tila 2010 Kulutuskulttuurista kestävään elämäntapaan. Gaudeamus, Tallinna. 241-247.

Elliot, Richard & Davies, Andre 2006: Symbolic brands and authenticity of identity performance. Schroeder, Jonathan E. & Salzer-Mörling, Miriam (toim.) 2006: Brand culture. Routledge, London. 155-170.

Elmore, Julia 2003: Matkalla taiteen rajoille. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE käsillä, Nykykansantaiteen vuosikirja 2. Maahenki, Helsinki. 76-79.

Gad, Thomas 2001: 4D brandimalli – menetelmä tulevaisuuden brandin luomiseen. Kauppakaari. Helsinki.

- du Gay**, Paul; Hall, Stuart; Janes, Linda; Mackay, Hugh & Negus, Keith 2001: Doing cultural studies. The Story of the Sony Walkman. Sage Publications, London; Thousand Oaks; New Delhi.
- Gloor**, Peter & Cooper, Scott 2007: Coolhunting. Chasing Down the Next Big Thing. AMACOM, New York.
- de Graaf**, John 2010: Lyhyt työaika, kestävä elämä. Starke, Linda & Mastny, Lisa (toim.): Worldwatch-instituutti Maailman tila 2010 Kulutuskulttuurista kestävään elämäntapaan. Gaudeamus, Tallinna. 227-232.
- Granö**, Veli 2002: Rakkauskirjeitä maitotonkassa ja muita yllättäviä yhdistelmiä. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE rajoilla. Nykykansantaiteen vuosikirja 1. Maahenki, Helsinki. 72-75.
- Granö**, Veli 2003: Laulupuun tooppimestari Eino Sillanpää. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE käsillä, Nykykansantaiteen vuosikirja 2. Maahenki, Helsinki. 30-31.
- Haveri**, Minna 2003: Taito rakastaa arkea. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE käsillä, Nykykansantaiteen vuosikirja 2. Maahenki, Helsinki. 16-29.
- Haveri**, Minna 2010: Nykykansantaide. Maahenki, Porvoo.
- Hiltunen**, Elina 2012: Matkaopas tulevaisuuteen. Helsinki. Talentum.
- Holt**, Douglas B. 2004: How Brands Become Icons: The Principles of cultural Branding. Harvard Business School Press, Boston MA.
- Ihatsu**, Anna-Marja 2003: Missä on naisten nykykansantaide? Knuuttila, Seppo (toim.): ITE käsillä, Nykykansantaiteen vuosikirja 2. Maahenki, Helsinki. 40-45.
- Jalkanen**, Mari 2003: ITE-taiteilijat suunnannäyttäjinä. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE käsillä, Nykykansantaiteen vuosikirja 2. Maahenki, Helsinki. 32-39.
- Järvinen**, Juha & Koskinen, Ilpo (Assisted by) Korvenmaa, Pekka; Salovaara, Juhani; Hytönen, Jaana & Kotro, Tanja 2001: Industrial Design as a Culturally Reflexive Activity in Manufacturing. Gummerus Printing, Saarijärvi.
- Kaila**, Jan 2004: Elämäntaiteilija Elis Sinistö. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE paikalla, Nykykansantaiteen vuosikirja 3. Maahenki, Helsinki. 102-103.
- Kautiainen**, Sirpa 2004: Alpo Koivumäki Ranskassa. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE paikalla, Nykykansantaiteen vuosikirja 3. Maahenki, Helsinki. 80-81.

- Kim, W. Chan & Mauborgne, Renée** 2005: Sinisen meren strategia. Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä.
- Klein, Naomi** 1998: No Logo. Tähtäimessä brändivalta. WS Bookwell Oy, Juva.
- Knuuttila, Seppo** 2002a: Lukijalle. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE rajoilla. Nykykansantaiteen vuosikirja 1. Maahenki, Helsinki.8-9.
- Knuuttila, Seppo** 2002b: Missä ovat sinun ITE-teoksesi? Knuuttila, Seppo (toim.): ITE rajoilla. Nykykansantaiteen vuosikirja 1. Maahenki, Helsinki. 76-81.
- Knuuttila, Seppo** 2003: Lukijalle: käsillä olevaksi tehtyä. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE käsillä, Nykykansantaiteen vuosikirja 2. Maahenki, Helsinki. 6-7.
- Knuuttila, Seppo** 2004: Olevaiset – Kaarina Staudinger-Loppukäärre. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE paikalla, Nykykansantaiteen vuosikirja 3. Maahenki, Helsinki. 74-79.
- Kornberger, Martin** 2010: Brand Society. How Brands Transform Management and Lifestyle. Cambridge University Press, Cambridge UK.
- Lucas, Richard E. & Diener, Ed** 2008: Subjective Well-Being. Lewis, Michael; Haviland-Jones, Jeannette M. & Feldman Barret, Lisa (toim.): Handbook of Emotions. The Guilford Press, New York & London. 471-479.
- Mannermaa, Mika** 2004: Heikoista signaaleista vahva tulevaisuus. Werner Söderström Osakeyhtiö, Helsinki.
- Metsämuuronen, Jari** 2009: Tutkimuksen tekemisen perusteet ihmistieteissä. Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä.
- Miller, Arja** 2002: ”Kuin suihku tunkkaisille kyynisille aivoille” ITE-näyttelyn kävijätutkimus ja yleisöpalautte Helsingin kaupungin taidemuseossa. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE rajoilla, Nykykansantaiteen vuosikirja 1. Maahenki Oy, Helsinki. 62-69.
- Naukkarinen, Lasse** 2003: Madame E. . Knuuttila, Seppo (toim.): ITE käsillä, Nykykansantaiteen vuosikirja 2. Maahenki, Helsinki. 46-49.
- Nuutinen, Ana** 2004: Edelläkävijät. Hiljainen, implisiittinen ja eksplisiittinen tieto muodin ennustamisessa. Gummerus kirjapaino Oy, Saarijärvi.
- Nygård, Toivo** 1998: Erilaisten historiaa. Marginaaliryhmät Suomessa 1800-luvulla ja 1900-luvun alussa. Atena Kustannus Oy, Jyväskylä.
- Opetusministeriö** 2009: Kulttuuri – tulevaisuuden voima. Taustaselvitys kulttuurin

tulevaisuus –selontekoa varten. <http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2009/liitteet/OPM58.pdf?lang=fi>. Opetusministeriö.

Pirtola, Erkki 2002a: Juha Vanhanen ja armon ajopelit. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE rajoilla. Nykykansantaiteen vuosikirja 1. Maahenki, Helsinki. 54-55.

Pirtola, Erkki 2002b: Elis Sinistö, Kulkuri Santtu. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE rajoilla. Nykykansantaiteen vuosikirja 1. Maahenki, Helsinki. 22-23.

Pirtola, Erkki 2003a: Erkki Pekkarinen ja jättivirsullinen tuohirusuja. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE käsillä, Nykykansantaiteen vuosikirja 2. Maahenki, Helsinki. 74-75.

Pirtola, Erkki 2003b: Puu-ukon Pauanne ja kansallinen pahimus. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE käsillä, Nykykansantaiteen vuosikirja 2. Maahenki, Helsinki. 60-61.

Pirtola, Erkki 2004: Someron ITE-satunmaa. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE paikalla, Nykykansantaiteen vuosikirja 3. Maahenki, Helsinki. 15-31.

Rensujeff, Kaija 2003: Taiteilijan asema. Raportti työstä ja tulonmuodostuksesta eri taiteenaloilla. Nykypaino Oy, Helsinki.

Riuttala, Elina 2006: Nuorten henkilökohtaisten tavoitteiden profiilit ja subjektiivinen hyvinvointi. Pro Gradu tutkielma. Psykologian laitos. Helsingin yliopisto: Helsinki.

Rhodes, Colin 2004: Toinen taide – luovat erot. Maahenki, Helsinki.

Saario, Jaana 2004a: Nöyrä onnenonkija: Petri Martikainen. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE paikalla, Nykykansantaiteen vuosikirja 3. Maahenki, Helsinki. 51-57.

Saario, Jaana 2004b: Eläinrakas luomuveistäjä – Matti Koivunen. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE paikalla, Nykykansantaiteen vuosikirja 3. Maahenki, Helsinki. 70-73.

Saha, Hannu 2002: Miksi kansa luo? Knuuttila, Seppo (toim.): ITE rajoilla. Nykykansantaiteen vuosikirja 1. Maahenki, Helsinki. 56-61.

Salo, Kylli 2003: Varsinais-Suomen kansantaidehanke on vaatinut Lönrotin työtä. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE käsillä, Nykykansantaiteen vuosikirja 2. Maahenki, Helsinki. 94-97.

Schroeder, Jonathan E. & Salzer-Mörlling, Miriam (toim.) 2006: Brand culture. Routledge, London.

Sederholm, Helena 2002: Taiteen rajat. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE rajoilla. Nykykansantaiteen vuosikirja 1. Maahenki, Helsinki. 32-37.

Seppälä, Yrjö 1984: 84 tuhatta tulevaisuutta. Gaudeamus, Helsinki.

Sepänmaa, Yrjö 2003: Taide, taito ja kauneus. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE käsillä, Nykykansantaiteen vuosikirja 2. Maahenki, Helsinki. 8-15.

