

**TEOS:** Sarjasta **Luonnon garderobi** 2005–2012, installaatio

**TAITEILIJA:** **Anni Rapinoja** s. 1949, Hailuoto

#### TEHTÄVÄIDEOITA:

- 1. LUONNON INNOITTAMA MUOTOILUTUOTE: Suunnittele muotoilutuote: esine, vaate tai kangasmalli käyttämällä lähtökohtanasi joko eläin- tai kasvimaailmaa.** Tee luonnoksia aiheestasi, jossa tutkit eläimen tai kasvin olemusta. Mitkä piirteet valitsemassasi eliössä viehättävät? Mihin muotoilutuotteeseen ne sopisivat? Sinun ei suinkaan tarvitse käyttää valitsemaasi eliötä tuotteesi materiaalina, vaan innoittua sen ominaispiirteistä: muodoista, väreistä, rakenteesta jne. Suunnittele ja piirrä / maalaa ideasi kuvaksi. Voit toteuttaa suunnitelmiasi myös valmiiksi tuotteeksi. Valitse tällöin ideaasi sopiva materiaali ja käytä materiaaliin soveltuvaa tekniikkaa. Voit toteuttaa ideasi myös ”tuunaamalla” vanhan ja jo tarpeettomaksi käyneen esineen.
- 2. EPÄESINE: Suunnittele epäesine, jonka käyttöfunktio on mahdoton.** Valitsemasi materiaalin ja muotoilutuotteen välillä voi tällöin olla ristiriita. Tahdotko ottaa kantaa tekemällä jostain itsellesi epämieluisasta esineestä käyttökelvottoman? Työskentelyn lähtökohtana voit käyttää valmista käyttöesineitä. Kiinnitä huomiota yllätyksellisyyteen ja oivaltavuuteen ja viimeistele esineesi huolellisesti.  
  
HUOM: Dadaismi tarjoaa virikkeitä. Esimerkiksi Meret Oppenheimin ”Esine” (1936) – karvapeitteinen kuppi, lautanen ja lusikka – herättää sekä visuaalista että sisällöllistä mielenkiintoa.
- 3. VAATETA SUOSIKKIHAHMOSI: Suunnittele valitsemallesi fiktiiviselle hahmolle vaate / asuste.** Esimerkiksi satuhahmo käy ideointisi lähtökohdaksi. Mieti, millainen vaate sopisi valitsemallesi hahmolle ja kuinka se kuvaisi hänen persoonaansa / elämäntyyliään. Luonnostelee eri vaihtoehtoja. Piirrä tai maalaa valitsemasi hahmo uusi vaate / asuste yllään. Voit suunnitella myös useita eri vaatekappaleita ja toteuttaa hahmosi paperinuken muotoon.
- 4. OMA LUONTOSUHTEESI: Piirrä / maalaa / muotoile oma luontosuhteesi kuvaksi.** Anni Rapinoja on *Luonnon Garderobi* -sarjan teoksissaan antanut kasveille ihmisen maailmaan liittyvän muodon ja kuvannut siten ihmisen olemusta osana luontoa. Rapinojan teosten muoto viittaa hänen omaan elämänpiiriinsä sekä muistoihinsa. Kuinka sinä kuvaisit omaa luontosuhdettasi? Kirjoita luonnon sinussa herättämiä tunnelmia ja ajatuksia ylös sanoin, kuvin tai vaikka pienin kertomuksin. Näin sinun on helpompaa muuntaa luontosuhteesi myös kuvalliseen muotoon.

