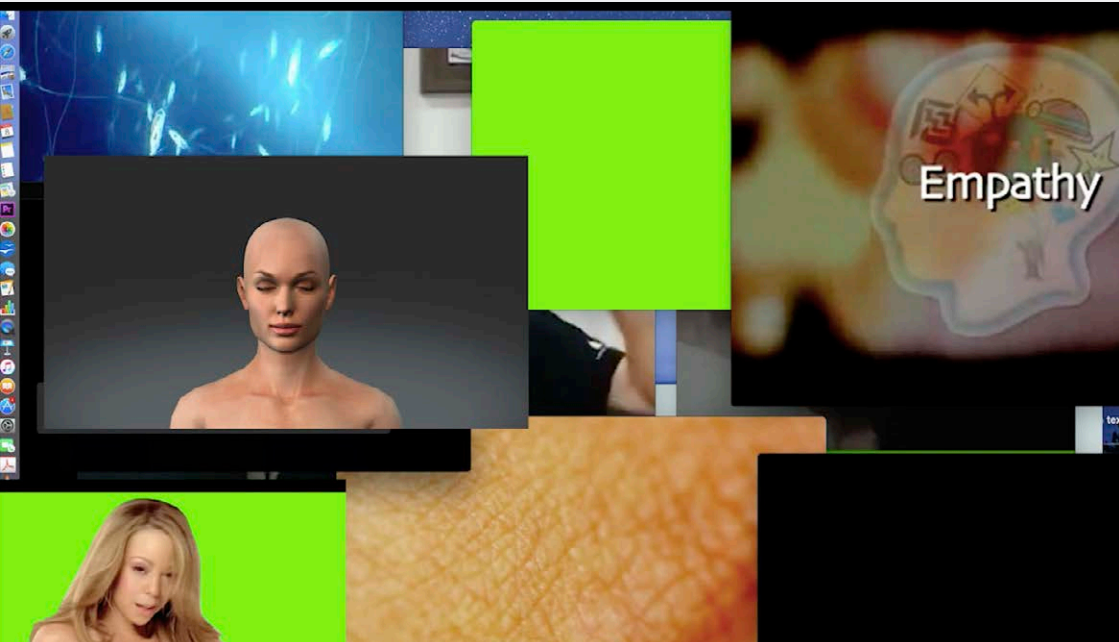


# Vad betyder det?

Mediekonst som källa  
för multilitteracitet

**AV-ARKKI**  
DISTRIBUTIONSCENTRET  
FÖR FINLÄNSK MEDIKONST



## MEDIEKONST FOSTRAR!

[mediataidekasvattaa.fi/sv](http://mediataidekasvattaa.fi/sv)

### Vad betyder det?

Mediekonst som källa för multilitteracitet

---

Registrerade användare får gratis titta på de verk som hör till läropaketet i AV-arkkis webbservice [mediataidekasvattaa.fi](http://mediataidekasvattaa.fi), som är avsedd för medie- och konstfostran. Läropaketets skriftliga material kan också laddas ner gratis i PDF-format i samma www-adress. Genom att registrera sig som användare får läraren ett lösenord och rätt att använda videorna som en del av undervisningen. Verken finns också på DVD-skiva, som man får hyra och använda i undervisningen, ifall det inte är möjligt att i undervisningssituationen spela upp dem via nätet.

---

### © AV-arkki, distributionscentret för finländsk mediekonst

**Redaktör:** Roi Ruuskanen

**Producent:** Hanna Maria Anttila / AV-arkki

**Uppgifter:** Roi Ruuskanen ja Maija Mikkola

**Styrgrupp (uppgifter):** Helena Björk, Heta Kuchka, Kimmo Modig

**Artiklar:** Sara Sintonen, Kristiina Kumpulainen, Marjo Räsänen, Helena Björk

**Korrekturläsning:** Tytti Rantanen

**Omslagsbild:** Henna-Riikka Halonen: *Placeholder*

**Ombrytning:** Vesa Vehviläinen

**Tryck:** Trio-Offset Oy, Helsingfors 2017

---

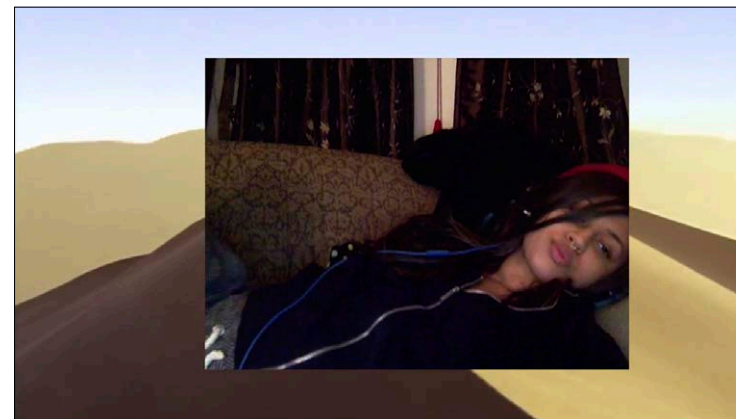
AV-arkkis projekt inom mediefostran stöds av **Undervisnings- och kulturministeriet** och **Svenska Kulturfonden**.

---

### AV-arkki, distributionscentret för finländsk mediekonst

Tallbergsgatan 1 / 76, 00180 Helsingfors

[www.av-arkki.fi](http://www.av-arkki.fi) | tel. 050 435 6092 | [edu@av-arkki.fi](mailto:edu@av-arkki.fi)



Kimmo Modig: *Deep 4 U*

### Vad betyder det?

Mediekonst som källa för multilitteracitet

Inledning: Vad betyder det? .....	4
<b>Sara Sintonen och Kristiina Kumpulainen</b> Multilitteracitet som mångfald, verksamhet och delaktighet .....	6
<b>Marjo Räsänen</b> Mediernas konstbaserade multilitteracitet.....	13
<b>Helena Björk</b> Vid allting – unga som tolkare och aktörer.....	22
Verk och uppgifter .....	24
<b>Erkki Kurenniemi:</b> <i>Livets håbrensa</i> .....	26
<b>Heta Kuchka:</b> <i>De bedårande</i> .....	30
<b>Kimmo Modig:</b> <i>Deep 4 U</i> .....	34
<b>Azar Saiyar:</b> <i>Primus Tempus</i> .....	38
<b>Teemu Keisteri:</b> <i>Finnish Guy Dancing</i> .....	41
<b>Henna-Riikka Halonen:</b> <i>Placeholder</i> .....	44



Azar Saiyar: *Primus Tempus*

## Vad betyder det?

### Mediekonst som källa för multilitteracitet

Den nyaste delen av distributionscentret för mediekonst AV-arkkis *Mediekonst fostrar!*-läromedelsserie ställer frågan: Vad betyder det? Det nya läromedlet behandlar begreppet multilitteracitet, och erbjuder unga samt deras lärare och fostrar en serie videoverk med samhörande uppgifter. Multilitteracitet är ett av den mångsidiga kompetensens temaområden, som ingår i småbarnspedagogikens, den grundläggande utbildningens och gymnasiets läroplaners grunder. Kompetens i multilitteracitet innebär vitt förstående av den omgivande världen samt självuttryck i dess olika kontext. *Mediekonst fostrar!*-seriens sjätte del *Vad betyder det?* ger nycklar till att fundera över och utveckla multilitteracitet i den digitala kulturen.

