



OPETUSHALLITUS
UTBILDNINGSTYRELSEN

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävät 1999-2025

KUVATAITEEN LUKIODIPLOMIN TEHTÄVÄT 2025–2026

Lukuvuonna 2025–2026 kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehtoja on kuusi, joista opiskelija valitsee yhden.

1. KERROSTUMIA

Havainnoimalla ja tarkkaan katsomalla voimme löytää kohteesta monia kerroksia. Maalauksessa alemmat kerrokset voivat kuulua pintakerrosten läpi, näkyä osittain tai peittyä paksun maalikerroksen alle. Kaupunkirakenteessa näkyvät eri aikakausien kerrokset. Digitaalinen kuva voi muodostua monista päällekkäisistä kerroksista. Arkeologia tutkii menneisyyttä erilaisten jäännösten avulla.

Kuvataiteessa kerroksilla voidaan luoda teokseen rinnastuksia, monitulkintaisuutta, yllättäviä uusia merkityksiä ja tarinallisuutta. Museot esittelevät kokoelmiaan ja tutkijat tarkastelevat taidetta oman aikansa lähtökohdista. Aiemmin historiassa vähemmälle huomiolle jääneitä taiteilijoita, arkkitehtejä ja suunnittelijoita tuodaan esille. Heidän teoksiaan tarkastellaan uusissa yhteyksissä ja ne saavat myös uusia merkityksiä.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee kerrostumia valitsemastasi näkökulmasta. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

2. MATKAILU VAIKUTTAA

Lomamatkalla irrottaudutaan arjesta ja rentoudutaan. Matkalta odotetaan esimerkiksi uusia maisemia, makuja ja elämyksiä. Massaturismi on kehittynyt vuosikymmenien aikana aineellisen elintason ja lentoliikenteen kasvun rinnalla. Ulkomaan lomamatkailusta on tullut riittävän edullista ja siten yhä useammille mahdollista. Ennusteiden mukaan matkailu myös kasvaa globaalisti muuta maailmantaloutta nopeammin. Matkailuala voi olla kansallisesti merkittävää liiketoimintaa, suuri työllistäjä, palvelujen tuottaja ja maakuvan rakentaja. Matkailuun liittyy monenlaisia tuotteita ja palveluita, kuten matkamuiistoja, postikortteja, retkiä ja kiertoajeluja. Julkaisuilla ja mobiilisovelluksilla markkinoidaan matkailupalveluja.

Matkustaminen kuormittaa aina myös ympäristöä. Sillä voi olla peruuttamattomia vaikutuksia paikalliselle kulttuuriperinnölle ja luonnolle. Yhä useammat matkailijat haluavat tehdä vastuullisia valintoja, joissa huomioidaan matkustamisen taloudellisia, sosiaalisia ja ympäristöllisiä vaikutuksia. Viime vuosina onkin yleistynyt puhe vastuullisesta, kestävästä, reilusta tai uudistavasta matkailusta. On kuitenkin vielä paljon tehtävää, että matkailusta kehittyisi globaalisti vastuullista ja kestävästä liiketoimintaa.

Tehtävä 2A: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, jossa tarkastelet matkailua valitsemastasi näkökulmasta. Nimeä teos.

Toteutustapa: Vapaa

Tehtävä 2B: Tarkastele ja tutki matkailua ilmiönä. Pohdi sen vaikutuksia kriittisesti. Ideoi, suunnittele ja toteuta tuote, joka edistää vastuullista matkailua. Nimeä tuote.

Toteutustapa: Vapaa

3. TIETOA, TUNNETTA JA MIELIPITEITÄ

Digitalisaatio mahdollistaa helpon, moniarvoisen ja erilaiset ryhmät huomioonottavan yhteydenpidon. Ihmiset, joilla on samoja mielenkiinnon kohteita, löytävät toisensa erilaisista digitaalisista yhteisöistä. Digitalisaation myötä tiedonvälitys on myös demokratisoitunut ja monipuolistunut. Digitaalisia sisältöjä on helppo tehdä, muokata ja välittää.

Samaan aikaan vastakkainasettelu ja myrkyllinen keskustelukulttuuri lisääntyy etenkin sosiaalisen median palveluissa. Avoin ja rakentava keskustelu vähenee, kun erilaiset arvot, tunteet ja mielipiteet korostuvat ”me vastaan muut”-asetelmissa. Sosiaalisen median algoritmit polarisoivat omalta osaltaan keskustelua. Jaettu tieto voi olla myös yksipuolista, harhaanjohtavaa, vääristelevää tai kokonaan tekaistua. Tiedon levittäjällä ja välittäjällä voi olla monia poliittisia tai taloudellisia motiiveja. Kriittinen medialukutaito on tarpeen, kun tuotamme ja tulkitsemme mediasisältöjä, niiden esitystapoja ja merkityksiä.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee tiedon välittämistä ja/tai tiedolla vaikuttamisista ja niiden taustalla olevia motiiveja. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

4. KÄSITTEELLINEN TAIDE

1900-luvun alussa dadaistit toivat arkiset esineet taiteen materiaaleiksi ja kyseenalaistivat samalla taiteen tekijyyttä. Liikkeenä käsitetaide syntyi 1960-luvulla. Käsitetaide uudisti perinteisiä taiteen esittämisen tapoja korostamalla ajatusta taideteoksessa. Se toi kielen ja sanat sekä prosessin ja osallistamisen kuvataiteen keskiöön. Nykyaiteen monet ilmiöt kuten maataide, yhteisötaide ja performanssi ovat saaneet vaikutteita käsitetaiteesta.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, jossa otat käsitteen tai ajatuksen työskentelysi lähtökohdaksi. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

5. VALOKUVAT KERTOVAT

Kirja on yksi valokuvataiteen esittämisen tavoista. Kirjassa valokuvat muodostavat yhtenäisen kokonaisuuden. Valokuvataidekirjassa taiteilija voi tutkia ja tulkita vaikkapa tiettyä elämäntapahtumaa tai laajempia yhteiskunnallisia ja globaaleja kysymyksiä. Teos voi rakentua esimerkiksi yhden teeman ympärille, kertoa kokonaisen tarinan tai dokumentoida jonkin ilmiön.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta valokuvataidekirja valitsemastasi teemasta. Nimeä teos.

Toteutustapa: Vapaa

6. DEMOKRATIA MUUTOKSESSA

Demokratia on jatkuvassa muutoksessa, ja jokaisella kansalaisella on tärkeä rooli sen ylläpitämisessä ja edistämisessä. Demokratia tarkoittaa sananmukaisesti kansanvaltaa. Suomessa demokratia ymmärretään usein edustukselliseksi demokratiaksi kuten äänestämiseksi vaaleissa. Demokratiassa voidaan kuitenkin vaikuttaa myös muilla tavoilla kuten tekemällä kuntalais- ja kansalaisaloitteita, toimimalla järjestöissä, osallistumalla kampanjoihin ja tapahtumiin sekä tekemällä kantaaottavaa taidetta.

Kansalaisvaikuttaminen ja yhteiskunnallinen osallistuminen ovat tärkeä osa demokratiaa. Monet kuitenkin jättävät äänestämättä. Yhä harvempi osallistuu järjestötoimintaan tai vapaaehtoistyöhön. Osallistumisaktiivisuudessa on myös eroja eri väestöryhmien välillä. Pohdikaan, miten demokratiaa tulisi kehittää Suomessa osallistavammaksi. Millä keinoilla voitaisiin vahvistaa kansalaisten luottamusta siihen, että omalla toiminnalla on vaikutusta? Miten mahdollisimman moni ihminen, asemastaan tai taustastaan riippumatta, voisi tuntea kuuluvansa yhteiskuntaan?

Tehtävä: Suunnitelkaa ja toteuttakaa yhteistyöprojekti, jossa tarkastelette demokration tilaa ja muutosta valitsemastanne näkökulmasta. Antakaa yhteistyöprojektillenne nimi. Projektissa voi olla mukana eri lukiodiplomeja suorittavia opiskelijoita. Suoritettavissa lukiodiplomeissa noudatetaan Opetushallituksen antamia, kyseisen lukiodiplomin ohjeita. Yhteistyöprojektissa voi olla mukana myös lukion ulkopuolisia tahoja.

Tehtävä on mahdollista toteuttaa myös yksilötyönä.

Toteutustapa: Vapaa



KUVATAITEEN LUKIODIPLOMIN TEHTÄVÄT 2024–2025

Lukuvuonna 2024–2025 kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehtoja on kuusi, joista opiskelija valitsee yhden.

1. KERTOMUKSIA METSÄSTÄ

Metsillä on erityinen merkitys suomalaisille. Suomalaisissa kansantaruissa ja muinaisuskossa metsillä ja niiden asukeilla oli tärkeä rooli. Suomen talouden kehittyessä metsien tarjoamilla raaka-aineilla on ollut merkittävä asema ja nykyisinkin ”vihreä kulta” on suuri siivu vientituloista. Metsät mahdollistavat myös monipuolisen virkistyskäytön.

Monella suomalaisella on henkilökohtainen suhde metsään. Hyödynnämme metsien monia merkityksiä, kun kerromme niistä tarinoita. Tulkitsemme myös merkityksiä uudelleen ja kyseenalaistamme niitä jatkuvasti. Kertomukset tuovat esille eri näkökulmia metsiin.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee metsiin liittyviä merkityksiä ja kertomuksia. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

2. TOISLAJINEN

Jo antikin filosofi Protagoras (n. 490–420 eaa.) piti ihmistä kaiken mittana. Tarkastelemme edelleen maailmaa ensisijaisesti oman lajimme näkökulmasta. Tieteessä on vasta hiljattain ymmärretty kuinka monipuolisesti eläimet kommunikoivat keskenään ja kuinka älykkäitä eri lajit ovat. Yleisesti ottaen ajattelemme ja toimimme varsin ihmiskeskeisesti. Voisimmeko irtautua tästä ottamalla toislajisen näkökulman?

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, jossa pyrit ottamaan toislajisen näkökulman. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

3. TEKOÄLYN HAASTE

Kun tekoälyohjelmille syötetään valtava määrä kuvia ja niitä kuvaavaa tietoa, algoritmi oppii mitä kuvat esittävät. Oppimansa perusteella tekoäly voi luoda uusia kuvia. Teknologian kehittyminen tarjoaa jatkuvasti uusia mahdollisuuksia erilaisten tekoälykuvien tuottamiselle.



Tekoölyn kehitykseen liittyy myös monia haasteita. Hyödynnetty lähdemateriaali saattaa sisältää vinoumia tai heijastella negatiivisia ennakkoluuloja. Tämän takia, tekoölykuissa voi olla vääristymiä tai ne voivat olla muilla tavoin harhaanjohtavia. Tekoölykuva saattaa sisältää myös tekijänoikeuksin suojattua kuvamateriaalia. Tekoölykuvien immateriaalioikeudet ovatkin vielä osittain epäselviä ja ilmiötä säätelevä lainsäädäntö tulee täsmentymään tulevaisuudessa.

Tekoöly haastaa meidät pohtimaan uudella tavalla kuvia, niiden tarkoitusta ja taustalta löytyviä vaikutuspyrkimyksiä.

Tehtävä: Tutki ja kokeile visuaalisia tekoölysovelluksia. Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee tekoölykuviin liittyviä mahdollisuuksia ja/tai haasteita. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

4. NÄKYMÄTÖN ULOTTUVUUS

Näköaistille tavoittamatonta maailmaa on tarkasteltu taiteen historiassa monin tavoin. Kuva-
taiteilijat ovat kuvanneet teoksissaan esimerkiksi utopioita, uskontoja, aatteita, alitajuntaa,
elämäkatsomustaan, fantasioitaan ja näkyjään. Nykyaikaiset taiteilijat käsittelevät teoksissaan erilaisia virtuaalisia maailmoja ja myös luovat niitä.

Tehtävä: Tutki miten ja miksi taiteilijat ovat kuvanneet näkymätöntä ulottuvuutta. Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee aihetta näkymätön ulottuvuus.

Toteutustapa: Vapaa

5. ANTAA KAIKKIEN KUKKIEN KUKKIA

Kukilla viestitään eri tavoin ja niihin liitetään monenlaisia merkityksiä. Kukilla onnitellaan vastavalmistunutta ja kunnioitetaan hautajaisissa vainajan muistoa. Kuvataiteessa kukkia on kuvattu läpi aikojen ja niillä on symboloitu asioita ja kerrottu tarinoita. Kukkia-verbiä taas käytetään aika ajoin erilaisten vivahteiden välittämiseen esimerkiksi kirjallisuudessa sekä runoudessa.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee kukkia. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa



6. ARKI

Arkemme koostuu monista osatekijöistä, joiden toimintaan emme välttämättä kiinnitä juuri-kaan huomiota. Julkinen liikenne kaikissa muodoissaan helpottaa liikkumistamme ja monet muut palvelut sujuvoittavat arkeamme. Havahdumme arvostamaan toimivaa infrastruktuuria vasta kun häiriö pysäyttää palvelun. Myös näkymättömät palvelut ja rakenteet, kuten vesi- ja viemäriverkosto ja tietoliikenneyhteydet, ovat välttämätön osa arkeamme. Arkeamme helpottavat myös monet työkalut, laitteet ja esineet. Hyvin suunniteltu, turvallinen ja toimiva ympäristö on kaikille saavutettava.

Tehtävä: Suunnitelkaa ja toteuttakaa yhteistyöprojekti, jossa tarkastelette arjen osatekijöitä valitsemastanne näkökulmasta. Antakaa yhteistyöprojektillenne nimi. Projektissa voi olla mukana eri lukiodiplomeja suorittavia opiskelijoita. Suoritettavissa lukiodiplomeissa noudatetaan Opetushallituksen antamia, kyseisen lukiodiplomin ohjeita. Yhteistyöprojektissa voi olla mukana myös lukion ulkopuolisia tahoja.

Tehtävä on mahdollista toteuttaa myös yksilötyönä.

Toteutustapa: Vapaa

KUVATAITEEN LUKIODIPLOMIN TEHTÄVÄT 2023–2024

Lukuvuonna 2023–2024 kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehtoja on kuusi, joista opiskelija valitsee yhden.

1. NÄKYMÄTÖN JA NÄKYVÄ MATEMATIIKKA

Tutkimme ja ymmärrämme ympäröivää maailmaa havainnoimalla, mittaamalla, laskemalla, vertaamalla ja rakentamalla. Tehdessämme kuvia ja muuta visuaalista kulttuuria hyödynämme ja sovellamme matemaattisia sääntöjä ja käsitteitä - tietoisesti tai tiedostamatta. Esimerkiksi lukujono, mittasuhte tai geometria voi olla ideoinnin, suunnittelun ja toteutuksen lähtökohta kuvataiteilijalle, muotoilijalle tai arkkitehdille. Yhtä tunnetuimmista sommitelun perussäännöistä, kultaista leikkausta tutkittiin ja hyödynnettiin jo antiikin Kreikassa. Nykypäivänä digitaalinen taide ja ohjelmointi soveltavat kekseliäästi koodin matemaattista kieltä.

Valitse tehtävävaihtoehtoista 1A tai 1B.

Tehtävä 1A: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, jonka lähtökohtana on säännönmukaisuus, matemaattinen malli tai käsite. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

Tehtävä 1B: Ideoi ja suunnittele rakennus, jonka lähtökohtana on säännönmukaisuus, matemaattinen malli tai käsite. Esitä suunnitelmasi luonnosten, havainnekuvien, rakennuspiirustusten, karttakuvien ja/tai pienoismallien avulla. Nimeä suunnitelmasi.

Toteutustapa: Vapaa

2. MITÄ PEILI KERTOO?

Voidaan perustellusti sanoa, että peili on symbolien, myyttien ja metaforisten merkitysten valti. Arkinen tasopeili on tasainen heijastava pinta, johon muodostunut kuvajainen on virtuaalinen valekuva. Peileillä ja peilikuvilla on ollut tärkeä rooli tieteiden, taiteiden, kulttuurien ja teknologian kehityksessä. Esimerkiksi peilit ovat olennainen osa monien laitteiden, kuten kaukoputkien ja järjestelmäkameroiden, teknologiaa.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee tai hyödyntää peiliä. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

3. TOTTA?

Mediat tarjoavat meille näkökulmia maailmaan. Katsottavaa, luettavaa ja koettavaa on tarjolla enemmän kuin koskaan. Tiedonvälitys on nopeaa ja mediasisältöjä löytyy lukemattomilta eri kanavilta ja alustoilta. Media-alan omat journalistiset ohjeet velvoittavat totuudenmukaiseen tiedonvälitykseen. Taloudelliset ja poliittiset riippuvuudet voivat kuitenkin vaikuttaa sisältöjen ja näkökulmien valintaan esimerkiksi uutistoiminnassa tai sosiaalisessa mediassa. Sanotaan, että tosi-tv-ohjelmissa näytetään ihmisten aitoja reaktioita. Tilanteet ovat kuitenkin usein ennalta rakennettuja.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee mediaa ja totuutta valitsemastasi näkökulmasta. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

4. KEHON KORISTEET

Eri kulttuureissa ja eri aikoina ihminen on koristanut ja muokannut kehoaan monilla tavoilla. Esimerkiksi korut ja tatuoinnit kantavat yksilöllisiä merkityksiä ja niillä viestitään omista arvoista ja ihanteista. Kehoa koristamalla ja muokkaamalla ihminen rakentaa identiteettiä, erottautuu toisista ja liittyy yhteisöihin.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee kehon koristamista ja/tai muokkaamista. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

5. TAITEILIJAKIRJA

Taiteilijakirja on yleensä uniikki ja itsenäinen taideteos, jossa kuvan tekijä yhdistää ja hyödyntää eri taiteenlajien ilmaisukeinoja. Taideteoksena sillä voi olla etäinen, käsitteellinen tai konkreettinen kytkös kirjan muotoon ja esitystapaan. Tekijä määrittää teoksen taiteilijakirjaksi. Hän myös päättää vapaasti taiteilijakirjan muodosta, tekotavasta ja siinä käytetyistä materiaaleista omien tavoitteiden ja suunnitelmien pohjalta. Taiteilijakirjalla on pitkä historia kuvataiteessa. Taiteilijakirjan synty nykymuodossaan ajoitetaan usein 1950- ja 1960-luvulle käsitetaiteen ja Fluxus-verkoston taiteilijoihin.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta taiteilijakirja. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

6. KAIKKI KIERTÄÄ

Kiertotaloudella tarkoitetaan sellaista tuotanto- ja kulutusmallia, jossa olemassa olevia materiaaleja ja tuotteita hyödynnetään mahdollisimman pitkälle lainaamalla, vuokraamalla, uudelleen käyttämällä, korjaamalla, kunnostamalla ja kierrättämällä. Selvittäkää ja pohtikaa tarkemmin, mitä kiertotalous käytännössä on. Mitä hyötyä kiertotaloudesta on ympäristölle, taloudelle, kansalaisille, kulttuurille ja maapallon kantokyvyllä?

Tehtävä: Suunnitelkaa ja toteuttakaa yhteistyöprojekti, jossa tarkastelette kiertotaloutta valitsemistanne näkökulmista. Antakaa yhteistyöprojektillenne nimi. Projektissa voi olla mukana eri lukiodiplomeja suorittavia opiskelijoita. Suoritettavissa lukiodiplomeissa noudatetaan Opetushallituksen antamia, kyseisen lukiodiplomin ohjeita. Yhteistyöprojektissa voi olla mukana myös lukion ulkopuolisia tahoja.

Tehtävä on mahdollista toteuttaa myös yksilötyönä.

Toteutustapa: Vapaa

KUVATAITEEN LUKIODIPLOMIN TEHTÄVÄT 2022–2023

Lukuvuonna 2022–2023 kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehtoja on kuusi, joista opiskelija valitsee yhden.

1. LIKETTÄ KUVASSA

Urheilu, tanssi ja muut liikkumisen muodot ovat aina kiehtoneet kuvan tekijöitä. Kaksi- tai kolmiulotteisella teoksella voi kuvata esimerkiksi havainnollisesti pysäytettyä liikettä, liikkumisen nopeutta ja liike-energian suuruutta. Toisaalta liikkuva kuva syntyy, kun lyhyessä ajassa esitetään peräkkäin yksittäisiä kuvia. Audiovisuaalisessa kerronnassa perättäiset kuvat tallennetaan kokonaisuudeksi, jossa äänellä ja musiikilla on usein tärkeä roolinsa.

Valitse tehtävävaihtoehtoista 1A tai 1B.

Tehtävä 1A: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee aihetta liike. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

Tehtävä 1B: Tutki urheilua kulttuurisena ilmiönä. Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee aihetta urheilu. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

2. TULEVAISUUDEN KOTI

Arkkitehtuuri heijastaa oman aikansa arvoja, ihanteita, ja tarpeita. Tila- ja sisustusratkaisut ovat erilaisia eri aikojen kodeissa. Uudis- ja korjausrakentamisen kustannukset, määräykset ja tekniset ratkaisut vaikuttavat paljon siihen, millaisia tulevaisuuden kodit ovat Suomessa.

Tehtävä: Tutki asuntoarkkitehtuuria. Ideoi ja suunnittele koti, joka vastaa tulevaisuuden haasteisiin. Voit suunnitella uuden kodin tai uudistaa jo olemassa olevaa rakennusta. Voit halutessasi käyttää suunnitelmassasi lähtökohtanasi myös omaa kotiasi. Esitä suunnitelmasi luonnosten, havainnekuvien, rakennuspiirustusten, karttakuvien ja/tai pienoismallien avulla. Nimeä suunnitelmasi.

Toteutustapa: Vapaa

3. LASTENKIRJAN KUVAT

Visuaalisuudella on tärkeä rooli lastenkirjoissa. Kirjankansi houkuttaa tarttumaan kirjaan ja kuvitus koukuttaa tarinaan. Lastenkirjoissa kuvitus ja teksti tukevat toisiaan ja muodostavat kokonaisuuden. Lastenkirjat ruokkivat mielikuvitusta ja tarjoavat välineitä ymmärtää maailmaa. Itselle rakkaaseen lastenkirjaan syntyy usein myös elinikäinen suhde.

Valitse tehtävävaihtoehtoista 3A tai 3B.

Tehtävä 3A: Ideoi, suunnittele ja toteuta kuvitus valitsemaasi tekstiin. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

Tehtävä 3B: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, jonka lähtökohtana on tietyn lastenkirjan tai lastenkirjasarjan maailma valitsemastasi näkökulmasta. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

4. KARVOJA KUVASSA

Ihmisen karvoitusta muokkaamalla on viestitty monenlaisia asioita eri aikoina ja eri kulttuureissa. Erityisesti ihmisen hiuksiin on latautunut monia kulttuurisia merkityksiä. Hiusten muotoiluun ja näyttämiseen on liitetty yhteisöissä myös tiukkoja sääntöjä. Hiusten värjäys, leikkaus ja muotoilu voi olla tärkeä osa identiteettiämme. Nisäkkäillä on yleensä ihoa suojaava karvapeite, jota kutsutaan eläimen turkiksi. Ihminen on käyttänyt muiden eläinten karvaa, turkiksia ja nahkoja aina myös hyödykkeenä. Suhtautumisemme ihmisen ja muiden eläinten karvoihin vaihtelee yksilöstä ja tilanteesta riippuen. Nykyaikaisessa karvoitusta voidaan esimerkiksi tarkastella kulttuurisena ilmiönä tai käyttää kuvailmaisun materiaalina.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, joka käsittelee aihetta karvoitus. Nimeä teos.

Toteutustapa: Vapaa

5. HUOMAAMATON HYÖNTEINEN?

Hyönteiset ovat maailman runsaslajisin ja monimuotoisin eläinryhmä. Ne ovat levittäytyneet lähes kaikkialle ja sopeutuneet elämään hyvin monenlaisissa olosuhteissa. Hyönteisten muodot ja värit auttavat niitä sopeutumaan erilaisiin olosuhteisiin. Pienestä koosta huolimatta hyönteisillä on tärkeä rooli ekosysteemeissä.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee aihetta hyönteiset. Voit halutessasi käyttää havainto- ja tallennusvälineitä apuna tutkimisesi hyönteisten maailmaa. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

6. STATUS!

Ihmisellä on luontainen tarve tuntea kuuluvansa joukkoon, mutta myös pyrkimys parantaa omaa asemaa ja saada kunnioitusta. Ihminen rakentaa statustaan elämäntapa- ja kulutusvalinnoilla, jotka voivat liittyä esimerkiksi tavaroihin, designiin, sisustamiseen, musiikkiin, taiteeseen, pukeutumiseen, ruokaan, harrastuksiin ja sisällöntuottamiseen mediassa. Pohtikaa, mitkä arvot ja tekijät määrittelevät sosiaalista statusta jossakin ryhmässä tai yhteisössä? Mikä toisessa ihmisessä herättää arvostusta, kunnioitusta tai arvovaltaa? Entä mistä et itse tingi, millä määrität omaa statusta ja identiteettiä? Millä keinoin tuot esille omaa asemaasi yhteisössä?

Tehtävä: Suunnitelkaa ja toteuttakaa yhteistyöprojekti, jossa tarkastelette statuksen merkitystä ihmiselle. Antakaa yhteistyöprojektillenne nimi. Projektissa voi olla mukana eri lukiodiplomeja suorittavia opiskelijoita. Suoritettavissa lukiodiplomeissa noudatetaan Opetushallituksen antamia, kyseisen lukiodiplomin ohjeita. Yhteistyöprojektissa voi olla mukana myös lukion ulkopuolisia tahoja.

Tehtävä on mahdollista toteuttaa myös yksilötyönä.

Toteutustapa: Vapaa



KUVATAITEEN LUKIODIPLOMITEHTÄVÄT LUKUVUODELLE 2021–2022

1. ABSTRAKTI

Abstrakti taide koostuu muodoista, väreistä, pinnoista ja massoista. Teos ei tällöin kuvaa suoraan todellisuutta. Abstraktin taiteen kehittäjät puhuivatkin puhtaasta taiteesta, joka ei ole riippuvainen mistään teoksen ulkopuolisesta. Taiteilija voi myös teoksessa leikitellä esittävyydellä ja ei-esittävyydellä.

Tehtävä: Tutki abstraktia taidetta. Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, joka käsittelee aihetta *abstrakti*. Nimeä teos.

Toteutustapa: Vapaa

2. SUOJA

Ihminen on aina suojautunut vaaroja ja uhkia vastaan. Asumukset ja asut on suunniteltu ja toteutettu niin, että ihminen selviää vaativissa olosuhteissa.

A) Tehtävä: Suunnittele (ja toteuta) suojaava tuote tai rakennus. Nimeä teos. Voit myös toteuttaa suunnitelmasi, mikäli olet hankkinut siihen tarvittavat luvat. Nimeä suunnitelmasi ja/tai toteutuksesi.

Toteutustapa: prototyyppi, pienoismalli tai havainnekuvat.

B) Tehtävä: Toteuta taideteos, joka käsittelee suojautumista. Nimeä teos.

Toteutustapa: Vapaa

3. MIELENOSOITUS

Mielenosoituksessa ilmaistaan mielipiteitä, vaaditaan muutosta ja puolustetaan oikeuksia. Esimerkiksi kansainvälisen ilmastolakkoliikkeen perustaja Greta Thunberg on osoittanut mieltään ilmastotoimien vauhdittamiseksi. Demokratiassa keskeistä on ilmaisun ja mielipiteen vapaus sekä oikeus osoittaa mieltään eri tavoin.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, joka käsittelee aihetta *mielenosoitus*. Nimeä teos.

Toteutustapa: Vapaa

4. KÄDET

Käden asennot, liike ja kosketus viestivät. Käsillä tutkimme ja ymmärrämme maailmaa – kuten käsittää-verbistä näkyikin.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, joka käsittelee aihetta *käsi*. Nimeä teos.

Toteutustapa: Vapaa



5. "JULKKIS"

Vuonna 1968 Andy Warhol totesi: "Tulevaisuudessa jokainen on maailmankuulu 15 minuutin ajan." Julkisuudesta on tullut ammatti ja julkisuutta tavoitellaan. Julkisuuteen liittyy myös valtaa ja vaikuttamista.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, joka käsittelee aihetta *julkisuus*. Nimeä teos.

Toteutustapa: Vapaa

6. MEIDÄN KOULU

Vuonna 2022 tulee kuluneeksi 150 vuotta Suomen ensimmäisen merkittävän naisarkkitehdin, Wivi Lönnin (1872–1966) syntymästä. Wivi Lönn tunnetaan erityisesti koulurakennusten arkkitehtina (arkistoista löytyy 30 koulun suunnitelmat). Lönnin tuotantoon sisältyy monia muitakin rakennuksia, mm. Tallinnan Estonia-teatteri.

Vuonna 1906 perustetun *Taidetta kouluille* -yhdistyksen tavoitteena oli lisätä opiskelijoiden hyvinvointia kauniiden koulurakennusten ja kouluihin sijoitetun taiteen avulla. Yhdistyksen aloitteesta suunniteltiin 60 koulurakennusta. Lönn toteutti yhdistyksen taidekasvatuksellisia periaatteita ja suunnitteli koulurakennuksia, joiden tavoitteena oli koko kouluyhteisön hyvinvointi.

Lönnin arkkitehtuurissa oli tärkeintä rakennuksen **toiminnallisuus**: suunnittelu lähti liikkeelle sisätiloista, jonka jälkeen syntyi ulkokuori. Lönn suunnitteli vaihtoehtoja käytävien varsille sijoitetuille koululuokille vapaammilla pohjaratkaisuilla. Toinen perusperiaate hänelle oli **kestävyys**. Kolmas klassisen rakennustaiteen kriteeri Lönnin töissä oli **kauneus**.

Wivi Lönnin esittely Kansallisbiografiassa: <https://kansallisbiografia.fi/kansallisbiografia/henkilo/3438>

Tehtävä

A) Suunnittele ja toteuta tuote, teos tai tapahtuma tulevaisuuden kouluympäristöön.

Hyödynnä projektissa Wivi Lönnin kolmea perusperiaatetta: toiminnallisuutta, kestävyttä ja kauneutta. Projektissa voi olla mukana eri lukiodiplomeja suorittavia opiskelijoita.

Otsikoi teoksesi.

Tehtävän voi toteuttaa yksin tai yhdessä.

B) Suunnittele ja toteuta lukioon uusi juhla tai uudista perinteinen koulujuhla. Voit myös suunnitella juhlan osatekijän, kuten tarjoilun, konserttiohjelman ja/tai mediaprojektin.

Virittäydy tehtävään aistimalla yhteistä koulurakennustanne. Muistele esimerkiksi V. A. Koskenniemen Koulutie-runon (1924) inspiroimana oman nykyisen lukiosi rakennukseen liittyviä muistoja ja tunnelmia ja/tai kouluyhteisön erilaisia riittejä ja juhlia. Hyödynnä projektissa Wivi Lönnin kolmea perusperiaatetta: toiminnallisuutta, kestävyttä ja kauneutta.

Otsikoi teoksesi.



Tehtävän voi toteuttaa yksin tai yhdessä. Projektissa suoritettavassa lukiodiplomissa noudatetaan Opetushallituksen antamia kyseisen lukiodiplomin ohjeita.

V. A. Koskenniemi (1885–1962): *Koulutie*, ensimmäisen kerran ilmestynyt kokoelmassa *Uusia runoja* (1924).
Saatavilla esimerkiksi:

https://www.lieder.net/lieder/get_text.html?TextId=9604

KUVATAITEEN LUKIODIPLOMIN TEHTÄVÄT 2020–2021

Lukuvuonna 2020–2021 kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehtoja on kuusi, joista opiskelija valitsee yhden.

1. KOKOELMA

Taiteen historiassa mesenaateilla ja keräilyllä on ollut merkittävä rooli. Aikamme kuvataiteessa teos voi myös itsessään perustua aiheiden, esineiden ja materiaalien lajitteluun, järjestämiseen, rinnastamiseen tai muuhun visuaaliseen luokitteluun. Monet meistä myös keräilevät intohimoisesti mitä moninaisempia asioita tavoitteenaan täydellinen sarja tai kokoelma.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee aihetta kokoelma. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

2. ELIÖT, OLIOT

Ihminen on osa eliökuntaa ja ekosysteemiä. Eläimet muodostavat monimuotoisen ryhmän erilaisiin oloihin sopeutuneita eliöitä - maalla, vedessä ja ilmassa. Käsitykset ihmisen ja muun eläinkunnan suhteesta vaihtelevat. Tänä päivänä pohditaan myös, miten ihminen kohtelee toisia eläimiä. Eläimillä on ollut keskeinen rooli ja merkitys kulttuurien kehityksessä. Ihminen hyödyntää luonnossa esiintyviä rakenteita, mekanismeja ja ominaisuuksia teknologian keinoin. Biotaiteessa teos voi syntyä elävien orgaanisten materiaalien kuten hiivasienien ja bakteerien avulla.

Tehtävä: Tutki ihmisen ja muiden eliöiden suhdetta, vuorovaikutusta ja rooleja. Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee aihetta ihminen osana eliökuntaa ja ekosysteemiä. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

3. IHMEELLINEN RAHA

Raha on maksuväline, arvon mitta, omaisuuden muoto ja valuutta, jonka voi vaihtaa melkein mihin tahansa. Raha liittyy globaaliin talousjärjestelmään, yhteiskuntaan ja valtaan, mutta myös yksilön arkeen, asemaan ja mahdollisuuksiin. Monet rahatalouden käsitteet kuten rahajärjestelmä, valuutta, pääoma, velka ja korko, ovat abstrakteja ja vaikeita ymmärtää. Käteisrahalla ja muulla rahataloudella on visuaalinen ilmeensä ja kulttuurinsa. Taide maailmassakin rahalla on tärkeä roolinsa.

Tehtävä: Tutki rahan merkityksiä. Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee aihetta raha. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

4. PUU

Puut ja metsät ovat merkinneet paljon kulttuurien elinvoimalle ja kehitykselle. Puulla on ollut keskeinen rooli monien yhteisöjen tavoissa, rituaaleissa ja riiteissä. Puun myyttiset ja symboliset merkitykset ovat kiehtoneet niin menneisyyden kuin nykypäivän kuvan tekijöitä. Puu on myös monipuolinen taiteen tekemisen materiaali.

Puuta hyödynnetään tänä päivänä esimerkiksi rakennusmateriaalina, energiana, ravinnonlähteenä, koristekasvina ja suojan antajana. Uusia puutuotteita, kuten puupohjaisia tekstiilikuituja kehitetään koko ajan. Luonnossa liikkuminen, harrastaminen ja oleskelu on tärkeää ihmisen hyvinvoinnille ja terveydelle. Metsät ovat myös ”maapallon keuhkot”. Kasvava puu sitoo hiilidioksidia ja varastoi hiilen puuaineeseen.

Valitse tehtävävaihtoehdoista 4A tai 4B.

Tehtävä 4A: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, jonka aiheena on puu. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

Tehtävä 4B: Ideoi ja suunnittele teos, tuote, rakenne tai rakennus, jossa käytät pääasiallisesti puuraaka-aineita, puumateriaaleja ja/tai puutuotteita. Esitä suunnitelmasi luonnosten, havainnekuvien, rakennuspiirustusten ja/tai pienoismallien avulla. Voit myös toteuttaa suunnitelmasi, mikäli olet hankkinut siihen tarvittavat luvat. Nimeä suunnitelmasi ja/tai toteutuksesi.

Toteutustapa: Puuraaka-aineet, puumateriaalit ja/tai puutuotteet

5. TULEVAISUUDEN YHTEISET TILAT

Arkkitehtuuri ja muotoilu luovat yhteisiä tiloja ja paikkoja. Julkisissa ja puolijulkisissa tiloissa ihmiset kohtaavat ja viettävät aikaa yhdessä. Fyysiset ja virtuaaliset tilat ovat myös erilaisia osallistumisen ja vaikuttamisen paikkoja. Kaikille avoimet tilat ovat tärkeitä yhteisöllisyyttä luovia paikkoja. Palvelumuotoilun avulla käyttäjät voidaan ottaa mukaan tilojen yhteiskehittämiseen.

