

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 päntätä 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 innoituksen 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 kiinnitämmekö 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 tyyliunnaltaan 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 Tammen 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 pyhää 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 lamppuja pääoven kaari-ikkunan kummallakin puolen. Saarinen tilasi veistokset Sääksmäellä asuvalta kuvanveistäjä Emil Vikströmiltä. Malliksi Vikström pyysi naapurin miestä, Lehtisen Jalmaria.



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

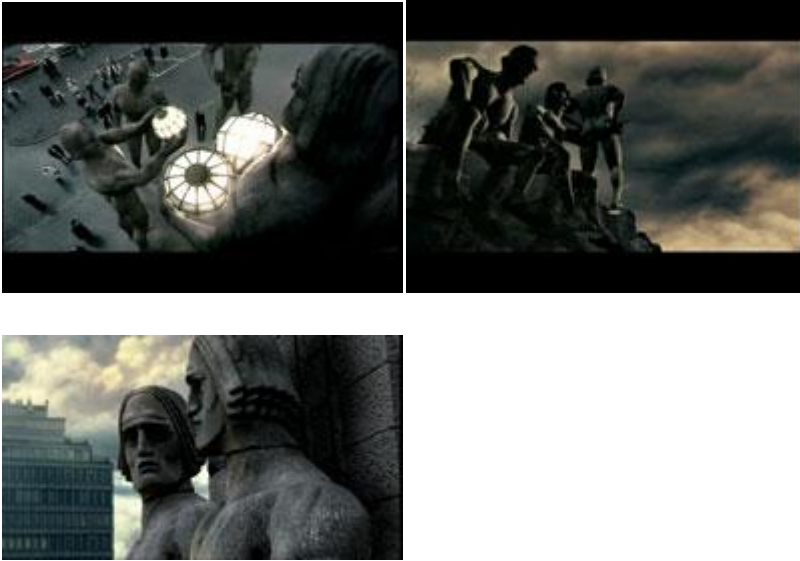
Kun VR tilasi yritykselle mainoskampanjan, ehdottivat mainonnan tekijät filmiä, jonka pääosassa olisivat julkisivusta liikkeelle lähteneet veistokset. Niin sitten päätettiin. Lampunkannattaja miehiä on yhteensä neljä. Kolme niistä lähti liikkeelle ja neljäs jätettiin lamppuja pitelemään. Televisiokatsojien 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 kasvoiniin laitettiin 56 "heijastinpalloa". Niiden liike tallennettiin kahdeksalla infrapunakameralla. Sitten Vikströmin veistoksista tehtiin "rautalankamalli", joka "päällystettiin 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 koristekuviolla 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 pintakuviaina.

Ornamentiikka eli koristeitaide 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 koristekuvioiden eli ornamentiikassa. Koristeaiheet, jotka periytyvät sukupolvilta toisille eivät kuulu vain korkeakulttuureihin, vaan ovat ominaista myös talonpoikaiskulttuureille ja alkuperäiskansojen esineistölle, asumuksille ja tekstiileille.

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

Tutki esimerkiksi suomensukuisten kansojen vaatetuksen ornamentiikkaa tai afrikkalaisia savimaalauksin koristeltuja asumuksia tai indigo-värjättyjä kankaita Kiinasta tai Etelä-Amerikan käsitöitä, ponchoja ja saviruukkuja tai kotiseutusi talonpoikaisesineistöä 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 kirjailemiseen 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 mittakaava eläinten kokoon. Valitse itsellesi soveliaa 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.