Digitaliseringen och de programmerade miljöerna har omvälvligt vårt sätt att leva. Fenomenet påverkar det all dagliga livet. De digitala plattformarna och sociala medierna gör det möjligt att kommunicera snabbare och mångsidigare än någonsin. Samtidigt styr algoritmer vårt beteende, våra erfarenheter och vår verksamhet utan att vi märker det. Livet och umgänget i den digitaliserade världen kräver mångsidig multilitteracitet; både förstående och färdighet att uttrycka sig och påverka sin omgivning.

*Vad betyder det?*-läromedlets verk och teman är riktade speciellt till ungdomar i högstadietålder. Guidens verk är till för att fungera som inledning

till eget resonerande och för att väcka frågor. *Vad betyder det?* lockar till att fundera över vår programmerade omgivning samt anknutna teman och framtidsutsikter. En central fråga är utvecklingen och inverkan av den artificiella intelligensen. Därutöver behandlar guiden gränsen mellan det privata och offentliga, sociala relationer, samarbete, reklam och stereotypi på internet och de sociala medierna. Nutidskonst, och mediekonst som ett av dess delområden, ger goda utgångspunkter till behandlandet av multilitteracitet. Dess språk, tecken och betydelser i hela sin omfattning ger mycket utrymme för tolkning och lockar en till att reflektera.

Förutom verken och uppgifterna, innehåller läromedlet dessutom tre artiklar som behandlar multilitteracitet. Sara Sintonen och Kristiina Kumpulainen från Helsingfors universitets utvecklingsprogram Inläring av multilitteracitet med glädje (MOI), belyser begreppet multilitteracitet i sin artikel *Multilitteracitet som mångfald, verksamhet och delaktighet*. Artikeln presenterar kompetens i multilitteracitet som ett mera omfattande, heltäckande fenomen än en enskild färdighet eller ens läskunnighet: som en utveckling från iakttagare till aktiv deltagare med inverkan på kulturen. I artikeln *Mediernas konstbaserade multilitteracitet* behandlar lektor i bildkonst vid Åbo universitet Marjo Räsänen multilitteracitet ur en synvinkel som baserar sig på den visuella kulturens ”multiläsmodell” (*monilukumalli*) som hon själv utvecklat. Serien artiklar avslutas med bildkonstläraren Helena Björks erfarenheter om att arbeta med ungdomar i bildkonstklassen.

*Vad betyder det?*-guiden introducerar nytt innehåll till *Mediekonst fostrar!*-webbtjänsten i form av konstnärernas egna videor, i vilka de berättar om sitt arbete och verkens bakgrund. I slutet av videorna presenterar konstnärerna en uppgift, vilken fungerar som inledning till tittarens egna arbete. Ni kan alltså titta på hela paketet från verket via presentationen av konstnären till uppgiften i webbtjänsten *Mediekonst fostrar!* Ni minns väl att verken i webbtjänsten fritt och lagligt får användas i undervisningssyfte och att de finns på adressen [www.mediataidekasvattaa.fi/sv](http://www.mediataidekasvattaa.fi/sv).

Multilitteracitet siktar på delaktighet och på att förändra världen!

### Roi Ruuskanen

Producent inom mediefostran  
AV-arkki

# Multilitteracitet som mångfald, verksamhet och delaktighet

## Inledning

I denna artikel reflekterar vi över begreppet multilitteracitet som en social och kulturell verksamhet, i stället för att närma oss den från en kunskapsbaserad, mekanisk och till åldersskeden bunden synvinkel. Våra iakttagelser anknyter till de aktuella strävandena att främja barns och ungas kompetens i multilitteracitet som en del av den finska småbarnsfostran och grundläggande utbildningen. Artikeln baserar sig på det riksomfattande utvecklingsprogrammet Inläring av multilitteracitet med glädje (MOI).

## Hur ska man definiera multilitteracitet?

Multilitteracitet kan ses som utvidgande av läskunnigheten mot mångfald och mångsidighet. Vad syftar ordet "multi" på? Åtminstone multipla textformat, modaliteter och de flertal sätt på vilka dessa produceras i olika miljöer och situationer med hjälp av mångahanda olika redskap. En text kan vara skriven, talad, tecknad och sjungen; den kan även bestå av olika enskilda tecken och symboler. Stabila texter, som är tryckta och lagrade, är förknippade med upprepning och återkommande, medan levande texter (som till exempel situationer, stunder, framskridande fenomen, iakttaganden, deltagande, växelverkan) sällan ger möjlighet till upprepning.

Härutöver är förledens term "multi" tätt förknippad med multikulturalism och kulturell mångfald. I samband med multilitteracitet betyder detta bland annat insikt gällande kulturbundna element i produktion och tolkning av texter. Kulturer, samhällen och olika system har olika sociala och kommunikativa praxis och regler, vilka man bör känna igen och erkänna.

Multilitteraciteten sammanhänger med den medialiserade tiden samt rådande mediekultur och -teknologi. Texter förmedlas också mångmedialt. Till kompetens i multilitteracitet hör även de sätt som används till att analysera och producera medietext; förmågan att granska och producera medietexter kritiskt, kreativt och ansvarsfullt. I detta avseende är kompetens i multilitteracitet sammanfallande med begrep-

pet mediekompetens (se Kupiainen & Sintonen 2009).

Om en text tas ur sitt sammanhang, förändrar dess betydelse. I kompetens i multilitteracitet ingår förmågan att inse på vilket sätt olika texter också är knutna till situationer. Multilitteraciteten innebär alltså också att använda texter i olika situationer på ett ändamålsenligt sätt. Betydelsefullt är, ifall begreppet multi används för att hänvisa till en konceptuell helhet som inverkar på många olika saker, eller en lista av olika faktorer, dimensioner, som kan räknas ingå i termen. Ibland försöker man förklara multilitteracitet med hjälp av att uppräknas läskunnighet inom flera olika områden, exempelvis bild, webb, kultur och digitalt innehåll.

