



TEOS: Peiliin 2010,
vesiväri ja lyijykynä paperille, videoloop
TAITEILIJA: Jussi Valtakari s. 1955, Taivalkoski

TEHTÄVÄIDEOITA:

- 1. KATO PEILIIN -OMAKUVASARJA: Tallenna kasvojesi ilmeitä ja tunnelmiasi useiden omakuvien kautta.** Tallenna joka päivä yhden viikon ajan tai yhden kuukauden ajan kuvataidetakunneilla omakuviasi peilin avulla paperille. Kiinnitä huomiota ilmeisiin, tunteisiin, mielialoihin. Muista värien ilmaisuvoima ja toisaalta se, mitä mustavalkoisella kuvalla voi viestittää. Erivahvuisten lyijykynien lisäksi voit kokeilla myös muita piirustusvälineitä. Väriä saat esimerkiksi vesiväreistä ja pastelliliiduista. Pidä mielessäsi, että omakuvista on tarkoitus koota sarja; millaiset tekniikat ja värit näyttävät hyvältä rinnakkain?

HUOM: Oppilaiden omakuvista voidaan koota sellaisenaan sarjoja tai luoda skannaten videoanimaatio tai koko ryhmän yhteinen videoteos, jossa henkilöt vaihtuvat.

Tehtävänantoa voi olla syytä rajata esimerkiksi välineiden ja käytettävien värien osalta. Myös aikaansaatavien omakuvien lukumäärää on syytä miettiä ennalta lopullista esillepanoa silmällä pitäen. Itsetutkiskelu voi olla luokkatilassa hankalaa, jolloin on ehkä tarpeen laatia yksittäisiä omakuvia varten teemoja, kuten väsynyt, toiveikas tai huolestunut omakuva – näin saadaan omakuviin toivottavaa vaihtelua.

- 2. VISUAALINEN PÄIVÄKIRJA: Pidä päiväkirjaa piirtämällä / maalaamalla päivistäsi visuaalisia kuvauksia.** Kirjaa ylös päiväkirjaasi tapahtumia, olotiloja ja tunteita ainoastaan kuvallisessa muodossa. Voit työstää päiviäsi sarjakuvamaisesti, vapaina kuvasommitelmina tai selkeästi jäsennettyinä kuvina esimerkiksi maisemallisessa muodossa. Kokeile erilaisia tapoja! Kaikkien kuviesi ei tarvitse olla esittäviä, vaan mukana voi olla vaikkapa täysin abstraktia väri-ilottelua tai viivatyöskentelyä. Pohdi, mitä asioita on vaikea ilmaista kuvin. Onko joidenkin asioiden saattaminen kuvalliseen muotoon suorastaan mahdotonta? Mieti myös, mitä asioita on helpompi tallentaa kuvina kuin sanoina. Aiheesta on hyvä keskustella myös ryhmässä.

HUOM: Aikajana päiväkirjan pitämiseksi on mietittävä erikseen. Sitä voidaan työstää pitkäjänteisesti tai lyhyenä päivän tai parin mittaisena kokeiluna. Kiinnostuneimmat saattavat innostua pitämään päiväkirjaa kotonakin. Eri päiville voi olla syytä määritellä myös välinettä tai tyyliä koskevia rajoitteita.

Päiväkirjan fyysiselle muodolle antavat virikkeitä taiteilijakirjat. Hyviä kuvaesimerkkejä tarjoaa RikArt-verkkogalleria: <http://rikart.lib.hel.fi/>



TEOS: **Harsh Reality** 2005,
pronssi, villaneule, rikkimaksa, hopeanitraatti, ammoniumkloridi (salmiakki),
ammoniakki, mehiläisvaha

TAITEILIJAJA: **Matti Kalkamo** s. 1968, Tampere

TEHTÄVÄIDEOITA:

- 1. "VÄÄRÄNLAISET" NUORET: Tee omakuva itsestäsi potentiaalisena kiusattuna.** Pohdi, millaiset ulkoiset asiat voivat tehdä lapsesta tai nuoresta kiusatun. Aihetta käsitellään Matti Kalkamon tavoin omakuvan kautta niin, että omakuvaan liitetään esimerkiksi "väärän merkkiset" tai epämuodikkaat kengät, poikkeava hiustyyli tai erikoiset silmälasit. Voit tehdä omakuvan piirtämällä, maalaamalla tai toteuttaa esimerkiksi kollaasina. Koko ryhmän omakuvista saadaan lopulta näyttävä kokoelma "vääränlaisia" nuoria ja havainnollistetaan samalla sitä, kuinka mitättömät ja pinnalliset asiat yleensä aiheuttavat kiusaamista.