Shoemaker, Pamela J. & Vos, Tim P. 2009: Gatekeeping theory. Routledge, New York.

Thompson, Craig J.; Rindfleisch, Aric & Arsel, Zeynep 2006: Emotional Branding and the Strategic Value of the Doppelgänger, Journal of Marketing, 1/2006, 50-64.

Vaarama, Marja; Moisio, Pasi; Karvonen, Sakari (Toim.)2010: Suomalaisten hyvinvointi 2010. Yliopistopaino, Helsinki.

Vakimo, Sinikka 2004: ITellä elämään – luovuuden ja ikääntymisen ulottuvuuksia nykykansantaiteessa. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE paikalla, Nykykansantaiteen vuosikirja 3. Maahenki, Helsinki. 60-64.

Westersund, Johanna 2004: Hyvin nopee tekijä – Martta Korhonen. Knuuttila, Seppo (toim.): ITE paikalla, Nykykansantaiteen vuosikirja 3. Maahenki, Helsinki. 65-69.

Wilenius, Markku 2004: Luovaan talouteen -Kulttuuriosaaminen tulevaisuuden voimavarana. EDITA, Helsinki.

Muut lähteet:

Sähköpostina saadut raportit Elina Kiiski-Kataja, Sitra, 4.10.2013

Sitra 2011: trendilista 2011

Sitra 2012: Sitran megatrendit ja ajankohtaiset ilmiöt 2012. <http://www.slideshare.net/Elinvoima/sitran-trendilista-2012>.

Sitra 2013: Trendilista <http://www.slideshare.net/SitraFund/sitran-trendilista-20132014>

10. Liitteet

Liite 1: ITE-museon tulevaisuus 2013 –FAR menetelmän skenaariotyökentely

ITE-museon strategia

VISIO

Radikaali yhteiskuntavastuullinen museokonsepti, joka uudistaa museon toimintasektoria ja edistää uusien toimintamallien syntymistä. Kokeillaan museotoiminnan rajoja ja haastetaan korkeakulttuurin eksklusiivista luonnetta ITE-taiteen inklusiivisuudella ja osallistavalla toiminnalla. ITE-museosta muodostuu erityismuseon statuksen myötä valtakunnallisesti ja kansainvälisestikin arvostettu alansa asiantuntijataho.

MISSIO

Lisätään yhteiskunnallista ja yksilöllistä hyvinvointia omien toiminnan vahvuuksien ja sisältöjen kautta. Kehitetään uusia radikaaleja museotoiminnan tapoja museon elinvoimaisuuden lisäämiseksi ja tämän avulla tullaan aktiivisemmaksi osaksi yhteiskuntaa. Edistetään ITE-taiteen tunnettavuutta ja kehitetään sen tukitoimintoja. ITE-taiteen erityismuseon aseman saavuttamiseksi tehdään kehitystyötä ja pitkäjänteistä toimintaa.

ARVOT

yksilön arvostus
vuorovaikutteisuus
voimaannuttaminen
elämän laadun ja luovuuden tukeminen
kestävän kehityksen mukainen toiminta

Seuraava Strategisen taustan ja Tulevaisuuden strategian teksti on mukailtu OKM:n rahoitusta varten yhdessä MSL:n kanssa työstämästäni hakemuksesta.

STRATEGISTA TAUSTAA

Maaseudun Sivistysliitto (MSL) on valtakunnallisena kolmannen sektorin toimijana työskennellyt yli kymmenen vuoden ajan ITE-taiteen parissa. Taidesuunnan kartoituksia on tehty eri puolilla Suomea ja kartoitustyö jatkuu edelleen aktiivisesti. MSL:n käyttämä toimintamalli on ainutlaatuinen kansainvälisestikin tarkasteltuna. Muualla Euroopassa ja USA:ssa on vaikuttavia näyttöjä outsider* -taiteen kokoelma- ja museotoiminnasta, mutta ei mitään vastaavaa valtakunnallisesti kattavaa, ruohonjuuritasolta taiteen virallisiin organisaatioihin ulottuvaa mallia itseoppineiden taiteilijoiden systemaattiseen esille nostamiseen. MSL:n toiminnan ansiosta ITE-taiteen verkosto on maassamme hyvin laaja niin taiteilijoiden kuin muiden sidosryhmien osalta.

*outsider –taide on kansainvälinen termi, joka vastaa sisällöltään suurin piirtein ITE-taidetta

ITE-taiteen teoskokoelman hoitoa varten perustettiin ITE – Nykykansantaiteen museo vuonna 2001 Kaustiselle. Vuoden 2009 alusta museo siirtyi K.H.Renlundin museon – Keski-Pohjanmaan maakuntamuseon alaisuuteen. K.H.Renlundin museon ja Maaseudun Sivistysliiton kesken solmittiin vuonna 2010 yhteistyösopimus, jolla luodaan kolmannen sektorin toimijan ja kunnallisen museon vahvuudet yhdistävä public-private -yhteistyömalli vahvistamaan ITE-brändiä. ITE-museon toiminnan kehittämiseen ja organisaation tehostamiseen on sopimuksen ansiosta nyt uudet, voimakkaat, kehityshakuiset näkymät.

ITE-museo on maamme ainoa nykykansantaiteen sisältöihin keskittyvä museo. Tavoitteena on saada ITE-museolle lähivuosina valtakunnallisen erityismuseon status. Tähän tähdäten kehitetään määrätietoisesti museon toimintakonseptia nykykansantaiteen kansallisena toimijana sekä outsider-taiteen kansainvälisenä verkostotoimijana. Vankan pohjan kehittämistyöhön antavat Maaseudun Sivistysliiton kansalliset ITE-projektit ja kansainvälinen yhteistyö outsider-taiteen kentällä. Parhaillaan ITE-museo on EU:n Kulttuuri-ohjelmasta rahoitetun *Outsider Art Past Forward* -hankkeen partneri sekä tuottamassa afrikkalaisen outsider-taiteen näyttelyitä ARS-satelliittinäyttelyiksi. MSL on myös eurooppalaisen *European Outsider Art Association (EOA)* -verkoston perustajajäsenistö, ja järjestömme edustaja on valittu verkoston varapuheenjohtajaksi.

Olemassa olevien vahvuuksien ja solmitun yhteistyösopimuksen pohjalta ollaan aloittamassa esiselvityshankkeen ITE-taiteen asiakaslähtöisen hyvinvointipalveluiden konseptin kehittämiseksi. Toimintaa valmistellaan vuonna 2010 ja hanke toteutetaan vuonna 2011.

TULEVAISUUDEN STRATEGIAA

Taiteen tekeminen itsessään lisää hyvinvointia; ITE-taiteilijoiden luovuuden erilaisten ilmenemismuotojen esille saaminen tekijöiden yksilöllisiä lähtökohtia kunnioittaen on yksi jatkuva toiminnan haaste. ITE-taiteilijat myös toimivat innoittajina ja esikuvina, jotka rohkaisevat muita oman luovuutensa tunnistamiseen ja käyttämiseen. ITE-taiteen parissa työskennellessä on tunnistettu myös signaaleja yksittäisten kansalaisten halukkuudesta osallistua vapaaehtoistyöhön esim. ITE-taiteen ympäristöjen säilyttämiseksi. ITE-taide antaa vahvaa substanssia arvomaailmallaan koko museon toiminnalle.

Toiminnalla pyritään sinisen meren strategiaan. Eli kehitetään museotoimintaa ITE-taiteen substanssit lähtökohtana radikaaliksi yhteiskuntavastuulliseksi museokonseptiksi. Tällä tavoin luodaan uusi oma toimintasektori, jossa ei vielä ole muita vastaavia toimijoita. Hyvinvointipalveluiden tarjoajia on ja museoita on, sekä elämispalveluita, mutta ITE-museo yhdistää toiminnassaan mm. näitä osa-alueita uudella tavalla luoden itselleen oman sinisen merensä.

Kilpailijakartoitusta

Kilpailutilannetta kartoitettaessa on olennaista miettiä minkä funktion kautta kilpailua tarkastellaan, tarkastellaanko sitä tietyn toimintasektorin tai palvelun näkökulmasta esimerkiksi. Kilpailijakartoituksessa saadaan hyvin erilainen tulos aikaan riippuen siitä, onko asiakas yksittäinen näyttelyssä kävijä, hyvinvointipalvelun tarvitsija vai ulkomaalainen museo.

Hyvinvointipalvelut

Taideterapiaa tarjotaan monissa paikoissa ja taiteen soveltavan käytön kehitystyötä tehdään enenevässä määrin.

Meneillään on esimerkiksi seuraavanlaisia väitöskirjatutkimuksia aiheesta:

-Taidekokemus hoitolaitoksessa. Taiteen soveltuvaan käyttöön perustuva palvelukonsepti. Pia Strandman-Suontausta

-Taiteen ja sairaalaympäristön kohtaaminen. Marketta Heinonen

Maaseudun sivistysliitolla on myös taiteeseen perustuvaa hyvinvointitoimintaa Taidepesula Vaalijalassa.