**TEOS:** Kuljit kanssani 2012, öljy kankaalle

**TAITEILIJA:** Petri Yrjölä s. 1972 Oulunsalossa, asuu Iissä

### TEHTÄVÄIDEOITA:

- 1. IHANA / KAMALA MAISEMA: Toteuta maisemamaalaus kuvitteellisesta ikkunasta avautuvasta näkymästä.** Mieti seisovasi ikkunan edessä. Näet ikkunasta jotain
  - a) ihanaa /
  - b) kamalaa.Mitä se on? Mikä vuorokaudenaika on? Maalaa näkymästä kuva. Voi liittää maalaukseesi myös ikkunan puitteet. Mieti maalauksesi väri- ja valööriasteikkoja. Tahdotko pitäytyä vain muutamassa värissä, kuten Petri Yrjölä teoksessaan "Kuljit kanssani"?
- 2. IKIMUISTOINEN LUONTOKOKEMUS: Maalaa muistojesi luontokokemus.** Muistele jotain mieleesi painunutta luontokokemustasi. Se voi olla peräisin lapsuudestasi tai aivan tuore kokemus. Miltä sinusta tuntui? Muistele kokemiasi ääniä, tuoksuja, valaistusta. Mikä vuodenaika oli? Millaiset värit sopivat kuvaamaan kokemustasi? Maalaa kokemuksesi kuvaksi.
- 3. MYSTISET METSÄNHENGET: Tee kuva Petri Yrjölän maisemassa asustavasta olennosta.** Petri Yrjölän luontoaiheiden käsittelyyn yhdistyy usein mystis-uskonnollinen ulottuvuus. Hän ei kuvaa hoidettuja talousmetsiä vaan luonnontilaisen ryteikköisiä maisemia, joissa vielä voisi kenties elää henkiolentojakin. Kuvittele millaisia olentoja voisi asua Petri Yrjölän maalauksen maisemissa. Piirrä joku heistä, tai vaikka useampikin, kuvaksi. Vaihtoehtoisesti voit ikuistaa hänet paperimassa- tai saviveistokseksi.
- 4. OMAKUVA MAISEMANA: Maalaa itseäsi ilmentävä maisemakuva.** Petri Yrjölälle luonto on osa itseä. Näin ajatellen hänen luonto-aiheisia maalauksia voi pitää omakuvina. Jos sinä olisit jokin luonnonpaikka, millainen olisit? Maalaa tämä paikka maisemaksi.
- 5. KIRJOITUSTEHTÄVÄ: Pohdi omaa luontosuhdettasi ja tee aiheesta kirjoitelma.** Luontosuhteella tarkoitetaan kokemusten ja elämysten kautta syntyvää suhdetta omaan elinympäristöön. Pohdi, mikä on ympäristöä? Missä sinä loput ja jokin muu alkaa? Vaihtoehtoisesti voit kertoa jostain itsellesi merkityksellisestä luontokokemuksesta. Mikä teki kokemuksestasi erityisen?

HUOM: Ideoita kuvataiteen ja ympäristökasvatuksen sisältöjen yhdistämisestä tarjoaa esimerkiksi sivusto <http://www10.edu.fi/kuvataide/>.

**TEOS:** **Esteettinen teoria** 2009, konekirjoitus syväpainopaperille  
**Pääoma** 2009–2010, konekirjoitus syväpainopaperille  
**TAITEILIJA:** **Kalle Lampela** s. 1973, Rovaniemi