Tehtävään voi liittää tai sen voi korvata myös performanssimaisesti pukeutumalla "vääränlaisiin" vaatteisiin ja asusteisiin. Näin aikaansaadut "vääränlaiset" nuoret voidaan tallentaa kuvakavalkadiksi valokuvaamalla.

- 2. LAPSUUDEN LEMPIPAIKKA: Tee kuva itsestäsi paikassa joka oli sinulle lapsena tärkeä.** Kiusatuksi joutumisen ohella Kalkamon teoksen *Harsh Reality* voi nähdä käsittelevän aikuiseksi kasvamisen tematiikkaa eli sitä kuinka lasten täytyy nykyisin varttua nuoriksi ja aikuisiksi jo hyvin varhain. Pohdi elämääsi taaksepäin ja mieti paikkoja ja tilanteita, joihin kaipaat, mutta joista on tullut sinulle "kiellettyjä" kasvettuasi "liian isoksi". Tällaisia paikkoja voivat olla vaikkapa keinut, hiekkalaatikot, lapsuuden puumaja, äidin syli tai isän hartiat. Muistelun apuna kannattaa käyttää kotoa mahdollisesti löytyviä vanhoja valokuvia. Tee kuva nykyhetken itsestäsi kaipaamassasi menneisyyden paikassa tai tilanteessa. Voit toteuttaa kuvasi piirtämällä, maalaamalla, valokuvaamalla, kollaasina tai käyttää kuvankäsittelyohjelmaa.



TEOS: Sarjasta **Suoja: Love and Peace** 2001–2005
tehdasvalmisteinen teltta, käsin virkatut liinat

TAITEILIJA: Kaija Kiuru s. 1959
Sodankylässä, asuu Rovaniemellä

TEHTÄVÄIDEOITA:

- 1. NEULEGRAFFITI: Tee graffiti käyttämällä materiaalinasi neuletta.** Kaija Kiuru on teoksessaan *Love and Peace* luonut maalauksellisen värikästä kuviopintaa virkatuista pitsiliinoista ja muodostanut niistä teltan seinämät. Tee sinä virkkaamalla graffiti, eli seinäkirjoitus tai -maalaus, johonkin paikkaan koulussasi. Käytä graffitiisi vapaasti erilaisia värejä, lankoja ja virkkausmalleja. Voit koostaa työsi Kiurun tapaan useasta erivärisestä osasta. Sijoita valmis työ graffitiksi joko luokkatilaan tai levittäkää koko ryhmän työt ympäri koulurakennusta – kaiteisiin, pylväisiin, oviin, seiniin.

HUOM: Ryhmä voi toteuttaa yhdessä myös yhteisen suuren ja näyttävän graffitin. Tällöin jokaisen virkkaamat kuviot kiinnitetään yhteisteokseksi päästen samalla sommittelemaan yhdessä värejä ja erilaisia virkkaustyylejä ja -malleja. Sommitelmaa tehdessä ja hyvä tietää jo teoksen sijoituspaikka ja ottaa se huomioon sommitelman muodossa.

Vinkkejä virkkaukseen tarjoaa esimerkiksi Viivin virkkausnetti:
<http://www.03.edu.fi/oppimateriaalit/virkkausnetti/>

- 2. PESÄ ELÄIMELLE: Suunnittele ja rakenna pesä valitsemallesi eläimelle tai olenolle.** Kaija Kiuru on teoksessaan *Love and Peace* pohtinut mm. suojassa olemista ja suojattomuutta. Eläinten rakentamia suojia kutsutaan pesiksi. Tutki, millaisia pesiä eläimet rakentavat ja millaisiin paikkoihin. Rakenna sitten pesä valitsemallesi eläimelle tai kuvitteelliselle olenolle. Jos valitsemasi eläin on kovin suurikokoinen, rakenna pesästä pienoismalli. Pesän rakenteina voit käyttää askartelutarvikkeiden ohella ulkoa löytyviä kuivia oksia. Valitsemastasi olennosta riippuen voit höystää pesää raikkailla väreilläkin. Mieti myös, minne paikkaan pesä olisi sijoitettava, jotta se olisi sopiva valitsemallesi eläimelle. Mikäli mahdollista kiinnittäkää koko ryhmän rakentamat pesät luokkatilaan tai lähiympäristöön. Pohtikaa myös, kuinka ja miksi eläinten pesät eroavat ihmisten pesistä.
- 3. TILA TILASSA: Rakentakaa koko ryhmän voimin tai pienryhmissä oma tila.** Tila rakentuu mm. valosta ja varjoista, väreistä, muodoista, aukotuksista ja mittasuhteista. Myös äänet, tuoksut, lämpötila ja liike ovat tilan tekijöitä. Millainen tila olisi teille mieluinen? Rakentakaa oma tila esimerkiksi luokkatilan sisään. Suunnitelkaa tilan rajausta; onko se avara vai umpinainen? Kokeilkaa myös erilaisia valaistuksia vaikkapa taskulamppujen ja värillisten kalvojen avulla. Tilan rakentamiseen ei välttämättä tarvita runsaasti välineitä ja materiaaleja, sillä telttamaisia rakenteita saa aikaiseksi jo kankaista ja rimoista. Tiloja voi rakentaa myös erilaisista teemoista, kuten vuodenajoista tai tunnetiloista, käsin. Eri ryhmien rakentamia tiloja ja niiden ominaisuuksia voi tällöin vertailla helposti keskenään

