



KATSE MEDIATAITEISIIN
näkökulmia taiteen perusopetukseen



Mediataide monitaiteellisuuden moottorina 3 –hanke

Nokialla, Pirkan opisto 2021

Yhteistyössä

Helsingin kuvataidekoulu

Kouvolan kansalaisopisto

TaiKon

Vihdin kuvataidekoulu

Visuaalisten taiteiden koulu AIMO

Toimittanut

Katri Mononen

Taitto

Kalle Saarinen

Hanketta on rahoittanut Opetushallitus



SISÄLLYSLUETTELO

- 5 Annina Ärölä:
Monipuolinen mediataide – Alkusanat
- 6 Katri Mononen:
Katse mediataiteisiin – Johdanto
- 9 **Pohjana Elokuvakasvatus**
- 10 Mette Lagerstam:
Elokuva – monitaiteellinen työväline
- 14 Kaisa Lenkkeri:
Liikkuvan kuvan lumo oppilaan ja menneisyyden
ihmisen näkökulmasta
- 17 Marjo Kovanen:
Elokuvanlukutaidosta eväitä audiovisuaalisen
mediataiteen kokemiseen
- 20 Tommi Nevala:
Yksi kuva, koko maailma: Kamerakynä kirjoittaa audiovisuaalisia
havaintoja todellisuudesta
- 25 Liisa Pöllänen:
Lyhytelokuvaprojekteissa juhlitaan yhteistyön voimaa
– Kuvataideopettajan ylistys elokuvanteon prosessille
- 28 **Uutta kerrontaa ja teknologian ihmeitä**
- 29 Outi Aho:
Kokemuksia värkkäilystä lasten ja nuorten mediataiteen opetuksessa
- 32 Helka Heinonen:
Kerronnan mahdollisuuksista ja ilmaisun tukemisesta
mediataiteessa ja kasvatuksessa
- 35 Kaisa Hirvikoski ja Tiina Kirvesniemi:
Taiteiden tonteilla – monitaide opetustyössä
- 37 Markku Laskujärvi:
VJ vastakulttuurin tekijänä
- 40 Kikka Rytönen:
Medioitumisen meediat

- 
- 43 Kalle Saarinen:
Videopelien evoluutio nuorten arjessa
- 46 Tommi Sandberg:
Lisätty todellisuus osana mediaopetusta
- 49 **Keskiössä oppilas**
- 50 Sonja Backlund:
Hannes Fantin haastattelu
hänen mediataideteoksistaan
- 52 Sonja Backlund:
Intervju med Hannes Fant om
hans arbeten inom mediakonst
- 54 Antti Hämäläinen:
Neljä katodisädeputkimonitoria
– Yhden lopputyön tarina
- 58 Ilmari Lappalainen ja Kaisa Önlén:
Tukea mediaopetukseen
- 60 Tuija Mettinen:
Skidit Digipiirtäjät Helsingin kuvataidekoulussa
1.9.2019–1.12.2021
- 65 Milla Ojala:
Mediataiteiden ja käsityön rajapinnoilta
kohti rajattomia mahdollisuuksia
- 71 Mediataiteiden opintopolku Aimokoulussa



Monipuolinen mediataide

Annina Ärölä, koulutuspäällikkö, Pirkan opisto

Pirkan opistossa toteutettiin ensimmäinen mediataiteen, taiteidenvälisyyden ja taideopetuksen saavutettavuuden kehittämiseen tähtäävä hanke lukuvuonna 2018–2019. Mediataide monitaiteellisuuden moottorina -jatkohankkeen ajankohta oli lukuvuonna 2019–2020. Mediataiteen kehittämishanke lukuvuonna 2020–2021 päätti tämän Opetushallituksen laatu- ja kehittämishankeavustuksella rahoitetun mediataiteen opetuksen kehittämisen kolmivuotisen jatkumon. Tässä mediataiteen ”hanketrigologiassa” keskityttiin ensin mediataiteen ja taiteidenvälisyyden kehittämiseen paikallisesti, jonka jälkeen toisena vuonna siirryttiin taiteidenvälisyyden tasolle ja lopulta päätösvuonna laajennettiin toimintaa valtakunnallisen mediataiteiden opetuksen verkostoksi.

Pirkan opistossa on mediataiteen hankkeiden myötä kehitetty paitsi mediataiteen opetusta sinällään, myös opiston yhteisöllistä toimintakulttuuria. Mediataiteen hankkeissa on hyödynnetty musiikin, teatterin, tanssin ja kuvataiteen lisäksi valo- ja äänisuunnittelua, videoprojisoiteja ja interaktiivisuutta, elokuvaa, graafista viestintää ja uudenlaista dramaturgiaa. Taiteidenvälisissä

produktiossa kohderyhmät ovat päässeet osalliseksi mediataiteen ja monitaiteellisuuden toimintakulttuurista. Samalla taideaineiden opettajat ovat perehtyneet uudenlaiseen mediataiteen pedagogiikkaan.

Mediataiteen oppilaiden itsenäinen ajattelu ja taiteellisen kehittämisen tukeminen näyttäytyvät merkityksellisenä osana monitaiteellisuutta kohti kulkiessa.

Mediataide taipuu luontevasti monitaiteisiin tarkoituksiin. Mediataide ei kuitenkaan saa olla muille taiteille alisteista. Mediataiteen oppilaiden itsenäinen ajattelu ja taiteellisen kehittämisen tukeminen näyttäytyvät merkityksellisenä osana monitaiteellisuutta kohti kulkiessa. Mediataiteen identiteetin vahvistaminen on olennaista. Ilman tätä kehitystä ei tapahdu yhteyttä muihin taidelajiin. Yhdessä on hankala toimia, jos ei tunnista ensin itseään ja omia vahvuuksiaan.

Taiteidenvälisyys on osa taiteen perusopetusta niin yleisen kuin laajan oppimäärän osalta. Taiteidenvälisyys toteutuu kussakin

taideaineessa omalla tavallaan ja tietyissä taideaineissa, kuten esimerkiksi teatterissa, toteutuu se erityisen vahvasti jo itsessään. Tämän vuoksi hankkeen monitaiteellisessa produktiossa Veden kosketus oli luontevaa hyödyntää nimenomaan teatteritaidetta esityksen pohjana.

Mediataiteen opetuksen asema on kaiken kaikkiaan luonut jalansijaa niin paikallisella kuin valtakunnallisellakin tasolla. Mediataide taidelajina on tullut tunnetuksi ja tutuksi. Mediataiteen mahdollisuudet taidelajeja yhdistävänä taiteena on huomioitu. Toisaalta mediataide itsenäisenä taidelajina on konkretisoitunut.

Pirkan opisto on saanut olla kaikkien näiden hankkeiden koordinaattorina, mikä on mahdollistanut mediataiteen opetuksen kehittämisen opiston toiminta-alueella valtakunnallisen asiantuntijaverkoston tukemana. Tämä kokemus on ollut enemmän kuin hyödyllinen. Onnistumisen kokemuksia, yhteisöllisyyttä ja innostusta on ollut ilmassa kaiken aikaa ja jatkossakin! Mediataiteen monipuoliset mahdollisuudet eivät ole jääneet huomiotta ja ne tullaan huomaamaan tulevaisuudessa!

Katse mediataiteisiin – Johdanto

Katri Mononen, projektisuunnittelija, Pirkan opisto

Työsarkani Mediataide monitaiteellisuuden moottorina –hanke-trilogian parissa alkaa olla lopuiltaan. On aika katsoa taakse – mitä tulikaan tehtyä? Samalla on hyvä suunnata katse kohti tulevaa. Käsissäsi, tai ehkä pikemminkin ruudullasi, on julkaisu, joka kokoaa yhteen hankkeessa tehtyä työtä ja samalla hahmottelee tulevan mediataidekasvatuksen suuntaa.

Esittelen tässä johdantoartikkelissa lyhyesti Mediataide monitaiteellisuuden moottorina 3 -hankkeen toimintaa ja tavoitteita. Kerron hieman myös mediataiteiden perusopetuksen opetussuunnitelmasta sekä Pirkan opiston aiemmista mediataiteen kehittämishankkeista. Lopuksi käyn läpi tämän julkaisun kolme kokoavaa teemaa, jotka ovat *Pohjana elokuvakasvatus, Uutta kerrontaa ja teknologian ihmeitä sekä Keskiössä oppilas*. Nostan esiin muutamia esimerkkejä kuhunkin teemaan kytkeytyvistä artikkeleista.

Mediataiteet – uusi taiteen perusopetusaine

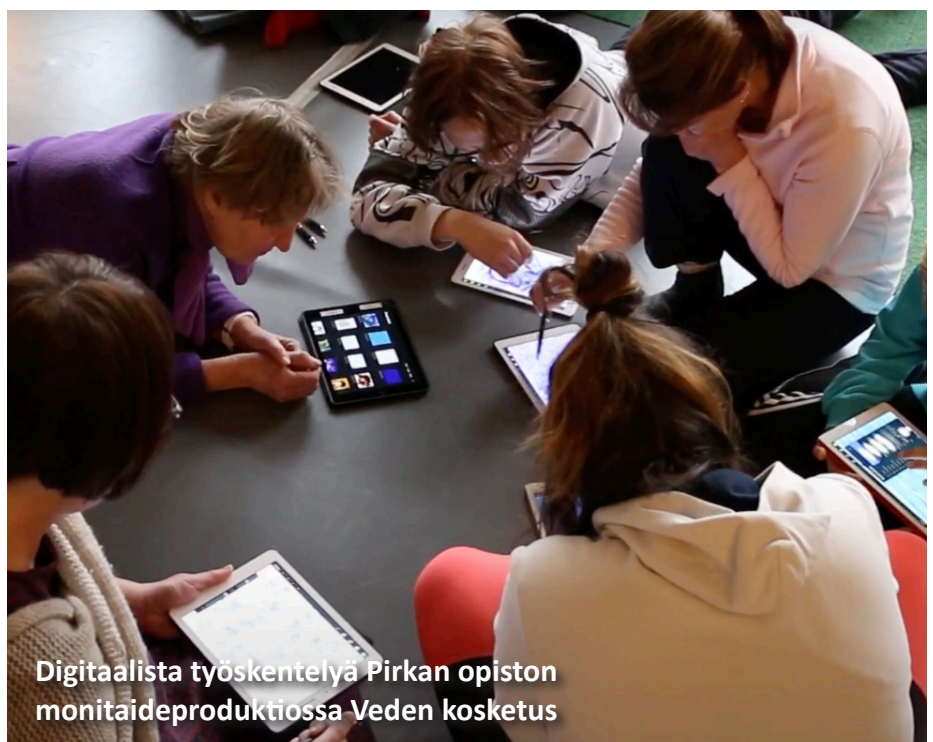
Mediataiteet on ollut osa taiteen perusopetusta vuoden 2017 opetussuunnitelmauudistuksen myötä ja ensimmäiset mediataiteiden ryhmät ovat aloittaneet taidekouluissa syksyllä 2018. Pirkan opisto käynnisti mediataiteiden opetussuunnitelman mukaisen opetuksen ensimmäisten joukossa vuonna 2018 ja samalla opistossa alkoi hanke nimeltä Mediataide monitaiteellisuuden moottorina. Pirkan opisto on Lempäälässä, Nokialla,

Pirkkalassa ja Vesilahdella toimiva kansalaisopisto, jonka taidekoulu antaa kuvataiteen, musiikin, tanssin, teatterin ja mediataiteiden taiteen perusopetusta. Opiston monialaisessa taidekoulussa nähdään, että taiteidenvälinen yhteistyö on olennainen osa opetusta. Mediataide on usein lähtökohtaisesti eri taiteenalojen traditioista kumpuavaa ilmaisua yhdistävää, joten on luontevaa, että mediataiteille on Pirkan opiston hankkeessa annettu eri taideaineita yhteen sitova rooli ”monitaiteellisuuden moottori”.

Hanke on jatkunut kolmevuotisen vuosien 2018–2021 aikana. Hankkeen kaksi ensimmäistä kautta keskittyivät Pirkan opiston oman toiminnan kehittämiseen, mutta kolmannelle kaudelle mukaan lähtivät myös Helsingin kuvataidekoulu, Kouvolan kansalaisopisto, TaiKon, Vihdin kuvataidekoulu ja Visuaalisten

kouluissa opetetaan mediataiteita joko oman opetussuunnitelmansa mukaan tai vahvana osana kuvataidekoulun opetusta. Hankkeessa mukana olevat koulut ovat muodostaneet mediataiteiden perusopetuksen verkoston ja hankkeen aikana koulujen mediataiteiden opetusta ja osaamista on kehitetty yhteisissä webinaareissa.

Mediataidekasvatus osana taiteen perusopetusta on siis vielä varsin nuorta ja hakee paikkaansa. Mediataidekasvatuksen perinnettä ja malleja ollaan vasta luomassa. Mediataidekasvatus on ennen kaikkea taidekasvatusta, mutta siihen yhdistyy aineksia myös mediakasvatuksesta. Tämä julkaisu osallistuu osaltaan mediataidekasvatuksen suuntaviivojen hahmottamiseen ja raottaa verhoa kouluissa tällä hetkellä tehtävään mediataidekasvatustyöhön.



Digitaalista työskentelyä Pirkan opiston monitaideproduktiossa Veden kosketus

Yhdessä mediataiteiden äärellä

Mediataide monitaiteellisuuden moottorina 3 -hankkeen tärkeää antia on ollut hankkeeseen osallistuneista kouluista löytyvän osaamisen jakaminen. Hankkeen seminaareissa on pureuduttu mediataiteiden perusopetuksen kysymyksiin. Opettajat ovat perehdyttäneet toisiaan hallitsemiinsa tekniikoihin ja jakaneet kouluissaan tehtyjen pedagogisten projektien sekä kehittämistyön tuloksia. Mediataiteiden opetuksen käynnistämiseen on liittynyt monenlaisia haasteita, joihin löydetty ja yhdessä kehitetyt ratkaisut ovat tarjonneet tärkeää vertaistukea uuden oppiaineen käynnistämisen ja sen aseman vakiinnuttamisen parissa toimiville.

Hankkeen ensimmäisen, Pirkan opistolla järjestetyn seminaarin ryhmätyöskentelyn teemana oli mediataiteiden perusopetuksen taidekäsitys. Aihetta lähestyttiin hankkeeseen osallistuneiden koulujen toimintakulttuurien sekä opettajien omien taidekäsitysten kautta.

Opetushallituksen antamien mediataiteiden opetussuunnitelman perusteiden mukaan ”Mediataiteiden opetussuunnitelma voi perustua esimerkiksi elokuvan ja videotaiteen, mediataiteen, valokuvan, äänitaiteen, pelien,

ohjelmistotaiteen, installaation, performanssin ja kulttuurihäirinnän traditioille. Oppilaita rohkaistaan kokeilemaan ja määrittelemään uusia, ennakkoluulottomia tapoja käyttää uuden teknologian välineitä omassa ilmaisussaan.” (OPH, 2017.) Myös ryhmätyöskentelyn keskusteluissa käsitys mediataiteiden moninaisuudesta ja kentän laajuudesta korostui. Todettiin, että mediataiteiden perusopetuksen taidekäsitykseen sisältyy mediataide nykytaiteena sekä muu audiovisuaalinen ja graafinen viestintä ja sosiaalinen media. Kenttä on siis varsin laaja, mikä voi asettaa kynnyksen mediataiteen opetuksen käynnistämiseen tarpeettoman korkeaksi.

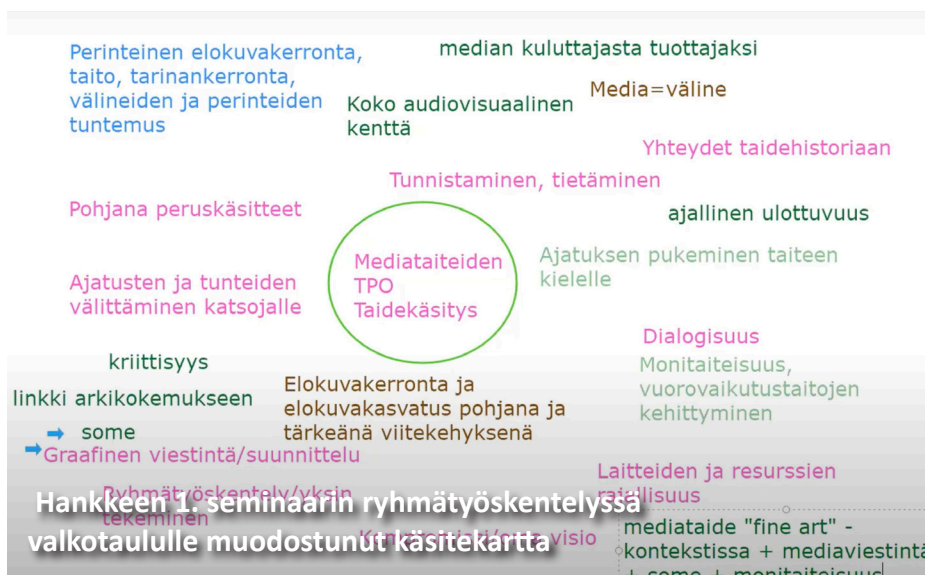
Mediataiteiden laajaa kenttää ja opettajien paineita sen hallitsemiseen voi verrata Lauri Palsan ”Monimuotoinen mediakasvatus” -artikkelissa esiin nostamaan medialukutaidon laajuuteen:

”Medialukutaidon laajuus voi tuoda paineita mediakasvattajalle. Hän saattaa pohtia, tarvitseeko käytännön mediakasvatuksessa ottaa huomioon samanaikaisesti kaikki median ulottuvuudet, niihin liittyvät osaamisalueet ja lukutaidot tai tarvitseeko samanaikaisesti vastata kaikkiin medialukutaidon tavoitteisiin. Yksittäisellä toiminnalla ei kuitenkaan

voida vastata kaikkiin tavoitteisiin tai huomioida kaikkia näkökulmia. Sen sijaan monipuolisessa mediakasvatuksessa useammat näkökulmat ja tavoitteet tulevat huomioituiksi. Mediakasvatuksessa on paljon erilaisia tärkeitä sisältöjä. Kasvattajan vastuulle lankeaa päätös siitä, mihin medialukutaidon osa-alueisiin keskitytään ja millaisia tavoitteita mediakasvatuksella asetetaan. Tämä vaatii kasvatuksellista pohdintaa, ymmärrystä toiminnan tavoitteista sekä yhteistä keskustelua eri osa-alueista. Mediakasvatuksen tavoitteet riippuvat osaltaan siitä, mitä medialukutaidolla missäkin tilanteessa tarkoitetaan.” (Palsa, 2016, 50.)

Taiteen perusopetuksessa opetettavan sisällön laajuutta ja painotuksia ohjaa opetussuunnitelma. Opetussuunnitelman perusteet ovat kuitenkin sopivan väljät ja mahdollistavat hyvin monimuotoiset opetuksen toteutukset. Jokaisen mediataiteita opettavan koulun on siis hyvä pohtia, mitä mediataide tarkoittaa juuri meidän paikallisessa ympäristössämme ja oppilaitoksemme käytännöissä. Laajaan opetus sisältöjen kirjoon vastaamiseen eräs ratkaisu on yhteisopettajuus, jota osa hankkeessa mukana olleista kouluista jo toteuttaakin. Yhteisopettajuus mahdollistaa jaetun asiantuntijuuden ja opettajien monipuolisten vahvuuksien hyödyntämisen laajoille oppilasjoukoille.

On kuitenkin tärkeää muistaa, että laaja ja pitkälle viety tekninen osaaminen ei ole mediataiteiden opetuksen tärkein edellytys. Hankkeen toisessa, Vaasan Taikon-koululta käsin järjestetyssä seminaarissa pohdittiin mediataiteiden opetuksen haasteita ja ratkaisuja.



Eräänä haasteena koettiin opettajan rajalliset tekniset taidot erilaisten laitteiden ja ohjelmistojen hallinnassa. Joskus oppilaat ovat teknisissä taidoissa opettajaansa edellä ja joihinkin oppilaiden projekteihin ei löydy opettajien taholta teknistä osaamista. Tällöin opettaja voi kuitenkin antaa taiteellista palautetta. Ratkaisuna tähän haasteeseen muistutettiin, että mediateknologia on vain väline ja luova prosessi on myös mediataiteiden opetuksen keskiössä. Välillä opettaja voi oppia oppilailtaan ja oppilaiden osaamista kannattaakin hyödyntää opetuksessa. Seminaarin erään pienryhmän työskentelyssä kiteytyi tämä olennainen ajatus: *”Tietokone on kuin monimutkainen vasara.”* – tekniikka ei siis ole itsetarkoitus, vaan väline. Tähän päätelmään, sisällön ensisijaisuuteen suhteessa tekniikkaan, päätyi myös moni tämän julkaisun artikkelien kirjoittajista.

Uutta kertontaa, elokuvaa ja pedagogisia ratkaisuja

Katse mediataiteisiin -julkaisun kirjoittajat ovat hankkeessa mukana olevien oppilaitosten opettajia, rehtoreita ja muuta henkilökuntaa. Lisäksi artikkeleita on tilattu hankkeen ulkopuolisilta asiantuntijayhteistyökumppaneilta, joista mukana julkaisussa ovat Valveen elokuvakoulu, Mediakasvatuskeskus Metka, Koulukino, Muu Ry, AV-Arkki ja Ihmefilmi Ry. Katse mediataiteisiin on monipuolinen ja valottaa käsillä olevan taidemuodon ulottuvuuksia niin elokuvakasvatuksen, uusien taidemuotojen, kuin perinteisemmänkin taidekasvatuksen näkökulmista.

Julkaisu on jaettu kolmeen, eri teemojen ympärille väljästi rakentuvaan osaan. Ensimmäisessä osassa mediataiteiden perusopetusta lähestytään elokuvakasvatuksen kautta. Valveen elokuva-

koulun Tommi Nevala pureutuu tekstissään *”Yksi kuva, koko maailma”* kamerakynäpedagogiikan mahdollisuuksiin representoida tunteita ja ajatuksia. Nevalan tarkastelema kamerakynä onkin varsin mainio väline maailman tutkiskeluun sekä omien ajatusten ja tunteiden reflektointiin. Kaisa Lenkkeri puolestaan valottaa tapoja sisällyttää elokuvahistoriaa osaksi käytännön taideopetusta.

On kuitenkin tärkeää muistaa, että laaja ja pitkälle viety tekninen osaaminen ei ole mediataiteiden opetuksen tärkein edellytys.

Toisessa osassa tarkastelussa ovat uudet kerronnan muodot ja teknologian ihmeet. AV-Arkin Helka Heinonen nostaa tarkasteluun mediataiteen nykytaiteena ja avaa kasvattajille näkökulmia mediataiteen katsomiseen ja luovaan työskentelyyn. Outi Aho tutustuttaa lukijat maker-kulttuuriin ja siitä ammentavaan värkkäilyyn. Värkkäily on luovaa, usein elektroniseen rakentamiseen ja ohjelmointiin perustuvaa itsetekemisen kulttuuria. Värkkäily innostaa oppilaita soveltamaan teknologiaa ennakkoluulottomasti ja madaltaa kynnystä myös ohjelmointitaitojen opetteluun.

Kolmannessa osassa keskiöön nostetaan oppilas ja mediataiteiden pedagogiset ratkaisut. Milla Ojala käsittelee artikkelissaan *”Mediataiteiden ja käsityön rajapinnoilta kohti rajattomia mahdollisuuksia”* mediataiteiden ja käsityön opetuksen suhdetta. Ojala pohtii näiden taidemuotojen pedagogiikan yhdistämistä ja molemminpuolista hyötyä. Ojalan mukaan näiden keskenään hyvin erilaisten taidemuotojen yhdistäminen voi tuoda opetukseen kokonaisvaltaisen lähestymistä-

van, jossa keholliset ja virtuaaliset tavat tehdä taidetta sulautuvat. Sonja Backlundin ja Antti Hämäläisen artikkelien myötä julkaisussa kuuluu myös oppilaiden oma ääni.

Näiden esimerkkien lisäksi julkaisussa on mukana monipuolinen kattaus mediataiteisiin sormensa upottaneiden pedagogien sekä muiden asiantuntijoiden näkökulmia ja pohdintaa mediataiteiden opetuksen laajasta kentästä. Julkaisun tavoitteena on olla apuväline mediataiteita opettaville tai mediataiteiden opetuksen käynnistämistä harkitseville. Toivon, että julkaisu tuottaa intoa ja ideoita mediataidekasvatuksen parissa toimiville!

Lähteet:

Mediataide monitaiteellisuuden moottorina 3 -hankkeen 1. seminaari ja 2. seminaari

OPH, 2017, Mediataiteet taiteen perusopetuksessa. <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/mediataiteet-taiteen-perusopetuksessa-2017>) Viitattu 14.5.2021

Palsa, Lauri, 2016. Käsitteellisestä hajanaisuudesta medialukutaitojen moninaisuuteen. Teoksessa toim. Pekkala, L., Salomaa, S., Spišák, S., Monimuotoinen mediakasvatus, Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisu, 1/2016, http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen_mediakasvatus.pdf Viitattu 14.5.2021



Kuva: Tiia Mänty

Pohjana Elokuvasvatus

Elokuvasvatus on eräs osa mediataiteiden perusopetusta. Elokuvakerronta ja audiovisuaalisten välineiden hallinta luovat myös pohjaa mediataiteiden laajan kentän omaksumiselle. Tässä osassa elokuvasvatusta lähestytään muun muassa kamerakynän pedagogiikan, elokuvahistorian ja elokuvanlukutaidon näkökulmista.

Elokuva – monitaiteellinen työväline

Mette Lagerstam, toiminnanjohtaja, IhmeFilmi ry

Elokuva on taiteen lajina varsin nuori ja hiukan yksinkertaistaen se kuuluu niihin taidemuotoihin, jotka kytkeytyvät suoraan tekniikan kehittymiseen ja keksimiseen. Ennen elokuvakameroita, filmiä ja projektoreita, elokuvaa ei voinut olla olemassa. Elokuva kutsutaan usein myös seitsemänneksi taiteeksi, koska siinä yhdistyvät kuusi varhaisempaa taidemuotoa. Maalaustaide, kirjallisuus, musiikki, kuvanveisto, arkkitehtuuri ja teatteri ovat kaikki vaikuttaneet elokuvan syntyyn ja muovanneet sen ilmaisua. Elokuvalle on kautta sen historian ollut myös luonteenomaista omaksua nopeasti uusia ilmaisutapoja näiltä muilta taiteilta. Elokuva onkin oiva väline monitaiteellisen työskentelyn ja sen prosessien tutkimisessa.

Monitaiteellinen elokuva

Monitaiteella, josta toisinaan käytetään termiä poikkitaide, viitataan yleensä eri taiteen aloja yhdistävään toimintaan. Se on usein kekseliästä, kokeellista ja vaikeammin sijoitettavissa perinteisten taiteiden lajien kenttään. Monitaide etsii uusia ilmaisun tapoja ja liikkuu näin taiteen rajapinnoilla.

Elokuva yhdistää taiteenlajina useita eri taiteen muotoja, jolloin se on jo itsessään monitaiteellinen työväline. Elokuvien tarinat, visuaalinen ilme ja kuvallinen kerrota voivat olla peräisin teatterista, kirjallisuudesta, runoudesta, kuvataiteesta, sarjakuvista, arkkitehtuurista, tanssista, musiikista, lähes mistä tahansa. Vain mieli-

kuvitus on rajana pohdittaessa millä tavoin elokuvaan voi pyrkiä yhdistämään tietyn taiteen lajin ilmaisua tai lainalaisuuksia.

Tässä artikkelissa käyn läpi elokuvan suhdetta muihin taiteisiin ja kuvailen millä tavoin ne ovat omalta osaltaan vaikuttaneet elokuvan syntyyn ja kehittymiseen. Aihe on laaja, joten kaikki taiteen ja elokuvan lajit eivät ole mahtuneet mukaan. Tästä syystä elokuvaa käsitellään neljän kokonaisuuden kautta; visuaalinen maailma, kuvakerronta, tarinankerronta ja äänimaailma. Tavoitteena on siten herätellä ajatuksia siitä miten elokuva ja muut taiteet ovat linkittyneet toisiinsa, ja sen myötä luoda maaperää ideoille elokuvan käytön mahdollisuuksista monitaiteellisessa opetuksessa.

Kaikista artikkelissa esimerkkeinä mainituista teoksista ja tekijöistä löytyy lisätietoa verkosta ja useat teoksista ovat katsottavissa mm. YouTubessa tai Vimeossa.

Visuaalinen maailma

Kenties kaikkein ilmiselvintä elokuvassa on sen visuaalinen maailma. Elokuvat ovat visuaalisia teoksia, joiden elementit on rakennettu tukemaan tarinaa ja sen osoittamaa visuaalista ilmettä.

Kaikki visuaaliset päätökset perustuvat tämän sen ilmeen luomiseen, joka on sidoksissa käsikirjoituksessa kuvailtuun aikakauteen, tiettyyn tyyliin, paikkaan tai tunnelmaan. Elokuvien visuaaliseen maailmaan vaikuttavat vahvasti kuvauspaikat, lavastus, puvustus ja näyttelijöiden maskeeraus.

Rekvisiitta on tarkoin harkittua aina oven rivoista ikkunaverhoihin.

Lavasteet määrittelevät kehykset henkilöhahmojen toiminnalle samaan tapaan kuin arkkitehtuuri määrittelee kehykset tavallisen ihmisen elämälle. Elokuvien tapahtumapaikat, lavasteet ja niiden arkkitehtuuri luodaan fyysisten rakennelmien lisäksi kuvarajauksen, valaisun ja äänimaailman avulla.

Toisin kuin teatterissa, jossa näyttämö on tapahtumapaikka ja näkyvä tila, elokuvassa tila voi jatkua kuvan ulkopuolella.

Leikkauksen, kuvarajauksen ja äänen avulla, tilaa voidaan luoda kuvan ulkopuolella millaiseksi vain. Esimerkiksi näin: kuvassa näkyy lähikuvaa ihmisestä seisomassa seinää vasten. Hänen kasvoilleen osuu sälekaihrinten lävitse siivilöitynyt valo, ja ääniraidalla kuuluu askelten kaikuva ja loittoneva kopina. Tällä tavalla äänen ja valaisun avulla katsoja ymmärtää ihmisen seisovan ikkunan vieressä, tilassa jonka läheisyydessä on kaikuva käytävä ja pois päin kävelevä ihminen.



Elokuva ja kuvataide

Varhaisten elokuvien tekijät ottivat usein mallia kuvataiteen klassikoista. Historiallisten elokuvien inspiraationa ja visuaalisena mallina käytettiin paljon kuuluisia maalauksia. Kun valaisutekniikka kehittyi, alettiin elokuvien valaisuunkin ottaa mallia vanhoilta mestareilta. 1910-luvulla oli suosittua jäljitellä mm. Caravaggion ja Rembrandtin maalauksia sekä ”*chiaroscuro*”-tekniikkaa.

Henry Bacon mainitsee kirjassaan *Seitsemäs taide - elokuva ja muut taiteet (SKS-kirjat 2005)* miten inspiraatiota kuvataiteesta ovat hakeneet myös ensimmäisiä fantasiaelokuvia tehnyt Georges Méliès. Hän on todennäköisesti ottanut mallia Henri Rousseauin maalauksista suunnitellessaan elokuviansa lavasteita. Visuaalisesti lähes tyyli puhdasta ekspresionismia edustaa *Tohtori Caligarin kabinetti (Das Cabinet des Dr. Caligari ohj. Robert Wiene, 1919)*, joka arkkitehtuuria myöten pyrki visualisoimaan mielenmaisemia. Elokuvasa jopa varjot on maalattu suoraan lavasteisiin.

Uudempina esimerkkeinä mainittakoon Ridley Scottin *Alien-elokuvat*, joiden ötökät on luonut sveitsiläinen taiteilija H.R. Giger. Niistä voi löytää yhtäläisyyksiä myös Francis Baconin maalausten olioihin.

Ari Kaurismäen elokuvissa taas voi nähdä yhteyksiä Edward Hopperin maalauksiin. Ulrika Bengtsin elokuva *Iris* vuodelta 2011 sen sijaan kytkeytyy vahvasti 1800-luvun suomalaiseen ja pohjoismaiseen taiteeseen. Elokuvasa on kohtauksia, joista voi nähdä visuaalisen yhteyden mm. Albert Edelfeldtin teoksiin *Merellä (1883) tai Leikkiviä poikia rannalla (1884)*.

Sen lisäksi, että kuvataide inspiroi elokuvien tekijöiden visuaalis-

ta kerrontaa, voi elokuva kertoa kuvataiteesta tai taiteilijasta. Hyvä esimerkki on *Loving Vincent -elokuva* vuodelta 2017, joka pohtii Vincent Van Goghin viimeisiä hetkiä. Se koostuu käsin maalaamista öljyväriteoksista, joihin on yhdistetty oikeiden näyttelijöiden hahmoja. Elokuva on ainutlaatuisen kokonaisuus, jossa yhdistyvät öljyvärimaalaus, animaatio ja Van Goghin tuttu maalaustyyli.

Kuvakerronta

Elokuvan yksi ominaispiirre on sen kyky tallentaa tietty hetki ja paikka suoraan filmille. Elokuvan avulla voi näin ollen tallentaa aikaisempaa tarkemman version todellisuudesta. Henry Bacon siteeraa kirjassaan *Seitsemäs taide* André Bazinia, jonka mukaan elokuvan synty olisi omalta osaltaan vapauttanut maalaustaiteen 1800-luvun naturalismin ja realismin tuomasta velvoitteesta kuvata maailmaa mahdollisimman tarkasti. Totta tai ei, kuvataiteen suunta muuttui pian elokuvan keksimisen jälkeen abstraktimpaan suuntaan.

Aivan ensimmäiset elokuvat 1900-luvun vaihteessa olivatkin dokumentaarisia tallenteita, joissa kuvattiin muutaman kymmenen sekunnin ajan jotakin sen ajan tapahtumaa tai arjen tilannetta. Kuuluisimpia ovat esimerkiksi Lumièren veljesten *Juna saapuu asemalle (L'arrivée d'un train en gare de la Ciotat, 1895)* ja *Työläiset lähtevät tehtaasta (La Sortie des usines, 1895)* Nämä elokuvat näyttivät kuvakerronnallista suuntaa huolellisilla tilan ja ajan sommitelmilla. Kameran paikka oli tarkoin harkittu, samoin kuvakulma ja rajaus.

Ajan kuluessa elokuvantekijät alkoivat liittää erilaisia kuvia toisiinsa saadakseen teoksiinsa syvyyttä ja toimintaa. Edelleen

toimiva tapa hahmottaa kuvakerrontaa ja leikkausta, sekä montaa käsitettä, on varhainen Kuleshovin koe. Se on saanut nimensä venäläisen ohjaajan Lev Kuleshovin mukaan. Kokeessa kuva miehen vakavista kasvoista liitetään ensin kuvaan soppalautasesta, ja sen jälkeen sama kuva liitetään kuvaan lapsesta. Katsoja assosioi ensimmäisen kuvaparin perusteella miehen olevan nälkäinen ja toisen kuvaparin perusteella tämän katsovan lasta hellästi. Kuleshovin koe havainnollistaa sitä seikkaa, että kahden kuvan yhdistämisen tuloksena syntyy jotain enemmän.

Tanssielokuvat

Tanssielokuvat ovat jo varhaisessa vaiheessa hyödyntäneet leikkauksen mahdollisuuksia ilmaisussaan. Elokuvan leikkaustekniikoiden ja yksinkertaisten trikkien ansiosta tanssielokuvissa mahdoton on mahdollista, kun piruetti voi kestää loputtoman pitkään. Liikkeen voi hidastaa tai nopeuttaa, tai se voidaan näyttää takaperin. Kuvien ristiin leikkaamisen avulla liikkeen ja tilan vaikutelmia voidaan manipuloida luovasti. Hyvä esimerkki näiden keinojen käytöstä on Maya Derenin elokuva *A Study in Choreography for the Camera (1945)*.

Tarinankerronta

Yksinkertaisimmillaan tarinoinnissa on alku, keskikohta ja loppu. Tämä rakenne pätee niin elokuvassa, kirjallisuudessa kuin teatterissakin. Jopa nykyisin suosittu TikTokin ja YouTuben lyhyet videopätkät perustuvat samalle rakenteelle, mutta niillä on lisäksi vahva yhteys varhaiseen elokuvaan. Aivan ensimmäisiä lajityyppinä olivat



Iris Agnes Koskinen Kuva: Stefan Bremer

dokumentaaristen kohtausten lisäksi nimittäin koomiset pätkät.

Hyvänä esimerkkinä *Kasteltu kastelija (L'Arroseur arrosé, 1895)*, jossa puutarhuri ihmettelee miksei kasteluletkusta tule enää vettä. Hän kurkistaa letkuun ja saa yhtäkkiä vesiryöpyyn kasvoilleen. Sitten hän huomaa pikkupojan, joka on painanut jalkansa letkun päälle ja estänyt siten veden tulon letkusta.

Mykkäelokuvien aikakaudella, kun elokuvat pitenevät kestoiltaan ja tällaisten koomisten kuvausten lisäksi voitiin kertoa pitempiä tarinoita, elokuvien aiheita ja tarinoita haettiin kuvataiteen lisäksi paljon teatterin puolelta. Näytelmien filmatisoinnit olivat yleisiä, sillä näytelmäkirjoitukset ovat jo muodoltaan lähellä elokuvakäsikirjoituksia. Teatteri-näyttelemisen suuret eleet olivat myös käytännöllisiä mykkäelokuvissa, kun näyttelijän puhetta ei ollut kuultavissa.

Äänielokuvan yleistyessä pai-

nopiste muuttui ja romaanien filmatisointi lisääntyi huomattavasti. Kirjallisuus taipui helposti elokuvalliseen muotoon, koska siinä käytetään usein samantapaisia kerronnan keinoja kuin elokuvissa. Esimerkiksi rinnakkaiskerrontaa voidaan kummassakin taiteen lajissa hyödyntää jännityksen luomisessa.

Kenties hieman yllättäen, elokuvalla on vahva yhteys myös oopperaan. Richard Wagnerin oopperat olivat suosittuja 1800-luvulla ja niiden vaikutuksen voi nähdä elokuvataiteen lisäksi kirjallisuudessa ja muissa taiteissa. Wagnerilla oli erityinen taito luoda vanhoista tarinoista visuaalisia ja myyttisiä taideteoksia, joissa yhdistyivät kirjallisuus, musiikki, teatteri ja kuvataide.

Nykyäänkin voidaan löytää yhteyksiä vaikkapa *Matrix (2003)* -elokuvan ja *Wagnerin Parsifal (1882)* -oopperan välillä. Kummassakin teoksessa päähenkilö oppii näkemään todellisuuden valhe-

kuvan takana. Parsifalilla on kyky pysäyttää Klingsorin heittämä keihäs suoraan ilmaan. Matrixissa päähenkilö Neo kykenee pysäyttämään agenttien ampumat luodit ilmassa.