Ur läsandets perspektiv kan multilitteracitet ses speciellt som förmåga att tolka. Med den traditionella läskunnigheten syftar man på färdigheten att tolka texter som består av bokstäver. Den traditionella läs- och skrivkunnigheten eller undervisning i ren (mekanisk) läskunnighet är inte nog för att kunna operera i olika textmiljöer: man kan "läsa" en serie visuella tecken, rösters nyanser, kroppsspråk eller -känedom.

Multilitteracitet kräver alltså färdighet. Med färdighet kan man syfta på någonting som utvecklas genom övning. Den är ingen slumpmässig eller avskild prestation eller gärning, den kan tänkas framstå i förhållande till någonting. Till färdighetens väsen är det typiskt att det i takt med övandet uppstår skillnader mellan individer och att färdigheten även kan utvecklas i en oönskad riktning. Färdighetens utveckling är ofta en personlig, långvarig process som emellertid kan utvecklas genom att delta och prova sig fram.

Framsteg i färdigheten betraktas ofta stegvis. Den består av delfärdigheter som ordnar sig hierarkiskt så att de enklare delfärdigheterna bildar grunden till de mer krävande (Kauppinen 2010). Då betraktar man färdigheten även från en teknisk synpunkt. Till exempel forskare i läskunnighet (Lerkkanen et al. 2010, 118) betonar att läsförståelse är starkt beroende av den tekniska läskunnigheten, dvs. avkodningens automatisering och smidighet.

Multilitteracitet är en bredare företeelse än traditionell läskunnighet. Den är inte enbart en mekanisk färdighet som man bygger stegvis. Däremot är multilitteracitet verksamhet och deltagande i gemenskapers verksamhet. Utvecklandet av multilitteraciteten kan ses som tillväxt i kulturen och dess seder från en iakttagare till en aktiv deltagare som har inverkan på kulturen.

## Multilitteracitet ur sociosemiotisk och sociokulturell synpunkt

I vårt egna undersöknings- och utvecklingsarbete betraktar vi multilitteracitet från aktivitetens, deltagandets och den kulturella bildningens synpunkter. Vi anser att kompetens i multilitteracitet är nödvändig för att kunna gestalta mänsklig verksamhet, för tolerans och kulturell

mångfald. Multilitteracitet behövs för att kunna utveckla kritiskt tänkande samt inlärning, och för att kunna delta och inverka i samhället på ett etiskt ansvarsfullt sätt.

I vårt arbete definieras multilitteracitet som en vidgad textuppfattning. Texterna kan bestå av ord, bilder, siffror, auditiva- och kinetiska teckensystem samt en kombination av dessa. Multilitteracitet innebär att kunna tolka, ta isär och bygga upp bemärkelser på olika sätt i olika omgivningar. Det betyder kunskapen att skaffa, tolka, använda, producera, framställa och värdera texter i olika former, olika omgivningar och situationer med hjälp av olika redskap. Multilitteracitet innefattar alltså olika färdigheter i att läsa och producera text, men den uppfattas inte enbart som en rad olika läskunnigheter, utan som olika gränssytor, samspelsprocesser och sociala kutymmer.

Vår tolkning av multilitteracitet bygger på en sociosemiotisk och sociokulturell utgångspunkt. Bakom sociosemiotiken finns semiotiken, teckenläran. Till den hör att kunna tolka och förstå världen. Speciella intresseområden inom semiotiken är betydelse och de sociala och kulturella dimensionerna i formandet av betydelse (Halliday 1978; Kress 2009).

Den sociokulturella synvinkeln på multilitteracitet sammanlöper i flera avseenden med den sociosemiotiska. Den poängterar betydelseernas sociala formanden och de kulturella redskapens – såväl de konceptuella som materiella – roll i växelverkan och betydelsegivande (Kumpulainen & Renshaw 2007; Säljö 2001; Vygotsky 1978). Samhällets regler och värden samt individerna som deltar i verksamheten och resurserna som de innehar, definierar den sociala verksamheten och betydelsegivandet (Kumpulainen 2015).

Det sociokulturella perspektivet på inlärning innebär att delta i och påverka kulturen. Ur detta perspektiv betraktas inte de förändringar som sker i inlärningen under ett visst åldersskede utan snarare betraktar man den individuella utvecklingen i växelverkan med den sociala omgivningen. Inlärningen betyder en vändpunkt där individens upplevelse gällande omgivningen förändras och det föds en ny social situation av utveckling. Detta innebär också förändringar i individens behov och motiv, vilket ger sig uttryck bland annat i sättet att delta, i de sociala relationerna och i betydelsegivandet (Kumpulainen, 2015).

### **Främjandet av ungdomarnas multilitteracitet som en samhälls- och utbildningsuppdrag**

I den riksomfattande planen för småbarns- och förskolepedagogik (planen 2016), grunderna för förskoleundervisning samt grunderna för läroplanen för den grundläggande undervisningen (OPH 2014a, OPH 2014b) som nyss trätt i kraft, räknas multilitteracitet som en del av den mångsi-

diga kompetensen. Till multilitteracitet hör en bredare kunskaps- och textförståelse, enligt vilket texterna kan vara skrivna, talade, audiovisuella, tryckta och digitala, och dessutom läser man men också producerar man sådana själv. Grundtanken bakom läroplanerna är att man förstärker den mångsidiga kompetensens basis enligt den fostran och undervisning som förverkligats inom grunderna för förskoleundervisning samt grunderna för läroplanen för den grundläggande undervisningen. På så sätt följer den mångsidiga kompetensens delområden med barnet i tillväxt och utveckling från barn till ungdom.

I främjandet av multilitteracitet som en del av den finländska småbarnsfostran, förskoleundervisningen och grundläggande utbildningen är det frågan om pedagogik. Högklassig pedagogisk verksamhet förstärker utvecklingen av barns och ungas multilitteracitet, och därför är det ingen självfallenhet hur man förfar på daghem eller i skolor, hur man använder olika inlärningsmiljöer eller hur man stöder barns och ungas inlärning och välmående. I utvecklandet av den pedagogiska verksamheten, och i fostran och undervisning överlag, bör man ta i beaktande den mångsidiga kompetensens målsättningar inneslutna i olika innehåll. Samtidigt bör man förstå barn och unga som tolkare, användare och skapare av olika texter – och var och en som individ. Också Luukka (2013, 7) ser multilitteraciteten framför allt som en förändring i pedagogiken: en övergång från att betona behärskandet av innehåll till att öva verksamhet och praxis, samt från att studera ensam till att fungera i samverkan. Hon understryker också betydelsen av mångformiga och mångsidiga textmiljöer. Kallionpää konstaterar att diskussionen om läroplanen i Finland koncentrerats runt områden gällande teknik och multimodalitet. På samma gång har målsättningar som ursprungligen förknippats med multilitteracitet uppmärksammas mindre. Dessa är enligt Kallionpää centrala målsättningar som till exempel jämlikhet, tolerans och en strävan efter att förändra världen. (Kallionpää 2017, 50.)