Tehtävä: Ideoi ja suunnittele tulevaisuuden yhteinen tila, joka voi olla tuote, palvelu, rakenne tai rakennus. Esitä suunnitelmasi luonnosten, havainnekuvien, rakennuspiirustusten ja/tai pienoismallien avulla. Voit myös toteuttaa suunnitelmasi, mikäli olet hankkinut siihen tarvittavat luvat. Nimeä suunnitelmasi ja/tai toteutuksesi.

Toteutustapa: Vapaa

6. ODOTTAMATON TEKIJÄ

Joskus arki muuttuu yllättäen meistä riippumattomista syistä. Ennakoimaton tapahtuma voi sekoittaa yksilön ja yhteisön elämän tai vaikka koko yhteiskunnan toiminnan. Miten odottamaton tekijä voi olla osa yhteisen projektin suunnittelua, toteutusta ja lopputulosta? Voisiko projektinne aihe olla esimerkiksi "poikkeus" tai "sattuma"? Voitte lähestyä tehtävää vaikka pohtimalla, miten odottamaton tekijä arjessa vaikuttaa aistihavaintoihinne. Miten ennakoimaton tekijä muuttaa esimerkiksi ääni-, liike- ja makumaisemaa, yhteistyötä, vuorovaikutusta ja viestintää ympäristössä?

Tehtävä: Suunnitelkaa ja toteuttakaa yhteistyöprojekti, jonka toteutuksessa ja lopputuloksessa sattumalla on oma roolinsa. Vaihtoehtoisesti voitte toteuttaa projektin, jonka aiheena on kuvitteellinen tai koettu poikkeustila. Antakaa yhteistyöprojektillenne nimi. Projektissa voi olla mukana eri lukiodiplomeja suorittavia opiskelijoita. Suoritettavissa lukiodiplomeissa noudatetaan Opetushallituksen antamia, kyseisen lukiodiplomin ohjeita. Yhteistyöprojektissa voi olla mukana myös lukion ulkopuolisia tahoja.

Tehtävä on mahdollista toteuttaa myös yksilötyönä.

Toteutustapa: Vapaa

KUVATAITEEN LUKIODIPLOMIN TEHTÄVÄT 2019–2020

Lukuvuonna 2019–2020 kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehtoja on kuusi, joista opiskelija valitsee yhden.

1. OMAKUVA

Taiteen historiassa omakuvilla on vuosisatainen perinne. Ihmiset tutkivat omakuvissaan itseään, identiteettiään ja suhdettaan ympäröivään maailmaan. Sosiaalisen median myötä selfiestä on tullut arkipäiväinen vuorovaikutuksen väline.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee aihetta omakuva. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

2. KULTTUURIT KOHTAAVAT KUVISSA

Kulttuurit syntyvät, toimivat ja muuttuvat vuorovaikutuksessa. Myös ihmisen identiteetti muodostuu osallisuudesta erilaisissa kulttuurisissa ryhmissä. Visuaalinen kulttuuri heijastaa ja muokkaa osaltaan identiteettejämme. Miten kulttuurien kohtaaminen synnyttää uutta kulttuuria? Miten lainaamme toisista kulttuureista? Millainen lainaaminen on mielestäsi kulttuurin omimista, väärinkäyttöä? Entä millainen kulttuurinen lainaaminen kunnioittaa ja arvostaa toisen ihmisen tai yhteisön kulttuuria?

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee aihetta kulttuurien kohtaaminen. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

3. KARTTA

Kartalla hahmotamme maailmaa. Kartta sisältää valikoitua informaatiota ennen kaikkea visuaalisessa muodossa. Eri aikojen ja eri kulttuurien kartat kertovat myös esimerkiksi valasta ja politiikasta. Toisaalta kuvan tekijä voi kartoittaa teoksessa omia havaintojaan, ajatuksiaan ja reittejään.

Tehtävä 3A: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee aihetta kartta. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

Tehtävä 3B: Ideoi ja suunnittele ympäristöön teos, tuote, rakenne tai rakennus, joka käsittelee aihetta kartta. Voit myös toteuttaa suunnitelmasi, mikäli olet hankkinut siihen tarvittavat luvat. Nimeä suunnitelmasi ja/tai toteutuksesi.

Toteutustapa: Vapaa

4. VALOKUVAT - VALLAN KUVAT

Kuvajournalismi ja muut median kuvat esittävät valtaa usein henkilöiden kautta. Valokuva on mediaympäristöissä myös politiikanteon ja vaikuttamisen väline. Valokuvalla otetaan kantaa ja ilmaistaan tehokkaasti mielipiteitä, näkemyksiä, arvoja ja ideologioita.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, jossa tutkit valtaa valokuvissa. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

5. YKSI

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, jossa käytät ainoastaan yhtä organista tai epäorganista materiaalia. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

6. MITÄ MINNA NYT TEKISI?

Vuonna 2019 Minna Canth täyttää 175 vuotta. Canth (1844–1897) oli tunnettu kirjailija, etevä yrittäjä, köyhän kansan puolustaja, järjestöaktiivi ja aikansa vaikuttaja. Hän tarkasteli kriittisesti yhteiskunnallista todellisuutta ja halusi uudistaa sitä. Canth oli kirjallisuuden ja teatterin uudistaja, jonka näytelmät ja lehtikirjoitukset ovat edelleen ajankohtaisia. Minna Canth edisti aktiivisesti mm. sukupuolten tasa-arvoa, suomenkielistä koulutusta ja tyttöjen koulunkäyntiä.

Tehtävä: Mitä Minna tekisi nyt? Mihin yhteiskunnalliseen haasteeseen olisi syytä tarttua? Mihin epäkohtaan haluaisitte vaikuttaa? Miten esittäisitte ideanne ja ajatuksenne muille? Pohtikaa, millainen olisi ihanteidenne mukainen yhteiskunta. Tehkää yhdessä projekti, joka kertoo eettisten arvojenne mukaisesta tulevaisuudesta. Projektissa voi olla mukana eri lukiodiplomeja suorittavia opiskelijoita. Projektissa suoritettavassa lukiodiplomissa noudatetaan Opetushallituksen antamia kyseisen lukiodiplomin ohjeita.

Toteutustapa: Vapaa

Verkkosivut: [Minna Canth 175 vuotta Juhli kanssamme! -verkkosivusto](#)



KUVATAITEEN LUKIODIPLOMIN TEHTÄVÄT 2018–2019

Lukuvuonna 2018–2019 kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehtoja on kuusi, joista opiskelija valitsee yhden.

1. MUODONMUUTOS

Mytologioissa ja scifissä ihminen voi saada luonnonlakeja uhmaavia voimia ja kykyjä. Tiede ja teknologia mahdollistavat perimän jalostamisen ja manipuloinnin. Elämäntavoillaan ihminen voi muokata kehoaan ja mieltään.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, joka käsittelee ihmisen muodonmuutosta. Nimeä teos.

Toteutustapa: Vapaa

2. MUOVINEN

Muovia on kaikkialla. Muovi mahdollistaa paljon, mutta siihen liittyy myös paljon ratkaisemattomia ongelmia.

Valitse tehtävävaihtoehtoista 2A tai 2B.

Tehtävä 2A: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, jonka lähtökohtana on muovi valitsemastasi näkökulmasta. Nimeä teos.

Toteutustapa: Vapaa

Tehtävä 2B: Ideoi, suunnittele ja toteuta tuote käyttämällä muovia. Nimeä tuote.

Toteutustapa: Vapaa

3. MITÄ ON RAKKAUS?

Auttavaa ja välittävää?
Lämpöä, kiintymystä ja intohimoa?
Odotusta, epätoivoa ja anteeksiantoa?
Jotakin muuta?

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, joka käsittelee rakkautta. Nimeä teos.

Toteutustapa: Vapaa

4. VALOT JA VARJOT

Valolla voi piirtää esille muodon pimeydestä. Taiteilijoita on kiehtonut siirtymät valosta varjoon, heijastukset sekä valo ilmiönä ja ilmaisukeinona. Valoon ja varjoon liittyy erilaisia kulttuurisia merkityksiä ja symboleita.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, jossa tutkit valon mahdollisuuksia ja merkityksiä. Nimeä teos.

Toteutustapa: Vapaa

5. MARGINAALI

Marginaalilla on monia merkityksiä. Marginaali on sivun tyhjä reuna ja se löytyy tästäkin dokumentista. Marginaali tarkoittaa myös erotusta, väliä ja liikkumavaraa kahden asian välillä. Marginaalilla voidaan viitata myös ilmiöön tai esimerkiksi ihmisryhmään.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, joka käsittelee teemaa marginaali. Nimeä teos.

Toteutustapa: Vapaa

6. KUN MENNYT KOHTAA TULEVAN - MIKÄ ON SINUN PERINTÖSI?

Vuonna 2018 koko Eurooppa viettää yhteistä Kulttuuriperinnön eurooppalaista teemavuotta. Kulttuuriperinnöllä tarkoitetaan nykyhetkessä eläviä, menneisyydestä perittyjä voimavaroja kaikissa muodoissaan ja näkökohdissaan – aineellisissa, aineettomissa ja digitaalisissa. Teemavuoden tavoitteena on lisätä kansalaisten tietoisuutta kulttuuriperinnöstä ja saada meidät pohtimaan sen merkityksiä niin paikallisella, alueellisella, kansallisella kuin eurooppalaisella tasolla. Suomessa vuoden pääteemana on osallisuus kulttuuriperintöön.

Tehtävä: Tehkää yhdessä projekti, jossa tutkitte kulttuuriperintöä ja jolla osallistutte teemavuoden viettoon. Projektissa voi olla mukana eri lukiodiplomeja suorittavia opiskelijoita. Projektissa suoritettavassa lukiodiplomissa noudatetaan Opetushallituksen antamia kyseisen lukiodiplomin ohjeita.

Toteutustapa: Vapaa

Verkkosivut: [Kulttuuriperinnön eurooppalainen teemavuosi 2018 \(Museovirasto\)](#)
[European Year of Cultural Heritage \(Euroopan komission sivusto\)](#)
#EuropeForCulture



KUVATAITEEN LUKIODIPLOMIN TEHTÄVÄT 2017–2018

Lukuvuonna 2017-2018 kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehtoja on kuusi, joista opiskelija valitsee yhden.

1. KUVIA NUORUUDESTA

Nuoruus on ikäkausi, joka on suurten muutosten, elämysten ja tunteiden aikaa ihmisen elämässä. Nuori hahmottaa paikkaansa maailmassa ja suhdettaan muihin. Nuoruus ajoittuu ja toteutuu yksilöllisesti.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, joka käsittelee nuoruutta ja/tai nuorten kulttuureja. Nimeä teos.

Toteutustapa: Vapaa

2. KERRO ESINE!

Ihminen kertoo tarinoita esineillä. Esineillä erotumme muista ja liitymme osaksi meille merkityksellisiä yhteisöjä. Esineet kertovat arvoistamme.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja muotoile esine, joka viestii. Nimeä esine.

Toteutustapa: Vapaa

3. PELKO

Pelko on inhimillinen tunne, joka ilmenee eri tavoin. Taiteessa käsitellään henkilökohtaisia ja yhteisesti jaettuja pelkoja.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, joka käsittelee pelkoa. Nimeä teos.

Toteutustapa: Vapaa

4. VIESTI VISUAALISESTI

Informaation määrä ympärillämme kasvaa koko ajan kiihtyvällä vauhdilla. Monet meistä tuottavat päivittäin runsaasti digitaalista dataa. Visuaalisen viestinnän avulla välitetään ja havainnollistetaan tietoa sekä löydetään aineistosta uutta tietoa. Visuaalisuudella meitä myös houkutellaan tiedon äärelle. Esimerkiksi infografiikka voi kiinnittää katseemme, saada meidät kiinnostumaan ja perehtymään aiheeseen.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja viesti visuaalisesti valitsemastasi aiheesta. Nimeä teos.

Toteutustapa: Vapaa

5. MAALAUS MUUTTA YMPÄRISTÖÄ

Seinämaalaus on osa rakennettua ympäristöä. Seinämaalaus on tyypillisesti seinään, kattoon tai muuhun rakenteeseen toteutettu suurikokoinen maalaus. Eri aikoina ja eri kulttuureissa tehdyt seinämaalaukset ovat moninaisia ja niillä on erilaisia tehtäviä.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja/tai toteuta seinämaalaus valitsemaasi paikkaan. Esitä suunnitelmasi havainnekuvien, rakennuspiirustusten, karttakuvien ja/tai pienoismallien avulla. Voit myös toteuttaa suunnittelemasi, mikäli olet hankkinut tarvittavat luvat seinämaalauksen toteuttamiseksi. Nimeä seinämaalaus.

Toteutustapa: Vapaa

6. YHDESSÄ HYVÄÄ

Tehtävä: Tehkää yhdessä projekti, jolla edistätte hyvinvointia ja yhteisöllisyyttä valitsemassanne kohteessa. Projektissa voi olla mukana eri lukiodiplomeja suorittavia opiskelijoita. ”Yhdessä” on myös Suomen itsenäisyyden 100-vuotisjuhlavuoden teema. Halutessanne voitte liittää projektinne juhlavuoteen. Projektissa suoritettavassa lukiodiplomissa noudatetaan Opetushallituksen antamia kyseisen lukiodiplomin ohjeita.

Toteutustapa: Vapaa



OPETUSHALLITUS
UTBILDNINGSSTYRELSEN

KUVATAITEEN LUKIODIPLOMI 2016–2017 TEHTÄVÄT

Määräykset ja ohjeet 2016:7

© Opetushallitus

Määräykset ja ohjeet 2016:7

ISBN 978-952-13-6275-0 (pdf)

ISSN-L 1798-887X

ISSN 1798-8888 (verkkojulkaisu)

Taitto: Grano Oy

www.oph.fi

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävät 2016–2017

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehtoja on kuusi, joista opiskelija valitsee yhden. Kuvataiteen lukiodiplomin arviointi kohdistuu portfolioon, teokseen ja niiden muodostamaan kokonaisuuteen. Portfolion painoarvo kuvataiteen lukiodiplomin arvosanassa on puolet (1/2) ja teoksen painoarvo puolet (1/2). Kuvataiteen lukiodiplomin arviointi perustuu kaikille tehtäville yhteisiin arvioinnin kohteisiin ja kriteereihin (ks. ”Kuvataiteen lukiodiplomi 2016–2017” > ”5 Lukiodiplomin arviointi”, Määräykset ja ohjeet 2016:6, Opetushallitus)

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehdot 1–6:

1. KUVASSA KANSA

Maailmassa on liikkeellä ihmisiä enemmän kuin koskaan. Eurooppaan pyrkivien siirtolaisten, pakolaisten ja turvapaikanhakijoiden määrä on nopeasti kasvanut ja saanut valtioita rajoittamaan ihmisten vapaata liikkumista. Erilaiset kysymykset kansalaisuudesta, kansallisesta identiteetistä, kansalaisoikeuksista ja kotimaasta ovat monella tapaa ajankohtaisia.

Kansallisuudelle, kansalaisuudelle ja kansalle on annettu eri aikoina monia määritelmiä. Nationalismi otettiin käsitteenä yleiseen käyttöön 1700-luvun lopulla. Kansallisuusaatteen mukaan kansalla oli oikeus kehittää itseään, omaa kulttuuriaan ja kansallisvaltiota. Nationalismista eli kansallisuusaatteesta muodostui yleiseurooppalainen kulttuurinen ja poliittinen ilmiö 1800-luvun lopulla. Suomessa kansallisromantiikka ilmeni eri taiteenaloilla erityisesti vuosien 1890–1910 välillä.

Kansallisuuden kysymyksiin on viime aikoina liittynyt kansalliskiihkoa, aggressiivisuutta ja jopa väkivaltaa. Erilaiset vaihtoehtoiset tulkinnat kansallisuudesta ja kansalaisuudesta kilpailevat keskenään. Kaikilla ihmisellä on tarve määritellä itsensä, kuulua yhteisöihin ja rakentaa identiteettiä sekä ylläpitää ja uudistaa omaa kulttuuriaan.

Valitse tehtävän vaihtoehtoista joko A tai B.

Tehtävä 1A: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, joka käsittelee kansalaisuutta ja/tai kansallista identiteettiä. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Tehtävä 1B: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos aiheesta ”Kotimaani kuva”. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

2. PIHOILLA JA PUUTARHOISSA

Yleisillä puistoilla ja talojen pihoilla on monia käyttötapoja. Puistoissa vietetään aikaa, liikutaan, kokoonnutaan ja juhlitaan. Puistot nähdään yhteisinä olohuoneina ja kaupunkien keuhkoina. Kotien pihoilla leikitään, syödään ja tavataan naapureita. Monet kokevat puutarhanhoidon virkistävänä ja palkitsevana. Ruokaa halutaan kasvattaa myös lähellä - palstoilla, kasvihuoneissa, viljelylaatikoissa sekä ”sissiviljelynä” puistoissa.

Puistot ovat oleellinen osa kaupunkisuunnittelua. Palkittu Sapokan-puisto Kotkassa on yhteisessä käytössä virkistysalueena ympäri vuoden. Puutarhakaupunkien suunnittelussa oli tavoitteena luoda alueita, joissa rakennetun ympäristön rinnalla olisi runsaasti viheralueita. Suomessa puutarhakaupunki-ideaa on hyödynnetty esimerkiksi Helsingin Käpylässä, Espoon Tapiolassa ja Jyväskylän Viitaniemessä.

Valitse tehtävän vaihtoehtoista joko A tai B.

Tehtävä 2A: Tee olemassa olevan pihan, puutarhan tai puiston kehittämissuunnitelma. Esitä suunnitelmasi luonnosten, havainnekuvien, asemakaavakuvien ja/tai pienoismallien avulla. Jos mahdollista, voit myös toteuttaa suunnitelmasi. Ennen suunnitelman mahdollista toteuttamista sinun tulee kuitenkin selvittää ja hankkia asianmukaiset luvat. Nimeä kehittämissuunnitelmasi.

Toteutustapa: Vapaa

Tehtävä 2B: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, jonka lähtökohtana ovat pihaan, puutarhaan tai puistoon liittyvät havainnot, muistot ja kokemukset. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

3. MUUTOS

Arkkitehtuuri kertoo omasta ajastaan ja ihanteistaan. Yhteiskunnalliset muutokset luovat paineita rakennusten käyttötarkoituksen muuttamiselle, niiden purkamiselle sekä lisä- ja täydennysrakentamiselle. Globaalin talouden ja teollisuustoiminnan muutokset ovat jättäneet rakennuksia tyhjilleen. Ilman käyttöä ja ylläpitoa jäänyt rakennusperintö myös tuhoutuu.

Valitse tehtävän vaihtoehtoista joko A tai B.

Tehtävä 3A: Suunnittele vaihtoehtoinen käyttötarkoitus olemassa olevalle rakennukselle. Esitä suunnitelmasi luonnosten, havainnekuvien, asemakaavakuvien ja/tai pienoismallien avulla. Jos mahdollista, voit myös toteuttaa suunnitelmasi tai esitellä sen suunnittelukohteessa tai muussa valitsemassasi paikassa. Ennen suunnitelman mahdollista toteuttamista tai esittelyä sinun tulee kuitenkin selvittää ja hankkia asianmukaiset luvat. Nimeä suunnitelmasi.

Toteutustapa: Vapaa

Tehtävä 3B: Ideoi ja suunnittele uutta arkkitehtuuria olemassa olevan rakennuskannan yhteyteen. Täydennä nykyistä rakennusta/nykyisiä rakennuksia tai suunnittele uusi rakennus/uusia rakennuksia olemassa olevalle tontille. Esitä täydennysrakentamissuunnitelmasi luonnosten, havainnekuvien, asemakaavakuvien ja/tai pienoismallien avulla. Jos mahdollista, voit myös esitellä suunnitelmasi suunnittelukohteessa tai muussa valitsemassasi paikassa. Ennen suunnitelman mahdollista esittelyä sinun tulee kuitenkin selvittää ja hankkia asianmukaiset luvat. Nimeä suunnitelmasi.

Toteutustapa: Vapaa

4. KUVIEN ERILAISET TOTUUDET

”Vaikka kuvat ovat tulkintoja maailmasta, niihin pitäisi voida luottaa”, toteaa World Press Photo -kilpailun organisaation toimitusjohtaja Lars Boering (Helsingin Sanomat 14.2.2015.) Kansainvälisen valokuvakilpailun tuomaristo oli joutunut hylkäämään kilpailuun lähetettyjä kuvia, koska niitä oli manipuloitu. Kuvaajat olivat poistaneet valokuvistaan hahmoja tai lisänneet kuviin jotain ylimääräistä. Myös kansainvälisten uutistoimistojen kautta on maailmalle levinnyt uutiskuvia, jotka ovat osoittautuneet väärennöksiksi.

Valokuvaaja tekee valintoja sekä kuvien ottamisen hetkellä että niiden jälkikäsittelyssä. Digitaalisuuden myötä kuvan muokkaaminen on aiempaa helpompaa. Mihin kuvan muokkauksella pyritään? Mitä muokatuilla kuvilla kerrotaan?

Tutki kuvajournalismia mediassa. Valitse tehtävän vaihtoehdoista joko A tai B.

Tehtävä 4A: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, jossa teet tulkintoja valitsemistasi uutiskuvista. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Tehtävä 4B: Ideoi, suunnittele ja toteuta kuvasarja valitsemastasi uutisointavasta aiheesta. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

5. TOISTUVAT KUVIOT

Kuvioilla ja ornamenteilla on tärkeä asema eri kulttuureissa. Buddhalaisille mandala on sekä mietiskelyn kohde että väline. Mandala edustaa buddhalaisille koko universumia. Islamilaisessa kulttuurissa ornamenteilla on suuri merkitys. Ornamentit voivat perustua geometriaan, kasviaiheisiin tai kirjaimiin. Koristellut laatat ovat yksi islamilaisen arkkitehtuurin tunnusomaisista piirteistä.

Kankaisiin kuvioita voidaan kutoa, painaa tai maalata. Esineessä tai rakennuksessa ornamentti voi olla yksityiskohta tai laajempi kokonaisuus. Kuviot paitsi koristavat, mutta myös kertovat tarinoita.

Tehtävä: Ideoi ja suunnittele toistuva kuvio käytettäväksi useassa eri yhteydessä esimerkiksi esineessä, vaatteessa, kankaassa ja rakennuksessa. Nimeä suunnittelemasi kuvio.

Toteutustapa: Vapaa

6. TEOS ON MATKA

Kuvataiteessa prosessi korostuu erityisesti teoksissa, jotka toteutetaan ympäristö-, yhteisö-, ja performanssitaiteen keinoin. Työskentelyprosessin vaiheet voivat jäädä myös selvästi näkyviksi esimerkiksi maalaustaiteessa.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, jossa näkyvät työskentelyprosessin vaiheet. Valmis teos muodostuu työskentelyn vaiheista. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Verkojulkaisu
ISBN 978-952-13-6275-0
ISSN 1798-8888



OPETUSHALLITUS
UTBILDNINGSSTYRELSEN

KUVATAITEEN LUKIODIPLOMI 2015–2016 TEHTÄVÄT

Määräykset ja ohjeet 2015:16

© Opetushallitus

Määräykset ja ohjeet 2015:16

ISBN 978-952-13-6089-3 (pdf)

ISSN-L 1798-887X

ISSN 1798-8888 (verkkojulkaisu)

Taitto: Grano Oy

www.oph.fi

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävät 2015–2016

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehtoja on kuusi, joista opiskelija valitsee yhden. Kuvataiteen lukiodiplomin arviointi kohdistuu portfolioon, teokseen ja niiden muodostamaan kokonaisuuteen. Portfolion painoarvo kuvataiteen lukiodiplomin arvosanassa on puolet (1/2) ja teoksen painoarvo puolet (1/2). Kuvataiteen lukiodiplomin arviointi perustuu valitun tehtävän arviointikohteisiin ja kaikille tehtäville yhteisiin arvioinnin kohteisiin ja kriteereihin (ks. ”Kuvataiteen lukiodiplomi 2015–2016” > ”5 Lukiodiplomin arviointi”, Määräykset ja ohjeet 2015:15, Opetushallitus)

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehdot 1–6:

1. TASA-ARVOINEN JA YHDENVERTAINEN SUOMI

Suomessa astui vuoden 2015 alusta voimaan tasa-arvo- ja yhdenvertaisuuslakien uudistukset. Tasa-arvolain tarkoituksena on estää sukupuoleen perustuva syrjintä ja edistää sukupuolten tasa-arvoa. Tasa-arvolaki velvoittaa oppilaitoksia tekemään tasa-arvosuunnitelman yhteistyössä henkilöstön ja opiskelijoiden kanssa. Uudistus painottaa, ettei koulussa saa kohdistaa sukupuoliin stereotyyppisiä odotuksia tai oletuksia. Opiskelijoiden valintoja tulee myös ohjata yksilöllisten taipumusten eikä sukupuolistereotyypioiden mukaan. Lainsäädäntö lähtee siitä, että sukupuolen moninaisuus tulee huomioida kouluissa.

Yhdenvertaisuuslaki antaa aiempaa laajempaa suojaa syrjinnältä. Yhdenvertaisuuslain antama suoja syrjinnältä on yhtäläinen riippumatta siitä, mihin henkilöön liittyvään tekijään syrjintä perustuu. Esimerkiksi syrjintä ihmisen iän, alkuperän, kielen, uskonnon, mielipiteen tai seksuaalisen suuntautumisen perusteella on kielletty. Lain mukaan oppilaitoksella on oltava suunnitelma tarvittavista toimenpiteistä yhdenvertaisuuden edistämiseksi. Opiskelijoita on myös kuultava yhdenvertaisuuden edistämistoimenpiteistä.

Yhteiskunnassamme on varmasti vielä matkaa todellisen tasa-arvon toteutumiseen, vaikka aiempaa harvempi suomalainen pitää tasa-arvo-ongelmia maassamme yleisinä. Silti Eurobarometriin vastanneista suomalaisista 44 prosenttia katsoi miesten ja naisten välisen epätasa-arvon olevan melko tai erittäin yleistä. Osaltaan arjen mediakulttuuri vaikuttaa käsityksiimme sukupuolten tasa-arvosta ja yhdenvertaisuudesta. Medioissa toistetaan, vahvistetaan, muunnellaan ja luodaan erilaisia sukupuolien rooleja sekä niiden esittämisen tapoja.

Tehtävä: Tarkastele ja tutki miten tasa-arvo ja/tai yhdenvertaisuus toteutuvat ympäristössäsi. Missä tasa-arvo ja/tai yhdenvertaisuus toteutuu ja missä ei? Valitse oma näkökulmasi hyödyntämällä tiedonhankintasi ja pohdintojesi tuloksia. Toteuta teos valitsemastasi näkökulmasta. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Aiheen rajausta ja valitun näkökulman käsittely
Pohdintojen ja näkemysten välittyminen

2. MAHDOLLISUUKSIEN KONE?

Modernin arkkitehtuurin ja yhdyskuntasuunnittelun juuret ovat 1900-luvun alkupuolella. Arkkitehti Le Corbusierin (1887–1965) määritelmä talosta asumiskoneena kuvaa hyvin modernismin ihannetta, jossa arkkitehti ratkaisee suunnittelun haasteet rationaalisesti luonnonlakeja noudattaen. Rakennustekniikassa massatuotanto ja standardit palvelivat tavoitteisiin pääsemistä. Tekniikan määrittelemä estetiikka näkyi arkkitehtuurin ohella myös sisustus- ja huonekalusuunnittelussa.

Oman aikamme kodit ovat täynnä koneita ja elektroniikkaa. Kotona työskentely ja opiskelu vaativat älylaitteita ja internetyhteyttä. Viihde tulvii kotiimme monen laitteen kautta. Laatikot ovat täynnä erilaisia kaukosäätimiä ja latureita. Ruokaa keitetään, paistetaan, silputaan ja soseutetaan moninaisten laitteiden avulla. Uusiin rakennuksiin sisältyy yhä enemmän näkyvää ja näkymätöntä talotekniikkaa. Kaupungeissa asunnot on jo kauan lämmitetty kaukolämmöllä ja ilmanvaihto hoidettu koneellisesti. Uusissa älytaloissa erilaiset laitteet keskustelevat ja toimivat yhteistyössä.

Teknologisoituva arki tuo mukanaan myös ongelmia. Olemme tulleet monella tapaa riippuvaisiksi koneista. Yhä useammin tieto on tallennettuna ulkoisiin tallennusvälineisiin ja -palveluihin. Häiriö palvelussa, verkkoyhteyden katkeaminen tai muistitikun katoaminen voi sekoittaa arjen ja aiheuttaa vieroitusoireita. Sähkölaitteiden jatkuva lisääntyminen kodeissa lisää myös sähkön kulutusta. Sähköntuotanto, raaka-aineiden jalostaminen sekä laitteiden valmistus ja kierrättäminen ovat aikamme suuria haasteita. Toisaalta uudet laitteet ja palvelut voivat myös ratkaista näitä haasteita. Kiertotalous nähdäänkin mahdollisuutena Suomelle ja suomalaisille yrityksille. Kiertotaloudessa materiaalit ja arvo kiertävät. Uusille tuotteille luodaan lisäarvoa palveluilla ja älykkyydellä.

Valitse vaihtoehtoista joka 2A tai 2B:

Tehtävä 2A: Ideoi, suunnittele ja toteuta kotona käytettävä tuote, jossa hyödynnät elektroniikkaa, ohjelmointia ja/tai robotiikkaa. Nimeä tuotteesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointi: Tuotteen innovatiivisuus ja ekologisuus
Tekninen toteutus ja käytettävyys

Tehtävä 2B: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, jossa käsittelet ihmisen, kodin ja teknologian suhdetta. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Teeman käsittely ja välittyminen
Taiteellinen toteutus ja kokonaisuus

3. VALOKUVA JA MUISTAMINEN

Valokuvien avulla muistamme ja ne ovat samalla muistitallenteita. Valokuvat vaikuttavat myös siihen, mitä pidämme muistamisen ja kertomisen arvoisena. Lapsuuden muistot voivat osaltaan perustua valokuviin. Valokuva-albumeissa ja perhevalokuvissa korostuvat kuvaamisen kohteena olevat henkilöt ja asiat. Valokuvien ulkopuolelle jäänyt voi unohtua nopeasti. Toisaalta katsomalla valokuvaa palauttaa mieleen jo unohdettuja asioita.

Henkilökohtaiset valokuvat ovat usein dokumentteja itselle tärkeiden yhteisöjen jakamista hetkistä, tilaisuuksista ja rituaaleista. Valokuva rakentaa yhteisöä esimerkiksi luokkakuvan, sukukuvan tai joukkuekuvan muodossa. Valokuvaan sisältyviä muistoja voi tarkastella myös turismin käytäntöjen ja rituaalien näkökulmasta. Merkittävänä pidetyt nähtävyydet tallentuvat päivittäin lukemattomien matkailijoiden valokuvaan. Valokuvia ottamalla osallistumme ”nähtävyyksien näyttämöille”, joilla olemme sekä kuvaajia että kuvaamisen kohteita.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, joka käsittelee valokuvan ja muistamisen suhdetta. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Aiheen rajausta ja näkökulman välittyminen
Ilmaisukeinojen ja sisällön välinen suhde

4. VEDEN ÄÄRELLÄ

Varhaiset kulttuurit syntyivät veden äärelle. Maanviljely sai alkunsa Mesopotamiassa ja Egyptissä tulvivien jokien äärellä. Tulvien hallinta ja keinokastelu mahdollistivat kaupunkien ja kirjoitustaidon kehittymisen. Meriteitä pitkin kuva maailmasta muuttui. Meret toimivat kauppareitteinä ja niitä pitkin valloitettiin myös siirtomaita.

Myös Suomessa ensimmäiset kaupungit ja teollisuus kehittyivät vesistöjen äärelle. Vettä pitkin matkustettiin ja virtaavasta vedestä saatiin voimaa. Vesi myös kuljetti materiaaleja ja valmiita tuotteita. Luonnon vesireittejä täydennettiin rakentamalla kanavia. Vesistöjä hyödynnetään edelleen monin tavoin teollisuudessa, logistikkassa, matkailussa ja kaupunkien virkistysalueilla. Niihin liittyvät erilaiset arvot ja tarpeet synnyttävät myös ristiriitoja, kiistoja ja jännitteitä.

Tehtävä: Tutki miten vesistöt ovat vaikuttaneet omaan asuinpaikkaasi tai valitsemaasi muuhun ympäristöön. Suunnittele ja toteuta teos, jonka lähtökohtana on veden merkitys valitsemallesi ympäristölle. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Veden merkityksen käsittelyn puhuttelevuus
Taiteellinen toteutus ja kokonaisuus

5. SEKAISIN JÄRJESTYKSESTÄ

Tietokoneella, työpöydällä, laukussa tai vaatekaapissa on useimmilla meistä epäjärjestys. Kaikkea on liikaa tai ainakin paljon. Viestit, kuvat, tiedostot, paperit, muut dokumentit ja tavarat ovat sekaisin. Aikaa ja ”hermoja” järjestämiseen, lajitteluun ja läpikäymiseen ei aina vain löydy. Epäjärjestys voi olla konkreettista, mutta myös häiritsevä subjektiivinen tuntemus oman pään sisällä.

Järjestystä ja epäjärjestystä tutkitaan kuvataiteessa monin tavoin ja eri lähtökohdista. Taideteoksen sommittelu, rakenne tai esitystapa voi vaikuttaa satunnaiselta ja kaoottiselta. Maalauksen värit, viivat tai muodot saattavat näyttäytyä sekaisina tai järjestettyinä. Esimerkiksi Jackson Pollock pyrki saamaan maalauksiinsa kontrolloimattoman jäljen. Anu Tuominen taas järjestelee taideteoksiinsa tavaroita ja esineitä. Järjestys ja kaaos tasapainoilevat myös Matti Kujansalon abstrakteissa maalauksissa.

Tehtävä: Tutki järjestystä ja epäjärjestystä ympäristössä, kuvataiteessa ja muussa visuaalisessa kulttuurissa. Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, joka käsittelee järjestystä ja epäjärjestystä. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Yhteys ympäristöön ja/tai kuvataiteeseen ja/tai muuhun visuaaliseen kulttuuriin
Taiteellinen ja tekninen toteutus

6. LEIKISTI OIKEESTI

Leluilla leikitään, mutta leikkikalut ja leikit ovat paljon muutakin. Ihmisen oppimiskykyä voidaan tukea leikkien ja leikkivälineiden avulla. Lelut välittävät myös arvoja, ihanteita ja asenteita. Niistä voi löytää tavoiteltavia roolimalleja, kauneusihanteita ja toimintatapoja. Lelujen välittämät arvot kertovat myös yhteiskunnallisista ideologioista ja poliittisista ihanteista. Nykypäivänä lelu on usein tuotteistettu markkinoimaan saman tuoteperheen elokuvaa tai sarjakuvaa. Lelut ja leikit tuottavat iloa ja oppimista, mutta ne voivat myös kertoa yllättäviä asioita yhteisöstä, yhteiskunnasta ja kulttuurista.