Äänimaailma

On esitetty, että musiikki otettiin elokuvaan mukaan peittämään projektorin ääni. Kenties sillä pyrittiin peittämään myös yleisöstä kuuluva hälinä elokuvan alkuvuosina. Elokuvan varhaisina vuosina musiikki soitettiin paikan päällä elokuvan esityspaikassa. Äänielokuvan myötä musiikki ja repliikit saatiin osaksi elokuvan kerrontaa, jolloin myös muuhun äänimaailmaan alettiin kiinnittää enemmän huomiota.

Äänimaailman merkitys on huomattavan tärkeä osa elokuvan tarinaa ja kokonaisuutta. Äänen ja musiikin avulla voidaan luoda tilan tuntua, viedä tarinaa eteenpäin, yllättää, kiinnittää huomiota

ja luoda tunnelmaa.

Nykyään äänisuunnittelussa tärkeässä osassa musiikin ja repliikkien ohella ovatkin erilaiset tehosteäänet, joiden tekeminen on aivan oma taiteen lajinsa. Yksinkertaisimmankin kohtauksen äänet on suunniteltu tarkasti. Useimmiten kuvauspaikalla luonnollisesti kuuluvat äänet ovat tarinaa ajatellen vääränlaisia, liian hiljaisia tai liian kovia.

Jo yhden kohtauksen äänimaailmaa suunniteltaessa täytyy huomioida monia elementtejä suhteessa kerronnan tavoitteisiin. On katsottava mitä rekvisiittaa tilassa on, kuuluuko niistä ääntä? Onko tilan tarkoitus kaikua vai onko siellä taustakohinaa? Jos näyttelijä liikkuu kohtauksen aikana, millainen ääni askelista kuuluu? Jos hän heilauttaa päätään tai käsiään, kuuluuko hiuksista tai vaatteista ääntä? Pelkkä hiljaisuus on vahva tehokeino, mutta väärässä kohdassa se tekee kohtauksesta kiusallisen.

Elokuvamusiikin käytön kehittymiseen on jälleen vaikuttanut vahvasti ooppera. Yksi tärkeimpiä oppeja on oopperasta peräisin oleva termi ”johtoaihe”. Bacon viittaa kirjassaan Wagneriin, joka käytti teoksissaan runsaasti johtoaihetta. Termi tarkoittaa

tietyn musiikillisen teeman yhdistämistä tiettyyn henkilöhaaraan, esineeseen tai asiaan.

Tämä teema toistuu aina, kun tuo kohde tai siihen liittyvä tunnetila tulee esille. Esimerkkejä löytyy useimmista elokuvista, kun vain keskittyy kuuntelemaan.

Yhtenä esimerkkinä mainittakoon Peter Jacksonin *Taru sormusten herrasta -elokuvat*, joissa mm. paikoilla on oma musiikillinen teemansa. Mordorilla on oma tunnussävelensä, samoin kuin Konnulla. Trilogian elokuvissa tapahtumapaikkoja on paljon, jolloin johtoaiheen käyttö paikkojen tunnistamiseksi auttaa tarinan seuraamisessa.

Kansallisen audiovisuaalisen arkiston Elokuvapolku-verkkosivuilla musiikin merkitystä kerrontaan havainnollistetaan mainiosti. Sivustolla yksi elokuvakohtausta on katsottavissa kolmella erilaisella ääniraidalla. Yksi niistä on elokuvan alkuperäinen ääniraita, kaksi muuta ovat hyvin toisenlaisia ja luovatkin kohtaukseen aivan erilaisen tunnelman ja viestin.

Lopuksi

Monitaide liikkuu eri taidemuotojen rajapinnoilla ja elokuvatait-

een kohdalla määritelmä toteutuu kenties puhtaimmillaan kokeellisen elokuvan kohdalla.

Kokeellinen elokuva syntyi kuvataiteilijoiden ideasta käyttäen valkokangasta kuin taulua. He yhdistelivät muotojen ja värien liikkeen musiikkiin. Osa käytti hyväkseen animaation tekniikoita, osa raaputti tai maalasi suoraan filmille ja monet yhdistivät näitä vielä moniin muihin tekniikoihin.

Nykyään ei tarvitse välttämättä lähteä raaputtamaan filmiä, sillä erilaiset piirtosovellukset, animaatio- ja kuvankäsittelysovellukset ovat helposti kaikkien saatavilla. Liikkuvaa kuvaa voi kuvata ja editoida omassa kännykässä eikä oman musiikki- tai ääniraidan luominenkaan vaadi muuta kuin oikeiden sovellusten hallintaa.

Elokuva mukautuukin nopeasti ajan ja taiteiden muutosten mukana. Sen laaja-alaisuus sallii mahdollisuuden kokeilla uutta ja yhdistellä asioita eri tavoin. Vaikeampaa onkin sitten hyvän sisällön luominen. Siinä auttaa muiden taiteiden tuntemus ja niiden ilmaisutapoihin tutustuminen sekä hyödyntäminen monitaiteellisessa työskentelyssä.



Liikkuva kuva hypnotisoi. Alussa riitti vähempi. Lumièren veljesien elokuvanäytöksestä vuonna 1895 alkoi elokuvan leviäminen osaksi ihmisten kokemusmaailmaa. Heidän noin 50 sekunnin elokuvissaan kamera oli useimmiten paikoillaan ja kuvasi arkista liikettä. Muuta ei vielä tarvittu. Ihmiset rakastivat katsoa esimerkiksi liikkuvaa hevosta valkokankaalla. Se toi todellisuuden heidän silmiensä eteen aivan uudella tavalla. Elokuvassa Juna saapuu asemalle vuodelta 1896 juna kirjaimellisesti vain saapuu asemalle. Sitä on käytetty usein esimerkkinä, kuinka katsojat säikähtivät junan ajavan heidän päällensä. Toisaalta sitä on myös hyödynnetty esimerkkinä mainospuheesta, sillä vaikka ihmisiä ei oltu vielä kyllästetty liikkuvalla kuvalla, eivät he olleet yksinkertaisia. Samaa liioittelua oli ja on Ladislav Starevichin kohdalla. Hän animoi 1900-luvun alussa suuria melodraamoja kuolleilla hyönteisillä, ja niistä muistetaan mainita yksittäiset katsojat, jotka luulivat hänen kouluttaneen hyönteisensä näyttelemään. Totta vai paisuteltua myyntipuhetta – nämä ovat hienoja tarinoita elokuvan voimasta ja miten mainonta oli

mukana alusta lähtien.

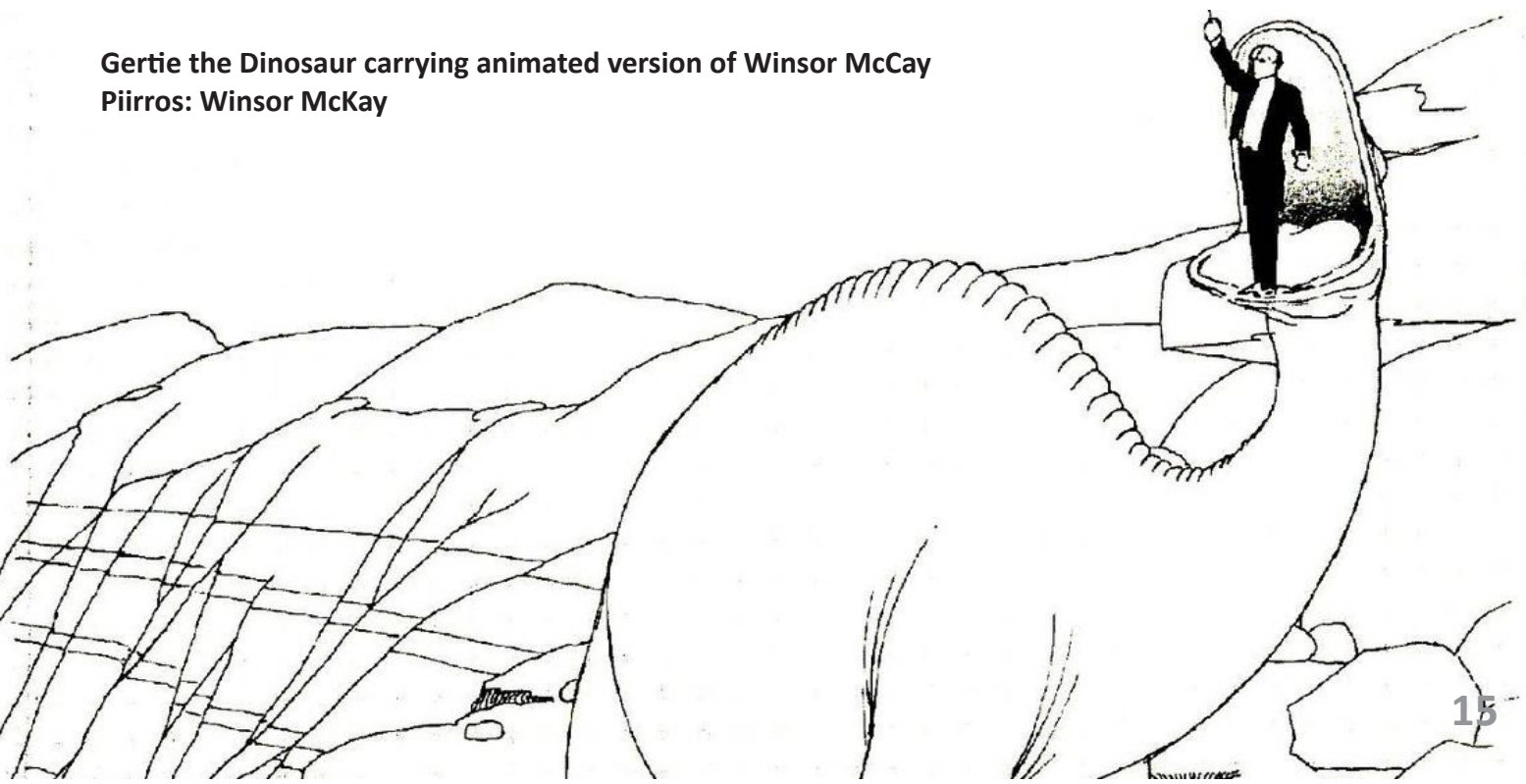
Joskus on yhtä vaikeaa samais-tua siihen, miten ihmiset katsoivat elokuvia reilu sata vuotta sitten, kuin siihen, miten oppilaat katsovat niitä. Silloin aikanaan elokuvien leikkaus ja kuvakerronta kehittyivät ja kehittivät siten katsojien tulkintakykyjä. Kun kaukaa horisontissa käveli hahmo ja seuraavassa kuvassa näytettiin ihminen läheltä, katsoja ymmärsi kyseessä olevan sama henkilö. Samoin lasten kyvyt hahmottaa elokuvaa katsojan kannalta kehittivät. Animaatiossa lapsille riittää aluksi, että oma pieni nokare muoviluvahaa liikkuu ja parin sekunnin teleporttausspektaakkeli saattaa olla lapsen omasta mielestä jo eepinen seikkailu. Kun kuvakerronta alkaa tulla tutuksi, lapsi alkaa pohtia elokuvaansa myös katsojan kannalta – ymmärtääkö tämä juonen? Lapsi oppii hyödyntämään vakiintuneita ilmaisukeinoja ja pelaamaan säännöillä.

Jokainen opettaja on todistanut kameran edessä hölmöilevän lapsen, ja näin kuuluukin olla. Pöljäily on tärkeä vaihe kameraan ja tulkitsemiseen tutustumisessa. Itse asiassa parhaimmillaan se ei koskaan lopu vaan säilyy eräänlai-

sena spontaanin havainnoinnin ja tutkimisen keinona. Elokuvamaailman vahvat konventiot säätelevät mielestäni liiankin rankasti elokuvien tekoa. Tietenkin ymmärrettävien elokuvien teko ja sujuvan prosessin harjoittelu on opetuksessa tärkeää, mutta niissä unohdetaan usein tutkiminen ja lumoutuminen – se kuinka auto ajaa seinällä ylösalaisin ja pöljäily tallentuu muistikortille. Lapset ja nuoret elävät ja hengittävät median eri maailmoja, jotka tarjoilevat heille ”näin näitä tehdään”-paliikoita. Heidän näkökulmansa on kuitenkin uniikki, ja erilainen näkeminen johtaa erilaisiin teoksiin. Kukaan ei tee samanlaista.

Nuorten kanssa olemme hypänneet joskus näiden konventioiden kanssa syvään päähän – olemme listanneet kauhuelokuvakliseitä tai Youtube-videotyypppejä ja tehneet näistä variaatioita. Shokkisäilyttely toimii yhtä lailla koulun käytävillä ja unboxing-videoon kelpaa tuote kuin tuote. Hämmennyn aika ajoin, kuinka mediakriittisiä ja valmiiksi pureskellun huomaavia oppilaat ovatkaan!

**Gertie the Dinosaur carrying animated version of Winsor McKay
Piirros: Winsor McKay**



Rajat tuovat turvaa. Lumièren veljesten elokuvat kestivät tuon 50 sekuntia, koska niin kauan kesti kelata yksi kelallinen eli 17 metriä filminauhaa. Paljon kauempaa ei TikTok-videokaan pisimmillään kestä. Lapset ja nuoret eivät aina pidä lyhytelokuvia todellisina elokuvina. Kysymys ”*milloin me teemme oikean elokuvan?*” on klassikko. Kaikki liikkuva kuva ei välttämättä tätä titteliä ansaitsekaan, mutta elokuvan oikeus tässä suhteessa perustuu vain vakiintuneisiin tapoihin. Paukkumaisskippoa ei saa tyhjäksi, josokuva kestää vain 40 minuuttia. Jos 50 sekuntia riitti lumoamaan ihmiset aiemmin, miksei nytkin. Mitä lyhyempi, sitä vaivattomampi toteuttaa. Punaisen rec-nappulan löytäminen riittää aluksi, ja niin pöljäilytanssi on taltioitu. Mitä se tarvitsee ympärilleen ollakseen oikeaokuva? Entä milloin se on taidetta? Sitä voi yhdessä oppilaiden kanssa pohtia: mikä on sen arvo.

Winsor McCayn *Gertie vuodelta 1914* on vallan mainio piirrosanimaatio sekä kulttuurihistoriallisesti, opetuksellisesti että taiteellisesti, vaikka sen arvo elokuvahistorialuentojen pakkopullana onkin toisinaan hämärtynyt. Se kestää 12 minuuttia ja sisältää kehyskertomuksen, jossa McCay uhoaa tovereilleen, että saa dinosauruksen liikkumaan, ja näin hän tekeekin animaation voimalla. Elokuvassa ei ole ääntä, ja se on tylsä. Gertie ei tee juuri muuta kuin nostelee jalkojaan. Syy yksitoikkoisuuteen ei ole kuitenkaan vain nopeampaan tempoon tottuneiden aivojeni, vaan koskaokuva on irrotettu alkuperäisestä kontekstistaan. McCay kiersi elokuvansa kanssa vaudevillesirkuksissa ja esiintyi valkokankaan edessä Gertien kouluttajana. Kun hän heitti pallon valkokankaan taakse, näytti siltä,

että Gertie nappasi sen kiinni. Viihdearvo ilman tätä showta on kärjistäen sama, kun yrittää katsoa pelistriimausta, josta ei tajua yhtään mitään. Gertiestä saa kuitenkin pienellä juonnolla jo lapsia kikatuttavan esityksen – sen verran ihastuttava persoona Gertie on!

Elokuvat ovat koko ajan muutoksen vallassa. Siinä missä menneisyyden ihmiset todistivat äänen ja värien tulon elokuvaan ja niiden tuomat muutokset, me olemme nähneet elokuvien pienentyneen valkokankailta kännyköihin ja suurentuneen rakennetuista studioista tietokone-erikoistehosteiden universumeihin. Muutokseen kuin muutokseen on suhtauduttu sekä nihkeästi että innostuksella. Lapsi ja nuori vasta hahmottaa tätä aikajatkumoa, ja siten uudet asiat eivät tunnu niin uusilta vaan ihan yksinomaan arkisilta. Hän saattaa bongata silti vanhempiaan sujuvammin esimerkiksi vanhentuneita tyyliseikkoja tai sukupuoli-konventioita.

Elokuvia tehdään samoista aiheista ja samoista syistä: tutkitaan ihmispsykologiaa ja elämää.

Ja kuitenkin koko ajan pyörä keksitään uudestaan. Poika löytää tytön, pienestä ihmisestä kuoriutuu sankari ja antiikin tragediat vuodattavat miljoonannet kyyneleet. Ihmiset nauravat yhä samoille asioille: kun lapsi astuu salaa kasteluletkun päälle, ja puutarhuri saa vedet naamaansa. Elokuvia tehdään samoista aiheista ja samoista syistä: tutkitaan ihmispsykologiaa ja elämää. Kun tubettaja kertoo aamiaisestaan, tietenkä se kiinnostaa ihmisiä – miksei yhtä lailla kuin 126 vuotta sitten, kun työläiset kävelivät ulos tehtaasta Lumièren veljesten ensimmäises-

sä elokuvassa. Sisällön ja draaman taso on sama. Liikkuvaan kuvaan on ehkä totuttu, jopa ähkyyn asti, mutta se kiinnostaa meitä tulkin-tana elämästä.

Liikkuvassa kuvassa on siis kyse todella konkreettisista asioista: se on perin fyysikaalinen keino ymmärtää elämää. Ja sitten siinä on kysymys taista – ehkä surullisen pelottavankin paljon – melkein mitä tahansa kadunvarsimainosta saattaa unohtua tuijottamaan kuin entisaikojen leirinuotiota ja hiljalleen leimuavia revontulia. Elokuvan taika on laaja, epäselvä ja jopa erittäin valheellinen tiivistys aiheesta, mutta tykkään silti puhua siitä lapsille ymmärtämättä oikein itsekään sitä. Se on oma vastaukseni triljooniin videoihin: jos hetken vain voitaisiin yhdessä pysähtyä ja nauraa pöljäilytanssille tai ääriiviivapiirrosdinosaurukselle, joka nostelee jalkojaan.

Tämä teksti on kirjoitettu opettajan näkökulmasta, eli mitä minä pidän kiehtovana ja mielenkiintoisena. Kun pyrkii ymmärtämään menneisyyden ihmisiä, heidän motiivejaan ja suhtautumisiaan elokuvaan, vastaan tulee usein ajatus asioiden syklisyydestä. Ikivanha esimerkki on vedota siihen, että jo antiikista on säilynyt kirjoitus, jossa valitettiin nuorison olevan pilalla. Haluan lopettaa kirjoituksen samaan väitteeseen, josta aloitin ja johon välissä palasin: nykyhetki on aina ainutlaatuisen, ja se ansaitsee ainutlaatuiset lapset ja nuoret taltioimaan sitä. Nuotio ei plastisuudessaan tee samaa muotoa kahdesti.

Elokuvanlukutaidosta eväitä audiovisuaalisen mediataiteen kokemiseen

Marjo Kovanen, erityisasiantuntija, Koulukino

Elokuvan lukemisesta

Mediataide on kaikessa monimuotoisuudessaan sekä sisältöjen että välineiden rajoja rikkovaa ja vaatii siksi kokijaltaan moninaisia lähestymistapoja sen haltuun ottamiseksi. Yksi keskeinen, voisi jopa sanoa perinteinen, mediataiteen ilmaisu perustuu audiovisuaaliselle kerronnalle. Selkeästi audiovisuaalisten mediataiteen lajien, kuten kokeellisen elokuvan ja videoinstallaatioiden lisäksi audiovisuaalisia keinoja voidaan käyttää myös nettitaiteessa tai vaikkapa performanssien osana.

Elokuvanlukutaito muodostuu ymmärrykselle audiovisuaalisten keinojen kirjosta ja niitä käyttävälle elokuvakerronnalle sekä sen roolille erilaisissa kulttuurisissa konteksteissa. Elokuvanlukutoinen yksilö kykenee hahmottamaan audiovisuaalisen kerronnan konventiota ja tulkitsemaan niiden välittämiä viestejä sekä ymmärtämään nämä viestit osana ympäröivää kulttuuria (kuvien kielen kaltaisuudesta ja uusien lukutaitojen sosiokulttuurisista kehyksistä kts. esim. *Kupiainen 2007, 46-52.*) Elokuvanlukutaidon parissa olemmekin tekemisissä perusasioiden kanssa. Se auttaa ankkuroitumaan mediataiteen aallokoissa ja hahmottamaan lähtöpisteen mediataiteen parissa tarvittaville luku- ja kirjoitustaidoille.

Elokuvanlukutaito auttaa ottamaan haltuun yli sadan vuoden aikana kehittyneen liikkuvan kuvan kielen, jolle elokuvakerronnasta kumpuavat muutkin audiovisuaaliset muodot perustuvat. Kuvan ja äänen yhdistelmien, ja

niiden synnyttämien vaikutusten ja merkityksien lisäksi audiovisuaalisin keinoin kerrotun tarinan ymmärtäminen on keskeinen osa elokuvanlukutaitoa. Mediataiteessa audiovisuaalinen ilmaisu kulkee yleensä valtavirtaelokuvaa kokeellisempia polkuja, mutta elokuvan tarinankerronnan ja tarinalisuuden ymmärtäminen auttaa hahmottamaan myös mediataiteen ilmaisua ja käyttämään tuota ilmaisua itse. Suurelle yleisölle tuttu klassinen, mykkäkauden Hollywoodista lähtien kehittynyt elokuvakerronta, ei ole koko totuus elokuvan rakenteesta ja moninaisista ilmaisumahdollisuuksista. Mutta se ei ole myöskään koko totuus tarinallisuudesta. Kerronnallisia rakenteita löytyy kaikenlaisista audiovisuaalisista esityksistä, joiden erilaisia muotoja elokuvalukutaito auttaa hahmottamaan ja tulkitsemaan. Tarina tarjoaa tarttumapintaa myös tunnekokemukseen pureutumiselle, joka on elokuvalukutaidossa keskeinen elementti. Toisaalta tarinan ja kertomuksellisuuden hahmottaminen avaa kriittisen lukemisen näkökulmia ja auttaa kiinnittämään huomion viestiin ja tekijään tekstin takana.

Elokuvan erityinen kieli on omiaan isojen asioiden, kuten oman identiteetin ja maailman tilan pohdintaan ja prosessointiin. Mikä tahansa taiteellinen työskentely toki mahdollistaa nämä tutkimusmatkat olevaisen mystereihin, mutta elokuvallisen ilmaisun tunnevoimaisuus on audiovisuaalisen kulttuurin keskellä elävälle nykyihmiselle toisaalta luontevan tuttua ja toisaalta aina uusia mahdollisuuksia avaavaa.

Elokuvalukutaitoon kuuluu myös kyky eritellä elokuvaelämystä, joka tälle vahvasti kokemukselliselle taidemuodolle on keskeistä. Tämä taito antaa vahvan pohjan oman kokemuksen ja elämyksen vahvistamiselle myös, kun ollaan ”vaikeaksi” koetun taiteen äärellä. Lukutaito vahvistaa suhdetta luetavaan ja rohkaisee tutustumaan itselle aiemmin vieraisiin sisältöihin. Tiivistäen voisikin sanoa, että elokuvalukutaidossa yhdistyvät mediakasvatuksen kriittiset ja taidekasvatuksen kokemukselliset traditiot.

Elokuvalukutaito auttaa ottamaan haltuun yli sadan vuoden aikana kehittyneen liikkuvan kuvan kielen, jolle elokuvakerronnasta kumpuavat muutkin audiovisuaaliset muodot perustuvat.

Mediataide ja sen moneen suuntaan kurottava moninaisuus on toisaalta omiaan myös rikastuttamaan elokuvaa ja sen ilmaisukeinoja. Samalla kun erilaiset tekniset innovaatiot kehittyvät, ja ovat myös yhä useamman saatavissa, audiovisuaalinen ilmaisu ja ajattelu saavat uusia mahdollisuuksia ja muotoja. Elokuvalukutaidolle tämä on myös luovuutta lisäävä haaste: pitää toisaalta pystyä hahmottamaan yli satavuotiaan välineen ilmaisuvoiman ydin ja toisaalta nähdä sen rajoja rikkovat kehitysmahdollisuudet. Tässä perinteisemmän elokuvakerronnan ja innovatiivisen mediataiteen välinen rajankäynti on erityisen hedelmällistä myös taiteen perusopetuksen näkökulmasta.



Mediataiteiden opetussuunnitelma ja elokuvanlukutaito

Mediataiteiden opetuksen näkökulmasta elokuvanlukutaidon merkitys tiivistyy audiovisuaalisen ilmaisun haltuunottoon. Elokuvanlukutaidolla on kuitenkin keskeinen rooli mediakulttuurissa ja medialukutaidon kentällä myös taiteen roolin vahvistamisen kannalta, elokuvanlukutaitoon nimittäin sisältyy ajatus elokuva-taiteen ilmaisuvälineenä. Tästä näkökulmasta lukutaidon käsite auttaa kurkottamaan teknisen välineen taakse taiteen ytimeen.

Taiteen perusopetuksen mediataiteiden oppimäärän mukaisesti mediataiteiden opetuksen päämääränä on taiteen roolin vahvistaminen mediakulttuurissa, mutta myös edellytysten luominen oppilaan monipuoliselle mediasuhteelle. Tähän tavoitteeseen elokuvanlukutaitoon tähtäävät elokuvakasvatuksen menetelmät myös vastaavat tarjoamalla mahdollisuuden tutustua erilaisiin aineistoihin, mutta myös harjoitteleamalla oman mielipiteen ja näkemyksen muodostusta sekä

toisten mielipiteiden kunnioitusta. Oman mediasuhteen kannalta kriittisen medialukutaidon kehittyminen on avainasemassa ja tämäkin on keskeinen elokuvanlukutaidon rakennuspalikka, johon kietoutuu myös laajempi mediakulttuurin ymmärrys.

Elokuvanlukutaitoon kuuluu kiinteästi myös kyky käyttää audiovisuaalista kieltä itseilmaisussa ja vuorovaikutuksessa. Nämä audiovisuaalisessa mediakulttuurissa välttämättömät taidot ovatkin keskeisessä roolissa, kun taiteen perusopetuksen mediataiteiden oppimäärän tavoitteiden mukaisesti edistetään oppilaiden kulttuurista osallisuutta omassa mediaympäristössä ja yhteiskunnassa.

Miten vahvistaa elokuvanlukutaitoa mediataiteiden opetuksessa? - Käytännön esimerkkejä

Elokuvanlukutaidon opetukseen on olemassa runsaasti aineistoa ja tukea, joka on vapaasti myös taiteen perusopetuksen parissa toimivien opettajien hyödynnettävissä. Monet elokuvanlukutaidon

tueksi tuotetut materiaalit soveltuvat erinomaisesti myös mediataiteiden opetuksessa hyödynnettäväksi. Seuraavassa esitellään muutama esimerkki elokuvanlukutaitoa tukevista tahoista.

Koulukino

www.koulukino.fi
www.koulukino.fi/suoratoisto
www.kelaamo.fi

Koulukinon elokuvakasvatustopimateriaalit tukevat mediataiteiden perusopintojen tavoitteita oman mediasuhteen, mediakulttuurin tuntemuksen, ilmaisun sekä vuorovaikutuksen ja osallisuuden osalta. Vaikka oppimateriaalia laaditaan erityisesti elokuva-teatterileivityksessä oleviin pitkiin elokuviin, löytyy Koulukinon sivuilta maksutonta oppimateriaalia myös lyhytelokuvaan ja kokeelliseen elokuvaan liittyen. Myös pitkien fiktioelokuvien oppimateriaaleissa käsitellään paljon yleisiä elokuvanlukutaidon osa-alueita, jotka tukevat laajasti audiovisuaalisen materiaalin analysoimista ja tulkintaa.

Koulukino Suoratoisto tarjoaa valikoiman kotimaisia lyhyt- ja dokumenttielokuvia koulujen ja kuntien kulttuuripalveluiden sekä taiteen perusopetuksen käyttöön. Lyhyt- ja dokumenttielokuvat tarjoavat kiinnostavaa sisältöä tulkittavaksi, koettavaksi, analysoitavaksi ja oman taiteellisen tekemisen inspiraation lähteeksi. Elokuvanlukutaidon näkökulmasta erityisen kiinnostavaa on, että näiden elokuvien joukosta löytyy paljon elokuvakerrontaa uudistavaa ja rajoja rikkovaa kerrontaa. Koulukino Suoratoistossa ostos sisältää julkiset esitysoikeudet ja osaan elokuvista on saatavilla oppimateriaalit.

Koulukinon Kelaamo tarjoaa nuorille elokuvaharrastajille tietoa elokuvakulttuurista ja tukea itse tekemiseen. Kelaamo myös suunnittelee ja toteuttaa erilaisia työpajoja.

Elokuvapolku

www.elokuvapolku.kavi.fi/

Kansallisen audiovisuaalisen instituutin Elokuvapolku-palvelu

sisältää kattavasti tietoa havainnollisine esimerkkeineen elokuvakerronnan ominaispiirteistä. Elokuvapolulta löytyy myös kokonaisia elokuvia, jotka ovat maksutta oppilaitosten käytössä. Mediataiteen opetukseen varsinainen täsmäpaketti on sivuston Kokeellisia elokuva -osuus, josta löytyy viisi kokeellista elokuvaa niihin liittyvine tehtävineen.

<https://elokuvapolku.kavi.fi/katso-elokuvia-koulussa/esimerkkiteoksia-ja-niihin-liittyvia-tehtavia/>

Save - mediataidetapahtuma

Mediataiteen parissa tehtävää opetustyötä erityisesti audiovisuaalisen ilmaisun näkökulmasta on nostettu esiin muun muassa erilaisten hankkeiden kautta. Esimerkiksi kesäkuussa 2021 järjestetty valtakunnallinen nuorten mediataiteeseen keskittyvä tapahtuma, Save toi estradille lasten ja nuorten tekemää mediataidetta. Kuukauden mittaisessa tapahtumassa nähtiin 10–19-vuotiaiden mediataiteen tekijöiden teoksia

Keskuskirjasto Oodissa ja elokuvateatteri Kino Reginassa. Mediataiteen opettajille järjestettiin tapahtuman yhteydessä seminaari ja työpajoja mediataidekasvatuksesta. Pienemmille lapsille oli oma mediataidealueensa – pieni ja sähköinen!

Tapahtuman järjestivät Suomen lasten ja nuorten kuvataidekoulujen liitto ry, AV-arkki ja Koulukino.

Lähteet ja kirjallisuus

Opetushallitus: Mediataiteet taiteen perusopetuksessa. Taiteen perusopetuksen yleisen oppimäärän opetussuunnitelman perusteet 2017.

Kupiainen, Reijo 2007: Voiko kuvaa lukea? Visuaalisen lukutaidon kysymyksiä. Teoksessa Tarkemmin katsoen. Visuaalisen kulttuurin lukukirja. Tampere: Gaudeamus.

Yksi kuva, koko maailma: Kamerakynä kirjoittaa audiovisuaalisia havaintoja

Teksti: Tommi Nevala, tuottaja, Valveen elokuvakoulu

Olen elokuvasilmä, olen mekaaninen silmä. Minä, kone, näytän sinulle maailman, koska vain minä näen sen.

- Dziga Vertov

Omat ajatukset ja tunteet näkyväksi kamerakynällä

Oletko joskus ajatellut, miten oma ajattelusi toimii? Miten ajatukset ja niistä johdetut teot – kuten useat tekemäsi päätökset – muodostuvat? Entä tunteet? Oletko ollut utelias omia tunteitasi kohtaan: mistä ne tulevat, miten ne muodostuvat, mitä ne tarkoittavat? Tunteilla ja ajatuksilla on molemmilla omat tehtävänsä ja tarkoituksensa. Ne heijastavat sitä, miten havainnoimme todellisuutta ja ympäröivää maailmaa. Saamme käsityksen omista tunteistamme ja tarpeistamme sekä omasta käyttäytymisestäämme tutustumalla näihin tarkemmin omassa kehossa, mielessä ja ajatuksissa. Samalla tavalla sopeudumme uusiin kokemuksiin ja mahdollisiin kokemuksiimme takaisin. Itsensä hallinnan lisäksi myös oppiminen on sidoksissa ajatteluun ja sen reflektointiin.

Tämän artikkelin tarkoituksena on tarkastella tunteita ja ajattelua sekä todellisuuden havainnointia kamerakynän pedagogiikkaan

pohjautuvan itseilmaisun näkökulmasta. Elokuvien tekeminen ja ympäröivän maailman tarkastelu videokameran etsimen läpi mahdollistaa omien media- ja ilmaisutaitojen sekä kognitiivisten ja metakognitiivisten taitojen kehittämisen. Näiden välillä on havaittavissa selvä yhteys: mediakulttuurin ja sen kehittämisen seurauksena myös oma ajattelu kehittyy.

Kamerakynä on mediakasvatuksellinen väline eli sen käyttö ei ole elokuvakasvatusta käsitteen perinteisessä mielessä. Toki kamerakynän avulla oppii myös mediasta (elokuvasta) ja sen toimintatavoista, mutta se on ennen kaikkea väline maailman tutkiskeluun ja omien ajatusten ja tunteiden reflektointiin. Kamerakynän perustehtävät ja käyttötavat ovat samankaltaisia suhteessa perinteiseen kirjoitustaitoon. Kamerakynällä voi kirjoittaa esimerkiksi päiväkirjaa, muistilappuja, esseitä tai runoja. Näissä videokamera toimii perinteisen kynän kaltaisena välineenä, jonka avulla on mahdollista ilmaista itseä, tuoda esiin omaa ajattelua ja havainnoida ympäröivää todellisuutta. Ismo Kiesiläinen on avannut kamerakynän mahdollisuuksia ja toiminnallisia tavoitteita *Kamerakynän pedagogiikka, opettajan käsikirja*

-julkaisussa (2017).

Ajatus kamerakynästä ei ole sinänsä uusi, sillä ranskalainen Alexandre Astruc kirjoitti kamerakynästä (caméra-stylo) jo 1940-luvulla. Hän puhui elokuvataiteen erityisestä kamerakynän aikakaudesta, jolloin koko elokuvallinen muoto muuttuisi ilmaisemaan inhimillistä ajattelua kirjoitetun kielen mukaisesti. Astrucin ajatukset kamerakynästä vaikuttivat erityisesti hänen maanmiehiensä Jean-Luc Godardin ja Francois Truffautin elokuvien ilmaisuun. Useiden muidenkin elokuvan mestareiden, kuten Yasujiro Ozun, Sergei Eisensteinin ja Dziga Vertovin tyyliä on verrattu usein juuri kirjoitettuun kieleen ja elokuvantekijä on rinnastettu jopa runoilijaan. Heidän elokuviaan on luonnehdittu elokuvaesseiksi, tutkielmiksi, päiväkirjoiksi tai jopa sinfonioiksi.



Kuva: Tiia Mänty

Ajattelu, havainnot ja tunteet - videoruno

Kirjoita runo käyttämällä videokameraa. Käytä sanojen sijasta kuvia ja ympäröivän maailman ääniä. Voit tehdä runon myös ilman editointia, kuvaamalla se sellaisenaan suoraan kameralle.

Lähde: Kamerakynäpakka – 52 ideaa opetukseen

Kamerakynän pedagogiikka yhdistää ihmismielen ja kameran

Lähes kaikki meistä käyttävät jo nyt kamerakynää. Mukanamme kulkee elokuvastudio nimeltä älypuhelin. Samalla laitteella voimme tuottaa, editoida ja julkaista erilaisia mediatekstejä maailmanlaajuisesti. Puhelimen suosituin ominaisuus ei ole enää puheluiden soittaminen; yksi suosituimmista sovelluksista on kamera. Kun oma lapsi oppii kävelemään, emme enää kirjoita sukulaiselle kirjettä tai edes tekstiviestiä, emme edes soita puhelua. Kuvaamme tapahtuneesta videon omalla puhelimella ja lähetämme videon haluamallemme henkilölle

tai julkaisemme videon omalla some-tilillämme. Teemme meille merkittävästä tapahtumasta audiovisuaalisen muiston ja jaamme sen. Merkkipäivät, luonnonilmiöt sekä muut arjen tilanteet taltioituvat muistoiksi liikkuvan kuvan avulla. Käytämme kameraa muisti- ja päiväkirjana sekä kertoaksemme jollekin toisille, mitä meille kuuluu ja millaisessa maailmassa elämme. Perinteisen luku- ja kirjoitustaidon rinnalle on kehittynyt audiovisuaalinen luku- ja kirjoitustaito, jota voidaan pitää uutena kansalaistaitona.

Kamerakynä ei kuitenkaan kirjoita itsestään, kuten ei kirjoita perinteinen kynäkään. Kamera-kynä tarvitsee toimiakseen

ihmisen; tämän kykyä ajatella sekä järkeä ja tunteita, joiden avulla tulkitaan ja representoidaan ympäröivää todellisuutta sekä rekonstruoidaan tietoa. Kamerakynässä ihmisen ja koneen välinen suhde tarkoittaa sitä, että ihmisen tietoisuus ja tunteet vaikuttavat siihen, miten mekaaninen laite tallentaa havaintoja todellisuudesta. Voidaan siis sanoa, että kamera toimii silmänä todellisuuteen, jota ihmismieli ohjaa. Prosessissa yhdistyy elokuvataiteen ja -ilmaisun elementtejä, ja siinä hyödynnetään teknologian ja ihmisen kognitiivisten taitojen, kuten havaitsemisen ja ajattelun välistä vuorovaikutusta.

Arkkitehtuuri ja muotoilu

Millaista arkkitehtuuria, rakennuksia ja muotoilua lähiympäristöstäsi löytyy? Valmista yksin tai parin kanssa video, missä tutkit ja hahmotat lähiympäristöäsi videokameran avulla.

Millaisia tiloja, kerrostumia ja asioita löydät? Kohteet voivat olla kutsuvia ja houkuttelevia tai luotaan työntäviä ja torjuvia, rumia tai kauniita.

Lähde: Kaupunkisinfonia-opaskirja

Kamerakynätehtävän luonteesta

Lähtökohtaisesti kamerakynän pedagogiikassa videoiden tekemistä osana luovaa työskentelyä tai oppimisprosessia voidaan hyödyntää kahdesta eri näkökulmasta: ensimmäinen korostaa tekijän tai tekijöiden ilmaisua ja toinen on työväline työskentelyn reflektointiin.

Itseilmaisullinen: Kuvaamalla representoidaan tekijän tai tekijöiden ajatuksia ja tunteita ongelmanratkaisuprosessissa tai uuden tiedon rakentamisessa. Kuvaaja ”etsii ja ajattelee kuvatessaan”.

Reflektiivinen: Kuvaamalla tallennetaan oppijan tai pienryhmän ongelmanratkaisu- tai oppimisprosessia. Kamera on objektiivinen tarkkailija, ja kuvattu tallenne reflektoi oppijan valinto-

ja tai pienryhmän jäsenten välistä vuorovaikutusta.