Hyvinvointipalveluissa kilpailuasema määrittyy lopulta sen kautta mikä valitaan toiminnan fokuksiksi. On määriteltävä ensin millaista ja kenen hyvinvointia edistetään sekä millä keinoin. Tässäkin asiassa on järkevää pyrkiä, osin julkisen sektorin toiminnan mukana olonkin takia, luomaan oma toiminta-alue, eikä pyrkiä kilpailemaan jonkin olemassa olevan toimijan kanssa. Tavoitteena on kehittää toimintamalli, jota voidaan hyödyntää laajemminkin. Tuottaa tarvittavia palveluita uusilla tavoilla yhdistäen osin jo olemassa olevia resursseja ja luomalla kumppanuussuhteita.

Näyttelytoiminta

Maaseudun sivistysliitto tuottaa ITE-museon kautta useita ITE-taiteen näyttelyitä vuosittain. Näyttelyt toteutetaan yhteistyössä eri museoiden, gallerioiden sekä muiden näyttelyiden järjestäjien kanssa, koska museolla ei ole omia

vakinaisia näyttelytiloja. Näin ollen näyttelyiden järjestäjät ovat enemmänkin yhteistyökumppaneita, kuin kilpailijoita.

ITE-taiteen näyttelyiden tuottajana ITE-museolla on laajin osaaminen ja tuntemus kotimaassa mm. ITE-taiteen parissa n. 10v ajan tehdyn kartoitustyön kautta. ITE-museon/Maaseudun sivistysliiton aseman on siis yhtäläillä asiantuntijana toimimista, kuin varsinaisena toimijana olemista.

ITE-museota kokonaisuutena ajatellen strategia on pyrkiä sinisen meren taktiikkaan. ITE-museo on ainoa kotimainen museo, jonka pysyvänä toimintasisältönä on ITE-taide, tämä antaa lähtökohtia erityismuseon aseman tavoittelemiseen kotimaisella taide- ja museokentällä. Toimintamalli public-private yhteistyömallina ja toiminnan laajentaminen hyvinvointipaleluiden puolelle antavat myös ”väljyyttä” kilpailutilanteeseen muihin museoihin verrattuna. Tämän museotoiminnan rajoja toimintasisällöltään rikkovan toimintakonseptin ja organisaatiomallin yhdistelmä asettaa ITE-museon toimijana sinisen meren strategian lähtökohtiin.

Megatrendien analyysia

Kävin ensin tutustumassa netin välityksellä, mitä aiheesta löytyy yleisesti. Näihin valitsemiini esimerkkiaineistoihin pohjasin sitten omaa ITE- casen kautta tekemääni megatrendien analysointia.

www.siemens.fi:

- ilmastonmuutos
- kaupungistuminen
- globalisaatio
- väestön muutos

Tekes, Megatrendit ja me –projekti

- shoppailutapojen ja -tottumusten uusjako
- niukkuus toimii innovaatioajurina
- vapaa-ajan kulutus on muutosten edelläkävijä
- uudenlainen kuluttajaliike muokkaa globaaleja innovaatioita
- osaaminen on taloudellisen toiminnan ydin
- teknologian epäjatkuvuudet ja uudet teknologiaparadigmat

OKM

Keskeiset ulottuvuudet taiteeseen ja kulttuuriin kohdistuvien muutospaineiden makromuuttujien kannalta tulevaisuudessa (Kulttuuri –tulevaisuuden voima OKM:n julkaisu 2009:58)

- ilmastonmuutos ja ympäristö
- väestönkehitys
- globalisaatio
- yhteisöllisyys
- luova pääoma
- teknologia

Kulttuurin ja taiteen tulevaisuuden tärkeimmät mahdollisuudet ja voimatekijät

- Kestävä kulttuuri – luovan toiminnan ympäristö.
- Kulttuurillinen moninaisuus – luova pääoma.
- Luomisen taito – luova ihminen.

Omia pohdintoja megatrendeistä ITE –taiteeseen liittyvän arvomaailman kautta

luonnonvarojen rajallisuus

- kierrättäminen ja muu ekologisesti kestävä toiminta
- henkisten arvojen nousu materiaalisten edelle, kulutuksessa immateriaalisten tuotteiden ja elämysten kysynnän kasvu materiaalisten sijaan

väestörakenteen muutos

- Tarve uusille tavoille tuottaa hyvinvointipalveluita, julkisen sektorin toimintojen uudelleen järjestelyn tulee näkyä myös museolle mahdollisuutena laajentaa toimintaansa yhteiskuntavastuullisemmaksi.
- Suurten ikäluokkien eläköitymisen kautta muodostuu kasvava joukko ihmisiä, joilla on runsaasti vapaa-aikaa, resursseja ja jotka ovat vielä aktiivisessa vaiheessa elämässään. On jo tällä hetkelläkin havaittavissa merkkejä lisääntyvästä kiinnostuksesta vapaaehtoistyöhön. Tässä on selkeä tarve kehittää organisoitua mallia vapaaehtoistyön kehittämiseksi museon ja ITE-taiteen parissa. Innokkaita tekijöitä on, pitää löytää tavat kanavoida tämä resurssi.

teknologian kehitys, virtuaalinen kehitys kuluttaja-tuottaja kehitys "prosumer"

- On kasvamassa uusi sukupolvi, joka on "kasvanut virtuaalisessa maailmassa" eli heille se on luontainen toimintaympäristö. Virtuaalinen toiminta kehittyy saaden vaikutteita ja rakenteita reaalielämästä, mutta myös virtuaalinen maailma muokkaa reaali maailman toimintatapoja. Virtuaalisessa maailmassa lähes

kuka tahansa voi vaikuttaa ja luoda sisältöjä, tämä madaltaa myös uusien sukupolvien aktiivisuuden kynnystä reaali maailmassa. Ollaan kehittymässä todennäköisesti vaativampaan, kriittisempään ja osallistuvampaan suuntaan yhteiskunnassa toimimisen suhteen. Tämän aktiivisuuden hyödyntäminen ja mahdollistaminen on haaste perinteiselle museotoiminnalle.

- Virtuaalinen maailma luo toimintamahdollisuuksia myös museolle, sisältöjä ja toimintaa voidaan tuottaa helpommin ilman paikkasidonaisuutta tai fyysisen läsnäolon vaatimusta. Teoksia voidaan välittää sähköisesti ja toimintasisältöjä luoda virtuaalisesti. On kuitenkin haaste, että virtuaalinen toiminta ei syö fyysisen museon toimintaa ja sen merkitystä, vaan tukee ja laajentaa sen sisältöjä. Virtuaalisten toimintatapojen mahdollisuuksien pohtiminen on vasta aivan alussa...

talouden kehitys, globaali talous

- Talouden tiukentuminen, mm. EU alueen talouskriisien myötä, tarkoittaa sitä, että myös alueellisesti rahoituskanavat tiukentuvat. Museotoiminnan on etsittävä uusia rahoitusmalleja toiminnalleen julkisen sektorin lisäksi. ITE-museon kohdalla on aloitettu public-private yhteistyö kunnallisen toimijan ja kolmannen sektorin toimijan välillä. Tällä toiminnalla on tavoitteena hyödyntää kummankin toimintasektorin vahvuuksia mm. rahoituksen hakemisessa. Kuntasektorin kautta löytyy myös organisaatio osaamista ja toimialan laajentamisen mahdollisuuksia kuten hyvinvointialan kumppanuuksien muodostaminen. Mahdollisena varjopuolena on julkisen sektorin toimintajäykkyys ja byrokratia.
- Taloudellinen hyvinvointi on myös sidoksissa sosio-kulttuurikulttuuriseen hyvinvointiin. Hyvinvointipalveluiden tarve kasvaa talouden heiketessä ja kuitenkin niistä leikataan, joten uudelleenjärjestelylle on tarvetta. Sen sijaan, että resurssien priorisoimisen seurauksena tyydyttäisiin julkisella sektorilla rahoituksen vähenemiseen, otetaan aktiivinen rooli hyvinvoinnin edistämässä toimintatapoja laajentamalla.

globalisaatiosta lokalisaatioon, vastaliike

- *Globalisaatio* aiheuttaa väistämättä kaikkien megatrendien (ja trendien) tavoin vastareaktion, tässä tapauksessa kyse on lokalisaatiosta.
- *Henkilökohtaisten juurien merkitys* kasvaa ja halutaan toimia globaalin vastapainona lokaalisti. Ei haluta loputtomasti siirtyä suurempiin yksiköihin ja laajempiin toimialueisiin, vaan halutaan myös persoonallisuutta, yksilöllisyyttä ja paikallisuutta. Tämä näkyy myös matkailussa, jos kauppakeskus on samanlainen kaikkialla maailmassa, miksi kannattaisi mennä matkalle näkemään samaa kuin voi nähdä kotoa käsin halvemmalla ja nopeammin. Joten paikallisvärien

näkyminen ja alueellisuuden tarjoaman substanssin merkitys tulee esille, kun globalisaation hurma tasoittuu.

- *yhteiskuntavastuun nousu*, vuorovaikutteiset tavat tuottaa mm. palveluita co-creation. Seuraava sukupolvi on tottunut mm. virtuaalimaailman myötä itse tuottamiseen, vaikuttamiseen ja osallistumiseen. Verkko madaltaa kynnystä ottaa osaa. Kuinka verkossa opitut tavat toimia tulevat muokkaamaan reaali maailmassa toimimista (ei siis vain reaali maailman rakenteiden siirtäminen verkkoon, vaan verkon tapojen siirtäminen reaali maailmaan)?