#### TEHTÄVÄIDEOITA:

- 1. KUVAKIRJOITELMA: Toteuta esimerkiksi äidinkielen tunnilla tekemästäsi kirjoittelusta kuvallinen esitys niin, että kirjoitetusta tekstistä muodostuu jokin kirjoitelman aiheeseen sopiva kuva.** Piirrä kuvan ääriviivat lyijykynällä paperille ja täytä sitten kuvio kirjoituksellasi. Esimerkiksi moottoripyöräilystä kertovan kirjoitelman voi kirjoittaa moottoripyörää esittävän ääriiviivapiirroksen sisään. Käytä tekstin kirjoittamiseen valitsemiasi piirtimiä. Lyijykynien, puuvärien ja huopakynien sijasta voit käyttää vaikka tussiterää. Suorien rivien sijasta voit sommitella tekstin esimerkiksi spiraalimaisesti. Pyyhi lopuksi kuvion ääriviivat pois.
- 2. KIRJAIN TÄYNNÄ KIRJAIMIA: Muodosta jonkin kirjaimen muoto toistamalla tätä kirjainta, joko kaunokirjainharjoitteena tai erilaisia kirjasintyyppejä suunnitellen.** Kirjainten sijasta voit käyttää sanoja, jotka alkavat tällä kirjaimella. Kirjaimen muoto tulee piirtää paperille ensimmäiseksi. Raameina voi kirjaimen muodon sijasta olla myös jonkin esineen muoto. Tällöin esineen muoto täytetään esimerkiksi esinettä kuvaavan sanan alkukirjaimella. Kirjaimen ääriviivat voi pyyhkiä lopuksi pois, mutta lähtökohtana voi käyttää myös valmista, suurikokoista tulostetta kirjaimesta, jolloin ääriviivat jäävät osaksi kuvaa. Tehtävä voi toimia myös erilaisten piirtimien eroja havainnollistavana harjoituksena. Tällöin kirjaimet / sanat tehdään mahdollisimman monella eri välineellä.
- 3. KIRJOITUS VAPAASSA MUODOSSA: Valitse työsi lähtökohdaksi jokin kirjallinen teos. Muodosta valitsemastasi tekstistä kuva / kuvio / muoto kirjoittamalla.** Käyttämäsi teksti voi olla vaikkapa itsellesi tuttu / tärkeä runo tai novelli. Voi ottaa lähtökohdaksesi myös esimerkiksi koulukirjan ja valita sieltä jonkin kappaleen. Mieti, kuinka teksti sijoittuu paperiarkille. Mikä on arkin koko? Haluatko koostaa teoksesi useasta arkista, kuten Kalle Lampela on tehnyt? Muodostaako teksti jonkin kuvion ja millä tavalla se tukee tekstin sisältöä? Valitse fontti, kirjasinkoko ja tekstin väri sekä paperin laatu ja väri sisältöön sopivaksi. Voit toteuttaa teoksesi myös kuvankäsittelyohjelmalla.
- 4. SOMMITTELUA AJANKOHTAISAIHEESTA: Toteuta kuva haluamastasi ajankohtaisesta aiheesta valitsemallasi piirtimellä käyttämällä vapaan viivan sijasta ainoastaan kirjaimia / numeroita / sanoja / tekstiä.** Käytä ideoinnin lähtökohtana esimerkiksi sanomalehtiuutista. Sommitelmasi alustaksi voit ottaa sanomalehtikuvan. Liimaa tällöin kuvasi vähintään A4-kokoiselle paperille, jolloin voit jatkaa teostasi lehtikuvan rajojen ulkopuolelle. Mieti, mitä tahdot kuvallasi kertoa. Palveleeko tarkoitustasi esimerkiksi yksittäinen kirjain tai sana vai vaatiiko aiheesi kokonaisen tarinan. Tahdotko kirjainten ja sanojen olevan helppolukuisia vai tahdotko niiden kätkeytyvän? Sanat voivat myös kasautua toistensa päälle kerroksiksi, kuten Kalle Lampelan teoksissa *Esteettinen teoria* ja *Pääoma*. Valitse fontti, kirjasinkoko ja tekstin väri sekä paperi aiheeseesi sopivaksi.

HUOM: Kannattaa tutustua 1940-luvun Ranskassa dadaismin ideoista kehittyneeseen letrismiin ja letristien tapaan yhdistää kuvaa ja kirjoitettua sanaa.

Jos koululla on mekaanisia kirjoituskoneita käytettävissä, kannattaa kokeilla niitä tehtävien toteutuksessa.

**TEOKSET:** **Kaikki kielen puhujat** 2012, raanu  
**ABC-vapaa Suomi!** 2010–2011, rei'itetty Suomen kartta  
**TAITEILIJAJA:** **Elina Juopperi** s. 1975 Oulussa, asuu Torniossa