Yleensä kamerakynätyöskentely jakaantuu kahteen osaan: kuvaus- ja katselutehtävään. Joissain tapauksissa prosessi sisältää ainoastaan kuvausvaiheen. Kuvaaminen on annetun tehtävänannon aktiivista suorittamista. Sen aikana tekijä etsii ratkaisua annettuun tehtävään tai ongelmaan valitsemansa strategian ja tekemänsä suunnitelman pohjalta.

Katseluvaiheessa videon tehneen henkilön tai pienryhmän työn tulos välitetään muille. Katseluvaihe on luonteeltaan vuorovaikutteinen ja reflektiivinen ja se sisältää usein myös tehtävänäntöjä. Valkokangas tai katselulaitteen näyttö toimii ikään kuin omien ajatusten peilinä. Se kertoo toimintaprosessista ja siitä, miten

henkilö tehtävän ratkaisi. Katselun yhteydessä voidaan tulkita myös sitä, miten esimerkiksi tunteet ja motivaatio vaikuttivat prosessiin ja lopputulokseen. Katsominen voidaan järjestää eri tavoin riippuen videon luonteesta ja tarkoituksesta: joitain videoita ei ole tarpeen katsoa lainkaan ja joissain tapauksissa kuvattu tuotos näytetään parille, toiselle pienryhmälle tai isommalle ryhmälle, kuten luokalle. Jos tulokset jaetaan sosiaaliseen mediaan, katseluvaiheeseen osallistuva ryhmä voi kasvaa suureksi. Tällöin kamerakynän avulla on mahdollista osallistua vaikkapa yhteiskunnalliseen keskusteluun kirjoittamalla mielipidekirjoitus videomuotoon.

Videomieli-pidekirjoitus

Tee itse tai ryhmän kanssa lyhyt video, jossa nostatte esille jonkun omaan lähiympäristöön liittyvän ongelman, ja esitätte siihen ratkaisun.

Lähde: Kamerakynäpakka – 52 ideaa opetukseen



Kuva: juuso Haarala

Kamerakynä osana elokuvan historiaa

Elokuvataiteen näkökulmasta ajateltuna kamera on väline, jolla elokuvallistetaan elokuvan pohjana toimiva käsikirjoitus. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että kameran avulla käsikirjoitukseen kirjatut asiat käännetään elokuvan ”kielelle”. Samasta elokuvan pohjalla olevasta lähtöideasta voisi tehdä kirjan, kuunnelman tai teatteriesityksen, jolloin käytössä olisi kullekin medialle ominaiset konventiot ja ”kielioppi”. Tekijän ilmaisullinen ote ja tyyli ovat prosessissa läsnä enemmän tai vähemmän. Alain Bergala on kirjassaan *Kokemuksia elokuvakasvatuksesta* (2002) kirjoittanut elokuvataiteen tekijän roolista seuraavasti: *”(tekijä) etsii ja ajattelee kuvatessaan”*. Kyse on siitä, että elokuvantekijä ilmaisee itseään ja tunteitaan kameran avulla – kirjoittamalla sillä ikään kuin kynällä. Eniten tällaista lähestymistapaa ovat käyttäneet taide- ja avantgarde-elokuvante-

kijät. Esimerkiksi Jonas Mekasin elokuvat (kuten *Notes on the Circus*, 1966) ovat tajunnanvirtaa, jotka näyttäytyvät meille kuin eri käsialoilla kirjoitetut muistilaput.

1800-luvun lopulla Lumièren veljekset Ranskassa ja Thomas Edison joukkoineen USA:ssa kehittivät ja lanseerasivat uuden median – elokuvan. Ensimmäiset elokuvat olivat vajaan minuutin mittaisia yhden kuvan elokuvia. Ne olivat ikään kuin liikkuvia impressionistisia maalauksia tai valokuvia. Lumièren veljekset käyttivät kuvauslaitteestaan (joka toimi myös projektorina) nimitystä *le cinématographe* eli liikkeen kirjoittaja – yhteys kamerakynään oli olemassa siis heti elokuvan syntymähetkellä. Kamerakynän pedagogiikan kannalta kiinnostavaa on, että elokuvahistorian ensimmäisille elokuville oli keskeistä todellisuuden havainnointi, tarkastelu ja representaatio. Aivan elokuvan alkuaikoina myös tiedemiehet käyttivät elokuvaa välineenä dokumentointiin ja tutkimiseen.

Jo näiden ensimmäisten elokuvien kautta muodostui elokuvataiteen ja -ilmaisun kaksi merkittävää perusasiaa, joita ilman emme voisi puhua elokuvasta tai sen lukuisista sukulaisista eli muista liikkuvaa kuvaa hyödyntävistä mediamuodoista. Nämä kaksi asiaa elokuvataiteen ytimessä ovat rajaaminen ja representaatio. Rajaamisella tarkoitetaan kuva-alan tilallista rajaamista sekä ajan ja toiminnan rajaamista. Representaatio tarkoittaa mielikuvaa ja esitystä todellisuudesta tai erilaisista muista asioista. Lumièren veljeksillä oli käytössään yksi kuvakoko ja -kulma eli käytännössä he valitsivat vain pienen osan todellisuutta, jonka heidän elokuvakoneensa tallensi ja välitti elokuvavayleisöille.

Elokuvataiteen perusasioihin ja kamerakynään tutustumisen voi aloittaa kirjaimellisesti alkupisteestä – keksimällä elokuvan. Seuraava tehtävä havainnollistaa myös sitä, kuinka yksinkertaista tehtävää voidaan tarkastella moniulotteisesti.

LUMIÈRE-ELOKUVA

Tehtävä liittyy elokuvan peruskäsitteisiin: rajaaminen ja representaatio.

Valitse kuvauskohde tai suunnittele kuvattava tapahtuma.
Aseta videokamera tai muu tallennusväline jalustalle, jos sellainen on käytössäsi.
Valitse kuvakooksi yleiskuva, kokokuva tai puolikuva ja kuvakulmaksi neutraali silmäntaso.
Kameraa ei saa liikuttaa kuvaamisen aikana.
Tallenna tilanne tai tapahtuma.
Kesto 45 sekuntia

Tarkastelkaa tuotoksia seuraavista näkökulmista:

Mitä tapahtumaa elokuva kuvaa?
Mikä on tapahtumapaikka, toiminta ja keskeiset henkilöt tai elementit?
Miksi tekijä on valinnut juuri tämän kohteen?
Onko elokuvassa jännitettä, tarinaa tai huippukohtaa?
Millainen on elokuvan kuvallinen sommittelu eli kompositio?
Mitkä ovat elokuvan ns. huomiopisteitä, joihin katsojan huomio kiinnittyy?
Millainen on elokuvan kuvarajaus?
Miksi kuvaaja on valinnut tällaisen rajauksen?
Voisiko elokuvan rajata toisin? Muuttuisiko elokuvan tunnelma tai sanoma?
Lähde: Aikamatka elokuvaan -opaskirja

Tunteiden aistimista, tutkimista ja tunnistamista kamerakynällä

Palataan vielä artikkelin loppuun tunteisiin ja tunteiden käsittelyyn videoita tekemällä. Lähtökohtaisesti elokuva on mediana tähän tarkoitukseen täydellinen: tunteet eivät ilmene vain mielessä vaan ovat myös kehollinen tapahtuma (missä jokin tunne tuntuu). Esiintyminen kameran edessä on kehollinen kokemus, joten kuvaamisen yhteydessä voidaan käsitellä mielekkäällä tavalla eri tunteiden kehollisia vaikutuksia.

Kamerakynän pedagogiikan reflektiivisen luonteen näkökulmasta erityisen mielenkiintoista on omien ajatusten ja tunteiden sekä kehollisen esittämisen eli kame-

ran edessä esiintymisen välinen vuorovaikutus.

Kamerakynän avulla huomiota voidaan kiinnittää sekä omien tunteiden että toisen henkilön tunteiden tunnistamiseen ja tulkitsemiseen. Tunnekasvatuksen näkökulmasta kamerakynätekniikka toimii välineenä sosiaalisen kanssakäymisen ja vuorovaikutustilanteiden harjoitteluun. Havaintojen tekeminen omista ja toisten tunteista on suhteellisen helppoa. Yksinkertaisimmillaan niitä on mahdollista tehdä välittömästi kuvaustilanteen jälkeen katsomalla juuri taltioitu todellinen tilanne tai lavastettu kohtaus suoraan kuvauslaitteen ruudulta. Pienillä lapsilla tällainen instant video revisit on erinomainen tapa

toiminnan reflektointiin. Tällaisissa tilanteissa päiväkotikäinen lapsi tarkastelee tilannetta usein ulkopuolisen silmin ja saattaa puhua itsestään yksikön kolmannessa muodossa (Matti heittää pehmolelun lattialle...).

Kamerakynä mahdollistaa tunnetaitojen kokemusperäisen käytännön harjoittelun, mikä on paras tapa oppia tunteita. Tunnetaitojen harjoittelun voi aloittaa perustunteiden (ilo, suru, viha, pelko, inho ja hämmästyminen) tunnistamisesta ja harjoittelemisesta. Seuraavassa on esiteltynä kaksi harjoitusta, joissa elokuvallinen ilmaisu yhdistyy tunnetaitojen harjoitteluun.

TULKITSE JA TUNNISTA

Kuvatkaa pienryhmässä video, jossa esitätte tietyn tunteen vallassa olevaa ihmistä kolmessa eri tilanteessa. Valitkaa tunteeksi jokin perustunne. Esimerkki: Miten iloinen ihminen kävelee? Miten iloinen ihminen syö? Miten iloinen ihminen lukee? Kuvatkaa jokainen tilanne yhdellä otoksella, jolloin valmis elokuva koostuu kolmesta otoksesta. Tunnistavatko muut, mikä tunne on kyseessä? Millaisia tunteen tuntomerkkejä löydätte?

Kameran avulla voi tehostaa tunteen vaikutusta. Kun kohdetta kuvataan alakulmasta, tämä näyttää suurena ja uhkaavana. Yläkulmasta kuvattu kohde näyttää puolestaan pienenä ja heikkona. Helppoa kuin mikä!

Lähde: Koulujen elokuvaviikko, <https://www.elokuvaviikko.fi/tehdään/tyopajat/>

TUNNEMYRSKY

Tämän harjoituksen avulla harjoitellaan itsehillintää. Miten käy, kun kohtaat tunteen ja miten siitä selvittää. Suunnittele lyhyt kohta, jossa henkilö kohtaa voimakkaan tunteen. Millainen on tunteen synnyttämä reaktio? Miten tilanne puretaan tai laukaistaan?

Videon suunnittelun lähtökohtana käytetään perustunteita (ilo, inho, pelko, viha, suru, hämmästyminen). Kuvaa elokuva kolmella otoksella. Kohtauksen rakenne on seuraava:

Otos 1 - esittely eli tilannekuvaus siitä, mitkä ovat tunteeseen johtavat tapahtumat.

Otos 2 - mitä tunteesta seuraa, vaikutukset ja reaktiot.

Otos 3 - miten tilanne laukee tai ratkeaa?

Lähikuvaa ja eri kamerakulmia käyttämällä voit tehostaa valitun tunteen vaikutusta.

Kun kuvaat kohdetta alakulmasta, tämä näyttää suurena ja uhkaavana.

Yläkulmasta kuvattu kohde näyttää puolestaan pienenä ja heikkona.

Esimerkki: Otos 1: Ville on ostamassa karkkia.
Otos 2: Ville huomaa kauhukseen, että rahat ovat jääneet kotiin.
Otos 3: Karkkiostoksilla mukana oleva kaveri Kalle auttaa Villeä lainaamalla karkkirahat helpottuneelle Villelle.

Kameran avulla voi tehostaa tunteen vaikutusta. Kun kohdetta kuvataan alakulmasta, tämä näyttää suurena ja uhkaavana. Yläkulmasta kuvattu kohde näyttää puolestaan pienenä ja heikkona. Helppoa kuin mikä!

Lähde: Koulujen elokuvaviikko, <https://www.elokuvaviikko.fi/tehdään/tyopajat/>

Maailmankuvaa muokkaamassa

Mitä tarkoittaa, kun sanomme, että videoita kuvaamalla voimme etsiä vastauksia meitä askarruttaviin kysymyksiin, jakaa tietoa ja tehdä näkyväksi todellisuutta, joka suodattuu meidän omien ajatusten ja tunteiden läpi? Miksi näin tulisi ylipäättään tehdä? Kuvaamalla kamerakynän oppien mukaisesti opimme uusia asioita itsestämme sekä todellisuudesta, jossa elämme. Kun tarkastelemme maailmaa ja meidän omia tekojamme siinä, huomaamme elävämme kuvaruutujen yhteiskunnassa, missä liikkuvalla kuvalla on yhä suurempi rooli monessa eri asiassa. Vastaanotamme paljon informaatiota ja tietoa liikkuvan kuvan välityksellä. Oma maailmankuvamme muodostuu

pitkälle medioiden välityksellä – yhä useammin juuri liikkuvan kuvan avulla. Tässä kehityksessä voi olla vaikea nähdä tai ymmärtää, miten media muokkaa identiteettiämme tai jopa hyvin pienen lapsen kokemusta maailmasta.

Kamerakynän pedagogiikassa mediateknologia valjastetaan oman ilmaisun, ajattelun ja havaintojen välineeksi. Työskentelyn avulla on mahdollista kehittää omia ajattelutapoja ja maailmassa toimimista. Tämän vuoksi on tärkeää, että jo pienet lapsetkin ovat kosketuksissa ympäröivään maailmaan aktiivisen toiminnan kautta mediatekstejä tuottamalla. Kamerakynä on tähän tarkoitukseen mitä erinomaisin väline! Kun seuraavan kerran katsot kameran linssin läpi maailmaa – ja olipa kuvaamasi asia kuinka pieni tai

arkinen tahansa – huomaa, että edessäsi avautuu koko maailma.

Lähteet

Bergala, Alain: Kokemuksia elokuvakasvatuksesta (2013)

Haveri, Jukka; Kiesiläinen, Ismo; Nevala, Tommi & Ylirisku, Pasi: Kamerakynäpakka – 52 ideaa opetukseen (2009)

Kiesiläinen, Ismo: Kamerakynän pedagogiikka, opettajan käsikirja (2017)

Michelson, Annette (toim.): Kino-Eye, The Writings of Dziga Vertov (1984)

Nevala, Tommi: Aikamatka elokuvaan -opas (2015)

Nevala, Tommi: Kaupunkisinfonia-opas (2017)

Lyhytelokuvaprojekteissa juhlietaan yhteistyön voimaa – Kuvataideopettajan ylistys elokuvanteon prosessille

Liisa Pöllänen, rehtori, Vihdin kuvataidekoulu

Hämyisässä kevätyön valossa erottui pieni lampi ja sen rannassa seisova erätupa. Valkeassa mekossa huokuva hahmo raahusti rannasta kohti mökkiä märät hiukset kasvoillaan. Mökin sisällä joukko nuoria pönkkäsi nopeasti oven kiinni ja kuunteli kauhuissaan, kun olento kiersi mökkiä. Valkeat sormet hapuilivat ja raapivat ikkunoita. Tarina mökin entisestä asukkaasta ja tämän lampeen hukuttamasta vaimosta taisikin olla totta – ja nyt kummitus oli kostoretkellä!

Tätä kohtausta kuvatessa takana oli jo pitkä päivä. Matkaan oli lähdetty varhain ja vaellusta erämökille oli kertynyt kymmenisen kilometriä. Silti nuori työryhmä jaksoi. Väsymyksestä huolimatta porukka puhalsi yhteen hiileen ja kuvasi huolella ja oikomatta loppuun lyhytelokuvan, jonka oli parin aiemman viikon aikana käsikirjoittanut. Pudasjärven Toraslammien autiotupaan liittyvän kummitustarinan mukaan

mökissä oli aikoinaan asunut ukko, joka oli hukuttanut jopa kolme vaimoaan mökin viereiseen lampeen. Kummitustarinat olivat olleet vuoden teemana mediaryhmässä ja jos Toraslammella ei kummittelisi, niin ei missään!

Nuorten käsikirjoittama tarina rakentui klassisen kauhuelokuvan kaavan pohjalle: nuorisojoukko vaelttaa syrjäseudulle viettämään viikonloppua ja siellä - keskellä ei mitään - joutuu kohtaamaan yliluonnollisen vastustajan ja voittamaan sen. Nuorten tarinassa kummitus sai rauhan, kun ukko Soppelaisen murhatyössä käyttämä airo poltettiin mökin kaminassa. Yhteinen koettelemus hitsasi kinastelevan kaveriporukan yhteen.

Elokuvan tekemisen voi samoin nähdä yhteisenä koettelemuksena. Ensinnäkin se pakottaa yhteistyöhön – ilman yhteistyötä se ei kerta kaikkiaan suju. Koettelemus se toisinaan on, sillä työryhmän erilaisista mielipiteistä on tietyn aikaraamin vallitessa saatava

puristettua yksi yhteinen teos. Onnistuminen edellyttää neuvottelua ja kompromisseja, joita lähestyvä deadline ja siihen liittyvä kiire yleensä edesauttavat. Näiden usein pienten ja turvallisten haasteiden päihittäminen yhdessä työryhmän kanssa palkitsee, kun prosessi tulee valmiiksi ja on ensi-illan aika. Elokuvanteossa prosessilla on selkeä alku ja loppu – ja projektin valmiiksi saaminen on sitä palkitsevampaa, kun vaikeudet on voitettu yhdessä.

Monipuolinen prosessi tarjoaa jokaiselle jotakin

Elokuvan tekemiseen liittyy monta vaihetta, joissa painottuvat erilaiset taidot ja kiinnostukset. Ryhmätyönä lyhytelokuvaa tehdessä syntyykin nopeasti karkeaa tehtävänjakoa ainakin siinä, ketkä ryhmässä viihtyvät paremmin kameran edessä ja ketkä takana. Elokuvan teon edetessä tekijät löytävät roolejaan ryhmässä monesti luontevasti: joku pursuaa ideoita käsikirjoitusta ideoitaessa, toinen tarttuu mielellään kameraan, kolmas loistaa näyttelijänä ja neljäs leikkaajana hioessaan viimeisetkin freimit kohdilleen. Yleensä porukasta löytyy tekemisen myötä myös niitä, jotka hahmottavat kokonaisuutta ja astuvat tai ajautuvat ohjaajan rooliin. Elokuvan teossa on eri tehtävissä hyötyä hyvin erilaisista luonteen ominaisuuksista. Tarvitaan toisaalta luovaa ideointia ja heittäytymisen kykyä ja toisaalta myös järjestelmällisyyttä, säntillisyyttä ja hierarkiaa.

Toraslampi -lyhytelokuvan käsikirjoituskopiota käytettiin kuvausten jälkeisenä aamuna nuotion sytyttämiseen.
Kuva: Riikka Luokkanen (silloinen oppilas mediaryhmässä)





Moninaisten tehtävien joukosta löytyy todennäköisesti kaikille jokin, joka tuntuu luontevalta. Toisaalta rooleja kierrättämällä pääsee myös matalalla kynnyksellä kokeilemaan asioita, jotka ovat kenties oman mukavuusalueen ulkopuolella.

Elokuvailmaisuus yhdistää lähtökohtaisesti eri taiteen lajeja: kirjallisuutta, teatteria, kuvataidetta ja musiikkia. Elokuva onkin usein toiminut hedelmällisenä alustana eri taidemuotojen väliselle yhteistyölle taiteen perusopetuksen oppilaitoksissa. Esimerkiksi Vihdin kuvataidekoulussa toteutettiin Väinämötär-mykkäelokuva yhteistyössä Tanssiopisto Vinhan ja Länsi-Uusimaan musiikkiopiston kanssa. Kuvataidekoulun oppilaat käsikirjoittivat, kuvasivat, editoivat sekä näyttelivät lyhytelokuvassa, Vinhan nuoret tanssijat toteuttivat elokuvan tanssikohtaukset koreografioineen ja musiikkiopiston oppilaat sävelsivät musiikin ja esiintyivät liveorkesterina elokuvan elokuvateatteriesityksissä. Oppilaitosten yhteinen voimainponnistus sai haltioituneen

vastaanoton. Oman lyhytelokuvan ensi-ilta paikallisessa elokuvateatterissa oli oppimiskokemus, joka nuorille varmasti jäi mieleen.

Medialukutaitoa ja taitoa tuottaa itse mediasisältöjä

Omien elokuvien tekeminen on erinomainen tapa oppia medialukutaitoa. Elokuvaa tehdessä oivaltaa, miten paljon valintoja ja valmistelua valmiin videomateriaalin aikaansaamiseen edellyttää. Valintoja tehdään aiheen valinnassa, käsikirjoittaessa, kuvauskohdetta ja -paikkaa valitessa, kuvatessa ja leikatessa. Mitä näytetään, mitä jää näyttämättä? Joku tekee nämä valinnat myös kaiken sen materiaalin suhteen, jota arjessamme kulutamme erilaisilta ruuduilta.

Medialukutaito-käsitteessä korostuu helposti vastaanottamisen taito – medialukutaitoa tarvitaan, jotta osaamme kriittisesti purkaa ja tulkita näkemäämme mediasisältöä. Yhä tärkeämpää on kuitenkin myös median tuottamisen taito. Kehitys elokuvan keksimisestä siihen, että lähes

jokaisella alakoululaisellakin on taskussaan laite, joka mahdollistaa niin videoiden kuvaamisen, editoimisen kuin myös maailmanlaajuisen levittämisen, on tapahtunut huimaavan nopeasti. Moni alakouluikäinen oppilaani on itse asiassa sosiaalisen median sisällöntuottaja. Lieveilmiöt ovat nousseet otsikoihin ensimmäisenä: videot kiusaamisesta ja tappeiluista leviävät somessa. Nuorten omassa mediatuotannossa voi nähdä myös paljon mahdollisuuksia. Tamperealaisen Rare Median nuoret media-ammattilaiset ovat kertoneet perustaneensa oman median, koska mikään perinteinen media ei tuottanut sisältöä, joka olisi kolahtanut heille merkityksellisenä. Some-videoiden kautta nuoret voivat myös nostaa esille itselle merkityksellisiä asioita ja myös pyrkiä vaikuttamaan niihin.

Elokuvaa tehdessä oivaltaa, miten paljon valintoja ja valmistelua valmiin videomateriaalin aikaansääminen edellyttää.

Osallisuutta elokuvan kautta

Olen ylistänyt elokuvan tekemisen prosessia mainitsematta vielä elokuvien lumovoiman ydintä: sisältöä ja tarinankerrontaa. Lyhytelokuvaprojekteissa lapset ja nuoret voivat käsitellä itselleen tärkeitä asioita ja nostaa niitä esille myös muiden, esimerkiksi meidän kasvattajien näkyville. Sodankylän elokuvajuhlilla 2019 seurasin aamukeskustelussa vaikuttavaa puheenvuoroa iranilaiselta (nykyisin maanpaossa

elävältä) elokuvaohjaaja Mohsen Makhmalbafilta. Vankileirit kokenut ohjaaja painotti elokuvan mahdollisuuksia vaikuttamisen välineenä. Omaa elokuvakoulua vetävä Makhmalbaf totesi, että elokuvien tekemisen oppiminen on lopulta kohtalaisen teknistä ja helppoa. Sen voi oppia muutamassa kuukaudessa. Se, mikä on vaikeaa, on elokuvien aiheiden ja tarinoiden rakentaminen – sen oppimiseen voi käyttää vuosikymmeniä.

Ylistykseni elokuvanteolle lasten ja nuorten kanssa on tarkoitettu rohkaisuksi kaikille, joita aihe kiinnostaa, mutta jotka vielä epäroivät. Prosessi itsessään antaa paljon, vaikka lopputuloksena ei olisikaan Cannes'n elokuvajuhlille lähetettäviä, viimeisteltyjä mestariteoksia. Tekemisessä nivoutuu monia eri työvaiheita ja taide-

muotoja, joista toiset väkisininkin painottuvat toisten jäädessä vähemmälle huomiolle – se ei haittaa, kaikkea ei tarvitse hallita. Lisäksi elokuvien tekemisen tekninen puoli on viime vuosina olennaisesti helpottunut. Kuitenkin elokuvaa harjoittelemalla voi saavuttaa paljon: parempia ryhmätyötaitoja ja yhteenkuuluvuutta ryhmässä, medialukutaitoa ja taitoja tuottaa itse mediasisällötöjä. Elokuvallisen ilmaisun taidot voivat edesauttaa nuoria tuomaan esille omaa näkökulmaansa ja myös vaikuttamaan tärkeiksi näkemiinsä asioihin. Nykyisessä mediaympäristön murroksessa näen mediatuotannon taitojen opettamisen nuorille entistäkin tärkeämmäksi.





Uutta kerrontaa ja teknologian ihmeitä

Mediataide on jo vakiintunut ja monimuotoinen osa nykytaiteen kenttää.

Mediataideteosten kerrontatapa poikkeaa usein perinteisestä elokuvakerronnasta ja mediataideteoksissa voidaan hyödyntää uutta teknologiaa luovilla tavoilla. Tässä osassa mediataiteen mahdollisuuksia avataan kokeellisen kerrontamuodon ja teknologisten ilmiöiden avulla.

Tarkasteluun nousevat AR, eli lisätty todellisuus, taiteidenvälisyys ja VJ, eli visual jockey –kulttuuri sekä monta muuta kiehtovaa aihepiiriä.

Kokemuksia värkkäilystä lasten ja nuorten mediataiteen opetuksessa

Outi Aho, tuntiopettaja, Pirkan opisto

Mitä on värkkäily?

Värkkäily on tekemisen kulttuuria, jossa sovelletaan ja yhdistellään eri materiaaleja luovasti (Värkkäilyfestari 2021). Värkkäily korostaa asennetta, jossa tarkoitus ei ole rakentaa kaikkea alusta alkaen itse. On lupa hyödyntää ja muokata olemassa olevaa sekä jakaa saavutuksiaan muiden käytettäväksi. Näin uutta tietoa rakennetaan vanhan päälle. Lopputuloksena ei tarvitse olla viimeistelty valmis tuote vaan jotain ihan muuta – itsetehtyä ja omannäköistä.

Värkkäilyyn ei tarvitse liittyä elektroniseen rakenteluun tai laitteiden ohjelmointiin. Värkkäily voi mistä tahansa materiaalista. Termiä käytetään kuitenkin usein, kun puhutaan Maker-liikkeestä (eng. Maker Movement). Maker-liike pyrkii yhdistämään tee se itse -kulttuuria ja digitaalista teknologiaa. Sen käytännön toiminta on keskittynyt kurssien järjestämiseen ja yhteisöllisiin työpajoihin, jotka tarjoavat tiloja ja työkaluja

kaikenlaiseen rakenteluun. Maker-kulttuurin periaatteet sopivat hyvin lasten ja nuorten mediataiteen perusopetukseen, sillä niissä korostetaan yhdessä tekemistä, kokeilemista ja oppimista. Kuka tahansa voi jakaa ja opettaa muille omaa osaamistaan. Tärkeätä on teknologialla leikittely sekä kokeilut käytännön projektien avulla. Tyypillisesti kiinnostuksen kohteena on elektroniikka, robotiikka sekä 3D-tulostus. (Schön, Sandra & Ebner, Martin & Kumar, Swapna. 2014.)

Värkkäily mediataiteen perusopetuksessa

Mediataiteen perusopinnoissa värkkäilyyn liittyy olennaisesti tutustumista elektroniseen rakentamiseen, fyysiseen ohjelmointiin sekä näiden tekniikoiden luovaan soveltamiseen. Fyysisellä ohjelmoinnilla viitataan kehitysalustoihin, joihin sisältyy mikrokontrollerin sisältävä piirilevy ja erillinen tietokoneelle asennettava ohjelmointiympäristö. Mikrokontrolleri

voidaan ohjelmoida ohjaamaan laitteita kuten vilkuttamaan led-valoja tai pyörittämään mootoreita. Kehitysalustoihin pystyy myös liittämään erilaisia ympäristöä aistivia sensoreita, joiden välittämää tietoa käytetään hyväksi esimerkiksi robotin ohjaamisessa.

Värkkäilyyn ei välttämättä tarvita valmiita kehitysalustoja, mutta niiden avulla elektronisten kytkentöjen ja ohjelmoitavien laitteiden rakentaminen on helpompaa ja nopeampaa. Tällä hetkellä saatavilla on useita kohtuuhintaisia kehitysalustoja. Esimerkiksi Micro:bit kehitysalusta on suunniteltu lapsille ja nuorille, joilla ei ole aikaisempaa osaamista teknologian käytöstä. Laitetta voi ohjelmoida lohkokoodaamalla ja siihen on jo valmiiksi integroitu erilaisia sensoreita. Arduino-perheeseen kuuluu useita erilaisia ja erihintaisia kehitysalustoja. Arduinon etuna on avoimuus, laajan vertaisyhteisön tuki, lisäosien runsas saatavuus sekä lukematon määrä ilmaiseksi jaettuja projekteja.

Kun värkkäilyssä käytetään kehitysalustoja, oppilaiden tulee ymmärtää koodauksen ja ohjelmoinnin alkeita. Olenkin aloittanut kehitysalustoihin tutustumisen vasta sitten kun oppilailla on jo jonkin verran koodauskokeusta. Ilmaisten selainpohjaisten sivustojen avulla (kuten code.org), oppilaat ovat tutustuneet lohkokoodaukseen ja algoritmiseen ajatteluun sivustojen tehtäviä suorittaen. Arduino-kehitysympäristössä koodataan C ja C++ kieliin perustuvalla ohjelmointikielellä. Sen yhteydessä olen madaltanut aloituskynnystä jakamalla valmiita ohjelmakoodeja, joita oppilaat muokkaavat avustetuna. Koodaaminenhan ei ole ammattitasollakaan sellaista, että kaikki luodaan alusta alkaen itse. Mielestäni tärkeintä onkin kehittää oppilaiden koodinlukutaitoa. Kun perusymmärrys on hankittu, seuraavassa vaiheessa voidaan siirtyä ohjelmakoodin itsenäiseen muokkaamiseen.

Käytännön kokemuksia värkkäilystä

Monet mediataiteen oppilaat ovat taitavia elektronisten laitteiden ja tietokonesovellusten kanssa puuhastelijoita. Useat heistä ovat jo koulussa juottaneet elektronisia komponentteja piirilevyille tai tutustuneet lohkokoodaukseen. Vaikka aloituskynnys värkkäilyyn onkin matala, luova ideointi ja uskallus poiketa jo opitusta voi tuottaa vaikeuksia. Värkkäilyn tavoitteena ei saisikaan olla pelkästään elektronisen rakentelun tai ohjelmoinnin opettelu. Sen tulisi kannustaa oppilaita oman luovuuden käyttämiseen.

Opettajalle haasteeksi muodostuu kiinnostavien tehtävien laatiminen siten, että ne innostavat omiin kokeiluihin. Valmiita tehtäviä on saatavilla lukuisille

eri ohjelmointi- ja rakentelualustoille, mutta usein nämä tehtävät ovat joko liian helppoja, tai liian monimutkaisia toteutettavaksi muutamalla lyhytkestoisella kokoontumiskerralla. Varsinkin robotinrakennus vaatii aikaa ja pitkäjännitteisyyttä. Mekaanisten osien kokoaminen, robotin ohjelmointi, robotin toimintojen ja ulkonäön tuunaus sekä virheiden korjaus vie 4-5 kokoontumiskertaa. Miten säilyttää oppilaiden mielenkiinto pitkäkestoisten värkkäilyprojektien yhteydessä?

Uutta asiaa on vaikea hahmottaa, jos ei tiedä lopullista tavoitetta. Olen päätenyt tekemään tehtävistä konkreettisia esimerkimmalleja ja tehtäväkortteja. Tehtäväkortteissa on kuva rakennettavasta sähköisestä kytkennästä tarvittavine osineen. Tehtäväkorttien avulla oppilaat rakentavat esimerkkimallin, jonka kehittelyä jatketaan omien ideoiden pohjalta. Silloin oppilaat näkevät, että työ etenee. Tämä on osoittautunut toimivaksi tavaksi, sillä oppilaiden ideat syntyvät yleensä tekemisen aikana. Näiden ideoiden jatkotyöstämiseen on hyvä varata riittävästi aikaa ja materiaalia.

Tunneilta poissaolot sekä eritasoiset oppilaat aiheuttavat sen, ettei opetusta voi suunnitella lineaarisena polkuna, jossa kaikki etenevät suunnilleen samaan tahtiin. Tehtäväkortit ovat tällöinkin osoittautuneet hyödyllisiksi. Nopeasti eteneville oppilaille voi antaa haasteellisempia lisätehtäviä tehtäväkorttien muodossa. Näin heille ei jää turhauttavaa odottelu-aikaa ja kiinnostus värkkäilyyn säilyy.

Pyrin myös jakamaan projektit osakokonaisuuksiin siten, että joka kokoontumiskerralla saadaan aikaan jotain konkreettista. Pelkkä värkkäily värkkäilyn vuoksi ei kiinnosta kovinkaan kauan. Rakennetulle laitteille, kuten

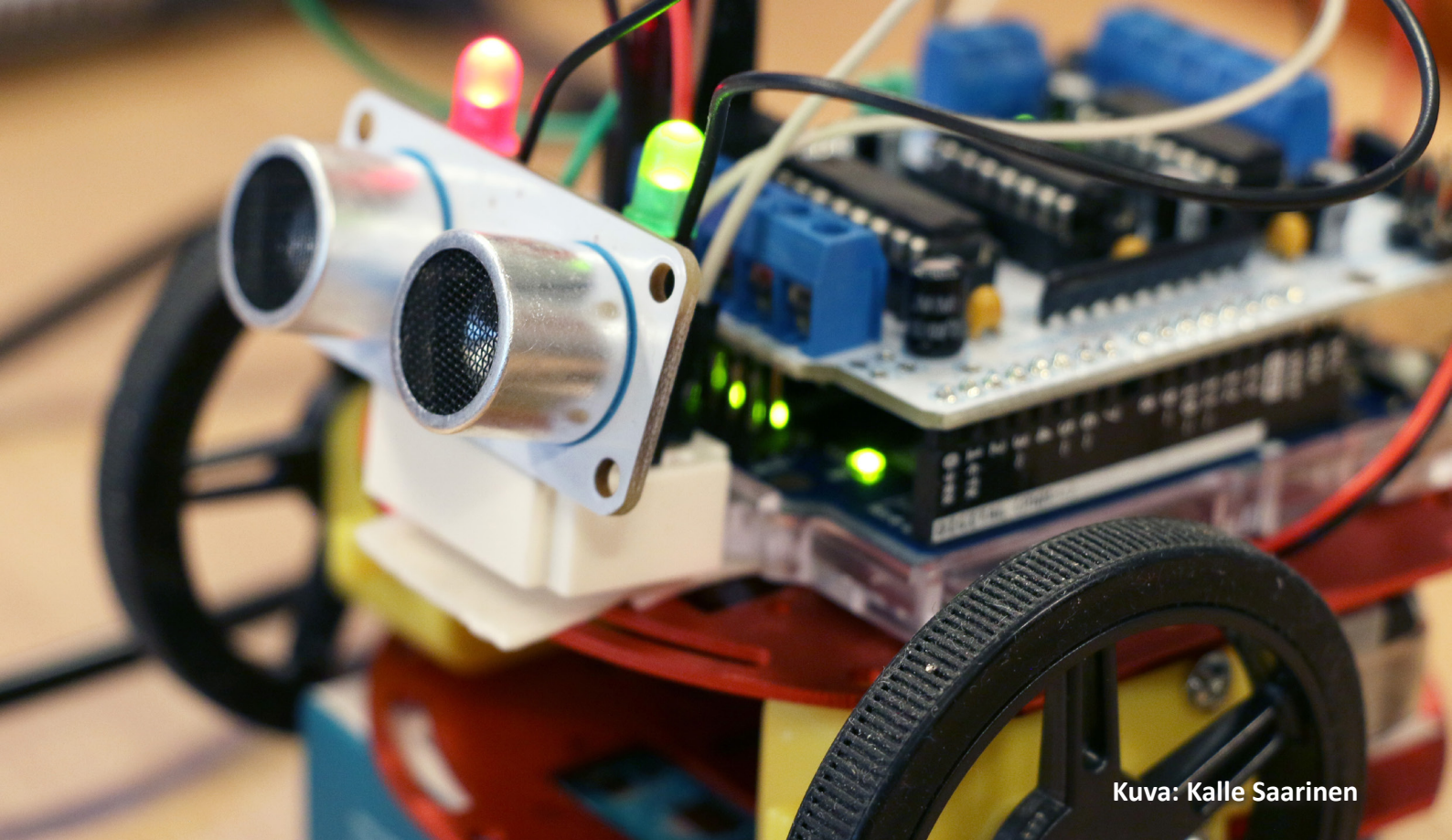
robotille, kannattaa suunnitella tehtäviä, toimintaa ja leikkejä. Oppilasryhmä voi esimerkiksi ideoida ja rakentaa kilpailuradan, jossa heidän robottinsa kilpailevat keskenään itsetehdyin säännöin ja palkinnoin.

Värkkäilyn tavoitteena ei saisikaan olla pelkästään elektronisen rakentelun tai ohjelmoinnin opettelu. Sen tulisi kannustaa oppilaita oman luovuuden käyttämiseen.

Värkkäilyn haasteet

Kuten kaikki aloittelijat, oppilaat tarvitsevat paljon henkilökohtaista ohjausta. Varsinkin vianetsintä ja virheiden korjaaminen vaatii apua opettajalta. Elektroniikan rakentelussa ja ohjelmoinnissa kun tulee olla tarkka. Pieninkin kytkentä- tai koodivirhe aiheuttaa sen, ettei rakennettu laite toimi. Lisäksi valmiit elektroniset ja mekaaniset osat rikkoutuvat helposti. Sähköisten laitteiden turvallinen käyttö tarvitsee myös valvontaa. Tätä kaikkea on vaikea järjestää yhden opettajan toimesta kaikille tasapuolisesti. Avustajien käyttö pienissäkin ryhmissä olisi tarpeellista.

Värkkäilyprojektien onnistumiseksi tarvitaan kunnollinen työtila, jonka tulisi taata turvallinen paikka sähkölaitteisiin tutustumiselle. Lattialla luikertavat jatkojohdot, juotospisteen huono tuuletus ja vähäinen säilytystila aiheuttavat hankaluuksia. Ideaalitalanteessa värkkäilylle olisikin varattuna oma työpajamainen tila, jossa on runsaasti pöytätilaa, työkaluille ja laitteille sovitut vakiopaikat, riittävästi sähköpisteitä sekä säilytystilaa oppilaiden keskeneräisille projekteille.