Yhteiskunnallinen muutos

- Muotoilussa voidaan havaita siirtymää laajemmalla tasolla yksilökeskeisestä käyttäjälähtöisyydestä kulttuurilähtöisyyteen, kulttuurisiin tasoihin ja suuntauksiin. Tällainen ajattelutavan muutos tukee myös museoiden merkitystä laajemmin yhteiskunnassa. Museot ovat paitsi menneisyyden dokumentoijia, myös tulevien suuntausten ennakoijia siinä, mitä nykypäivästä dokumentoidaan tulevaisuuden tarpeita ajatellen. Museot luovat tulevaa kulttuurillista identiteettiä siitä millaiset juuret meillä on. On siis osattava ennakoida ja suunnata toiminnassa tarpeellisia painotuksia siihen, mikä tullaan ajattelemaan merkitykselliseksi nykykulttuurista tulevaisuudessa. On siis varsin hyödyllistä muotoilijalle ja museolle työskennellä yhdessä, muotoilijan kulttuurillinen ymmärrys kasvaa lisäten kulttuurillista tuntoaistia omaan ammatilliseen toimintaan. Museon kannalta on taas hyödyllistä saada muotoilullista näkökulmaa kulttuuriin.

Top Ten –lista

ITE-museon kehityksen kannalta olennaisia tekijöitä

1. Toimintaan sitoutuneiden osajien pitkäjänteinen pysyminen toiminnassa, takaa toiminnan jatkuvuuden.
2. ITE-taiteen kehitys taidesuuntana, millaiseksi se vakiinnuttaa asemansa kotimaisen taiteen kentällä, sen myötä myös ITE-brändi. Tämä määrittelee toiminnan suuntia.
3. Museon organisaation toimintamallin kehittäminen (rahoitusmahdollisuudet, public-private toiminta, kumppanuudet ja työnjako yleensä eri taustatoimijoiden kesken. Organisaatiomalli monimutkainen ja vielä jäsentymätön)
4. Museokonseptin kehittäminen radikaali yhteiskuntavastuullinen toimija, sinisen meren strategia
5. Alueellisten toimintakeskusten/ alueellisen toiminnan kehittäminen. Vapaaehtoistoiminta ITE-taiteen parissa, mm. teosympäristöjen säilyminen

- (pieni toimijajoukko ei museon toimesta omin voimin voi tehdä riittävästi)
6. Konservointikäytäntöjen kehittäminen, kokoelmien ja teosympäristöjen säilyvyys
 7. Palvelukonseptin kehittäminen
 8. Museologisten toimintojen kehittäminen, toiminnan määrätietoisuus ja ammatillisuus museotoimintana, esim. kokoelmien hallinta ja kehittäminen, näyttelytoiminnan kehittäminen
 9. Museon omat fyysiset toimitilat (tällä hetkellä ei kunnollista vakinaista fyysistä ITE-museota)
 10. Yleinen asennekasvatus siitä, mitä kaikkea (ja miten) museotoiminta voi olla.

PESTE –analyysi

POLIITTISET

Julkisen sektorin organisoituminen/kehittyminen tulevaisuudessa. Miten tehdään uusjakoa eri toimintojen välille tarvittavien palveluiden takaamiseksi? Kansalaisten osallistuminen julkisen sektorin kehittämiseen co-creation toimintamallit.

EU tasolla tehtävät lainsäädännöt ja päätökset. Esim. Innovaatio Eurooppa 2020 strategia, joka ajaa innovaatioiden kehittämistä kaikilla tasoilla ja julkisen sektorin toiminnan kehittämistä innovaatioita tukevaan suuntaan, kuten esimerkiksi uudet toimintamallit ja kilpailuttamiskäytäntöjen uudelleen miettiminen.

Poliittiset käytännöt vaikuttavat siihen kuinka kansainvälinen yhteistyö on mahdollista eri maiden ja eri maanosien välillä, kokoelmien ja näyttelyiden liikkuvuus sekä yhteistyön muodot.

Henkilötyövuosien myöntäminen museolle.

EKONOMISET

Maailman talouden yleinen tila vaikuttaa itsestään selvästi kansalliselle tasolle ja sitä kautta julkisen sektorin rahoitusten jakautumiseen.

ITE-museon toimintamallia kehitetään useita sektoreita kattavaan suuntaan (mm. public-private malli), jolloin voidaan toimia joustavammin rahoitusten hakemisen kanssa ja hyödyntää useampia kanavia.

Kustannusrakenteen muutos museon tuloissa toiminnan muuttumisen myötä, toiminnan tukemisesta toiminnan tuottamaksi tulokseksi.

Julkisen sektorin toimijaa rajoittavat kilpailun vääristämistä estävät säädökset. Vaikka toimittaisiin samoilla liiketoiminnan säännöillä kuin muut yritykset, ei silti ole mahdollista harjoittaa yritystoimintaa samalla tavalla, esimerkiksi galleria tai museokauppa toiminta. Näihin asioihin tarvitaan muutosta julkisen sektorin kehittymisen ja EU innovaatiostrategian myötä, julkisen sektorin tuottavuuden kehittäminen.

Henkilötyövuosien myöntäminen museolle.

- Projektien pituuksien kehitys (pitempiä projekteja – vakaampi toiminta), jopa projektitoiminnasta osin pois pyrkiminen ja vakinaisen työvoiman lisääminen. Eri alojen osaajien pysyvä työllistäminen museolle ja heidän osaamisensa poikkitieteellinen ja luovempi hyödyntäminen, mitä kaikkea osaamista voisi hyödyntää ja millä tavoin? Esimerkiksi museopedagogiikkaa opettava henkilö voisi tarjota osaamistaan museon muihin toimintoihin pajojen väliaikoina.

SOSIAALISET

Hyvinvointipalveluiden kysynnän kasvu väestön rakenteen muutoksen mukana on radikaalin ja yhteiskuntavastuullisen museokonseptin kannalta varsin merkityksellistä.

Suurten ikäluokkien eläköitymisen kautta kasvava joukko ihmisiä, joilla on runsaasti vapaa-aikaa, resursseja ja jotka ovat vielä aktiivisessa vaiheessa elämässään. ITE-taiteen parissa työskennellessä on tunnistettu signaaleja yksittäisten kansalaisten halukkuudesta osallistua vapaaehtoistyöhön esim. ITE-taiteen ympäristöjen säilyttämiseksi. Tässä on havaittavissa selkeä tarve kehittää organisoitua mallia vapaaehtoistyön kehittämiseksi museon ja ITE-taiteen parissa.

Sosiaalisen (sosiokulttuurillisen) eriarvoisuuden kasvu. Tähän kehitykseen puuttuminen tärkeää.

- Museopedagoginen näkökulma
- Hyvinvointipalveluiden tarjoaminen

TEKNOLOGISET

Virtuaalisen maailman kehitys tuo mukanaan mahdollisuuksia museon toimintaan. Mahdollisuuksia laajentaa ja monipuolistaa toimintaa, kuitenkin on ymmärrettävä tämän toiminnan tavat jotta se ei syö fyysisen museon toimintaa vaan tukee sitä ja laajentaa sen sisältöjä. Saman sisällön välittäminen uusien keinojen sekä uusien sisältöjen kehittämisen mahdollisuus.

Museotoiminta ei enää niin fyysiseen paikkaan sidottu virtuaalisen kehityksen ja yleisesti informaatiojärjestelmien myötä.

EKOLOGISET

Immateriaalisten asioiden arvostus luonnonvarojen rajoitteellisen saatavuuden kautta.

Virtuaalisen toiminnan myötä kokoelmien ja toiminnan liikkuvuus sekä palveluiden tarjoaminen mahdollista saada ekologisemmaksi.