### **Multilitteracitetens pedagogik och inlärningsmiljöer**

Centralt i Inlärning av multilitteracitet med glädje (MOI)-utvecklingsprogrammets pedagogiska utvecklingsarbete är att det är barnorienterat, att det betonar kulturell mångfald, dialogbetonat betydelsegivande samt en enande och nytt skapande inlärning (se t.ex. Kumpulainen 2005; Kumpulainen & Sefton-Green 2014; Sefton-Green, Kumpulainen, Lipponen, Sintonen, Rajala & Hilppö 2015). Denna pedagogik ansluter sig till tanken bakom en så kallad "translitteracitet" (transliteracy), vilken ser multilitteraciteten som en konstant utvecklande, korsande och nytt skapande process. Pedagogiken strävar efter att främja förståelsen av mångfald, deltagande och skapande genom att olika kulturer, människor och texter möts. Strävan är inte enbart att granska

multilitteraciteten på den dominerande kulturens villkor, utan i skärningspunkterna och samspelsprocesserna av olika kulturer och deras texter (Frau-Meigs 2013; Serafini & Gee 2017).

Pedagogiken som vi utvecklat betonar barnets uppväxtmiljöer och livsvärld vid inläring av multilitteracitet. Det centrala och också utgångspunkten i pedagogiken är barnet samt de kulturella resurser och kapital som dess uppväxtmiljöer erbjuder (Kumpulainen & Renshaw 2007). De kulturella resurserna kan vara både konceptuella (t.ex. språk, erfarenheter, sedvanor, värden, identitet) och materiella (t.ex. informations- och kommunikationstekniska medel, spel, böcker, leksaker, konst, vetenskap). Pedagogiken understryker barnens möjlighet att delta i planerandet och värderandet av verksamheten och att vara verk samma aktörer. MOI-pedagogikens principer är här sammanfattade: barn och vuxna som verk samma aktörer (agency), det vill säga förmåga och vilja att påverka, lära sig genom verksamhet, verksamhetens betydelsefullhet och upplevelsebaserad inläring (situated practice), social gemenskap och delaktighet (community of learners), att begreppslogöra (overt instruction), kritiskt analyserande (critical analysis) och skapande av nytt (transformed practice) (Kalanzis & Cope 2012, 2016).

Vi strävar efter att utveckla inläringssmiljöerna till mångsidiga textmiljöer i vilka barns och ungas egna och för dem producerade kultur – som sagor och historier, tv-program och filmer, ramsor, poesi och musik – spelar en viktig roll. Barn och unga uppmuntras till att undersöka, läsa, använda och producera olika texter lyssnande till sina egna tidigare erfarenheter och betydelsegivanden. Inläringssmiljöerna bildar pedagogiskt enade, mångfasetterade och flexibla helheter. De erbjuder möjligheter till lek, historier, kreativa lösningar och ett mångsidigt sätt att granska genom att använda sig av motiverande och funktionsmässiga arbetsätt. Genom verksamheten och det som producerats lär man sig också emotionella färdigheter och kommunikationsfärdigheter då inläringssprocessen analyseras tillsammans. Målet är att skapa helhetsbetonande och upplevelsebaserade inläringssmiljöer, som uppmuntrar till aktiv inläring både i grupp och självständigt. Inläringssmiljöerna kan befinna sig utom- eller inomhus, i naturen, i bibliotek, i museer, i vetenskapscentrum och övrig byggd miljö. I inläringssmiljöerna nyttjas också informations- och kommunikationsteknik på ett enhetligt sätt (OPH 2014a, OPH 2014b).

Lärare och övriga vuxna handleder och berikar varje barns och ungdoms verksamhet och tänkande i en mera medveten och analytisk riktning. Med kommer också begreppsloggörande (conceptualising) och så kallat metaspråk, med vilket Kalanzis och Cope (2012) beskriver processen som leder till betydelsegivande och förståelse. Detta innebär dialogbetonad växelverkan och kritisk analys, där man tar distans till det upplevelsebaserade och bekanta, och ställer det i nya sammanhang och helheter (Kumpulainen 2015; Kumpulainen, Mikkola & Salmi 2015). Samtidigt förstärks och utvidgas barnens och ungdomarnas tänkande,

deltagande och identiteter inte enbart som inlärare av multilitteracitet, utan också som individer och olika gemenskapers medlemmar (New London Group 1996; Wenger 2004).

### Avslutningsvis

I början av artikeln lyfte vi fram multilitteracitetens betydelser och gick sedan över till att reflektera över förutsättningarna att främja barns och ungas multilitteracitet samt pedagogik som en del av samhällets uppgifter. Vår överblick av begreppet multilitteracitet avslöjar fort att den inte kan definieras i dimensioner som inte redan skulle finnas då det gäller relaterade begrepp. Samtidigt är multilitteraciteten tydligt en egen begreppslog sammanfattning, vilken inte lätt kan definieras med hjälp av andra termer. Multilitteracitet innebär kritiskt och kreativt tänkande, attityd och handling, delaktighet och ansvarsfullhet samt ett mångsidigt och olik sätt att använda, producera och framställa texter.

I begreppet multilitteracitet bör man också inkludera tanken om kulturella förändringar och sammanbinda multilitteraciteten till den kulturella referensram inom vilken den har lyfts fram. Vår tids bredare färdighets- och textuppfattningar hör också samman med en omfattande kulturell förändring, i vilken speciellt digitaliseringen är en inverkan faktor. Således ska multilitteracitet inte begränsas till en mekanisk, kommensurabel färdighet eller en helhet av färdigheter som utvecklas enligt ålder och som kan bemästras på ett visst sätt oberoende av tid och plats. Vi efterlyser mångfald och kreativitet i konceptualiseringen av multilitteracitet och dess främjande som en del av varje barns och ungdoms liv.

*Artikeln är en utvidgad version av texten Onko monilukutaito aikuisten taito? som Sintonen utgav i augusti 2017. (www.monilukutaito.com).*

*Sara Sintonen är universitetslektor vid pedagogiska fakulteten vid Helsingfors universitet samt docent i medieföstran. Hon arbetar som forskare i Inläring av multilitteracitet med glädje-utvecklingsprogrammet.*

*Kristiina Kumpulainen arbetar som professor och prodekan med ansvar för forskning vid pedagogiska fakulteten vid Helsingfors universitet. Hon är ansvarig ledare för det nationella Inläring av multilitteracitet med glädje-utvecklingsprogrammet, som främjar multilitteracitet hos små barn.*

## Litteratur

Frau-Meigs, D. (2013). Transliteracy. Sense-Making Mechanisms for Establishing E-Presence. I verket U. Carlsson och S. H. Culver (red.) *Media and Information Literacy and Intercultural Dialogue*. The MILID Yearbook. Göteborg: Nordicom, 175–189.