Tehtävä: Tarkastele leluja ja/tai leikkejä. Pohdi ja tutki millaisia arvoja, ihanteita ja ideologioita niihin sisältyy? Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, jossa käsittelet pohdintojasi valitsemastasi näkökulmasta. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Valitun näkökulman välittyminen
Taiteellinen toteutus ja kokonaisuus

Verkojulkaisu
ISBN 978-952-13-6089-3
ISSN 1798-8888



OPETUSHALLITUS
UTBILDNINGSTYRELSEN

KUVATAITEEN LUKIODIPLOMI 2014–2015 TEHTÄVÄT

© Opetushallitus

Määräykset ja ohjeet 2014:10

ISBN 978-952-13-5802-9 (pdf)

ISSN-L 1798-887X

ISSN 1798-8888 (verkkojulkaisu)

Taitto: Kopijyvä Oy/Jaana Jääskeläinen

www.oph.fi

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävät 2014–2015

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehtoja on kuusi, joista opiskelija valitsee yhden. Kuvataiteen lukiodiplomin arviointi kohdistuu portfolioon, teokseen ja niiden muodostamaan kokonaisuuteen. Portfolion painoarvo kuvataiteen lukiodiplomin arvosanassa on puolet (1/2) ja teoksen painoarvo puolet (1/2). Kuvataiteen lukiodiplomin arviointi perustuu valitun tehtävän arviointikohteisiin ja kaikille tehtäville yhteisiin arvioinnin kohteisiin ja kriteereihin (ks. ”Kuvataiteen lukiodiplomi 2014–2015” > ”5 Lukiodiplomin arviointi”, Määräykset ja ohjeet 2014:9, Opetushallitus)

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehdot 1–6:

1. Lokeroimaton Tove

Tove Janssonin syntymästä tulee tänä vuonna kuluneeksi 100 vuotta. Janssonin (1914–2001) pitkä ura taidemaalarina, kuvittajana, poliittisten pilapiirrosten tekijänä, kirjailijana sekä muumihahmojen ja -tarinoiden luoja on ainutlaatuinen. Tove Janssonin muumit ovat tutuinta ja rakastetuinta Janssonia Suomessa ja maailmalla. Toven taiteen humaaneja teemoja ovat esimerkiksi suvaitsevaisuus, lämmin huumori ja boheemi itsenäisyys. Hän käsittelee tuotannossaan myös ihmiselämän raskaita teemoja kuten yksinäisyyttä, riittämättömyyttä ja kuolemaa. Jansson oli taiteilijana ennakkoluuloton, rohkea ja kantaaottava. Hänen tuotantonsa piirtää kuvan monipuolisesta ja tuotteliaasta taiteilijasta, jolle elämä oli tinkimätöntä uuden löytämistä.

Tehtävä: Valitse tehtävän vaihtoehdoista joko A tai B.

A) Tove Janssonin luomasta Muumilaaksosta voi löytää monia yhtymäkohtia kirjailijan omaan elämään. Tarkastele ja tutki Muumi-teosten kuvitteellista maailmaa, muumihahmoja ja elämän menoa. Sovella lukiodiplomissasi tiedonhankintasi ja tutkimuksesi tuloksia. Toteuta teos, joka esittää omaa kuvitteellista maailmaasi. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Kokonaisuuden taiteellinen toteutus
Kekseliäisyys

B) Perehdy Tove Janssonin taiteilijauran vaiheisiin. Tarkastele hänen tuotantoaan eri taiteenaloilla ja tutki miten taiteidenvälisyys ilmenee hänen teoksissaan. Sovella lukiodiplomissasi tiedonhankintasi ja tutkimuksesi tuloksia. Toteuta taiteidenvälinen teos, jonka lähtökohtana on jokin Tove Janssonin taiteen teemoista. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Taiteidenvälisyys
Kekseliäisyys

2. Eläin symbolina

Eläimellä on ollut keskeinen rooli kulttuurien kehityksessä esimerkiksi tuotantoeläimenä, riistana, palvonnan kohteena, lemmikkinä ja symbolina. Aikamme tiede, maailmankatsomukset ja eläintuotanto ovat kohdistaneet huomiota ihmisoikeuksien rinnalla eläinten oikeuksiin. Biologisesti tarkasteltuna ihminen onkin yksi eläimistä, vaikka arjessa eläin ymmärretään useimmiten ihmisen vastakohdaksi. Toisaalta monille meistä lemmikkieläin on paras kaveri kaikkine inhimillisine piirteineen.

Eläimet ovat aina kiehtoneet kuvan tekijöitä, olipa kyse tapahtumien dokumentoinnista, tutkimustulosten havainnollistamisesta tai mytologioiden kuvittamisesta. Esimerkiksi keskiajan uskonnollisissa kuvissa tai karttapiiirroksissa esiintyy mitä mielikuvituksellisimpia eläinhahmoja. Eläinaiheita on hyödynnetty paljon ennen digitaalista aikakautta myös liikemerkeissä, kuvituksissa ja propagandassa. Tänä päivänä vaikkapa sarjakuvat, elokuvat ja mainonta hyödyntävät nerokkaasti käsitysämme eläimistä.

Tehtävä: Tutustu eri aikoina ja eri paikoissa tuotettuihin kuviin, joissa kuvataan eläimiä ja eläinhahmoja. Tutki myös, miten eläintä on käytetty vallan ja voiman symbolina nykyaikaisessa ja visuaalisessa mediassa. Sovella lukiodiplomissa tiedonhankintasi ja tutkimuksesi tuloksia. Toteuta teos tai tuote, joka käsittelee tai hyödyntää eläinsymboliikkaa. Nimeä teoksesi tai tuotteesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Idean ja viestin välittyminen
Eläinsymboliikan käsittely tai hyödyntäminen

3. Olen kuvassa – olen olemassa

Filosofi Zygmunt Bauman on esittänyt ajatuksen, että oleminen on nykyihmiselle ennen kaikkea nähdyksi tulemista ja vuorovaikutusta. Arkemme visualisoituminen ja medioituminen onkin ollut nopeaa. Kuvasta on tullut etenkin lapsille ja nuorille keskeinen vuorovaikutuksen väline. Osallistava media tarjoaa uusia nähdyksi tulemisen ja jakamisen keinoja. Mobiiliteknologian myötä valokuvaaminen on yhä useampien ulottuvilla. Kuvaamisesta on tullut arkista, nopeaa ja helppoa. Samalla on yhä vaikeampaa välttää kuvattavana olemista tai kuviin tallentumista.

Filosofi Baumanin näkemys johdattaa pohtimaan eri aikojen omakuvien, muotokuvien ja esimerkiksi selfie-kuvien perimmäisiä tarkoituksia. Missä määrin omakuvissa on kyse identiteetin rakentamisesta, ja mikä merkitys on muiden katseilla ja näkemyksillä? Nähdyksi tulemiseen kuuluu olennaisesti pukeutuminen ja oma visuaalinen tyyli.

Tehtävä: Tutki miten yksilöt ja ryhmät ilmentävät itseään kuvataiteessa ja muussa visuaalisessa kulttuurissa. Pohdi suhdettasi omakuviin, kuvaamisen kohteena olemiseen ja visuaaliseen tyyliin. Miten haluat tulla nähdyksi, miten et? Toteuta teos valitsemastasi näkökulmasta. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Pohdinnan ja näkökulman välittyminen
Yhteys kuvataiteen ja muun visuaalisen kulttuurin tunte-
mukseen

4. Tapoja, rituaaleja ja riittejä

Rituaaleilla ja riiteillä tarkoitetaan vakiintuneita juhla- ja palvontamenoja, seremonioita ja uskonnollisia toimituksia. Tavoilla viitataan ihmisyyhteisöjen tai kansojen vakiintuneisiin käyttäytymisen malleihin, käytöstapoihin ja muihin sosiaalisiin normeihin.

Kuvataiteen historia on suurelta osin myös uskontojen, rituaalien ja riittien historiaa. Taide on usein dokumentoinut, tutkinut ja tulkinnut sosiaalisia normeja - oman aikansa ”oikeita” ja ”väärä” käyttäytymismalleja. Monikulttuuristen yhteisöjen tapojen tutkiminen on suosittu teema nykytaiteessa. Nykytaiteessa käsitellään sosiaalisia normeja esimerkiksi niitä näkyväksi tekemällä, parodioimalla, karnevalisoimalla, kyseenalaistamalla, rooleja vaihtamalla tai toisin silmin katsomalla.

Tehtävä: Toteuta teos, joka käsittelee tapoja, rituaaleja ja riittejä. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Näkökulman välittyminen
Puhuttelevuus

5. Kirjainten taide

Kohtaamme päivittäin erinäköisiä fontteja mediassa tai tuottaessamme tekstiä esimerkiksi tekstinkäsittelyohjelmalla. Fontteja eli erilaisia kirjasintyyppejä tai -lajeja on loputtomasti. Ne luovat painetulle tai sähköisesti tuotetulle tekstille ulkonäön. Tekstin asettelua kutsutaan typografiaksi, jolla tekstille annetaan haluttu visuaalinen muoto ja ilme. Typografia on kirjainten ja muiden kirjoitusmerkkien taidetta.

Kuvataiteen teos voi koostua osaksi tai kokonaan jonkin kirjoitusjärjestelmän merkeistä. Kirjaimia, numeroita ja välimerkkejä onkin löydettävissä esimerkiksi nykyaiteilijoiden tai käsitetaiteilijoiden teoksista. Typografialla erotetaan ja luodaan yritysidentiteettiä myös talouselämässä. Visuaalisella viestinnällä on liiketoiminnassa keskeinen rooli esimerkiksi tietyn tuotteen brändin hallinnassa.

Tehtävä: Valitse tehtävän vaihtoehtoista joko A tai B.

A) Tutki miten kirjoitusmerkit ja kirjoitukset ilmenevät eri aikojen kuvataiteessa. Toteuta teos, jossa käytät kirjoitusmerkkejä ja/tai kirjoitusta. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Näkökulman välittyminen
Puhuttelevuus

B) Ideoi, suunnittele ja toteuta digitaalinen ja/tai painettu julkaisu jostakin sinulle tärkeästä asiasta tai temasta. Nimeä julkaisusi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Julkaisun taitto ja suhde sisältöön
Typografian ja kuvituksen käyttö

6. Maailmankaikkeus

Maailmankaikkeuden arvoitus on aina kiehtonut ihmiskuntaa. Myyttisillä tarinoilla ja kansanomaisilla uskomuksilla on hahmotettu maailmankaikkeuden syntyä, kosmoksen rakennetta ja kaikkeuden olemassaolon tarkoitusta. Tänä päivänä tähtitiede ja kosmologia tarkentavat käsityksiä universumista ja avaruudesta tieteellisesti. Onko maailmankaikkeuden keskipiste maa vai aurinko, kyseltiin varhaisissa tieteellisissä malleissa. Nyt ajankohtaiset tieteelliset kysymykset kosmisista luonnonlaeista vaikuttavat huomattavasti monimutkaisemmilta.

Tehtävä: Tutki ja pohdi maailmankaikkeuden selitysten moninaisuutta. Valitse oma näkökulmasi aiheeseen hyödyntämällä tiedonhankintasi ja pohdintojesi tuloksia. Toteuta teos valitsemastasi näkökulmasta. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Yhteys tehtävän lähtökohtaan
Materiaalien, tekniikoiden ja ilmaisukeinojen käyttö



Verkojulkaisu
ISBN 978-952-13-5802-9
ISSN 1798-8888



OPETUSHALLITUS
UTBILDNINGSSTYRELSEN

KUVATAITEEN LUKIODIPLOMI 2013–2014 TEHTÄVÄT

Määräykset ja ohjeet 2013:7

© Opetushallitus

Määräykset ja ohjeet 2013:7

ISBN 978-952-13-5436-6 (pdf)

ISSN-L 1798-887X

ISSN 1798-8888 (verkkojulkaisu)

Taitto: Edita Prima Oy/PSWFolders Oy/Timo Päivärinta

www.oph.fi

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävät 2013–2014

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehtoja on kuusi, joista opiskelija valitsee yhden. Kuvataiteen lukiodiplomin arviointi kohdistuu portfolioon, teokseen ja niiden muodostamaan kokonaisuuteen. Portfolion painoarvo kuvataiteen lukiodiplomin arvosanassa on puolet (1/2) ja teoksen painoarvo puolet (1/2). Kuvataiteen lukiodiplomin arviointi perustuu valitun tehtävän arviointikohteisiin ja kaikille tehtäville yhteisiin arvioinnin kohteisiin ja kriteereihin (ks. ”Kuvataiteen lukiodiplomi 2013–2014” > ”5 Lukiodiplomin arviointi”, Määräykset ja ohjeet 2013:3, Opetushallitus)

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehdot 1–6:

1. Kaikkivoipa uni

Aikuinen ihminen käyttää noin kolmanneksen vuorokaudesta nukkumiseen. Unen tarve vaihtelee yksilöllisesti ja jonkin verran iän mukaan. Unen aikana aivot lepäävät ja latautuvat seuraavaa päivää varten. Riittävä uni edistää fyysistä ja psyykkistä terveyttä. Liian vähäinen uni ja epäsäännöllinen vuorokausirytmiksi vaikuttavat ihmiseen laskemalla päivittäistä vireystasoa. Uni edistää uuden oppimista, ja unessa muistijäljet vahvistuvat aivoissa. Nukkuessa epäselvät asiat usein järjestyvät. Uni voi tuoda myös ratkaisun mielessä pyörivään ongelmaan.

Eri kulttuureissa ja uskonnoissa unilla on ollut tärkeä rooli. Unet ovat ohjanneet yksilön ja yhteisöjen toimintaa monin tavoin. Unessa ihminen on voinut vieraillla toisessa todellisuudessa. Unien avulla on parannettu ihmisiä ja tulkittu tulevaa. Esimerkiksi maya-intiaanit pitivät unessa tapahtunutta sielun suorittamina todellisina tekoina. Tänä päivänä unia tulkitaan ennen kaikkea psykologisista ja symbolistisista näkökulmista.

Taiteessa erityisesti surrealismi innostui unista ja Sigmund Freudin näkemyksistä. Surrealistien tavoitteena oli ilmentää taiteessaan satunnaista, tiedostamatonta ja unen logiikkaa. Surrealistisessa taiteessa pelot, toiveet ja fantasiat tulevat näkyviksi. Surrealismi vaikutti moniin 1900-luvun taiteen suuntauksiin ja siihen viitataan myös nykytaiteessa edelleen monin eri tavoin.

Tehtävä: Tutki nukkumista tai unia. Selvitä miten nukkuminen ja unet näkyvät kuvataiteessa ja muissa taiteissa. Voit halutessasi pitää myös unipäiväkirjaa. Tee teos jonka lähtökohtana on nukkuminen tai unet. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohde: Aiheen käsittely ja rajausta
Taiteellinen toteutus

2. Ruokaa, ravintoa ja jalosteita

Ruokaa on käsitelty taiteessa monella tavalla. Asetelma oli suosittu genre 1600-luvun hollantilaisessa maalaustaiteessa. Käsite *nature morte* (ransk., suom. kuollut luonto) kuvaa hyvin perinteistä asetelmaa, jossa kuvataan esimerkiksi hedelmiä, kukkia, leipää ja astioita. Asetelmamaalaukseen kuuluvat myös *vanitas*-maalaukset, jotka muistuttavat katsojaa elämän katoavaisuudesta. Nykyaiteessa erityisesti biotaide käyttää materiaaleinaan orgaanisia aineita. Biotaitteessa käytetään taiteellisia ja tieteellisiä työtapoja ja tutkimusmenetelmiä. Myös esimerkiksi Katja Gauriloffin tuoreessa dokumenttielokuvassa *Säilöttyjä unelmia* (2011) lähtökoh- tana on ruuan alkuperä.

Ruokailu on arkinen ja jokapäiväinen tapahtuma, mutta monet ihmiset käyttävät siihen myös yhä enemmän aikaa ja rahaa. Ruoka on puheenaihe, trendi ja yhä tärkeämpi osa länsimaisen ihmisen identiteettiä ja arvomaailmaa. Myös ruuan ravinto- ja energia-arvot sekä eettiset ja ekologiset näkökulmat ohjaavat ihmisten valintoja ruokapöydässä.

Tehtävä: Tutki ja pohdi ruokaan liittyviä henkilökohtaisia ja/tai yhteiskunnallisia ja/tai globaaleja kysymyksiä. Hyödynnä lukiodiplomissasi tiedonhankintasi ja tutkimuksesi tuloksia. Toteuta teos, jonka teemana on ruoka. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Aiheen käsittely ja rajaus
Taiteellinen toteutus

3. Valokuvan ja maalauksen suhde

Valokuvalla ja maalauksella on ollut alusta alkaen monisyinen suhde. 1800-luvulla realismin taiteilijat ja valokuvauksen pioneerit tavoittelivat kummatkin todenmu- kaista kuvaamistapaa. Varhaisissa valokuvissa jäljitellään usein myös maalaus- taiteen ilmaisukeinoja ja kuvasomittelua. Toisaalta valokuva on aina toiminut apuvälineenä kuvataiteilijoille. Valokuvauksen kehitys vapautti osaltaan maalaus- taidetta kulkemaan uusiin suuntiin. Modernismin myötä maalaukselle tuli myös muita tehtäviä kuin näkyvän todellisuuden kuvaaminen. Luonnollisesti valokuva on ilmaisumuotona vaikuttanut myös muihin taiteenaloihin ja laajemmin visuaa- liseen kulttuuriin.

Maalaustaide ja valokuva hakevat yhä edelleen uusia muotoja. Samanaikaisesti taiteenlajien rajat ovat madaltuneet. Nykyaide lainailee ja leikkii erilaisilla tekni- koilla, välineillä ja sisällöillä. Nykymaalauksessa on voitu yhdistää esimerkiksi valokuva-, installaatio- tai performanssitaiteen elementtejä. Valokuvassa aihe, sommittelu tai maalauksellinen ilmaisu voivat kertoa maalaustaiteesta esimerkiksi viitaten sen historiaan. Nykyaiteilijoista maalaustaideä soveltaa valokuvissaan muun muassa Elina Brotherus. Valokuvan hyödyntämistä voi taas nähdä esimer- kiksi Stiina Saariston ja Jarmo Mäkilän teoksissa.

Tehtävä: Tutki maalauksen ja valokuvan eroja, yhtymäkohtia ja vuorovaikutusta taiteessa ja visuaalisessa kulttuurissa. Toteuta teos, jossa hyödynnät sekä valokuvan että maalauksen tekniikoita ja ilmaisukeinoja. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Ilmaisukeinojen ja sisällön välinen suhde
Aiheen raja

4. Vallan muotoja

Julkinen tila on perinteinen taiteen näyttämö. Taideteos julkisessa tilassa on yleensä kunnianosoitus henkilölle tai tapahtumalle. Muistomerkit kertovat kansakunnan historiasta, myyteistä ja arvoista. Muistomerkkien, merkittävien rakennusten ja kaupunkitilojen äärellä tapahtumia muistellaan ja kunnioitetaan. Julkinen taide tekee myös näkyväksi taiteen poliittisia merkityksiä valtiomuodosta riippumatta. Patsaita on pystytetty, siirretty ja kaadettu vallan vaihtumisen merkiksi. Myös arkkitehtuurilla ja yhdyskuntasuunnittelulla on ollut tärkeä rooli vallan, ideologioiden ja arvojen välittäjinä. Esimerkiksi vuonna 1931 valmistunutta eduskuntataloa pidetään Suomen itsenäisyyden ja kansanvallan symbolina. Romaniassa presidentti Nicolae Ceaușescu puratti suuren osan Bukarestin historiallisesta keskustasta uuden monumentaaliarkkitehtuurin tieltä 1980-luvulla. Ceaușescun kaupunkisuunnittelun huipennukseksi piti tulla Kansan talo (nykyisin Romanian parlamenttitalo).

Taideteos voi olla myös tilapäisiä tapahtumia tai tekoja julkisessa tilassa. Esimerkiksi ympäristötaideteos voi tuoda esille paikan historiaa. Maaria Wirkkalan monitahoinen teos *Tiedon häivä* on kunnianosoitus Turun vanhalle akatemialle. Kaisa Salmen yhteisöllinen performanssi *Fellmanin pelto - 22 000 ihmisen elävä monumentti* käsitteli vuoden 1918 tapahtumia Lahdessa. Taide voi myös olla keino ottaa haltuun julkista tilaa. Elissa Eriksson toteutti *Haluan nähdä muutakin* -kampanjan, jossa vapautettiin bussipysäkit viikoksi kaupallisista tiedotteista.

Tehtävä: Suunnittele teos valitsemaasi julkiseen tilaan tietyille tapahtumalle, aatteelle, arvolle, ihmisryhmälle tai yksittäiselle henkilölle. Valitse tehtävän toteutusvaihtoehdoista joko A tai B.

A.) Mallinna suunnitelmiasi teos esimerkiksi pienoismallin, 3D-mallinnuksen, kuvankäsittelyn, audiovisuaalisen esityksen tai kuvasarjan avulla. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

B.) Toteuta suunnittelemasi pysyvä tai väliaikainen teos julkiseen tilaan. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Idean ja viestin välittyminen
Teoksen ja ympäristön suhde
Esitystekniikka

5. Kopioi, muokkaa ja varioi

Populäärikulttuurin sisällöt ja toimintatavat tulivat osaksi kuvataidetta 1950- ja 60-luvuilla. Esimerkiksi Roy Lichtenstein ja Andy Warhol käyttivät aikansa mediasisältöjä teostensa lähtökohtina. Poptaiteen ja mediakulttuurin vaikutus näkyy myös suomalaisten nykyaiteilijoiden muun muassa Robert Lucanderin ja Jani Leinosen taiteessa.

2000-luvulla Internetin yhteisöpalvelut ovat tehneet kuvien, tekstien ja audiovisuaalisen sisältöjen kopioimisen, muokkaamisen, jakamisen ja kommentoimisen hyvin helpoksi. Muutamalla klikkauksella voi välittää tekstejä, kuvia ja videoita eteenpäin internetin välityksellä. Jotkut asiat muodostuvat verkossa internet-ilmiöiksi, ja ne saavuttavat nopeasti hyvin laajan verkkoyhteisön. Monesti nämä ilmiöt ovat myös lyhytikäisiä. Tällaista kulttuurista tai viestinnällistä kopioitujaa kutsutaan meemiksi. Ilmiöstä riippuen käyttäjä voi jakaa meemin sellaisenaan eteenpäin, muokata sitä tai tuottaa siitä uuden version ennen edelleen jakamista. Meemit ovat usein hauskoja, ajankohtaisia ja satiirisia. Hyvin vaatimattomilta vaikuttavat asiat ovat nousseet verkossa suuriksi ilmiöiksi. Esimerkiksi keväällä 2013 huippusuosituksi meemiksi muodostui *Harlem Shake*. Siinä lukemattomien videoiden perusrakenne on aina sama: videoilla tanssitaan ensin yksin ja sitten yhdessä 40 sekuntia *Harlem Shake* -kappaleen tahtiin.

Tehtävä: Valitse jokin ajankohtainen median ilmiö tai puheenaihe. Kerää, vertaile ja tutki median kuvia ja muita sisältöjä valitsemastasi kohteesta. Mitä erilaiset mediasisällöt kertovat? Missä ja minkälaisissa yhteyksissä ne ovat julkaistu? Lainaa ja/tai yhdistele ja/tai ota vaikutteita keräämästäsi aineistosta. Toteuta oma teos, jonka lähtökohtana ovat tutkimasi ajankohtainen median ilmiö tai puheenaihe. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Ilmiön käsittelyn puhuttelevuus
Taiteellinen toteutus

6. Liekeissä pelaamiseen

Pelaaminen kiehtoo, viihdyttää, koukuttaa ja opettaa. Usein voittamisen himo ja häviämisen pelko ajavat pelaajia eteenpäin. Pelissä kuin pelissä ollaan mukana suurella tunteella. Pelaaminen vie mukanaan eikä kesken voi luovuttaa. Kaikissa peleissä ei kuitenkaan ole häviäjiä ja voittajia. Monet pelit ovat ennen kaikkea mukavaa yhdessä toimimista, leikkimistä ja ajanvietettä. Pelaaminen mahdollistaa erilaisiin rooleihin eläytymisen ja yhdessä sovittujen tavoitteiden asettamisen. Monissa peleissä myös sattumalla, yleissivistyksellä ja strategisilla taidoilla on suuri merkitys.

Sosiaalinen pelaaminen on yhä suositumpaa sekä digitaalisissa että perinteisemmissä pelaamisen muodoissa. Joukkue- ja ryhmäpeleissä opittavia asioita käsitellään, pohditaan ja ratkotaan luontevasti yhdessä. Pelikulttuuri on saanut yhä isomman roolin lasten, nuorten ja aikuisten elämässä. Erilaiset pelaamisen muodot yhdistyvät aikaisempaa tiiviimmin pelaajien arkeen. Hyvä peli voi palvella viihdearvojen lisäksi myös esimerkiksi pelaajan oppimista, kasvua ja vuorovaikutustaitojen kehittymistä. Oppimisesta voi tulla pelin muodossa toiminnallista, koukuttavaa ja kokemuksellista.

Tehtävä: Valitse tehtävän vaihtoehdoista joko A tai B.

A.) Ideoi, suunnittele ja toteuta peli. Peli voi olla esimerkiksi lautapeli, korttipeli tai tietokonepeli. Nimeä suunnittelemasi ja toteuttamasi peli.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Idea ja toteutus
Pelityypin välittyminen
Käytettävyys

B.) Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, jossa peli tai leikkiminen on osa teokseen osallistumista ja/tai teosta.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Idean välittyminen
Taiteellinen toteutus ja kokonaisuus

Verkojulkaisu
ISBN 978-952-13-5436-6
ISSN 1798-8888



OPETUSHALLITUS
UTBILDNINGSSTYRELSEN

KUVATAITEEN LUKIODIPLOMI 2012–2013 TEHTÄVÄT

Määräykset ja ohjeet 2012:13

© Opetushallitus

Määräykset ja ohjeet 2012:13

ISBN 978-952-13-5128-0 (pdf)

ISSN-L 1798-887X

ISSN 1798-8888 (verkkojulkaisu)

Taitto: PSWFolders Oy/Timo Päivärinta

www.oph.fi

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävät 2012–2013

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehtoja on kuusi, joista opiskelija valitsee yhden. Kuvataiteen lukiodiplomin arviointi kohdistuu portfolioon, teokseen ja niiden muodostamaan kokonaisuuteen. Portfolion painoarvo kuvataiteen lukiodiplomin arvosanassa on puolet (1/2) ja teoksen painoarvo puolet (1/2). Kuvataiteen lukiodiplomin arviointi perustuu valitun tehtävän arviointikohteisiin ja kaikille tehtäville yhteisiin arvioinnin kohteisiin ja kriteereihin (ks. ”Kuvataiteen lukiodiplomi 2012–2013” > ”5 Lukiodiplomin arviointi”, Määräykset ja ohjeet 2012:13, Opetushallitus)

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehdot 1–6:

1. AJANTAJU – TAJUTON AIKA

Aikaa kuvataan ja mitataan monin eri tavoin näkökulmasta riippuen. Aikaa voidaan tarkastella esimerkiksi fysikaalisena suureena, filosofisena kysymyksenä tai kulttuuri- ja uskontosidonnaisena ilmiönä. Erilaiset kalenterit ovat yksi tapa jäsentää aikaa. Agraariyhteisöissä aikaa rytmittivät vuorokauden ja vuodenaikojen vaihteluun liittyvät työt. Tänäpä elämämme on usein tarkasti aikataulutettua, mutta toisaalta esimerkiksi netissä surfatessa ajantaju voi kadota. Puhutaan myös globaalin ajan nopeutumisesta, jonka seurauksina kärsimme alituisesta kiireestä ja aikapulasta. Globaali maailma on läsnä koko ajan, jos vain haluamme olla ajan tasalla.

Aika on ilmiönä kiinnostanut taiteilijoita aina. Taideteoksessa aika voi pysähtyä. Toisaalta valokuva, liikkuva kuva, ympäristö- tai käsitetaide voi tehdä ajan näkyväksi esimerkiksi hitaan muutosprosessin kuvauksella. Taideteoksessa voi myös olla samanaikaisesti läsnä monta aikatasoa. Taideteos voi tehdä juuri tietyn hetken ajassa merkittäväksi tai se voi kyseenalaistaa aikakäsityksemme. Taide tekee näkyväksi myös ennen näkemättömän ja kuvitellun tulevaisuuden.

Tehtävä: Miten sinä käytät aikaasi? Millainen on sinun aikakäsityksesi? Mikä on merkittävää sinun ajassasi? Tutki ajan kuvaa- mista kuvataiteesta, visuaalisesta kulttuurista, rakennetussa ympäristössä ja/tai esine- kulttuurissa. Toteuta teos, jossa tutkit aikaasi. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohde: Aiheen raja-
Aika-käsitteen pohdinta
Omakoh-
taisuus

2. SCHJERFBECKIN JÄLJILLÄ

Taiteilija Helene Schjerfbeckin (1862–1944) syntymästä tulee tänä vuonna kuluneeksi 150 vuotta. Merkkivuoden kunniaksi taiteilijan töitä on runsaasti esillä eri näyttelyissä.

Helene Schjerfbeckiä pidetään yhtenä Suomen tunnetuimmista ja arvostetuimmista kuvataiteilijoista. Hänen taiteellinen uransa oli pitkä ja hän toi suomalaiseen maalaustaiteeseen uusia aiheita, teemoja, tyyliä ja ilmaisutapoja. Helene Schjerfbeck aloitti realistina, mutta siirtyi pikku hiljaa vähäeleisyyteen ja yksinkertaisempaan ilmaisuun. Ihmiset ja omakuvat olivat Schjerfbeckin taiteen tärkein aihe ja sisältö. Helene Schjerfbeck oli myös naistaiteilijana yksi keskeisistä edelläkävijöistä 1800 -luvun lopun Suomessa.

Tehtävä: Perehdy Helene Schjerfbeckin elämän vaiheisiin. Tutki ja arvioi hänen taiteellista uraansa ja tuotantoaan. Käytä lukiodiplomissasi tiedonhankintasi ja tutkimuksesi tuloksia. Toteuta teos, jossa hyödynnät sisällöllisiä ja/tai ilmaisullisia vaikutteita Helene Schjerfbeckin tuotannosta. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Taiteellinen toteutus
Yhteys tehtävän lähtökohtaan ja taiteen tuntemukseen

3. KUVASSA ON VOIMAA!

Kuvat ovat monipuolinen yhteiskunnallisen vaikuttamisen keino. Esimerkiksi 1860 -luvun realismi toi esille aikansa epäkohtia. 1900 -luvulla taiteen modernistiset liikkeet ilmaisivat periaatteitaan myös kirjoitettuina manifesteina ja julkilausemina. Manifesti tulee latinan kielestä tarkoittaen julistusta. Se koostuu sanoista manus käsi ja festus kosketeltava. Manifesti tuo siis viestin käsin kosketeltavaksi, saattaen mielipiteet julkisiksi ja pyrkien vaikuttamaan muihin.

Postmodernin ajan taide liittyy läheisesti kansalaisaktivismiin, politiikkaan, yhteiskunnallisiin epäkohtiin ja globaalin maailman konflikteihin. Nykytaide käsittelee yhteiskunnallisia kysymyksiä usein erilaisten maailmankuvien, kilpailevien totuuksien, vähemmistöjen, identiteettien, uskontojen ja feminismin kautta. Esimerkiksi poliittinen sarjakuva voi kertoa asioista, joista ei uskalleta puhua ääneen.

Tehtävä: Pohdi havaintojasi yhteiskunnallisesta eriarvoisuudesta, epätasa-arvosta, epäoikeudenmukaisuudesta ja moraalikäsitteistä. Tutki myös millaista on aikamme yhteiskuntakriittinen ja poliittinen taide. Toteuta teos, jolla vaikutat ja otat kantaa. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Kantaaottavuus
Idea ja viestin välittyminen
Taiteellinen toteutus

4. MISSÄ KULJIN KERRAN

Lapsuuden kodit, pihat, koulut, kadut, puistot ja polut kulkevat muistoissamme mukana. Leikkipaikat, mummolat ja kesämökit säilyvät yhtäläillä muistoissa. Muistamme paikan, jossa tapahtui jotain merkittävää. Muistamme tapahtuman, johon liittyy voimakkaita tunteita, elämyksiä ja jännitystä. Erilaiset aistimukset, kuten hajut, maut, äänet ja tuntemukset paikasta, liittyvät oleellisesti muistoihimme. Menneisyytemme merkittävät paikat ovat osa henkilöhistoriaamme ja identiteettiämme.

Tehtävä: Mistä sinä tulet? Missä ovat sinun juuresi? Mitkä paikat ovat sinulle merkittäviä ja miksi? Toteuta teos, jossa tutkit juuriasi ja elämäsi paikkoja. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Taiteellinen toteutus
Tunteiden ja kokemusten välittyminen

5. LIIKKEELLÄ

Liike ja liikkeen esittäminen on kiehtonut taiteilijoita eri aikoina. Esimerkiksi futuristit ylistivät ”nopeuden luomaa kauneutta” 1910 -luvulla. 1960-luvulla optisen taiteen keskiössä oli liikkeen ja tilan illuusiot. Videotaide tallensi ja manipuloi liikettä monipuolisesti 1970 ja 1980 -luvuilla. Tänä päivänä digitaalinen kuva ja erilaiset mediateknologiat tarjoavat entistä enemmän vaihtoehtoja liikkeen tutkimiseen, ilmaisuun ja esittämiseen. Liikettä voidaan tietysti edelleen tutkia myös reaaliaikaisesti ja ilman teosta välittävää mediaa. Installaatiota tarkasteltaessa katsoja voi olla esimerkiksi liikkuvien kuvien ympäröimä, tai performanssia seurattaessa katsoja voi olla osa teosta.

Tehtävä: Tutki liikettä. Mistä liike syntyy? Onko liike totta vai illuusiota? Toteuta tarinallinen teos joka kertoo liikkeestä. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Aiheen rajausta ja käsittelyä
Tarinankerrontaa

6. JOKAPÄIVÄINEN

Kaikki meitä ympäröivät esineet ovat muotoiluja. Muotoilu liittyy esineiden ja asioiden muotoon, rakenteeseen, toteutukseen ja käyttötarkoitukseen. Muotoilulla viestitään sekä määritetään tuotteelle arvoja ja merkityksiä. Perinteisesti muotoilu tai design on liitetty erilaisten fyysisten tavaroiden, esineiden ja graafisten painotuotteiden suunnitteluun. Nykypäivänä myös palvelut ovat muotoilun kohde. Muotoilu on ideoiden, ajatusten ja materiaalien jalostamista. Hyvä muotoilu ratkaisee ongelmia ja parantaa jokapäiväistä elämänlaatua. Usein vasta asioiden ja esineiden toimimattomuus saa meidät huomaamaan muotoilun puutteet.

Tehtävä: Tutki ja arvioi elinympäristöäsi ja arkeasi. Suunnittele havaintosi pohjalta muotoilutuote, joka parantaa arkea ja elämänlaatua. Mallinna suunnitelmiasi esimerkiksi mallikappaleen, pienoismallin, 3D -mallinnuksen, audiovisuaalisen esityksen tai kuvasarjan avulla. Nimeä suunnittelemasi muotoilutuote.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohde: Innovatiivisuus
Idean välittyminen ja käytettävyys
Esitystekninen toteutus

Kuvataiteen lukiodiplomeja suositellaan hyödynnettäväksi lukioissa Maailman designpääkaupunki Helsinki 2012 (World Design Capital Helsinki 2012) -vuoden käsittelyssä. WDC 2012 teemat ovat "Avoin kaupunki – paremman elämän edellytyksiä kaupunkilaisille", "Globaali vastuu – designin uusi rooli" ja "Uuden kasvun juuret – Embedded Design". Voit tutustua vuoden ohjelmaan Maailman designpääkaupunki Helsinki 2012 -verkkosivuilla <http://wdc2012helsinki.fi/>

Verkkojulkaisu
ISBN 978-952-13-5128-0
ISSN 1798-8888



OPETUSHALLITUS
UTBILDNINGSSTYRELSEN

KUVATAITEEN LUKIODIPLOMI 2011–2012 TEHTÄVÄT

Määräykset ja ohjeet 2011:11

© Opetushallitus

Määräykset ja ohjeet 2011:11

ISBN 978-952-13-4752-8 (pdf)

ISSN-L 1798-887X

ISSN 1798-8888 (verkkojulkaisu)

Taitto: PSWFolders Oy/Timo Päivärinta

www.oph.fi

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävät 2011–2012

Lukiodiplomin tehtävävaihtoehtoja on kuusi, joista opiskelija valitsee yhden. Lukiodiplomin arviointi kohdistuu portfolioon, teokseen ja niiden muodostamaan kokonaisuuteen. Portfolion painoarvo lukiodiplomin arvosanassa on puolet (1/2) ja teoksen painoarvo puolet (1/2). Lukiodiplomin arviointi perustuu valitun tehtävän arviointikohteisiin ja kaikille tehtäville yhteisiin arvioinnin kohteisiin ja kriteereihin (ks. ”Kuvataiteen lukiodiplomi 2011–2012” > ”5 Lukiodiplomin arviointi”, Määräykset ja ohjeet 2011:10, Opetushallitus)

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehdot 1–6:

1. ARKI JA PYHÄ

Kuvat ovat olleet ihmiselle eri aikoina väylä pyhyiden kohtaamiseen ja esittämiseen. Myös taiteen olemukseen on liitetty ajatus taiteen pyhydestä. Esimerkiksi 1900-luvun alussa uskonto vaikutti abstraktin taiteen syntyyn tuolloin suosittun teosofian kautta. Taide haluttiin yhdistää näkymättömään maailmaan, henkiseen todellisuuteen ja kauneuteen. Kaikki taide ei kuitenkaan hae perusteluja henkisyydestä tai alitajunnasta. Taidesuuntaus naturalismi pyrki kuvaamaan todellisuutta ja tavallisten ihmisten arkielämää tarkasti ja todenmukaisesti kielteisiä ilmiöitä kaihtamatta. Arki ja pyhä ovat myös nykytaiteessa ja muotoilussa suosittuja teemoja. Monet nykytaiteen teokset kiinnittävät huomion arkielämään ja sen merkityksiin. Nykytaiteessa arki voi muuttua pyhäksi ja pyhä arkiseksi. Voimme myös tarkastella näitä teemoja pyhän designista ja arjen esinekulttuurista käsin.