Kuva: Kalle Saarinen

Materiaalien hankinta on osoitautunut aikaa vieväksi prosessiksi. Yksittäisten elektronisten osien hinta on suhteellisen halpa, mutta erilaisia osia tarvitaan paljon. Niitä tulisi myös tilata riittävästi, sillä monet osat rikkoutuvat helposti. Hankintojen yhteishinta nouseekin usein korkeaksi. Ongelmaksi voi muodostua hankintaketju, sillä tarvikkeita on lähes mahdotonta tilata keskitetysti yhdeltä toimittajalta. Myyjien varastot ovat suhteellisen pieniä, joten tilaus-ten toimitus voi kestää kauan. Elektronisten ja mekaanisten osien lisäksi tarvitaan runsaasti myös muuta värkkäilymateriaalia. Tehtävien huolellinen etukäteis-suunnittelu materiaalihankintojen osalta on siksi tärkeää.

Yhteenveto

Kokemukseni mukaan värkkäily kiinnostaa sekä tyttöjä ja poikia. Se avaa oppilaille uusia mahdollisuuksia toteuttaa itseään. Värkkäily ei kuitenkaan ole pelkästään kivaa ja ongelmatonta puuhastelua. Se vaatii sekä epävarmuu-

den sietämistä että teknologian puutteiden hyväksymistä. Laitteiden suorituskyvyn rajoitukset, ohjelmointivirheet ja tekniset ongelmat tulevat oppilaille tutuiksi. Elektronisten laitteiden suunnittelu ja rakentaminen vaatii monen osa-alueen tuntemista. Kaikkia kivoja ideoita ei voikaan toteuttaa, koska idea on joko liian laaja toteutettavaksi, tai tarvittavia elektronisia osia ei ole saatavilla. Monimutkaisiakaan projekti-ideoita ei kuitenkaan kannata hylätä. Oppilaan kanssa voi keskustella tavoitteen muuttamisesta, tai kuinka alkuperäiseen tavoitteeseen päästään askel askeleelta.

Parhaimmillaan värkkäilyssä luovuus ja käsillä tekeminen yhdistyy teknologiaan tasapainoiseksi kokonaisuudeksi. Värkkäily opettaa uusia taitoja ja uusien työkalujen tuntemusta. Samalla ymmärrys sähköisten laitteiden toiminnoista kasvaa. Elektroninen rakentaminen ja ohjelmointi tulisikin nähdä työvälineinä, joita on hyvä oppia käyttämään. Ne eivät itseisarvoisesti sisällä luovuutta eivätkä saisi muodostua päämääräksi.

Lähtökohtanani on ollut tutustuttaa oppilaan elektroniikkaan ja ohjelmointiin niin, että he eivät koe suurta kynnystä itsenäisiin kokeiluihin. Tärkeäksi muodostuu mielekkäiden tehtäväkokonaisuuksien suunnitteleminen niin, että ne tukevat oppilaiden omaa luovuutta.

Lähteet

Värkkäilyfestari 2021. Mitä on värkkäily? verkkosivu:

<https://www.xn--vrkkilyfestari-5hbd.fi/mita-on-varkkaily/>. Viitattu 5.5.2021.

Schön, Sandra & Ebner, Martin & Kumar, Swapna. 2014. The Maker Movement. Implications of new digital gadgets, fabrication tools and spaces for creative learning and teaching. eLearning Papers. 39. 14-25.

Kerronnan mahdollisuuksista ja ilmaisun tukemisesta mediataiteessa ja kasvatuksessa

Helka Heinonen, AV-arkki

Mediataide monimuotoisen kerronnan ja ilmaisun mahdollistajana

Särisevä valo, josta tulee jännä tunnelma. Antiikin ja nykypäivän draama viidessä minuutissa käsivarakameralla. Yllättäviä assosiaatioita herättävä lähes juoneton teos.

Mediataiteet sisältävät laajan kentän tekniikoita, ilmaisun muotoja ja aiheita. Yhdistävänä tekijänä pidetään sähköisyyttä, ja siitäkin saatetaan joissain tilanteissa livetä, jos puhutaan esimerkiksi mekaanisesti, vaikkapa raaputtamalla tai neulanreikäkameralla, työstetyistä filmeistä tai valokuvista. Mediataide käsittelee paljolti samoja aiheita kuin muutkin taiteet. Mediataiteen monet ilmaisun muodot ja tuotantoprosessien suhteellinen keveys mahdollistavat monimuotoista, rikasta kerrontaa.

Kun puhun kerronnasta, tarkoitan tässä myös sellaista kerrontaa, joka saattaa vaikuttaa juonettomalta, vaikeasti sanoitettavalta, fragmentaariselta tai epäselvältä. Se ei välttämättä seuraa vaikkapa käsikirjoitusoppaiden kaavoja tai tarinankerronnan perinteitä. Aina ei ole selvää, kuka on kertoja, jos sellaista onkaan, tai näkökulmia voi olla useita. Toisaalta joskus varsin minimalistisista tai yksinkertaisella idealla toteutetuista teoksista löytyy klassisen tarinankerronnan ainekset, esimerkiksi runousoppia mukaileva tarinankuljetus, jossa on alku, keskikohta ja lopetus. Ilmaisumuotona juuri tämä erilaisiin kerronnan tapoi-

hin ja sisältöihin joustaminen on mediataiteen vahvuus.

Monitaiteinen mediataide ja medialukutaito

Mediataiteen voisi sijoittaa monen eri taiteen kohtauspisteeseen. Se syntyy täysin digitaalisesti, tai sitten käsityöstä käsin, esimerkiksi savesta, piirroksesta tai ommelluista veistoksista animoiden. Äänitaiteen tai näytelmän elementit voivat olla mediataidetta, ja ne voivat saada visuaalisen muodon mediataiteessa. Taiteilijat saattavat vielä itse kutsua teostaan toisesta tekniikasta käsin, vaikkapa digitaalista piirrosta maalaukseksi tai veistokseksi.

Monet mediataiteen teokset kulkevat ikään kuin elokuvan vierellä, enemmän tai vähemmän elokuvallisten konventioiden mukana, niillä leikitellen tai ne täysin unohtaen. Vaikka tekijä ei näkisi teostaan suhteessa elokuvaan, katsoja saattaa katsoa teosta elokuvan katsomisen konventiota käsin. Joskus aiheet tai juonikuviot, jotka eivät vielä läpäise elokuvaan vaadittavia rahoitusprosesseja saavat äänen mediataiteen muodossa. Myös laadukas mediataide vaatii rahallista tukea, mutta tuotannot ja budjetit ovat usein huomattavasti pienempiä kuin vaikkapa pitkien elokuvien vastaavat. Pienimuotoisuus voi tuoda intiimiä, persoonallista otetta ja antaa tilaa leikkisyydelle ja spontaaniudelle. Jos teoksen tekemisen prosessi pysyy lyhyenä, voi teoksen aihe säilyä tuoreena.

Joskus ajankohtaisetkin aiheet taas voivat vaatia pitemmän kypsyttelyajan.

Kertomalla monenlaisia tarinoita mediataide luo myös paikan kertomusten kriittiselle tarkastelulle. Puhutaan kertomuksen vaaroista, siitä miten media ympäröi meidät mukaansatempaavilla tarinoilla. Vaikka mediataide ei ole mitenkään täysin irrallaan tästä ilmiöstä, voi se joskus saada myös tarkastelemaan ympäröiviä kertomuksia kriittisesti. Mediataiteen muoto ja tyyli poikkeaa usein monelle tutummista muodoista, kuten vaikkapa mainoksista ja elokuvista, tai se voi kommentoida tuttua muotoa, esimerkiksi tiedontuottamista uutisissa tai tv-sarjoissa. Mediataiteen jonkinlainen outous, erikoisuus tai analyttisyys voi saada kiinnittämään huomiota siihen, miten tarinat ja kertomukset, esimerkiksi sosiaalisessa mediassa, uutisissa tai viihteessä rakentuvat. Joissakin mediataiteen teoksissa mediakriittisyys ja kriittinen medialukutaito ovat myös osa teoksen sisältöä.

Mediataidekasvatuksesta ja mediataiteen katsomisesta

Mediataiteessa ilmaistaan monilla tasoilla ja kerrotaan monimuotoisesti, joskus myös kriittistä medialukutaitoa painottaen. Entä miten monipuolista tai omaäänistä mediataiteen ilmaisua voisi kasvattajana tukea? Voiko mediataiteen katsomista oppia? Omaääniseen ilmaisuun rohkaisemisessa tärkeää on sekä oppilaiden

ideoiden kuuntelu ja tukeminen, niiden keskusteluttaminen ja myös innoittavien esimerkkien esittely.

Koska mediataide voi usein herättää aisteja ja puhutella sellaisiakin tasoja, joita ei välttämättä ole helppo sanallistaa, mediataiteeseen tutustumisessa olisi tärkeää päästä taideteosten äärelle, näkemään ja kokemaan taidetta. Taideteosten kokeminen voi tuoda ideoita ja innoittaa omien teosten tekemiseen tai ideoiden kehittämiseen. Mahdollisuus kokea useampi erilainen mediataideteos laadukkaasti esitettynä luo pohjaa käsitykselle siitä, minkälaista mediataidetta voisi tehdä itse. Mikäli vain mahdollista, vierailkaa museossa tai galleriassa. Myös verkosta löytyy mediataideteoksia, esimerkiksi mediataidekasvattaa –palvelusta. Verkosta teoksia katsoessa kannattaa mahdollisuuksien mukaan panostaa kuvan ja äänen laatuun.

Mediataiteen katsojina oppilaiden väliset erot voivat olla suuria. Mediataide voi tuntua hyvinkin tutulta, tai sellaiselta, josta on vaikea saada kiinni. Voi tuntua, että on jo nähnyt, millaista mediataide on. Jos mediataidetta ei ole nähnyt ennen, sitä voi katsoa avoimin mielin tai jo lähtökohtaisesti hermostuen. Oppilaita voi rohkaista antamaan teoksille aikaa. Yhteinen keskustelu teoksen herättämisestä ajatuksista ja tunteista voi tehdä sitä tutummaksi ja helpottaa vastaanottoa. Myös erilaiset katsomisen tai tulkinnan harjoitukset voivat tuoda teosta lähemmäs.

Kasvattajalla on tärkeä tehtävä taiteen kohtaamisen tukijana ja taiteesta käydyn keskustelun ohjaajana. Vaikka esimerkiksi museossa voi tuntua, että oppilaat pärjäävät hyvin itsekseen taiteen parissa, on ohjaajan keskittyminen taiteeseen tärkeä esimerkki,

ja vastaavasti välinpitämättömyys teoksia kohtaan viesti siitä, ettei näihin tarvitse keskittyä. Ohjaajan ei tarvitse itse olla mediataiteen asiantuntija voidakseen tukea oppilaiden tai opiskelijoiden taiteen kokemista.

Varsinkin jos mediataide on kokijalle uutta, voi sen avautuminen vaatia aikaa. Samalla on tärkeää muistaa tauot myös museokäynnillä tai vaikkapa luokassa pidettävässä näytöksessä, teosten vastaanottaminen voi olla myös sopivasta tilanteesta ja jaksamisesta kiinni. Mediataiteen katsominen voi poiketa aikaisemmista liikkuvan kuvan katselutilanteista. Ohjaaja voi antaa mahdollisia lukuohjeita teosten katseluun, tuomatta kuitenkaan valmiita tulkintoja opiskelijoille. Jos teos on ohjaajalle tuttu, voi siihen antaa jonkun sopivan pohdintakysymyksen. Joitakin teoksia voi kokeilla katsoa vaikkapa kuten maisemaa, maalausta tai musiikkia. Osa teoksista toimii parhaiten alusta loppuun katsottuina, osaa ei välttämättä ole tarkoitettukaan kokonaan katsottaviksi. Joskus teoksen voi katsoa ilman ennakkotietoja tai ennalta annettua näkökulmaa, ikään kuin ohjaten tulkintaa mahdollisimman vähän.

Yhteisessä keskustelussa taide- teoksesta on hyvä pyrkiä luomaan salliva ja turvallinen ilmapiiri. On tärkeää tuoda jokaiselle opiskelijalle kokemus siitä, että hänen ajatuksiaan kuunnellaan ja hän osaa katsoa taidetta. Tämä tukee myös taiteen tekemistä ja rohkeutta kokeilla omia ideoita taiteessa. Taiteesta saa tulla mieleen mitä vain, eikä taiteesta tarvitse pitää. Kasvattaja voi toki ohjata rakentavaan keskusteluun, mutta on sallittava, että aina teokset eivät puhuttele. Joskus teos voi alkaa aueta ajan, keskustelun tai muun käsittelemisen myötä.

Kasvattajana voi olla hyvä hillitä

arvottavia kommentteja oppilaiden analyysihin taideteoksesta, jotta kaikkia kannustettaisiin tuomaan ajatuksiaan esiin. Sama pätee joskus myös omien teosten ideointiin. Esimerkiksi vastauksen reflektointi, toistaminen omin sanoin tai muu tarkkan kuuntelun osoittaminen voi olla joskus antoisampaa kuin yksittäisten kommenttien kehuminen tai kehuitta jättäminen. Keskustelusta ja kommentteista voi kiittää, kasvattaja voi kannustaa vaikka pyrkisi välttämään arvottamista. Teoksiin ei ole mitään yhtä oikeaa tulkintaa, eikä niitä aina edes tarvitse lähteä sanallisesti tulkitsemaan. Joskus teos herättelee esimerkiksi tunteita, aisteja tai muistoja, joita on vaikea heti sanallistaa. Vaikka mediataide taipuu hyvin opetuksen ja oppimisen avuksi, taidetta pitää saada katsoa ilman vaatimusta, että siitä pitäisi aina oppia jotakin, tai saada jotakin irti.

Samalla voi olla kiinnostavaa etsiä tietoa esimerkiksi siitä, mitä taiteilija on teoksellaan halunnut sanoa tai innostaa opiskelijoita etsimään tietoa teoksen aiheesta. Jo erilaisten näkökulmien tuominen teokseen yhteisen keskustelun ja kuuntelun kautta voi auttaa teoksen hahmottamisessa ja opiskelijan oman taidemaun kehittämisessä niin kokijana kuin taiteen tekijänäkin.

Omaa ilmaisua harjoittamassa

Mediataiteen tekemisessä suosisin sekä harjoituksia, joissa on selkeä viitekehys, johon oppilaat tekemisellään vastaavat, ja jotka voivat tuoda työskentelyyn uusia tasoja, että hyvin vapaata taiteen tekemistä. Kasvattaja voi tuoda esimerkkejä asioista, joista voisi lähteä liikkeelle, tai joita voisi käyttää teoksen osana. Voi myös lähteä liikkeelle opiskelijan omista kiinnostuksenkohteista

tai tutuista ilmaisun muodoista. Kasvattaja voi keskustella opiskelijoiden ideoista ja auttaa siten kehittämään niitä eteenpäin. Myös valmiin teoksen sisällöistä on hyvä keskustella, ja pohtia esimerkiksi minkälaisia olettamuksia tai ajatuksia teos voi sisältää. Joskus ohjaaja pääsee laajentamaan omaa taidekäsitystään ja makuaan opiskelijoiden teosten kautta.

Mediataideteokseen voi liittää lähes mitä vain, mikä opiskelijaa kiinnostaa. Lähtökohta voi olla muisto, tuntemus, teksti, kuva, ääni, peli, tekstiviesti, spoken word, sarjakuva, uutinen, tieteen ilmiö, taideteos, jokin hetki koulumatkalta tai kaverin kanssa jutustelu. Aihe voi olla pieni tai arkinen, mutta se voi olla myös esimerkiksi yhteiskunnallinen. Abstraktit ja pienetkin ideat kannattaa jossain muodossa käsikirjoittaa, ennen kuin lähtee toteuttamaan niitä. Käsikirjoituksessa voi olla esimerkiksi tekstiä, piirroksuvia, valokuvia tai muita luonnoksia. Käsikirjoittaminen voi osaltaan viedä ajatusprosessia eteenpäin.

Harjoitusten kautta voi esimerkiksi kannustaa kokeilemaan eri tyyllilajeja. Lähtökohta voi olla myös jokin hyvin pieni havain-

to tai tunnelma, tai esimerkiksi kehollinen aistimus tai tunne. Havainto voi olla visuaalinen, äänellinen tai monimutkainen ajatus. Teos saa olla hassu tai täysin vakavakin.

Mediataiteessa on helppo luoda yllättäviä assosiaatioita, ja leikitellä liittämällä asioita yhteen peräkkäin. Kahden asian yhdistäminen peräkkäin soveltuu hyvin harjoitukseksi. Tehtävän purkamisessa on hyvä tilaisuus kasvattaa medialukutaitoa tarkastelemalla, miten ajallisesti peräkkäiset tapahtumat tulevat luetuksi toisiaan seuraavana tarinana.

Teoksia voi tehdä yksin tai ryhmässä. Voi kokeilla, vaikkei olisi varma lopputuloksen onnistumisesta. Jos on käytössä enemmän aikaa, lyhyempien ja pitkäkestoitteiden harjoitusten vuorottelu voi olla kiinnostavaa.

Mediataidetta tehdessä voi kokeilla lähteä liikkeelle myös perinteisempää draamaa lähenevästä käsikirjoittamisesta. Tekstistä voi kokeilla keikauttaa jotakin totuttua. Mitä sille tapahtuisi jos siitä poistaisi jonkun kohdan, jos henkilön ikä, sukupuoli tai kansalaisuus vaihtuisi, jos ääni toisikin teokseen uuden tason. Keikautus voi jäädä lopulliseen teokseen, tai vain ajatuksen tasolle.

Hyviä lähtökysymyksiä voivat olla myös esimerkiksi se, mitä on vaikea sanoittaa, mikä aiheuttaa ristiriitaisia tunteita, mikä on tärkeää, entä hämmentävää, mitä haluat kertoa, mikä on saanut sinut ajattelemaan. Mitä tekniikkaa haluaisit kokeilla, minkälainen tyyli puhuttelee, tai ärsyttää? Kasvattaja voi kannustaa monipuoliseen kerrontaan ja toisaalta keskusteluttaa kerrontaa ja auttaa haastamaan konventioita. Voisiko teosta lähestyä vielä uudesta näkökulmasta? Entä jos keskittyisikin vain siihen, mikä teossuunnitelmassa tuntuu kaikkein kiinnostavimmalta, tai häiritsevimmältä?

Tärkeää on koettaa löytää tekemisen ilo, aihe tai tekniikka, joka saa innostumaan, tai ainakin tekemään teoksen. Vaikka teos vaikuttaisi valmiilta, kasvattaja voi keskustella opiskelijan kanssa hänen tekemistään valinnoista, ja siten tarjota mahdollisuuden viedä ajatuksia tai työskentelyä eteenpäin. Rakentava, ajateltava tarjoava keskustelu voi olla työskentelylle arvokasta. Opiskeluun on tärkeää luoda kannustava ilmapiiri, joka sallii monenlaista tekemistä ja tarjoaa pohdittavaa.

WHAT'S YOUR
STORY

Taiteiden tonteilla - monitaide opetustyössä

Kaisa Hirvikoski, käsityötaiteen tuntiopettaja, Kouvolan kansalaisopisto.

Tiina Kirvesniemi, rehtori, Kouvolan kansalaisopisto

Kouvolan kansalaisopisto on ollut mukana Mediataide monitaiteisuuden moottorina 3 –hankkeessa. Mediataide kuuluu opistomme taiteen perusopetukseen ja siitä on tehty myös opetussuunnitelma vuonna 2018. Kurssisuunnittelussa ja -toteutuksissa se ei ole kuitenkaan löytänyt vielä omaa asemaansa. Hankkeessa mukana oleminen on ollut opiston oman linja hakemista ja mahdollisuuksien avaamista. Tämä artikkeli käsittelee hankkeen esiin nostamia kysymyksiä: Mitä monitaide on? Millaisia haasteita ja mahdollisuuksia monitaiteisuus luo? Miten monitaidetta toteutetaan taiteen perusopetuksessa?

Kuvittele erilaisia taiteenaloja edustava naapurusto. Yhdellä tontilla asuu Musiikki-Malla, viereistä tonttia asuttaa Tanssi-Tauno, vastapäätä asuu Kuvataide-Kimmo ja rantatontilla Arkkitehti-Anni. Kerrostalotontin A-rapussa asuvat Käsityö-Klaus, Sanataide-Sakke, Sirkustaide-Silja ja Teatteritaide-Taina. Mediataide-Markun tontti on vastikään kaavoitettu. (Hahmot perustuvat taiteen perusopetuksen yleisen oppimäärän, 2017 perusopetussuunnitelman taiteenaloihin.) Jokainen taiteilijoista ja taideopettajista puuhailee parhaillaan omien projektiansa parissa. Sattumalta heidän taiteensa käsittelee samaa aihetta, aikaa. Avajaisviikonloppuna eri gallerioissa on esillä aikaa käsitteleviä maalauksia, kuvakudoksia ja biotaidetta. Ensi-iltansa saavat konsertti, tanssishow ja monologi. Näyttelynsä avajaisiin Kuvataide-Kimmo pyytää naapurinsa soittamaan muutaman kappaleen tunnelman luomiseksi. Sunnuntai-seen Kimmon näyttelyn avajaisiin saapuukin koko taiteilijanaapurusto. Avajaisiltana heille viriää idea yhteisestä produktiosta, jonka he päättävät aloittaa perehtymällä monitaiteisuuteen, jotta jokainen ymmärtäisi produktion luonteen ja monitaiteisuuden käsitteen. Into ja halu uuteen ja kokeelliseen pulppuilee.

Monitaide

Monitaide on usein kokeellista, vakiintuneiden taidemuotojen välimaastossa elävää ja uusia ilma-sumuotoja etsivää taidetta, joka ymmärretään pääosin kahdella eri tavalla. Monitaiteisissa projekteissa tekijät voivat työskennellä itsenäisesti eri taidemuotojen keinoin toisistaan erillään, mutta saman yhteisen teeman alla. Vastaavasti toisissa projekteissa voidaan etsiä taiteiden välistä lähestymistapaa, yhtä yhteistä kokonaisvaltaisempaa elämystä tai uusia, odottamattomia tapoja taidelajien esittämiseen. Yhtenä monitaiteisuuden tavoitteena nähdään eri taidelajien vakiintuneiden sisältöjen rikkominen ja nykytaiteen moninaisuuden ymmärtäminen. Erilaisten taiteenlajien eroja ei haluta korostaa, vaan monitaiteisen projektin tavoitteena on tarjota innostavia ja laaja-alaisia mahdollisuuksia taiteen tekemiseen, kokemiseen ja taiteesta nauttimiseen. (Taiteen edistämiskeskus, 2021 ja Tarnanen, 2009.)

Monitaiteen haasteet ja mahdollisuudet

Monitaiteellisessa toiminnassa pyritään eri taidemuotojen tasa-arvoisuuteen; haasteena nähdään usein toisen taiteenalan liiallinen alistaisuus toiselle. Tehdäänkö toteutus kuvataiteelle,

teatteritaiteelle tai sirkustaiteelle luonteenomaisesti vai rakentuuko teoksesta jotain aivan erilaista? Onnistunut yhteistyö vaatii ennalta sovittuja tavoitteita, toisen luovuuden arvostusta ja joustavuutta mahdollisiin projektin edetessä ilmeneviin muutoksiin.

Projektiin lähtiessä on hyvä kartoittaa projektin työllistyvyys ja työnjako. Tekijöiden erilainen sitoutuminen projektiin tai erilaiset työskentelykulttuurit voivat aiheuttaa haasteita projektin aikana. Yhteisen tavoitteen eteen työskentely vaatii luottamusta toisen näkemykseen ja tekemiseen. Luottamus antaa tilaa luovuu-delle. Erilaisten osaajien yhteistyössä mahdollistuu oman alan näkeminen toisen silmin. Myös erilaiset osatavoitteet, ryhmien välinen viestintä, hyvä hallinnointi ja yhteiset kokoukset ovat tärkeitä. Parhaimmillaan yhteisen tavoitteen eteen työskentely muodostaa tekijöille me-hengen, jossa jokainen osatekijä kokee työnsä merkitykselliseksi ja huomioon otetuksi. Yhteistyötä tehdessä on mahdollisuus sekä kartuttaa uusia taitoja että oppia yhteistyön tekemisestä. Kun erilaisten ryhmien tai ihmisten vahvuudet on otettu huomioon, saadaan aikaan enemmän kuin mihin yksin olisi pystytty.

Eriyisesti suuria produktioita suunniteltaessa ulkopuoliset resurssit kannattaa kartoittaa. Uuden kehittäminen saattaa vaatia oppilaitoksen kurssimaksujen lisäksi ulkopuolista rahoitusta. Soveltuuko produktio apurahan hakemiseen esimerkiksi erisäätiöiden, kunnan kohdeavustusten, Taiteen edistämiskeskuksen, Opetushallituksen tai Opetus- ja kulttuuriministeriön avustuksista? Entä tarvitaanko lisäkoulutusta ja onko mukana ulkopuolisia yhteistyökumppaneita? Erilaiset yhteistyöhankkeet muiden alojen toimijoiden ja organisaatioiden kanssa voivat tuoda tekemiseen sosiaalista ja yhteiskunnallista näkökulmaa. Laitteiden ja tilojen vuokraaminen voi olla sekä edullisempaa että ekologisempaa kuin niiden omistaminen. Taiteidenvälinen projekti luo mahdollisuuden verkostoitua muiden osaajien ja paikkakunnan palveluntarjoajien kanssa.

Yhtenä monitaiteisuuden tavoitteena nähdään eri taidelajien vakiintuneiden sisältöjen rikkomisen ja nykytaiteen moninaisuuden ymmärtäminen.

Monitaide taiteen perusopetuksessa

Monitaiteisuus on lavastukseen, puvustukseen ja muine visuaalisine elementteineen teatteritaiteelle luonteenomaista. Myös videoprojisointi, äänimaisemat ja musiikki voivat olla kiinteä osa teatteriesityksen juonen kulkua. Suhteellisen nuorena taiteenalana mediataide luo uusia, yllättäviäkin mahdollisuuksia taiteidenväliseen työskentelyyn. Mediataide monitaiteisuuden moottorina 3 -hanke on auttanut näkemään mediateknologian ja -taiteen roolia monitaiteisten projektien innoittajana, mahdollistajana sekä ulottuvuuksien ja tavoitavuuden lisääjänä.

Nettiin viedyt lyhytelokuvat leviävät laajemmalle. Julkisilla paikoilla kohdattavat installaatiot tai lisättyä todellisuutta sisältävät teokset voivat toimia siellä, missä jotain suurta, haurasta tai moninaista informaatiota sisältävää ei voitaisi muuten toteuttaa. Itse valmistettujen hahmojen herättäminen henkiin animaation avulla tuo hahmoille lisää syvyyttä ja tarinalisuutta. Mielikuvaa mediataiteen olemuksesta laajennettiin myös hankkeen Kouvolan seminaarissa 11.3.2021, jolloin kuvataiteilija Eeva-Liisa Puhakka kertoi omasta taiteen tekemisestään ja monitaiteisuudesta. Esimerkkinä taiteilija mainitsi, miten biotaiteen genreen kuuluvalla hajuaistilla on taiteen havaintokanavana voimakas tunnereaktioita ja muistoja herättävä ominaisuus. Eeva-Liisa Puhakka esitteli myös itse kasvatettujen ekologisten materiaalien, kuten kombucha-nahan, mahdollisuuksia.



Eeva-Liisa Puhakan valmistamia biomuovilevyjä kuivumassa työhuoneella 2021

Taiteen perusopetuksen yhtenä tavoitteena on ohjata oppilasta valitsemaan itselleen merkityksellisiä tapoja tehdä taidetta. Monitaiteinen projekti voi olla väylä oman ilmaisumuodon löytymiseen ja alan opintoihin hakeutumiseen. Kun kaksi tai useampi ei niin tyypillisesti yhdistettävää taiteen alaa yhdistetään, myös lopputulos voi olla taiteen rajoja ravisteleva. Taidelajien epätyypillinen yhdistely haastaa niin oppilaan kuin opettajan pohtimaan omaa taidekäsitustään. Epävarman ja uuden äärellä työskentely on oivallista herättämään hedelmällisiä keskusteluja, vaikka toisinaan uusi ja epävarma pelottaa.

Lasten ja nuorten taiteen perusopetus tukee lasten yhtäläistä oikeutta kokea ja tehdä taidetta. Monitaiteisen projektin kautta lapsilla ja nuorilla on mahdollisuus kokeilla uutta ja löytää oma juttunsa. Taiteiden moniaistisuuden ja kehollisen toiminnan kautta voidaan tukea oppimista. Monitaiteisuus ja taiteiden rajapinnoilla työskentely voi luoda uutta vapautta kokemusten, näkemysten ja ajatusten ilmaisuun. Moniaistisuus voi tuoda lisää vaikuttavuutta niin taiteen tekijälle kuin mahdolliselle taiteen yleisölle. Yhdessä tekeminen on jo itsessään arvokasta lasten sosiaalisia taitoja kehittävää kohtaamista. Myös emotionaaliset taidot pääsevät kehittymään. Moniaistisella työskentelyllä opettajat haluavat herätellä ja ruokkia lasten kekseliäisyyttä, innokkuutta ja uteliasta suhtautumista taiteen tekemiseen. Taiteiden rajapinnoilla ja uuden oppimisen äärellä on mahdollisuus kartuttaa tulevaisuustaitoja.

Monitaiteisuuden on mahdollista syntyä ikään kuin luonnostaan kohtaamisissa ja ajatusten vaihdossa. Mitä suurempi projekti, sitä enemmän tarvitaan yhteistä

aikaa ideoida, suunnitella ja toteuttaa. Jos jokainen työskentelee omassa lokerossaan, eri toimipisteissä, ei kohtaamisia ja ajatusten vaihtoa tapahdu luonnostaan. Siksi monitaiteisuutta edistäisi se, että se olisi sisällä oppilaitoksen toimintarakenteissa.

Moniaistisella työskentelyllä opettajat haluavat herätellä ja ruokkia lasten kekseliäisyyttä, innokkuutta ja uteliasta suhtautumista taiteen tekemiseen. Taiteiden rajapinnoilla ja uuden oppimisen äärellä on mahdollisuus kartuttaa tulevaisuustaitoja.

Palataanpa alussa esiteltyyn naapuruston luokse. Näyttää siltä, että naapuruston tonttien liepeillä sijaitsevassa puistossa tapahtuu. Avajaisiltana aloitetusta keskustelusta kehkeytyi idea lasten ja nuorten parissa toteutettavista yhteiseen produktioon tähtäävistä monitaiteisista työpajoista. Tosin Musiikki-Malla, Käsityö-Klausin ja Sirkustaide-Siljan aikataulut eivät antaneet mahdollisuutta osallistua alkuideointia pidemmälle. Arkkitehti-Anni suhtautui alun alkaen skeptisesti näinkin erilaisen taiteenalojen yhteistyöhön, ja siihen mikä olisi hänen taiteensa arvo tässä yhteistyössä.

Sen sijaan Kuvataide-Kimmo, Mediataide-Markku, Tanssi-Tauno, Sanataide-Simo ja Teatteri-taide-Taina työstävät ahkeraan yhteen yhteiseen, kokonaisvaltaisempaan elämykseen tähtäävää kokonaisuutta. Heillä on ajatus moniaistisista matkakertomuksista; kuvitteellisesta matkasta, jota työstetään mm. haju-, ääni ja valotaiteen avulla. Pajoissa työstettäisiin matkaa, jonka tahtoisit

viedä elämyksenä ystävällesi, suvullesi, kaikille heille, jotka eivät päässeet kanssasi tuolle unohtumattomalle matkalle. Kuvittele Etelämanner ja valo, joka osuu lumesta silmiisi häikäisevästi tai Kathmandun pakokaasuisten katu-kuoppaan pölyisenä painautuneen nahkasandaalin haju. Entä äänet: tuk-tukit, riksän natina, autojen tööttäyksiin sekoittuva Bollywood-musiikki. Olennaisena osana mielikuvituksellista matkaa ovat myös sanataide, runous ja tanssi. Esityksen väliajalla tarjottaisiin paikallisia herkuja, se olisi osa esityksen kokonaisvaltaisuutta.

Lähteet

Mediataide monitaiteisuuden moottorina 4. seminaari 11.3.2021

Opetushallitus. Taiteen perusopetuksen yleisen oppimäärän opetussuunnitelman perusteet 2017 Noudettu osoitteesta: https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/186919_taideen_perusopetuksen_yleisen_oppimaaran_opetussuunnitelman_perusteet_2017-1_0.pdf 10.5.2021

Taiteen edistämiskeskus. (2021) Monitaide. Noudettu osoitteesta: <https://www.taike.fi/fi/web/monitaide/monitaide>, 10.5.2021

Tarnanen, K. (2009). Taidetta pitkin ja poikin: Kulttuurianta taidekasvatusprojekti tekijöiden silmin. Noudettu osoitteesta: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/4974/Tarnanen_Katri.pdf?sequence=1 10.5.2021



VJ vastakulttuurin tekijänä

Markku Laskujärvi, tuntiopettaja, Pirkan opisto

Video on 2020-luvulla näkyvämpi median muoto kuin koskaan aikaisemmin. Sosiaalisessa mediassa videosisältö palvelee vaikuttajia, mainostajia ja mediataloja. Elokuvatuotannot ovat videomuotoisen median kantamuoto ja nykyisellään miljardibisnes. Suoratoistopalveluiden asiakkaat voivat katsoa itseään kiinnostavaa videosisältöä lähes loputtomiin.

Toisaalta videotaide on ollut hyväksyttyä korkeakulttuuria jo vuosikymmenien ajan. Myös elokuvissa ero taiteen ja viihteen välillä harvemmin on selkeä.

Teknologian kehittyminen ja halpeneminen on antanut yhä useammalle mahdollisuuden kuvata tai muuten tuottaa videosisältöä ja jakaa sitä suhteellisen vaivattomasti muiden nähtäville. Oma toimisen videosisällöntuotannon ilmiöitä ovat esimerkiksi indie-elokuvat ja tubettajat. Tämän ryhmän marginaalissa toimivat myös VJ:t, joiden toimenkuvaan tutustutaan tässä artikkelissa valtakulttuureja kritisoivien vastakulttuurien lasien läpi katsottuna.

Artikkelia varten haastattelun antoi VJ rajatonvimma, joka on helsinkiläisen Random Doctors -kollektiivin perustajajäsen ja au-

diovisuaalista taidetta esittelevän Aavistus-festivaalin voimahahmo.

Mikä sitten on VJ? VJ, eli visual jockey esittää ja monesti myös tuottaa videosisältöä musiikkitahtumien visuaaliseksi osaksi. Tapahtumissa lopputuote, eli nämä niin kutsutut ”visuaalit” usein heijastetaan pinnoille tai näytetään näytöiltä artistien ja DJ:den esiintyessä. VJ ohjaa tätä visuaalista esitystä yleensä ”liveinä”, eli juuri samassa hetkessä kun musiikkitaiteilija esiintyy.

Random Doctors suomalaisessa VJ-kulttuurissa

Random Doctors on toiminut vuodesta 2004. *”Alun perin ryhmämme oli avoin kollektiivi, joka koostui parhaimmillaan noin kymmenestä jäsenestä, joilla oli hyvin erilaiset taustat. Toimimme erityisesti erilaisissa UG-tapahtumissa sekä elektronisen musiikin klubeilla. Tavoite on ollut alusta lähtien olla monipuolinen ja monialainen videotaidetta esittävä ryhmä.”*, kertoo VJ rajatonvimma.

”Myös internetissä Random Doctorsin vaikutus oli läsnä jo varhain nettifoorumiyhteisö VJFinlandin toiminnassa. Nyt VJFinlandia

käsittelevä videoinstallaatio on nähtävissä Helsingin kaupungin-museossa Tiloissa-näyttelyssä vielä elokuun [2021] loppuun saakka.”

Random Doctorsin VJ-toimintaan on alusta lähtien kuulunut vahvana osana aktivismi. *”Oikeastaan nimikin muodostui aikoinaan siitä, kun pyrimme ”tohtoroimaan” ympärillä olevaa yhteiskuntaa esimerkiksi ilmastomuutokseen sekä kaupunkitilan hallintaan liittyvillä julkisilla videoprojisoineilla, muun muassa keskellä marraskuista liikenne-ruuhkaa Sörnäisten rantatiellä.”*

Kulttuureista itsetekemiseen

Vastakulttuuri on termi, jolla kuvaillaan ryhmiä, joiden arvot ja normit vastustavat kulloisenkin hetken valtakulttuurin sosiaalisia tapoja tai käytäntöjä.

Onnistuessaan pyrkimyksissään vaikuttaa sosiaaliin arvoihin ja normeihin, vastakulttuuri muuntuu valtakulttuuriksi tai lähelle sitä. Vastakulttuurit voivat siis olla yhteiskunnille hyödyllisiä muutoksen tuojia, jotka kehittävät jäähäntäneitä arvoja ja normeja.

Nykyajan kenties selkeimpinä esimerkkeinä vastakulttuuri-ilmiöistä voidaan yhä pitää 1960-luvun tapahtumia Yhdysvalloissa, kuten rotusyrjintää vastustanutta, muiden muassa Martin Luther King Juniorin johtamaa kansalaisoikeusliikettä, seksuaalivähemmistöjen oikeuksia edistäneitä The Stonewall Inn -mellakoita New York Cityssä sekä Vietnamin sotaa ja ydinaseita vastustanutta rauhanliikettä.

Alakulttuurit ovat valtakulttuurien sisällä toimivia kulttuureita, joilla voi olla vastakulttuurin piirteitä. Hyvä esimerkki alakulttuureista on 1970-luvulla alkunsa saanut punk-alakulttuuri, jonka keskeisiin arvoihin kuuluu muun muassa kulutuskulttuurin vastustaminen ja DIY, "Do it yourself" -asenne ja -toiminta. DIY:n, eli suomalaisittain "tee se itse" -kulttuurin periaate on, että tarvitsemiaan asioita voi tuottaa tekemällä ne itse, ostamatta tuotteita tai palveluita ammattilaisilta. DIY-asenteen olisi vähintäänkin suotavaa ylettyä myös laajemmin musiikkiin ja taiteeseen; taiteen tekeminen voi kuulua kaikille ja kuka tahansa voi ilmaista itseään taiteen keinoin.

VJ rajatonvimma näkee DIY:n tärkeänä ominaisuutena VJ-toiminnassa: *"VJ-kulttuurissa on vahvasti mukana myös DIY-kulttuuri keskeisenä osana, jossa osaamista ja voimavaroja jaetaan. Tietotekninen kehitys on todella vahvasti demokratisoinut VJ-kulttuuria ja videotaidetta. Tämä sama vapaaseen kulttuuriin kuuluva demokratisoituminen ei ole näkynyt yhtä vahvasti itse taiteeseen liittyvissä rakenteissa. Määrittelyt toki ovat toissijaisia, tärkeintä on toiminta!"*

Myös Pirkan opiston VJ-kurssilla opetuksen painotus on keskittynyt yhdessä tekemiseen ja kokeilemiseen. Kurssin osallistujat ovat

saaneet käyttää omaa luovuuttaan videosisältöjen tuottamisessa ja valinnassa. Samalla oppilaiden medialukutaito on kehittynyt, kun on tutkittu yhdessä netistä löytyvää videosisältöä ja pohdittu löydetyn kuvaston luomia merkityksiä. Keskeistä kurssilla on ollut musiikkisällön hahmottaminen lähtökohtana VJ:n kuvalliselle ja ajalliselle ilmaisulle.