Halliday, M.A.K. (1978). *Language as Social Semiotic*. London: Edward Arnold.

Kallionpää, O. (2017). *Uuden kirjoittamisen opetus*. Osallistavaa luovuutta verkossa. Väitöskirja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Kauppinen, M. (2010). *Lukemisen linjaukset. Lukutaito ja sen opetus perusopetuksen äidinkielen ja kirjallisuuden opetussuunnitelmassa*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Kress, G. (2010). *Multimodality. A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. New York: Routledge.

Kupiainen, R. & Sintonen, S. (2009). *Medialukutaidot, osallisuus ja mediakasvatus*. Helsinki: Gaudeamus.

Lerikkanen, M.-R. (2006). *Lukemaan oppiminen ja opettaminen esi- ja alkuopetuksessa*. Helsinki: WSOY.

Lerikkanen, M.-K., Poikkeus, A.-M., Ahonen, T., Siekkinen, M., Niemi, P. & Nurmi, J.-E. (2010). *Luku- ja kirjoitustaidon kehitys sekä motivaatio esi- ja alkuopetusvuosina*. Kasvatus, 41 (2), 116–128.

Luukka, M.-R. (2013). Opetussuunnitelmat uudistuvat. Tekstien lukijasta ja kirjoittajasta monilukutaituriksi. *Kielikoulutuspolitiikan verkoston verkkolehti* 12/2013.

Kalanis, M. & Cope, B. (2012). *Literacies*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Kalanis, M. & Cope, B. (2016). Multiliteracies. I verket M. Peters (red.), *Encyclopedia of Educational Philosophy and Theory*. Singapore: Springer, 1–8.

Kumpulainen, K. (2015). Pienten lasten suuret ajatukset. Dialoginen merkityksenanto lasten osallisuuden ja kehityksen voimavaroina. I verket M. Ubani, S. Poulter, & A. Kallioniemi (red.) *Uskonto lapsuuden kulttuureissa*. Tallinna: Lasten Keskus ja Kirjapaja Oy, 56–78.

Kumpulainen, K., Mikkola, A., & Mikkola, A. (2015). Osallistava visuaalinen tutkimus ja lapsen äänen tavoittaminen. I verket M. Mustola, J. Mykkänen, M. L. Böök & A.-V. Kärjä (red.) *Visuaaliset menetelmät lapsuuden- ja nuorisotutkimuksessa*. Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 170. Helsinki: Unigrafia, 136–144.

Kumpulainen, K. & Renshaw, P. (2007). Cultures of Learning. A Special Theme Issue. *International Journal of Educational Research*, 46(3–4), 109–115.

New London Group (1996). A Pedagogy of Multiliteracies. Designing Social Futures. *Harvard Educational Review*, 66(1), 60–92.

OPH (2014). *Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Määräykset ja ohjeet 2016:1*. Hämtat: [http://www.oph.fi/download/163781\\_esiopetuksen\\_opetussuunnitelman\\_perusteet\\_2014.pdf](http://www.oph.fi/download/163781_esiopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf)

OPH (2014). *Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Määräykset ja ohjeet 2014:96*. Hämtat: [http://www.oph.fi/download/163777\\_perusopetuksen\\_opetussuunnitelman\\_perusteet\\_2014.pdf](http://www.oph.fi/download/163777_perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf)

Säljö, R. (2001). *Oppimiskäytännöt. Sosiokulttuurinen näkökulma*. Helsinki: WSOY.

Sefton-Green, J., Kumpulainen, K., Lipponen, L., Sintonen, S., Rajala, A. & Hilppö, J. (2015). *Playing with Learning. Manifesto by the Playful Learning Center*. Hämtat: [https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/158664/Manifesto\\_2015\\_PL.C.pdf?sequence=1](https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/158664/Manifesto_2015_PL.C.pdf?sequence=1)

Serafini, F., & Gee, J. (2017). (Red.) *Remixing Multiliteracies*. New York: Teachers College Press.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society. The Development of Higher Mental Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wenger, L. (2004). *Communities of Practice. Learning, Meaning and Identity*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

MARJO RÄSÄNEN

# Mediernas konstbaserade multilitteracitet

## Medieläsfärdighet som en del av multilitteracitet i den visuella kulturen

Visualiteten spelar en grundläggande roll i barns och ungdomars liv i dag. Det krävs ett flertal läsfärdigheter för att klara sig i den visuella djungeln. Gränsen mellan ”låg” och ”hög” konst har blivit skarpare, och inga färdiga tolkningar finns tillgängliga. *Öppen konstuppfattning (avoim taidekäsitys)* och *flertydighet (monitulkimaisuus)* utgör de centrala utgångspunkterna i den visuella kulturens ”multiläsmodell” (*monilukumalli*) som jag själv utvecklat. I den är de tolkade objekten förutom konstverk också alla bilder i vardagen från läroböckers tabeller och bilder i mobilen till videor som publicerats på nätet. De bilder som eleverna själv producerar och använder utanför skolan betraktas som lika viktiga som bilder gjorda av konstnärer. I multiläsmodellen närmar man sig konst som en del av elevernas liv samtidigt som man granskar byggnader, föremål, naturen och mediers produkter ur konstens synvinkel. Man bryter vetenskapsområdets och konststarters gränser i sättet att interpretera den visuella kulturen.

Multilitteracitet inom den visuella kulturen kan delas upp i läsfärdighet i (konst)bild, omgivning samt medier. Medieläsfärdigheten är tätt förknippad med omgivningsläsfärdighet (*ympäristönlukutaito*), eftersom den innehåller alla visuella meddelanden som är riktade till den breda allmänheten. Den är också förknippad med färdighet att läsa bilder, eftersom mediernas produkter för en löpande diskussion med konstvärlden och ifrågasätter konstens och den övriga visuella kulturens gränser. Det krävs medieläsfärdighet också då man granskar konstverk som är förverkligade på andra sätt än med traditionella tekniker.<sup>1</sup> Multilitteracitet gällande medier innebär förmåga att förstå, ifrågasätta och evaluera sättet på vilket medierna skapar meningar och konstruerar vår uppfattning om verkligheten. Då man läser medier fokuserar man på processerna inom tolkning, produktion och mottagande.