Pedagoginen näkökulma, museo kulttuuri- ja ympäristökasvattajana, yhteiskuntavastuullinen toiminta

Tulevaisuustaulukko -ITE-museon tulevaisuus 2013

↓ Sektorit	Tilat →	AB		CD		E
1.henkilöstö	ei omia, MSL:n henkilöstö tekee muun ohessa	satunnaiset projektityöntekijät + MSL ja KHRM henkilöistä muun ohessa		satunnaiset proj. + ITE-amanuenssi + taustajärj. hlöt	pitempiaikaiset projektityöntekijät + ITE-amanuenssi + taustajärj. hlöt	projektityönt. + useampi vakituinen + tautajärj. hlöt
2.hallinto/organisaatio	toiminta taantunut vain MSL:n varaan KHRM ei mukana	MSL + KHRM kumppanuus jatkuu ennallaan		ITE-museolle uusi kumppani MSL:n kanssa	museo säätöitetään	ITE-taiteen alueellinen osaamiskeskittymä säätöön alaisuudessa
3. toimitilat	ei fyysistä museo, satunnaisia näyttelyitä	vakiintuneita näyttelykumppaneita kotimaassa ei omaa rakennusta		vakiintuneet kumppanit kotimaassa ja kansainvälisesti ei omaa rakennusta	toiminta aluekeskusten tiloissa ja kumppaneilla	omat toimitilat ja konservointikeskus
4.rahoitus	satunnaisten projektirahoitusten varassa	pitempiä projekteja eri tahoilta		yhdessä lähteestä pitempi kehityshanke	Valtionosuusina hlötyövuosia projektirahan lisäksi	säätiöllä vakiobudjetti toimintaan valtionosuusina hlötyövuosia, projekteja
5.kokoelmat	ei arkistointia, hajasijoitettuna, ei konservointikäytäntöjä, ei vastaannottaa uusia lahjoituksia -hoitovelvoite	hajasijoitus, arkistointi järjestelmällistä, ohjeistus konservointiin		kokoelmavastaava konservointivastaava hajasijoitus	kokoelmat organisoitusti aluekeskuksissa konservoinnini neuvontapalvelu	konservointikeskus keskusvarasto perusnäyttely aluekeskustoiminta
6.aluekeskus-järjestelmä	ei organisoitua alueellista toimintaa	neuvontapalvelua tarjolla halukkaalle valtakunnan tasolla		alueellista vapaaehtoistyöhön ohjausta	vakiintuneita yhteistyökumppaneita alueittain, vapaaehtoistyötä näiden kautta	aluekeskukset muodostettu -työntekijät -vapaaehtoistyö -kokoelmien hoito
7.hyvinvointipalvelut	ei saada alulle	osana KHRM:n museopedagogiaa		ei omaa, mutta konsultoidaan halukkaita oman osaamisen pohjalta	toimiva Open Studioja hyvinvointi yhteistyö	verkoston rakentaminen oman toiminnan lisäksi
8.kansainvälinen toiminta	EOA yhteistyö loppuu	asema EOAssa vahvistuu		EOA+ säännöllinen näyttelytoiminta kv-tasolla	EOA + vakinaisia kumppanuuksia B to B tasolla	ITE-museon erityismuseostatuksen kaltainen asema myös kansainvälisesti

Tulevaisuuspolut ja skenario

Nimetyt kehityspolut (5kpl) tulevaisuustaulukosta sekä **verbaaliset kuvaukset** (3kpl)

A1-A2-A3-A4-A5-A6-A7-A8 takapakkia

Henkilöstötilanne huononee, ITE-museolla ei omaa vakinaista päätoimista työntekijää. Toiminnot ovat projektityöntekijöiden ja taustaorganisaatioiden varassa. Public-private kumppanuus loppuu, MSL jatkaa ITE-museon toiminnan pyörittämistä kumppanuussuhdetta edeltävän ajan toimintatavoilla. Ollaan siis osin lähtötilanteessa takaisin. Museolla ei ole omaa fyysistä näyttely/toimitilaa, vaan työntekijät toimivat oman organisaationsa tiloissa ja projektien määrittelemissä paikoissa.

Näyttelyiden tuottamista ja ITE-taiteen kartoitustyötä jatketaan entiseen tapaan. Toiminta pyörii projektirahoituksen varassa. Teoksia ei ole arkistoitu ja luetteloitu kunnollisesti, vaan ne ovat hajasijoitettuna yhteistyötahojen varastoihin ja muutamiin omiin varastoihin. Konservointikäytäntöjä ei ole luotu, joten teosten ja teosympäristöjen säilyminen on kriittistä huomiota vailla. Uusia lahjoituksia on vaikea ottaa kokoelmiin puutteellisen kokoelmahallinnan takia.

Kansainvälinen toiminta taantuu EOA (European Outsider Art Association) yhteistyön katketessa. Kansainvälinen toiminta jää yksittäisten toimijoiden kanssa tehtävän yhteistyön varaan.

B1-B2-B3-B4-B5-B6-B7-B8 hidasta kehitystä

C1-C2-C3-C4-C5-C6-C7-C8 vakaa kehitys uuden kumppanin kanssa

Työskentely jatkuu satunnaisten projektien muodossa, mutta vakautta siihen tuovat uusi kumppani toiminnassa sekä ITE-museon oma vakituinen amanuenssi. Tämä henkilöstö koordinoi toimintaa yhdessä organisaation toimijoiden kanssa. Kotimaassa on saatu vakiintuneita kumppaneita näyttelytoimintaan. Näyttelyitä kuratoidaan, deponoidaan ja tuotetaan kiertäviä näyttelyitä. Rahoitusta toiminnalle on saatu useampivuotisen kehittämishankkeen muodossa, tämä takaa pitkäjänteistä toimintaa ja tasaista kehittymistä.

Vaikka kokoelmat ovat edelleen hajasijoitettuna, niitä hoitoa ja arkistointia hoitavat kokoelmavastaava ja konservaattori, jotka saavat palkkansa kehityshankkeesta. Heidän toimintansa on amanuenssin alaisuudessa, joten jatkuvuus on turvattu toiminnan kehittämiseksi projektin jälkeenkin.

Vapaaehtoistyötä kehitetään alueellisesti antamalla ohjausta ja toimintamalleja sen järjestäytymisen tueksi. Hyvinvointipalveluita ei ole kehitetty oman toiminnan palveluksi toimitilojen puuttumisen takia, mutta ne ovat toiminnan sisältönä. Hyvinvointipalveluiden kehittämistä edistetään jakamalla asiantuntemusta omien osaamisalueiden kautta ja kehittämällä toimintamalleja muille toimijoille.

Kansainvälinen toiminta on kehittynyt EOA:n toiminnan mukana säännölliseksi näyttelytoiminnaksi ja asiantuntijuuden jakamiseksi.

D1-D2-D3-D4-D5-D6-D7-D8 kivijalan vahvistaminen aluetoiminnan kautta

E1-E2-E3-E4-E5-E6-E7-E8 kaikki menee putkeen

ITE-museo on saanut useamman vakinaisen työntekijän museonjohtajan, kokoelma amanuenssin, konservaattorin ja näyttely amanuenssin. Toiminnassa on lisäksi mukana projektityöntekijöitä mm. tekemässä tutkimusta ja erilaisissa kehittämissuunnitelmissa. Toiminta on säätiöitytetty organisaation ja rahoituksen selkeyttämiseksi ja toiminnan jatkuvuuden takaamiseksi. Keski-Pohjanmaan alueelle on perusteilla alueellinen ITE-taiteen osaamiskeskittymä, joka edistää yhteistyötä koko alueella ITE-taiteen parissa mm. konservoinnissa, hyvinvoinnissa ja luovuuden edistämässä.

Museolla on osaamiskeskittymän myötä tulossa omat toimitilat. Säätiöllä on vakiintunut vuosibudjetti toiminnalleen. Valtionosuuksina saadaan myös erityismuseostatuksen myötä henkilötyövuosia toimintaan.

Kokoelmien hoitoa edistävät konservoinnin kehittäminen, keskusvarasto teoksille, ITE-taiteen perusnäyttely uusissa toimitiloissa sekä aluekeskustoiminnan kehittäminen. Aluekeskuksissa tulee toimimaan työntekijä, joka koordinoi mm. alueellisesti vapaaehtoistoimintaa, kokoelmia sekä teosympäristöjä paikallisesti. Hyvinvointipalveluiden kehittäminen on lähtenyt käyntiin ja Open Studio toiminta on aloitettu uusissa toimitiloissa. Yhteistyö sote –sektorin kanssa on alkanut paikallisesti ja toiminnan verkoston rakentaminen on meneillään. ITE-museon erityismuseon status on saatu ja samankaltainen asema alansa asiantuntijana on kehittymässä hyvää vauhtia myös kansainvälisellä outsider –taiteen kentällä.

Skenaario

Perustuu kaikki menee putkeen kehityspolkuun ja välivaiheeksi poimittu tiloja mukaan mm. vakaa kehitys uuden kumppanin kanssa mallista.

Vuonna 2013 ITE-museolle on myönnetty erityismuseon asema OKM:n toimesta. Kahden vuoden tarkkailujakson aikana on kyetty osoittamaan, että toiminta on määrätietoista ja pitkäjänteistä. On osoitettu laadullisesti valmiuksia erityismuseona toimimiselle mm. näyttelytoiminnalla, konservoinnin kehittämisellä sekä ITE-taiteen kehittämistyöllä.

Museolla on vakinaisina työntekijöinä museonjohtaja, intendentti, näyttely amanuenssi, kokoelma amanuenssi sekä Open Studiotaja palvelukonseptia kehittävä henkilö. Näiden lisäksi toiminnassa ovat mukana projektityöntekijät, jotka työllistyvät ITE-taiteen alueellisen osaamiskeskittymän kehittämistyöhön ESR rahoituksella.

Museon toimintaa on selkiytetty organisaation kannalta säätiöittämillä museon toiminta. Tämä on helpottanut hallinnollisesti ja rahoituksen kannalta toimintaa, julkisen sektorin hallinto kun on jähmeää ja julkisen rahan varassa toimiminen hankaloittaa monien rahoituksen hakemista kuten Tekesin kanssa

toimimista.