VJ rajatonvimma tunnistaa toisaalta VJ-toiminnan ja videotaiteen tekemisen ongelmallisuuden: *"VJ-kulttuuri on yhä harmaalla välivyöhykkeellä valtakulttuurin ja alakulttuurien välimaastossa. Kotimaisen kentän tekijät tuottavat mitä parhainta videotaidetta, jotka ovat vielä ansaitsemaansa tunnustusta vailla."*

VJ taiteenalojen ja kulttuurien lävistäjänä

Pirkan opiston VJ-kurssilla on tutustuttu hyvin monipuolisesti VJ-kulttuuriin. Tavoitteena on ollut luoda ymmärrys siitä, miten monitaiteisesta alasta on kyse. Oppilaat ovat oppineet etsimään sopivaa sisältöä erilaisista internet-lähteistä, jolloin on myös pohdittu tekijänoikeusasioita ja kaupallisen kuvaston käytön merkityksiä. Esitystekninen laitteisto on tullut oppilaille tutuksi kuvaputkiruutujen, videoprojektorien ja ohjelmistojen kautta. Päämääränä on ollut käyttää saavutettavaa teknologiaa, kuten ilmaisia tietokonesovelluksia ja vanhan aikaisia televisioita. Oppilaat ovat tuottaneet omia animaatioita ja oppineet tekemään erilaisia kytkentöjä, joilla kuva tuodaan ulos tietokoneesta esityslaitteistoihin. Vastakulttuurien, alakulttuurien tai valtakulttuurien teemoja ei ole kurssilla suoraan käsitelty, mutta tausta-ajatuksena on ollut opettaa kyseenalaistamaan audiovisuaalisia sisältöjä ja suhtautumaan

kriittisesti nähtyyn ja kuultuun mediaan.

VJ rajatonvimma pohtii, voiko VJ-toiminta tai videotaide ylipäättään olla vastakulttuuria. *"Video mediana on niin kaiken elämän läpitunkema, kaikkialla läsnä, pakotettuna – verkkokalvoille pommitettuna, että mediana se on mitä keskeisin osa valtakulttuuria. Keskeistä on kuinka käyttää tätä valtakulttuurin mediaa välineenä vastakulttuuriin liittyvien tavoitteiden edistämisessä? Vastakulttuuri merkitsee minulle tiettyä aktivismia ja taiteilijan vastuuta. Pyrin ilmaisemaan omien arvojeni, asenteideni ja esteettisten näkemyksieni mukaisia sisältöjä valtakulttuuriin kuuluvan median avulla."*

Mielestäni kaikkeen julkiseen esittämiseen ja taiteeseen kuuluu vastuu. Itselleni se on Elvi Siner von sanoin "pedon nujertamista ihmisessä". Kaikkien toimiemme, tekemisten ja tekemättömyyksien takana, on arvojen ja asenteiden verkosto. VJ-kulttuuriin kuuluu videotaiteen ja aktivismin lisäksi myös erityisesti klubikontekstissa tietty eskapistisen tilan luominen, jossa äänet, valot ja videot luovat oman kokonaisuuden. Esteettinen leikkikin sisältää arvoja ja asenteita."



Medioitumisen meediat

Kikka Rytkönen, kuva- ja esitystaiteilija, opettaja, Muu ry:n jäsen

”Varmana esitetyn tiedon on esitetty jäädyttävän itsenäistä ajattelua ja vahvistavan uskoa asiantilojen muuttumattomuuteen. Kriittisyys voidaankin ymmärtää uteliaisuutena, toisin katsoisena ja uuden näkökulman löytämisenä”. (Mediataitokoulu)

Ihmisen kasvaminen aktiiviseksi ajattelijaksi ja toimijaksi edistää yksilön ja yhteiskunnan hyvinvointia. Osallisuus ja vaikuttaminen ovat tärkeitä taitoja ja mahdollisuuksia.

Mediataiteet käyttävät hyväkseen sähköisiä viestimiä, teknologioita ja niihin liittyviä teorioita. Media on monikko sanasta medium, joka tarkoittaa väliainetta, välittäjää tai keinoa, välinettä. Sitä, joka mahdollistaa aiheen ja sisällön ilmaisemisen niin kuin tekijä haluaa.

Sekoittelen kirjoituksessa säätelemättömästi median käsitettä viestinnän kenttänä viistäen mediataiteita – niin kuin eräässä läpi käymistäni materiaaleista kehoitettiin nykyajassa yhdistämään online ja offline -käsitteet.

90-luvun alussa teimme ala-asteen oppilaiden kanssa Kansanradiojutun, jota varten he tekivät haastattelukysymyksiä, haastattelivat opettajia ja muita työntekijöitä. Oppilaat joutuivat miettimään aiheita, laatimaan hyviä, selkeitä kysymyksiä ja toteuttamaan haastattelun. Tuotos kuultiin oikeassa radio-ohjelmassa. Siinä suhteessa mediaan liittyvä tehtävä oli myös *kansalaisaktivismia* – itse instituution ulkopuolella tehtyä asioiden käsitteilyä – silloiseen radiotekniikkaan omin käsin tutustumista, *sisällön*

tuottamista. Tehtävän avulla tuli tutuksi se, miten radio-ohjelmaa tehdään. Nähtiin, kuinka sen takana on monen ihmisen tekemä työ, paljon valintoja.

Olin myös taannoin mukana mielenosoituksessa Brasilian suurlähetystön ulkopuolella. Se oli välitön reaktio laajojen Amazonian sademetsäalueiden paloja, polttamista – esimerkiksi soijan ja naudankasvatuksen tieltä – koskevaan tietoon. Paikalla oli myös kolme lähikoulun ala-asteen oppilasryhmää opettajineen. He olivat valmistaneet banderolleja ja toimivat aktiivisesti tilanteessa. Olen kokenut useasti tilanteita, joissa peruskoulun oppilaat ovat ahdistuneita ilmastonmuutoksesta. Mielenosoitus kansalaisaktivismin muotona on tapa osallistua, tehdä jotakin epäkohdalle. Banderollia tehtäessä täytyy miettiä asian eri puolia, millaista *viestiä* haluaa itse *ilmaista*. Muiden kanssa tekeminen, tilanteeseen valmistautuminen ja itsensä, oman asiansa ilmaiseminen on voimaannuttavaa.

Ryhmäläiset kertoivat olevansa yhteiskuntaopin tunneilla. He olisivat voineet olla liikkeellä myös kuvataiteen teemoissa. Miten Brasilian lähetystöllä vietetyt kuvataidetunnit jatkaisivat teeman käsittelyä? Millä välineillä mielenosoituskokemusta olisi voinut dokumentoida, millä medialla jatkaa?

Ilmastonmuutos ja sen torjuminen ovat ajankohtaisia miltei joka asiassa. Valonlähteen valotaiteessa ei tarvitse aina olla sähköinen. Valinta voi olla statement. Valokosipulinkuorista sifongille teemässäni teoksessa auringon valo

osuessaan siihen sytyttää kankaan kimaltelemaan. *Performanssi* ja *esitystaide* sisältävät tai eivät sisällä teknisiä välineitä. Tanssia voi jotakuinkin missä vain ilman valoja, savuja ja projisointeja – tai niiden höyryä. Videoperformansseissa olen tehnyt käsikirjoituksen, osa- tai kokonaanohjauksen, esiintynyt, hoitanut castingin ja kaiken visuaalisen ilmeen. Kuvaus ja editointi ovat muiden henkilöiden tekemiä. *esitystaide* sisältää hienon yhteistyökirjon oppijaryhmälle: käsikirjoittaja, esiintyjä, kuvaaja, valaisija, puvustaja, meikkaaja, äänisuunnittelija, äänittäjä, miksaaja, äänen jälkikäsittelijä, editoija jne. Aiheen hahmottelusta esitykseen päätyvä projekti kestää pitkään ja ryhmäyttää hyvin.

Animaation tekemisessä yhdistyvät mahdolliset käsin tehdyt materiaalit digitaaliseen toteutukseen. Animointiohjelmat ovat nykyään näppäriä.

Sisältöä inspiraation pohjaksi

Moni lapsi ja nuori kantaa repussa valo- ja videokuvaus-, äänitys- ja todennäköisesti yksinkertaista editointi- ja kuvankäsittelyvälinettä. Ja pelialustaa. Kännykkää. Someviestitys sisältää paljon *itseilmaisun* mahdollisuuksia, ja se on paljolti käytössä. Omien *sisältöjen* päälle rakentaminen, niiden hyödyntäminen, arvostaminen, harrastuksista lähteminen, kännykkä- ym. tuotosten katseleminen ja analysointi on hyvä alku inspiraation kehittämiselle. Välineet, tekniset vempaimethan eivät itsessään vielä tuota mitään.

Kikka Rytkönen, Queen of PLASTEELI- performanssi



Meditaiteiden opiskelun osaksi asettuvat sopivassa määrin myös medialukutaito ja mediakriittisyys. Mediataiteiden esityksiin tutustuminen näyttelyissä tai virtuaalisesti, niistä keskustelu/kirjoittaminen on olennainen osa opiskelua. Päämääränä on sellaisten ilmaisutaitojen kehittyminen, jotka ovat välttämättömiä mediasisältöjen ymmärtämisessä ja tulkinnassa. Minkälaisia materiaaleja käytetään tarinoiden, teosten, inspiraatioksi? Taideilmaisu ei ole kokonaisuutena koristetta ja söpöjä kuvia, vaan merkityksen luomista, tietojen, tunteiden, ilmiöiden esittämistä. *Merkityksen* luomista ja siinä kehittymistä.

”Mediakriittisyyteen kannustetaan kunnioittamalla oppijan autonomiaa ja kykyä määrittellä itsensä ja omat arvonsa, huomioimalla oppijan omat yhteisöt, erilaiset arvopohjat ja elämysmaailmat sekä vahvistamalla hänen yhteistyötaitojaan ja myönteistä sosiaalisuutta” (mediakasvatus.fi). Median vaikutuksia havainnoidaan, keskustellaan tietolähteistä kriittisesti, vertaillaan ja kyseenalaistetaan erilaisia viestejä.

Oppijat eivät välttämättä ole harjaantuneita sähköisten tietolähteiden kriittiseen tarkasteluun. Siksi niiden ominaisuuksia kannattaa tutkiskella.

Medialukutaito kehittyy omaa

ajattelua ja tulkintaa pohtimalla. Ilmimerkitykset ovat pintatason näköhavaintoja ja syntyvät, kun katsoja tunnistaa kuvan hahmot, esineet, ympäristöt ja tapah-tumat. Miellemerkitykset ovat sanan tai kuvan aikaansaamia kulttuuri- ja katsojasidonnaisia merkityksiä. Taiteen moninaisuus operoi tässä maastossa, ihmisten lähtökohdat ja persoonallisuus vaikuttavat mielteisiimme. Mielle, mental image, henkinen kuva.

Tiedon luotettavuuden arvioinnin lisäksi *kriittinen mediasuhde* voidaan ymmärtää myös vallitsevan tietokäsityksen kyseenalaistamiseksi. Mediakasvatuksen avulla *kriittistä* katsetta voidaan suunnata kohti vallitsevia tietokäsityksiä, jotka esittävät vallitsevat totuudet itsestäänselvinä ja muuttumattomina.

Mainosten muodot ja sisältöihin voitaisiin esittää rinnan vastamainosten kanssa, *kulttuurihäirinnän* osana. Miten ne silloin näyttäytyisivät? Mainosten ja vastamainosten teettäminen nuorten kanssa on hedelmällistä. Kaiken kaikkiaan kuvien käyttö uusissa yhteyksissä avaa mielikuvitusta ja ajattelua kuvien suhteesta julkiseen tilaan, vertausparina graffiti ja ulkomainos.

”Median kautta kommunikoidessa välitettävä viesti muunnetaan ”median kielelle”. Viestintä sähköpostilla, pikaviestimellä, tekstiviestillä, valokuvan keinoin, julisteen avulla, videolla tai esimerkiksi ääniviestillä vaatii myös omanlaista ymmärrystä median mahdollisuuksista, ominaispiirteistä sekä sen rajoituksista. Viestien jakaminen sosiaalisessa mediassa on myös viestintää.” (Mediataitokoulu.) Nämä kaikki luonnollisesti eroavat kasvokkain kommunikoinnista.

Kenen logiikka, mikä identiteetti

Medioitumisella tarkoitetaan sitä, miten yksilöiden ja yhteiskunnan toiminnot muuttuvat lisääntyvästi mediavälitteisiksi, niistä riippuvaisemmiksi. Yksilötasolla medioituminen tarkoittaa median merkityksen lisääntymistä arjessa. Se, miten ja mistä saamme tietoa maailmasta, on muuttunut. Erilaiset mediatekstit yhdessä tiedotusvälineiden ja somekanavien kanssa rakentavat maailmankuvaa ja ihmisten identiteettiä. Mediat ovat muuttaneet uutisointia draamatisemmaksi, kun pyrkimys on tuottaa puoleensa vetävää, mediatekstiläistä tietoa. On nähty uhka yhteiskunnallisten instituutioiden toimintalogiikan korvautumisesta medialogiikalla.

Monilla aloilla pyritään saamaan positiivista näkyvyyttä mediasa. Mielestäni kannattaa usein asettua pohtimaan, miten paljon satsataan ulkoapäin tuleviin esillä olemisen vaateisiin. Muistan esi-kouluopettajana tilanteen, jossa keskusteltiin vanhempainillassa Wilman ottamisesta käyttöön. Kun erilaisten raportointien määrä opetustyössä on 90-luvun alusta kasvanut, aika jolloin henkilökunta on lasten ja nuorten kanssa sosiaalisessa kanssakäymisessä, on vähentynyt. Mitä pienempi ihminen, sitä enemmän hän tarvitsee henkilö- ja ryhmäkohtaisten *sosiaalisten* taitojen kehittämistä, humaania yhteistoimintaa. Niitä ei opita kommunikoimalla digitaalisten kojeiden kanssa. Ihmisten vuorovaikutuksessa kehittyvät ihmistaidot. Mahdollisimman kiireetön, paneutuva opettajan kommunikaatio oppijoiden kanssa ja heidän keskenään on arvo, jota koululuokkaa pienempi opiston oppimisryhmä voi vaalia. Lisättyä mediataiteiden opetuksen osalta vielä siunattuun luovuuteen.

Medioitumisella tarkoitetaan sitä, miten yksilöiden ja yhteiskunnan toiminnot muuttuvat lisääntyvästi mediavälitteisiksi, niistä riippuvaisemmiksi

Esteettisyys ja mediasisällöistä nauttiminen ovat osa suhteestamme mediaan.

Parhaimmillaan taide välittää jotakin keskeistä ihmisyydestä, ikään kuin sisällyttää yksilön ihmiskunnan, maailmankaikkeuden jäsenyyteen. Humaanit ominaisuudet voivat välittyä myös ”väliaineen”, eri medioiden kuljettamina. Taiteilija, joka usein aistii hiukan enemmän kuin muut, on työssään harjaantunut aistimaan. Taiteilijat ovat kautta aikain myös tiivistäneet jotain olennaista ajastaan, haistaneet, vainunneet asioita etuajassa. Siten me liennemme osin hiukkasen medioita, ”yliluonnollisia” viestejä välittäviä olentoja. Ihmisolentoja.

Lähteet:

Mediataitokoulu

peda.net

mediakasvatus.fi

Mediataitokoulu

OPH

Opetus- ja kulttuuriministeriö. Perusopetus 2020- yleiset valtakunnalliset tavoitteet ja tuntijako.

Kuva:Pixabay.com

Videopelien evoluutio nuorten arjessa

Kalle Saarinen, Pirkan opisto

Menneisyyden vanki

Kun minä olin nuori, tietokoneiden näytöissä oli kuvaputket ja näppäimistöissä rapeasti napsuvat mekaaniset napit. Yksinpeli oli kuningas, monipelit tarkoittivat sitä, että soitettiin kaveri kylään lankapuhelimella ja vaihdeltiin peliohjainta sohvalla vuoron perään samalla kun heinäkuun parhaat päivät soljuivat ohi turvassa sälekaihtimien takana. Mutta kukaan ei ole ainiaan nuori. Nykyään tietokoneiden näytöt mahtuvat taskuun, ja oikeita näppäimiä ei ole enää ollenkaan, kukaan ei muuta pelaakaan kuin moninpelejä, ja kukaan ei lainaa puhelintaan kaverille, koska sen muistissa on koko elämä pankkiasioista hääkuviiin ja uuden kesämökin pohjapiirroksiin.

Itse olen pelannut videopelejä lapsesta saakka, 80-luvun loppupuolelta ja nähnyt, aikalaisteni tapaan, tietotekniikan ja videopelien evoluution hämyisistä autotalleista valtavirtaan ja lopulta modernin elämän keskiöön. Koen tämän edistyksen tarkastelun eräänlaisena etuoikeutena sukupolvelleni, koska tietotekniikan kehitys on merkittävästi hidastunut viimeisen 10 vuoden aikana. Mutta kehitystä silti tapahtuu

aina, ja teknisen kehityksen tilalle on tullut videopelien kehitys yhteisönrakentajana ja uusien kulttuurimuotojen hautomona. Tällä kehityksellä on myös varjopuolensa, kun aikuiset eivät ymmärrä tai tiedä, millaisten uusien haasteiden edessä lapset ja nuoret ovat alati versoilevan kulttuurimuodon edessä.

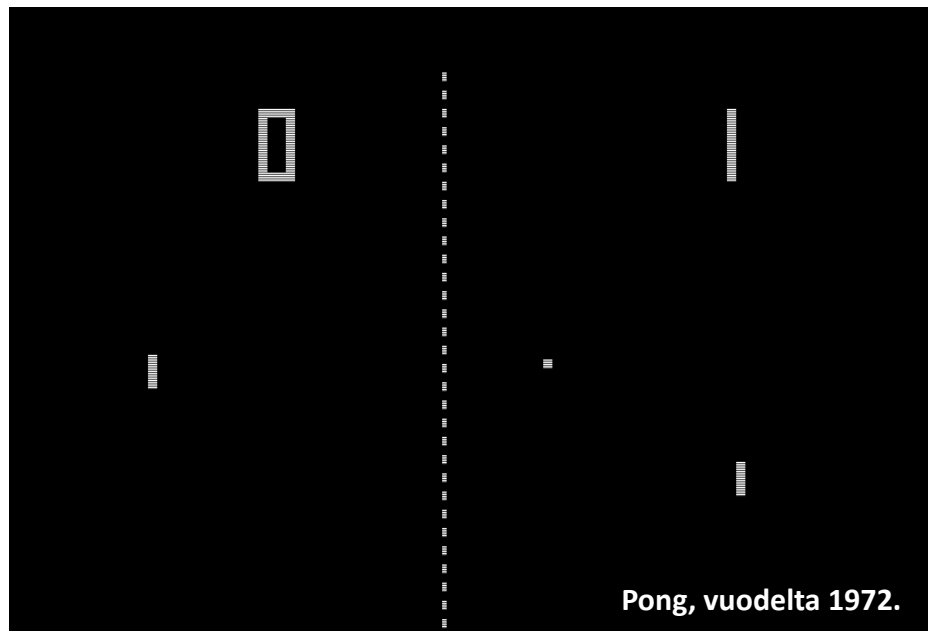
Videopelien lyhyt historia

Ilman kuumaa rautaa on vaikea takoa miekkaa, ja näin myös videopelien kehitys on kulkenut käsi kädessä tietotekniikan evoluution lomassa. Tässä lyhyessä historiikissa jaan videopelien kehityksen

raa’asti vuosikymmeniin, tärkeimpiin teknisiin läpimurtoihin ja avaintrendeihin.

1970-luku, ensimmäinen askel markkinoille: ”Pong” (1972)

Pong vuodelta 1972 oli ensimmäinen videopeli, jota voisi kutsua hitiksi. Peli oli yksinkertainen versio pöytätenniksestä, jonka alustana oli maksullinen kolikkopeliautomaatti. Pongin kaupallinen menestys oli alkulaukaus videopelleille järkevänä liiketoimintana ja ensimmäinen videopeli, joka liittyi flipperin seuraan ravintoloiden ja baarien sivunurkkaan.



Pong, vuodelta 1972.



Super Mario Brothers, vuodelta 1985



Doom, vuodelta 1993
Kuva: Bethesda

1980-luku, perheystävällinen tasohyppely valloittaa kodin ja maailman: Super Mario Bros (1985)

Super Mario Brothers on yksinkertainen, kaksiulotteinen tasohyppely, jossa putkimies Mario yrittää pelastaa Prinsessa Peachiä ilkeän Bowserin kynsistä. Mario hyppii läpi maiden ja mantujen, pomppien vihollisten päälle, murskaten tiliä löytäen aarteita ja apuvälineitä.

Japanilainen pelistudio Nintendo julkaisi Super Mario Bros tasohyppelyn heidän omalle NES pelikonsolille vuonna 1985. Super Mario Bros oli valtava hitti ympäri maailman, ja se teki Nintendosta ja heidän 8-bittisestä pelikonsolistaan oman aikansa ilmiön ja lapsiystävällisen synonyymin videopeleille.

1990-luku: 3D-grafiikka ja väkivalta nousevat keskiöön: "Doom" (1993)

Doom sijoittuu teleportaatiota tutkivaan tutkimuslaitokseen Phoboksen, Marsin kuun, pinnalle. Tutkimuslaitoksessa on tapahtunut onnettomuus ja laitokseen on avautunut ulottuvuusportti kirjaimellisesti helvetistä. Laitoksen ainoa eloonjäänyt työntekijä, avaruusjalkaväen sotilas taistelee yksin helvetin demoneita vastaan.

Tietotekniikan kehittyessä videopelit alkoivat flirttailla yhä

enemmän kolmiulotteisen grafiikan kanssa. Doom oli ID Software pelistudion henkinen jatko-osa heidän edelliselle Wolfenstein 3D pelille. Doom oli kuitenkin aimo askel eteenpäin pelattavuudessa ja immersiossa tehden ID Softwaresta 90-luvun puolivälin kuuluisimman pelistudion. Ilmestyessään Doom oli visuaalinen ilotulitus ja vakiinnutti valtavirtaan uuden peligenren, "first person shooterin" (FPS). Doom oli pelattavissa myöhemmin myös moninpelinä modeemin kautta, ja moninpelaamisen sosiaaliset ja kilpailulliset osa-alueet ottivat ensi-askeleensa pelihistoriassa.

2000-luku, massiivimonipelit yhdistävät pelaajat uudella tavalla: World of Warcraft (2004)

World of Warcraft sijoittuu fantasiamaailmaan nimeltä Azeroth. Pelaaja luo oman hahmon ja

aloittaa seikkailunsa valitsemansa heimon maasta. Tekemistä avoimesta virtuaalimaailmasta löytyy pilvin pimein; suoritetaan tehtäviä, kerätään kultaa, käydään kauppaa, solmitaan kiltasuhteita muiden pelaajien kanssa ja vaikka kalastetaan.

1990-luvun lopussa moninpelaaminen netin välityksellä yleistyi räjähdysmäisesti, kun huokeat ja tehokkaat kiinteät internet-yhteydet (ADSL) vakiintuivat aikaisempien ja kalliimpien yhteyksien (modeemi ja ISDN) tilalle. Yksi uuden moninpelaamisen lippulivoista oli MMORPG-pelit, (massiivinen monen pelaajan verkkoroollipeli). MMORPG-peleissä pelaajat muodostivat itse kiltayhteisöjä pelimaailman sisälle, nostaen pelien sosiaalisen kanssakäymisen uudelle tasolle. MMORPG-pelit myös toivat kuukausimaksullisuuden ensimmäistä kertaa videopelien piiriin.



World of Warcraft, vuodelta 2004

2010-luku, pelit muuttuvat ”ilmaiseksi” palveluiksi: Fortnite (2017)

Fortnite on rooli- ja rakente-
lupelejä yhdistelevä kolmannen
persoonan (pelaajan olon takaa
kuvattu) moninpeliräiskintä.
100 pelaajaa tiputetaan suurelle
saarelle ilman varusteita noin 3
hengen joukkueissa, pelaajien
tehtävä on etsiä aseita saarelta,
rakentaa uusia puolustuksia ja
tuhota vastustajat. Lisäksi saarella
on alati pienenevä ”turva-alue”,
joka pakottaa pelaajat pienem-
pään ja pienempään osaan saarta
erän edetessä. Viimeinen elossa
oleva joukkue voittaa.

Epic Games julkaisi Fortniten
vuonna 2017. Fortnitestä tuli
valtava 125:n miljoonan pelaajan
ilmiö, joka nosti Epic Gamesin
jättiläispelitalon joukkoon.
Fortnite on myös ilmainen, ”Free
to play”-peli. Se rahoittaa itsensä
pelin sisäisillä ostoilla, mikromak-
suilla, jotka Epic Games omaksui
mobiilipelaamisesta, joka innovoi
mikromaksut ”iPhone”-aikakau-
della. Mikromaksuilla ostetaan
kosmeettisia lisäyksiä peliin, vaat-
teita, hahmoja yms. pelikokemus-
ta piristävää materiaalia.

Mitä opimme tästä?

Itse olen oppinut videopelien
evoluutiota tarkastellessa, että
ennustukset tulevaisuudesta ja
teknologian mahdollisuuksista
harvoin käyvät toteen. Todellisuus
on aina ihmeellisempää kuin jon-
kin instanssin yritys arvata alati
muuttuvan kulttuurimuodon tule-
vaisuutta. Esimerkiksi vuosituhan-
nen vaihteessa viihteen jättiläiset
haaveilivat brändiensä täydestä
integraatiosta kaikkiin mahdolli-
siin viihdemuotoihin. Elokuvista
tulisi videopelejä, musiikkilevyjä
ja kirjoja, plus totta kai hampurilaisaterioita.



Tämä pakotettu integraatio ei
koskaan toiminut, koska tietyn
kulttuurimuodon kuluttajat et-
sivät jotain muuta, kuin brändiä
tai viiden pennin fanitaidetta, he
etsivät aitoa, laadukasta ajanvie-
tettä.

20 vuotta myöhemmin, nyky-
nuorilla on erilainen mahdollisuus
integroitua. He voivat integroi-
tua yhteen videopeliin itseensä,
samalla tavalla kuin esimerkiksi
urheilulajiin. Videopelit kuten For-
tnite ovat palveluja, joiden kanssa
vietetään aikaa ennenäkemättö-
mällä tavalla. Niitä harjoitellaan
yksin, pelivinkeistä ja strategioista
keskustellaan pelin lomassa mui-
den pelaajien kanssa, internetin
striimeissä viihhteelliset pelijulkki-
set pelaavat peliä ja analysoivat
sitä, ja e-sports arenalla ammat-
tipelaajat pelaavat peliä niin hyvin
kuin se on vaan inhimillisesti
mahdollista. Yhdellä videopelillä
on mahdollisuus (ja uhka) olla
nuoren ensisijainen vapaa-ajan
viettämisen muoto.

Videopelit ovat paitsi mainiota
ajanvietettä, myös haasteelli-
nen kulttuurimuoto. Se yhdistää
muita innostavia kulttuurimuotoja
yhteen ja luo palkintojärjestel-
män, jonka keinotekoiseen do-
pamiiniralliin on monen helppo
uppoutua. Lisäksi uudet mikro-
maksuilmiot ja taustalla olevat
järjestelmät ovat psykologisesti
lähellä uhkapelaamiseen

liitettöjä riippuvuuksia ja täten
valtaisa kuluttajia ja heidän lap-
siaan vaaniva uhka.

Mediataiteen rooli

”Mediataide monitaiteellisuuden
moottorina 3” hankkeen yksi pää-
tehtävä oli kartoittaa mediatai-
teen tulevaisuutta. Mitä mediatai-
de on ja mitä se voisi olla? Minun
ihanteellisessa maailmassani
mediataide voisi opettaa nuorille
esimerkiksi pelikehittämisen ja
pelianalyysin kautta heitä ympä-
röivän teknologisen maailman
lainalaisuuksia ja sudenkuoppia.
Tulevaisuuden peligenret ja toi-
mintatavat tulevat muuttumaan
vähintään yhtä paljon kuin tähän
mennessä, joten en yritä ennus-
taa tulevaa, paitsi veikata, että
ainoa tapa ymmärtää sitä, on olla
sen mukana.

Lähteet

<https://en.wikipedia.org/wiki/Pong>

https://en.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros.

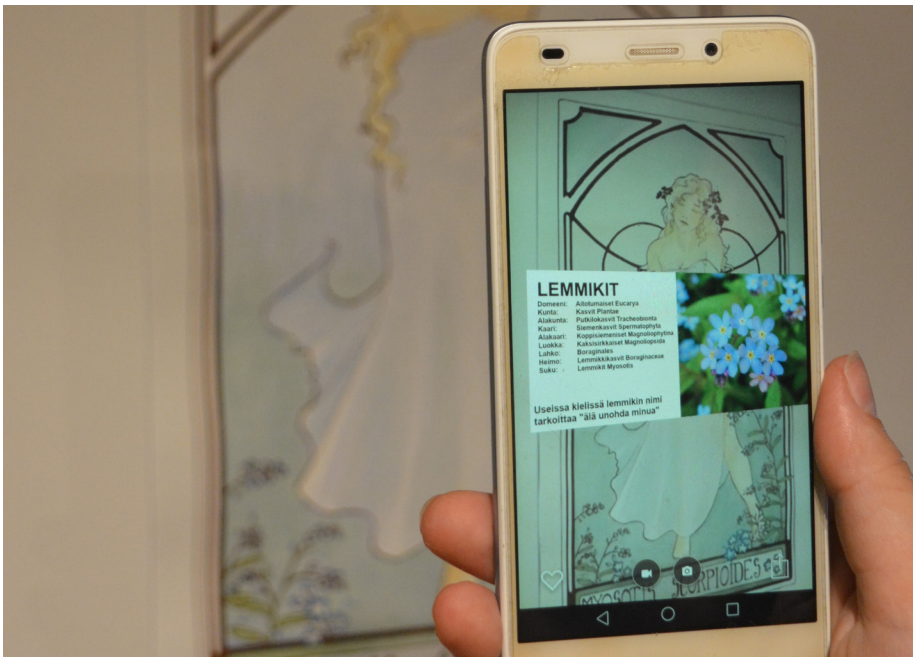
[https://en.wikipedia.org/wiki/Doom_\(1993_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Doom_(1993_video_game))

https://fi.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft

<https://en.wikipedia.org/wiki/Fortnite>

Lisätty todellisuus osana mediaopetusta

Tommi Sandberg, opettaja, Vihdin kuvataidekoulu



Mitä on AR eli lisätty todellisuus?

Mediaopetuksen olemukseen kuuluu tietynlainen jatkuva muutostila, jota ylläpitävät teknologian kehitys, lasten ja nuorten oman kuvakulttuurin muutokset sekä ympäröivän yhteiskunnan mediasisältöjen painotukset. Muutamassa vuodessa käytettävät ohjelmat voivat vaihtua, laitteita täytyy päivittää tehokkaampiin ja teknologiamarkkinoiden trendit puhaltavat uusia tuulia sisällöntuottamiseen. Tämä kaikki voidaan nähdä myös positiivisena asiana; mediaopetus on aina tuoretta, kanta-aottavaa ja sisällöllisesti lähellä oppilaiden kokemusmaailmaa. Tämän lisäksi opetussisällöissä katse on aina tulevaisuudessa ja kehitymisessä.

Mediaopetus yhdistetään vahvasti siinä käytettävään laitteistoon ja ohjelmistoon, joten sisällön luominen ja tarkastelu on luonteeltaan paikka- ja laitesidonnaista toimintaa. Mediaopetuksen yhtenä käytännön

ongelmakohtana on tästä johtuen luotujen sisältöjen asettaminen esille fyysisiin tiloihin. Se vaatii aina erillisiä monitoreja, toistolaitteita, verkkovirtaa sekä tietenkin aikaa ja energiaa kaiken asentamiseen. Tilanpuute saattaa myös tulla vastaan ennemmin tai myöhemmin. Yhtenä mahdollisena ratkaisuna voi tällaisessa tilanteessa toimia Augmented Reality eli lisätty todellisuus. AR on mobiililaitteilla käytettävä teknologia, jossa yhdistetään todellista fyysistä ympäristöä digitaalisiin sisältökokonaisuuksiin. Tämän teknologian avulla on mahdollista yhdistää ympärillä oleviin tiloihin erilaisia multimediasisältöjä, kuten kuvaa, ääntä, tekstiä ja videota, jotka ilmestyvät mobiililaitteen ruudulle kun ympäristöä skannataan laitteen kameran avulla. AR toimii siis hyvin samalla periaatteella kuin QR-koodit, mutta on interaktiivisempi fyysisen ympäristön kanssa. Teknologian mahdollisuuksia on voinut käydä kokeilemassa esi-

merkiksi Helsingissä HAM-museossa, jossa pidempiaikaisen Tove Jansson -näyttelyn freskoteosten yhteyteen on rakennettu opastuskierros lisättyä todellisuutta hyödyntäen. AR saattaa olla myös oppilaille entuudestaan tuttu esimerkiksi mobiilipeleistä, oli kyse sitten taskuhirviöiden nappaamisesta tai velhomaailmassa taikomisesta. Lisättyä todellisuudella yritetään rakentaa siltaa digitaalisen ja fyysisen maailman välille.

Sisältöjen ja tilojen laajentaminen lisätyn todellisuuden avulla Lisätyn todellisuuden vahvuus on siinä, että lähes kaikkia mobiililaitteita voidaan käyttää näiden sisältöjen tarkasteluun ja nykyään älylaitteita löytyy miltei joka kodista. Teknologia on siis helposti ihmisten saatavilla. Katselemiseen tarvitaan AR-applikaatio, joka ladataan laitteen sovelluskaupasta. Nämä applikaatiot ovat käyttäjäliittymiltään varsin yksinkertaisia, sillä niillä on käytännössä yksi ainoa tehtävä: osoita kameralla kohdetta ja sisällöt aukeavat ruudulle. Opetuksessa oppilaat voivat liittää AR-sisältöihin sekä perinteisesti luotua kuvamateriaalia että digitaalisesti tehtyjä teoksia tai muuta sisältöä, joiden presentaatio on normaalisti haastavaa. Sisällöt voivat olla myös interaktiivisempia kokonaisuuksia, jotka on luotu käyttäen lisätyn todellisuuden perusominaisuuksia lähtökohtana. Näitä kokonaisuuksia voidaan esitellä AR-teknologian avulla esimerkiksi luokkatiloissa tai vaikka koulun käytävillä. Sovellusmahdollisuuksia on siis paljon, ja lähestymiskulma riippuu paljolti siitä, mitkä ovat suurimmat tarpeet omissa mediaopetuksessa.

Esimerkki 1:

Oppilaat ovat tehneet yhteisteoksena lyhytelokuvan, jota varten on suunniteltu myös mainosmateriaalia julisteen muodossa. Mainosjulisteeseen on yhdistetty AR-sisältönä itse lyhytelokuva kokonaisuudessaan, jonka saa näkyviin kun juliste skannataan applikaatiolla. Skannauksen jälkeen käyttäjä voi jatkaa matkaa ja katsoa lyhytelokuvan missä haluaa.

Esimerkki 2:

Graafinen suunnittelija luo ja painattaa itselleen käyntikortteja, joihin on upotettu AR-materiaalia. Korttien perinteinen rooli ei muutu, mutta sitä laajennetaan tai parannellaan (mihin AR:n englanninkielinen nimi viittaakin). Näin lisätty todellisuus ei ole enää paikkasidonnainen, vaan esinesidonnainen kokonaisuus. Olit sitten missä tahansa, skannaamalla käyntikorttia laitteen ruudulle ilmestyy graafisen suunnittelijan nettisivut, portfolio ja työesimerkkejä.

Esimerkki 3:

Oppilas luo sekatekniikalla teoksen, jossa on yhdistelty perinteisiä taiteen tekemisen välineitä sekä multimediaa. Teos voi olla vaikka maalaus, jota AR-skannaamalla saadaan esiin äänimaailmaa tai erilaisia visuaalisia tasoja, joita on digitaalisesti muokattu. Vaihtoehtoisesti oppilas voisi sisällyttää AR-sisältöön mukaan vaikka teoksen prosessikuvia.

AR edistää itseohjautuvuutta ja tarjoaa leikin kautta uusia oppimisen tapoja

AR-ohjelmia ja -palveluita on monia erilaisia, mutta kaikki toimivat lähestulkoon samalla tavalla. Perusperiaate AR-materiaalin luomisessa on, että sisällöt (kuva, video, ääni jne.) täytyy yhdistää jonkinlaiseen "trigger-kuvaan", josta ohjelma tunnistaa, että tietylle alueelle on piilotettuna AR-sisältöjä. Trigger-kuvaksi voidaan asettaa esimerkiksi printattu uniikki logo, jonka voi asettaa fyysiseen tilaan. Joissakin AR-ohjelmissa on jopa mahdollista käyttää trigger-kuvana valokuvaa tilasta, jonka avulla ohjelma tunnistaa ympäristön ja asettaa AR-sisällöt halutuille paikoille. Tämä ominaisuus kuitenkin vaatii sen, että kyseessä olevassa tilassa ei tapahdu isoja muutoksia; toisin sanoen, sen täytyy siis vastata mahdollisimman hyvin aiemmin

otettua valokuvaa. Varsinkin nuorempien oppilaiden kanssa on helpointa luoda AR-materiaalia nimenomaan printattavien logojen avulla. Näin lisätty todellisuus on helppo asettaa juuri sinne minne haluaa; liimaamalla tai teippaamalla logon fyysisesti tilaan. Tämä antaa samalla konkretiaa prosessille, kun sisällöt tuntuvat olevan muuallakin kuin bittiavaruudessa. Kyseisellä toiminnalla saadaan lisättyä myös pelillisyyttä ja leikkisyyttä. Voidaan esimerkiksi luoda rastityyppinen mediakierros ympäri oppilaitosta, jonka jokaisessa pysähdyspisteessä täytyy skannata piilotettu AR-logo, josta avautuu multimediatehtäviä oppilaiden ratkaistavaksi.

AR:n avulla on mahdollista ottaa myös opetuksen tueksi videota, ääntä ja kuvamateriaalia, jota voi tarkastella milloin vaan, ei pelkästään luokassa tapahtuvassa opetustilanteessa. Unohtuiko miten grafiikanprässää käytetään?