1 I grunderna för läroplanen för den grundläggande undervisningen 2014 är bildkonstens ämnesområden *Egna bildkulturer, Bildkulturer i omgivningen* och *Konstens världar*. Om den visuella kulturens multiläsmodell se Räsänen 2015. Denna artikel baserar sig på kapitel 2.4. Se även [edu.fi/perusopetus/kuvataide/ops2016\\_tukimateriaalit](http://edu.fi/perusopetus/kuvataide/ops2016_tukimateriaalit)

Medieläsfärdighet är inte bildkonstens eller modersmålets delområde, utan hör till alla läroämnenas undervisning.<sup>2</sup>

### Från ett vidgat textbegrepp till kulturell mångfald

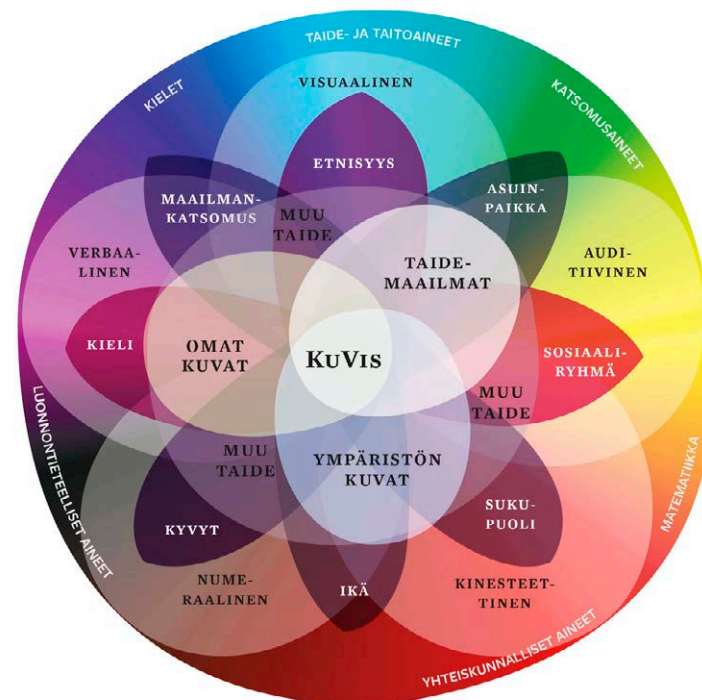
I den visuella kulturens multiläsmodell närmar man sig konkreta och abstrakta visuellt förnimbara kulturfenomen utgående från ett *vidgat textbegrepp*. Enligt grunderna för läroplanen för den grundläggande utbildningen 2014, borde det i alla ämnens undervisning nyttjas olika slags texter, vilket utöver ord dessutom innebär bland annat siffror, bilder, ljud och rörelse. Bakom betraktelsesättet finns i semiotiken använda begreppet *multimodalitet*, som syftar på i olika medieprodukter använda teckensystem och sätt att kommunicera. Med eleverna undersöker man hurdana betydelse och synvinklar de olika modaliteterna (verbala, numeriska, visuella, auditiva, kinestetiska) förmedlar hos företeelsen under granskning.

I mediepresentationer bryter man ofta modaliteters och kommunikationssystemens gränser. Begreppet *multimedia*, som blivit vanligare med digitaliseringen, syftar på innehåll i vilket man kombinerar olika uttrycksformer, som till exempel musikvideor. I medieläsfärdighet betonas utöver det mångmediala också förmågan att tolka budskapen som fötts genom att olika modaliteter kombinerats. Man bör förstå sig på *intertextuella* förhållanden. En bild kan till exempel referera till en annan bild, en sång eller en dikt. Speciellt nätmiljöers publikationer kräver förmåga att läsa referenser till olika texter. Det är centralt även i läsfärdighet gällande multimedier och digitala spel. Multilitteracitet handlar ändå om en djupare förståelse än att kunna använda olika redskap. Den innebär att man i alla läroämnen nyttjar sätt på vilka man undersöker och presenterar inom olika kunskapsområden.<sup>3</sup>

*Kulturell mångfald* är ett centralt begrepp i den visuella kulturens multiläsmodell, och den stöder också värdegrunden i grunderna för läroplanen för den grundläggande undervisningen 2014. Genom att använda det begreppet vill man ta distans från en fostran som betonar olika kulturella grupper, och i stället närma sig varje individ som mångkulturell. I tolkningen av medier utgår man då från att såväl mediepresentationens skapares som upplevares kulturidentiteter har många ursprung. Dessa bygger på ålder, kön, social ställning, boningsplats, etnicitet, världsåskådning och förmågor. Inläringen och lärandet styrs

<sup>2</sup> Medieläsfärdighet är en del av den vidgade kulturella läsfärdigheten (se Räsänen 2015, Sintonen 2002 och Heinonen 2002). I samband med den talar man ofta om mediekompetens (se Herkman 2007 och Suoranta 2003). Om sociokulturellt betonad medieläsfärdighet se Serafini 2013. Digital litteracitet kompletterar medieläsfärdighet och kan också betraktas som en del av läsfärdighet i teknologi (*teknologialukutaito*) (Varis 2006).

<sup>3</sup> Om vidgat textbegrepp Grunderna för läroplanen för den grundläggande undervisningen 2014, Kupiainen & Sintonen 2009 och Hobbs 2008.



Digital litteracitet, som grundar sig på visuella och auditiva meddelanden, är endast en del av multilitteraciteten. Vidgat konstbegrepp, multimodalitet och kulturell mångfald borde jämföras och beaktas då man producerar och analyserar digitalt material.

av referensgruppernas intryck, men framträder för varje individ på olika sätt i olika kontexter.

### Tolkning och produktion i medieläsning

Då medieundervisningen traditionellt delas i tolkning och produktion, använder man i konstbaserad medieläsning bilder och konstrelaterad verksamhet som redskap i att tolka. I arbetet nyttjar man medieläsandets metoder, som har utvecklats inom olika kunskapsområden. Eleverna bearbetar sina erfarenheter gällande medier genom att dela med sig av sina tankar och genom att göra olika konstverk. De får personligen bekanta sig med mediepresentationers produktionsprocess och teknologins inverkan. Samtidigt iaktas skaparens samt mottagarens



värden och mediernas betydelse för samhället. Tolkning och produktion av mediepresentationer kan fungera som redskap för etisk reflektion och kulturell revidering. Det är viktigt att presentera de egna produkterna för andra elever och annan publik. Det kan ske i nätmiljö eller som dialog med närmiljön.