ITE-taiteen osaamiskeskittymän yksi kärkihankkeista on konservointikeskus, jota toteutetaan yhteistyössä paikallisen teknologiatoimijan Ketekin sekä ammattikorkeakoulun CENTRIAn kanssa. Kyseinen keskus edistää etenkin ITE-taiteen konservointi käytäntöjen kehittämistä kansainvälisellä tasolla asti, mutta myös yleisesti konservointialaa. Omien toimitilojen saaminen on helpottanut toimintaa huomattavasti, on suuri etu, että ITE-museon keskustoinnot voidaan sijoittaa samaan paikkaan.

Säätiöittäminen myötä on kyetty valmistelemaan vakioituneempaa vuosibudjettia toiminnalle. Eryitysmuseon statuksen myötä on myös saatu lisää henkilötyövuosia julkisella rahoituksella. Projekteista on kehitetty kokoajan pitempiä, jotta henkilöstön jatkuvuus on saatu paremmaksi. Pitemmät projektit motivoivat paremmin pitkäjänteiseen työskentelyyn.

Kokoelmat on viimein saatu luetteloitua ja inventoitua kunnolla, on haaste hallinnoida jatkuvasti karttuvaa kokoelmaa, joka on sijoitettu useisiin eri toimipisteisiin. ITE-museon toimintaan kuuluu myös olla mukana teosympäristöjen hoitokunnissa sekä antaa ohjeistuksia sekä lausuntoja niiden suhteen toimimisesta. Tässä toimii hyvänä apuna K.H.Renlundin museon kokemus maakuntamuseotoiminnasta, maakunta amanuenssi antaa ympäristökohteista ja rakennuksista toimenpidelausuntoja ja näin ollen hänellä on ITE-taiteen teosympäristöjen hoitamisen ja säilyttämisen suhteen tarjota toimintaa luontevasti tukevaa ammattiosaamista.

Aluekeskusjärjestelmä on saatu alkuun ja valtakunnallisesti on määritelty näille keskuksille toimialueet. Rajat eivät ole kuitenkaan ehdottomia, vaan jokaisella keskuksella on oma erityisosaamisen alueensa, jonka puitteissa he tarjoavat kaikille neuvontaa esimerkiksi teosten säilyttämisessä tai ostamisessa. Vapaaehtoistoimintaa on organisoitu myös aluekeskusten kautta. Lisääntynyt kiinnostus ITE-taiteen parissa ja sen taiteilijoiden tukemiseksi on kasvanut viime vuosina.

Open Studio on aloittanut toimintansa Kokkolassa v.2011. Toimintamalli on osoittautunut toimivaksi ja kiinnostavaksi konseptiksi. Mallia tähän toimintaan haettiin mm. Gallerie Ateliee Herenplatsista Rotterdamista ja Vaalijan Taidepesulasta. Studiolla on oma ohjaajansa ja siellä voi kuka tahansa käydä tekemässä ja kokeilemassa taiteellista työskentelyä, joko ohjatusti tai itsenäisesti. Open Studio toteuttaa kaikilla on oikeus taiteen tekemiseen –ajatusta.

Hyvinvointipalveluiden kehittäminen on hyvässä vauhdissa, yhteistyö Keski-Pohjanmaan keskussairaalan psykiatrisen yksikön kanssa on aloitettu. Parhaillaan pohditaan tarkennuksia siihen millaista hyvinvointia halutaan edistää ja kenen näkökulmasta. Vahvoille on nousemassa kaksi suuntausta, subjektiivinen yksilön oma hyvinvoinnin kokemus ja sosiokulttuurisen syrjäytymisen ehkäiseminen sekä psyykinen hyvinvointi yhteistyössä terveydenhuollon toimijoiden kanssa.

ITE-museon toiminta on kehittynyt kolmen yhteistyön toimintavuoden aikana vuonna 2010 aloitetun KHRM:n ja MSL:n yhteistyön aktiivisen alkamisen jälkeen. Toiminnassa on saavutettu erityismuseon status, joka oli päämääränä yhteistyötä aloitettaessa. Sinisen meren strategia on toiminut ja ITE-museon on kyennyt luomaan itselleen ainutlaatuisen aseman ITE-taiteen asiantuntijatahona

radikaalin museokonseptin kehittämisen kautta ja yhteiskunnallisen vaikuttamisen avulla. Museon toiminta on löytänyt vakaan paikkansa yhteiskunnallisena aktiivisena toimijana ja muuttanut perinteistä käsitystä museosta historiallisena näyttelypaikkana.

Yhteenveto

FAR-menetelmän tuloksena syntyi utopia tai oikeastaan fantasiaan perustuva skenaario siitä mitä ITE-museo voisi parhaimmassa tapauksessa joiltain osin olla vuonna 2013. Oli mielenkiintoista käydä läpi koko tämä prosessi, tuli uusia näkökulmia asiasta mieleen, joita ei ehkä muuten olisi tullut ajatelleeksi. Joten voin todeta, että prosessi oli hyödyllinen. Leimaavaa on tietysti se, miten subjektiivinen tämä näkemys on, koska se perustuu ainoastaan yhden ihmisen näkemykseen tässä vaiheessa. Jatkossa on tarkoitus käydä osin samaa prosessia läpi useamman henkilön kesken ITE-museota koskien. On mielenkiintoista nähdä miten sen tulos poikkeaa tästä omastani.

Kyseinen ITE-museo on vielä varsin käsitteellisellä tasolla toiminnassaan ja moni asia on vielä auki, joten tässä on kyse tosiaankin varsin suurista olettamuksista monessa kohtaa. Voisi olla antoisaa lukea tämä paperi uudelleen vuonna 2013.

Liite 2 ITE-museon brändin kehittäminen -raportti

Johanna Hautamäki
Projektityöntekijä
K.H.Renlundin museo
ITE-museo

16.12.2010

Brändisuunnitelma

Brändissä on kyse viestinnällä rakennetuista mielikuvista siitä, mitä ja miten jokin kohde on. Lisa Sounio määrittelee brändin varsin käytännön läheisesti ”pärsä ja sielu”, mikä kuvaa asiaa varsin hyvin. Brändin avulla viestitään identiteetistä ja strategiasta sekä luodaan suotuisia ennako-odotuksia siitä mihin omassa viitekehyksessä asia sijoitetaan. Sen tulisi myös heijastaa palvelun, tuotteen tai organisaation aitoja olemassa olevia ominaisuuksia aitojen odotusten luomiseksi.

ITE-museon kohdalla, ja tässä hankkeessa, on syytä pohtia rakennetaanko ”sateenvarjobrändiä” ITE-taiteelle laajemmin vai kohdennetaanko vain ITE-museon brändin rakentamiseen. Jos rakennetaan ITE-taiteen brändiä, niin samalla siitä hyötyisivät kaikki sen parissa toimijat ”alabrändeinä” miellelyhtymän kautta. Tosin taidesuunta ja museo liittyvät varsin kiinteästi toisiinsa, jolloin mielikuvien siirtymistä ei voida välttää, mikä on hyväkin asia. Kumpikin hyötyy toisistaan.

On tärkeää, että mahdollisimman varhaisessa vaiheessa kyetään viestimään ulospäin ITE-museosta yhtenäisenä toimijana toiminnan, siitä syntyvän kuvan selkiyttämiseksi. Tällä hetkellä sekaannusta aiheuttaa useiden toimijoiden välittyminen sidosryhmille ja näin ollen voi olla vaikea muodostaa kuvaa siitä, mikä ITE-museo on. ITE-brändiä voidaan ajatella kuvainnollisesti näyttämönä. Se mitä tapahtuu lavalla yleisön nähtävissä, on ITE-museota ja sen brändin strategian sekä arvojen mukaista asiakkaiden/eri sidosryhmien palvelua. Näyttämö on asiakasrajapinta. Se mitä tapahtuu lavan takana, on organisaation toimintaa eli

K.H.R.M:n, MSL:n ja muiden organisaatiossa mukana olevien sidosryhmien työ ITE-museon toiminnan pyörittämiseksi. Lavan takana tapahtuu paljon eri toimijoiden tekemiä asioita, mutta yleisö näkee yhtenäisen toimijan, ITE-museon. Etenkin erityismuseon statusta ajatellen tulee vahvistaa yhtenäisen yhden toimijan kuvaa asiakkaan näkökulmasta katsottuna. Asiakkaan määritelmä on tässä tapauksessa laaja, se kattaa yksittäisestä henkilöstä aina muihin alan ammatillisiin toimijoihin asti ne joille palveluita tuotetaan.

ITE-taiteen brändin tämän hetkinen tilanne

ITE-museon toiminnan kehittäminen on vielä varsin alussa, ollaan vasta konseptointivaiheessa. Näin ollen brändin ja palvelukonseptin suunnittelu ovat olleet myös olemassa olevan tilanteen kartoittamista ja kehittämisen tapojen miettimistä sekä yleisten linjausten tekemistä. Konkreettisina tuotoksina on kartoittamisen tuloksena laadittu brändin kehittämisen malli, sekä luotu FAR-menetelmän avulla tulevaisuus taulukoita ja skenaarioita ITE-museon tulevaisuudesta. Näiden pohjalta on luotu alustava visio, missio ja strategia ITE-museon toiminnalle. Palvelukonseptia on havainnollistettu tuottamalla visuaalinen kuvaus palveluita mahdollistavasta järjestelmästä, palveluekologiasta.