Prässin viereen voisi asettaa esimerkiksi AR-videon laitteen toimintaohjeista. Luonnollisesti kyseisten apusisältöjen tarkoitus ei ole korvata perinteistä opetustilannetta, vaan ennemminkin tarjota oppilaalle uuden lisämahdollisuuden kerrata jo opetettua tietoa myös itsenäisesti. Erityisesti teknisten laitteiden kohdalla pelkkä teksti ei välttämättä anna tarpeeksi selkeää kokonaiskuvaa siitä miten käyttö tapahtuu, vaan tarvitaan myös visuaalisuutta. Uudet tavat jakaa informaatiota helpottavat erilaisia oppijoita löytämään oman tapansa ja rytminsä sisäistää tietoa.

Raja virtuaalisuuden ja fyysisyyden välillä hälvenee

AR-teknologiasta puhuessa ei voi sivuuttaa sen tunnetumpaa sisarusta, Virtual Realityä eli virtuaalitodellisuutta. Tekninen kehitys on mahdollistanut yhä laadukkaampien VR-lasien tarjoamisen suurelle yleisölle ja sisältöjä näille laitteille luodaan jatkuvasti lisää. VR tarjoaa immersiota täysin digitaaliseen maailmaan, kun taas AR pyrkii hälventämään virtuaalisen ja fyysisen maailman välistä rajaa. Nämä kaksi maailmaa voivat toimia myös synkronisoituna; kuin kahtena eri tasona, joita katsoja tarkastelee yhtäaikaaisesti. Teknologian avulla on mahdollista kuvata asiasta samalla kertaa monia eri puolia, kuin kubistinen maalari, joka esittää teoksensa kohteen useasta eri näkökulmasta yhtäaikaisesti. Tässä myös kiteytyy tekniikan kehitys ja läsnäolo jokapäiväisessä elämässämme. Teknologia ja internet integroituvat koko ajan vahvemmin arkeemme, eikä niiden käyttö ole enää irrallinen tilanne, jonka äärelle erityisesti asetutaan. Sama koskee mediasisältöjä. AR- ja VR-teknologioissa on paljon potentiaalia, jota hyödyntämällä voidaan luoda entistä toimivampia tietoteknisiä ratkaisuja ja kehittää erilaisia tapoja tehdä ja kokea niin mediasisältöjä kuin oppimateriaaleja. Aika näyttää miten hyvin nämä teknologiat tulevat lopulta muokkaamaan ympäristöämme. Niiden luoma perintö on mielestäni kuitenkin teknistä ulkokuorta paljon filosofisempi. Tulevaisuuden media, sen luominen ja sisäistäminen tulevat todennäköisesti olemaan entistä oleellisempi osa sitä mitä ympärillämme näemme, koemme ja tunnemme. Rajat hämärtyvät. Se mikä oli aiemmalle sukupolvelle uutta ja ihmeellistä, mieltyy seuraavalle diginativil-

le sukupolvelle arkipäiväisenä. Tekniseen muutokseen ei yksilö voi ehkä vaikuttaa, mutta sisältöihin voi. Meistä jokainen voi jättää oman kädenjälkensä digitaaliseen maailmaan ja sitä kautta olla myös luonnollisesti vastuussa sen sisällöstä. Opettajan tärkeä tehtävä onkin painottaa merkityksellisiä sisältöjä mediaopetuksessa. Oleellista on se mitä luodaan, ei niinkään miten. Sillä työskentelytavat, välineet ja alustat muuttuvat, kuten myös opettajat oppilaidensa kanssa siinä sivussa.

Teknologia ja internet integroituvat koko ajan vahvemmin arkeemme, eikä niiden käyttö ole enää irrallinen tilanne, jonka äärelle erityisesti asetutaan.

Digitaalinen kädenjälki oppilaiden paikkasuhteissa

Haluan nostaa esille erään vahvan tarpeen mikä oppilailla usein ilmenee: paikkasuhteiden luominen. On tärkeää tarjota lapsille ja nuorille mahdollisuus muokata fyysisiä tiloja omikseen, se lisää hyvinvointia ja yhteenkuuluvuuden tunnetta. Me opettajat toki pyrimme tekemään tätä luokkatiloissa mm. asettamalla lasten tuotoksia esille seinille ja muutenkin tuomalla heidän läsnäoloaan näkyväksi. Mielikuvaan koulumaa-ilmasta liitetäänkin monesti oppilaiden luvatonta paikan omakseen ottamista, kuten pulpetteihin piirtelyä ja kirjoittelua. Mutta tietenkin tätä paikkasidonnaisuuden luomista voidaan tarjota myös ohjatusti ja luvallisin keinoin. Näkisin luonnollisena jatkumona tälle myös sen, että oppilaat voisivat luoda paikkasuhteita myös median ja digitaalisuuden avulla. Oppilaalla on mahdollista asettaa omatekemäänsä mediasisältöä

haluamiinsa paikkoihin, jättää oma digitaalinen kädenjälkensä ja vahvistaa samalla suhdettaan tilaan. Varsinkin pienempiä oppilaita kiehtoo ajatus siitä, että tilaan asetetut AR-sisällöt ovat piilotettuja, näkymättömiä. Ne saa kyllä esiin jos vain tietää mitä etsiä ja miten niitä tarkastella. Kuin entisaikojen salakirjoitus näkymättömällä musteella. Loppukaneettina haluan painottaa soveltavuuden taitoa, jota mediaopetuksessakin vaaditaan. Voi olla mahdollista että AR on ohimenevä villitys teknologian kehityksessä, mutta mielestäni lisätty todellisuus voidaan silti nähdä ilmentymänä tietynlaiselle idealle ja ajattelutavalle. Ohjelmat vanhenevat ja niiden tuki lopulta päättyy, mutta aina tulee uutta tilalle. Tärkeintä on unelmoida ja uskaltaa katsoa tarpeeksi pitkälle, ohjelmistojen ja laitteiden ohitse ja kohti kokemuksia. Erilaisten medioiden avulla voimme luoda todella monipuolisia ja kokonaisvaltaisia kokemuksia. Tokiossa toimivan teamLabin moniaistilliset taideteokset ovat oiva esimerkki siitä miten hätkähdyttävää sisältöä voi syntyä kun yhdistetään useiden lahjakkaiden ihmisten innovatiivisuus, innostus, ja IT-taidot. On tietenkin oleellista hallita nykyhetken digitaaliset välineet ja niiden opettaminen, mutta tärkeintä on luomisen intohimo ja sen siirtäminen seuraaville sukupolville.



Keskiössä oppilas

Mediataiteiden perusopetuksen keskiössä on pedagogiikka; oppiminen ja onnistumisen kokemukset. Tässä osassa mediataiteiden pedagogiikka lähestytään oppilas edellä. Kuullaan oppilaan ajatuksia, avataan opetussuunnitelmaprosessia ja annetaan esimerkkejä eri-ikäisille oppijoille ja myös muihin taideaineisiin integroitavaksi soveltuvaan mediataidekasvatustyöhön.

Hannes Fantin haastattelu hänen mediataideteoksistaan

Sonja Backlund, visuaalisten taiteiden suunnittelijaopettaja, TaiKon

Kuvataiteen syventävät opintosi ovat keskittyneet paljolti erilaisiin mediataideprojekteihin. Millaisissa projekteissa olet ollut mukana?

Olen valinnut useimmat projektit tarkoituksella oman mukavuusalueeni ulkopuolelta niin, etten ole ollut niissä valmiiksi hyvä. Tavoitteena on ollut oppia uutta ja saada tekemiseen mielenkiintoa kokeilemalla uusia tekniikoita ja taidemuotoja. Haluan lähes aina mieluummin herättää jonkin tunteen kuin vain esitellä hienoja kuvia. Pidän sitä paitsi itse enemmän modernista, abstraktimmasta ja interaktiivisemmasta taiteesta, ja nämä yhdessä johtavat usein tunnelmaan keskittymiseen.

Kertoisitko vähän suunnitelmistasi lopputyösi osalta.

En halunnut ”fyysistä” lopputyötä, koska suurin osa siihen mukaan tulevista teoksista ei ole fyysisiä vaan monet ovat myös liikkuvia tai interaktiivisia. Mikään kirjallinen esitys tai vastaava ei vain yksinkertaisesti olisi toiminut niille töille, joista aion lopputyöni koostaa. Niinpä päädyin tekemään eräänlaisen installaation, tosin virtuaalitodellisuuden muodossa, jotta teokset pääsevät oikeuksiinsa.

Miksi olet valinnut digitaalisen toteutustavan? Entä mitä ohjelmia olet käyttänyt?

Olen sitä mieltä, että jos käytettävissä on tekniikka, jolla saa aikaan näyttäviä toteutuksia, sitä

pitää hyödyntää. Se on myös syy siihen, miksi suurin osa töistäni on digitaalisia. Digitaalisuus helpottaa sitä paitsi työntekoa, kun voin muuttaa mieltäni kesken prosessin. Jos en pidä jostakin teoksen elementistä, voin melkein poikkeuksetta vaihtaa sen toiseen tai jättää sen kokonaan pois joutumatta muokkaamaan koko teosta. Olen käyttänyt enimmäkseen Adoben After Effects -työkalua ja Photoshopia mutta myös Blenderiä ja A-Frame-runkoa VR-toteutuksiin.

Miten työsi ovat viime vuosina kehittyneet?

Alussa keskityin klassisempiin juttuihin ja siihen, mitä jo osasin, mutta mitä enemmän aikaa kuluu, sitä mieluummin kokeilen yhä uusia asioita, joista minulla ei ennestään ole juuri kokemusta. Modernien tekniikoiden yhdistäminen klassisiin oppeihin, kuten kompositioon ja värioppiin, on yleensä aika mielenkiintoista.

Oletko opetellut tekniikan itse vai onko se kuulunut opintoihisi TaiKonilla?

Opettelin käyttämään ohjelmia itse 12–13-vuotiaana. Sen jälkeen olen vain yrittänyt kehittää osastani. Suurin osa ohjelmista on kuitenkin aika samanlaisia, joten jos oppii yhden ohjelman perusteet, osaa käyttää muitakin ainakin jollakin tasolla.

Mistä haet innoitusta?

Kuten sanoin, haluan pelkän hienon kuvan sijaan yleensä saada aikaan jonkin tunteen tai tunnelman. Siksi lähdän lähes aina liikkeelle jostakin tapahtumasta, taideteoksesta tai vaikka TV-mainoksesta, jonka tiedän tekevän itselleni nostalgisen tai muuten vain hyvän olon. Pinterest on tosi hyvä algoritmi tähän tarkoitukseen: jos sieltä löytää yhden täydellisesti haluamaansa tunteeseen sopivan kuvan, niin se suosittelee heti vaikka kuinka paljon vastaavia ja yleensä tosi sopivia kuvia. Interaktiivisemmissä tai muutoin ”erilaisemmissä” töissäni olen käyttänyt inspiraation lähteenä Olafur Eliassonia, jolla on paljon tosi mielenkiintoisia, yleensä johonkin mahtavaan ilmiöön perustuvia juttuja.

Haluaisitko vielä oppia joitakin uusia ohjelmia tai tekniikoita tulevia töitäsi varten?

Viime aikoina olen testaillut aika paljon Blenderiä, jota olen tosin varsinaisesti käyttänyt vain pari kertaa muutama kuukausi sitten. Olen pitkään halunnut oppia 3D-renderointia, koska olen tähän asti keskittynyt lähes pelkästään 2D:hen, joten ainakin sitä jatkan varmasti myös tulevaisuudessa

Haluan lähes aina mieluummin herättää jonkin tunteen kuin vain esitellä hienoja kuvia. Pidän sitä paitsi itse enemmän modernista, abstraktimmasta ja interaktiivisemmasta taiteesta, ja nämä yhdessä johtavat usein tunnelman keskittymiseen.

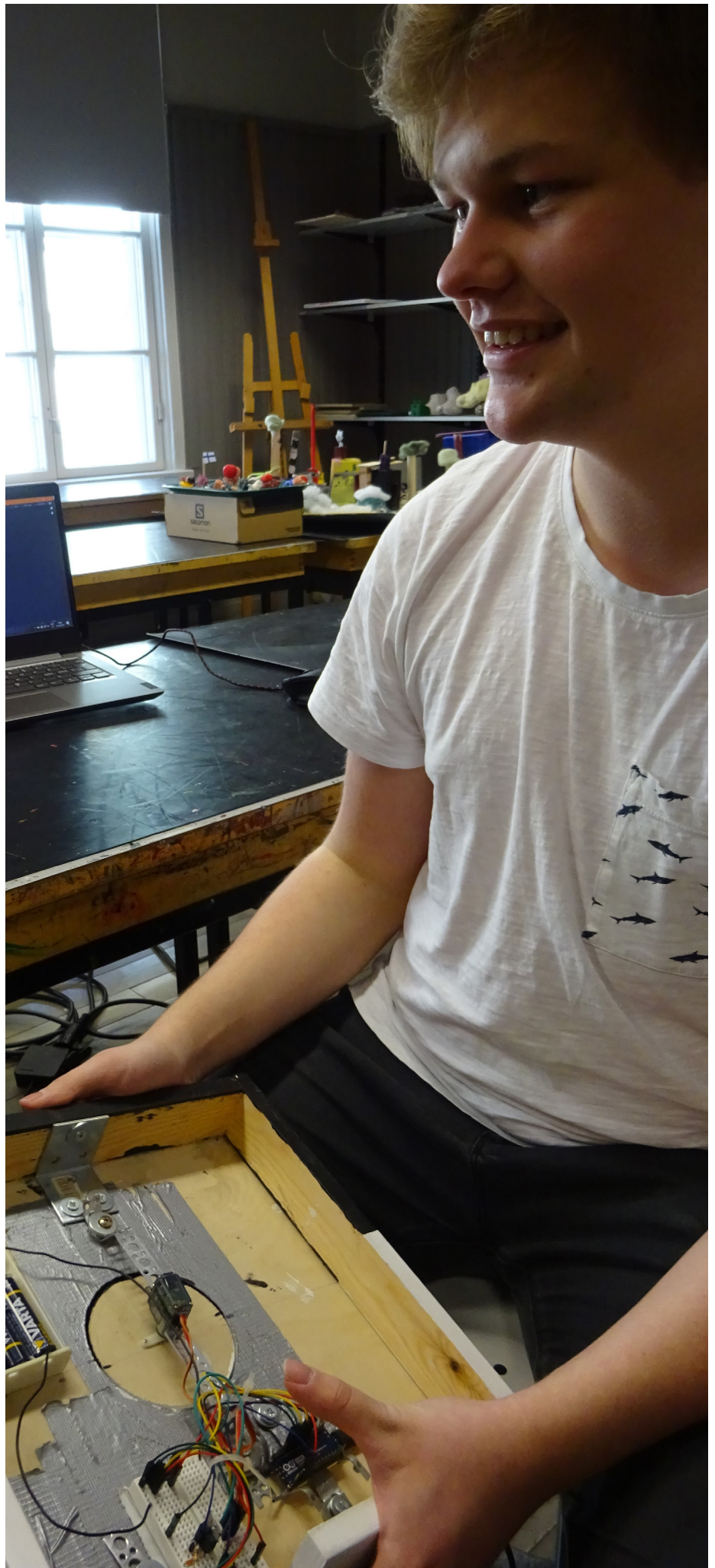
Miksi suosittelisit mediataiteenkokeilemista?

Mediataide on usein melkeinpä ”perinteistä” taidetta mielenkiintoisempaa, kun tekniikoita ja mahdollisuuksia on niin paljon. Jotkin jutut liikkuvat, toiset muuttuvat katsojan mukaan ja joitakin ei edes voi saada aikaan perinteisesti kankaalle maalaamalla.

Miten uskot voivasi hyödyntää mediataiteen osaamistasi tulevaisuudessa?

Viime vuosina olen tehnyt erilaisia liikkuvia mainoksia. Siinä hommassa on tosiaan ollut hyödyksi, että on jonkinlainen ajatus siitä, mikä näyttää hyvältä ja miksi. Jatkan varmaan mainosten parissa ainakin vielä jonkin aikaa, joten on tosi hyvä tietää, miten ja miksi mitään tehdään.

Hannes Fant ja liiketunnistimella varustettu taulu. Hannes on itse ohjelmoinut tunnistimen toimimaan tiettyjen ehtojen mukaan.



Intervju med Hannes Fant om hans arbeten inom mediakonst

Planeringsansvarig lärare inom visuella ämnen, Sonja Backlund, TaiKon

Du har jobbat ganska mycket med olika mediakonst-projekt inom Fördjupade studier i bildkonst. Hurudana projekt har du jobbat med?

Största delen av mina projekt har med flit varit något som jag inte har varit så bekväm med eller bra på från början. Planen har varit att prova nya tekniker och format för att göra det mera intressant och lära mig något nytt. Dessutom är det nästan alltid så att jag vill få fram en känsla istället för bara fina bilder och detta tillsammans med det faktum att jag personligen tycker bättre om modern, mera abstrakt och interaktiv konst gör att det blir ofta mera stämningssinriktat istället.

Kan du berätta lite om hur du nu planerar att utforma ditt slutarbete.

Jag ville inte ha ett "fysiskt" slutarbete eftersom största delen av verken som är med i det är inte fysiska, och flera av dem är också rörliga eller interaktiva. Att lägga ihop ett slags kompendium eller något liknande skulle helt enkelt inte ha fungerat med typen av arbeten som ska vara med. Detta slutade med att jag valde att göra en slags installation, men i AR-format för att passa in med verken i fråga.

Varför har du valt att göra dina projekt digitalt? Och vilka program har du använt dej av?

Anledningen till att största delen av arbetena är digitala är efter-

som jag tycker att ifall man har tekniken för att göra häftiga saker så ska man utnyttja den. Det är också mycket trevligare att jobba digitalt då man kan ångra sig och ändra på saker mitt i processen. Ifall det är något man inte riktigt tycker om så kan man nästan alltid byta ut det eller ta bort det helt, utan att behöva arbeta om alla andra element. Jag har mest använt mig av Adobes After Effects och Photoshop, men också Blender och ramverket A-Frame för AR-arbetet.

På vilket vis har dina projekt utvecklats under de senaste åren?

I början var mina projekt flera saker som jag var säker på och mera klassiska, men ju längre tid som gått har jag börjat prova på fler och fler nya saker som jag inte har så mycket erfarenhet av tidigare. Att kombinera dagens teknik med klassiska läror så som komposition och färglära brukar bli ganska intressant.

Har du lärt dig tekniken på egen hand, eller har det varit en del av dina studier på TaiKon?

Jag lärde mig programmen själv vid 12–13 års åldern och har därefter bara fortsatt att bygga på det jag tidigare kunde. Det är lite så att det mesta är ganska likadant så om man lär sig grunden i ett program kan man antagligen åtminstone lite av de andra också.

Var har du hämtat din inspiration?

Som tidigare sagt vill jag oftast få fram en känsla eller en stämning istället för bara en fin bild. Det här betyder att jag nästan alltid utgår från något tillfälle, konstverk eller till och med en reklamfilm som jag vet att väcker någon slags nostalgi eller välbefinnande hos mig själv. Pinterest har en väldigt bra algoritm för just det här, om man hittar en bild som man tycker att passar perfekt in på den känslan man vill åt så rekommenderar den direkt massvis med liknande bilder som oftast är väldigt passande. För mera interaktiva eller "annorlunda" verk har jag tagit mycket inspiration av Olafur Eliasson som har väldigt intressanta saker som oftast bygger på något häftigt fenomen.

Finns det program eller teknik som du gärna skulle vilja lära dej mera om för ditt arbete i framtiden.

Den senaste tiden har jag hållit på relativt mycket med Blender som jag bara hade använt någon enstaka gång för ett par månader sen. Jag har länge velat lära mig hur man gör 3D-renderingar eftersom jag nästan bara har hållit på med 2D innan, så det är i alla fall något som jag antagligen kommer fortsätta med i framtiden.

Dessutom är det nästan alltid så att jag vill få fram en känsla istället för bara fina bilder och detta tillsammans med det faktum att jag personligen tycker bättre om modern, mera abstrakt och interaktiv konst gör att det blir ofta mera stämningsriktat istället.

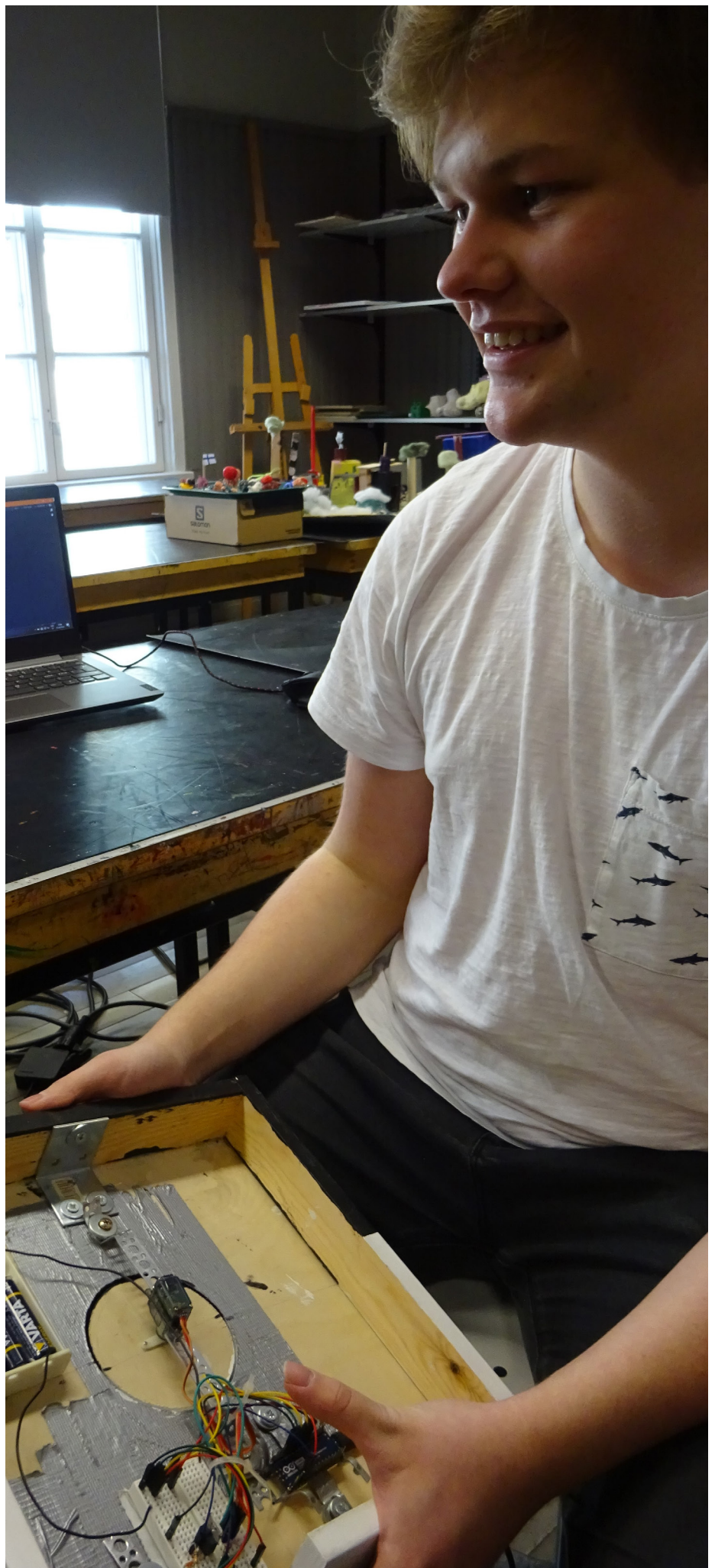
På vilket sätt rekommenderar du andra att pröva på att jobba med mediakonst?

Mediakonst är ofta nästan intressantare än "traditionell" konst då det finns så olika tekniker och möjligheter. Vissa saker kan röra på sig, vissa kan ändras beroende på åskådaren och vissa är helt enkelt saker som man inte vanligtvis kan åstadkomma med bara pensel och duk.

Hur ser du att du kommer att kunna använda dina kunskaper inom mediakonst i framtiden?

De senaste åren har jag jobbat med att skapa rörliga reklamer av olika slag och där har det verkligen varit bra med någon slags idé om vad som ser bra ut och vad som gör att det ser bra ut. Det här är antagligen något som jag kommer fortsätta med för i alla fall en tid framöver, så det är väldigt bra att veta hur och varför man gör saker.

Hannes Fant och tavla med inbyggd rörelsesensor, som han själv programmerat för att fungera enligt specifika premisser.





Kuva valmiista installaatiosta. Kuva: Antti Hämäläinen

Neljä katodisädeputkimonitoria – Yhden lopputyön tarina

Teksti: Antti Hämäläinen, johtava opettaja, Visuaalisten taiteiden koulu AIMO
Teoksen tekijät: Oiva Hämäläinen ja Matias Kuivasaari, Aimokoulu 2019

Valmistellemme Hämeenlinnan lastenkulttuurikeskuksen Galleria Arx:ssa pimennettyä tilaa kahden taiteen perusopetuksen oppilaan lopputyön esittämiseen. Mustaa verhoa nostellaan seinille, piuhoja piilotellaan. Kuvaa ja ääntä siirretään erilaisilla adapterihässäköillä tykkeihin, näyttöihin ja kaiuttimiin. Videot alkavat näkyä, ja ääni kuuluu.

Neljä laatikkomaista monitoria valaisee niiden edessä olevaa lattiaa ja siinä risteileviä piuhoja. Jokaisessa monitorissa pyörii oma videonsa. Yhdessä on oudosti sillan alla väreilevää vettä, toisessa kuvia teollisuusalueelta ojien ja aitojen takaa ja kolmannessa yksityiskohtia punavalon valaistamasta pimiöstä. Monitoreista yksi taitaa olla viritettynä tuottamaan pelkkää häiriötä, vai onko sekin tuotettua, muokattua videokuvaa? Monitorien takana mustalla seinällä välähtelee projisointi, jossa jonkin eläimen puhtaanvalkoinen kallo. Valo vaihtelee kallon pinnalla, kuin reagoiden edessään olevien monitorien häiriöihin. Kuvien lisäksi tilaa täyttää jyhkeä ääni, jonka voi tuntea silloinkin, kun sitä ei kuule. Taiteilijakaksikon

verhon taakse vaatima subbari suoriutuu tehtävästään hyvin. Kokonaisuuden luoma tunnelma on vahva ja se saa teoksen tehneen nuoren taiteilijakaksikon nyökäilemään tyytyväisenä. Matka on ollut pitkä, ja se näkyy lopputuloksessa. Enää ei olla piilossa verhon takana, vaan ylpeästi esillä teoksen rinnalla.

Teoksen tehneet Matias Kuivasaari ja Oiva Hämäläinen ovat opiskelleet Visuaalisten taiteiden koulu Aimossa pitkään. Työpajavuotensa he ovat olleet Elokuvan ja mediataiteen työpajoissa. Oikeastaan työpaja on pysynyt paikallaan, mutta sen nimi ja sisältö on vuosien varrella muuttunut. Aikaisemmin Aimokoulussa opiskeltiin elokuvaa, mutta vähitellen elokuvan rinnalle tuli uutta sisältöä ja nimi muuttui Mediataiteeksi.

Nimen muutos heijastelee laajempaa mediakulttuurin muutosta. YouTuben vallatessa siivunsa nuorten ajasta valuiivat sen sisällöt myös työpajaan. Oppilaat halusivat tehdä materiaalia, jonka vaikutteet tulivat selvästi jostain muualta kuin elokuvateattereista. Kun ryhmälle antoi elokuvallisen tehtävän, oli usein lopputulok-

sena video, jonka esikuvat löytyivät elokuvateatterien sijaan YouTubesta. Jonkin aikaa taistelin opettajana tätä vastaan, kunnes lopulta luovutin ja lähdin mukaan uuteen leikkiin.

Neljä katodisädeputkimonitoria,

yksi videoprojektori,

videotallenteita luista,

Fenderin Stratolla tehtyjä ääniä

sekä kahvikuppi, jossa ei enää ole kahvia

vaan lähinnä pinttynyttä likaa

Koin, että elokuvan opettamisessa suurin haaste oli mielikuvien mittakaavassa. Kun 12-vuotialle sanoi taikasanan elokuva, näki hän mielessään Harry Potterin, ilmassa leijuvia luutia ja kokoillan elokuvan. Taidekoulun tunneilla pystyi kyllä moniin upeisiin juttuihin, mutta täysiverinen Hollywood-tuotanto oli ulottumattomissamme. Työskentelyn suunnittelu oli jatkuvaa rajaamista. Tuntui, että sisällön sijaan tulisi opiskella ja opettaa projektinhallintaa. YouTuben kotikutoisempi ja sääntöjä vailla oleva kerronta tarjosi uusia mahdollisuuksia. Siinä elokuvan muoto ei tuntunut painolastilta, vaan pikemminkin aarrearkulta, jota voi vapaasti kommentoida, parodioida ja vaikkapa muussata mediataiteeksi. Tätä tekivät muiden tapaan myös Oiva ja Matias. Mediataiteeksi he sitä tuskin kuitenkaan ajattelivat ennen kuin opettaja heidän ajatteluaan mediataiteen suuntaan ohjasi.

Frendit

Oiva ja Matias saapuivat työpaajaan sääntillisesti. Samaa sääntillisyyttä noudattaen he uppoutuivat tuijottamaan Youtubesta mitä erilaisimpia sisältöjä. Tutuiksi tuli opettajalle ainakin Hydraulic Press Channel ja ja moni muu, joiden sisällöt tunnistin tutuiksi some-ilmioiksi. Usein poikien koneella näkyvät tutut hahmot vuosittuhannen vaihteen suosikkisarjasta Frendit.

Säännöllisesti muistutin Oivaa ja Matiasta siitä, miksi he paikalla taidekoulussa olivat ja rohkaisin heitä tuottamaan kuluttamaansa materiaalia itse. Vähitellen pojat alkoivat kasata materiaalia ja rohkaisin heitä muokkaamaan siitä omaansa. Premiere Pro ja Photoshop toimivat työvälineinä ja YouTube arkistona.

Opettajan näkökulmasta työskentely eteni hitaasti, mutta tahti tuntui tekijöille sopivalta ja samalla se vaikutti toimivan jonkinlaisena suojana opettajan ammatillisia vaatimuksia vastaan. Valmista materiaalia kuitenkin syntyi ja se näytti kiinnostavalta. Tekniikkakin tuntui olevan hallinnassa ja pojat ratkaisivat eteensä tulevat ongelmat yleensä itsenäisesti eri työvälineitä luovasti hyödyntäen.

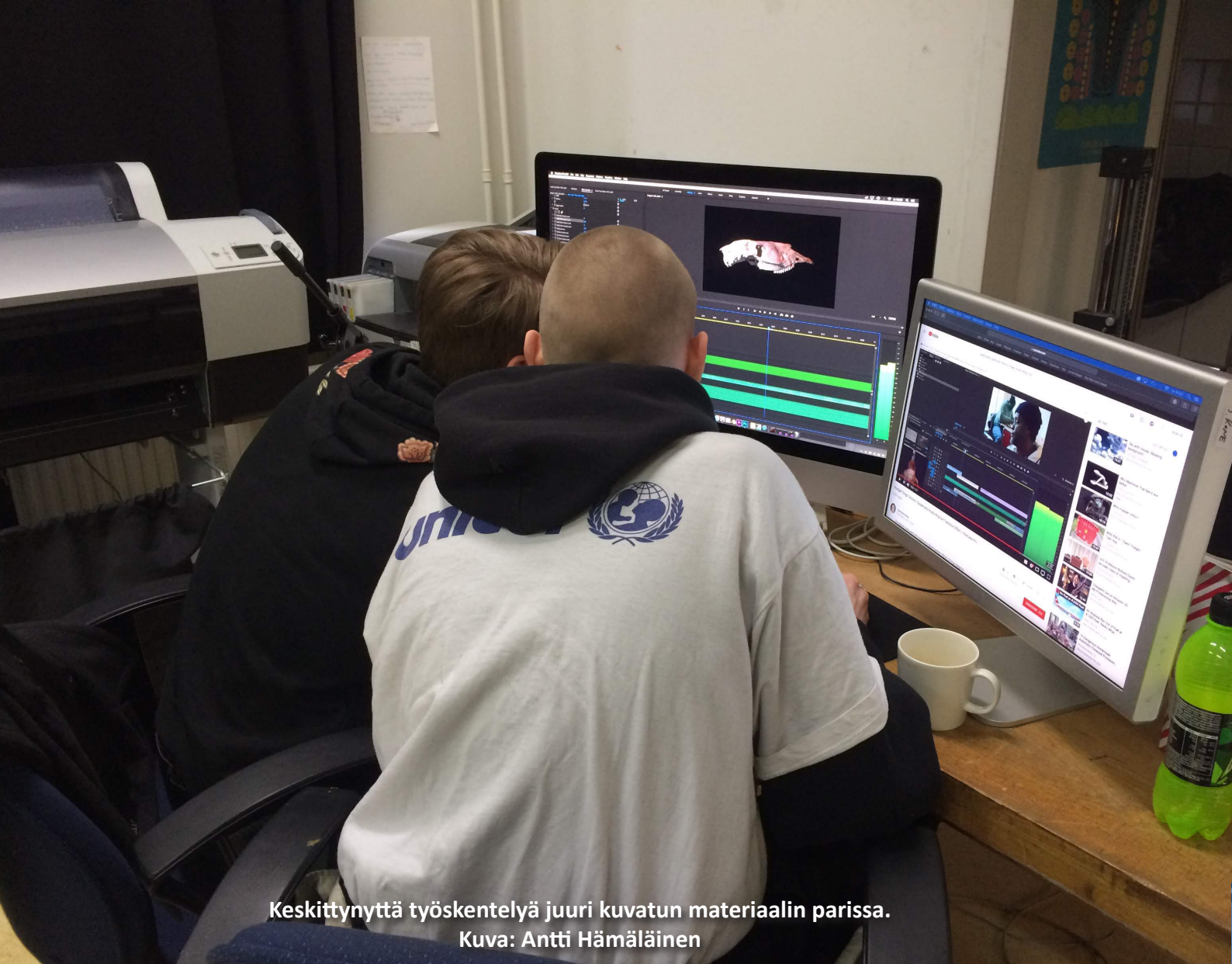
Katsellessamme valmistunutta materiaalia tietokoneen näytöltä esitin Oivalle ja Matiakselle kysymyksen: Kuinka tämä asetetaan näytteille niin, että muutkin pääsevät sitä katsomaan? Kuinka saamme kaiken tämän näyttämään taiteelta? Pojat hymähtelivät huvittuneina, mutta tarttuivat lopulta haasteeseen. Käyttöönään pojat valitsivat neljä vanhaa putkimonitoria ja lopulta Frendit järjestyivät videoinstallaatioksi, jonka rinnalle syntyi myös aiheeseen sopiva juliste. Kokonaisuus oli esillä koulun tiloissa ja sai

usean ohikulkijan pysähtymään teoksen äärelle. Frendit-projektin valmistuttua houkuttelin pojat tekemään jotain vastaavaa niin, että he tuottaisivat kaiken materiaalin itse. Tavoitteena oli tunnelman välittäminen liikkuvan kuvan ja äänen avulla. Käytössä oli jälleen kerran kaikki koululta löytyvät laitteet. Pojat halusivat jatkaa monitorien käyttöä ja alkoivat etsiä läheltään kiinnostavia kuvattavia kohteita. Vähitellen he siirtyivät sisätiloista ulos, ja materiaalia syntyi lisää. Leikkauspöydällä kuvattun materiaalin tunnelma vahvistui, ja tekijät huomasivat, kuinka pienillä teoilla tunnelma muuttui ja kuinka omilla valinnoilla oli mahdollista vaikuttaa lopputulokseen. Leikki alkoi tuottaa tulosta ja tavoitteet terävöityivät. Työskentelystä välittyi aivan uusi innostus ja luova tavoitteellisuus. Syntynyt materiaali oli jotain sellaista, josta voisi syntyä taiteen perusopetuksen lopputyö.



Stillkuva yhdestä teoksen videoista.

Kuva: Oiva Hämäläinen ja Matias Kuivasaari



Keskittynyttä työskentelyä juuri kuvatun materiaalin parissa.
Kuva: Antti Hämäläinen

“Aloitimme tekemään päätöstyötämme 2018 lukukaudella täysin tyhjältä pohjalta. Ideoita tuli kuitenkin paljon. Ikävä kyllä joitain näistä erinomaisista ideoista täytyi jättää pois rajallisen aikataulun takia.

Työn tekoa helpotti myös se, että meillä oli alusta lähtien samat sävelet. Lähtökohtamme oli alkaa tekemään jonkinlaista videotaidetta. Lopulta päädyimme ajatukseen tehdä jotain surrealistista tai “psykedeelistä” videotaidetta.

Työtä aloittaessa tuntui, ettei mistään tullut mitään, eikä työ edistynyt. Näistä vastoinkäymisistä päästiin onneksi läpi ja onnistuimmekin luomaan parhaan työn, mitä olemme koskaan

tehneet. Aloitimme projektin kuvaamalla Arxin tiloista löytyneitä luita green screenin edessä, ja lopputulos näytti hienolta.

luut vain jotenkin sopivat työme tunnelmaan. Työssä käytimme videomateriaalia myös edellisestä projektista nimeltä “Vuorovesi”. Halusimme käyttää työn näyttille laittamisessa vanhoja monitoreja. Mielestämme ne sopivat täydellisesti työn tunnelmaan.

Äänien ihmeellinen maailma -merkitysetöntä melua?

Äänimaailma oli alussa suuri kysymys. Jossain vaiheessa meille kuitenkin välähti, että käyttäisimme Fenderin sähkökeballa tehtyjä ääniä. Äänet oli aluksi vaikea saada sopimaan projektiin, koska

ne olivat hyvin satunnaisia. Näistä äänistä saimme lopuksi luotua pohjan äänimaailmalle. Sen päälle lisäsimme muita ääniefektejä. Latasimme esimerkiksi junan ja askelien ääniä. Lopputuloksesta tuli mielenkiintoinen, sillä käytimme ääniä, joita ei välttämättä oltu tarkoitettu kuuntelemiseen. Näitä ääniä voisi moni ajatella vain meluna.”

(Lopputyön kirjallinen osuus, Hämäläinen ja Kuivasaari 2019.)

Ohjaajan näkökulmasta työskentely jatkui tutulla kaavalla. Paljon "inspiraatiota" Youtubesta ja kohdullisen vähän käytännön toimintaa. Mutta aina kun työryhmän sai potkittua hommiin, oli työn jälki erinomaista. Kokonaisuus eteni pala palata ja tavoitteet kirkastuivat. Ilmaisun kieli tuntui vahvistuvan ja jos työskentelyn jälki ei tyydyttänyt tekijöitä, tehtiin homma uudestaan. Oiva ja Matias saavuttivat työskentelyssään tilan, jossa syntyi jatkuvasti sekä uusia ideoita että vahva mielikuva siitä, mihin työskentelyllä tähdättiin. Näkymät olivat samaan aikaan kirkkaat ja avoinna uusille ratkaisuille. Vaikka alkumatkasta ei vielä tiedetty minne oltiin matkalla, oli loppusuoralla selkeää, minne oli tultu. Työskentelyä ei varsinaisesti suunniteltu, sitä tehtiin.