**TEHTÄVÄIDEOITA:**

- 1. TYYLITELTY KARTTANÄKYMÄ: Toteuta tyylitelty karttanäkymä kartasta, joka esittää esimerkiksi jonkin asian levinneisyyttä.** Etsi karttoja maantiedon, biologian tai yhteiskuntaopin oppikirjoista. Mieti mikä taiteellinen toteutustapa ja tekniikka tukee kartan välittämää informaatiota. Mieti värejä, karttasymboleja ja sitä, kuinka itse voisit niitä käyttää / muunnella. Mitä voisit jättää kokonaan pois? Teoksessaan *Kaikki kielen puhujat* Elina Juopperi on esimerkiksi jättänyt pois kaikki alueita kuvaavat ääriviivat, järvet ja joet.
- 2. TILASTOTIEDOSTA TAITEEKSI: Muunna valitsemasi informatiivinen kaavio kuvataiteelliseen muotoon.** Etsi erilaisia tilastotietoa havainnollistavia kaavioita esimerkiksi sanomalehdistä ja maantiedon tai yhteiskuntaopin oppikirjoista. Valitse mieleisesi. Tee maalaus / piirustus / kollaasi / veistos jossa ilmennät kaavion informaatiota eri väreillä / kuvioilla / tekstuureilla / muodoilla. Teoksesi voi olla abstrakti tai esittävä. Voit maalata vaikkapa maiseman käyttämällä eri värejä kaaviosi esittämässä suhteessa; sininen väri edustaa yhtä kaavion asiaa, vihreä toista jne. Älä jäljennä valitsemaasi kaavioita sellaisenaan, vaan säilytä kaaviosta ainoastaan värien ilmentämät suhteelliset osuudet.

**TEOKSET:** Sarjasta **Autiomaa: Hiekka, Keskipäivä, Kuutamo, Siimes**  
2008–2010, akryyli kankaalle

**TAITEILIJA:** **Sinikka Tuominen** s. 1947, Oulu

## TEHTÄVÄIDEOITA:

- 1. TEHOKASTA MAISEMALLISUUTTA: Toteuta maisemamaalaus käyttämällä tehokeinona toistoa.** Mieti, mitä vuodenaikaa tahdot kuvata. Jaa maalauspaperisi kahteen osaan maalaamalla paperi niin, että alimmainen osa ilmentää maiseman etualaa; lämpimät sävyt ja ylimmäinen edustaa taka-alaa; kylmät sävyt. Maalaa sävyt isolla siveltimellä!

Suunnittele sitten muoto / muotoja, jotka sopivat valitsemaasi vuodenaikaan.

Toteuta kuviot yhdellä tai useammalla seuraavista vaihtoehdoista:

- sabluunoina, leikkaamalla muodot mattoveitsellä irti muovikalvosta / vahvasta paperista
- tekemällä leimasimia leikkaamalla muodon irti "softis"-levystä ja liimaamalla sen esimerkiksi voimapahville
- käyttämällä erilaisia materiaaleja, kuten virkattuja pitsikuvioita, voimakkaan pintastruktuurin omaavia kankaita tai aaltopahvia, joiden tekstuuri painoväriä ja telaa käyttämällä siirretään paperille
- tuputussieninä, joita käyttämällä saat aikaiseksi muodoltaan epämääräisiä painokuvioita

Käytä samaa sävyjakoa myös sommitellessasi kuvioita. Huomaa, että kaikkein suurimpia kuvioita voi käyttää kuva-alan alimmassa osiossa, pienimpiä ylimmässä. Näin vahvistetaan vaikutelmaa etu- ja taka-alasta. Etene muotojen sommittelussa niin, että läpikuultavimmat värit (maalit) sijoittuvat alimmaiseksi. Päällimmäiset kuviot voivat olla vaikka mustia.

- 2. KARTTAKUVA KUVIOISTA: Toteuta karttamainen maalaus käyttämällä tehokeinona toistoa.** Ota maalauksen lähtökohdaksi kartta. Voit valita karttakirjasta esimerkiksi Euroopan tai jonkin muun maanosan kartan. Rajaa valitsemastasi kartasta haluamasi kuva-alue, joka vastaa maalauspaperisi muotoa. Aloita maalauksen tekeminen maalaamalla paperin pinta läpikuultavalla maalilla. Väripinta voi olla yhtenäinen tai se voi koostua eri valööreistä / väriäikistä. Paperin valkoisuutta ei tarvitse peittää kokonaan.