För att kunna kommentera mediernas produkter med konstens medel bör man ha en uppfattning om deras symboliska och kontextuella natur. Det krävs också att man känner till uttrycksmedel och genren. Då mottagaren känner till hur medieproduktens form inverkar på dess innehåll, kan hen nyttja informationen också i den konstnärliga tolkningen. Till exempel detaljer och komposition styr tittarens observationer och inverkar på tolkningen. Historisk information ger vidare förståelse för relationen mellan innehåll och form och hjälper också att se medieprodukternas relation till de kulturella samband i vilka de har kommit till.<sup>4</sup>

I konstbaserad medieläsning är verk från olika områden föremål för tolkning, men deras uttrycksformer utnyttjas också som redskap för tolkning. I *tvärkonstmärlig* medieläsning kan man omvandla bilder till ljud och ord till rörelser. Man kan närma sig mediepresentationer också med hjälp av drama. Man lever sig in i den spelade situationen och jämför den med verkligheten. I en dramatiserad tolkning kan man koncentrera sig på till exempel den kulturella identitetens olika dimensioner genom att ändra på personernas relationer. Man kan sätta sig in i olika sinnesområden genom att inbilla sig en resa till föreställningens värld. Var hör, ser, känner, luktar och smakar du – hur uttrycker du det du upplever? Kroppsliga upplevelser hör alltid också samman med till och med en skenbart statisk medieprodukt och man kan tolka den till exempel med hjälp av rörelse. Mediebildernas kinestetiska ”sinnesanalys” kan användas också i samband med performancekonst.<sup>5</sup>

### Motläsning av mediepresentationer

Ett sätt att närma sig mediepresentationer är att söka alternativ till deras påstådda synpunkter genom att kommentera med hjälp av konst. Motläsning som baserar sig på konstnärligt arbete strävar efter att öppna och utmana betydelser i bild, ord, ljud och rörelse, genom att producera nya mediepresentationer. I tolkningen fäster man uppmärksamhet vid utelämnade saker och osynliga betydelser synliggörs. Samtidigt strävar man efter att avslöja ingående förhandsantaganden och söka andra

4 Om relationen mellan kritiskhet, verbalisering och produktion Sintonen 2002 och Buckingham & Sifton-Green 1994. Om betydelsen av socialitet och etiskhet Kupiainen & Sintonen 2009 och Griffin & Schwartz 2008. Om kulturella och uttrycksmässiga bemärkelser i visuella medier Kress och van Leeuwen 1996/2006.

5 Om drama och performance som redskap i bildtolkning Räsänen 2008.



Det krävs båda händerna för att begripa verklighetens företeelser: den abstrakta och den funktionsmässiga kunskapen går in i varandra. I medieläsning förenas olika vetenskapsområdens tolkningsmodeller med metoder som baserar sig på konst.

synvinklar. I konstbaserad motläsning granskar man fenomenen på ett ovanligt sätt eller gör bekanta saker obekanta.

Motläsning är en form av *diskursanalys*. Den har att göra med meddelandets sändares och mottagares position, ställning. Varje medietext grundar sig på ett bestämt sätt att se och presentera världen. Medieproduktens producent har antaganden om hur mottagarna läser den och vad de uppskattar. I en tolkning som baserar sig på motläsning går man emot dessa antaganden, vilket sker genom att lyfta fram de medel med vilka man har försökt påverka mottagaren. Motläsaren kritiserar angivna antaganden om någon grupp, händelse, ett ställe eller fenomen. Om man till exempel byter skådespelarens kulturella bakgrund i en reklam, kan det hjälpa eleven att granska sina egna attityder.

Speciellt då det gäller reklam är det viktigt att utreda sändarens syften. Reklamerna är inriktade på att främja försäljning men formar samtidigt ungas uppfattning om världen. Reklamerna sammanfattar, återanvänder och modifierar kulturella värderingar och beteendemönster. Ett sätt att tilltala tittare är att använda välkända konstverk. Konsthistoriskt bekanta verk förknippas ofta med skönhet, god smak, kvalitet, originalitet och makt. Genom verket som valts som utgångspunkt för reklamen ger man konsumenten möjligheten att identifiera sig med en viss livsstil. Verken kan också hänga samman med begäran och behov

som förenar människor. I reklamer som är riktade till unga är centrala teman sexuellt behagande samt sociala relationer.<sup>6</sup>

Man kan bruka *återanvändning av konst* som motläsningens konstnärliga praktik. Då man väljer reklam som grundar sig på konstverk som föremål för medietolkning, fortsätter eleverna att återanvända den i sina egna verk. För att kunna tolka reklam som använder sig av konstverk, behövs förutom medieläsfärdighet också konsthistorisk bildläsfärdighet. Att återanvända konstverk är ett effektivt sätt att undersöka till exempel olika tidsperioders skönhetsideal och till den sociala statusen förknippade värden. Man kan också nyttja tidigare reklammaterial genom att till exempel göra digitala kollage av dess bilder.

Motläsning är ett effektivt sätt att lyfta fram till olika kulturella grupper förknippade stereotyper. Man lyckas inte frigöra sig från stereotypiska uppfattningar med hjälp av skenbar tolerans, utan de bör diskuteras öppet med eleverna. I undervisningen börjar man från att känna igen sådan praxis och sådana uppfattningar i medierna som är förknippade med kulturella skillnader. Skillnader känns ofta främmande eller exotiska. Återanvändning av stereotyper gällande etnicitet och kön förstärker social ojämställdhet.<sup>7</sup> Då man övar motläsning med eleverna vänder man på stereotypierna så att de egenskaper som framställts som negativa behandlas som positiva. Det här betraktelsesättet ifrågasätter människans typindelning och understryker betydelseernas flertydighet.

Man kan bemöta stereotyper också med deras eget språk, genom att göra en stereotypiskt presenterad bild till åtlöje med hjälp av en motbild. Med hjälp av motbilder kan eleverna också granska hur den kulturella identitetens olika dimensioner är sammanflätade med varandra. Uppfattningar om till exempel ålder, kön och sexualitet kan även granskas visuellt. Många reklamer baserar sig på motbilder och leker med sin egna reklamässiga karaktär. En förutsättning för att med eleverna kunna behandla "metareklamerna" som parodierar reklam och deras kritiska form motreklam, är att man sätter sig in i reklamens och mediernas konventioner. Reklamer som grundar sig på invertering, överdrift eller flertydighet kan bland annat utmana uppfattningar om boningsplats och nationalitet.<sup>8</sup>

### Störande som en form av motstånd

Då det kommer till motläsning av medier i samband med samhällsorienterad konstnärlig praxis använder man termen *culture jamming*

6 Om motläsning och andra sätt att läsa bild Werner 2002. Om motläsningens metoder Kupiainen & Sintonen 2009. Om titandets konventioner Vänskä 2007. Om reklamer som nyttjar konstverk McGuire 2004.

7 Om sättet att nyttja kulturella stereotyper i kataloger Hall 1997/1999.

8 Om mediernas presentationskonventioner ur representationens synvinkel Herkman 2007. Om motreklam Jylhämo & Welp (red.) 2011.