HUOM: Vinkkejä arkkitehtuurikasvatukseen saa esimerkiksi sivustolta:
<http://www.arkkitehtuurikasvatus.fi/>



TEOS: **Burka** 2004,
pellava, puuvilla, villa ja silkki
TAITEILIJA: **Aino Kajaniemi**
s. 1955, Jyväskylä

TEHTÄVÄIDEOITA:

- 1. NYKYSUOMALAISEN KANSALLISPUKU: Suunnittele nykysuomalaisen elämäntapaa ja arvomaailmaa kuvaava puku.** Suomalaiset kansallispuvut syntyivät kansallisromanttisen tyyliuunnan aikana, ja useimmat niistä jäljittelevät 1700- tai 1800-luvun asuja. Kansallispuvukuja ei sellaisenaan ole ollut koskaan koko kansan käytössä, mutta kukin niistä koostuu paikkakunnalle tai seudulle tyypillisistä vaatekappaleista ja ne ilmentävät siten alueellisesti tyypillistä vanhaa pukeutumistyyliä. Mieti, millainen voisi olla nykynaisen tai nykymiehen kansallispuku Suomessa. Mistä vaatekappaleista puku koostuisi? Millaisia materiaaleja siinä olisi käytetty? Olisiko siinä jotakin ratkaisevasti suomalaista vai voisivatko muutkin eurooppalaiset pukeutua sellaiseen? Entä kaukaisemmat kansat? Suunnittele puku ja tee siitä piirustus tai maalaus. Yhdessä ryhmän kanssa voitte pohtia, kuinka vaikeaa tai helppoa tällaisen ”tyyppipuvun” suunnittelu on. Millaista olisi, jos kaikki suomalaiset pukeutuisivat tällaiseen pukuun? Pohtia voi myös sitä, kuinka kauan puvun ilmentämä tyypillisuus olisi voimassa muotisuuntausten virtauksessa.
- 2. SUOMALAINEN KOULUPUKU: Suunnittele koulupuku suomalaiselle tytölle ja pojalle.** Koulupukujen tarkoituksena on estää oppilaiden liian rento tai muutoin epäsovinnainen pukeutuminen. Toisaalta niillä pyritään estämään oppilaiden välistä eriarvoisuuden tunnetta esimerkiksi varallisuuden suhteen. Kuvittele, että suomalaisissa kouluissa otettaisiin käyttöön koulupuvut. Millainen koulupuvun mielestäsi tulisi olla? Eroaisivatko tytön ja pojan puvut paljon toisistaan? Mitkä värit sopisivat koulupukuun? Piirrä tai maalaa koulupuku tytölle ja pojalle. Vaihtakaa myös ryhmässä koulupukujen herättämiä ajatuksia puolesta ja vastaan.
- 3. ASUKOKONAISUUS ILMAN MUOTIVAIKUTTEITA: Suunnittele mieleisesi, muodista ja trendeistä riippumaton asu.** Pohdi, millaiseen asuun pukeutuisit, jollei olisi olemassa mitään pukeutumismormeja, muotia tai trendejä. Millä tavoin vaatteesi kuvaisi elämäntapaasi, harrastuksiasi, kiinnostuksenkohteitasi ja arvomaailmaasi. Suunnittele vaate silmällä pitäen tavallista päivääsi ja valitsemaasi vuodenaikaa. Vaatteen ei kuitenkaan tarvitse olla arkinen tai edes erityisen käytännöllinen, mikäli tämä ei mielestäsi kuvasta sinua. Koosta asusi useasta osasta ja suunnittele myös asusteet. Mieti, mistä materiaaleista asusi koostuu. Tee suunnitelmastasi kuva valitsemaasi tekniikalla. Kirjaa ylös myös materiaalit, joista asun eri osat koostuvat. Koostakaa ryhmän suunnitelmista näyttely ja pohtikaa, millaista olisi, jos jokainen tulisi suunnittelemansa asu päällä kouluun. Pohtikaa myös, kuinka vaikeaa on suunnitella asua ottamatta vaikutteita nykymuodista.