Tehtävä: Tutki arjen ja pyhän kuvaamista, esittämistä ja ilmenemistä kuvataiteessa ja/tai visuaalisessa kulttuurissa. Toteuta teos, jossa tuot esiin oman näkökulmasi arkeen tai pyhään tai molempiin. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohde: Valitun näkökulman välittyminen

2. KORU KANTAA VIESTEJÄ

Koru on osa ihmisen kehoa, mittakaavaa, tilaa ja omaa tyyliä. Korutaiteessa esineen, vartalon ja ympäristön rajat häilyvät. Korun synnyttämään taidekokemukseen liittyy aina käytännön elämä. Kantajalleen koru on osa identiteettiä ja läsnä arjen kohtaamisissa.

Korujen käyttöön voidaan löytää monia syitä. Koru voi toimia amulettina, suojan antajana tai se voi olla merkki asemasta yhteisössä. Korun tärkein tehtävä voi olla

myös käytännöllinen vaikkapa vyön soljen muodossa. Korut ovat olleet myös vaihdannan välineitä ja osoittamassa kantajansa vaurautta. Vaikka korun estetiikka on ollut ihmiselle aina tärkeää, itsenäisen korutaiteen voidaan sanoa syntyneen vasta 1900-luvulla.

Uniikille korutaiteelle on tyypillistä, että materiaali on idealle alisteinen. Nykykorulla välitetään viestejä ja otetaan kantaa esimerkiksi huumoria, liikettä tai ironiaa hyödyntäen. Nykykorun tekijälle on ominaista, että hän työskentelee erilaisten materiaalien, värien ja muotojen kanssa niitä rohkeasti yhdistellen. Nykykoru voidaan näin mieltää taideteokseksi - kannettavaksi tai ripustettavaksi veistokseksi.

Tehtävä: Tutki korutaiteen historiaa ja nykyisyyttä. Suunnittele ja toteuta koruteos tai koruteosten sarja, joka kantaa viestejä. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Idean ja viestin välittyminen
Taiteellinen ja tekninen toteutus

3. SARJASSA SANKARIAINEISTA

Sankaruuden kuvaaminen on taiteen ja kansanperinteen ehtymätön teema. Erityisesti kirjallisuudessa, kuvataiteessa, elokuvassa, sarjakuvassa ja peleissä erilaiset sankarityypit ovat keskeisiä hahmoja. Sankarit ovat myös mediakulttuurin perussisältöä. Media kuvaa vaikeasti hahmotettavia asioita usein henkilöiden ja sankaritarinoiden kautta. Näin monimutkainen maailma näyttäytyy meille yksinkertaistettuna draamana, jossa hyvä ja paha kamppailevat olipa kyse sitten luonnonkatastrofista tai arkipäivän politiikasta.

Sankari tai sankaritar edustaa yleensä positiivisia arvoja kuten hyvyttä, jaloutta ja uhrautuvuutta, mutta hänellä voi myös olla heikkouksia. Sen sijaan antisankari voi olla päähenkilönä epäonnistuja, itsekäs oman edun tavoittelija tai vaikkapa keinoja kaihtamaton konna. Erilaisista piirteistään riippumatta sankarit ovat katsojalle ja lukijalle samaistumisen kohteita.

Tehtävä: Toteuta teossarja tai sarjakuva tai audiovisuaalinen esitys, joka käsittelee valitsemastasi näkökulmasta sankaruutta. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Teossarja tai sarjakuva tai audiovisuaalinen esitys

Arviointikohteet: Sarjallinen kokonaisuus ja kerronnallinen jatkumo
Sankaruuden näkökulman välittyminen ja toteutuksen osuvuus

4. EPÄPAIKKA

Tunnistatko ja näetkö lähiympäristössäsi epäpaikan? Epäpaikalle on tyypillistä, että se voisi yhtä hyvin olla missä tahansa muualla - siltä puuttuu tunnistettava historia, identiteetti ja konteksti. Kasvottoman epäpaikan voi löytää ja kokea rakennetussa ympäristössä; mitä suurempi kaupunki sitä enemmän epäpaikkoja.

Epäpaikat ovat rakennetun ympäristön ylijäämää. Niitä voivat olla esimerkiksi merkitsemätön parkkipaikka, käyttämätön ullakko, rikkaruohottunut kukka-allas tai hylätyn teollisuusrakennuksen piha. Epäpaikan voi myös kokea matkustaessaan lento- ja rautatieasemilla tai laivaterminaalissa. Pelkkä erinomainen arkkitehtuuri ei riitä luomaan edellytyksiä hyvälle ja toimivalle elinympäristölle. Epäpaikkojen syntyyn vaikuttaa ennen kaikkea maankäytön ja liikenteen suunnittelun laatu sekä kaavoituksen toimivuus, mutta tietysti myös rakennetun ympäristön ylläpito ja hoito.

Tehtävä: Valitse lähiympäristöstäsi epäpaikka. Ideoi ja suunnittele epäpaikalle tunnistettava ja yksilöllinen ilme arkkitehtuurin tai ympäristötaiteen keinoin. Toteuta suunnitelmasi valitsemaasi paikkaantaimallinna suunnitelmasi esimerkiksi pienoismallin, 3D-mallinnuksen tai 3D-animaation avulla. Nimeä teoksesi.

Opiskelijan tulee selvittää ja hankkia asianmukaiset luvat ennen suunnitelman mahdollista toteuttamista valittuun paikkaan.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Taiteellinen ja tekninen toteutus
Ympäristön ja teoksen suhde tai
ympäristön ja rakennelman/rakennuksen suhde

5. VIERAAN VAIKUTUS

Euroopan ja länsimaiden taide, estetiikka ja visuaalinen kulttuuri ovat eri aikoina saaneet paljon vaikutteita ulkoeurooppalaisista kulttuureista. Siitä huolimatta ei-eurooppalainen taide on esiintynyt yleisessä taidehistoriassa vain sivujuonteena ja yksittäisinä esimerkkeinä. Länsimaisessa taide- ja kulttuurikaanonissa vieraiden kulttuurien kiinnostavuus on riippunut ennen kaikkea siitä, miten läheisessä yhteydessä ne ovat olleet omaan kulttuurialueeseemme. Helposti unohtuu, että kaikki kulttuurit ovat kohtaamisten ja sulautumisten tulosta. Esimerkiksi rikas afro-amerikkalainen musiikki syntyi Yhdysvalloissa afrikkalaisten ja eurooppalaisten vaikutteiden sulautuessa, ja siihen sekoittui myös piirteitä mm. aasialaisesta ja arabimusiikista.

Länsimaiden kiinnostus Afrikan, Aasian, Oseanian ja Amerikan kulttuureihin virisi toden teolla 1800-luvulla sekä taiteen että tieteen piirissä. Vaikka esimerkiksi afrikkalaisia kulttuuriesineitä oli tuolloin tuotu Eurooppaan jo kauan, ei niitä mielletty taiteeksi vaan paremminkin eksoottisiksi luonnonihmeiksi. Erityisesti kuvataiteen varhaisen modernismin suuntaukset avasivat silmät ulkoeurooppalaiselle taiteelle. Pitkälle 1900-luvulle saakka taidehistoria ja antropologia lähestyivät ei-länsimaista taidetta yksipuolisesti lähinnä esineiden muoto-ominaisuuksia tutkien. Esimerkiksi taide-esineiden kulttuuriset ja sosiaaliset merkitykset pysyivät kauan epäolennaisina tutkimuskohteina.

Nykytaiteessa kulttuurienvälisyys, vuoropuhelu ja kohtaaminen ovat suosittuja teemoja. Tyypillistä aikamme taiteelle myös on, että se käsittelee meitä kaikkia koskettavia globaaleja teemoja kuten kulttuuri-identiteettiä, pakolaisuutta ja ympäristökysymyksiä.

Tehtävä: Tutkii-länsimaisten kulttuurienvaikutusta länsimaaisessa kuvataiteessa ja/tai visuaalisessa kulttuurissa. Toteuta teos, jossa kommentoit, lainaat ja tulkitset havaintojasi nykyaiteen keinoin. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Tuloksin omintakeisuus ja näkökulman välittyminen
Aiheen käsittelyn yhteys taiteen ja/tai visuaalisen kulttuurin tuntemukseen

6. SILMIN KUULTUA, KORVIN NÄHTYÄ

Eri taiteenlajit ovat aina saaneet vaikutteita toisiltaan. Myös kokonaan uusia taiteenlajeja on syntynyt yhdistelemällä entisiä. Estetiikkaa voidaan pitää kaikkia taiteenlajeja yhdistävänä tieteenä ja tutkimusalana. Taiteidenvälisen tutkimuksen kohteena on taiteenalojen vuorovaikutus; esimerkiksi se miten eri taiteet saavat vaikutteita toisiltaan, tai miten uusi taiteenlaji on syntynyt. Kuvataiteen ja musiikin suhde on kiehtonut filosofi, tutkijoita ja taiteen tekijöitä eri aikoina. Erityisesti värien, sävelten ja harmonian keskinäistä suhdetta on pohdittu ja tutkittu paljon.

Nykytaiteelle ominainen uuden etsintä, moniaistisuus ja ilmaisukeinojen avoimuus näkyy ja kuuluu monitaiteellisina teoksina, produktioina ja esityksinä. Esimerkiksi installaatio-, performanssi-, media- tai yhteisötaideteoksessa voidaan yhdistää useita sekä perinteisiä että uudempia taiteenaloja.

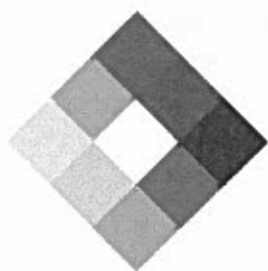
Tehtävä: Toteuta taiteidenvälinen teos, jossa yhdistyvät kuvataide ja musiikki. Teoksessa voi yhdistyä myös muita taiteenaloja. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohde: Taiteidenvälisyyden toteutuminen ja välittyminen

Kuvataiteen lukiodiplomeja suositellaan hyödynnettäväksi lukioissa Maailman designpääkaupunki Helsinki 2012 (World Design Capital Helsinki 2012) -vuoden käsittelyssä. WDC 2012 teemat ovat "Avoin kaupunki – paremman elämän edellytyksiä kaupunkilaisille", "Globaali vastuu – designin uusi rooli" ja "Uuden kasvun juuret – Embedded Design". Voit tutustua vuoden ohjelmaan Maailman designpääkaupunki Helsinki 2012 -verkkosivuilla <http://wdc2012helsinki.fi/>

Verkojulkaisu
ISBN 978-952-13-4752-8
ISSN 1798-8888



OPETUSHALLITUS

Kuvataiteen lukiodiplomi

Tehtävät

2010–2011

Määräykset ja ohjeet 2010: 13

ISSN-L 1798–887X

ISSN 1798–8888 (verkkojulkaisu)



Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävät

Lukiodiplomin tehtävävaihtoehtoja on kuusi, joista opiskelija valitsee yhden.

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehdot 1–6:

1) Matemaattinen taide

Taidegraafikko M.C.Escherin (1898-1972) taiteen illuusiot ja luonnon tulkinnat kiehtovat ihmisiä kaikkialla. Hänen grafiikkansa kuvaa matemaattisia käsitteitä kuten symmetriaa, järjestystä ja äärettömyyttä. Mahdolliselta näyttävä on usein mahdotonta. Erityisesti matemaatikoille hänen taiteensa on syvällistä ajattelua, joka tekee näkyväksi vaikeat teoreettiset ajatukset. Escherille itselleen teokset olivat vakavia pelejä, joissa hän leikki painovoiman ja kolmen ulottuvuuden kanssa. Kuvanveistäjä Raimo Utriainen (1927-1994) on osuvasti todennut, että kauneus on silta matematiikkaan. Eri aikojen kulttuureissa ja taiteessa geometriaa, harmoniaa ja symmetriaa on pidetty arvossa. Kuvataide ja matematiikka antavat välineitä maailman hahmottamiseen niin mittaamalla, vertaamalla, havainnoimalla kuin rakentamalla.

- Tehtävä:** Toteuta kaksi- tai kolmiulotteinen teos, jossa tutkit matemaattista kauneutta. Nimeä teoksesi.
- Toteutustapa:** Vapaa
- Arviointikohteet:**
- Matemaattisen ja kuvallisen ajattelun rinnakkaisuus
 - Tilan ilmaiseminen

2) Kuvassa perhe

Käsitys perheestä on vaihdellut eri kulttuureissa ja eri aikoina. Perhekäsitys on myös aina heijastunut yhteisön taiteeseen ja kuvalliseen kulttuuriin. Perheen yksiselitteinen määrittely ei ole tänä päivänä ongelmattonta. Useimmat ihmiset mieltävät perheen yksityiselämään kuuluvaksi asiaksi. Käsitteenä perhe liittyy yhteiskunnan normeihin ja siten vallankäyttöön.

- Tehtävä:** Tutki perhekäsitysten ilmenemistä taiteessa ja/tai visuaalisessa kulttuurissa. Toteuta teos, jossa tuot esiin oman näkökulmasi perheeseen. Nimeä teoksesi.
- Toteutustapa:** Vapaa
- Arviointikohteet:**
- Omien käsitysten ja tunteiden ilmaiseminen
 - Aiheen käsittelyn yhteys taiteen tuntemukseen



3) Rakennettu maisema ennen, nyt ja tulevaisuudessa

Euroopan rakennusperintöpäivien teema on vuonna 2010 Rakennettu maisema. Teeman avulla pyritään lisäämään kansalaisten mielenkiintoa omaa lähiympäristöään kohtaan, näkemään niin ”hyvät” maisemat kuin arkipäiväisemmät kulttuuriympäristöt. Yksilön henkilökohtainen historia yhtyy yhteiskunnan menneisyyteen elinympäristömme rakennetussa maisemassa.

Kirjallisuutta: Vuoden 2010 Euroopan rakennusperintöpäivien teemajulkaisu.

Linkki: Kulttuuriympäristöni - Rakennettu maisema, pdf (toim. Liisa Lohtander ja Lassi Saressalo) <http://www.rakennusperinto.fi> » Muuta sisältöä » Euroopan rakennusperintöpäivät » Rakennettu maisema

Tehtävä: Tutki ja kuvaa, miten elinympäristösi on muuttunut ihmisen toiminnan tuloksena eri aikoina, ja miten itse sijoitut tuohon jatkuvaan muutokseen. Käsittele teoksesi myös lähiympäristösi mahdollisia tulevaisuuskuvia. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet:

- Ajallinen monitasoisuus ja omakohtaisuus
- Rakennetun ympäristön tutkiminen

4) Kuvaviittaa kuvaan

Kuvataidetta on hyödynnetty elokuvakerronnassa monin eri tavoin. Esimerkiksi maalauksesta on voitu poimia elokuvaan aihe, tunnelma tai sommitelma. Myös kuva- taiteilijan elämä on monen elokuvan aihe. Elokuvan miljöön lavastuksessa kuvataiteella on usein viestinnällinen ja symbolinen luonne, jolloin taideteos voi kertoa esimerkiksi roolihenkilön sivistyksestä, asemasta, varakkuudesta tai mielenlaadusta. Taideteoksia on myös käytetty elokuvissa keinona tuoda poissaoleva henkilö läsnä olevaksi.

Tehtävä: Toteuta audiovisuaalinen mediaesitys, jossa viittaat yleisesti tunnettuun kuvataiteen teokseen, teoksiin ja/tai taiteilijaan. Audiovisuaalisen mediakerronnan peruselementtejä ovat tarina, kuva ja ääni. Teoksesi voi olla esimerkiksi video, animaatio, multimediateos tai performanssi. Voit toteuttaa teoksen millä tahansa mediatekniikalla, valitsemassasi julkaisu-ympäristössä ja halutesi vuorovaikutteisena. Työsi voi myös olla paikkaan ja aikaan sidottu mediataideteos, jossa yhdistelet eri taiteiden ilmaisumuotoja. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Audiovisuaalinen mediaesitys

Arviointikohteet:

- Intertekstuaalisuus mediaesityksessä



5) Modernismin jäljillä

Modernilla tarkoitetaan uutta ja nykyaikaista. Termiä modernismi käytetään kuvaamaan eri taiteenaloja ja kulttuuria uudistanutta aatteellista virtausta, ideologiaa ja tyyliä. Taidehistoriassa modernismilla kuvataan yleensä taiteen suuntauksia ja ismejä ajanjaksolla, joka ulottuu 1860-luvulta 1960-luvulle. Usein tällä termillä viitataan etenkin 1900-luvun alkupuolen kuvataiteen, kirjallisuuden, musiikin ja erityisesti arkkitehtuurin ilmiöihin.

Tehtävä: Tutki modernismin ilmentymistä kuvataiteessa valitsemastasi näkökulmasta. Toteuta teos, jossa sovellat, kommentoit ja tulkitset havaintojasi modernistisesta taiteesta. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet:

- Tulkinnan omintakeisuus ja valitun näkökulman välittyminen
- Aiheen käsittelyn yhteys taiteen tuntemukseen

6) Häpeä

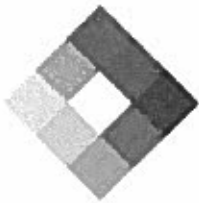
Jokainen on joskus kokenut miltä tuntuu hävetä. Häpeä on yksi ihmisen perustunteista. Häpeän ja syyllisyyden tunteet ovat usein kytköksissä toisiinsa. Yksilöllisen häpeän tunteen lisäksi voidaan puhua myös yhteisön tai yhteiskunnan kollektiivisesta häpeästä.

Tehtävä: Toteuta teos, jossa käsittelet häpeän tunnetta. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet:

- Tunteen välittyminen



OPETUSHALLITUS

Kuvataiteen lukiodiplomi

Tehtävät

2009–2010



Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävät

Lukiodiplomin tehtävävaihtoehtoja on viisi, joista opiskelija valitsee yhden (tehtävä 1–5).

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehdot 1–5:

1) Sukupuolen kuvat

Ihmisen sukupuolta voidaan tarkastella monella tapaa. Biologisen, anatomisen ja sosiaalisen sukupuolen lisäksi jokaisella ihmisellä on sukupuoli-identiteetti, jolla tarkoitetaan yksilön kokemusta ja tietoisuutta sukupuolestaan. Sukupuoli ilmenee luonnossa, kulttuurissa ja taiteessa monimuotoisena ja alati muuttavana. Visuaalisen kulttuurin historia ja nykypäivä on täynnä erilaisia sukupuolen kuvia.

Tehtävä: Tutki sukupuolen esittämisen tapoja taiteessa ja/tai visuaalisessa kulttuurissa. Toteuta teos, jossa tuot esiin oman näkökulmasi aiheeseen. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Aiheen käsittelyn rajausta ja omaperäisyys
Kuvallisen ilmaisun puhuttelevuus

2) Tavarataivas, tavarahelvetti

Syntymäpäivänä tai jouluna moni kokee tavarakrapulaa. Vain pari sukupolvea sitten ihmisten taloudenpito perustui kirjoittamattomalle periaatteelle, jossa kaikista vähistä kulutustavaroista huolehdittiin niiden loppuun saakka. Rikkimenneet vaatteet paikattiin, kierrätettiin pienemmille sisaruksille, loppuun kuluneet muuttuivat lumpuiksi, matonkuteiksi ja ruuan tähteet uusiksi ruuiksi. Niukuudessa korostui ihmisten rakkaus tavaraan.

Suhde tavaraan on siitä muuttunut. Yhä kertakäyttöisemmiksi käyneet esineet ovat helposti korvattavissa, vaivaa on vain uuden hankinnasta. Edes kierrätyksen yleistyminen ei ole muuttanut suhdettamme kauppatavaraan. Kuluttamisen hetki on yhä lyhyempi ja kauppatavaran määritelmä on entisestään laajentunut. Moni kokee kuitenkin yltäkylläisyyden keskellä selittämättömän niukuuden tunteen. Onko uutuuden viehätys ihmislaissa, kulttuurissa ja yhteiskunnassa? Onko elämäntapamme perusta siinä, että uusi on aina parempi kuin vanha? Miten voisimme luoda elinikäisen ja kestävän suhteen tavaraan?

Tehtävä: Toteuta teos, jossa otat kantaa ihmisen tavarasuhteeseen. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Kantaaottavuus ja viestinnällisyys
Kestävä kehityksen periaatteiden toteutuminen



3) Ihan ubiikkia?

Tahdotko olla kaikkien kanssa kaiken aikaa kaikkialla? Vai ahdistako yhä sosiaalisemmaksi käyvän median runsaus ja hahmottomuus? Sosiaalinen media, verkkopelit, virtuaaliset maailmat ovat verkon vauhdikkaimmin kasvavia alueita. Uusia yhteisöllisiä työkaluja syntyy koko ajan lisää. Yhä langattomammaksi käyvässä maailmassa ei ole yhtä pistoketta, joka olisi helppo kiskaista irti. Eikä moni taitaisi sitä haluta tehdäkään.

Sana ubiikki tulee englannin kielen sanasta ubiquitous, kaikkialla läsnä oleva. Tällä uudissanalla kuvataan yhteiskuntaa ja maailmaa, jossa *"tiedon-siirto ja verkottuminen on mahdollista kenelle tahansa, milloin tahansa, missä tahansa ja minkä välityksellä tahansa"*. Näin sen määrittelee tulevaisuudentutkija Mika Mannermaa kirjassaan *"Jokuveli, elämä ja vaikuttaminen ubiikkiyhteiskunnassa"*, WSOYpro, 2008. Mannermaa kuvaa kirjassaan kuinka lähitulevaisuudessa meitä valvoo isoveljen sijaan jokuveli. Kaikki ihmiset, yksityiset kansalaiset, viranomaiset ja yritykset valvovat ja ovat valvottavina 24/7.

Miten teknologioiden kehittyminen vaikuttaa tapaamme elää ja toimia? Miten se muuttaa käsityksiämme todellisesta ja epätodesta? Miten ihmisten identiteetit muotoutuvat, kun kuulumme yhä useampiin ryhmiin? Entä miten ubiikki vaikuttaa reaali maailman yhteisöihin ja yhteiskuntiin?

Tehtävä: Valitse tehtävävaihtoehtoista joko A tai B.
 A) Toteuta teos, jossa kuvaat omaa suhdettasi ubiikkiin. Nimeä teoksesi.
 B) Toteuta teos, jossa esität oman näkemyksesi ubiikista tulevaisuudesta. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Tehtävävaihtoehdot A ja B:
 Toteutustavan yhteys valittuun aiheeseen
 Tehtävävaihtoehto A: Omakohtaisuuden välittyminen
 Tehtävävaihtoehto B: Tulevaisuuskuvan välittyminen

4) Minun Kalevalani

Vuosi 2009 on Suomen historian merkkivuosi: Suomen sodasta on kulunut 200 vuotta ja Uuden Kalevalan synnystä 160 vuotta. Elias Lönnrot luotti omaan taiteelliseen näkemykseensä kootessaan ja kirjoittaessaan Kalevalan. Hän yhdisteli runonlaulajilta keräämiänsä aineksia ja lisäsi väliin omia säkeitään. Tarvittaessa hän myös rakensi eri aineksista kokonaan uusia runoja. Kansalliseepos Kalevala on sittemmin innoittanut kuva- ja säveltaiteen tekijöiden lisäksi niin elokuvantekijöitä kuin kirjailijoitakin. Eri taiteenaloille Kalevala on tarjonnut loputtomasti aineksia uusiin tulkintoihin ja merkityksiin.

Mitä Kalevala merkitsee suomalaiselle nuorelle 2000-luvulla? Onko Kalevalasta inspiraation lähteeksi sinulle? Vai onko se ikivanhaa pakkopullaa, jolla ei ole yhteyttä elämääsi? Niin tai näin, aikamme taiteilijoita Kalevala



edelleen innostaa ja koskettaa. Eepos on täynnä erilaisia myyttejä maailman synnystä Sampoon ja Tuonelan virtaan. Myös Kalevalan erilaisissa nais- ja mieshahmoissa on moneksi. Väinämöinen, Kullervo, Aino, Joukahainen, Louhi, Ilmarinen ja Marjatta edustavat niistä tunnetuimpia. Mikä Kalevalassa on mielestäsi ajankohtaista juuri nyt? Mikä Kalevalassa puhuttelee sinua?

Tehtävä: Toteuta teos, jossa esität oman tulkintasi Kalevalan myytistä, hahmosta tai hahmoista. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Toteutuksen ja tulkinnan osuvuus
Tekniikoiden ja materiaalien käyttö

5) Tartu tekstiiliin

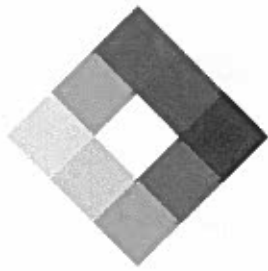
Vanhoiden tekstiilien sanotaan olevan kuin kirjoitettuja tekstejä, jotka kertovat menneisyyden naisten elämästä. Sanat tekstiili ja teksti ovatkin peräisin samasta latinankielen sanasta *texo*, joka viittaa kutomiseen, punomiseen ja haastavan kokonaisuuden rakentamiseen. Suomen kielessä myös kirjontaa on kuvattu samoin sanoin kuin kirjoittamista.

Tartu tekstiiliin valitsemallasi tavalla – vaikka repien, raastaen, purkaen, parsien, ommellen ja saksilla leikaten. Onko kankaasi kudottua, neulottua, värjättyä, kierrätettyä tai ehkä löytötavaraa? Miksi haluat tarttua kankaaseen, lankaan ja kuituun?

Tehtävä: Toteuta teos lähtökohtana erilaiset kankaat – tekstiilit, kudokset, neulokset, punokset, tyllit, pitsit ja verkkorakenteet. Kangas on tehtävän lähtökohta, johon voi liittää myös muuta teoksessasi tarpeellista materiaalia. Pohdi ja päättää mitä haluat teoksellasi kertoa. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Kuvallisen idean ja ilmaisun puhuttelevuus
Kangasmateriaalin kekseliäs käyttö



OPETUSHALLITUS

Kuvataiteen lukiodiplomi

Tehtävät

2008–2009



Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävät

Lukiodiplomin tehtävävaihtoehtoja on kuusi, joista opiskelija valitsee yhden (tehtävä 1–6). Lukiodiplomin essee on kaikille opiskelijoille yhteinen kirjallinen tehtävä.

Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehdot 1–6:

1) Addiktio – riippuvuus

Jokainen meistä on riippuvainen jostakin, yleensä harmittomasta tai positiivisesta asiasta. Addiktio syntyy useimmiten pitkän ajan kuluessa, vähitellen ja huomaamatta.

Tehtävä: Toteuta teos, jossa pohdit kuvataiteen keinoin jotakin nykyihmisen riippuvuutta.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Työn puhuttelevuus
Valitun tekniikan/tekniikoiden ja materiaalin/materiaalien käyttö

2) Kuvat osana arkkitehtuuria: Visuaalista häirintää vai houkutusta?

Arkkitehtuuriin on kaikkina aikoina liitetty kuvia. Erilaiset mainokset, yritysten tunnuksot ja logot ovat osa nykyarkkitehtuuria. Eri aikojen rakennusten muotokieli, koristeaiheet, maalatut ja veistetyt yksityiskohdat kertovat yhteiskunnan arvoista, ihanteista ja valtarakenteista.

Tehtävä: Toteuta teos, jossa kuvaat arkkitehtuurin ja siihen liitettyjen kuvien suhdetta lähiympäristössäsi tai jossakin muussa ympäristössä. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Työn idean välittyminen
Kuvallisen ilmaisun omaperäisyys ja kiinnostavuus

3) Wau-efekti

Uuden teknologian ja arkkitehtuurin yhteydessä puhutaan paljon wau-efektistä. Innovatiivisten käyttöesineiden ja rakennusten suunnittelussa pyritään synnyttämään käyttäjässä ja kokijassa voimakas tunnetila. Puhutaankin tunteen tasolta tulevasta palautteesta. Tällainen palaute syntyy materiaalista, kosketuksesta ja moniaistisesta vuorovaikutuksesta.

Tehtävä: Personoi tuunaamalla jokin esine niin, että lopputulos synnyttää käyttäjässä ja kokijassa mahdollisimman voimakkaan wau-efektin. Pyri luomaan jotakin ainutkertaista, sellaista, mitä muilla ei ole.

Toteutustapa: Vapaa

Arviointikohteet: Tuotteen innovatiivisuus
Taiteellinen ja tekninen toteutus



4) "Valokuvat eivät valehtelee, mutta valehtelijat voivat valokuvata" (Lewis W. Hine, 1874–1940)

Tämä amerikkalaisen valokuvaajan sata vuotta vanha ajatus on ajankohtaisempi kuin koskaan. Digitaalisuus toi mukanaan valokuvan käsittelyn helpouden. Valokuvan ammattilaiset ja mediatalot hakevat yhä kuvan käsittelyn rajoja ja sääntöjä. Monet lehtitalot laativatkin parhaillaan uudistettuja ohjeita kuvallisen aineiston käytöstä. Mihin päättyy valokuvan teknistä laatua parantava käsittely? Mistä alkaa kuvan merkityksiä muuttava manipulointi? Pitäisikö valokuvien käsittelystä aina kertoa lukijalle? Entä onko valokuvan käyttötarkoituksella (esimerkiksi uutis-, reportaasi-, feature- ja kuvituskuvat) merkitystä kuvan käsittelyn oikeutuksessa?

Tehtävä: Toteuta teos, jossa tutkit valokuvan totuudellisuutta.
Toteutustapa: Vapaa
Arviointikohteet: Taiteellinen ja tekninen toteutus
 Kuvallisen pohdinnan laajuus, puhuttelevuus ja syvällisyys

5) Pastissi, parafraasi, sitaatti – kuvat syntyvät kuvista

Taiteilijat ovat kaikkina aikoina lainanneet toisiaan. Eri aikojen taiteen lainojen käyttö on tänä päivänä yleistä nykyaikaisessa ja varsinkin mainonnassa.

Tehtävä: Valitse diplomityösi lähtökohdaksi jokin tuntemasi teos taiteen historiasta. Lainaa, jäljittele ja muunna valitsemasi alkuperäisen taideteoksen ideaa haluamallasi tavalla. Pohdi mitä haluat teoksellasi kertoa.
Toteutustapa: Vapaa
Arviointikohteet: Lainauksen toimivuus, kiinnostavuus ja kertovuus
 Tekniikan/tekniikoiden materiaalin/materiaalien hallinta

6) Maalaa sanoin näkymä, kerro kuvin tarina

Kuvan ja tekstin välillä on taiteessa monia yhteyksiä. Monet kuvat niin paperilla, kankaalla, filmillä kuin näyttämöllä ovat saaneet aiheensa kaunokirjallisuudesta ja toisinpäin.

Tehtävä: Valitse teoksesi lähtökohdaksi jokin kaunokirjallinen teos (proosa, lyriikka, draama) joka käsittelee sinua kiinnostavia teemoja. Toteuta teos, jossa esität nykyaikaisen keinoin kuvallisen tulkintasi lähtökohdateoksesta. Pohdi mitä haluat teoksellasi kertoa.
Toteutustapa: Vapaa
Arviointikohteet: Tulkinnan osuvuus ja vaikuttavuus
 Visuaalinen kiinnostavuus ja ilmaisu



Kaikille kuvataiteen lukiodiplomin suorittajille yhteinen tehtävä:

Essee

Valitse sinua innostava taideteos, taiteilija, taidesuunta tai jokin visuaalisen kulttuurin ilmiö, joka liittyy toteuttamaasi lukiodiplomitehtävään. Käytä työskentelysi tukena kuvallista ja kirjallista aineistoa. Otsikoi esseesi.

Liitä esseesi loppuun lähdeluettelo, joka sisältää tiedot kaikista käyttämästäsi painetuista, painamattomista ja elektronisista lähteistä:

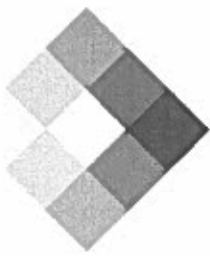
- Tekijä(t) tai toimittaja(t)
- Julkaisuvuosi
- Teoksen tai artikkelin nimi
- Kustantaja ja painopaikka
- Verkkosivun osoite ja käyntipäivämäärä.

Pohdi, kerro, vertaile ja perustele:

- Millaisia yhteyksiä ja eroja löydät teoksesi ja vertailukohteesi välillä?
- Mitä ajatuksia ja tunteita vertailu herättää sinussa?
- Mitä valitsemasi vertailukohde sinulle merkitsee?
- Mitä kerrot valitsemastasi taideteoksesta, taiteilijasta, taidesuunnasta tai jostakin visuaalisen kulttuurin ilmiöstä?

Arviointikohteet:

- Oman teoksen ja vertailukohteen yhteyksien laajuus
- Pohdinnan osuvuus ja johdonmukaisuus
- Taiteen tai visuaalisen kulttuurin tuntemus
- Kuvataiteen tai visuaalisen kulttuurin sanaston tuntemus
- Lähteiden käyttö
- Kieliasun selkeys



OPETUSHALLITUS

Kuvataiteen lukiodiplomi

Tehtävät

2007-2008



Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävät

Lukiodiplomin essee on kaikille opiskelijoille yhteinen kirjallinen tehtävä (tehtävä 1).

Lukiodiplomin tehtävävaihtoehtoja on viisi, joista opiskelija valitsee yhden (tehtävä 2–6).

Teema

Kestävä kulutus – valinnoilla on väliä kestävää tulevaisuutta rakennettaessa

1) Essee

Essee on kaikille kuvataiteen lukiodiplomin suorittajille yhteinen tehtävä.

Valitse sinua innostava taideteos, taiteilija tai taidesuunta, joka liittyy toteuttamaasi lukiodiplomitehtävään. Pohdi, kerro, vertaile ja perustele:

- Millaisia yhteyksiä löydät teoksesi ja vertailukohteesi välillä?
- Mitä ajatuksia ja tunteita vertailu herättää sinussa?
- Miten olet teoksessasi käsitellyt lukiodiplomitehtävien teemaa: ”Kestävä kulutus – valinnoilla on väliä kestävää tulevaisuutta rakennettaessa”?

Arviointikohteet

Oman teoksen ja vertailukohteen yhteyksien pohdinnan laajuus, osuvuus ja johdonmukaisuus, näkökulmien rikkaus, taiteen tuntemus, kuvataiteen sanaston tuntemus ja kieliasun selkeys.