Suunnittele muoto / muotoja, joista rakennat teoksesi. Ideoinnin apuna voit käyttää esimerkiksi kasvimaailmasta löydettäviä muotoja. Tarkastele myös valitsemaasi karttaa ja mieti, millaiset muodot sopisivat sen ilmentämään maantieteelliseen alueeseen. Muista, että lopputulos näyttää kiinnostavalta, jos se koostuu erikokoisista ja -muotoisista kuvioista. Toteuta kuviot edellisessä tehtävässä kuvatulla tavalla ja sommittele ne valitsemaasi karttaa apuna käyttäen. Karttakuva auttaa kuvioiden ja värien jäsentämisessä mielenkiintoiseen muotoon. Kuviot voi leimasimien ja sabluunoiden sijasta siirtää taustapaperille myös liimaamalla ne paperista / muusta materiaalista leikattuina.

- 3. KOLORISTINEN MAALAUUS: Maalaa koloristinen eli tehokkaaseen värivaikutukseen pyrkivä teos, jossa käytät sivellintä mahdollisimman monipuolisesti.** Mieti, kuinka rakennat maalauksesi. Tee ennen varsinaisen teoksesi aloittamista väri- ja sivellinkokeiluja. Millaisia muotoja ja elementtejä tahdot toteuttaa? Kuinka ne voisi ryhmitellä? Mitä värejä ja muotoja sijoitat alimmaiseksi ja kuinka etenet kohti päällimmäisiä elementtejä? Pyritkö saamaan aikaiseksi syvyysvaikutelman? Muista antaa maalikerroksen kuivua ennen uuden lisäämistä! Teoksesi voi olla täysin abstrakti tai se voi sisältää tunnistettavia osia. Nimeämällä teoksesi voit korostaa vaikutelmaa, johon olet pyrkinyt.

HUOM: Tehtävänantoja voi myös rajata, jolloin käsittelyyn voi ottaa esimerkiksi vastavärit / lähivärit.

**TEOS:** **Animi Cultura** 2012, sekatekniikka puulle  
**TAITEILIJA:** **Kari Södö** s. 1963 Ruotsissa, asuu Oulussa

### TEHTÄVÄIDEOITA:

- 1. ESIHISTORIALLINEN METSÄ: Rakenna kolmiulotteinen puu / muu kasvi, jollainen olisi voinut kasvaa esihistoriallisena aikana. Kootkaa koko ryhmän tekemät kasvit yhtenäiseksi metsäksi.** Pohdi millaisia kasveja asuinpaikkakunnallasi olisi voinut kasvaa kaukaisena esihistoriallisena aikana. Olivatko kasvit pieniä vai valtavan suuria? Minkä värisiä ne olivat? Ehkä mukana oli myös lihan-syöjäkasveja? Rakenna kuvitelmasi puuksi / muuksi kasviksi käyttämällä esimerkiksi rautalankaa, kartonkia, silkkipaperia, paperinarua, huopaa, puuhelmiä, puutikkuja ja paperimassapalloja. Ulkoa voi noutaa myös kuivia oksia rakennusmateriaaliksi. Kootkaa lopuksi koko ryhmän yhteinen metsä. Parhaiten tämä onnistuu esimerkiksi lasivetriiniin. Muutama ryhmäläinen voi maalata kasvien taustalle metsäistä teemaa tukevan taustamaalauksen, joka maisemoi vitriinin / muun sijoituspaikan takaseinän. Aluskasvillisuutta voi rakentaa esimerkiksi paperimateriaaleista.

HUOM: Tämän tehtävän yhteydessä voidaan tarkastella kuvarekonstruktioita erilaisista esihistoriallisista ympäristöistä ja selvittää, mitä paleontologia tieteenalana tutkii. Mielenkiintoista voi olla tutustua myös esihistoriallisiin eläimiin.