Hankkeen aikana toteutettiin mielikuvien kartoittamista taiteen kentältä tekemällä ensimmäinen lomakekysely ITE-taiteen aiheesta. Lomakekysely ITE-taiteen tunnettavuudesta ja asettumisesta taiteen kentälle kohdennettiin gallerioille, museoille ja ART360 hankkeen kautta taidealan toimijoille. Sen avulla kartoitettiin asenteita ITE-taidetta kohtaan, työskentelyhalukkuutta sen parissa sekä millaista toimintaa ITE-museolta toivotaan. Organisaation sisältä tietoa kerättiin tulevaisuustaulukointi työskentelyllä ja käymällä keskustelua brändiaineiston pohjalta, sekä työstämällä yhdessä paleluekologian kuvausta. Jatkoa varten koostettiin Thomas Gadin mallin pohjalta 4D brändimalli aineisto, jonka avulla voidaan kartoittaa organisaation käsityksiä brändistä ja jakaa tietämystä. Tämä auttaa kehittämään yhteistä näkemystä brändistä ja siitä millaiseksi sitä halutaan kehittää tulevaisuudessa.

Lomakekysely ITE-taiteen tunnettavuudesta ja asettumisesta taiteen kentälle

Hankkeen aikana toteutettiin mielikuvien kartoittamista taiteen kentältä tekemällä ensimmäinen lomakekysely ITE-taiteen aiheesta. Lomakekysely ITE-taiteen tunnettavuudesta ja asettumisesta taiteen kentälle kohdennettiin gallerioille, museoille ja ART360 hankkeen kautta taidealan toimijoille. Sen avulla kartoitettiin asenteita ITE-taidetta kohtaan, työskentelyhalukkuutta sen parissa sekä millaista toimintaa ITE-museolta toivotaan.

Lomakekyselyn tuloksena oli, että kaivataan mm.:

- ITE-taidetta ilmiönä ja taidesuuntana määrittelevää yleistä keskustelua

- näyttelytoimintaa, kuten kiertäviä näyttelyitä
- asiantuntijapalveluita.

Suhtautuminen ITE-taidetta kohtaan oli pääasiallisesti positiivista, todella harva oli sitä mieltä, että ei tahdo ammatillisesti olla tekemisissä ITE-taiteen kanssa. Yleinen suuntaus ITE-taiteen brändin kartoituksen tuloksissa on, että tietämyksen lisääminen ja jakaminen ovat avainasemassa sekä organisaation sisällä, että sidosryhmiin ja asiakkaisiin nähden. ITE-taiteen arvomaailma ja sisältö antavat positiivisen ja mielenkiintoisen pohjan rakentaa sekä brändiä, että palvelukonseptia.

Hyvänä tuloksena kyselystä oli myös lista toimijoista, joilla ei ole ollut aiemmin juurikaan toimintaa ITE-taiteen parissa, mutta ovat kiinnostuneita tulevaisuudessa sen parissa toimimisesta. Tätä voidaan hyödyntää toimintaverkoston kehittämisessä.

Brändin kannalta selkeä tulos oli, että ITE-museo on vielä varsin tuntematon asia, mikä oli odotettavissakin, koska toimintaa vasta kehitetään. Suhtautuminen ITE-taidetta ja sen alan museota kohtaan oli pääasiassa positiivista ja kiinnostunutta. Havaittavissa oli myös, että ITE-taide itsessään on vielä tuntematon ja täsmentämistä kaipaava käsite. Lomakekyselyn vastauksista nousi esille selkeästi tarve käydä taidesuuntaa määrittelevää keskustelua. Näin ollen itse ITE-taiteen brändikin kaipaa täsmentämistä, tämä vaikuttaa suoraan myös ITE-museon brändiin. Mielikuva ITE-museostakin jää epäselväksi, jos ei ole mielikuvaa siitä mitä ITE oikeasti on, taidesuunnan tarjoama substanssi jää heikommaksi kuin mitä se voisi olla.

Case Parikkala

Parikkalan patsaspuiston tapauksen käsittely mediassa vuoden 2010 aikana kertoo omalta osaltaan siitä, millainen kuva median kautta ITE-taiteesta voidaan muodostaa ja miten ITE-taiteeseen suhtaudutaan. Veijo Rönkkönen rakensi 6000 neliön patsaspuistoaan neljän vuosikymmenen ajan ja teki sinne n. 450 patsasta. Hänen kuoltuaan vuoden 2010 alkupuolella nousi huoli teosympäristön säilymisestä.

Aiheen analysoimisen lähtökohdaksi otettiin Facebookissa herännyt liike patsaspuiston pelastamiseksi sekä googlen avulla löytyneitä artikkeleita ja muita ajankohtaisia kirjoituksia vuoden 2010 ajalta.

Facebook ryhmä sai vahvan kannatuksen nopeasti, sille kerääntyi tukijoita muutamassa kuukaudessa lähes 1300. Siellä käytiin keskustelua asian etenemisestä. Päällimmäisenä siellä nousi huoli paikan tulevaisuudesta ja nostalgia muistoista, joita patsaspuistoon liittyi itse kullakin. Kyseinen ryhmä edustaa rajattua otosta mielipiteiltään, ryhmään tuskin on liittynyt henkilöitä, joiden mielestä puisto ei ole merkityksellinen tai joiden mielestä ei tulisi käyttää siihen

aikaa ja resursseja. Eli sikäli tämä aineisto kertoo ainoastaan asiaa kannustavien ajatuksista jotain. Kommentit ryhmässä kertovat siitä millaisia ajatuksia ja tunteita ITE-taide näissä ihmisissä herättää, ne kertovat siis jotain sen luonteesta. Kuten:
"Patsaat antavat iloa eivätkä jätä ketään kylmäksi".

Esille nousi myös kansalaisaktivismia sekä epäuskoa ja negatiivisia tunteita mm. Parikkalan kuntaa kohtaan sen haluttomuudesta tehdä aktiivisesti asialle jotain.

Esimerkiksi :

"Parikkalan kunnan päättäjät hävetkää! Veijo Rönkkönen teki täysin pyyteetöntä työtä ja toi kunnalle julkisuutta enemmän kuin mikään muu. Koskaan ei kunnalta pyytänyt mitään –eikä myöskään saanut, paitsi onnettoman selkärepun, kun kunta meni onnittelemaan Suomi- palkinnosta vuonna 2007."

Facebook ryhmän muodostuminen, sen kannatus ja muiden mediakirjoitusten sävy kertovat, että ITE-taiteen teosympäristöjen säilyminen koetaan tärkeäksi. Ne herättävät suuriakin tunteita ja osallistumisen halua. ITE-taide on helppoa lähestyä ja se koetaan kansanläheiseksi asiaksi. Ryhmän kautta/välityksellä nousi myös ajatuksia ja ehdotuksia siitä mitä patsaspuistolle tulisi tehdä. Ryhmä toimi tiedon välityksen kanavana asian etenemisestä ja siellä keskusteltiin myös talkoiden järjestämisestä. Kun puiston kohtalo lopulta ratkesi ja ostaja löytyi, ryhmän kirjoittelu loppui. Asia sai suotuisan päätöksen siinä mielessä, että kriisi oli ohi ja välitön vaara puiston häviämisestä. Ryhmän huolenaihe poistui, joten ryhmä sellaisenaan deaktivoitui. Olisi mielenkiintoista nähdä ottaisiko uusi ryhmä tuulta alleen, jossa esimerkiksi käsiteltäisiin laajemmin eri teosympäristöjen tilannetta ja kerrotaisiin niistä matkailukohteina yms.

Esille nousi siis mm.

- kritiikkiä päättäjiä kohtaan
- kehitysehdotuksia, toimintamalleja yms.
- kansalaisaktivismia -> halukkuutta vapaaehtoistoimintaan ja tarve sen organisointiin
- tyrmistystä siitä, miten asiaa hoidetaan/ei hoideta
- mielipiteitä siitä kenen asia on tarttua toimeen, kunta vai yksityinen tai joku yhteisö esimerkiksi
- kulttuuritahtoa! -> yleinen ilmapiiri kannustava ja osallistuva asian puolesta ryhmässä

Lehtiartikkeleissa uutisoitiin patsaspuiston tapauksen kehittymisen erivaiheita. Varsinaisia kannanottoja tuli puolestaan muutamissa näihin vastanneissa mielipidekommenteissa ja blogeissa sekä kolumnin tyyppisissä kirjoituksissa. Valtaosa oli sävyiltään myönteistä, niissä käsiteltiin puiston kohtaloa ja eri vaihtoehtojen mahdollisuuksia. Olipa uutinen Rönkkösen puistosta päässyt jopa kuriositeettina brittiläiselle Don't panic! -sivustolle. Otsikko kuvasi paikkaa "kummalliseksi", mutta se oli tekstissä myös mainittu Suomen tärkeimmäksi kansantaidekokoelmaksi.