2) Onnellinen prinssi

Oscar Wilde (1854–1900) oli irlantilainen kirjailija ja runoilija. Hänen tuotannossaan on myös yhdeksän satua, joista *Onnellinen prinssi* lienee tunnetuin. Oscar Wilden lohdulliset sadut korostavat hyvyyden merkitystä ihmiselle huolien ja murheiden keskellä. Sadun ”onnellinen” prinssi on ennen muuta traaginen hahmo. Tarinassa prinssin toiveet täyttää pääskynen, joka repii patsasprinssiltä jalokivisilmät ja kultakoristeet antaakseen ne köyhille. Näin pienen linnun etelänmatka lykkääntyy kohtalokkaasti talven tullessa kaupunkiin.

Tehtävä

Tee kuva tai kuvia hyvyydestä ja epäitsekkyudesta. Pohdi teoksessasi ihmisyyden ja oikeudenmukaisuuden toteutumista lähiympäristössäsi ja globaalissa maailmassa. Nimeä teoksesi.

Toteutustapa

Vapaa

Arviointikohteet

- Omakohtaisuus
- Näkökulman kiinnostavuus
- Tekniikan ja materiaalin käyttö

Onnellinen Prinssi -satu on suomeksi kirjassa:

Oscar Wilde. Onnellinen prinssi ja muita tarinoita (*The Happy Prince and Other Tales And A House of Pomegranates*). Suomentanut Jaana Kapari. Teos. 2007.

Löydät tähän tehtävään liittyviä Internet-linkkejä kuvataiteen lukiodiplomi-sivulta: www.edu.fi => Lukiokoulutus => Kuvataide => Kuvataiteen lukiodiplomi => ”Tehtäviin liittyviä Internet-linkkejä”



3) Vanhat talot uuteen käyttöön – kestävää kehitystä

Vanhoja tyhjiilleen jääneitä teollisuuskiinteistöjä, koulurakennuksia ja liiketiloja otetaan uudiskäyttöön ympäri maata. Usein tilat suunnitellaan erilaisiin kulttuurisiin ja yhteisöllisiin tarkoituksiin. Esimerkiksi Tampereella keskustan vanhoissa komeissa tiilisissä teollisuuskiinteistöissä on museoita, taidekouluja, kauppoja ja ravintoloita. Oulussa, Pikisaassa, on taas vanhalla tehdasalueella käsityöläisten pajoja ja rakennusrestauroinnin koulutusta.

Parhaillaan Helsingissä mietitään, minkälaiseen käyttöön soveltuisivat vanhan Suvilahden voimala-alueen rakennukset Sompasaassa. Arkkitehti Selim A. Lindqvistin suunnittelemat, vuosina 1909–1913 rakennetut sähkölaitos ja kaasutehtaan rakennukset kuuluvat teollisuushistoriallisesti suojeltavien rakennusten joukkoon. Vanha kaasukello toimii myös alueen vahvana maamerkinä. Voimalan kaasukello on muodoltaan pyöreä ja siksi houkutteleva haaste suunnittelijoille.

Tehtävä

Tee ehdotus tyhjillään olevan rakennuksen uudiskäytöstä. Tutki ja dokumentoi ensin valitsemaasi rakennusta. Työssäsi esittelet vanhan rakennuksen uutta käyttöä visuaalisin keinoin. Voit tehdä esimerkiksi maalauksia, piirustuksia, pienoismallin, sarjakuvan tai 3D-mallinnuksen. Hanki paikallisilta viranomaisilta (rakennusvalvontavirasto tai -osasto, rakennusvirasto, tekninen toimi, kaupunginmuseo, kaupunginarkisto) tarvitsemaasi materiaalia rakennuksesta kuten esimerkiksi asema-, pohja-, julkisivu- ja leikkauspiirustukset. Voit myös hyödyntää oheista Kaasukelloa ja Suvilahden voimala-aluetta esittelevää materiaalia. Katso liitteenä olevat kuvasivut ja tehtävään liittyvät verkkolinkit.

Toteutustapa

Vapaa

Arviointikohteet

- Idean välittyminen
- Kuvallisen ilmaisun havainnollisuus ja kiinnostavuus
- Tekniikan ja materiaalin käyttö

Löydät tähän tehtävään liittyviä Internet-linkkejä kuvataiteen lukiodiplomi-sivulta: www.edu.fi => Lukiokoulutus => Kuvataide => Kuvataiteen lukiodiplomi => ”Tehtäviin liittyviä Internet-linkkejä”

Liitteenä on tähän tehtävään liittyvät kuvasivut.



4) Kampanja puhuttelee nuoria

Kansalaisvaikuttaminen on edustuksellisen demokratian kivijalka Suomessa. Se on toimintaa, jolla me kansalaisina pyrimme muuttamaan tai säilyttämään yhteiskunnassa vallalla olevia asioita. Nuorten poliittisen osallistumisen ja muun yhteiskunnallisen vaikuttamisen laskusta on kannettu huolta jo kauan. Miten sinä herättelisit Suomen nuoria vaikuttamaan?

Tehtävä

- Suunnittele kampanja ideasta toteutukseen suomalaisille nuorille.
- Määrittele mistä osista kampanja muodostuu, kampanjassa käytettävät mediakanavat ja kampanjan kesto.
- Valitse kampanjan teema seuraavista vaihtoehdoista:
 - ilmastonmuutos – energiansäästö
 - kallis energia – kestävä kulutus
 - uusiutuva energia – humanitaarinen työ

Toteutustapa

Vapaa

Arviointikohteet

- Kokonaisuuden puhuttelevuus, viestinnällisyys ja visuaalisuus



5) Kaikki kiertää – tuotantoa materiaalia ja energiaa säästäen

Paine kehittää ympäristömyönteistä tuotesuunnittelua, ekotuotteita ja -designia, lisätä materiaalitehokkuutta ja kierrätystä tulee ensisijassa kuluttajilta. Myös tuoreet muutokset jätelainsäädännössä ovat lisänneet jätteen tuottajien vastuuta: Vastuu kaupan ja yksityisen palvelutoiminnan jätehuollon järjestämisestä siirtyi kunnilta tuotteiden valmistajille 1.6.2007 alkaen.

Valmistajan tai maahantuojan on järjestettävä ja maksettava markkinoille toimittamansa, sittemmin käytöstä poistetun tuotteen ja siitä syntyvän jätteen uudelleenkäyttö, hyödyntäminen ja muu jätehuolto. Jätelain mukaan tämä tuottajan vastuu koskee keräyspaperia, pakkauksia, renkaita sekä romutettavia ajoneuvoja. Vuonna 2005 järjestelmä laajeni koskemaan myös sähkö- ja elektroniikkalaitteita. Taustalla on ajatus, että kun valmistajat veloitetaan huolehtimaan tuotteiden jätehuollosta, he huomioivat paremmin suunnittelussa myös tuotteiden kierrätettävyyden ja käytöstä poistamisen vaikutukset.

Hyvä design on aina käyttäjälähtöistä. Muotoilu tekee tuotteesta halun, tarpeiden ja toiveiden kohteen ja markkinataloudessa muista vaihtoehdoista erottuvaksi. Onneksi vihdoinkin on myös käynyt selväksi, että kestävä kehityksen mukainen kulutus ja tuottaminen ovat elinehtoja elämän säilymiselle maapallolla.

Tehtävä

- Suunnittele tuote tai tuotesarja 100 prosenttisesta kierrätysmateriaalista
- Toteuta prototyypit 1/1

Toteutustapa

Kierrätysmateriaali

Arviointikohteet

- Käytettävyys – tuotteen tai tuotteiden soveltuvuus käyttötarkoitukseensa
- Materiaalin tarkoituksenmukainen käyttö
- Kiinnostavuus kaupallisesti

Löydät tähän tehtävään liittyviä Internet-linkkejä kuvataiteen lukiodiplomi-sivulta: www.edu.fi => Lukiokoulutus => Kuvataide => Kuvataiteen lukiodiplomi => ”Tehtäviin liittyviä Internet-linkkejä”



6) Rakenna tarina elämän kiertokulusta – tee tilataidetta

Tilataiteen yksi muoto on installaatio. Installaatio on esineistä ja materiaaleista tilaan koottu asetelma. Installaatiotaide on usein moniaistista, vuorovaikutteista ja se voi sisältää esimerkiksi kuvia, esineitä, ääntä, tuoksuja ja liikettä.

Teoksesi voi viestittää katsojalle tarinoita niin yksityisestä, yleisestä, yhteiskunnallisesta kuin maailmanhistoriallisestakin näkökulmasta. Katsoja antaa teokselle omia merkityksiä, ja näin syntyy vuoropuhelu teoksen, tekijän ja katsojan välille.

Tehtävä

Rakenna tarina aiheesta elämän kiertokulku.

Toteutustapa

Installatio valitsemaasi tilaan. Tekniikka ja materiaali vapaa.

Arviointikohteet

- Tulkinnan osuvuus ja vaikuttavuus
- Tilallisuuden hyödyntäminen
- Materiaalin oivaltava käyttö

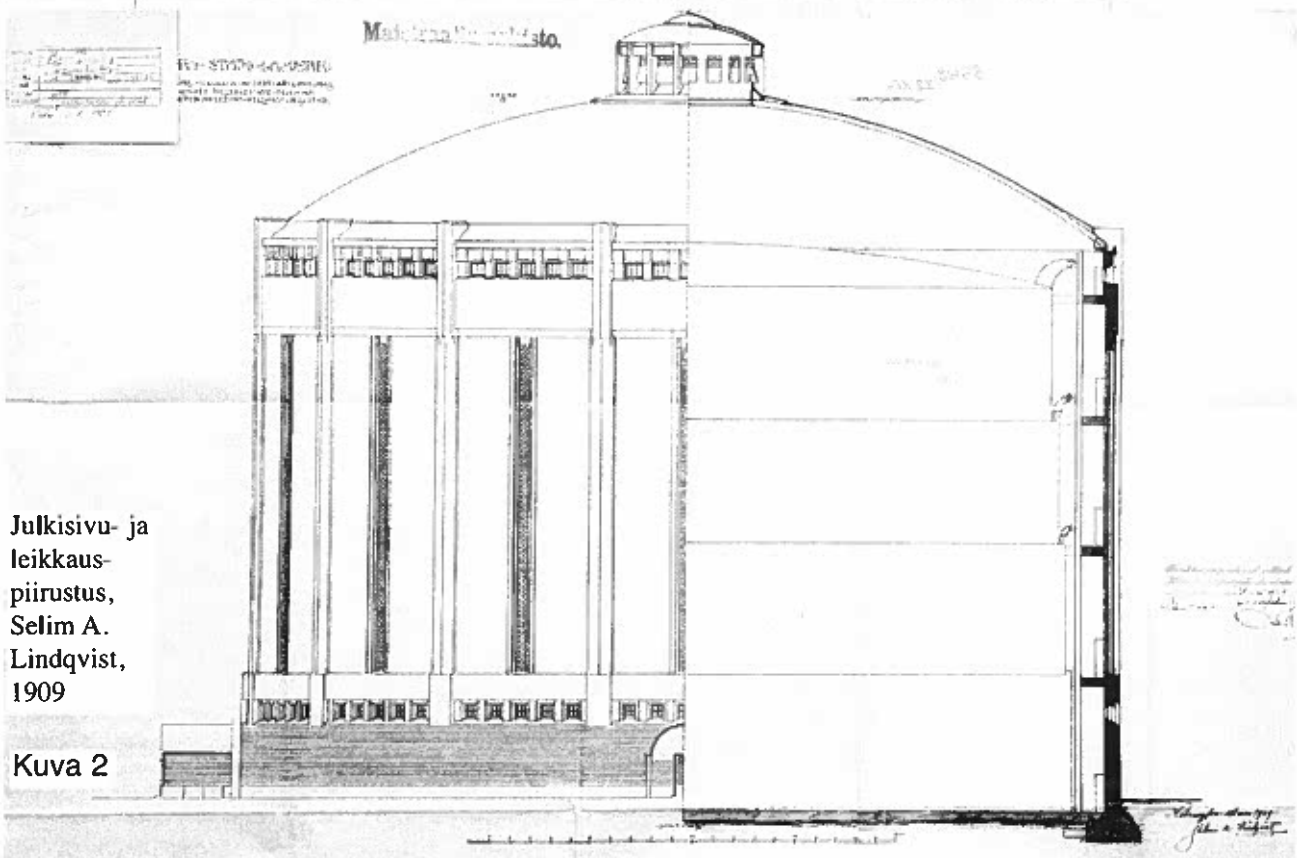


Liitteenä kuvasivut tehtävään 3



Kuvat 1 ja 3
Kaasukello
toukokuus-
sa 2007

Kuvat: Mikko
Hartikainen

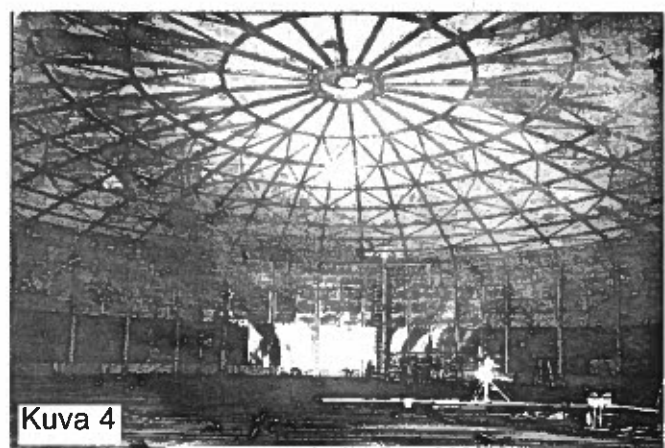


Julkisivu- ja
leikkaus-
piirustus,
Selim A.
Lindqvist,
1909

Kuva 2

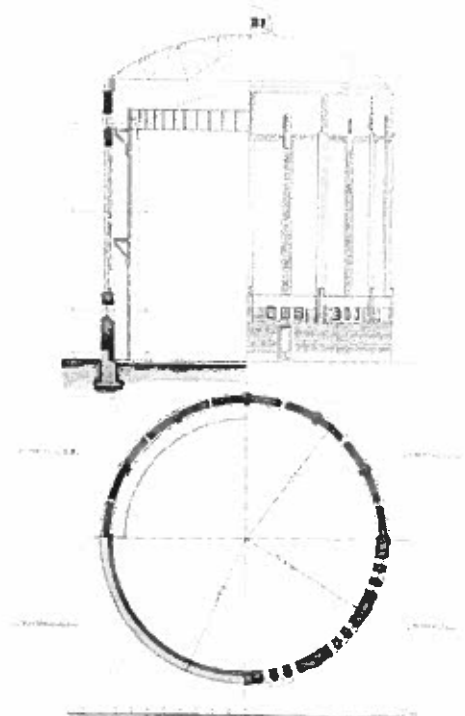
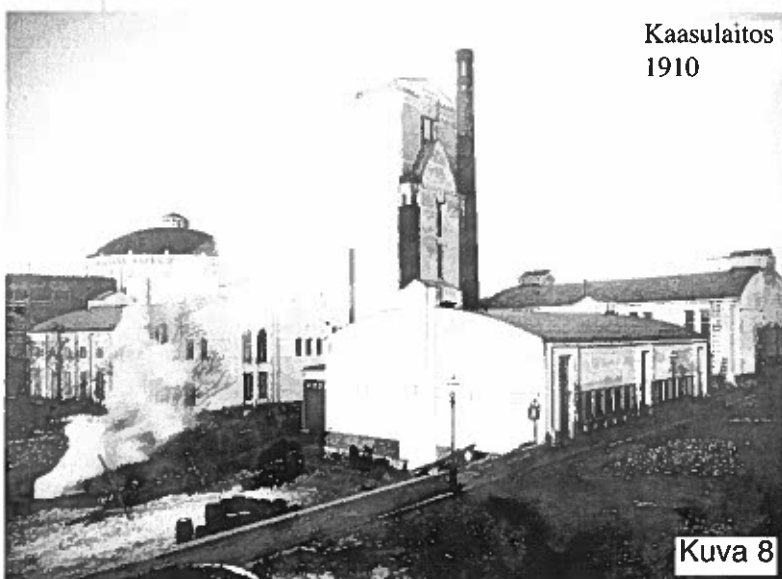
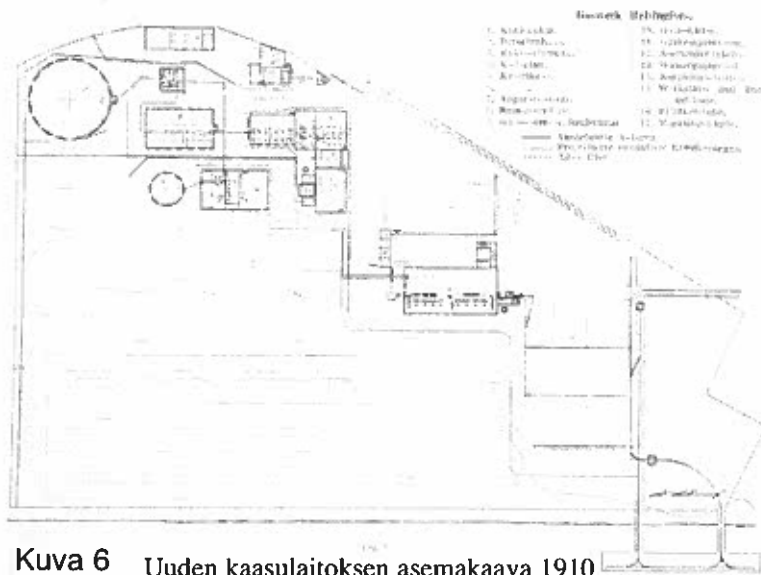


Kuva 3



Kuva 4

Kaasukello sisältä 8.1.1929



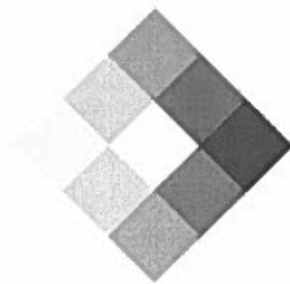
Kuvat 2, 4, 5, 6, 7 ja 8
Kaupunginarkisto,
Helsingin kaupunki

Kuvat: kuvaaja tuntematon

LUKIODIPLOMI

KUVATAIDE

TEHTÄVÄT



OPETUSHALLITUS

2006-07



KUVATAITEEN LUKIODIPLOMIN TEHTÄVÄT lukuvuodelle 2006–2007

Kaikki suorittavat kirjallisen osion (tehtävä 1). Opiskelija valitsee tehtävistä yhden (tehtävä 2–6).

Teema

Kohti kestäväää tulevaisuutta ja kansalaisvaikuttamista

1) Essee

Essee on kaikille kuvataiteen lukiodiplomin suorittajille yhteinen tehtävä.

Valitse sinua innostava taideteos, taiteilija tai taidesuunta, joka liittyy toteuttamaasi lukiodiplomitehtävään. Pohdi ja kerro millaisia yhteyksiä löydät teoksesi ja vertailukohteesi välillä? Mitä ajatuksia ja tunteita vertailu herättää sinussa?

Arviointikohteet

Oman teoksen ja vertailukohteen yhteyksien pohdinnan osuvuus, taiteen tuntemus, kieliasun selkeys ja kuvataiteen sanaston tuntemus.

2) Luontosuhteeni juuret

Ihmisen luontosuhde rakentuu lapsuuden kokemuksista, kuvista ja kertomuksista kuten satu- ja seikkailukirjoista, tietokirjoista sekä nykyisin myös television luonto-ohjelmista. Villin luonnon vetovoima on kiehtovaa. Suomessa Kultakauden taiteilijoista lähtien kuvataiteilijat ovat innoittuneet luontoaiheista. (ks. kuvat 1 ja 2)



1.



2.

Tehtävä

Kerro kuvin omasta luontosuhteestasi.

Toteutustapa

Vapaa

Arviointikohteet

Omaehtaisuuden välittyminen ja visuaalisesti kiinnostava.



3) Minun karttani kertoo

Tutki vanhoja karttoja ja pohdi niiden viestejä. Karttojen avulla on hahmotettu maailmaa ja purjehdittu maailman merillä sekä suunnistettu erämaissa. Löytöretkeilijöiden tärkeänä tehtävänä oli kartoittaa maapallo ja laatia reitiselostukset kaukasiin maihin kaupankäyntiä varten.

Tehtävä

Maalaa kartta tai tee laatikkoinstallaatio, jostakin toteuttamastasi retkestä. Dokumentoi matkaasi valokuvaamalla, piirtämällä tai keräämällä luonnonmateriaalia tms. Tavoitteena on välittää katsojalle kertomus retkestäsi ja sen tunnelmista.

Toteutustapa

Maalaus, piirustus, kollaasi, laatikkoinstallaatio, valokuva tai video.

Arviointikohteet

Kuvallisen ilmaisun puhuttelevuus, kertomuksen välittyminen.

4) Meri, järvet ja joet, yhteinen aarteemme

Jos kaikki suomalaiset korjaisivat pääsiäis-, juhannus-, muinaistulien sekä nuotioiden tuhkat, silloin fosforipäästöt vähentyisivät 4 tonnia vuodessa mikä vastaa 1,1 miljardia kottikärryllistä levää.

Jos kaikki suomalaiset pyöräilisivät tai käyttäisivät yhteiskuljetusta joka toinen kerta alle kolmen kilometrin matkalla, niin typpikuormitus vähenisi 430 tonnia vuodessa, mikä vastaa 7,4 miljoonaa kottikärryllistä levää. (Lähde: kesäisin saaristossamme purjehtivan ympäristötietoutta jakavan Albanus-kuunarin tiedotusmateriaali.)

Yksittäisen ihmisen arkipäivän ratkaisut vaikuttavat siis ympäristöön. Oheiset laskelmat kertovat Itämeren kuormituksesta ja siitä, että pienetkin teot parantavat vesistöjemme kuntoa kaikkialla Suomessa.

Tehtävä

Suunnittele juliste- tai postikortti- tai postimerkkisarja puhtaan luonnon puolesta. Voit myös suunnitella ja tehdä pelikortit tai T-paita- tai kangaskassisarjan aiheesta.

Toteutustapa

Vapaa

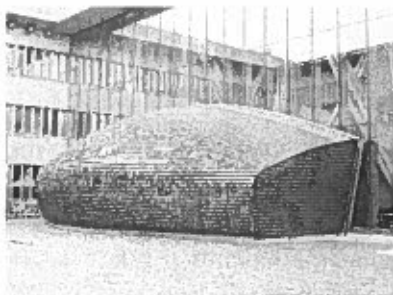
Arviointikohteet

Graafisen suunnittelun informatiivisuus ja visuaalisuus.



5) Puuarkkitehtuuria – ylösalaisin käännetty vene

Puuta on käytetty ikiajat suomalaisessa rakentamisessa. Nykyarkkitehtuuri on löytänyt puun rakennusmateriaaliksi uudelleen. Nykytekniikalla pystytään puu suojaamaan ekologisesti kestäväällä tavalla niin, että se kestää säiden vaihtelut. Joensuun metsäntutkimuslaitoksen uusi päärakennus on hyvä esimerkki nykyisestä puuarkkitehtuurista. Sisäpihalle rakennettu auditorio tuo mieleen ylösalaisin käännetyn tervatun veneen. Arkkitehti on oivallisesti sitonut arkkitehtonisen ratkaisun pohjoiskarjalaiseen kulttuuriperintöön (ks. kuvat 3, 4, 5 ja 6).



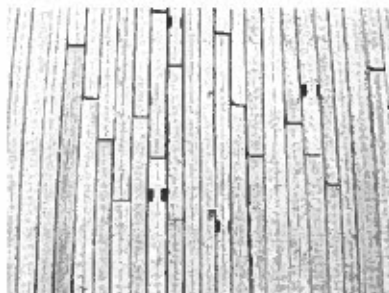
3.



4.



5.



6.

Tehtävä

Tutki kirjoista ja Internetistä vanhaa ja uutta puurakentamista. Voit myös valokuvata. Kerää maalikaupasta väriesitteitä. Suunnittele itsellesi kesämökki tai huvimaja tai lasten leikkipaikka tai jokin muu rakennus, jossa lähtökohtana on kulttuuriperinnöstä ideoimasi rakenne tai yksityiskohta.

Toteutustapa

Laadi ideoistasi ja suunnitelmistasi luonnosvihko tai seinäpaneeleita ja pienoismalli. Voit piirtää, maalata ja valokuvata sekä kirjoittaa selostuksia. Pienoismallin materiaalina käytä puuta.

Arviointikohteet

Kulttuurisen yhteyden luontevuus ja työn idean välittyminen katsojalle.



6) Design ja urheilu, ympäristö ja vaikuttaminen

Suomessa 2005 järjestetyissä yleisurheilun MM-kisoissa oli kisaohjelmassa otettu kantaa puhtaan ja hyvän ympäristön puolesta. Ympäristönäkökulmat ovat puhuttaneet myös jo pitkään kesäfestivaalien ja muiden tapahtumien järjestäjiä.

Tehtävä

Pohdi suur tapahtumien ympäristön viihtyvyyteen vaikuttavia ongelmia kuten roskaantumista ja luonnon kulumista.

1. Valitse media ja laadi kuvallinen ja sanallinen viesti ja ohjeistus kesä tapahtumien yleisölle ympäristökysymyksistä. (Esim. sarjakuva, julistesarja, video.)

Tai

2. Suunnittele sarja kätevästi käytettäviä ja houkuttelevia sekä kierrätykseen soveltuvia tuotteita. Tee yhdestä sarjasi tuotteesta prototyyppi.

Toteutustapa

Kummassakin tehtävässä vapaa.

Arviointikohteet

1. Viestin tehokkuus, valitun median soveltuvuus viestiin
2. Tuotteiden soveltuvuus massatapahtumiin ja helppokäyttöisyys sekä esteettisyys.

(Ks. kuva 7)

Neljän R:n sääntö



Liitteenä kuvasivut.



KUVA 1.

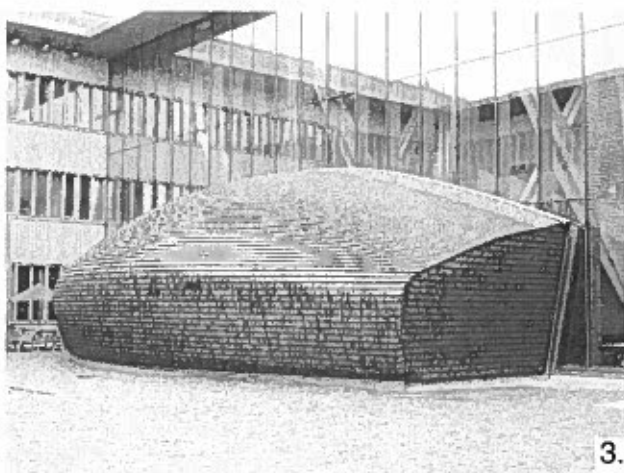
Kuvataiteilija Jussi Kivi neuvoa *Kaunotaiteellinen eräretkioppaas-
saan* (2004, Kustannus Oy Taide/
Kuvataideakatemia), *miten yöpyä
metsässä sekä antaa muita käytän-
nöllisiä apuneuvoja luonnonro-
manttisen havainnoinnin edesaut-
tamiseksi*. Kiven mukaan nuotioro-
mantiikan kipinä saattaa olla peräi-
sin entisaikain metsänkävijöiden tu-
lilta. Ihminen on viettänyt levollisim-
mat hetkensä juuri nuotion äärellä.

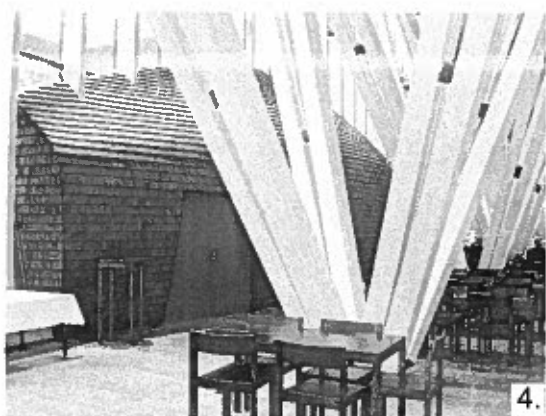
Valokuva: Jussi Kivi



KUVA 2.

Susikoira Roi, suomalainen nuorisokirja on
tuttu monelle 1970 ja 1980-luvun koululai-
selle. Tästä Jorma Kurvisen kirjoittamasta
ja Timo Kästämän kuvittamasta kirjasta on
otettu uusi painos vuonna 2003 (Otava).

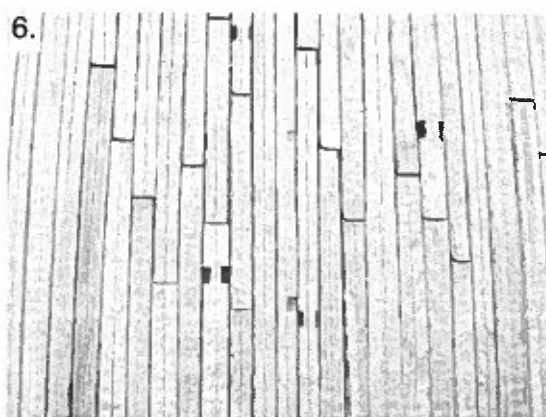




4.



5.



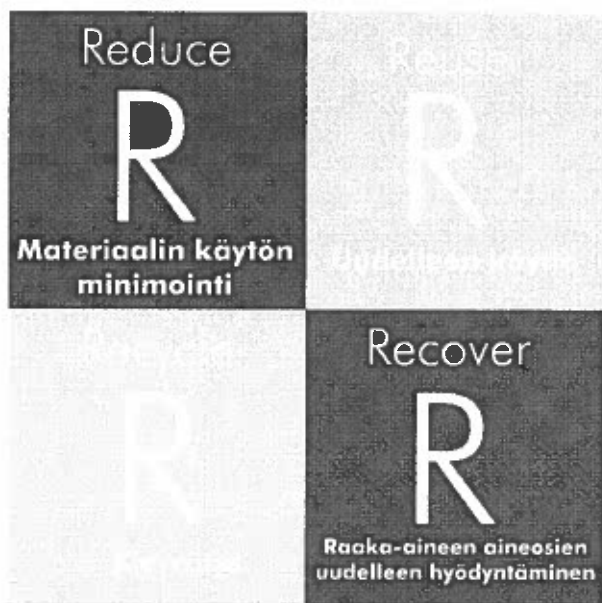
6.

KUVAT 3, 4, 5 ja 6.

Arkkitehti Antti-Matti Siikala (SARC-arkkitehdit) on suunnitellut vuonna 2004 Joensuuhun valmistuneen Metlatalon, Metsäntutkimuslaitoksen tutkimuskeskuksen. Suunnittelija on valinnut puun rakennusmateriaaliksi. Nykyarkkitehtuurille ominaista leikkimielisyyttä on luentosalin katossa, joka on talviteloilla olevan veneen muotoinen. Sen katteena ovat tervatut paanut. Talon seinäpintaa elävöittävät vanhat hirret johdattavat ajatukset suomalaiseen ikimetsään, josta on haettu sekä rakennusmateriaalit että polttopuut.

Valokuvat: Bo Grönholm

Neljän R:n sääntö



Bo + Architects 2004

KUVA 7.

4 R:n sääntö on kestävän kehityksen mukaisen suunnittelun viitekehys. Sitä käytetään koulutuksessa muun muassa RIT:ssä (Rochester Institute of Technology) Yhdysvalloissa.



KUVATAITEEN LUKIODIPLOMIN TEHTÄVÄT lukuvuodelle 2005–2006

Kaikki suorittavat kirjallisen osion (tehtävä 1). Opiskelija valitsee tehtävistä yhden (tehtävä 2–6).

1) Essee

Essee on kaikille kuvataiteen lukiodiplomin suorittajille yhteinen tehtävä.

Valitse sinua innostava taideteos, taiteilija tai taidesuunta, joka liittyy to-tuuttamaasi lukiodiplomitehtävään. Pohdi ja kerro millaisia yhteyksiä löydät teoksesi ja vertailukohteesi välillä? Mitä ajatuksia ja tunteita vertailu herät-tää sinussa?

Arviointikohteet

Oman teoksen ja vertailukohteen yhteyksien pohdinnan osuvuus, taiteen tuntemus, kieliasun selkeys ja kuvataiteen sanaston tuntemus.

2) Kentaurit ja yksisarviset olympiakisoissa

Olympiakisojen avajaisissa Ateenassa elokuussa 2004 käy-tettiin avajaisjuhlallisuuksien visualisoinnissa antiikin myyttisiä hahmoja. Kentaurit ja yksisarviset ilmestyivät areenalle lumoavana kuvakavalkadina ja suuri tammi nou-si vuoren sisältä kadoten kosmokseen, kun olympiatuli oli sytytetty. Antiikin mytologian jumalhahmot näyttäytyivät yleisölle ennenkuin urheilijasankarit kävelivät lippulinnoi-na juoksuradalle. Näissä Ateenan olympiakisoissa taide yhdistyi urheiluun luontevalla tavalla.

Taiteessa on kautta aikojen käsitelty myyttisten tarinoiden avulla elämän arvoituksia ja ihmisenä olemisen perim-mäisiä kysymyksiä.

Tehtävä

Tutki eri maiden mytologioita ja valitse jokin sinua itseäsi kiinnostava myytti. Visualisoi se esitettäväksi PowerPoint-ohjelman avulla, kalvosarjana tai ryhmänä maalauksia. Voit hyödyntää työtäsi jossakin koulusi juhlassa tai jonkin muun tapahtuman yhteydessä ja vaikuttaa näin yhteisten tilaisuuksien sisältöihin. Ikiaikaiset myytit ovat aina ajankohtaisia.

Arviointikohteet

Tiedonhankinnan hyödyllisyys suhteessa tehtävään ja työn kiinnostavuus, sovelluksen omakohtaisuus ja tekijän perustelut valinnalleen, miten esitysta-pa tukee sisältöä ja tarinan juonen kulkua.

Kuvat: Jukka Gröndahl. Olympiakisat Ateenassa 2004





3) Unohtumaton puu

Helsingin linja-auto-aseman nurkalla on kasvanut vanha paju, *piilipuu*, joka jo vuonna 1924 haluttiin suojella ja jättää paikoilleen, vaikka liikenteellisesti se oli hankalasti sijoittunut. Kun vanha paju kaatui talvimyrskyssä joulukuussa 2003, suru kaupunkilaisten kesken oli suuri. Sen toivottiin versovan kannostaan, pajuthan ovat sitkeitä puita, mutta uudenvuoden yönä joku tyhmyri sytytti sen palamaan eikä se enää versonnut.

Helsingin kaupungin rakennusvirasto on kerännyt tarinoita ihmisten elämästä ja tästä unohtumattomasta piilipuusta. Se on ollut kohtaamispaikka, jonka juurella on tavattu; se on ollut maamerkki, joka on jäsentänyt kaupunkia muualta tulleille; se on ollut mukana viime sodan pommituksissa. Kertomukset vanhasta piilipuusta liittyvät monen helsinkiläisen ja pääkaupungissa kävijän elämään. Samankaltaisia kertomuksia on muiltakin paikkakunnilta.

Helsingin kaupungin Rakennusviraston juhlaulkaisussa vuodelta 2003 "Näkyvää työtä – ja vähän näkymätöntäkin" Pertti Mustonen kirjoittaa näin:

"Helsingin kuuluisin puu on elänyt Lasipalatsin ja Hankkijan talon välissä Salomonkadun päässä Paasikiven aukiolle. Sen juurien yli kohisee Mannerheimintie. Puun nuoruudessa vieressä liplattivat Kluuvilahden rantavedet. Se on vanha piilipuu eli salava, pajun sukulainen ja Helsingin vanhin suojeltu puu. Sillä on ikätoveri, toinen salava, joka elää Kirjan puistikossa, Siitasaaren rannassa. Kaksi vanhaa, raihaista, tuettua ja paikkailtua rantapuuta!

Raihaista ja rakasta! Kivikaupungin asukkaat rakastavat puita. Eniten helsinkiläiset rakastavat vanhaa piilipuutaan keskellä kaupunkia, Kampin portilla.

Piilipuu on vanhan näköinen, räjähtänyt tapaus, suorastaan ruma, pöhöttynyt, paisunut maha, laihat oksat. Pahkainen, muhkurainen, halkeillut. Mutta rakas! Kun tai jos se joskus kuolee, se tulee olemaan hirveää.