Mitä tästä projektista jäi itselleni käteen? Päällimmäisenä mielessäni on ylpeys siitä erittäin korkea-

laatusesta teoksesta, jonka pojat tekivät. Tärkeänä koin myös sen, että tiesin myös tekijöiden olevan omasta työstään ylpeitä. Toki teos kiinnitti myös katsojien huomion ja kuten tiedämme, se palkitsee aina.

Jäin pohtimaan, kuinka tähän tilanteeseen päästiin. Lopputyön tekeminen voi olla oppilaille hyppy tuntemattomaan. Usein hommia tehdään enemmän tai vähemmän varman päälle iso- ja riskejä vältellen. Itse koetan rohkaista oppilaita kokeiluun ja leikkiin, joissa keskeistä on käytännössä tehty työ, ei niinkään hallittu prosessi. Pelkillä suunnitelmilla ei vielä paljoa synny. Taidellinen prosessi voi alkaa mistä vain, vaikka Frendejä passiivisesti tuijottamalla. Olennaista on, että se noteerataan, sitä pohditaan ja se johtaa johonkin omaan. Tarvi- taan pitkäjänteisyyttä, luottamus- ta, motivointia ja sopiva määrä

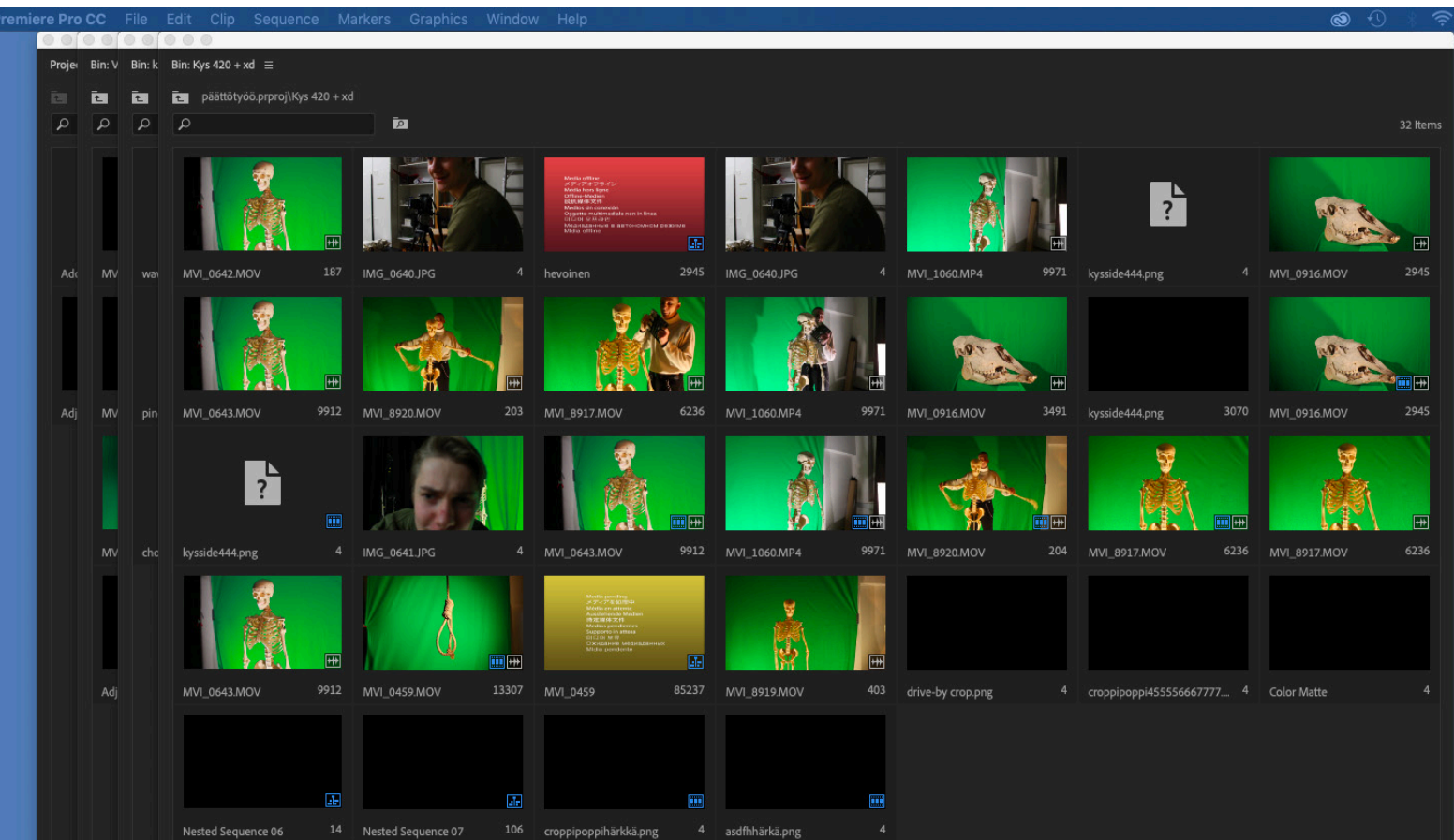
oikein ajoitettua lempeää työskentelyyn pakottamista.

Loppuajatuks

"Lopputulos oli erinomainen. Emme olisi alussa uskoneet, että työstä tulisi näin hieno. Toteutusvaihe oli pitkä ja jopa vaikea, mutta ongelmiin löytyi ratkaisut. Emme olisi pärjänneet ilman opettajamme Antti Hämäläistä, joka auttoi motivoimaan ja ratkaisemaan ongelmia. Lisäksi suuret kiitokset Aimokoululle." (Lopputyön kirjallinen osuus, Hämäläinen ja Kuivasaari 2019.)

Teoksesta tehty kooste on katsottavissa YouTubessa. Koosteen on tehnyt Antti Hämäläinen.

https://youtu.be/aQAC0_gTmC4



Raakamateriaalia
Kuva: Oiva Hämäläinen ja Matias Kuivasaari



Tukea mediaopetukseen

Ilmari Lappalainen ja Kaisa Önlén, Mediakasvatuskeskus Metka
Kuvitukset: Anna Puura

Mediakasvatuskeskus Metka on valtakunnallinen mediakasvatustajärjestö, jonka historia ylettyy vuoteen 1958, jolloin Suomen lastenelokuvakeskus perustettiin Mannerheim-liiton alaisuuteen. Järjestö otti tehtäväkseen suojella lapsia television vaaroilta sekä korostaa hyvän lastenelokuvan merkitystä ja tarpeellisuutta. Vuonna 1968 järjestö irrottautui Mannerheimin lastensuojeluliitosta ja nimeksi vaihtui Elokuva- ja televisiokasvatuskeskus ETKK ry.

Viime vuosikymmenen aikana mediamaailma on monipuolistunut lukuisilla tavoilla ja järjestön työ sen mukana. Elokuva- ja televisiokasvatuksesta termistö laajeni ensiksi 70-luvulla joukkoviestintäkasvatukseen, sitten audiovisuaaliseen lukutaitoon ja lopulta 2000-luvulla vakinaistui mediakasvatus-termin käyttö ja sen mukana vuonna 2005 järjestön nimi vaihtui nykyiseen muotoonsa.

Niin taiteen tekeminen kuin kokeminenkin on tärkeää kokonaisvaltaiselle hyvinvoinnille. Mediametkan toiminnassa korostuu käytäntö sekä aktiivisen roolin vahvistaminen median käyttäjänä

ja tuottajana. Sen lisäksi, että järjestö on pyrkinyt tarjoamaan elämyksiä ja kehittämään tapoja työskennellä audiovisuaalisen materiaalin kanssa, tarkoitus on tarjota kanava omaan ilmaisuun. Metka edistää toiminnallaan laaja-alaisesti hyvinvointia ja pyrkii yhdenvertaisesti tarjoamaan kaiken ikäisille mahdollisuuden medialukutaidon kehittämiseksi.

Palveluita kulttuurin edistämisen tukena

Mediakasvatus ja medialukutaito ovat vahvasti kiinni kulttuurissa ja taiteessa; esteettisyys, luovuuden tukeminen ja ymmärrys kulttuurin moninaisuudesta nousevat esiin myös mediakasvatuksen teoriasa.

Aloittavia elokuvataiteen harrastajia Metka tukee kahdella erillisellä palvelulla:

Minun elokuvani

Valtakunnallista lasten ja nuorten omaa audiovisuaalista kulttuuria edistävää Minun elokuvani -tapahtumaa Metka on järjestänyt jo yli 30 vuoden ajan. Minun eloku-

vani nostaa valokeilaan lasten ja nuorten omat elokuvat, joiden kirjo vaihtelee aloittelijoiden teoksista lähes ammattilaistasoisiin elokuviin. Festivaalin näytöksissä elokuva-alan ammattilaiset antavat kirjallista ja suullista palautetta lasten ja nuorten omille elokuville.

Vuosien varrella Minun elokuvani -tapahtumaan ovat lähettäneet elokuviaan tuhannet nuoret tekijät, joista osa toimii nykyisin elokuva-alan ammattilaisina. Yksi esimerkki tästä on ohjaaja ja tuottaja Oskari Sipola, joka on osallistunut Minun elokuvaani kahdesti nuorena amatöörinä 2000-luvun alussa, ja nyt osallistuu innokkaasti tapahtumaan palautteenantajana.

Festivaalien lisäksi Minun elokuvani tarjoaa oppilaitoksille ilmaisia elokuva-ammattilaisten vierailuja sekä kirjallista palautetta elokuvantekijöille ympäri vuoden! Lisätietoja palvelusta löydät osoitteesta www.minunelokuvani.fi.

Northern Script

Minun elokuvani ohella Metka on järjestänyt vuodesta 2017 lähtien yhteispohjoismaista Northern Script -käsikirjoituskilpailua, joka on avoin kaikille 18–25-vuotiaille käsikirjoittamisesta kiinnostuneille suomalaisille, norjalaisille ja ruotsalaisille. Tulevina vuosina kilpailu on tarkoitus laajentaa muihin Pohjoismaihin. Kilpailun finaaliin valitaan kaksi parasta käsikirjoitusta joka maasta. Finalistit pääsevät työstämään käsikirjoituksiaan ja käsikirjoitustaitojaan ammattilaistutoreiden opastuksella. Ensimmäisen vuoden voittaja, Mikko Peltotupa, on sanonut kilpailun olleen käänteentekevä etappi hänen urallaan. Northern Script -kilpailu on parhaillaan auki ja etsii uusia osallistujia verkostoitumaan ja kehittämään taitojaan. Osallistuminen ei vaadi aiempaa kokemusta ja finaalivalinnoissa painotetaan persoonallista otetta sekä kehityskelpoisuutta. Lisätietoja löydät osoitteesta www.nosi.fi.

Mediamaailma kehittyy huumaavaa tahtia ja otamme erittäin mielellämme vastaan ehdotuksia uusista materiaaleista ja koulutuksista.

Koulutuksia kasvattajien tueksi

Edellisten amatööreille suunnattujen palveluiden lisäksi Metka tarjoaa kasvattajille seminaareja, koulutuksia sekä oppimateriaaleja.

Ison Pajan seminaari ehti koota mediakasvatuksesta kiinnostuneita opettajia sekä kirjasto- ja nuorisotyöntekijöitä Helsinkiin joka syksy jo vuodesta 1999. Vuonna 2019 20-vuotias seminaari koki muodonmuutoksen muuttuen Oivallus-seminaariksi. Samalla seminaari muuttui maksuttomaksi. Seminaari tavoittaa kasvatusalalla työskentelevät ja kannustaa kaikkia ottamaan mediakasvatuksen osaksi omaa työtään. Maksuton seminaari järjestetään seuraavan kerran 6.10. teemalla Tulevaisuuden lukutaidot.

Syksyllä Metka tarjoaa myös ilmaisen Opetushallituksen rahoittaman videotuotannon koulutusarjan Tuumasta toimeen! Jos siis kaipaat tukea videoiden tuottamiseen, tule mukaan lokakuun toteutukseen.

Metka tarjoaa käytännön mediakasvatukseen tueksi myös lukuisia työpajoja aina varhaiskasvatuksesta ylöspäin. Työpajoja on niin äänitaiteesta, animaatioiden tekemisestä kuin pelaamisestakin. Tutustu Metkan työpajoihin ja koulutuksiin tarkemmin nettisivuillamme www.mediametka.fi. Sivuilta löydät myös materiaalipankin, josta voi hakea inspiraatiota oman toiminnan tueksi.

Mediamaailma kehittyy huumaavaa tahtia ja otamme erittäin mielellämme vastaan ehdotuksia uusista materiaaleista ja koulutuksista. Toimiessa alati muuttuvassa maailmassa on tärkeä muistaa, että uusia asioita ei ole välttämättä kohdata yksin.



Skidit Digipiirtäjät Helsingin kuvataidekoulussa 1.9.2019–1.12.2021

Tuija Mettinen, hankkeeseen osallistunut opettaja, Helsingin kuvataidekoulu



“TYKKÄÄN kun ne värit räjähtää!” (oppilas, 6 v.)

Helsingin kuvataidekoulun Skidit Digipiirtäjät -hankkeen tavoitteena olit tuoda digitaalinen piirtäminen osaksi kuvataidekoulun opetusta jo käytössä olevien tekniikoiden lisäksi. Skidit Digipiirtäjät -hankkeen kohderyhmäksi muodostuivat kuvataidekoulun Ihmettelijöiden ryhmät eli 6–8-vuotiaat oppilaat. Digitaalinen työskentely animaatioiden, videokuvauksen, valokuvauksen ja kuvanmuokkauksen parissa oli jo edellisten hankkeiden myötä tullut tutuksi niin kuvataidekoulun opettajille kuin osalle oppilaitakin. Nämä aiemmat kokemukset digitaalisesta työskentelystä oppilaiden kanssa olivat osoittaneet, että innokkaimpia iPadien

käyttäjiä olivat Ihmettelijöiden ryhmät. Siksi hanke suunnattiin systemaattisesti näille ryhmille. Ajatuksena oli myös, että heidän kauttaan innostus digitaalisen taiteen tekemiseen leviäisi pikkuhiljaa luonnolliseksi osaksi koko koulun opetusta – sekä vertaisoppimisena että kasvun kautta. Samalla myös kuvataidekoulun opettajat oppisivat digitaalista piirtämistä vertaisoppijoina hankkeen aikana.

Hanke oli luonteva jatkumo Helsingin kuvataidekoulussa aiemmin toteutetuille Pilvibongarit ja Pilvikartat -mobiilipedagogiikan hankkeille, joissa *”tutkittiin mobiilipedagogiikan uusia mahdollisuuksia Helsingin kuvataidekoulussa ja pyrittiin laajentamaan perinteistä oppimisympäristöä pilvipalveluja hyödyntäen. Niiden tavoitteena*

oli myös luoda uusia arviointi- ja oppimismahdollisuuksia oppilaille ja opettajille sekä ottaa oppilaiden vanhemmat mukaan dokumentoimaan lapsensa töitä”.

Pilvibongarit ja Pilvikartat-hankkeiden aikana Helsingin kuvataidekoulun opettajat ja oppilaat tai heidän huoltajansa loivat pilvipalveluun henkilökohtaisen tilin, jonne on mahdollista koostaa oma kuvallinen portfolio oppilaan kuvataidekouluvuosien aikana tekemistä töistä. Näitä tilejä kutsutaan Kuvamuistiksi. Skidit Digipiirtäjät-hankkeessa kuvamuistitilejä käytettiin hankkeessa syntyneiden digipiirustusten tallentamiseen. Näin myös oppilaiden huoltajilla oli mahdollisuus saada ne helposti nähtäväkseen.

Helsingin kuvataidekoulun Skidit Digipiirtäjät -hankkeen digitutorina ja digitaalisen piirtämisen asiantuntijana toimi kuvittaja sekä graafinen suunnittelija Apila Pepita Miettinen. Hän suunnitteli Skidit Digipiirtäjät -opetustuntien tuntisisällöt ja vastasi tarvittavien laitteiden eli iPadien ja niiden kynien huollosta. Hankkeessa käytetty ohjelma oli ProCreate. Pedagogisena työparina Miettiselle toimivat vuorollaan kuvataidekoulun Ihmettelijät-ryhmien omat opettajat Iina Heiskanen, Miia Kallio, Kimmo Koivisto, Tuija Mettinen, Heidi-Annica Ljungqvist, Heli Sihvonen ja Iida Valkonen. Näin opettajat olivat samalla vertaisoppijoita ja oppivat itsekin oppilaiden ohella digitaalista piirtämistä. Ryhmissä oli 10–12 oppilasta.



Kullekin opetusryhmälle oli varattu kaksi opetuskertaa eli yhteensä neljä oppituntia digitaalisen piirtämisen opettelua varten. Ensimmäisellä opetuskerralla Apila Pepita Miettinen näytti oppilaille kuvia omista digitaalisista kuvituksistaan. Kuvat toimivat konkreettisina esimerkkeinä ja innostajina. Oppilaat saivat käsityksen siitä, mitä on tarkoitus tehdä. Alustuksen jälkeen jokainen oppilas piirsi lyijykynällä A4-kokoiselle paperille itse keksimänsä hahmon ääriiviivipiirustuksena. Oppilaat kuvasivat piirustuksensa iPadilla ja harjoittelivat sen siirtämistä kuvakansiosta piirustusohjelmaan. Tämän jälkeen oppilaat harjoittelivat layerien, värivalitsimen ja erilaisten ”piirtimien” käyttöä itse tehdyn piirustuksensa päälle eli jatkoivat sen työstämistä digitaalisesti piirtämällä.

Toisella opetuskerralla oppilaat loivat digitaaliseen piirtämiseen tarkoitetulla kynällä maiseman suoraan iPadin näytölle. Maisemapiirustuksen avulla he harjoittelivat värikenttien täyttämistä. Tällä opetuskerralla he pääsivät myös kokeilemaan piirustusohjelmasta löytyviä erilaisia tehosteita.

Ihmettelijät-ryhmien opettajien lisäksi koko kuvataidekoulun opettajat saivat koulutuksen

ProCreate-ohjelman käyttöön tammikuussa 2020, jolloin heille järjestettiin yhden päivän Skidit Digipiirtäjät -koulutus. Kouluttajina toimivat digitutor Apila Pepita Miettinen ja silloinen Vihdin kuvataidekoulun rehtori Katja Uksila. Näin hanke laajeni Ihmettelijöitä vanhempien ikäluokkien opetusryhmiin.

Sitten tuli COVID19 ja 16.3.2020 Helsingin kuvataidekoulussa siirryttiin etäopetukseen. Apila Miettisen täytyi suunnitella Skidit Digipiirtäjät -etätehtävä käytettäväksi etäopetuksessa. Digitaalista etäopetusta hankaloitti tietysti se, että kaikilla oppilailla ei ole

kotona käytettävissä vastaavia laitteita kuin kuvataidekoulun lähiopetuksessa.

Skidit Digipiirtäjät-hankkeessa oli alun perin tarkoitus, että oppilaat tekisivät Digipiirtäjät-videon kuvataidekoulun muille oppilaille vertaisoppimisen idealla. Tätä ei kuitenkaan ollut mahdollista toteuttaa sellaisenaan Covid19 vuoksi. Opetusvideo tehtiin siten syksyllä 2020 yhden oppilaan kanssa niin, että vertaisoppimisen idea säilyi. Kuvataidekoulun opettaja Eija Hakkola kuvasi videon ja Joonas Tähtinen editoi sen. Lisäksi Apila Pepita Miettinen ja hankkeessa mukana ollut kuvataidekoulun opettaja Iida Valkonen koostivat hankkeesta e-kirjan Digitaalisen piirtämisen lumo. Sen toteuttamisessa käytettiin oppilailta kerättyjä pohdintoja Skidit Digipiirtäjät -opetuksesta ja digitaalisesta piirtämisestä sekä oppilaiden opetuksen aikana tekemiä digipiirustuksia. Sekä e-kirja että opetusvideo julkaistaan kuvataidekoulun nettisivuilla ja tätä opetusmateriaalia voidaan myös jakaa muille yhteistyötahoille, kouluille ja kasvattajille opetukselliseen käyttöön.



"Oli kivaa värittää niitä, kun siinä oli ne ääriviivat ja jos värittää, niin se ei mennyt yli siitä." (oppilas, 8 v.)



Skidit Digipiirtäjät -hanke oli tarkoitettu esitellä Helsingin kuvataidekoulun jokavuotisessa Valokartano-tapahtumassa Lasten oikeuksien päivänä. Koronasta johtuvat poikkeusolot vaikuttivat Valokartano-tapahtuman järjestämiseen. Hanke esiteltiin yleisötapahtuman sijaan koko viikonlopun ajan kaikille avoimena ikkunanäytelyinä. Myöskään suunniteltua Digipiirtäjät-tapahtumapäiviä, joissa olisivat olleet läsnä kahden kuvataidekoulun oppilaat ja opettajat, ei voitu järjestää.

Etäopetusjaksojen ja kokoon-tumisrajoitusten vuoksi kaikki suunnitellut koulutukset päätettiin järjestää videomateriaalin tuotantona, niin että hankkeeseen osallistujat voivat osallistua koulutuksiin etäyhteyksin. Apila Pepita Miettinen teki syksyn 2020 aikana Helsingin kuvataidekoulun opettajille suunnattuja opetusvideoita, jotka ovat oppituntien muodossa. Näin opettajat voivat opiskella niiden avulla itsenäisesti digitaalista piirtämistä ja sen opettamista.

Pariopettajuus toimi hyvin ja varmisti sen, että oppilailla oli mahdollisuus saada riittävästi huomiota ja apua digipiirtämisen opettelussa sekä laitteiden hallinnassa.

Vertaisoppijaopettajan näkökulmasta

Osallistuin itse Helsingin kuvataidekoulun Skidit Digipiirtäjät-hankkeeseen omien Ihmettelijät-ryhmieni opettajana. Pariopettajuus oli minulle ennestään tuttua Saga-hankkeesta, johon Helsingin kuvataidekoulu osallistui ja jota Porvoon Taidekoulu koordinoi. Digitaalinen työskentely oli minulle ennestään tuttua ja olin jo aiemmin tehnyt oppilaitteni kanssa iPadeilla mm. animaatioita ja digitarinoita. Digitaalista piirtämistä en kuitenkaan ollut aiemmin kokeillut.

Ennen ensimmäisen Skidit Digipiirtäjät -opetustunnin alkua kävimme Apila Pepita Miettisen kanssa läpi tunnin sisällön ja

etenemisen. Oppilaita ja heidän huoltajiaan oli hyvissä ajoin tiedotettu ryhmän osallistumisesta Skidit Digipiirtäjät -hankkeeseen. Huoltajat olivatkin hyvin kiinnostuneita hankkeesta käytetyistä välineistä ja digitaalisista piirustusohjelmista. Oppilaat tulivat tunnille innokkaina ja odottavin mielin, ehkä jotakuta vähän myös jännitti. Apilan ensimmäisen tunnin alussa esittämät kuvat omista digipiirustuksistaan kiinnostivat oppilaita ja he esittivät niistä kysymyksiä ja ihailevia kommentteja. Esimerkkikuvat myös inspiroivat oman itse keksityn hahmon piirtämisessä. Hahmopiirustukset kuvattiin suunnitelmien mukaan ja siirrettiin piirustusohjelmaan. Tässä useimmat oppilaat tarvitsivat apua. Samalla tuli selväksi, että vähintään kahden opettajan läsnäolo oli tarpeen, jotta vältettiin liialta odottamiselta. Pariopettajuus toimi hyvin ja varmisti sen, että oppilailla oli mahdollisuus saada riittävästi huomiota ja apua digipiirtämisen opettelussa sekä laitteiden hallinnassa.



Suurin osa oppilaista ei ollut koskaan käyttänyt minkäänlaista digitaalista piirustusohjelmaa. Varsinkin joillakin nuoremmilla oppilailla kynän koordinaatio ja ohjelman opettelu oli aluksi hankalaa. Se aiheutti turhautumista. Palo oppia digipiirtämisestä auttoi pääsemään yli näistä turhautumisen hetkistä ja kannusti yrittämään uudelleen. Varsinkin layereiden käytön ymmärtäminen ja muistaminen oli monille vaikeaa. Digitaalisen kuvan rakentaminen poikkeaa perinteisillä tekniikoilla toteutetuista piirustuksista ja vaatii siksi erilaista ajattelua. Se oli ehkä yksi suurin ensimmäisen tunnin opetuksen haasteista väri-valitsimen käytön lisäksi.

Toisella opetuskerralla oppilaat piirsivät kynällä maiseman suoraan piirustusohjelmassa. Maisemapiirustuksen avulla harjoiteltiin eri värikenttien täyttämistä sekä erilaisten ohjelmasta löytyvien tehosteiden käyttöä. Layereiden idea oli kuitenkin jo kaikille auen-

nut, vaikka se välillä tahtoi unohtua ja koko siihen asti tehty työ saattoi mennä pilalle. Ilman layeria ei päässyt enää korjaamaan jo tehtyä työtä. Toisaalta juuri tämä korjaamisen mahdollisuus viehätti monia oppilaita, he kokivat sen helpommaksi kuin perinteisillä tekniikoilla tehtyjen töiden korjailun. Tämä osaltaan auttoi layereiden muistamisessa.

Oppilaat olivat hyvin motivoituneita ja pitivät digitaalista piirtämisestä mielenkiintoisena. Uuden hienon välineen käyttö erilaisine mahdollisuuksineen innosti. He myös olivat hyvin tyytyväisiä tekemiinsä piirustuksiin. Digitaalisesti he kykenivät luomaan niihin efektejä, jotka muulla tekniikalla olisivat olleet paljon haastavampia. Mielestäni oppilaat oppivat valtavasti kurssin aikana, esim. kuvan muokkaamista ja sen rakentamista kerros kerrokselta. Monille kurssi kävi myös kärsivällisyysharjoituksesta. Parasta oli, että onnistunut uuden välineen

haltuunotto nosti selvästi oppilaiden itsetuntoa oman osaamisensa suhteen.

”Se oli mahtavaa, koska sillä sai piirtää sellasella teknisellä laitteella ja sit siinä sai tehdä semmoisen oman mielikuvitus-hahmon.” (oppilas, 7 v.)

Opettajana koin erittäin mielekkääksi sen, että sain olla mukana oppilaideni kanssa oppimassa digitaalista piirtämisestä. Tämän vertaisoppimisen kautta pystyin siirtämään oppimaani myös Keksijöille (9-12 v.) ja Tutkijoille (12-14 v.), jotka eivät osallistuneet suoraan systemaattisesti toteutettuun Skidit Digipiirtäjät-hankkeeseen. Heidän kanssaan digipiirtämiseen tutustuminen aloitettiin vapaasti piirtämällä ja kokeilemalla piirustusohjelman erilaisia mahdollisuuksia ja toimintoja käyden läpi niitä tekniikoita, joita olin oppinut Apilalta Skidit Digipiirtäjät-hankkeessa. oisella opetuskerralla kuvattiin iPadilla joko luokkatilaa, jota muokattiin

digitaalisesti toiseksi todellisuudeksi, tai vaihtoehtoisesti omakuvaa, joka käsiteltiin digitaalisesti piirustukseksi. Monille tämän ikäisille digitaalinen työskentely oli jo ennestään melko tuttua ja siksi oppilaat uskalsivat rohkeasti kokeilla ja tutkia erilaisia ohjelman tarjoamia mahdollisuuksia. Hoksattuja uusia juttuja jaettiin avoimesti ryhmän kesken toisille ja näin vertaisopin myös minä. Hämmäntävintä oli, miten digipiirtäminen iPadeilla imaisi oppilaat mukaansa. Jopa villeimmät oppilaat hiljenivät tyystin ja keskittyivät intensiivisesti työskentelemään.

Ne oppilaat, jotka osallistuivat hankkeeseen tai pääsivät sen siivellä kokeilemaan digipiirtämistä, ovat halunneet tehdä kuvia digitaalisesti myös myöhemmin. Hankkeen kautta digitaalinen piirtäminen on nyt tullut yhdeksi luontevaksi osaksi kuvataideopetusta perinteisten medioiden rinnalle. Itse koen, että tästä on

hyvä jatkaa yhä syvemmälle ja tutkia eri medioiden yhdistämisen mahdollisuuksia.

Linkkejä

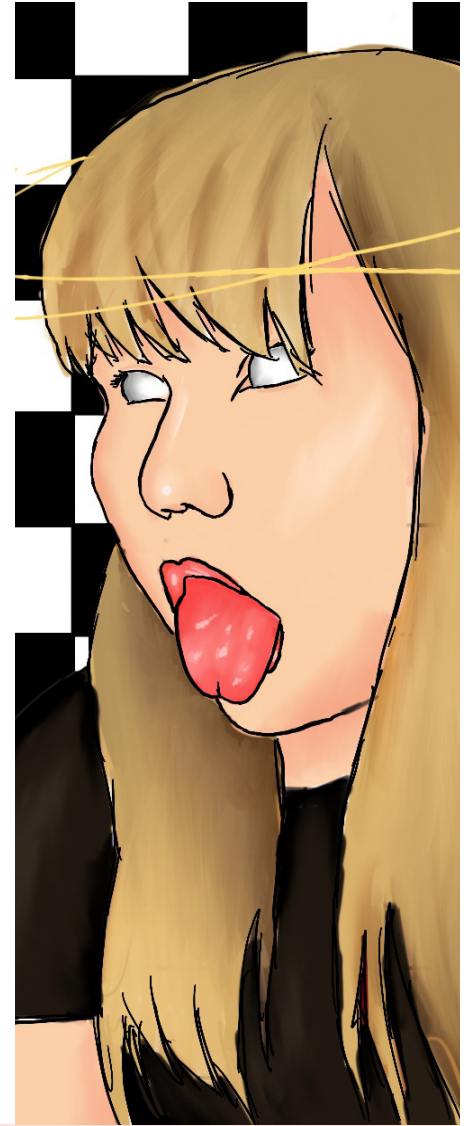
<https://view.publitas.com/helsingin-kuvataidekoulu/pilvibongarit-ja-pilvikartat/page/1>

<https://view.publitas.com/p222-13086/pariopettajuus-kuvataidekouluissa/page/1>

<https://view.publitas.com/p222-13086/pariopettajuus-kuvataidekouluissa/page/24-25>

<https://view.publitas.com/helsingin-kuvataidekoulu/helsingin-kuvataidekoulu-opetussuunnitelma-2018/page/1>

https://view.publitas.com/helsingin-kuvataidekoulu/helsinginkuvataidekoulu_mediaops_2019/page/1





Pienempien oppilaiden käsityön tuotoksista tulee usein tekijöille rakkaita ja he ottavat ne käyttöön leikeissä.

Mediataiteiden ja käsityön rajapinnoilta kohti rajattomia mahdollisuuksia

Milla Ojala, käsityötaiteen opettaja, Visuaalisten taiteiden koulu AIMO

Tässä artikkelissa etsin käsityön ja mediataiteiden yhdistämisen mahdollisuuksia, pohdin taiteenalojen erilaisuutta, mutta enemmänkin pyrin löytämään ne rajapinnat, joissa ne voisivat keskustella keskenään. Käsityön olemuksen kautta lähestyn niitä kohtia, joissa mediataiteet voivat täydentää käsityön oppimista taiteen perusopetuksessa. Käytännön esimerkkien kautta Hämeenlinnassa toimivan Aimokoulun opetuksessa pohdin myös sitä, mitä lisäarvoa käsityö voi tuoda mediataiteiden opetukseen, ja miten nämä kaksi voisivat jopa sulautua saumattomasti yhteen.

Käsityön olemuksesta ja erilaisuudesta suhteessa mediataiteisiin

Käsityön opettamiseen integroituna mediataiteet voisivat palvella monia tarkoituksia ja toteutua eri muodoissa. Tämä yhdistelmä on mielenkiintoinen näiden taiteenalojen erilaisuuden takia. Mediataiteissa työskennellessään lähinnä virtuaalisten asioiden kanssa, kun taas käsityöhön konkreettinen kehollinen tekeminen kuuluu erottamattomana osana. Eli käsityötä ei varsinaisesti pysty tekemään mediataiteiden välineillä, eikä päinvastoin. Seija

Kojonkoski-Rännäli (1995) määritteli käsityön käsitteen niin, että käsityö on kehollista ja käsillä tehtävää konkreettista toimintaa, jossa tekijä on kosketuksessa työstettävään materiaaliin. Käsityö muuttuu modernin tekniikan tekemiseksi sitä mukaa, kun väline muuttuu koneeksi ja tekijän persoonallinen käden jälki katoaa. Lisäksi suunnittelu- ja valmistusprosessissa tekijä luo henkilökohtaisen suhteen artefaktiin, jota hän voi itse käyttää, jonka hän voi pukea päälleen tai jolla hän voi leikkiä. Tämä leikki voi myös luontevasti jatkua mediataiteiden välineillä valokuvaten, videoiden tai animoiden.

Digitalisaatio on tuonut käsityöhön sovelluksia, kuten 3D-tulostus, laserleikkaus ja tietokoneavusteinen konekirjonta, joissa ihmisen uniikki kädenjälki saa väistyä koneen jäljen tieltä (Kouhia 2020). Tämän ajatuksen perusteella voisimme esimerkiksi suunnitella kirjonnän mallin, esimerkiksi kuvan, logon tai tekstin tietokoneella, joka liitetään ompelukoneeseen, joka kirjoo automaattisesti kuvion kankaalle. Tuloksena olisi käsityötekniikalla tuotettu työ, jossa ei kuitenkaan tarvita käsityötä. Mediataiteet ja käsityön tekeminen voidaan kuitenkin yhdistää niin, että ne

säilyttävät omat erityislaatunsa.

Erja Syrjäläinen ja Liisa Haverinen (2012) kirjoittavat käsityötaidon kerrostumisesta pedagogisesta näkökulmasta. Dialogissa ympäristön ja materiaalin kanssa tekijä hahmottaa ja tulkitsee omaan kehoon liittyviä havainnoja. Tekeminen tapahtuu aina jossain konkreettisesti ympäristössä yhdessä toisten kanssa ja siihen liittyy kokemus tekemisen kestosta, aikaansaamisesta jonkin ajan puitteissa. Käsityöhön voi kerrostua myös toiminnan kautta syntyvä kokemus jonkin tekniikan hallitsemisesta, parhaimmillaan kokemus omasta potentiaalista tekijänä (katso Ojala ym. 2018). Taiteen perusopetuksen käsityön oppimista koskevassa tutkimuksessani nimesin oppilaiden tekemiseen liittyvät havainnot: jäljitteleviksi, arvioiviksi, ennakoiviksi, kokeileviksi, ajallisiksi, kehollisiksi ja emotionaaliseksi havainnoiksi (Ojala 2013). Eri aistien ja toiminnan kautta syntyviä havainnoja, ajatuksia ja oivalluksia on usein vaikea ilmaista pelkästään sanoin, näin ollen käsityön oppimistilanteissa tarvitaan paljon sanatonta viestintää (Illum ja Johansson 2012), jota esimerkiksi tutkimuksessa voidaan parhaiten tehdä näkyväksi ja analysoida videoinnin avulla (Koskinen ym. 2015).



Yhteisöllisen savitornin rakentumista Hämeenlinnan Taiteiden yössä 2019. Tornin rakentui lähes sanattomassa yhteistyössä toisilleen tuntemattomien ihmisten kesken.

Mia Collanus (2008) ehdottaa, että käsityön luova, aistinen ja kehollinen prosessi voidaan nähdä performanssina, joka antaa mahdollisuuden tarkastella käsityön eri puolia: jäljittelemistä, luovia ideoita, toistoa ja uusia innovaatioita. Tällöin yksilöllinen ja yksityinen kokemus edellyttää myös yleisöä. Tämän päivän käsityökulttuuriin kuuluu niin valmiiden tuotteiden kuin kokemusten, ideoiden, vinkkien ja ohjeiden jakaminen sosiaalisessa mediassa, jossa syntyy virtuaalisia käsityöyhteisöjä, joihin käsityöntekijät osallistuvat aktiivisesti, tekevät yhteistyötä keskenään ja kommentoivat toistensa julkaisuja (Kouhia 2020). Sosiaalisen median käsityöyhteisöt, niiden digitaalisen materiaalin esittämisen ja jakamisen tavat voivat myös

olla osa taiteen perusopetuksen käsityön sisältöä.

Erilaisuudestaan huolimatta kaikki käsityön erilaiset vaiheet sekä kehollinen, ajallinen ja tilallinen olemus tarjoavat tarttumapintaa monenlaiselle mediataiteelliselle työskentelylle. Mediataiteiden välineet voivat tulla avuksi idean keksimiseen, suunnittelun visualisointiin, toteutuksen dokumentointiin, valmiin työn esittämiseen tai vaikka käsityön kehollisen kokemuksen jakamiseen katsojan kanssa. Kati Kivinen (2014) toteaa videoinstallaation ilmaisun muotona mahdollistavan taidekokemuksen näkö- ja kuulohavainnon täydentymisen kinesteettisellä kokemuksella, jolloin teos hahmottuu myös kokijalle tilallisena ja kehollisena. Mielenkiintoinen käsin

tekemiseen liittyvä esimerkki on Heli Rekulan Vyyhti-videoinstallaatio (2000), jossa kaksi naista kerii lankaa vyyhdiltä rullaksi. Kumpikin tekee työtä eri ruuduilla, mutta lanka yhdistää naiset. Teos kuvaa kerimistä rituaalina ja siirtymää sukupolvelta toiselle, mutta sitä katsoessa voi myös kokea kerimisen rauhallisen liikkeen rytmin ja tavoittaa käsityön kehollisen ja tilallisen olemuksen.

Mediataiteiden ja käsityön integrointi taiteen perusopetuksessa

Seija Karppinen (2005, 2008) analysoi taiteen perusopetuksen Käsityön, eli käsityötaiteen käsitettä ja määritteli sen kolmen toiminnon avulla: innostuminen, aloitteellisuus ja näyttäytyminen, joista erityisesti viimeinen on mediataiteiden kannalta mielenkiintoinen. Näyttäytymisen kautta tehdään näkyväksi lopputulosta ja prosessia sekä samalla tekijä tuo esiin jotain omasta itsestään. Tämä on perinteisesti toteutunut töiden esille laittamisena ja näyttelyinä. Mediataiteiden esittämisen tavat, kuten esimerkiksi valokuva, video, animaatio ja äänimaailmat voisivat nykyistä enemmän olla näitä käsityön näyttäytymisen välineitä. Ai-mokoulussa on keväisin useana vuonna järjestetty näytös, johon yhteistyössä kootaan monitaiteellinen visualisointi vuoden aikana syntyneistä töistä.

Heli Rekula, Vyyhti, 2000, kaksikanavainen videoinstallaatio ja ääni, 2:52 min, kuvat näyttelystä Heli Rekula: Autiomaa – Teoksia vuosilta 1988 – 2004, Nykytaiteen museo Kiasma, 2005. Kuva Petri Virtanen.