Lehtijuttujen otsikot kuvastavat suhtautumista ja asian etenemisestä, otsikkojen joukosta poimittu kuvaavia järjestyksessä vanhemmasta uudempaan suuntaan:

- "Parikkalan kuuluisin nähtävyys ei kiinnosta kuntaa?"
- "Weird park in Finland"
- "Parikkalan päättäjät haluavat säilyttää patsaspuiston"
- "Aika on pysähtynyt ja muuttunut kiveksi"
- "Patsaspuisto kaipaa pelastusta"
- "Parikkalan kunta pyysi myyntitarjouksen patsaspuistosta"
- "ITE-taide on väliinputoaja"
- "Parikkalan patsaspuisto herättää talkoohenkeä"
- "Parikkalan kunta ei osta patsaspuistoa"
- "Parikkalan patsaspuistolle puuhataan hoitokuntaa"
- "Pelastakaa Parikkalan patsaspuisto!"
- "Parikkalan patsaspuisto myyty"
- "Parikkalan patsaspuiston toiminta laajenee"
- "Patsaspuisto yhteisvastuulliseksi matkailukohteeksi"

Brändin rakentaminen

4D brändimalli

4D-brändimalli on Thomas Gadin kehittämä menetelmä, joka antaa työkaluja yhteisölliseen brändin rakentamiseen. Menetelmä jakaa brändin neljään ulottuvuuteen (nelikenttämalli ulottuvuuksista), jotka auttavat strukturoidusti jäsentämään brändin mielikuvan rakentumista.

- toiminnallinen
- eettinen
- sosiaalinen
- psykologinen

Jokainen henkilö näkee ja kokee brändin omalla tavallaan, henkilökohtaisesta viitekehystänsä riippuen. Brändin strategiaa rakennettaessa on kuitenkin kyettävä tekemään jonkinlaista segmentointia ja jakamaan ihmisiä sidosryhmiksi. Näille ryhmien kautta voidaan sitten tarpeen mukaan pohtia heidän näkökulmaansa brändiin ja miten se otetaan huomioon. Tarkoitus ei ole mukautua kunkin ryhmän mieltymyksiensä mukaan, vaan rakennetaan omista substansseista muodostuva brändikoodi, jolla erottaudutaan.

ITE-museon kohdalla brändin rakentamisessa voidaan hyödyntää tätä 4D mallia brändin tilasta kommunikoimiseen. Jokaisella organisaation jäsenellä on jokin käsitys, tiedostettu tai tiedostamaton, millainen on ITE-museon brändi. Tämän välineen avulla voidaan tuoda näkyväksi ja keskusteluun mukaan kaikkien

näkemyksiä asiasta. Voidaan muodostaa yhteinen jaettu ymmärrys brändin tilasta ja siitä millaiseksi sitä halutaan kehittää.

Visuaalinen identiteetti

Visuaalinen identiteetti kertoo kuinka yrityksen nimeä, tunnuksia, typografiaa, värejä, esitteitä, verkkopalveluita yms. toteutetaan. Visuaalinen identiteetti perustuu yleensä graafiseen ohjeistoon, jossa on esiteltynä perusratkaisut ja dokumenttimallit. Visuaalinen identiteetti tukee ja ilmentää brändiä.

ITE-museon kohdalla olisi hyvä mahdollisimman pian saada aikaan yhtenäinen visuaalinen ilme ja ottaa se käyttöön. Tämä tukisi mielikuvaan yhtenäisestä toimijasta ja selkiyttäisi sitä milloin kyseessä on ITE-museo toimijana sekä ulospäin, että organisaation sisällä.

Hankkeen aikana aloitettiin visuaalisen identiteetin suunnittelu. Perusideana on logon lähtökohdaksi visuaalinen elementti, jota on käytetty mm. ITE-taiteen julkaisujen kansissa. Tämä toimisi selkeänä lähtökohtana logon kehittämiseksi. Tämän logon rinnalle tuli idea Elis Sinistön lausahduksen ”onnellisinta on olla onnellinen” käyttämisestä brändikoodina kuvaamaan ITE-museon brändiä. Tämän lisäksi logoon voidaan liittää etuliite tee ITE, elä ITE tai koe ITE, jotka kuvastavat myös ITE taiteen arvomaailmaa.

Onnellisinta on olla onnellinen

-ELÄ 

Koe ITE!

Keksi ITE!

Tee ITE!

Ehdotus ITE-museon visuaaliseksi identiteetiksi vaihtoehtoisilla teksteillä

Brändin rakentamisen vaiheita

Tässä on kuvattuna suurin piirtein millaisia vaiheita brändin rakentamisessa on. Prosessi on iteroiva, se toistuu ja syvenee, vaiheita kerrataan ja käydään läpi

rinnakkain.

Brändin rakentamisen toimenpiteet vaiheittain (ketä kyseiset toimet koskevat):

1. Vaihe

Ydinarvojen määrittely (organisaation sisällä)

Toiminnan tavoitteiden täsmentäminen (organisaation sisällä)

Toiminnan rakenteiden ja ominaispiirteiden kartoittaminen ja suunnittelu (organisaation sisällä)

Mitkä ovat niitä vahvuuksia ja **erottavia tekijöitä** (yksilöllistäviä), joiden varaan rakennetaan? (millainen, mitä jne.) esim. seuraavanlaisia, ei kuitenkaan kovin montaa

- asiantuntemus
- kumppanuudet
- edelläkävijyys
- organisaatiomalli
- palvelut
- mitä?

Viestinnän pitäminen johdonmukaisena (organisaation sisällä)

2. Vaihe

Toiminta strategian suunnittelu brändi-orientoituneesti (organisaation sisällä) mm.

- viestintä
- palvelut
- kehittyminen
- jne

Identiteetin luominen (organisaation sisällä)

Organisaation työntekijöiden roolin painottaminen prosessissa (organisaation sisällä ja ulospäin)

Viestinnän pitäminen johdonmukaisena (sekä organisaation sisällä, että ulospäin)

- brändin viestintä, mielikuva brändistä rakentuu luontevasti sen toiminnasta viestimällä
- kehitetään viestinnän tapoja sekä sisäisen viestinnän että ulkoisen viestinnän osalta

Palautteen kerääminen ja analysointi (sekä organisaation sisältä, että muilta sidosryhmiltä)

3. Vaihe

Ydinarvojen ja strategioiden hallinta (sekä organisaation sisällä, että ulospäin)

Identiteetin ylläpito ja edelleen kehittäminen (organisaation sisäisesti, myös ulkoiset signaalit huomioiden)

Brändin ylläpito ja edelleen kehittäminen (organisaation sisäisesti, myös ulkoiset

signaalit huomioiden)

Organisaation työntekijöiden roolin painottaminen prosessissa (organisaation sisällä ja ulospäin)

Viestinnän pitäminen johdonmukaisena (sekä organisaation sisällä, että ulospäin)

Palautteen kerääminen ja analysointi (sekä organisaation sisältä, että muilta sidosryhmiltä)

Brändin rakentamisesta tulevaisuudessa

Hyvä tapa hallita brändiä jatkossa ja seurata sen kehitystä voisi olla Thomas Gadin kirjassa "4D brandimalli" esitellyn intranettisivuston pohjalta kehitetty oma toiminnan malli. Toiminta perustuu yhteiseen tiedon keräämiseen. Gadin mallissa sivustolle on pääsy kaikilla asianosaisilla ja sinne toimitetaan kaikki brändiin liittyvä materiaali. Voisi olla mielenkiintoisa ITE-museon kohdalla jos sinne myös koottaisiin aina kaikki aiheeseen viittaavat linkit, joihin netissä törmätään. Näin voisi seurata laajemmin sitä, millaista aineistoa asiaan liittyen liikkuu. Blogit, artikkelit, kritiikit, keskustelut jne kaikki. Jos kaikki tekisivät tätä automaattisesti, se kerryttäisi aineistoa mielenkiintoisella tavalla. Täytyisi miettiä kuitenkin millaisella toimintatavalla se ei muodostuisi liian työlääksi organisaation jäsenille. Aineistoille voisi tehdä etukäteen luokittelua ja sen mukaan sitä sinne kasattaisiin. Tämän materiaalin perusteella voisi miettiä strategiaa myös netti viestinnän kannalta, miten asioihin reagoidaan. Tällaista järjestelmää täytyisi testata ja kehittää käytössä. Sen käyttö toimisi brändistä ja markkinoinnista vastaavan henkilön hyvänä analyysityökaluna. Tämä väline ei kuitenkaan ole mikään yksittäinen kaiken kattava asia vaan, yksi brändin hallinnan apuväline, joten se ei saa muodostua liian työlääksi. Tällainen työkalu loisi myös hyvän arkiston ITE-museota koskevasta aineistosta eri medioissa.

Yksi tapa lisätä ITE-taiteen tietoisuutta olisi perustaa Facebookkiin uusi ryhmä Pelastakaa Parikkalan patsaspuiston pohjalta. Tämän tarkoitus olisi välittää tietoa ITE-taiteen teosympäristöistä, esimerkiksi missä niitä on ja millaisessa kunnossa ne ovat, sekä milloin missäkin voi vieraila. On lähes mahdotonta ylläpitää ajantasaista turistikarttaa kohteista yhteystietoineen. Tällaisen sosiaalisen median välineen avulla voisi yhteisöllisesti jakaa tietoa ja tarvittaessa sitä kysyä. Tässä voisi olla kätevä tapa kasvattaa tietoisuutta ITE-taiteesta.