No, ehkä vanha piilipuu ei koskaan kuole eikä kaadu. Puukirurgia tekee ihmeitä ja samoin rakennusvirasto, puisto- ja metsäväki, viherkansa ja ympäristön tuottajat, ihan kaikki!"

Suomessa on kaksikymmentäseitsemän kansallista perinnemaisemaa, ja puut ovat keskeisessä asemassa monessa niistä. Perinnemaisemaksi julistaminen ei vielä tee paikasta unohtumatonta, vaan siihen tarvitaan henkilökohtaisia, merkityksellisiä muistoja, vuodenaikojen ja vuorokauden aikojen vaihtelua, näkymiä ja tapahtumia, jotka ovat koskettaneet.

Tehtävä

Mikä on sinun maisemasi, mielipaikkasi, takapihasi, puusi tai kallionkolosi, näkymä, jota kannat sydämessäsi? Minkälaisia aistikokemuksia mielenmaisemaasi liittyy? Etsi paikkasi henkeä (genius loci) valokuvaamalla, videoimalla, piirtämällä, maalaamalla tai rakentamalla installaatio.





Arviointikohteet

Paikan hengen kuvaamisen omakohtaisuus ja uskottavuus, teoksen tarinallisuus, kuvallisen toteutuksen selkeys.

Kuvat: A. Pietinen. Etukannen kuva (1930-luku) kirjasta Vanhan piilipuun alla. Helsingin kaupungin museo. Helsingin kaupunginrakennusviraston julkaisu 2004:9

Bo Grönholm. Talvinen kuva piilipuusta 2005. Kannon vieressä on kyltti, jossa kerrotaan, että se on suojeltu

4) Merkityksellisiä esineitä

Porvoolainen 1700-luvulla elänyt taidemaalari Nils Schillmark asui Porvoonjoen varrella. Talon vintiltä on löytynyt kukkakuvioinen posliinikulho, jota taiteilija käytti mallinaan kuuluisassa asetelmamaalauksessaan. Schillmarkin signeeraamaton työ pystyttiin tunnistamaan hänen tekemäkseen muun muassa maalauksen siveltimen jäljen ja talosta löytyneen kulhon perusteella. Nykyisin teos kuuluu Ateneumin kokoelmiin. Malja-asetelman (noin 1795–1797) kuva löytyy osoitteesta:

<http://www.fng.fi/fng/rootnew/fi/vtm/etusivu-taiteilija-jateoshaku.htm>

Tehtävä

Tutki eri aikakausien asetelmia. Asetelmia on tehty kaikkina aikoina, niiden muotokieli ulottuu realistisesta kuvaamisesta abstraktiin. Valitse esineitä ja rakenna niistä asetelma itsenäisesti. Tee ensin piirtämällä hiilellä tutkielmia asetelmastasi. Valitse sitten jokin luonnoksista maalauksesi pohjaksi. Voit myös toteuttaa työsi grafiikan menetelmin tai savireliefinä.

Arviointikohteet

Asetelman esine- ym. valikoiman henkilökohtainen, hiljainen viesti ja valinnan perusteet, valon ja varjojen muovaama tilavaikutelma valmiissa työssä.

Kuvan tulkitsemisen välineitä löydät osoitteesta
<http://www.opi.fi/etalukio/opiskelumodulit/kuvataide/kl/index.htm>

5) Ihmisen kuvittelukyky ylittää tieteen rajat

Ihminen on aina kuvitellut mahdottomia. Aikojen saatossa useat mahdottomat kuvitelmat ovat muuttuneet todeksi kuten Jules Vernen sukellusvene ja Leonardo da Vincin lentokone. Tieteen kehitys kulkee omia ratojaan, mutta leikkiessään uusilla ajatuksilla ja innovaatioilla tiedemiehet astuvat luovuu-den alueelle ja toimivat kuin taiteilijat visioittensa johdattamina.

Kiinassa jo Tang-dynastian aikana taidemaalari Wu Tao-tzu astui tarinan mukaan virtuaalimaailmaan. Eräänä päivänä hän seisoi tutkimassa seinämaalaustaan, jonka juuri oli saanut valmiiksi. Wu Tao-tzu löi kämmenensä yhteen, portit aukenivat ja hän astui sisälle maalaukseensa.*

Tehtävä

Valitse mieleisesi taideteos ja kuvitele astuvasi sisään maalaukseen, sen virtuaaliseen todellisuuteen. Leiki ja tee ajatuskokeita "mahdottomuuksilla".

Minkälaisia henkilöitä tapaat, minne polku vie, mikä odottaa sinua perillä? Kerro virtuaalisista kokemuksistasi digitaalisesti, sarjakuvan tai elokuvan keinoin.

Liitä kopio valitsemastasi taideteoksesta portfolioosi.

Arviointikohteet

Teoksesta välittyvä omaperäinen ja luova ajattelu, taideteoksen ja toteutuksen keskinäinen vuorovaikutus.

- * Jos haluat tutustua koko tarinaan, voit lukea Sven Lindqvistin kirjoittaman romaanin *Myytti Wu Tao -tzu*, 1968, Weilin & Göös. Kirjan ruotsinkielinen nimi: *Sven Lindqvist 1967: Myten om Wu Tao-tzu*.

6) Miten nainen tai mies peittää päänsä?

Miksi nainen tai mies peittää päänsä – tähän kysymykseen on monia vastauksia. Ilmastolliset olosuhteet, sosiaalinen asema, vallan korostaminen, uskonto, koristelun ja keimailun halu tai muoti ovat pukeutumisen taustalla olevia motiiveja. Lisäksi maailmanhistorialliset tapahtumat, tiede ja taide sekä eri kulttuurien kohtaamiset ovat vaikuttaneet vaatteitten kuoseihin. Elokuva- ja viihdeteollisuus on 1900-luvulta lähtien myös innoittanut muodintekijöitä.

Lisää tietoa päähineistä saat (sivu 6) liitteenä olevista kuvista (1–6) ja kuvien selosteteksteistä.

Tehtävä

Suunnittele naisen tai miehen asukokonaisuus päähineineen käytettäväksi joko arktisissa olosuhteissa, kaupunkiolosuhteissa tai tropiikissa. Käytä eri kulttuurien kuvakieltä innoituksen lähteenä. Määrittele vaatteiden käyttötarkoitus, voit liikkua arjesta juhlaan tai fantasiaan. Pohdi myös materiaalien funktionaalisuutta ja kierrätysnäkökulmaa esseessäsi.

Liitä kulttuuriset, sinua innoittaneet kuvat osaksi valmista työtäsi.

Arviointikohteet

Tiedonhankinnan hyödyllisyys suhteessa tehtävään, suunnittelutyön kiinnostavuus ja yhteys jonhonkin kulttuuriseen lähtökohtaan, kuvallisen toteutuksen selkeys.

Liite

Naisen hattu Malgai Mongoliasta

Valokuva 1. Malgai. Lähetysmuseum. Kuva Tuulikki Vilhunen

Mongoliassa on yli 100 erilaista hattua, eri muotoisia ja eri tarkoituksiin sopivia. Perinteiset hatut olivat silkilangoilla kirjailtuja, niissä käytettiin samettia, turkiksia, ornamenteja ja erilaisia kiviä. Kuvassa oleva naisten hattu periytyy keskiajalta ja sitä kutsutaan malgaiksi. Hatun huippu symboloi Sumber-vuorta – legendaarista Mongolian esi-isien maata. Solmu edustaa kansan yhteyttä. Hatun solmuun (zangila) piti suhtautua kunnioituksella. Jos se oli kulunut, siitä rangaistiin. Jos sen yli astui, loukkasi sen omistajaa.



Punainen väri on ilon symboli. Punaiset nauhat kuvaavat aurinگون säteitä. Kaksi nauhaa takana kertoo siitä, että mongolit ovat valmiita taistelemaan viimeiseen mieheen synnyinmaansa puolesta. Naisten hatuissa nauhat koristeltiin hopealangoilla ja solmussa oli helmiä ja turkoosia. Hattujen koristeet olivat myös merkkejä sosiaalisesta asemasta tai omistajan iästä.

Käyttämissääntöjen mukaan oli kiellettyä tervehtiä ketään, joka ei käyttänyt hattua. Mentäessä sisään jurttaan hatun tuli olla päässä, kadulla kulkiessa sekä naisen että miehen tuli käyttää hattua. Myös toivotettaessa hyvää toiselle käytettiin aina hattua osoituksena kunnioituksesta häntä kohtaan. Jotkut perinteiset hatun käyttöön liittyvät tavat ovat edelleen yleisiä. Ihmisen sielun katsotaan olevan päässä ja siksi hattu on pyhä asia.

TOPI

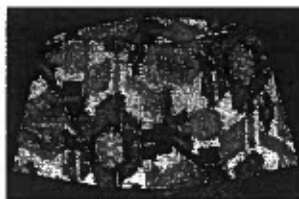
Valokuva 2. Nepalimies topi-hattu päässään. Nepal. Kuva Tuulikki Vilhunen

Valokuva 3. Lähikuva topi-hatun kuviomallista. Kuva Tuulikki Vilhunen

Topi on nepalin kieltä ja tarkoittaa lakkia, hattua. Topi on Nepalissa jokaisen miehen ja myös pojan päähine. Myös kuningas on virka-asussaan topi-hattu päässä. Yleisiin kokouksiin ei osallistuta ilman hattua eikä virastoissa asioida ilman hattua. Ajatellaan, että pää on pyhä ja sitä on kohdeltava kunnioituksella. Hatun ottaminen toisen päästä on kiellettyä, eikä sitä voi tehdä edes leikillään. Nepalilaiset miehet osoittavat kansallismielisyyttään pukeutumalla topiin ja kansalliseen miesten pukuun.



Alun perin topi oli musta Kathmandussa asuvien newarimiesten päähine. Sittemmin yleistyi kuviollinen topi-hattu, joka on tehty niin sanotusta dhakakankaasta (kuviointi tulee Dhakan kuuluisasta tekstiiliteollisuuskaupungista). Kuviomalleja on satoja ja niitä syntyy koko ajan lisää. Yksi hattukankaisiin erikoistunut kutoja pystyy toistamaan ulkomuistista jopa sata erilaista kuviomallia.



Yleisimmät käytetyt värit ovat valkoisella pohjalla oranssi, punainen ja musta. Vihreää käytetään lisävärinä.

Herero-naisen päähine

Valokuva 4. Hereronaisen perinteinen päähine ekori. Lähetysmuseum.

Kuva Tuulikki Vilhunen

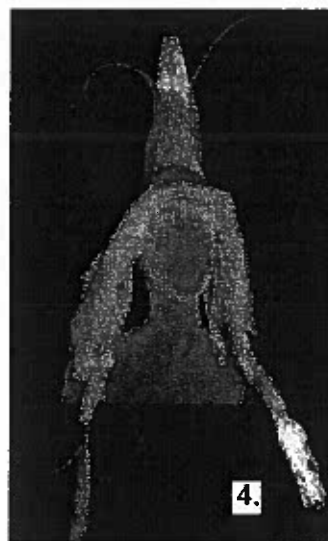
Valokuva 5. Hererokansaan kuuluva nainen ekori päässään. Namibia, Ambomaa, 1940-luku. Kuva: Rauha Tamminen,

Valokuva 6. Hereronaisia juhla-asuissa Okahandjassa. Namibia, 2004.

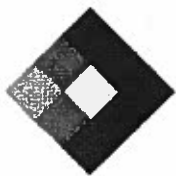
Kuva Tuulikki Vilhunen

Hereroja asuu sekä Namibian että Botswanan alueella eteläisessä Afrikassa. Eurooppalaisten tultua hererojen alueelle, hererot omaksuivat viktoriaanisen ajan pukeutumistyylin saksalaisilta lähetyssaarnaajilta. Hereronainen onkin puettu päästä varpaisiin pitkään pukuun, johon kuuluvat raskaat alushameet, pitkät hihat ja suuri päähine. Puvut tehdään käsin. Kun nuori tyttö aikuistuu hän saa oikeuden käyttää pukua. Päähineen kaksi eteenpäin työntyvää sarvea kertovat siitä, että karjan omistamista pidetään suurella arvossa.

Perinteinen nahkasta ja rautahelmistä valmistettu päähine kohosi ylöspäin kuin kruunu. Sen on sanottu periytyvän tulppaanin muodosta, joka on tullut hereroille tutuksi hollantilaisien vaikutuksesta.



Kuvat ovat Lähetysmuseon kokoelmista
<http://www.lahetysmuseum.fi>



KUVATAITEEN LUKIODIPLOMIN TEHTÄVÄT lukuvuodelle 2004–2005

Opiskelija valitsee tehtävistä yhden (tehtävä 1–5). Kaikki suorittavat kirjallisen osion (tehtävä 6).

1) Maiseman valot ja värit

Valitse maisemallinen näkymä. Tee siitä luonnoksia erilaisissa valaistusolosuhteissa. Voit myös valokuvata. Tutki valon vaikutusta maiseman väreihin. Merkitse muistiin päiväykset kellonaikoihin. Tarvitset niitä jatkotyöskentelyssä.

Maalaa luonnosten pohjalta kuvallinen tutkielma muutosprosessista maismassa. Rakenna sarjaan jokin sisäinen logiikka: esimerkiksi

- ajan kulku
- siirtyminen pimeästä valoon
- kylmästä lämpimään
- aavistelevasta liikkeestä rajuun liikehdintään
- avarasta ahtaaseen
- tai jotain muuta vastaavaa.

Arviointiperusteet Aiheen valinnan kiinnostavuus ja luonnosten tai valokuvien oivaltava hyödyntäminen maalauksessa, maalauksellisuus värien ja siveltimen käytössä.

Luonnosten ja valokuvien ohella voit käyttää innoituksen lähteenä teoksia, joissa pohditaan värin syntyä ja valoilmioiden olemusta:

- M. Minnaert. 1987. Maiseman valot ja värit. Helsinki: Tähtitieteellinen yhdistys URSA.
- Philip Bali. 2003. Kirkas maa. Miten värit syntyvät. Helsinki: Terra Cognita.

2) Elokuva mielikuvan, muistojen ja kokemusten paikka

Pallasmaa on tarkastellut teoksessaan Maailmassaolon taide (1993) elokuvan ja arkkitehtuurin suhdetta. Hän kirjoittaa näin:

“Kun kirjailija, taidemaalari tai elokuvaohjaaja esittää kohtauksen, hänen on määriteltävä tapahtuman puitteet. Paikan luominen on kuitenkin arkkitehtuurin perimmäinen tehtävä, joten taiteilijat tekevät tietämättään arkkitehdin työtä. Alan ammattisäännöistä tietämättöminä he käsittelevät arkkitehtuurikokemuksen mielellisiä ulottuvuuksia ja siten paljastavat rakennustaiteen fenomenologian (= olemuksellinen perusta)” (sivu 173).

- Juhani Pallasmaa. 1993. Maailmassaolon taide. Kirjoituksia arkkitehtuurista ja taiteesta. Helsinki: Painatuskeskus. Kuvataideakatemia.

Valitse elokuva ja kirjoita siitä arviointi. Laadi arvioinnin pohjalta kuvasarja, jossa tutkit elokuvan visuaalisen kielen suhdetta tilaan, valoon ja liikkeeseen. Tutki erityisesti miten tilan kuvaaminen kytkeytyy kerrontaan.

Arviointiperusteet Arvioinnin omakohtaisuus, elokuvallisen kerronnan luonteva tulkinta tilan, valon ja liikkeen suhteen. Voit myös käyttää työskentelysi lähtökohtana esimerkiksi teosta:

- Juhani Pallasmaa. 2001. The Architecture of Image. Existential Space in Cinema. Helsinki: Rakennustieto.



3) Arkkitehtuuria sarjakuvan keinoin

Puretaanko Helsingin rautatieasemaa vastapäätä sijaitsevasta makkaratalosta sitä rumentava makkara pois?

Valitse jokin oman paikkakuntasi arkkitehtuurikohde tai sitten jokin tapahtuma suomalaisen rakennustaiteen historiasta. Kohde voi olla jonkin historiallisesti merkittävän rakennuksen syntyhistoria tai vaikka jokin keskustelua synnyttäneen rakennuksen pystyttäminen tai purkaminen. Näitä tapauksia Suomessa on runsaasti.

Tee tapahtumasta, suunnittelusta, rakentamisesta tai purkamisesta ja sen vastustamisesta sarjakuva. Tutki historiallisia asiakirjoja rakennuksen tai asuinalueen suunnittelu-, rakentamis- tai purkamisajankohdasta. Mieti minkälaisia tahoja otat sarjakuvaan mukaan

- kaupunkisuunnitteluvirasto
- arkkitehdit
- insinöörit
- poliitikot
- suuri yleisö sanomalehtien yleisönosastoihin.

Voit käyttää valokuvaa piirustusten osana ja kokeilla voimiasi perspektiivisten näkökulmien vaihtelulla. Rakenna stooriin dramatiikkaa niin, että syntyy kiinnostava tarina.

Arviointiperusteet Monipuolinen sarjakuvan keinojen käyttö, tarinan kiinnostavuus ja ankkuroituminen elävään elämään.

Innoituksen lähteenä voit käyttää sarjakuvakirjoja Alvar Aallon elämästä.

- Jussi Jäppinen & Risto Oikarinen. 2003. Fiesolen puutarhat. Arkkitehti Alvar Aallon elämä. Osat 1, 2 ja 3. Jyväskylä: Minerva.

4) Ikoni, idoli, identiteetti

Oletko keskiaikaan tykästynyt tyyppi, gootti vai viikinki? Vetoavatko roolipelien samastumiskohteet mielikuvitukseesi? Ihailenko tietokonepelien taitavasti visualisoituja sankareita? Seuraatko urheilu- ja viihdemaailman tähtien elämää tarkasti vai oletko valinnut "nörtin" osan omaehtoisesti?

Tee kuvallinen tutkielma aikamme idoleista ja ikoneista, joiden voisi tulkita muovaavan suomalaisten nuorten identiteettiä. Tai jos haluat, voit myös tarkastella jotain menneisyyden ajankohtaa suomalaisuuden historiasta.

Ikoni = perustuu kreikkalaiseen kuvaa merkitsevään sanaan *eikon*. Perinteisesti ikonimaalaus tarkoittaa ortodoksisen kirkon kulttikäyttöön tarkoitettuja pyhiä kuvia. Ikoni on sanana otettu myös semiotiikan käyttöön, jolloin se merkinä viittaa todellisuuteen, jota se esittää. (Spectrum 1977. Helsinki:WSOY)

Idoli = ihanne- tai toivemina, jossa henkilöityvät yksilön sisimmät pyrkimykset haaveet, mutta samalla yhteisölle, aikakaudelle ja kulttuuripiirille ominaiset yhteiset arvostukset ja tavoitteet. (Spectrum 1977. Helsinki:WSOY)

Identiteetti = olion yksilöllisyys, ominaislaatu tai olennaiset tunnusmerkit, henkilön henkilöllisyys. (Spectrum 1977. Helsinki:WSOY)

Arviointiperusteet Kuvallisten rinnastusten omakohtaisuus ja oivaltavuus, sommittelun ja kuvallisen ilmaisukielen kiinnostavuus, kokonaishahmon yhteneväisyys.



5) Romun toinen elämä, farkkujen uusi tuleminen

Maapallo on jakautunut tavaroiden tuotannon kannalta kahtia: yltäkyläiseen ja niukkuuden maailmaan. Voiko maailmaan tuottaa jatkuvasti uusia esineitä? Monet ahdistuvat maapallon luonnonvarojen kuluttamisesta eivätkä halua asettua yhdeksi linkiksi tuottajaketjuun. Silloin onkin järkevämpää asettua pohtimaan, miten voisi omalla työllään pienentää ”kerääntyneitä jätevuoria”.

Ryhdy suunnittelijaksi ja keksi tuote, joka valmistetaan kokonaan kierrätysmateriaalista. Jos on mahdollista, voit myös luonnospöörrosten ja lopullisten tuotekuvien ohella valmistaa prototyypin tuotteestasi.

Arviointiperusteet Muodon ja käyttötarkoituksen looginen yhteys, kierrätyksen kekseliäisyys ja tuotteen oivaltavuus.

6) Essee

Essee on kaikille kuvataiteen lukiodiplomin suorittajille yhteinen tehtävä.

Valitse sinua innoittava taideteos, taiteilija tai taidesuunta, joka liittyy toteuttamaasi lukiodiplomitehtävään. Pohdi ja kerro millaisia yhteyksiä löydät oman teoksesi ja vertailukohteesi välillä. Mitä ajatuksia ja tunteita vertailu herättää sinussa?

Arviointiperusteet Oman teoksen ja vertailukohteen yhteyksien pohdinnan osuvuus, taiteen tuntemus, kieliasun selkeys ja kuvataiteen sanaston tuntemus.



Kuvataiteen lukiodiplomin tehtävät

1999-2000

2000-2001

2001-2002

2002-2003

2003-2004

1999-2000

4. KUVATAITEEN DIPLOMITEHTÄVÄT

Kuvataiteen viidestä tehtävävaihtoehdoista opiskelija valitsee yhden sekä kahdesta kirjallisesta vaihtoehdosta toisen.

4.1. TAITEELLINEN TUOTOS

Tehtävä 1

Diptyykki: Menneisyys – tulevaisuus Kerro kahden kuvan avulla (diptyykki) näkemyksesi jostain sinua kiehtovasta ja kiinnostavasta tai koskettavasta menneisyyden ja tulevaisuuden kohtaamisesta. Menneisyys tarkoittaa sitä, mikä on mennyt ja on ajassa takanapäin. Tulevaisuudesta taas emme paljon tiedä, se odottaa meitä, tuleva aika, elämä kaikkine ilmiöineen ja tapahtumineen.

Toteutustapa

Kokonaisuus muodostuu kahdesta osasta. Valitse itse tekniikka. Kuvat asetetaan näytteille rinnakkain, ne voidaan myös kiinnittää toisiinsa. Voit asettaa teokset myös erilleen, mutta niin, että katsojalle tulee selvä mielikuva teosten välisestä yhteydestä.

Tehtäväkohtainen arviointiperuste:

osien liittyminen toisiinsa jonkin visuaalisen idean avulla.

Kriteerit: Teoksessa on havaittavissa pyrkimystä visuaaliseen ideaan. Arvosanaa 3 paremmassa suorituksessa visuaalinen idea on ilmaistu vaikuttavasti ja omaperäisesti.

Tehtävä 2.

Vallan kuvat. Montaasi vuosituhatosen vaihteen kuvastoista

Kuvat kertovat vallasta ja vallanpitäjistä. Kuvat ovat itsessään myös vallan välineitä. Vallan vaihtuessa kuvat voidaan tuhota, useimmiten ne kuitenkin säilyvät saaden uuden isännän. Kautta aikojen taide on palvellut valtaa ja tuottanut sen kuvia, mutta myös taidetta, joka on kääntänyt suunnan ja ottanut käyttöönsä kyseiset kuvat.

Tehtäväsi on lähestyä teemaa Vallan kuvat tutustumalla tämän hetken kuvamaailmaan, niin käyttö- kuin taidekuviinkin. Etsi meitä ympäröivästä kuvatulvasta materiaalia, jota hyödynnät ja käsittelet työssäsi.

Kuvien törmäyttämistä kutsutaan montaasiksi. Se on tehokas kuvallisen viestinnän väline. Kaksi tai useampi kuva on enemmän kuin osiensa summa. Voit muokata kokoamasi kuvamateriaali vapaasti haluamallasi tavalla esimerkiksi kollaasin, valokuvan, videon tai digitaalisen kuvankäsittelyn keinoin. Voit toteuttaa työsi erillisten kuvien kokonaisuutena.

Tehtäväkohtaiset arviointiperusteet:

kuvarinnastusten luomat uudet merkitykset, kuvan käsittelyn tarkoituksenmukaisuus ja teoksen kokonaissommittelun viestiä tukevat tasot.

Kriteerit: Kuvavallinnat tukevat montaasin viestiä. Tekijän viesti välittyy katsojalle. Arvosanaa 3 paremmassa suorituksessa kuvailmaisuus on visuaalisesti tehokas ja teoksen henkilökohtainen tai yhteiskunnallinen sanoma välittyy katsojalle elämyksellisesti.

Tehtävä 3.

Tuote kuljettamiseen ja säilyttämiseen.

Määrittele itse mitä kuljetat ja tilanne, jossa sitä käytät. Ota huomioon materiaalivalinnoissa ympäristöystävällisyys.

Toteutustapa

Suunnittele ja toteuta tuote tai tee siitä pienoismalli, tee luonnoksia, tuoteselostus ja kuva tuotteen käyttötilanteesta.

Tehtäväkohtaiset arviointiperusteet

Tuotteen käyttökelpoisuus, kekseliäisyys suunnittelussa ja yhteys todellisen elämän tarpeisiin.

Kriteerit: Tuote on käyttökelpoinen ja esittely selkeä. Arvosanaa 3 paremmassa suorituksessa on uutta ajattelua muotoratkaisuissa, kekseliästä uusiokäyttöä tai uusiutuvien luonnonvarojen oivaltavaa ja säästeliäistä käyttöä.

Tehtävä 4.

Ympäristötaideteos

Ympäristötaiteen uranuurtaja Robert Smithson kehitteli 1960-luvulla ns. maanparannustaidetta. Smithson työskenteli usein rakennetun ympäristön ja luonnonympäristön välisillä reuna-alueilla kuten soramontuilla, hylätyillä kaivosalueilla, teollisuuden reunamailla ja valtateiden varsilla. Näitä kaikkialla maailmassa samankaltaisia alkuperäisen identiteettinsä menettäneitä alueita hän kutsui epäpaikoiksi.

Hyvä ympäristötaideteos voi toimia tuhoutuneen ja omaleimaisuutensa menettäneen paikan elvyttäjänä tarjoamalla ihmisille merkityksellisiä paikkakokemuksia taiteen keinoin. Tilan ja ajan, menneisyyden ja tulevaisuuden kokemukset ovat keskeisiä paikan hengen synnyttäjiä ja siksi tärkeitä tekijöitä myös ympäristötaideteoksen luomisessa.

Toteutustapa

Valitse omasta ympäristöstäsi jokin epäpaikka ja pohdi suhdettasi siihen. Tarkastele myös mulden ihmisten reaktioita kyseistä paikkaa kohtaan. Tee luonnoksia ja toteuta ympäristötaideteos, joka tarjoaa katsojalle mielikuvia ja herättää paikan omaleimaisuuden henkiin. Voit toteuttaa työn kahdella tavalla:

joko toteutat sen valitsemaasi paikkaan, johon arvioitsijoiden on voinut tulla tai esität idean teoksesta suunnitelman avulla, joka voi sisältää luonnoksia, valokuvia, videon, työpiirustuksia, maalauksia tms.

Tehtäväkohtaiset arviointiperusteet

Sisällön, muodon, materiaalin ja teoksen tekoprosessin suhde paikkaan. Tekijän omakohtaisen paikkasuhteen välittyminen katsojalle. Dokumentaation selkeys ja puhuttelevuus. Teoksen kestävän kehityksen mukainen toteutus.

Kriteerit: Teoksesta välittyy katsojalle tekijän ympäristösuhde ja siinä on otettu huomioon ympäristösuojelliset lähtökohdat, teoksen elämänsäkaari. Dokumentaatio on selkeä. Arvosanaa 3 paremmassa toteutuksessa sisältö, muoto ja materiaali muodostavat puhuttelevan ja visuaalisesti vaikuttavan kokonaisuuden.

Tehtävä 5.

Millenium 2000

Vuosituhannen vaihte herättää ihmisissä monia tunteita ja ajatuksia. Lähesty Millenium 2000 -teemaa vapaasti valitsemallasi kuvallisella ilmaisualueella. Määrittele itse näkökulmasi ja päämääräsi ja kirjaa ne huolellisesti prosessikuvauslomakkeeseen ennen työskentelyä aloittamista.

Tehtäväkohtaiset arviointiperusteet

Tekijän työnsä asettamat päämäärät, ennen työskentelyä ja sen aikana muotoutuneet.

Kriteerit: Teoksesta välittyy tekijän sille asettamat päämäärät. Arvosanaa 3 parempi teos on visuaalisesti vaikuttava ja sen sanoma on esitetty puhuttelevasti.

4.2. KIRJALLISET TEHTÄVÄT

Opiskelija valitsee kirjallisista tehtävistä yhden. Kirjallinen tehtävä suoritetaan portfoliotyöskentelyn jälkeen kokeenomaisissa olosuhteissa. Opiskelija voi ottaa mukaansa tarvitsemaansa kirjallisuutta ja kuvamateriaalia. Tehtävään on aikaa 4 tuntia.

Kirjallinen tehtävä 1.

Tehtävässä liität oman työsi ja työskentelysi johonkin taitelliijaan, teokseen tai taidesuuntaukseen.

Valitse taidehistoriallisesti merkittävä taiteilija, teos tai taidesuunta, joka käsittelee samaa teemaa kuin oma portfoliosi tai jonka lähestymistapa on liitettävissä työhösi. Tarkastele valintaasi oman työsi ja työskentelysi näkökulmasta. Perustele valintasi ja aiheen merkitys itsellesi.

Voit aloittaa ennen diplomikurssia materiaalin hankkimisen kuten tietojen keruun teoksista, taiteilijoista ja taidesuunnista sekä kuvallisen aineiston etsimisen taidekirjoista, lehdistä ja näyttelyluetteloista. Valitse materiaalista näkökulmaasi havainnollistava kuva, jonka valokopion liität kirjalliseen tehtävään.

Tuo koetilanteeseen valitsemasi kuva ja taidekirjoja ja muuta materiaalia joita haluat käyttää oman työskentelysi tukena.

Tehtävän arviointiperusteet

Valitun näkökulman syvällinen ja selkeä käsittely, kirjallisen tehtävän jäsentely, ilmaisutavan ja käsitteiden havainnollisuus ja rikkaus sekä niiden liittyminen kuvataiteeseen, väitteiden ja valintojen perustelu ja persoonallinen lähestymistapa.

Kriteerit: Kirjoittaja on yhdistänyt oman työskentelynsä perustellusti valitsemaansa taiteilijaan tai taidesuuntaan. Kirjoitustyyli soveltuu tehtävään ja opiskelija hallitsee kuvataiteen käsitteitä. Arvosanaa 3 paremmassa kirjallisessa tehtävässä tekijä on käsitellyt alhetaan omakohtaisesti ja syvällisesti eri näkökulmista ja osaa perustella hyvin valintojaan ja väitteitään. Kirjoittaja osaa käyttää kuvataiteen käsitteitä ja teksti on hyvin jäsennelty.

Kirjallinen tehtävä 2.

Tutki eurooppalaista rakentamista ja ympäristösuunnittelua. Miten arkkitehtuurissa näkyy vuosisadan vaihtuminen? Arkkitehtuuri on eri aikoina heijastanut yhteiskunnan uskomuksia mutta myös tulevaisuuden utopioita. Kerro luonnosten ja keräämäsi materiaalin avulla mihin suuntaan mielestäsi rakentaminen ja ympäristösuunnittelu on kehittymässä tai toivoisit sen kehittyvän. Voit valita jonkin rajatun alueen kuten asumisen jossain maantieteellisesti rajatussa paikassa ja / tai tilanteessa.

Arviointiperusteet

Kertomusten ja kuvausten elävyys ja monivivahteisuus sekä uskottavuus. Valintojen ja väitteiden selkeä ja johdonmukainen perustelu. Arkkitehtuuriin ja ympäristösuunnitteluun liittyvien käsitteiden käyttö. Aiheeseen soveltuva kieliasu.

Kriteerit: Kertomus ja kuvaukset ovat uskottavia. Opiskelija on jonkin verran perustellut valintojaan ja väitteitään. Hän osaa käyttää arkkitehtuuriin ja ympäristösuunnittelun käsitteitä. Arvosanaa 3 paremmassa kirjallisessa tuotoksessa kertomus ja kuvailut ovat eläviä ja monivivahteisia ja opiskelija perustelee valintansa ja väitteensä selkeästi ja johdonmukaisesti.

2000-2001

Kuvataiteessa lukiodiplomi on portfoliomuotoinen näyttö, joka toteutetaan yhden kurssin aikana (38 tuntia). Ennen kurssille osallistumista opiskelijalla täytyy olla suoritettuna neljä (4) lukion hyväksymää kuvataiteen kurssia.

Lukuvuonna 2000 – 2001 lukiodiplomin teemana on KUVAT, KATSE JA KULTTUURI. Tehtäviä on kuusi, joista opiskelija valitsee yhden. Jokaiseen tehtävään liittyy kirjallista aineistoa. Aineiston tarkoituksena on toimia taustana käsiteltävälle asialle, innostaa kuvalliseen pohdintaan ja olla näin virikkeenä omalle työskentelylle. Tavoitteena ei siis ole kuvittaa tekstejä. Tehtävät ovat luonteeltaan avoimia. Opiskelija määrittelee itse näkökulman teemaan, asettaa tavoitteet työskentelylleen, nimeää työnsä ja valitsee myös käytettävät materiaallit ja välineet.

TEHTÄVÄ 1

KUVA VAIKUTTAA

Tehtävä

Valitse kuva, joka on merkityksellinen itsellesi. Minkälaisia muistoja sinulla on suhteestasi kuvaan? Ne voivat olla varhaisesta lapsuudestasi tai nykyisyydestä.

Kuvalla on ihmiskunnan historiassa ollut varhaisista ajoista lähtien vahva asema kulttuurin heijastajana. Tee kuvallinen esitys, jossa pohdit suhdettasi valitsemaasi kuvaan. Muotoile itsellesi tehtävä ja ratkaise se haluamallasi tekniikalla ja materiaalilla. Aseta myös tehtävälle tavoitteet. Voit halutessasi käyttää tausta-aineistona oheista Veijo Hietalan artikkelia Miten kuva puhuu, kertoo ja vaikuttaa. Teksti on Hietalan kirjasta Kuvien todellisuus, johdatusta kuvalliseen kulttuuriin. LIITE 1

Liite tehtävään 1

Veijo Hietala: KUVIEN TODELLISUUS - johdatusta kuvalliseen kulttuuriin

JOHDANTO: MITEN KUVA PUHUU, KERTOO JA VAIKUTTAA

Yksi kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa, kuva ei valehtelee - tämäntyyppisiä lentäviä lauseita kuvaan usein liitetään. Toisaalta parin viime vuosikymmenen aikana on myös huolestuttu kuvan vallan kasvusta kehittyneissä maissa, ja tällöin nimenomaan elokuvan,

television ja videon vaikutuksesta niitä runsaasti katsoviin nuoriin. Väkivaltaisten tv-sarjojen ja elokuvien on uskottu lisäävän väkivaltaista käyttäytymistä ja rikollisuutta, kuvien kuluttamisen on katsottu köyhdyttävän mielikuvitusta ja edistävän ns. uuslukutalottomuutta.

Kun kuvasta puhutaan viestintävälineenä, se mielletään usein suhteellisen uudeksi ilmiöksi. Tällöin unohdetaan helposti, että kuva on itse asiassa kaikkein vanhin informaation tallennus- ja välityskäyttö. Kuvallinen ilmaisu ulottuu merkeistä päätellen ainakin 30 000 vuoden taakse, kun taas kirjoitustaidon lisäksi lasketaan vain noin 7 000 vuotta. Ensimmäiset kirjoitusmuodotkin olivat nimenomaan kuvakirjoitusta, 'sils eräänlaisia sarjakuvaa, joten sarjakuvalla on itse asiassa pitkä ja kunniallas perinne kulttuurissamme.

Myös nykyiset kirjaimetkin ovat kehittyneet erilaisten objektien kuvista, ja esimerkiksi joissakin kilnan kielen merkeissä on vieläkin vaivoin havaittavissa niiden mimeettinen perusta. Vaikka nykyinen kirjoitus onkin jo etääntynyt kuvallisesta taustastaan, sen informaatio otetaan joka tapauksessa vastaan silmien kautta, visuaalisesti. Kysymys on siis eräänlaisista abstrakteista kuvista, joiden merkitys on vain yhteisesti "sovittu".