TEOS: Kittilä 2006,
puu, tussi, liitu, guassi, paperi
TAITEILIJA: Helena Junttila
s. 1963, Sodankylä

TEHTÄVÄIDEOITA:

1. OMA TOTEEMIELÄIMESI: Tee kuva eläimestä, joka voisi olla sinun oma toteemieläimesi.

Suomessa asuvan väestön kerrotaan aikoinaan jakaantuneen kahteen klaaniin, joista toinen palvoi ja kunnioitti kantaisänään karhua, toinen hirveä. Pohdi, mikä voisi olla oma henkilökohtainen tai oman sukusi esi-isä ja toteemieläin. Mieti, minkä eläimen voimia ja ominaisuuksia tahtoisit itsellesi tai koet jo omaavasi. Mikä eläinlaji kuvaisi olemuksellaan niitä asioita ja ominaisuuksia, jotka ovat sinulle erityisen tärkeitä tai joita pidät ihanteellisina? Suunnittele, miltä toteemieläimesi näyttää. Eläintä ei tarvitse kuvata naturalistisesti vaan voit myös tyylitellä. Tee toteemieläimestä kuva joko piirtämällä tai maalaamalla ja luonnostele myös ympäristöä, jonne sijoitat eläimen hahmon. Helena Junttilan teoksessa karhun hahmo leijailee Junttilan oman kotiympäristön yllä. Hänen tavoin sijoita eläimesi johonkin omaksi kokemaasi ympäristöön.

HUOM: Vaihtoehtoisesti eläimestä voi toteuttaa veistoksen – konkreettisen toteemin. Tällöin kannattaa tutustua kivikautisiin eläinpääveistoksiin.

<http://www.nba.fi/fi/kansallismuseo/opetus/opetuspaketit/esihistoria/tietoa/kivikausi/14>
https://extras.csc.fi/arctinet/kivikaus/m6/6_2_15.htm

2. KÄÄNTEENTEKEVÄ TAPAHTUMA: Piirrä kuva muistojesi tapahtumasta, joka on jollain tavalla vaikuttanut maailmakuvaasi ja muuttanut sinua ihmisenä. Junttilan teoksen *Kittilä* voi nähdä kuvaavan Junttilan omaa hengellisyyttä, uskonnollisuutta tai maailmankuvaa. Taiteilija kertoo, kuinka hänen lapsuudessaan pastori oli kieltänyt hänen Tessu-koiraltaan pääsyn kirkkoon, minkä jälkeen Junttila ei enää halunnut käydä jumalanpalveluksessa. Muistele omasta elämästäsi tapahtumaa, joka on vaikuttanut jollakin tapaa maailmankuvaasi. Se voi olla vaikkapa pienikin perheenjäsenesi lausahdus, joka on auttanut sinun ymmärtämään jotakin tärkeää tai päinvastoin romuttanut jonkin uskomuksesi tai kuvitelmasi. Mieti, missä olit, keitä muita silloin oli paikalla ja miltä sinusta tuntui. Millä tavalla tapahtuma muutti sinua? Tee aiheesta kuva valitsemillasi piirtimillä. Voi tehdä myös tapahtumasta sarjakuvan. Suunnittele tällöin, kuinka monta kuvaruutua tarvitset tarinasi kertomiseen. Mieti myös kuvakokoja ja mahdollisia tekstejä ja sitä kuinka tehostat tapahtuman dramaattisuutta.

3. UNENOMAINEN LAPSUUSMAISEMA: Piirrä lapsuutesi maisemakuva muistojesi ja mielikuviesi pohjalta. Junttilan teoksissa on usein unenomaisuutta. Taiteilija kertookin kuva-aiheidensa kumpuava suurelta osin samasta lähteestä kuin unet: alitajunnasta. Piirtäessään hän ei koskaan luonnostele, vaan koettaa siirtää väläyksenomaisen vision suoraan paperille. Piirrä sinäkin unenomainen teos omista lapsuudenmaisemistasi. Sijoita kuvaasi Junttilan tavoin itsellesi tärkeitä paikkoja ja asioita. Nyt teosta ei tarvitse luonnostella, vaan saat lähteä työstämään sitä vapaasti. Esimerkiksi hiilellä ja pastelliliidulla saa aikaiseksi häilyvän pehmeää jälkeä. Muista, että unikuvaan asiat kumpuavat muistoistasi, joten piirustuksesi ei tarvitse olla yhtäpitävä fyysisen todellisuuden kanssa. Unien inspiroimissa taideteoksissa, kuten Junttilankin teoksissa, on usein suorastaan surrealistisia, eli "ylitodellisia", ihmisen sielunelämää kuvailevia piirteitä.