

LUKIODIPLOMI

KUVATAIDE

TEHTÄVÄT



OPETUSHALLITUS

2004-05



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 kellonaikoinen. Tarvitset niitä jatkotyöskentelyssä.

Maalaa luonnosten pohjalta kuvallinen tutkielma muutosprosessista maisemassa. 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 kultikäyttöön tarkoitettuja pyhiä kuvia. Ikoni on sanana otettu myös semiotiikan käyttöön, jolloin se merkkinä 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, ominaisaatu 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 luonnospirrosten 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 osuus, taiteen tuntemus, kieliäsun selkeys ja kuvataiteen sanaston tuntemus.