Kuvan teho katseen vangitsijana on nykyisin jokaiselle tuttu ilmiö: joskus lehdestä tai kirjasta tulee katsottua vain kuvat, ja television ääreen liimautuu helposti riippumatta ohjelmiston sisällöstä. Pidämme selvänä, että sanomalehdessä on kuvia uutisten höyryä, ja televisiouutisten suosio puolestaan perustuu ilmeisesti kaksinkertaiseen visuaalistamiseen: ensin uutisankkurin "kuva" kertoo meille tapahtuman, ja sen jälkeen pääsemme vielä "paikan päälle" katsomaan omln silmin.

Tällaisen menettelyn tehosta kertoo esimerkiksi se, että suurelleen katastrofit eivät pelkäästään sanallisesti kerrottuina juuri liikuta joukkoviestintien tietovirrassa ajalehtiä vastaanottajia, mutta tv-kuvat (joskus jopa lehtikuvatkin) pysäyttävät. Persianlahden sodan alkuvaiheessa suomalainen Punaisen Ristin edustaja valitti järjestön organisoiman keräyksen huonoa tulosta ja piti keskeisenä syynä uhreista saadun kuvamateriaalin vähäisyyttä. Toisaalta vain hieman aikaisemmin oli Suomessakin syntynyt spontaani tukiliike television esitettyä kuvia Romanian lastenkotien kärsivistä pienokaisista. Vastaavasti tarvittiin vavahduttavia mediakuvia näkiintyneistä keskitysleirivangeista, ennen kuin YK havahtui entisen Jugoslavian sisällissodan aiheuttamiin todellisiin kärsimyksiin.

MIKSI KUVA TEHOAA ?

Mihin kuvan lumo ja teho perustuvat? Mitään yleisesti hyväksyttyä selitysmallia ei kuvan tehokkuudelle ole keksitty, mutta oletuksia on lukuisia. Jokainen näkevä ihminen saa valtaosan päivittäisestä informaatiostaan silmien kautta. Ympäristömme voi olla äänetön usinakin, mutta visuaalinen ärsykevirta jatkuu käytännössä keskeytyksellä koko valveaikaajan - korvautuakseen nukkuessa unennäöllä. Matkallamme kehdestä hautaan visuaalista, "kuvallista" materiaalia ehti rekisteröityä aivoihimme sils suunnattomia määriä. Ilmeettisen eli esittävän kuva teho perustuu siihen, että se jäljittelee ihmisen normaalia näköhavaintoa. Realistisen kuvaustavan juuret ovat tosin vasta 1400-luvun renessanssissa, jonka mestarit oppivat perspektiivimaalauksen: tämän jälkeen maalaus oli tavallaan "katse ilman katsojaa", valmis näköhavainto, joka tarvitsi vain katelijan eteensä antamaan kuvalle lopullisen merkityksen. Sittemmin valokuva omaksui vastaavanlaisen perspektiiviopin, ja nykyisin elokuvan ja television aikakaudella se tuntuu luonnolliselta, ainoalta oikealta.

Lisäksi kuva on valmiiksi rajattu. Vaikka rajausta tuntuu pinnallisesti tarkastellen vähentävän kuvan todennäköisyyttä, se ilmeisesti vastaa normaalia näköhavaintoa. Tosiasiassa emme sulnkaan "näe" näkökenttäämme laidasta laitaan, vaan suuntaamme huomionamme valikoiden aina rajatulle alueelle. Psykkiset tekijät näyttävät kuvan hahmottamisessa muutenkin keskeistä osaa. Onko realistisinkin kuva lopulta kovin realistinen? Yhä edelleen valtaosa kulttuurimme kuvista on kaksikulotteisia; perspektiivin jäljittely ei sulnkaan hämää ketään luulemaan niitä kolmiulotteisiksi.

Myös kuvien koon suhde todellisuuteen vaikuttaa lähes miellvaltalselta. Passikuva mielletään hyvinkin yhdennäköiseksi jäljennökseksi kohteestaan, vaikka näiden kahden kokoero on melkoinen. Yhtä realistisena koetaan jättiläismäinen lähikuva filmitähden kasvoista elokuvateatterin valkokankaalla. Kaiken lisäksi kuvat vielä "vilpaloivat" kohteitaan: passikuvassa nähdään vain pää, tv-uutisten lukijasta puolestaan ainoastaan ylävartalo. Kuvat eivät yleensä ole myöskään kovin yksityiskohtaisia. Jos verrataan realistiselta vaikuttavaa muotokuvamaalausta todelliseen henkilöön, huomataan, että varsin monet piirteet kuvassa ovat tyylieltyjä, osa puuttuu kokonaan. Vastaavasti tv-julkituksen näkeminen kadulla saattaa aiheuttaa tunnistusvaikeuksia, sillä tv-meikin lisäksi valaistus ja muu tekniikka muuttavat kuvaruudun henkilöä usein paljon "kauniimmaksi". Kaikki nämä selkät vilittaavat siihen, että realistisinkin kuva ei ole koskaan täysin valmis, vaan vaatii vastaanottajalta

aukkojen täydentämistä, samaan tapaan kuin verbaalinen esityskin. Kuva antaa vain vihjeet, eräänlaisen luurangon, jonka ympärille katsoja rakentaa todenmukaisen näköhavainnon.

MITEN KUVAT PUHUVAT

Olemme tottuneet siihen, että näkö on aisteistamme luotettavin. Lausuma "Ihminen ei usko ennen kuin näkee" kuvastaa hyvin taipumustamme samastaa näkeminen ja totuus: muiden aistien antamat vinkit vaativat aina näkemistä täydentäjäkseen, ennen kuin uskomme tietävämmekö, miten asiat "todella" ovat. Tämän seurauksena on ilmeistä, että elokuvan, valokuvan ja realistisen maalauksen esitystavan näköhavaintoa jäljittelevä todenkaltaisuus, siis otaksuttu totuudellisuus, on kuvan lumon tärkein perusta. Haluamme nähdä omin silmin ja juuri se, että kuva on valmis "katse ilman katsojaa" tekee siitä ikään kuin oman katseemme korvikkeen. Kuva on siis valmiiksi subjektiivinen: meidän tarvitsee vain ottaa haltuumme meille varattu katsojan paikka kuvan edessä, ja kameran tai taulun kehystetty katse muuttuu omaksi katseeksemme. Tällöin unohtuu helposti, että joku on "nähty" ennalta kaiken meidän puolestamme ja järjestänyt näkymän osatekijät omien tarkoituspörsiensä mukaisesti, minkä seurauksena vaikutuspyrkimykset saattavat jäädä huomaamatta.

Kuvat vaikuttavat meihin ja tapaamme jäsentää todellisuutta. Usein unohdetaan, että monet perusasiat maailman kuvassamme pohjautuvat todellakin kuviin ja visuaalisiin vöstimiin. Itse asiassa joitakin asioita voidaan esittää vain kuvan avulla. Esimerkiksi käsityksemme maapallosta ja eri maiden sijainnista perustuu karttaan (ja nykyisin osaksi satelliittikuviin) ja karttapalloon. Mikäli tällaisia apuvälineitä ei olisi, käsityksemme maailmasta olisi olennaisesti toinen; maapallon kuvaileminen sanallisesti olisi yksinkertaisesti mahdoton tehtävä. Kaikkiaan myös tiedämme, miltä Jeesus näyttää, vaikka mielikuvamme hänestä ja hänen kärsimyksistään perustuvat koulukirjojen piirroksiin ja alttaritaulujen ihannoivan stereotyyppiin maaluksiin. Nykypäivänä "tuntemme" monet poliitikot ja muut julkkikset ulkonäöltä, ja usein saatamme unohtaa, ettemme ole nähneet heitä luonnossa. Samoin meillä on usein vahva mielikuva vieraista maista, kaupungeista ja kulttuureista, vaikka se saattaa hyvinkin perustua pelkästään tv-sarja Dallasiin tai matkaesitteen hehkuviin palmurantakuviin.

ELÄVÄ KUVA - ELÄMÄÄ SUUREMPAA JA PIENEMPÄÄ

Elokuvan syntyä monet pitävät rinnakkaisena muille tyyppillisille 1900-luvun ilmiöille. Se sai alkunsa samoihin aikoihin kuin tehdastyöhön keksittiin liukuhihna, auto muutti matkustamisen luonteen ja nykyaikainen kaupunkikulttuuri syntyi. Niinpä elokuvan kokemista on verrattu mm. autossa istumiseen: kummassakin kokija istuu paikallaan ja häntä vastaa vyöry näkövaikutelmia suorakaiteen muotoisen kehyksen kautta.

Elävään kuvaan pätevät samat määritelmät kuin valokuvaan ja realistiseen maalaukseen tai piirrokseseenkin, mutta siihen liittyy myös koko joukko erityispiirteitä. Ensinnäkin nykyelokuva ja televisiota tarkasteltaessa joudutaan pohtimaan kuvan lisäksi myös äänen osuutta: ääni täydentää kuvaa, lisää sen realismin vaikutelmaa ja saattaa joskus myös muuttaa ratkaisevasti kuvan merkitystä. Toiseksi, kuten jokainen hyvin tietää, juuri elävä kuva kykenee ainutlaatuisella tavalla vangitsemaan huomionsa ja tuottamaan voimakkaita älyllisiä ja tunteellisia elämyksiä.

Vaikka elokuvat ja tv-ohjelmat muodostuvat periaatteessa kuvien sarjasta, niitä ei voi kuitenkaan analysoida erillisten kuvien joukkona. Tämä johtuu siitä, että näissä välillisessä kahden peräkkäisen kuvan kokonaismerkitys on aina enemmän kuin niiden mekaaninen summa, $1 + 1 =$ (vähintään) 3, kuten neuvostoliittolainen ohjaaja Sergei Eisenstein, ns. montaasileikkauksen merkittävin kehittäjä, huomautti 1920-luvulla. Kuvien jatkumo rajaa yksittäisten kuvien monimerkityksisyyttä ja saa aikaan sen, että elävällä kuvalla - toisin kuin liikkumattomalla - voidaan jopa esittää väitteitä, myös ilman äänen apua. Eisenstein itse kehitti mm. elokuvallista vertausta: hänen lokakuun vallankumousta kuvaavassa teoksessaan Lokakuu (1927) nähdään Kerenski, yksi vallankumouksen epäsuosituista hahmoista, nousemassa ylöspäin näköisenä portaita. Väliin Eisenstein leikkaa otoksia mekaanisesta riikinkukosta pöyhlistämässä pröystäään. Vertaus on selvä: Kerenski on pöyhkeä kuin riikinkukko. Nykyinen tv-mainonta nojaa suvereenisti tähän montaasin ideaan - seikka, joka olisi varmasti järkyttänyt Eisensteiniä. Eräässä mainoksessa nähdään auto kiltämässä erämaamaisemassa; väliin leikataan otoksia juoksevasta leijonasta, Viesti menee katsojan tajuntaan - sanoja ei tarvita.

Vaikka elokuva ja televisio vaikuttavat ilmaisultaan perin samanlaisilta, niissä on myös selviä eroja, mikä aiheuttaa sen, että teatterilevitykseen tarkoitettu elokuva ei ole oikein kotonaan

televisioruudussa. Perlaatteessa vain elokuvateatterissa elokuva voi olla "elämää suurempi" kuten sanonta kuuluu. Suureksi osaksi tämä johtuu olosuhteiden erltysluonteesta. Teatterisalin pimeydessä valkokangas muodostaa käytännössä ainoan ärsykelähteen, minkä seurauksena voimme täydellisesti samastua elokuvan maailmaan. Ja koska esimerkiksi lähikuvat ihmiskasvoista ovat valkokankaalla kirjaimellisesti jättimäisiä, ei ole ihme, että samastumme myös henkilöiden tunteisiin ja kokemuksiin poikkeuksellisen voimakkaasti. Televisio on puolestaan arkinen ja katsojaan nähden "tasa-arvoinen" väline. Sitä ei yleensä katsota yhtä keskittyneesti kuin teatterielokuvaa, ja kodissa on runsaasti kilpallevia ärsykkeitä. Pienen ja - ennen teräväpiirtotekniikan yleistymistä - elokuvaa laadullisesti huonomman kuvansa takia televisio suosii henkilöiden lähi- ja puolilähikuvia (ns. talking heads, 'puhuvat päät') ja välttää laajoja yleiskuvia.

Amerikkalaisten elokuvien ja tv-sarjojen olemusta pohdittaessa lähtökohdaksi otetaan useimmiten lajityyppi: suuri osa niistä lukeutuu edelleenkin johonkin tunnistettavaan genreen (mm. poliisi-, tieteis eli scifi -, kauhu-, lännenelokuvat ja sarjat, sitcomit eli tilannekomediat tv:ssä), jolla on oma tyypillinen kuvastonsa ja ilmaisunsa. Sama vaklntuneisuus koskee myös television aslaohjelmia, uutisia, urhelluohjelmia ja viihdettä, kuten visalluja ja showohjelmia. Yksittäistä ohjelmaa punnitaankin tutkimuksessa usein juuri lajityypin yleistä ilmaisua ja normijärjestelmää vasten ja pohditaan sen tyypillisyyttä tai poikkeavuutta.

Kerronnan osalta fiktiivistä elokuvaa tai tv-sarjaa voidaan tarkastella samasta näkökulmasta kuin kirjallisuuttakin: millaisia aukkopaikkoja - ajallisia ja paikallisia hyppäyksiä - kerronnassa esiintyy, mitä näytetään, mihin vain viitataan. Sen lisäksi joudutaan tietysti pohtimaan sekä yksittäisten kuvien sisältöä että kuvien välisiä suhteita ja vaikutusta toisiinsa - äänen osuutta tietenkään unohtamatta. Perinteisessä elokuvassa ns. Hollywood-kerronta kehkeytyi normiksi, luonnollisen kerronnan esikuvaksi. Silinä kameran välittävä rooli ja leikkauksen "viipaloiva" vaikutus pyrittiin kätkemään, jotta katsoja voisi samastua sepitteen maailmaan. Tällaista ilmaisua noudatetaan useimmissa elokuvissa ja tv-sarjoissa vieläkin, ja juuri tuohon normiin nähden esimerkiksi sellaiset sarjat kuin Twin Peaks ja konnankoukkuja kahdelle koettiin poikkeuksellisina. Hollywood-normiston merkitystä voisi havainnollistaa vertaamalla Tuntemattoman sotilaan kahta elokuvaversiota, joista Edvin Laineen (1955) noudattelee ilmaisultaan sitä varsin pitkälle, kun taas Rauni Mollbergin teos (1985) poikkeaa siltä melkoisesti.

VIITTEET

1. John Lansdown, "Understanding the Digital Image". Teoksessa Horace Barlow et al.(eds.), Images and Understanding. Cambridge: Cambridge University Press 1990, s. 227.

TEHTÄVÄ 2

Esineiden merkityksiä

KRÄÄSÄ, RYJÄ, KAMA JA KULUTUSYHTEISKUNTA

Esineiden, tavarain, kulutushyödykkeiden määrä ja runsaus on kasvanut valtavasti viimeisten puolentoista sadan vuoden aikana eikä loppua näy. Omaisuutta ja omia tavaroita on nykyisillä suomalaisilla moninkertaisesti enemmän kuin edeltävillä sukupolvilla. Tavarat omassa kodissa määrittelevät nyt yksilön omaa tilaa: yksityisyys on lisääntynyt näkyvästi sadan, jopa viidenkymmenen vuoden aikana. Elämä tavarain ja kulutushyödykkeiden keskellä on mukavampaa - mutta minkä kustannuksella. Onko meistä tullut henkiset arvot hukanneita materialisteja ja luonnonvarojen tuhlaajia, onko markkinatalous pakottanut meidät tavarain orjiksi?

Massatuotettuja kulutushyödykkeitä pidettiin pitkään ihmistä omasta itsestä ja kulttuuristaan vieraannuttavina, kunnes myös niiden alettiin huomata latautuvan kulttuurisilla merkityksillä. Kun "symboliesineet" tai "rituaalesineet" olivat perinteisesti tutkijoille jotain poikkeuksellista: "alkuasukkaiden taikakaluja" tai sukupolvelta toiselle kulkeutunut perheperhe, voidaan nykyisin kaikkia esineitä tarkastella symboleina.

KULUTUS SYMBOLIEN JA MERKITYSTEN TUOTANTONA

Esineet eivät muodosta omaa "kieltään", esineliin sijoitetut merkitykset muuttuvat ja liikkuvat asiayhteytensä, ajan ja tulkitsijan myötä, esineiden koodit ovat epäselvempiä ja

rajoittuneempia kuin kieli. Kuitenkin ne ovat kieltä ilmaisuvoimaisempia ja käsinkosketeltavina vahvoja symboleja käyttäjän minuudesta ja maailmankuvasta.

Vaikka minuuden rakentaminen nyky-yhteiskunnassa on yksilöllinen tehtävä, yksilö kuitenkin tahtoo kokea kuuluvansa laajempaan kokonaisuuteen. Esineiden avulla voidaan erottautua muista ja käydä sosiaalista kilpailua. Silti kulutusta ei tarvitse liittää vain sosiaaliseen kilpailuun. Se voidaan myös tulkita "minuuden työstämismenetelmäksi", jossa kuluttaja muodostaa samalla kertaa ainutlaatuisen ja muista erottuvan minuuden. Esineiden symbolisuus ei ole vain ulkoa annettua, vaan yksilö tulkitsee ja muuntaa merkityksen ottaessaan hyödykkeen osaksi elämäänsä ja identiteettiään. Kulutus voidaan siis käsittää aktiivisena symbolisena työstönä, vaikei sillä ollisikaan ilmaisullista tai luovaa tarkoitusta. Varsinainen tavarankäyttö, tavaramaailman ja elämysmaailman haltuunotto tapahtuu käytössä ja sovelluksissa. Kuluttaja ottaa massatuotteen oman kontrollinsa piiriin, antaa sille omat merkityksensä ja muokkaa sen avulla maailmaa näköisekseen ja vaikuttaa merkityksenannollaan. On helppo käsittää omistamiemme esineiden kuvastavan persoonallisuuttamme, varsinkin niiden esineiden, jotka olemme valinneet omiksemme. Ympäröivät esineet muokkaavat tajuntaamme, ja ovat – vaikkapa rakas oma nallekarhu – osa minuutta. Omistamamme esineet auttavat meitä kaikissa ikävaiheissamme määrittelemään myös itsellemme, mutta ennen kaikkea muille keitä me olemme. Laajennettu minuus muodostuu esineistä, joita hallitsemme, jopa esineistä joihin meillä on fyysisesti tai tiedollisesti läheinen suhde. Sen lisäksi, että esine voi palvella olemassa olevaa minuutta kertomalla "tällainen minä olen", esineiden avulla voidaan myös esittää toiveita ja ennakoita tulevaa "tällainen haluaisin olla/tällainen tulen olemaan". Esineen avulla kerrotaan myös "tällainen minä olin/tällainen olen aina ollut". "Todellista nykyhetkeä" on lähes mahdotonta erottaa "tölvotusta" tulevaisuudesta – eikä menneisyys ole sen selkeämmin eristettävissä: sitä tulkitaan ja luodaan koko ajan uudelleen. Esine säilyy muuttumattomana, mutta sen suhde minuuteen muuttuu.

ARKISEN ESINEKOOSTEEN VIESTEJÄ

Taiteilija Outi Liusvaara halusi selvittää miksi hänen kotinsa oli sellainen kuin se oli. Hän totesi, että omien esineiden yksityiskohtainen tutkiminen edellytti järjestelmällisiä menetelmiä. Hän perehtyi arkeologian ja sosiologian tulkintamenetelmiin, joiden avulla dokumentoi kotinsa kaikki esineet inventoiden, profiilipiirroksin sekä valokuvin. Selvitysten pohjalta muodostui yksi teos, johon kuului kaksi installaatiota, toinen Lahden taidemuseoon, toinen taiteilijan asuntoon. Taiteilija kertoo: "Katsojille asunnon ja erityisesti museon teokset toimivat lähtökohtana, peilinä, johon verraten he pohtivat omaa asumistaan.

Asunnossa vierailijoita kiinnosti kodin esineistön jako huonekohtaisesti (eteinen 1492 kpl, olohuone 3562 kpl, keittiö 568 kpl, wc 366 kpl), koska asunto oli pieni, 25 m². Mies ja naisnäkökulmat tulivat esille. Eräs vanhempi aviopari keskusteli, onko 366 esinettä kylpyhuoneessani mahdoton määrä vai liian vähän. Numeroiden, tilastojen ja ääriiviivapiirustusten käyttö teosteni esitysmuotona oli etäännyttävä, mutta auttoi kodin käsittelyä käsitteenä." (Taide 6/96)

TEHTÄVÄ

Tarkastele kuvan avulla esineiden symbolisia merkityksiä ja esineympäristöäsi sekä suhdettasi esineisiin. Muotoile "esineetutkimuksesi" tavoitteet, "tutkimusohjelma", työskentelymenetelmät ja -materiaalit.

KIRJALLINEN POHDINTA

Tarkastele esineiden kuvaamisen traditioita taiteessa. Miten esineiden kuvaaminen ja käsittely nykytaiteessa eroaa aiemmista taiteen esineetutkimuksista? Mihin "esinekeskusteluun" oma työskentelysi osallistuu?

(Lähteitä: Maria Koskijoki 1996. Materiaalinen omakuva. Taide 6/96.

Outi Liusvaara 1996. Kotiarkeologiaa. Taide 6/96.)

TEHTÄVÄ 3

KATSEEN KIELI

Katseen maailma muodostaa olennaisen osan inhimillistä vuorovaikutusta.

Katseen kieli on kuitenkin ensin opittava, jotta sillä voisi käyttää. Silmän valtakuntaan kuuluvat mielihyvä, ruumiillisuus ja seksuaalisuus. Silmä ja katse voivat myös esineellistää kohdettaan. Kykenemme kiinnittymään vain tietynlaisiin kuviin ja mielikuviin, toiset torjumme, emme

edes näe niitä. Suhteemme näkemäämme on välittynyt kulttuurisesti oppimamme kuvaston kautta.

KATSE JA NÄKEMINEN

Silmä on maailman prosessori. Näin on sanonut ranskalainen filosofi Maurice Merleau-Ponty. Silmän ja maailman kohtaaminen alkaa heti syntymästä, siitä hetkestä kun vastasyntynyt lapsi pystyy kohdistamaan katseensa. Näköhavaintojen tutkiminen ja tulkitseminen eivät kuitenkaan ole itsestään selviä taitoja, vaan niitä pitää opetella. Ympäröivän luonnon, rakennetun ympäristön ja kuvan maailman kohtaaminen vaatii siis harjoittelua. Näkemiseen vaikuttaa myös tletäminen. Sitä mukaa kun lapsi oppii tunnistamaan sosiaalisesti ja kulttuurisesti merkitseviä sisältöjä, ne vaikuttavat tulkintaan. Heti kun tulemme tietoisiksi näkemisestä, oivallamme myös, että meidät voidaan nähdä. Olemme siis katsomisen kohteena. Katsomisen kohteena olemiseen liittyy halu, halu omistaa. Kuvien sisältämän merkkien ja symbolien kulttuurisidonnaisuuden voi purkaa esimerkiksi ajattelemalla kaikkien tuntemia kuvia, vaikkapa kahta perinteistä ruokatavarapakkausta: Elovena - kaurahiutalepakkauksen kuvassa seisoo vaaleahiuksinen kansallispukuinen suomineito viljapellossa ja Koskenlaskija - sulatejuustopakauksen kuvassa on tukkijätkä tasapainoilemassa klikkerällä pölkylä kosken kuohuessa. Näihin kuviin on latautunut suomalais-kansallista historiaamme ja meille tuttuja maisemanäkymiä. Jollekin muualta tulleelle kuvalliset viestit jäävät vieraiksi. Jos kuvan katselun asemesta seisoisitkin todellisuudessa kaurapellon pientareella tai liukastelisit märän tukkipuun päällä jossakin metsätaipaleiden takana, olisi aistimellisten havaintojesi määrä moninkertainen kuvankatselu- tilanteeseen verrattuna. Kuvan ja katsojan kohdatessa kuvalla saattaa kuitenkin olla aistimellista voimaa ja se voi palauttaa katsojan mieleen alempia kokemuksia. Ihmismieli on myös ovela yhdistellessään muistoja ja assosiaatioita, niin että katsomistilanteesta tulee luova tapahtuma. Joskus kuvan ja katsojan kohtaamisessa voi herätä yllykkeitä, jotka ovat katsojasta pelottavia, vastenmielisiä tai loukkaavia. Kun kansainvälinen vaateketju levittää kaupunginkatujen monen metrin korkuisiin mainos-pylväisiin taitavasti kuvattuja

eroottisesti värittyneitä -miesten tai naisten - alusvaatekuvia, liikutaan monen kulkijan mielestä katsomisen rajoilla. Viihdeteollisuuden, malnonnan, taiteen, designin, ruoan, kirjojen ja vaatteiden yhdistyessä yhdeksi suureksi, visuaalisesti houkuttelevaksi kokonaisuudeksi, silmä on vieteltävänä, mutta katsoja on myös kuluttajan ominaisuudessa valitsija, elämystensä editoija.

Merleau-Ponty, Maurice. 1993. Silmä ja mieli. Helsinki: Taide.

TEHTÄVÄ

Pohdi katseen maailmaa: katsomista, näkemistä, nähdyksi tulemistä, näkyväksi tekemistä, näkemään oppimista, kuvaa, visuaalisuutta. Muotoile itsellesi tehtävä ja ratkaise se valitsemallasi tekniikoilla ja materiaaleilla. Aseta tehtävälle tavoitteet, joiden saavuttamista arvioijat voivat tarkastella.

KIRJALLINEN POHDINTA

Pohdi katseen valtaa nyky-yhteiskunnassa. Miten nykytalteessa on käsitelty katsetta? Minkälaiseen kuvamaailmaan oma työsi sijoittuu? Otsikoi esseessä.

TEHTÄVÄ 4

TYYLISURFFAILUA TRENDIEN JA BRANDIEN MAAILMASSA

Vaatteiden perimmäinen tarkoitus - suojata, lämmittää ja helpottaa liikkumista pitää vain osittain paikkaansa. Vaatteet ovat visuaallinen viesti ympäristölle. Vaatteiden valinnalla esitellään aatteet, persoonan oma arvomaailma. Nuorisokulttuurin alaryhmä on luokiteltu käsitteillä retro, tekno, punk, funky, hiphoppari tai new age-tyyppi, joka liikkuu valhtoehtoliikkeen tunnuksia kantaen. Joukkoon voi myös kuulua tuotemerkkeihin, brandeihin sitoutuneet kansalaiset tai ne, jotka haluavat sanoutua irti kaikista muoti-ilmiöistä - sekin on tyyllivalinta.

KUKA TEKEE MUODIN, MITEN TYYLIT SYNTYVÄT ?

Muoti ei synny yhden ihmisen sanelemana. Elokuvat, nuortenlehdet, rock- ja poppytteen, stylistit, mainoskampanjat ja kaupalliset yritykset markkinoivat ajatuksia, joihin joko tartutaan

tai sitten ei. Ratkaisevaa on, kulnka oivaltavasti on tavoltettu ajassa liikkuvaa. Jos Ideolssa on "poweria", ne omaksutaan nopeasti, niitä toistetaan ja muunnellaan ja niin on syntynyt muoti-ilmiö, jonka voi tunnistaa kampaustyylistä, koruista, kengistä, laukuista, tavasta tanssia, graafisista tunnuksista ja ennenkaikkea vaatteista.

Maailmankatsomukselliset vallinnat, ideologiat muuntuvat visuaaliseksi viestinnäksi, merkkikieleksi, jonka koodiston usein vain nuoriso hallitsee. Identiteetin etsimisessä nuorison omilla muodoilla saattaa olla muotoutuvaa minuutta vahvistava vaikutus. Aikuisväestö pystyy useimmiten tulkitsemaan nuorisokulttuurin visuaalisia viestejä vain karkeasti; ne ovat vastareaktioita vallitsevaan järjestelmään.

TRENDIT SANELEVAT MUODIN

Vaikka monet ajallemme ominaiset ilmiöt vaikuttavat muodin syntymiseen, on myös olemassa kaupallisia yrityksiä, jotka keräävät ajassa liikkuvia virtauksia - värejä, ideoita, materiaaleja ja muotoja - ja julkaisevat näitä trendikartastoja vaate-, sisustus- ja malnosalan yrityksille. Euroopassa toimivat trenditoimistot keräävät uusien tyylivirtausten ja värimielitysten ounasteluja monista maista kartastoihinsa. Nuorisomuodit eivät välttämättä ole syntyisin trendikkäiden kokoelmien sanelemina, vaan päinvastoin ne voivat mielikuvituksellisina ilmiöinä tai vaihtoehtoliikkeinä vaikuttaa trendikartastoihin.

BRANDIT ELI TUOTEMERKIT KILPAILUETUNA

Muodille ja trendeille on ominaista kiihkeä muutos. Kevään muoti on jo syksyllä vanhentunutta. Brandit eli tuotemerkit uudistavat kokoelmiaan vuosittain yhtälailla, mutta uskollisena tuotteesta luodulle imagolle, siis aattelle jolhin yrityksessä sitoudutaan.

"Hiihtäjä Mika Myllylä on tietävästi ensimmäinen suomalaisurheilija, joka on jo aktiiviuransa aikana ryhtynyt rakentamaan itsestään merkkituotetta. Myllylä haluaa tulevaisuudessa liittää nimeänsä kantavat tuotteet liikuntaan, terveislin elämäntapoihin ja suomalaisuuteen. Toinen esimerkki on Ruotsista, jossa on luotu vaatebrandi Björn Borgin nimen varaan. Harva muuten muistaa enää tennistähti Lacosten saavutuksia, krokotiililogon sen sijaan tuntevat lähes kaikki. Brandi voi siis olla yritys, mutta myös tapahtuma, viihdetäiteilijä, poliitikko, tv-kanava tai muu media. Brandin merkitys on sen tuottamassa lisäarvossa, joka voidaan mitata rahassa." *

*)

Laakso, Hannu 1999. Brandit kilpailuetuna - miten rakennan ja kehitän tuotemerkkiä. Helsinki: Kauppakaari.

TAIDE, MUOTI JA AJAN HENKI

Muodin ja tyylin tekevät kaikki ne, jotka sitä noudattavat, usein suuret joukot. Silti on paljon ihmisiä, jotka haluavat erottua massasta. Massan vastakohta ei kuitenkaan ole eliitti, vaan se on yksilö. Taiteilijoiden työ perustuu yksilölliseen ilmaisuun, näkemykseen. Joidenkin taiteilijoiden teosten kohdalla voidaan puhua kuvallisista visioista, jotka tulkitsevat ajan henkeä tai kommentovat elämää yleensä. Joskus taiteilijat voivat jopa tehdä näkyväksi tulossa olevaa yhteiskunnallista muutosprosessia.

Samasta lähteestä kumpuavat ideologisten ja kaupallisten yritysten markkinointi, mutta intentiot, tarkoitusperät ovat toiset kuin taiteilijoilla. Vaikka yritystoiminta olisikin sitoutunut brandinsä kautta aatteellisiin virtauksiin, se on ensisijaisesti liiketoimintaa, jonka tarkoituksena on tuottaa voittoa. Taiteilijat vaikuttavat taiteellisella työllään yhteiskuntaan. Mikään taiteellinen toiminta ei kuitenkaan takaa taloudellista voittoa. On kuitenkin niitäkin, jotka elinaikanaan saavuttavat taloudellisen menestyksen. Joissakin tapauksissa vasta jälkipolvet voivat ihmetellä taideteosten miljoonien kipuavia huutokauppahintoja. Aikanaan rohkeasti muotivirtausten ja trendien ulkopuolelle asettuvat taiteilijat saattavat olla niitä, joiden nimet piirtyvät taiteen historiaan.

TEHTÄVÄ

Kerää visuaalista aineistoa nuorisokulttuurin maailmasta. Tutki tyylien ja trendien visuaalisia viestejä. Rakenna fiktiivinen tyyppi, jolla on oma "stoorinsa" ja elämäntapansa tyylien ja trendien maailmassa. Muotoile itsellesi tehtävä ja ratkaise se valitsemallasi tekniikalla ja materiaaleilla. Aseta tehtävälle tavoitteet, jotta arvioijat voivat antaa työlle arvosanan.

KIRJALLINEN POHDINTA

Vertaile nykytaiteen ja tyylien sekä trendien keskinäisiä yhtäläisyyksiä ja eroavuuksia esseessäsi. Pohdiskele sitä ensisijaisesti kuvallisen tuotoksesi valossa. Minkälaisen ilmiön

valitsit kuvattavaksi? Minkälaisia aatemaailmoja on kuvaamasi tyylivalintojen taustalla? Näkyvätkö samat aatteet kuvataiteessa? Otsikoi essee itse.

TEHTÄVÄ 5

SODAN KUVAT

Yli puoli miljoonaa suomalaista näki viime vuonna Suomen viimesotien aikaan sijoitetun Olli Saarelan elokuvan Rukajärven tie. Elokuvassa tiedusteluretkelle komennettu luutnantti (Peter Franzén) joutuu jättämään rakastettunsa (Irina Björklund) ja tekemään vaikeita valintoja sodan paineissa. Yksilön kokemukset nousevat Rukajärven tiessä historiallista "totuutta" olennaisemmaksi ja todentuntuinen sotakuvaus kääntyy elokuvan loppupuolella romanttiseksi jälleentapaamisen ylistykseksi.

Myös Hollywoodissa on perinteinen sotaelokuva kokenut uuden nousun. Steven Spielbergin Pelastakaa sotamies Ryan sekä Terence Malickin Veteen piirretty viiva luottavat realistiseen sodankuvaukseen. Miehet tappavat toisiaan eikä sodankäynnissä ole mitään erityisen sankarillista tai uljasta.

Monen mielestä sotaelokuvissa ei ole paljoakaan perinteisessä mielessä "kaunista"; tappamista, vihaa ja kaikenlaista tuhoavaa toimintaahan niissä on usein yllin kyllin. Mutta paljon on mukana myös sankaritarinoita, romanttikkaa ja vaikuttavan komelta taistelukohtauksia. Francis Coppolan Vietnamin sotaa kuvaavassa elokuvassa Ilmestyskirja - Nyt on kohtaus, jota ei hevin unohda: Jenkkihelikopterit hyökkäävät vietnamilaiseen kylään. Pikkukylä kylpee kauniina auringossa ja hyökkääjäkopterit ovat kuin jättimäisiä pöriseviä koppakuoriaisia kaartelemassa kylän palmujen ja olkikattojen yllä. Uhkaavan tunnelman kruunaa musiikkitaustana jylisevä Richard Wagnerin Valkyyrioiden ratsastus. Ylhäältä talvaalta kuvatus kohtauksen näyttävä ja jylhä komeus häivyttää tilanteen julmuuden; katsoja voi hetkeksi hurmaantua ja jopa ihastua: Sota onkin kaunista!

Mutta ei tarvitse lähteä elokuviin joutuakseen kohtaamaan sodan: Kosovo, Tshetshenia - televisiokanavien uutislähetykset kuvittavat mieleemme maisemaa yhä järkyttävämällä kuvamateriaalilla. Television kautta on mahdollista saada reaaliaikainen kosketus sotaan. Toimittaja ja kuvaaja ovat paikalla juuri nyt ja kuvat välittyvät satelliittien kautta suoraan vastaanottimimme. Sotilaat ja sodan uhrin ovat kaukana, tuntemattomina, usein vieraiden kulttuurien edustajia. Me itse osallistumme sotaan vain katsojina, rajattu kuvapinta on ainoa kosketuskohtamme tapahtumiin.