- 2. MERKILLISIÄ MUTAATIOITA: Tee veistos eläimestä jolle on kehittynyt jokin erikoinen mutaatio.** Viime aikoina on tiedotusvälineissä käyty kovasti keskustelua teollisuuden ympäristölle aiheuttamista uhkista. Monet ympäristöön joutuvat aineet voivat etenkin suurina määrinä uhata eläinten ja kasvien terveyttä ja jopa henkeä. Vieraat aineet saattavat aiheuttaa eliöille myös mutaatioita eli geenimuutoksia, joita toki tapahtuu luonnostaankin.

Kuvittele futuristinen teollisuuslaitos, josta on vuotanut ympäristöön jotakin tuntematonta myrkyä. Tämä myrky ei ole surmannut alueen eläimiä, mutta aiheuttanut niille monenlaisia yllättäviä mutaatioita, jotka ovat vaikuttaneet eläimen ulkonäköön ja / tai ominaisuuksiin. Valitse jokin eläin teoksesi lähtökohdaksi ja mieti, mitä tälle eläimelle olisi voinut tapahtua. Onko se vaihtanut väriään vai onko sille jopa kasvanut uusia raajoja? Ehkä jotakin on eläimestä surkastunut pois? Eläin on voinut saada myös uusia henkisiä ominaisuuksia. Tee eläimestäsi veistos esimerkiksi paperimassasta tai savesta. Veistokset on syytä myös maalata. Koko ryhmän mutanttieläimet voi lopuksi koota erikoisten eläinten näyttelyksi. Näyttelyn äärellä ryhmä voi keskustella teemasta ja kukin oppilas myös esitellä oman eläimensä ja kertoa, mitä sille on tapahtunut. Myös futuristisen voimalaitoksen voi rakentaa osaksi kokonaisuutta.

- 3. OMA KULTTUURISI: Tee kollaasi oman kulttuurisi eri tasoista.** Kari Södön teos *Animi Cultura* kuvaa ainakin nimestä päätellen kulttuurin eli "hengen viljelyn" olemusta. Pohdi, mikä on sinun kulttuuriasi.

- Lähde liikkeelle kulttuurin uloimmasta eli arkitasosta, jolla tapahtuu jatkuvasti muutoksia. Mieti esimerkiksi, mitä ruokaa syöt, millaisia vaatteita ja kulkuvälineitä käytät tai mitä tavallisesti teet kavereidesi / perheesi kanssa.
- Mieti seuraavaksi laajempia kulttuurisia ilmiöitä, kuten koulutusta, tiedotusvälineitä, muotia ja kilpaurheilua sekä eri taiteenlajeja. Millaiset ilmiöt koskettavat sinua?
- Mieti vielä niitä kulttuurisia seikkoja, jotka ovat kaikkein syvimmällä ja siten usein piilossa: äidin kieltä, arvoja, uskontoa ja uskomuksia, sukupuolirooleja ja toimintatapoja. Nämä syvimmällä olevat seikat kulkeutuvat selvimmin sukupolvelta toiselle ja niissä tapahtuva muutosliike on kaikkein hitainta.

Koosta näistä kulttuurisista aineksista kehämäinen kuva sijoittamalla sisimmäiseksi kulttuurin syvätason, välikerrokseen kulttuuriset ilmiöt ja uloimmalle kehälle kulttuurin arkitason. Tee ensin luonnos, johon voit kirjata asioita ylös sanoin ja kuvin. Toteuta sitten teoksesi yhdistämällä esimerkiksi kollaasitekniikkaa ja piirustusta / maalausta. Sinun ei tarvitse sijoittaa teokseesi kaikkia luonnosteluvaiheessa keksimiäsi seikkoja, vaan voit valita mielestäsi tärkeimmät. Pyri visuaalisesti kiinnostavaan lopputulokseen ja sommittele kuva-aiheet tasapainoisesti. Mukaan voit kuvien ohelle liittää myös sanoja.

HUOM: Eri kehillä olevien seikkojen välisiä syy- ja seuraussuhteita voi pohtia ja ilmentää teoksessa si- säkehällä olevien seikkojen vaikutuksia ulommilla kehillä oleviin seikkoihin.