Aimokoulussa on käsityön opetukseen, 11–12 -vuotiaiden ryhmissä, yhdistetty mediataidejaksoja. Näissä periodeissa dokumentoitiin prosessia ja oppilaiden omia ajatuksia sekä esiteltiin valmiita töitä. Käsityön prosessin dokumentointi olisi luonteva paikka mediataiteiden välineiden käytön harjoitteluun, vaikka siitä ei varsinaista erillistä teosta syntisikään.

Käsityön suunnittelu ja prosessimainen työskentelytapa, jossa lopputulosta ei tiedetä etukäteen, tarjoaa taiteen perusopetuksessa monia mahdollisuuksia ottaa mukaan mediataiteiden välineitä. Suunnittelussa lähdetään usein liikkeelle jonkinlaisesta kuvallisesta materiaalista, josta aletaan tuottaa omia luonnoksia ja josta kehittyy lopullinen suunnitelma. Käsityön suunnitteluun lainataan muotoilun työskentelytapoja: satunnaisten muotojen etsimistä, yllättäviä yhdistelmiä, kollaaseja, erilaisia kokeiluja jne. Työkalupakki on kuitenkin aika kapea ja jatkuvan pohdinnan sekä kehittämisen kohde. Tähän mediataiteet voisivat tarjota mielekkäitä ja uusia välineitä. Käsityön suunnitelmasta tai suunnitteluprosessista voi syntyä oma teos sinällään.

Käsityön opetuksessa varsinkin edistyneemmillä oppilailla, jotka tekevät itsenäisiä projekteja, suunnitelman kuvallinen esittäminen on välttämättömyys. Mitä havainnollisemmin suunnitelma kuva välittää tekijän ajatuksia, sitä paremmin opettaja pystyy auttamaan työn toteuttamisessa. Idean esittäminen piirtämällä on toisille haastavaa ja epämieluisaa, eikä sitä käsityön opetuksessa ole mahdollisuutta harjoitella riittävästi. Osa oppilaista oma-aloitteisesti tekee kuvia piirrosohjelmilla. Digitaalisen esittämisen mahdollisuuksia voisi tutkia ja ottaa käyttöön myös käsityön suunnitteluun.



Aimokoulun näytös keväällä 2018 Minitheaterilla Hämeenlinnassa. Sofie Kantola esittelee valmistamaansa Fleur Delacour -hahmon asua. Sofie suunnitteli myös sisääntulon visualisoinnin ja musiikin.

Taiteen perusopetuksen kontekstissa tekemässäni tutkimuksessa (Ojala ym. 2018) tuli esiin oppilaiden erilaisia tapoja sitoutua käsityön tekemiseen. Nimesin sitoutumisen tavat produktikeskeiseksi, prosessikeskeiseksi ja tekijäkeskeiseksi. Myöhemmin näitä täydentämään löytyi vielä sosiaalisesti orientoitunut sitoutuminen. Oppilaiden puheessa näkyi selvimmin produktikeskeisyys, jolloin käsityötuote, joka usein tehtiin itselle, oli se tärkein asia opiskelussa. Produktikeskeinen ajattelu ja tekeminen saattavat jättää melko vähän tilaa mediataiteille tai mediataiteellinen työskentely voi ainakin olla toisenlaista kuin prosessi- ja tekijäkeskeisessä työskentelyssä.

Mediataiteiden mukaantulo voisi ohjata oppilaita huomaamaan myös prosessin merkityksellisyyttä tai enemmän tekijäkeskeisempään itseilmaisulliseen suuntaan, mutta myös ryhmässä toimiseen. Yhteistyöprojektit ovat usein niitä, joihin oppilaiden motivointi saattaa aluksi olla haastavaa, koska omaa tuotetta ei synny, mutta yhdessä tekeminen voi osoittautuakin yllättävällä tavalla hauskakksi lopputuloksesta riippumatta.

https://youtu.be/rUN8FV_dSw8

Aimokoulun käsityön 11-vuotiaiden videoteos 'Jälki/hehku', 2016 voitti oman sarjansa Näy! -käsityökilpailussa. Tässä oppilaita motivoi pimeässä hohtavien efektien kokeilu ja tietysti kilpailuun osallistuminen.

Taiteen perusopetuksen käsityön päättötöissä, joita nykyisen opetussuunnitelman mukaan kutsutaan lopputöiksi, valmis teos tai tuote esitetään lähes poikkeuksetta valokuvain ainakin työn dokumentaatioissa. Aimokoulun vaatesuunnittelun työpajassa on syntynyt myös päättötyö, joka esitettiin ainoastaan videoinstallaationa. Videolla nähty alusasukokonaisuus ei ollut lainkaan konkreettisesti työn esillepanossa mukana, vaan ainoastaan vaihtelmina kuvavirrassa. Tällöin mielenkiintoisella tavalla konkreettinen tuote suunniteltiin ja

toteutettiin hyvin luonnosmaisesti vain kuvausta varten, ja sen ominaisuudet ja toimivuus jätettiin arvioitavaksi videon välityksellä. Tavallisesti valokuva tai video, jossa esimerkiksi vaate on kuvattu tekijänsä päällä, on osa teosta ja esillä lopputyönäyttelyssä teoksen yhteydessä.

Mitä annettavaa käsityöllä on mediataiteille?

Edellä pohdin, mitä lisäarvoa mediataiteet voivat tuoda käsityöhön, mutta asetelman voi kääntää myös toisinpäin: Käsityöllä voidaan tuottaa materiaalia mediataiteiden tekemistä varten. Tällaisia projekteja on vuosien varrella toteutettu joitakin. Aimokoulun vaatesuunnittelun oppilaat loivat roolihahmoja, ja niille puvustuksen. Tarkoituksena oli kuvata elokuvamaisia kohtauksia, mutta syntyikin kaksi erillistä lyhytelokuvaa. Perusrühmien oppilaat tekivät nukkeja ja lavastuksia

julkaisemattomien lastenkirjan tarinoiden pohjalta. Nuket kuvattiin lastenkirjaan kuvitukseksi, ja nukkeilla tehtiin myös ryhmissä animaatioita. Käsityönä tehdyt asiat ja esineet voivat toimia mediataiteessa teoksen osana: hahmoina, lavasteina ja tarpeistona. Lisäksi mediataideteos, ainakin valokuva tai muu kuva, voi toimia käsityöteoksen osana. Olemme käyttäneet kankaalle tulostettuja valokuvia kirjonnin pohjana, jolloin valokuva ja käsityö ovat yhtä tärkeitä teoksen elementtejä. Kankaalle tulostetut kuvat voisivat toimia myös vaatteissa tai muissa teksteilleissä. Uskon, että käsityön ja median yhdistäminen voi avata ihan uusia maailmoja kokeilunhaluiselle, jolle käsityö on enemmän ilmaisun ja taiteen tekemisen väline kuin käytännöllisten esineiden valmistamista.



Saraliina Paajanen, Vuosien vaikuttamaa, 2019. Aimokoulun päättötyönäyttelyssä asukokonaisuuksien lisäksi olivat esillä valokuvat vaatteista Saraliinan päällä 1950, 1970 ja 1990-luvun hengessä.



Alma Mäkelä, omakuva, 2018.

Käsityön toiminnallista, keho-
listaa, paikkaan ja aikaan sidottua
olemusta ei toistaiseksi ole juuri-
kaan oppilaiden käsityöteoksissa
tai lopputöissä tuotu esiin tai
pohdittu. Tämä on kuitenkin läsnä
tunneilla tekemisessä ja teoksissa
usein sanojen tavoittamattomissa.
Joissain lopputöiden päiväkirjois-
sa on kirjattu kehoillisia, tilanne-
sidonnaisia, tunteisiin ja aikaan
liittyviä havaintoja tekemisestä ja
itsestä. Anna Kouhia (2016) teki
autoetnografisen lyhytelokuvan
'Craft in my life', joka pyrki ta-
voittamaan käsityön henkilökoh-
taisia merkityksiä kerronnan ja
videokuvan avulla. Kouhia käytti
sekä elokuvan teon prosessia ja
syntyneitä elokuvaa tutkimuksen-
sa metodina tutkiessaan käsityön
merkitystä nykyihmiselle. Näen
tämän kaltaisen työskentelyn
mahdollisena myös vanhempien
oppilaiden kohdalla taiteen pe-
rusopetuksessa. Esimerkiksi oman
tekemisen hidastetun videoinnin,
äänitetyn refleктоivan puheen
avulla olisi mahdollista päästä
juuri kuvaamaan tekemisen het-
keä, materiaalin tuntua, kines-
teettisestä kehoillista kokemusta,
jonka sanallistaminen on muutoin
haastavaa. Tällöin käsityökoke-

muksen dokumentointi toimisi
mediataideteoksen toteuttamisen
materiaalina.

<https://youtu.be/x02fmvg5yuo>

Anna Kouhia, *Craft in my Life*,
2016. Lyhytelokuva kuvaa
Annan ajatuksia ja kokemusta
itsestään käsityöntekijänä.

Mediataiteet tuovat käsityöilmai- suun rajattomia mahdollisuuksia

Camilla Groth (2017) tutki
kokemuksellista tietoa, haptista
kokemusta ja kehon kautta välit-
tyvää kognitiota käsityön teke-
misessä. Hän kuvaa seuraavassa
katkelmassa käsityön tekemisen
olemusta, mutta kuvaus voisi yhtä
hyvin koskea mediataiteiden väli-
neillä työskentelyä.

*"The act of making something
with one's hands in a material is a
way of participating in the world.
It is a conversation, interaction
and negotiation between the
person and her environment. By
manipulating material, we affect
the world and are simultaneously
affected."*

*What we make either stays or
vanishes, but the experience has
changed us, maybe in little ways,
maybe in great ways." (Groth,
2017, xi)*

Samoilla tavoilla, taiteenalas-
ta riippumatta, työskentely on
vuorovaikutusta itsen ja ympäris-
tön välillä, vaikuttamista ja vaiku-
tetuksi tulemista, joka muuttaa
meitä enemmän tai vähemmän.
Mediataiteiden välineet ovat
käsityön yksinkertaisia välineitä
kehittyneempiä työkaluja, jotka
toimivat ikään kuin kehon, käsien
ja mielen jatkeena. Ne pystyvät
tuottamaan asioita, joihin ihmi-
sen kädet eivät pysty, ja toimivat
tavoilla, joita suurin osa meistä
ei ymmärrä. Ne luovat yhteyden
toisenlaiseen todellisuuteen,
jossa omien ideoiden toteuttami-
seen on aivan erilaiset, huikeat
mahdollisuudet. Yhdistettynä
käsityö ja mediataiteet mahdol-
listavat sekä ihmiselle ominaisen
konkreettisen tekemisen, aistisen
kosketuksen materiaaliin ja ym-
märrettävien työkalujen käyttämi-
sen että rajattoman virtuaalisen
maailman hyödyntämisen käsi-
työilmaisun laajentamiseen ja sy-
ventämiseen tavoilla, joita emme
ehkä vielä osaa edes kuvitella.



Aimokoulun 11-vuotiaiden ryhmän tehtävänä oli jatkaa
kirjomalla kankaalle tulostettua valokuvaa.

Lähteet

- Collanus, M. 2008. Hobby Crafting as Sensuous and Corporeal Performance. Teoksessa T. Tuomi-Gröhn (toim.) *Reinventing the Art of Everyday Making*. Hamburg: Peter Lang, 71–82.
- Groth, C. 2017. *Making Sense through Hands: Design and Craft Practice Analysed as Craft Practice*, Ph.D. thesis, Aalto University, School of Arts.
- Illum, B., & Johansson, M. 2012. Transforming physical materials into artefacts – learning in the school’s practice of Sloyd. *Techne Series - Research in Sloyd Education and Craft Science A*, 19(1). <https://journals.oslomet.no/index.php/techneA/article/view/393>
- Karppinen, S. 2005. Mitä taide tekee käsityöstä? Käsityötaiteen perusopetuksen käsitteellinen analyysi. Helsingin yliopisto. Käyttätymistieteellinen tiedekunta. Tutkimuksia 263.
- Karppinen, S. 2008. Craft-art as Basis for Human Activity. *International Journal of Art & Design Education*. Oxford: Blackwell. 27(1), 83–90.
- Kojonkoski-Rännäli, S. 1995. Ajatus käsissämmme. Käsityön käsitteen merkitysisällön analyysi. Turun yliopisto. Opettajakoulutuslaitos. Opetuksen perusteita ja käytänteitä 27.
- Kouhia, A. 2015. The making-of: An autoethnographic cinema on the meanings of contemporary craft practicing for a young hobbyist. *Textile: Journal of Cloth and Culture*. 13(3), 266–283. <https://www.tandfonline-com.libproxy.helsinki.fi/doi/full/10.1080/14759756.2015.1084788>
- Kouhia, A. 2020. Online matters: Future visions of digital making and materiality in hobby crafting. *Craft Research*. 11(2). 260–273. doi:10.1386/crre_00028_1
- Kivinen, K. 2013. Toisin kertoen. Kertomuksen tilallistaminen ja kohtaaminen liikkuvan kuvan installaatiossa. Helsinki: Valtion taidemuseo. Kuvataiteen keskusarkisto 26. [www.fng.fi/toisinkertoen ja http://ethesis.helsinki.fi](http://ethesis.helsinki.fi)
- Koskinen, A., Seitamaa-Hakkarainen, P., & Hakkarainen, K. 2015. Interaction and Embodiment in Craft Teaching. *Techne Series - Research in Sloyd Education and Craft Science A*, 22(1). <https://journals.oslomet.no/index.php/techneA/article/view/1253>
- Ojala, M. 2013. Constructing knowledge through perceptual processes in making craft-art. *Techne Series - Research in Sloyd Education and Craft Science A*, 20(3). 62–75. <https://journals.oslomet.no/index.php/techneA/article/view/756>
- Ojala, M., Karppinen, S. and Syrjäläinen, E. 2018. Towards making sense of self through emotional experiences in craft-art, *Craft Research*, 9(2), 201–27, doi: 10.1386/crre.9.2.201_1
- Syrjäläinen, E & Haverinen, L. 2012. Näkökulmia taitopedagogiikkaan. *Kasvatus* 43(2), 160–170.



Mediataiteiden opintopolku Aimokoulussa

Mervi Suomalainen, Kuvataideopettaja,

Kaisa Lenkkeri, Kuvataideopettaja

Milla Ojala, Käsityötaiteen opettaja

Antti Hämäläinen, Johtava opettaja

Visuaalisten taiteiden koulu AIMO, Hämeenlinnan kaupunki

Aimokoulu tarjoaa taiteen perusopetuksen laajan oppimäärään perusteiden mukaista opetusta kuvataiteessa ja käsityössä. Jo vuosien ajan on oppilaille ollut tarjolla myös mediataiteiden opetusta. Opetus on kuitenkin painottunut opintopolun tiettyihin vaiheisiin, ja sen toteutuminen on ollut hyvin paljon opettajan kiinnostuksesta ja osaamisesta riippuvaista. Tätä ongelmaa olemme nyt lähteneet korjaamaan. Nyt käsillä oleva opetussuunnitelma perustuu valtakunnallisiin opetussuunnitelman perusteisiin, ja se on tehty tarjoamaan ja turvaamaan mediataiteiden mahdollisuuksia kaikille koulussamme opiskeleville lapsille ja nuorille aina opintojen alkumetreiltä syventävien opintojen loppuun asti. Aimokoulussa mediataiteet ovat olemassa sekä omina taiteen lajeinaan että osana kuvataiteen ja käsityön maailmoja. Ne tarjoavat välineitä, näkökulmia ja kanavia ilmaisulle.

Opetussuunnitelmaa tehdessä on pohdittu Aimokoulun arvoja, toiminta-ajatusta, opintojen rakennetta ja opetuksen käytäntöjä. Se peilailee koulumme kuvataiteen ja käsityön opetussuunnitelmien rakennetta, mutta ottaa samalla muotonsa suhteen vapauksia.

Ajatuksena on, että mediataiteiden opetussuunnitelma tarjoaa välineitä, muotoja, rakenteita, vinkkejä ja hyviä kysymyksiä mediataiteiden opetukseen Aimokoulussa. Opetussuunnitelman

merkitys virallisena dokumenttina on toissijainen, ennen kaikkea se on työkalu.

Mediataiteiden määrittely valtakunnallisissa opetussuunnitelman perusteissa.

“Mediataiteiden opetus rakentuu mediateknologiaa, kuten liikkuvaa kuvaa, ääntä ja ohjelmistoja, hyödyntävien taiteiden perinteille ja niiden yhteyksille muihin taiteenaloihin. Mediataiteiden laajan oppimäärän opetussuunnitelma voi perustua esimerkiksi elokuvan ja videotaiteen, mediataiteen, valokuvan, äänitaiteen, pelien, ohjelmistotaiteen, installaation, performanssin ja kulttuurihäirinnän traditioille. Oppilaita rohkaistaan kokeilemaan ja määrittelemään uusia, ennakkoluulottomia tapoja käyttää uuden teknologian välineitä omissa ilmaisussaan. Oppilaan taitoja käyttää teknologiaa oman ajattelunsa ja ilmaisunsa välineenä kehitetään monipuolisella harjoittelulla ja tavoitteellisella taiteellisella työskentelyllä.”

(Taiteen perusopetuksen laajan oppimäärän opetussuunnitelman perusteet 2017, 41.)

Kuten yllä oleva lainaus mediataiteiden opetussuunnitelman perusteista osoittaa, ulottuvat mediataiteiden mahdollisuudet laajalle. Visuaalisten taiteiden koulussa mediataiteet nähdään osina kokonaisuutta. Vaikka eri vä-

lineillä on omat ominaispiirteensä, ei niitä lukita eri kaappeihin tilallisten, taidollisten tai tiedollisten lukkojen taakse. Tarkoitus on tarjota mahdollisuuksia, ei rajoja. Tavoitteena on, että kaikki aimokoululaiset pääsevät itse tekemällä ja erilaisiin mediataiteiden muotoihin tutustumalla kehittämään omaa mediasuhdettaan. Tämä koskee sekä oppilaita että opettajia.



Mediataiteet ovat mukana kaikissa opintokokonaisuuksissa: osassa integroituna kuvataiteen ja käsityön sisältöjen kanssa ja osassa selkeämmin omina taiteenlajeina. Pienten ja perusopetuksen ryhmissä opettajia mediataiteiden välineiden ja sisältöjen käsittelyssä tukevat koulun mediataiteiden vastaavat opettajat. Tämä voi tapahtua koulutuksena, konsultaationa tai yhteisopettajuutena. Aiomokoulussa opetuksen sisältöjä suunnitellaan opintokokonaisuuksettain yhdessä. Yhteissuunnittelun kautta mediataiteiden sisällöt saadaan kaikkien käsille.

Laajoissa työpajoissa mediataiteet erotellaan selkeämmin omaksi kokonaisuudekseen ja ryhmissä on mukana mediataiteista vastaava opettaja. Samalla kuitenkin muistetaan monitaiteellisuus ja hypitään rohkeasti raja-aitojen yli, jos niitä huomataan.

Perusopintojen työpajoissa oppilas voi jo valita mediataiteisiin erikoistuvan työpajan. Tarjolla on esimerkiksi elokuvaa, valokuvaa ja mediataidetta. Muissa työpajoissa mediataiteita käsitellään integroituna työpajan muuhun sisältöön.

Syventävissä opinnoissa toimitaan perusopintojen työpajojen tapaan. Erityisen painoarvon saavat dokumentointi, erilaiset digitaaliset muistiinpanot, kommentointi ja tulkinta. Tämä tapahtuu mediataiteiden välineiden avulla ja niiden ilmaisukanavia hyödyntäen ja kokonaisuus konkretisoi- tuu lopputyön dokumentaatiossa.

Vauvojen värikylyssä virittäydään aistikokemuksen äärelle oman aikuisen kanssa

Mediataiteiden maailmaan orientoidutaan aistielämysten kautta. Vauvojen värikylyssä

aistimukset tuottavat elämyksiä ja positiivisia tunnekokemuksia lapselle. Vauvoille tuotetaan elämyksiä mediataiteiden välineiden avulla ja näin värikyly toimii orientaationa mediataiteiden jännittävään maailmaan. Vauvoille voidaan luoda ensikosketus mediataiteiden välineisiin myös vuorovaikutteisen toiminnan avulla, jossa vauvat voivat esimerkiksi katsoa valokuvia ja videoita itsestään, tekemisestään tai syntyneistä teoksista sekä kuulevat omaa jokellusta tai naurua.

Mediataiteet ovat osa lapsen ja aikuisen muotoleikkiä

Muotoleikissä 2–4-vuotiaat kokeilevat mediataiteiden välineitä vuorovaikutuksessa oman aikuisen ja ryhmän kanssa. Muotoleikissä ympäröivän maailman ilmiöitä tutkitaan leikin avulla. Lasta innostetaan kokeilemaan ja olemaan itse tekijänä: voidaan leikkiä valoilla, varjoilla ja väreillä, tutkia oman kehon liikettä tai tuottaa omia ääniä. Elämyksellisyys kuuluu vahvasti oppimisympäristöön: Äänimaailmoilla, liikkuvalla kuvalla ja valoilla luodaan inspiraatiota virittämään omaan tekemiseen. Aikuisen työparin avustuksella kokeillaan mediataiteiden välineiden käyttöä, esimerkiksi kuvataan ja äänitetään omia kokeiluja. Itsetehdyistä keppinukkehahmoista syntyy oma tarina, joka esitetään ja kuvataan. Aikuisen tuella myös valokuvauskokeilut ja animaation ideointi ja toteuttaminen onnistuvat. Omia mediateoksia katsotaan yhdessä ryhmän kanssa. Mediataiteiden teoksiin ja ilmiöihin voidaan tutustua esimerkiksi näyttelyissä.

Mediataiteiden opinnot Aiomokoulussa

0–2	vauvojen värikyly	i n t e g r o i t u n a
2–4	muotoleikki	
varhaisiän taidekasvatus 5–6	ALKU 1 ja 2	
perusopinnot 7–10	perusryhmät	
11–12	laajat työpajat LT 1 ja LT2	
13–15	vaihtoehtoiset työpajat	
syventävät opinnot 16+	vaihtoehtoiset työpajat + lopputyö	muissa integroituna



Varhaisiän taidekasvatuksessa mediataiden opetus perustuu leikkiin ja kokeiluun

5–6-vuotiaiden alkuryhmien toiminnassa mediataiteiden opetus perustuu medialeikkiin ja yhdistyy muuhun toimintaan ja opetuksen teemoihin niitä tukien. Mediataiteiden välineisiin tutustutaan toiminnassa, joka voi olla leikkiä vaikka valolla, äänillä, keholla ja väreillä. Mediataiteiden avulla voidaan tutkia moniaistisesti esimerkiksi tilaa, liikettä, rytmiä ja muita visuaalisen ilmaisun peruselementtejä. Mediataide syntyy eri välineitä yhdistävästä prosessista ja tallenteesta, jossa esimerkiksi lasten karttapiirroksen päälle rakentunut kolmiulotteinen kaupunkirakennelma inspiroi video- tai valokuvaamaan esineiden elämää kuvitteellisessa kaupungissa. Ihmiskasvojen rakenteen ja ilmeiden tutkiminen paperikollaasitekniikalla saa riemastuttavia ulottuvuuksia animaatioiden avulla.

Taiteidenväliset medialeikin prosessit vahvistavat oppilaan ryhmässä toimimisen taitoja, tunnetaitoja ja osallisuuden kokemusta. Oppilaiden erilaiset roolit tekijöinä muotoutuvat yhteisessä prosessissa, kun esimerkiksi esityksen tai lyhytelokuvan sisällöstä, muodosta ja käytännön

toteutuksesta sovitaan ja tehdään päätöksiä. Taiteidenvälisyys rohkaisee tuomaan esille oppilaiden erilaisia vahvuuksia.

Varhaisiän taidekasvatus on myös eri medioiden kuvien ja teosten tarkastelua sekä niistä keskustelua. Lapsi oppii erottamaan dokumentin ja fiktion, tunnistamaan teosten välittämiä viestejä, tarinoita ja tunteita. Mediakriittisyyden siemen ja mediatietoisuus syntyy teosten äärellä taidenäyttelyissä ja museoissa tai omassa luokassa muiden tuottamia tai lasten omia teoksia havainnoiden ja niistä keskustellen. Mediataiteet ja erilaiset prosessien dokumentaatiot toimivat myös välineenä oman oppimisen reflektointiin.

Mediataiteet integroituvat su-lavasti kuvataiteen ja käsityön opetukseen perusryhmissä

7–10-vuotiaana oppilas tutustuu mediataiteiden eri ilmaisukeinoihin yhdistettynä kuva- ja käsityötaiteen opetukseen. Perusryhmissä oppilas perehtyy mediataiteiden välineisiin ja ilmaisukeinoihin keinoina tutkia ympäröivää maailmaa ja toteuttaa omia ideoitaan. Mediataiteiden sisällöt toteutuvat usein monitaiteellisena kokonaisuutena yhdessä perinteisempien kuvan ja tuotteen tekotapojen kanssa.

Ryhmässä toimiminen korostuu, kun tunteilla tehdään animaatioita, elokuvia, digitaalisesti kuvia ja valokuvataan yhdessä. Esimerkiksi elokuvan teko eri rooleineen ohjaajasta näyttelijään ja äänittäjästä leikkaajaan mahdollistaa, että jokainen voi osallistua prosessiin ja haastaa itseään turvallisesti ryhmässä. Näin sosiaaliset taidot kehittyvät entisestään, kun oppilaat harjoittelevat jakamaan prosessin eri rooleja ja tehtäviä keskenään.





Opetuksessa olennaista ovat tarinankerronta, eläytyminen ja leikkisyys. Käsin tehdyt elementit alkavat elää omaa elämäänsä, kun ne pääsevät osaksi videota, esitystä tai audiovisuaalisuudella höystettyä leikkiä. Itse tehty viitta pääsee osaksi elokuvan puvustusta. Seinälle heijastetaan huovutettuja kaloja, ja luokkahuone muuttuu akvaarioksi. Saviolennot aloittavat vaaliväittelyn. Muotokuva iskee silmää. Mediavälineet ovat myös luonteva tapa taltioida leikkejä ja dokumentoida erilaisia prosesseja ja valmiita töitä – samalla oppilas huomioi niiden tavoitteellisen käytön.

Oppilas oppii arvostamaan töitään, kun niitä katsotaan yhdessä, ja ne ovat osa näyttelyitä. Hän myös pohtii näyttelyissä ja Internetissä näkemäänsä mediataideteoksia ja siten laajentaa käsitystään mediataiteista.

Sisällöt pohjautuvat oppilaiden merkityksellisiksi kokemiin asioihin, joita käsitellään henkilökohtaisesta yleiseen laajentaen. Oppilaan omat havainnot arjesta jalostuvat animaatioksi ja mieluisat mediaympäristöt kannustavat tekemään omia kuvia ja pelejä.

Laaja työpajat tarjoavat mahdollisuuden monitaiteellisiin pitkiin prosesseihin

11–12-vuotiaille mediataiteiden opinnot ovat yhä yhdistettynä kuvataiteen ja käsityön opetukseen. Laajat työpajat perustuvat monitaiteellisuuteen, avoimuuteen ja yhteistyöhön. Useamman opettajan avulla taiteidenvälinen yhteistyö mahdollistuu ja auttaa oppilasta ymmärtämään mediataiteiden loputtomat mahdollisuudet ja venyvyyden ja hyödyntämään niitä omassa ilmaisussaan.

Opinnot tähtäävät auttamaan oppilasta valitsemaan ja siirtymään sujuvasti mieluisaan työpajaan. Mediataiteiden alueet tulevat laajasti tutuiksi muiden taiteenalojen rinnalla. Kahden vuoden aikana kuvataiteessa toteutetaan muutama pidempi mediataiteiden projekti, kuten elokuva, jonka kautta pidempi prosessi tulee tutuksi ja harjoittaa pitkäjänteistä ja sujuvaa ryhmässä työskentelyä. Käsitelyssä mediataiteiden välineet otetaan osaksi kuvallista suunnittelua sekä kokeillaan erilaisia tapoja

Tekijän, teoksen ja katsojan suhde on pohdinnan alla. Omia töitä katsotaan ja esitellään muille ja näin niiden arvostus kasvaa ja auttaa luotsimaan ympäristön loputtomassa kuvavirrassa. Mediataiteet nähdään tapoina näkyä, olla osallisena yhteisöissä ja vaikuttaa – oli sitten kyse kulttuurihäirinnästä tai performanssista.

dokumentoida omaa työprosessia sekä esittää valmiita töitä.

Tekniikoita ja näkökulmia yhdistellään yllättävästikin ja siten rohkaistaan oppilasta ennakkoluulottomaan etsimiseen ja uuden oppimiseen. Eri taiteen alueet ristitelevät, kun valokuva saa tikkejä, siirtyy paperille grafiikan keinoin, pääsee osaksi kollaasia, liimataan kiinni purjeeksi osaksi kineettistä veistosta tai työstetään sabluunaksi ja siten pääsee spraymaalilla avulla osaksi katukuvaa.

Mediavälineitä käytetään myös erilaisten teosten ja tuotteiden työskentelyprosesseissa suunnittelun ja kokeilun apuna. Esimerkiksi värivaloilla tai kuvankäsittelyllä voidaan nopeasti kokeilla eri lopputulemia. Oma taiteellinen prosessi harjaannutetaan taltioimaan – yksinkertaisimmillaan valokuvaamalla eri välivaiheita.

Tekijän, teoksen ja katsojan suhde on pohdinnan alla. Omia töitä katsotaan ja esitellään muille ja näin niiden arvostus kasvaa ja auttaa luotsimaan ympäristön loputtomassa kuvavirrassa. Mediataiteet nähdään tapoina näkyä, olla osallisena yhteisöissä ja vaikuttaa – oli sitten kyse kulttuurihäirinnästä tai performanssista.

Mediataiteet läpileikkaavat kaikki vaihtoehtoiset työpajat

13–15-vuotiaille tarkoitetuissa vaihtoehtoisissa työpajoissa keskitytään kuvataiteen, käsityön tai mediataiteen johonkin erityisalueeseen. Muissa kuin varsinaisissa mediataiteiden työpajoissa mediataiteet integroituvat varsinaiseen aiheeseen. Ajoittain työpajoissa tutustutaan ja tehdään itse teoksia, joihin mediataiteet yhdistyvät. Monitaiteellisuus korostuu, kun veistokset yhdistetään valotaiteeseen, maalauksiin on upotettu lisättyä todellisuutta ja oppilaat visualisoivat koko koulun yhteisen muotinäytöksen, joka dokumentoidaan videoteokseksi. Oppilasta rohkaistaan tutkimaan taiteiden välisiä rajoja. Aimokoulun henkeen kuuluu yhteistyö eri työpajojen välillä, jolloin mediataiteiden työpajojen osaaminen valuu muihin työpajoihin ja toisin päin. Projekteihin tulee asiantuntevaa syvyyttä, kun esimerkiksi elokuvaan suunnitellaan ja toteutetaan puvustus yhteistyönä käsityön ryhmän kanssa.

Mediataiteet voivat olla myös teosten dokumentoinnin ja työskentelyn reflektoinnin välineitä. Oppilas harjoittaa prosessin hallintaa hyödyntämällä mediataiteiden tekniikoita ajattelunsa apuna. Esimerkiksi käsityössä sitä kokeillaan, kun etsitään itselle mieleistä tapaa esittää omia kuvallisia

suunnitelmia. Mediataiteet voivat toimia myös virkistävänä välituntina varsinaisesta aiheesta.

Syventävissä opinnoissa mediataiteet kietoituvat muihin taiteenaloihin

Mediataiteiden näkökulmat ja mahdollisuudet pidetään avoimena kaikissa Aimokoulun yli 15-vuotiaiden syventävissä työpajoissa. Mediataiteiden välineet ovat mukana työskentelyssä. Niillä tuotetaan dokumentaatiota, muistiinpanoja, kommentointia ja tulkintaa. Opetuksessa otetaan huomioon mediataiteiden eri välineiden mahdollisuudet osana taiteen tekemistä ja yhtenä mahdollisena työskentelyn suuntana. Niitä voidaan käyttää myös ideoinnissa ja suunnittelussa. Digitaalinen piirtäminen ja maalaaminen toimivat osana piirtämisen ja maalaamisen maailmaa. 3D-suunnittelu voi olla luonteva osa perinteistä kuvanveistoa, jossa digitaalinen malli voi muuttua veistokseksi tai veistos digitaalseksi malliksi.

Opetuksessa käsillä olevat kamerat, padit, tietokoneet ja pilvipalvelut tarjoavat jatkuvan mahdollisuuden oppilaan omien prosessien dokumentointiin. Dokumentoidessa syntyvällä materiaalilla on tärkeä osa oppilaan oman työskentelyn seuraamisen, arvioinnin ja muille esittämisen

välineinä. Näiden välineiden aktiivinen käyttö ja harkittu valinta on olennainen osa syventäviä opintoja kaikissa taiteen muodoissa.

Mediataiteiden vaihtoehtoisissa työpajoissa rohkaistaan omaan ilmaisuun

Mediataiteiden työpajoissa, kuten mediataiteen, valokuvauksen ja elokuvan työpajoissa, oppilaan käsitys mediataiteista ja omista mieltymyksistään sekä vahvuuksistaan syventyvät, kun hänen omaa taiteellista työskentelyänsä tuetaan hänen omista mielenkiinnonkohteistansa käsin. Samalla oppilasta rohkaistaan oman ilmaisun kehittymisessä ja uusien asioiden – tekniikoiden, ilmaisukeinojen ja ajatusten – löytämisessä.

Tekniikkaa käydään läpi syvemmin ja monipuolisemmin monitaiteellisuutta kuitenkin unohtamatta. Oppilasta rohkaistaan kokeilemaan eri taiteiden rajoja ylittäviä tekniikoita, ajatuksia ja ideoita. Opintojen edetessä prosessit kasvavat pidemmiksi projekteiksi, joissa työskentely on tavoitteellista ja pitkäjänteistä. Tilaa jätetään kuitenkin kokeilulle, leikille ja keskeneräisyydelle.



Aimokoulun hengen mukaisesti mediataiteiden työpajojen oppilaat tekevät ajoittain yhteistyötä muiden ryhmien kanssa, jolloin monitaiteellisuus vahvistuu ja osaaminen lisääntyy puolin ja toisin. Tämä tukee myös oppilaiden osaamisen tunnetta. Ryhmissä opiskelee usein opinnoissaan ja osaamisessaan eri vaiheessa olevia, ja tähän yhdistelmään kokemusta ja uutuuden viehätystä suhtaudutaan myönteisesti hyödyntäen sen mahdollisuuksia.

Mediataiteiden kulttuurin tuntemus monipuolistuu, kun opinnot risteilevät traditioiden, nykytaiteen ja tulevaisuuden tuulien maastossa. Työskentelyssä saatetaan yhdistää mutkattomasti 1800-luvun lopun elokuva oppilaiden arkeen, 1980-luvun tasohyppelypeli ilmastonmuutokseen tai oppilaiden käyttämät alustat opettajien sivistämiseen. Erilaisia mediataideteoksia analysoidaan yhdessä ja rohkaistaan oppilasta etsimään lisää ja esittelemään löytämiään muille.

Oppilas syventää kokemustaan mediataiteista vaikuttamisen ja osallistumisen välineenä, kun hän osallistuu koulun ulkopuolisiin hankkeisiin ja pohtii omaa työskentelyänsä jatkumona ja osana suurempaa kokonaisuutta. Oma taide ja tekeminen nähdään keinoina näkyä, olla osallisena yhteisöissä ja vaikuttaa.

Syventävissä työpajoissa oppilas keskittyy omii mediataideprojekteihinsa

Mediataiteiden syventävät työpajat ovat jatkoa perusopinnojen työpajoille. Samassa ryhmässä voi olla sekä perusopintoja että syventäviä opintoja tekeviä oppilaita. Syventävissä opinnoissa painottuvat omaehtoisuus, itseohjautuvuus ja oppilaan itse kiinnostavaksi kokemiinsa sisältöihin syventyminen. Opettaja ohjaa ja tarjoaa oppilaan tavoitteisiin sopivaa motivoivaa opetussisältöä.

Oppilas voi itse valita omiin tarkeituksiinsa sopivat työvälineet. Monitaiteellinen työskentely on mahdollista sekä eri mediataiteiden että muiden taiteenlajien välillä. Halutessaan oppilas voi keskittyä myös tietyn työvälineen ohjelman tai tekniikan käyttöön.

Tavoitteena on, että oppilas hahmottaa mediataiteiden mahdollisuuksia ja osaa sijoittaa oman työskentelynsä mediataiteiden kentälle. Oppilas kokeilee ja harjoittelee erilaisia mediataiteiden työskentelyprosesseja ja tuo esille omaa kuvallista ajatteluaan ja mediasuhdettaan. Oman prosessin alkuna voi toimia YouTubesta löytyvä kanava tai 90-luvun kulttuurisarja Frenedit. Media on välineen lisäksi myös tutkimuskohde.

Mediataiteiden rooli lopputyöprosessissa

Opintopolun päässä toteutettava lopputyö on teos, tuote, tapahtuma, esitys tai muu projekti, jossa oppilas pääsee soveltamaan opittuja tietoja ja taitoja. Mahdollisuuksia on rajattomasti ja mediataiteet tarjoavat välineitä hyvin erilaisten lopputöiden esittämiseen ja taiteidenväliseen työskentelyyn. Tanssiaispuvun rinnalla voi olla asun käyttöä esittävä elokuva tai veistoksen tukena havainnekuvia teoksen sijoittelusta Hämeenlinnan keskustaan. Sosiaalisen median kanava voi innostaa katsojia kommentoimaan tai tuottamaan sisältöä lopputyöprojektiin.

Mediataiteiden välineillä tallennetaan sekä työskentelyprosessia että valmiita teoksia. Samalla syntyy materiaalia lopputyön dokumentaatioon. Kuvien, videoiden ja vaikka sosiaalisen median kommenttien kautta oppilas voi peilailla omaa työskentelyään ja rohkaista myös muista kommentoimaan omia suunnitelmiaan. Voisiko lopputyön dokumentaatio olla Instagram-tili tai muu kanava somessa?

Missä tahansa Aimokoulun työpajassa voi syntyä lopputyö, jota voidaan kutsua mediataiteen lopputyöksi. Käytössä olevat välineet, ilmaisun muodot ja teoksen sisältö muodostavat lopputyön kontekstin eivätkä ne tottele työpajojen rajoja. Mediataiteiden lopputöitä syntyy kuitenkin erityisesti niissä työpajoissa, joissa työskennellään mediataiteille ominaisilla työvälineillä. Mediataiteiden mahdollisuudet ovat niin laajoja, että syntyvät lopputyöt voivat olla jotain aivan uutta ja odottamatonta!







**PIRKAN
OPISTO**

2021