Useilla suomalaisilla on vielä elossa olevia sodan kokeneita sukulaisia tai ystäviä. Heidän kertomuksensa, lähes joka kunnasta löytyvät sankarihautarivistöt jyhkeine veistosmuistomerkkeineen, haaleat kotialbumikuvat "meidän pojista siellä jossakin" tai valkka isoisän jatkosodan aikana korsussa iltapuhteenä veistelemä pahkakuppi ovat piirtäneet monen käsitystä sodasta. Lisän tähän piirrokseen tuovat television, lehtien, elokuvien, kuvataiteen ja kirjallisuuden sotakuvaustot. Tuntematon sotilas sekä romaanina että kahtena elokuvaversiona lienee muokannut suomalaisten sotamielikuvia enemmän kuin mihin Hollywoodin huipputekniikalla näyttävän taltavasti ja menevästi kuvatut actionhenkiset sotaelokuvat ovat koskaan kyenneet. Vai onkohan sittenkään näin?

TEHTÄVÄ

Mitä sinä ajattelet sodasta ja tavoista, jolla sotaa nykyään esitetään? Kuinka oma mielikuvasi sodasta on rakentunut? Haluatko ottaa etäisyyttä aihepiiriin vai ehkä kokea sodan mahdollisimman "todellisena" esimerkiksi realistisen sotaelokuvan kautta?

Tee kuvallinen esitys, joka välittää sinun näkemyksiäsi ja suhdettasi sotaan ja/tai siihen kuvastoon, jolla sotaa nykyään esitetään. Muotoile itsellesi tehtävä ja ratkaise se haluamallasi tekniikoilla ja materiaaleilla. Aseta myös tehtävälle tavoitteet.

KIRJALLINEN TEHTÄVÄ

Sodankuvauksilla on kuvataiteissa vuosituhsien perinne. Vertaile kirjoituksessasi menneiden aikojen sotakuvausta nykyiseen. Mikä on muuttunut vai onko mikään ja miksi? Otsikoi itse.

TEHTÄVÄ 6

Ympäristöni maamerkkejä

Olemme oppineet jäsentämään rakennettua ympäristöä historiallisesti ja kulttuurisesti arvokkaiden muistomerkkien avulla, jotka usein erottuvat ympäristöstään maamerkkeinä. Maamerkki on rakennus tai rakennuksista muodostuva kokonaisuus, tilaksi määritelty ympäristö. Tämä rakennuskanta kuvataan usein juhlavasti kotiseutua esittelevissä

edustuskirjoissa, joita lahjoitetaan paikkakunnalla vierailleville virallisille valtuuskunnille. Juhlakirjat harvoin kuluvat lukijansa käsissä, vaan ne lojuvat aikansa sohvapöydällä, kunnes tulee aika siirtää ne kirjahyllyyn.

Kun historiallisia, arkkitehtonisia muistomerkkejä kuvataan, niistä jätetään usein juhlavuuden nimissä ihmiset pois. Dramaattisella valaistuksella pyritään myös vahvistamaan rakennusten ja miljöiden monumenttaalisuutta. Kulttuuriperinnön kannalta arvokas arkkitehtuuri voi kuitenkin olla myös ihmisen arkiseen elämään liittyvää, kuten sosiaaliset kohtaamispaikat, siis elämää taloissa ja talojen välissä.

Ympäristön maamerkki voi olla viittaus maantieteelliseen sijaintiin, kuten sillat, laiturit, näkötornit.

Maamerkki voi olla myös henkilökohtaisesta ympäristökokemuksesta syntyvä mielentila, joka yhä uudelleen valtaa mielen sitä muistellessaan. Ovatko lapsuutesi leikit ja vuodenaikojen vaihtelun monitasoinen kudelma osa omaa ympäristökokemustasi? Miten aistikokemuksesi ja muistosl henkilökohtaisesta paikastasi, maamerkistäsi, ovat muovanneet identiteettiäsi?

Tehtävä

Suunnittele omalle paikkakunnallesi maamerkki. Valokuvaa paikka, tee luonnoksia ja pienoismalli maamerkin luonteeseen sopivasta materiaalista.

Voit valita työskentelysi kohteeksi myös henkilökohtaisen maamerkin. Mieti miten parhaiten voit visualisoida kokemuksiasi, ajatuksiasi ja tunteitasi, joita henkilökohtainen maamerkkisi sinussa herättää. Voit esimerkiksi videoida, tehdä valokuvainstallaatioita, kuvadokumenttata, veistosinstallaatioita, multimediaa, piirroksia ja maalauksia.

Merkitse muistiin työskentelyprosessisi eri vaiheet. Määrittele valitsemasi tehtävän tavoitteet, joiden pohjalta työtäsi arvioidaan.

Kirjallinen POHDINTA

Pohdi maamerkin merkitystä yhteisölle ja itsellesi kulttuurihistoriallisesta näkökulmasta.

2001-2002

Opiskelija valitsee yhden tehtävän suorittaakseen seitsemästä vaihtoehdosta. Vaihtoehtoja on kolme osiossa Esineitä tilassa ja neljä osiossa Tilan kuvaaminen.

1. ESINEITÄ TILASSA

Kouluympäristösi jakautuu erilaisiin toiminnallisiin tiloihin sekä eri oppiaineiden opiskeluun suunniteltuihin tiloihin. Jokaisessa tilassa on esineistöä, jotka kertovat omaa tarinaansa. Esineistöä voidaan tarkastella monesta näkökulmasta kulttuurisesta, historiallisesta, muotoilun tai kestävän kehityksen kannalta olipa kyseessä pulpetit, ruokalan astiat, haarukat ja veitset, luonnontieteitten tutkimusvälineet tai kuvataideluokan asetelmia varten kerätyt kipsipäät ja ruukut sekä taustasametit. Valitse yksi kolmesta tehtävästä.

TEHTÄVÄ 1.1

Valitse jokin esineiden kokonaisuus ja tee siitä visuaalinen tutkielma. Pohdi kuvasarjan avulla käyttötarkoitusta, muotoa, materiaalien valintaa ja kestävän kehityksen näkökulmaa, esineen elinkaarta ja taloudellisia tekijöitä. Voit myös liittää kuvasarjaan sanallista pohdiskelua ja esineitten tarinoita. Suunnittele tähän esinekokonaisuuteen uusi jäsen ja tee siitä prototyyppi.

TEHTÄVÄ 1.2

Maalaustaiteen klassikoita ovat asetelmat, joissa esineillä oli symbolinen merkityssisältö. Valitse jokin historiallinen asetelmamaalaus, tutki ja ota selvää sen väri-, muoto- ja symbolikielestä. Merkitse muistiin kuvalliset ja sanalliset pohdintasi. Yksi nykytaiteen ilmaisumuoto on installaatio, jossa esineistä rakennetaan kokonaisuus. Uudessa yhteydessä esineistä aukeaa uusia merkityksiä katsojalle. Rakenna arkipäivän esineistä oma installaatiiosi ja pohdi, mitä haluat sillä sanoa.

TEHTÄVÄ 1.3

"Suomalainen kulttuuri ei voi säilyä elinvoimaisena, jos identiteetti määrittyy vain globaaleista arvoista ja tavoista käsin, jos kosketus omaan menneisyyteen, ympäristöön, luontoon ja yhteisöllisiin tapoihin menetetään", toteaa Opetushallituksen ylijohtaja Aslak Lindström kirjassa Kulttuuriympäristö - tutki ja opi. Tarkastele esineympäristöäsi. Etsi tutkimuskohteeksesi jokin vanha esine tai esinekokoelma kotoa tai museosta. Pohdi esineen/esineiden suhdetta perheesi tai oman paikkakuntasi menneisyyteen.

Tutustu vanhojen esineiden tutkimusmenetelmään internet-sivuilla <http://www.oph.fi/kulttuuri-ikkuna/> Sivut on laadittu osana Suomen Akatemian kulttuurin tutkimusvuoden hanketta. Erityisesti painikkeiden 1 ja 4 ja 6 alta löydät omaan työhösi toimintatapoja.

Valitse tehtävä A tai tehtävä B:

A) Dokumentoi monipuolisesti valitsemasi esine/esineet piirtämällä, maalaamalla ja valokuvaamalla. Voit myös rakentaa pienoismalleja ja käyttää tietokonetta hyväksesi.

- Tee lyhyt kirjallinen selvitys esineestä/esineistä, iästä, käyttötarkoituksesta ja käyttäjistä.
- Maalaa, tee valokuvainstallaatio tai tietokonekuva tilanteesta, jossa esinettä on käytetty.
- Kerää materiaalistasi portfolio, joka kuvaa monipuolista tutkimustasi.

B) Tutki esineen elämän kaari. Millaisia esineitä aiemmin on käytetty samaan tarkoitukseen kuin valitsemaasi esinettä käytettiin? Miten esineen muoto ja käyttötapa on kehittynyt nykypäivään? Millaisia parannuksia haluat esineeseen vielä tehdä?

- Suunnittele siitä tulevaisuuden esine.
- Käytä monipuolisia kuvallisia keinoja tutkimus- ja suunnittelu-työssäsi.

Kirjallisuutta:

Elo, P., Järnefelt, H., Linnanmäki, S. & Melanko, K.. (Toimitusryhmä.)
2000. Esine elää. Museovirasto, Opetushallitus. F. G. Lönnberg. Helsinki.
ISBN 952-13-0895-8.

Elo, P., Järnefelt, H., Linnanmäki, S. & Sahlberg, M. (Toimitusryhmä.)
2000. Kulttuuriympäristö - tutki ja opi. Museovirasto, Opetushallitus.
Gummerus Kirjapaino Oy. Jyväskylä. ISBN 952-13-1052-9.

2. TILAN KUVAAMINEN

Ihminen hahmottaa ympäröivää tilaa moniaistisesti, näkö- ja kuulo-havainnon, kosketusaistin sekä liikkeen avulla. Vuosien saatossa ihminen on rakentanut itselleen ja heimolleen suojia, pyhiä paikkoja, juhlatiloja ja toreja kokoontumista varten. Eri aikakausina arkkitehtoniset tilat ovat heijastaneet sen hetkistä maailmankäsitystä. Goottilaisessa korkeuksiin kohoavassa kirkkoarkkitehtuurissa oli tavolteena saavuttaa taivaallinen valo. Pohjoisten nomadien pyöreissä kotarakennelmissä oli aukko taivaanlakea kannattavaa pylvästä varten. Oma koulurakennuksesi heijastaa myös käsitystä koulun tehtävästä yhteiskunnassa ja käsitystä oppimisesta. Viihtyisän oppimisympäristön kriteereitä ovat yhdessä olemisen mahdollisuus ja turvallisuus sekä tilojen fyysiset ominaisuudet kuten valaistus, tilojen muoto ja moninaisuus, tilalliset näkymät, värit ja materiaalit. Viihtyvyyttä lisää selkeät liikkumisen väylät. Valitse yksi neljästä tehtävästä.

TEHTÄVÄ 2.1

Valo muovaa tilaa: Valon ja varjon vaikutelmasta syntyy kolmiulotteinen syvyysvaikutelma. Valon ominaislaatu on viihtyisyystekijä. Kouluympäristön kova yleisvalo viittaa monien mielestä tehdasmaiseen ympäristöön ja se koetaan epäviihtyisäksi. Kirkkaana aurinkoisena päivänä säleverhot raidoittavat luokkatilan. Valo voi olla myös hämyistä tai värillistä. Valolla voidaan luoda ylevän tai arkisen oloinen tunnelma. Tee valaistuskokeiluja omassa kouluympäristössäsi, sisä- tai ulkotiloissa. Dokumentoi ja valmista sarja valokuvia tai videokooste havainnoistasi, jolta olet tehnyt valokokeiluista.

TEHTÄVÄ 2.2

Kaksiulotteisessa maalauspinnaassa on korkeus ja leveys, mutta siihen saadaan plirtämällä tai maalaamalla syntymään vaikutelma syvyydestä. Tämän nlin sanotun illusorisen tilan kuvaamisen kehittyminen on ollut osa länsimaisen maalaustaiteen kiinnostavia tarinoita 1300-luvulta lähtien.

Valitse jokin näkymä kouluympäristöstäsi ja toteuta sarja maalauksia, piirustuksia tai grafiikan lehtiä, joissa tutkit perspektiivisen tilankuvaamisen keinoja. Tutki työskentelyn pohjaksi keskiaikaisia käsikirjoituksia, renessanssin eri kausia ja barokkia, rokokoota sekä viime vuosisadan maalaustaiteen ismejä.

TEHTÄVÄ 2.3

Kaksiulotteiseen kuvapintaan rakennettu illusorinen tila on kaksituhatluvulle siirryttäessä saanut rinnalleen uudenlaisen, virtuaalisen tilan. Tietokoneen näyttöruutu avautuu digitaalisten yhteyksiensä yhdistämän tiedon ja tapahtumien maailmaan, jolla ei tunnu olevan rajoja. Tee

visuaalinen tutkielma, jossa rinnastat kuvapinnan illusorista tilaa tietokoneen näyttöruudun virtuaaliseen tilaan. Minkälaisia ajatuksia tämä vertailu herättää sinussa?

TEHTÄVÄ 2.4

Kouluympäristö on kohtaamispaikka. Koulurakennuksessa kohtaavat eri ikäiset lapset ja nuoret sekä heidän aikuiset opettajansa. Koulun perimmäisenä tarkoituksena on toimia "oppikartanona" eli paikkana, jossa kohdataan tietoa, taitoja ja kulttuuria. Koulurakennusten suunnittelun taustalla on näkökulmia siitä, että tämä tiedon, taidon ja kulttuurin kohtaaminen olisi vastenmielistä kasvaville nuorille. Sen vuoksi tarvitaan tiloja, joita on helppo valvoa. Erityisesti koulujen tyhjät, aidatut pihat kielivät valvontaan suuntaavasta ajattelusta. Entäpä, jos pihat suunniteltaisiin toisenlaisesta kasvatusajattelusta käsin, valkkaapa luontosuhteen rakentamista varten.

- Tee suunnitelma oman kouluympäristösi pihan perusparannusta varten.
- Lähde liikkeelle ihmisen ja luonnon välisestä vuorovaikutuksesta.
- Pohdi myös, voiko rakennettu puutarhamainen tila antaa mahdollisuuksia luontosuhteen syntymiselle.
- Tee luonnoksia, kirjaa suunnitteluasi ohjaava ajattelu lauselmiksi ja toteuta pienoismalli.

KIRJALLINEN POHDINTA

Jokaiseen tehtävään liittyy kirjallinen pohdinta, johon käytetään aikaa 4 tuntia valvotuissa olosuhteissa. Pohdi työprosessiasi ja tuotostasi oman ajattelusi ja kuvailmaisusi kehittymisen näkökulmasta. Hyödynnä muistiinpanojasi, työskentelyn aikana kertynyttä lähdemateriaalia, kuten tekstejä, taidekuvia ja arkipäivän kuvia.

2002-2003

Lukiodiplomi käsittää oman taiteellisen teoksen ja kirjallisen esseen omasta työskentelyprosessista. (Katso toimeenpano- ja suoritusohjeet).

Teema:

Kulttuurien kohtaaminen – minun kulttuuriset juureni

Opiskelija valitsee yhden tehtävän. Hän valitsee itsenäisesti tekotavan, materiaalin ja halutessaan sarjallisuuden, useamman kuvan kokoelman. Tekotapoja ovat maalaus, piirustus, grafiikka, kolmiulotteinen rakentelu, valokuva, video, digitaalinen kuva, sarjakuva sekä graafinen suunnittelu.

1. Aikamme Prometheus – media tulen tuojana

Antiikin jumalatarujen mytologiset sankarit eivät ole virattomia uudella vuosituhanneilla. Jumalhahmot ylliuonnollisine ominaisuuksineen ovat käyttökelpoisia vertauskuvia ja ne myös inspiroivat ihmisiä yhä edelleen.

Mytologiat ovat uskontojen tai kansojen myyteistä muodostuneita kokonaisuuksia, jumaltarustoja. Ne ovat syntyneet pitkien aikojen kuluessa selittämään elämän ilmiöitä, maailmankaikkeutta ja sen alkuperää. Kun myyttiset tarinat on kerätty ja kirjoitettu muistiin, ne ovat joutuneet tietoisien pohdinnan ja kehittelyn alaiseiksi. Kalevalan kertomukset ovat suomalaisten mytologiaa.

Antiikin tarinan mukaan Prometheus sai tehtäväkseen hakea taivaasta tulen ihmiskunnalle. Tuli on elämän liekki ja yksi neljästä alkuaineesta kreikkalaisten maailmanselityksissä. Nykypäivänä Prometheus on saanut kantaakseen median vertauskuvan tehtävää.

Tee visualisointi aikamme teknologisen kehityksen ja antiikin mytologisen hahmon vertauskuvallisesta kohtaamisesta, jossa tarujen jumalhahmo valjastetaan antamaan merkityksiä medialle. Mikäli haluat, voit myös valita visualisoinnin kohteeksi uuden median ja Kalevalan sankareiden kohtaamisia. Kuka Kalevalan sankareista voisi lainata ominaisuuksiaan teknologioiden kehityksen visualisoinnille?

2. Ylistyslaulu kotikonnnulleni – kasvuympäristöni esteettistä pohdintaa

Amerikkalainen kirjailija Rebecca Wells omisti esikoisromaaninsa seuraavalla tavalla: omistettu rakastetulleni, kotikonnnulleni. Väkevä multa, kuumat kesäyöt, palavat auringonlaskujen taivaat, tuoksuvat pähkinäpensaat ja aaltoilevat puuvillapellot kutoivat romaanin tapahtumille

aistivoimaisen ympäristön. Vaikkei tässä mainita yhtään paikannimeä lukija tietää, että kyseessä ei ole suomalainen kasvuympäristö. Niin ovat maisema ja siitä syntynyt kulttuuri yhtä.

Pohdiskele oman kulttuurisen kasvuympäristösi maisevan olemusta; sen valoja, varjoja, muotoja, värejä, lämpötiloja, tuoksuja ja ääniä ja tee kuvallinen ylistyslaulu kotikonnullesi.

Jos haluat, voit myös valita krlittisen näkökulman pohdiskeluusi. Tutki ympäristösi muutoksia. Nimeä tehtäväsi silloin näkökulmasi mukaisesti.

3. Kulttuurien "kohtaamisen" paikka

Muoti, vaateteollisuus ja ylikansalliset kauppaketjut, ylikansallinen viihde, trendikkäät matkakohteet maailmalla, eri maiden "keittiöt" ravintoloiden ruokalistoilla ja aikakauslehdistö ovat tuoneet suomalaiseen arkipäivään eri maiden kulttuurien värejä, muotoja, makuja ja rytmejä. Ne rikastuttavat mielikuviamme ja mietymyksiämme, ne sekoittuvat omaan kulttuuriseen perintöömme, mutta ne myös köyhdyttävät käsityksiämme joutuessaan pinnallisen, uutuus metsästävän muotimaailman "myllyn" jauhatukseen. Usein on niinkin, että kantajalla ei ole aavistustakaan muoti-ilmiön kulttuurisesta alkuperästä.

Tutki kirjoituspöytäsi, vaatekaappiasi, talteen otettujen kuvien ja esineiden kokoelmaasi ja pohdiskele niiden kulttuurista alkuperää. Laadi tutkimustulostesi perusteella esinekollaasi tai sen visualisointi niin, että siitä rakentuu "oma kulttuurien museosi".

4. Gallen-Kallelasta Kaurismäkeen – minun suomalainen kuvastoni

Monet suomalaisuuden vertauskuviksi asettuneet kuvalliset symbolit, kuten esimerkiksi Akseli Gallen-Kallelan kalevalaisten henkilöhahmojen visualisoinnit, eivät aikanaan syntyneet helposti. Kansallistaiteilijamme etsi pitkään Kalevalan henkeen soveltuvia hahmoja. Gallen-Kallelan edeltäjät, kuten esimerkiksi R.W.Ekman, jotka kiinnostuivat kansalliseepoksen visualisoinnista eivät onnistuneet tavoittamaan suomalaisuuden ydintä kuvasyμβoleissaan.

Tänä päivänä Aki ja Mika Kaurismäki ovat vanginneet filmikalvolle pelkistettyä ja karua suomalaisuutta, joka monien mielestä vastaa sitä tapaa, jolla haluamme luonnehtia itseämme.

Minkälainen on sinun suomalaisuuden kuvastosi? Valitse tekotapa ja tee kuvagalleria, joka edustaa sinun suomalaista kuvastoasi. Kuvat voivat liittyä suomalaiseen kulttuuriseen ilmapiiriin, taiteeseen, ympäristöön, henkilöhahmoihin, esineistöön ja luonnonilmiöihin – aivan kuten haluat. Otsikoi työsi.

5. Valokuvan monet kasvot

Taide-lehden numerossa 1/2002 tutkija Elina Heikka esittelee kirjallisuutta, jossa valokuva on eri tavoin läsnä teoksen tapahtumien kulussa. Siinä ovat pohdintojen kohteena

- intiimit perhekuvat samettisissa albumeissa,
- kameroidensa läpi kaupunkia tirkistelevät turistit,
- rakkauden kohteen valokuvan intensiivinen tutkiminen,
- kuvan kaupallinen käyttö
- ja kuvan esineellistäminen.

Elina Heikka on tutkinut valokuvan näkökulmasta suomalaista ja ulkomaista kirjallisuutta alkaen 1890-luvulta.

Tutustu Heikan artikkeliin. Kerää vanhoja, itsellesi merkityksellisiä valokuvia. Pohdi niihin sisältyviä tarinoita ja tarkastele miten monin eri tavoin valokuva on ollut läsnä omassa elämässäsi. Jatka kuvakokonaisuutta tekemällä siihen uusia kuvia.

6. Kirjallinen pohdinta

2003-2004

Opiskelija valitsee yhden tehtävän (tehtävistä 1-5). Kirjallisen osion (tehtävä 6) suorittavan kaikki.

Teema: MAAILMA MUSEONA

Korkeatasoinen kirjapainotekniikka on tuonut maailman taidearteet kaikkien ulottuville. Yhä lisääntyvä matkailu tuo mukanaan mahdollisuuksia tutustua omin silmin kulttuuriperintöön, joka on aiemmin on saattanut olla tuttua vain kirjojen sivuilta. Tänäpä kuka tahansa voi avata verkkoyhteyden Louvren kotisivuille ja tutustua sen taidearteisiin matkustamatta itse Pariisiin. Mutta mitä tehdä kulttuuriselle maailmanperinnölle? Pitäisikö sitä pöntätä päähänsä? Onko museon käsite jo vanhentunut? Ovatko museot mestariteosten hautausmaita kuten kärkevä kriitikko Douglas Crimp väittää kirjassaan Museon raunioilla (1990)? Millä tavoin maailman kulttuurinen perintö pidetään elävänä? Lukiodiplomitehtävät ehdottavat tutkimusretkiä maailman kulttuuriperintöön, jolloin sitä voi käyttää innoutuksen lähteenä.

Tehtävä 1

MAAILMANPERINTÖ

Vuosi 2003 on Suomessa rakennusperintövuosi.. UNESCO:n maailmanperintölistassa on rakennusperintö laajasti ja monipuolisesti edustettuna. Rakennettu kulttuuriperintö ympäröi meitä kaiken aikaa riippumatta siitä kiinnittämekö siihen huomiota. Rakennusperintö sisältää monia erilaisia arvoja esimerkiksi kulttuurisia arvoja, käyttöarvoja ja esteettisiä arvoja. Monet arkkitehtoniset ratkaisut viestittävät yhteiskunnallisista oloista tai ne voivat olla vallan tai aatteen symboleja kuten Helsingin senaatintori. Rakennukset kuten Auschwitz Puolassa tai Gorée:n orjasaari Senegalissa muistuttavat meitä tapahtumista, joiden kauheutta ei saa unohtaa. Koko prosessin aikana on tärkeää pohtia maailmanperinnön merkitystä ihmiselle sekä miksi maailmanperintöä kerätään ja säilytetään.

Valitse kolme rakennustaiteelliselta tyyli-suunnaltaan eroavaa rakennusperintökohdetta maailmanperintöluettelosta. Kohteet voivat olla käyttötarkoitukseltaan samanlaisia tai erilaisia.

Jokaisesta kohteesta tulee esitellä sen ominaislaatu opiskelijan valitsemalla visuaalisella tavalla. Pohdi mitä arvoja valitsemasi kohteet edustavat ja miten ne vaikuttavat valitsemaasi ilmaisukieleen: työtapoihin, tekniikoihin ja materiaaleihin.

Maailmanperintökohteisiin on linkki Suomen Tammien Internetsivulta. Linkin takaa löydät kirjan Kulttuuri- ja luonnonperintö –eheää oppimista. Kirjaan on kerätty luettelo ja lyhyet kuvaukset kaikista tämän hetkisistä maailmanperintökohteista.

Maailmanperintökohteita on lähes 750. Niiden joukossa on myös oheiset kolme pyhäää rakennusta, Petäjäveden kirkko Suomessa, Tanjavur -temppeli Intiassa ja Ramses II temppeli Abu Simbelissä, Egyptissä. Valokuvat: Pekka Elo. Kuvaa klikkaamalla näet sen suurempana.

Tehtävä 2

KUVAT KULKEVAT DIGIAIKAAN

Eliel Saarisen piirtämä Helsingin asemarakennus on kaikille tuttu. Rakennus valmistui noin sata vuotta sitten aikana, jolloin taiteen avulla etsittiin suomalaista identiteettiä. Aseman erityisiksi tunnusmerkeiksi ovat muotoutuneet jyrkät veistokset, harmaakiviset miehenjätkäleet, jotka kannattavat lampuja pääoven kaari-ikkunan kummallakin puolen. Saarinen tilasi veistokset Sääksmäellä asuvalta kuvanveistäjältä Emil Vikströmiltä. Malliksi Vikström pyysi naapurin miestä, Lehtisen Jalmaria.

B.G. Eliel Saarisen suunnittelema Helsingin asemarakennus. Kuva: Bo Grönholm. Kuvaa klikkaamalla näet sen suurempana.

Kun VR tilasi yritykselle mainoskampanjan, ehdottivat mainonnantekijät filmiä, jonka pääosassa olisivat julkisivusta liikkeelle lähteneet veistokset. Niin sitten päätettiin. Lampunkannattaja miehiä on yhteensä neljä. Kolme niistä lähti liikkeelle ja neljäs jätettiin lampuja pitelemään. Televisiokatsojien ja elokuvissa kävijöiden hämmästykseksi kivimiehet nousivat filmissä resiinaan ja ajoivat punavalkoisen Pendolinon perässä Turkuun laskemaan, kuinka monta tornia Turun linnassa on.

Nykyisellä digitaalitekniikalla melkein mikä tahansa on mahdollista.

Kiviukkoja liikuteltiin filmissä uudella motion capture-nimisellä tekniikalla. Mainospätkän teko aloitettiin kuvaamalla näyttelijää, joka esitti kaikkia kolmea ukkoa. Näyttelijän kasvoin laitetiin 56 "heijastinpalloa". Niiden liike tallennettiin kahdeksalla infrapunakameralla. Sitten

Vikströmin veistoksista tehtiin "rautalankamalli", joka "päälystettiin kivimateriaalilla ja valaistiin". Tämän jälkeen tietokone laski lopullisen kuvan.

Kun mainoselokuvan tekeminen aloitettiin, eteen nousi harvinaislaatuinen pulma, kertoi mainostoimiston edustaja. Työryhmä jäi pähkäilemään, pitäisikö kivimiehille laittaa housut jalkaan. Ongelma ratkaistiin kuvaamalla diskreetisti. (lähde: Helena Ylänen 12. 05. 02 Helsingin Sanomat)

Mainos, jossa käytetään kulttuurisesti tuttua aineistoa, yltää usein omaleimaisiin ratkaisuihin, joista katsojat ovat kiinnostuneita. Tutun aineksen tunnistaminen oudossa yhteydessä tuottaa oivaltamisen iloa. Vierasperäiset mainokset herättävät helposti kiukkua, mikä onkin päinvastainen tulos mihin pyritään, vaikka jotkut väittävät, että ärsyttämisen vuoksi mainos huomataan.

Suunnittele ja toteuta kulttuuriperintöä hyödyntäen TV- mainospala tai kolmen ilmoituksen sarja aikakauslehteen koko sivun suuruisena. Voit toteutuksessa käyttää yhtä tai useampaa seuraavista työtavoista: videointi, valokuvaus ja tietokone. Perustele lähdeaineiston valinta.

Helsingin asemarakennuksen Kivimiehet seikkailevat VR:n mainosfilmissä (Kaunofilm Oy, ohjaaja Rane Tiukkanen). Mainoskampanjan suunnitteli Kaisaniemen Dynamo. Kuvaa klikkaamalla näet sen suurempana.

Tehtävä 3

ORNAMENTIT TULEVAT KAUKAA

Käsityökaupan ikkunassa oli esillä villapaitoja. Yksi niistä pysähdytti, koska sen koristekuviot olivat tunnistettavissa. Ne olivat alunperin suomalais-ugrilaisten sukulaiskansojemme ikiaikaisia ornamentteja. Alunperin monilla alkuperäiskansojen säännöllisillä koristekuvioilla eli ornamenteilla on ollut selvä symbolinen merkityssisältö: koristekuviot eri puolilla maailmaa ovat usein tarkoittaneet tiettyjä asioita. Vuosien saatossa merkitykset ovat unohtuneet, ja tänä päivänä ne tulkitaan pelkkinä koristeellisina pintakuvin.

Ornamentiikka eli koristetaide jaetaan kolmeen pääryhmään, ei-esittäviin usein geometrisiin koristeaiheisiin; esittäviin, mutta tyylliteltyihin aiheisiin sekä esittäviin, naturalistisiin aiheisiin. Vanhimpia ovat ei-esittävät ja geometriset aiheet, joita jo kivikaudella käytettiin keramiikan koristelussa ja joita käytetään yhä. Näitä ovat kolmiot, neliöt, ruutukuviot, ympyrät, nauhapunoskuviot sekä kalanruoto- ja siksakaiheet. Tyylliteltyjä esittäviä aiheita on esimerkiksi pohjoismaisessa viikinkiaikaisessa eläinornamentiikassa, joka on peräisin 800-1050 -luvulta. Tyylliteltyjä luonnonaiheita ovat myös klassisesta antiikista periytyneet koristekuviot, jotka monille ovat tuttuja arkkitehtuurista. Eurooppalaisen taiteen historiaa jäsentävät tyyliuunnat esiintyivät myös koristekuvin eli ornamentiikassa. Koristeaiheet, jotka periytyvät sukupolvilta toisille eivät kuulu vain korkeakulttuureihin, vaan ovat ominaista myös talonpoikauskulttuureille ja alkuperäiskansojen esineistölle, asumuksille ja tekstiileille.

Oman lukunsa ornamentiikan historiassa muodostaa islamilainen kulttuuri, jonka oppien mukaan ornamentit rakennetaan matemaattisista suhtejärjestelmistä, yksinkertaisista numerosarjoista. Ne ilmentävät samanaikaisesti jumalasta yhteyttä. Huikaiseva esimerkki islamilaisesta taiteesta on Espanjassa Granadassa sijaitseva Alhambra, jossa rakennuksen pinnat on peitetty arabeski-kuvioilla kaakelilaatoilla.

Tutki esimerkiksi suomensukuisten kansojen vaatetuksen ornamentiikkaa tai afrikkalaisia savimaalauksin koristeltuja asumuksia tai indigo-värjättyjä kankaita Kiinasta tai Etelä-Amerikan käsioita, ponchoja ja saviruukkuja tai kotiseutusi talonpoikaesineistöä paikallismuseossa. Suunnittele tuotekokonaisuus, joka pohjaa ornamentiikkaan. Se voi olla käsityön, vaatesuunnittelun, graafisen suunnittelun, designin, teollisen muotoilun tai arkkitehtuurin alueelta. Muuntele sinua kiinnostava koristekuviointi tarkoituksiisi soveltuvaksi. Perustele valintasi.

Tehtävä 4

KIRJAILTUJA KUVAKERTOMUKSIA KESKIAIKAISESTA EUROOPASTA

Ranskassa on säilynyt keskiajalta peräisin oleva kirjailtu seinävaate, jossa kuvin ja tekstein kerrotaan, kuinka normannit valloittivat Englannin Hastingsin taistelussa vuonna 1066. Tämän Bayeux'in seinävaatteeksi nimetyn historiallisen dokumentin kirjailmiseen arvioidaan kuluneen parisen vuotta taistelun jälkeen. Kirjonta on tehty pellavaiselle kankaalle, ja teoksen

kokonaispituus on 203 jalkaa (= 6,65 metriä). Seinävaate asetettiin näytteille kirkkoon voitonpäivän kunniaksi järjestetyissä rituaaleissa. Yksityiskohtaiset kuvaukset vaatteista, hiuksista, parroista, viiksistä, aseista, haarniskoista, taisteluun osallistuneista hevosista ja arkkitehtuurista tuovat viestiä tuhannen vuoden takaa. Sarjakuvasta teos eroaa sikäli, että kuvakertomusta ei ole jaettu ruutuihin, vaikka siinä erottuvatkin selvät jaksot. Tekstit eivät myöskään vie kertomusta eteenpäin, vaan kuvailevat tapahtumaa tai selittävät henkilöitä. Hastingsin taistelusta kirjailtu kuvakertomus on dokumentti tuhannen vuoden takaa historiallisesta tapahtumasta. Oheisesta Internet-osoitteesta saat lisätietoa: www.battle1066.com. Voit myös etsiä hakusanalla Battle of Hastings.

Mikä on tästä ajasta kertova tapahtuma, josta sinä haluaisit kertoa? Mitä toivot siitä muistettavan vielä tuhannen vuoden päästä? Tee kuvakertomus maalauksena, sarjakuvana tai videofilminä.

Tehtävä 5

TAIDETEOS METSÄN ELÄIMILLE

Maailman kulttuurinen perintö on kuvausta ihmisen kekseliäisyydestä, mutta se on myös hengen voittoa aineesta. Säröjäkin siinä kuitenkin on, ja ne liittyvät luonnon tuhoamiseen, eläinlajien hävittämiseen, puhumattakaan sotien hävityksistä.

Italialainen tutkija ja musiikin maisteri Martinelli on tehnyt Helsingin yliopistossa väitöskirjan valaitten laulusta. Hän syyttää ihmiskuntaa ihmiskeskeisestä maailmankuvasta. Sen asemesta hänen mielestään tulee maailmaa tarkastella biosentrisesti. Martinelli toteaa, että jos pystyisimme ymmärtämään, että myös eläimet kykenevät nauttimaan esteettisistä ilmiöistä, oppisimme jotakin merkityksellistä myös omasta itsestämme.

Lintujen laulu on kautta vuosisatojen inspiroinut säveltäjiä, ja onpa olemassa musiikkia, jonka osaksi on liitetty lintujen laulun nauhoituksia. Eläinten pesien arkkitehtuuria on myös dokumentoitu ja esitelty museoissa suurelle yleisölle. Rakenteiden monimuotoisuus ja selkeät esteettiset ratkaisut ovat monissa eläinten asumuksissa kiistämättömiä tosiasioita. Entä miten olisi, jos olettaisimme metsän eläinten etsiytyvän luonnossa kauniiden näkymien ääreen!

Suunnittele ympäristöteos, jonka katselijoita olisivat metsän eläimet. Etsi ja kuvaa sijoituspaikka luonnosta, johon sijoitat teoksesi. Suhteuta miltäkaava eläinten kokoon. Valitse itsellesi soveliaain toteutustapa.

Tehtävä 6

KIRJALLINEN OSIO

Kirjallisessa osiossa (4 h), jonka suoritat diplomikurssin loppuvaiheessa, osoitat kypsyyttäsi prosessuaaliseen ajatteluun ja työskentelyyn (=luovuus) ja kykyäsi arvioida omaa työskentelyäsi ja diplomityötäsi. Siinä myös osoitat työsi aihealueeseen liittyvää teoreettista tietämystä, kuten taidehistorian tietämystäsi, kykyäsi analysoida kuvia ja tietojasi materiaaleista ja tekniikoista. Kirjoita essee, jossa pohdit ja perustelet omia valintojasi ja esikuviasi, sinuun vaikuttaneiden taiteilijoiden tai taidesuuntien merkitystä suhteessa omaan työhösi. Voit käyttää esseessäsi myös kuvia.