Häiriköt-päämaja och den samiska konstnär- och aktivistgruppen Suohpanterror (2016) kritiserade i sin motreklam till filmen Frozen utnyttjandet av samiska kulturella värden i kommersiellt syfte.

Se <http://hairikot.voima.fi/tag/stolen/>

(”kulturstörning”). ”Culture jammers” verkar genom att besätta olika offentliga lokaler med sina handlingar eller producerar verk som presenterar mottagaren med nya betydelser beträffande tolkning. Culture jamming-konst kommenterar speciellt på mediernas, kulturens, offentlighetens och de offentliga utrymmenas kommersialisering. Culture jamming som tolkningsmetod belyser mediernas förfaringsätt och betydelser genom att vända upp och ner på dem. I culture jamming sammanknyts form och innehåll ofta så att man till exempel går emot reklam med reklamer och kommersialism med varumärken och logor.

Culture jamming-konst ger medieundervisningen ett betraktelsesätt i vilket man kombinerar olika konstformer. Den inrymmer gärningar och verk från reklambearbetning till performance och graffiti till installationer. Eleverna kan delta i culture jamming genom att göra klistermärken, fotografier, dokumentärfilmer, reklamparodier, väggmålningar eller annan gatukonst. Genom den ”störande konsten” förstår eleverna att redan att lyfta fram en ny synvinkel, framhäva den lokala anknypningen eller fästa uppmärksamhet vid regler är ett sätt att påverka. Blott det att man medför bra känsla är ett ställningstagande. ”Stickgraffiti” är till exempel gatukonst, i vilken man strävar efter att fästa uppmärksamhet vid omgivningens företeelser på ett positivt sätt.<sup>9</sup>

9 Om culture jamming Lattunen 2013 och Tamminen 2013.

Motläsning som en del av konstbaserad medietolkning använder ofta humor och parodi som redskap. Det *karnevalistiska* betraktelsesättet baserar sig på att känna igen i kulturen överenskomna betydelser och att göra dem till åtlöje. Karnevalen som en konstnärlig verksamhetsform är nära performancekonst och evenemang förknippade med folkkonst. Den ligger någonstans mellan konst och vardag och förutsätter kollektiv verksamhet. Till betraktelsesättet hör till exempel att förvandla olika bilder och artefakter, som kläder, och att lyfta fram bemärkelser som förknippas med dem på ett överdrivet eller konträrt sätt. Med hjälp av monster och hybrida figurer behandlar man ofta frågor om gott och ont samt det tillåtna och förbjudna.

Genom att nytja karnevalistisk mediekritik kan man i undervisningen lyfta fram motstridiga kulturella fenomen och uppmuntra till tolerans. Ett sätt att behandla stereotyper gällande till exempel sexuell läggning eller ålder är att parodiera mediepresentationer. Precis som i de medeltida karnevalerna är det då tillåtet att förlöjliga såväl de rika och kända som lagen och religion. Mediekritik som baserar sig på parodi kräver ändå finkänslighet. Speciellt i skolkontext är det viktigt att understryka varför man valt föremålet i fråga.

För de unga är lekan med mediernas stereotyper ett kännetecknande sätt att söka upplevelser samt bygga upp social gemenskap och sin identitet. Genom parodi kan de unga berätta vem de är, vad de vill, vem de hör samman med och vem de går emot. Det är emellertid viktigt att i undervisningen inte glömma de personliga valens förhållande till samhällliga omständigheter. Då man använder störning och humor i medieläsning, väcks frågan om ifall man kan bygga en etiskt hållfast världsbild som bygger på ständig ironisk lek. Reklam och populärkultur kan användas som pedagogiskt material, men verksamheten borde anknytas till diskussionen om förhållandet mellan medier och makt.

Medietolkningens viktigaste målsättning är att främja ett medvetet och reflekterande förhållande till den omgivande världen. I bästa fall styr den eleverna till att fundera på saker ur många olika perspektiv. I tolkningen söker man inga rätta svar, utan de väller fram ur elevernas erfarenheter, tankar och värden. Den konstbaserade tolkningen av mediepresentationer uppmuntrar eleverna till att reflektera över kulturella betydelser och till delaktighet i samhället. Leken med mediekulturens betydelser kan ge färdigheter med hjälp av vilka ungdomarna kan förändras från mediernas konsumenter till bearbetare och producenter. I mediernas konstbaserade multilitteracitet betonas inte att upprepa det bekanta utan att göra annorlunda.<sup>10</sup>

10 Om karnevalism Stokrocki 2004. Om förhållandet mellan medielek och samhälllig påverkan Herkman 2007.

*Konstdoktor Marjo Räsänen är universitetslektor i bildkonst vid Institutionen för lärarutbildning vid Åbo universitet och docent vid Institutionen för konst vid Aalto-universitet. Hon har verkat som bildkonstlärare i grundskola och gymnasium, Konstindustriella högskolan (nu Aalto-universitetet) och vid Åbo universitet. Räsänen har föreläst på konferenser både i Finland och utomlands och gett tilläggsutbildning för lärare.*

#### Källor

- Buckingham, D. & Sefton-Green, J. (1994). *Cultural Studies Goes to School. Reading and Teaching Popular Media*. London: Taylor & Francis
- Griffin, M. & Schwartz, D. (2008). Visual Communication Skills and Media Literacy. I verket J. Flood, S. B. Heath & D. Lapp (red.) *Handbook of Research on Teaching Literacy Through the Communicative and Visual Arts*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Hall, S. (1997/1999). Toisen speктаakkeli. I verket M. Lehtonen & J. Herkman (red.) *Identiteetti*. Tampere: Vastapaino.
- Heinonen, S.-L. (2002). Kulttuurinen lukutaito ja narratiivinen perinne. I verket S. Sintonen (red.) *Median sylissä*. Kirjoituksia lasten mediakasvatuksesta. Helsinki: Finn Lectura.
- Herkman, J. (2007). *Kriittinen mediakasvatus*. Tampere: Vastapaino.
- Hobbs, R. (2008). Literacy for the Information Age. I verket J. Flood, S. B. Heath & D. Lapp (red.) *Handbook of Research on Teaching Literacy Through the Communicative and Visual Arts*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Jylhä, K. & Welp, K. (red.) (2011). *Louserit vulttuun – ja muita Voiman vastamainoksia*. Helsinki: Voima.
- Kress, G. & van Leeuwen, T. (1996/2006). *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. London and New York: Routledge.
- Kupiainen, R. & Sintonen, S. (2009). *Medialukutaidot, osallisuus, mediakasvatus*. Helsinki: Palmenia.
- Lattunen, T. (2013). Mitä kulttuurihäirintä on? I verket J. Tamminen. *Häiriköt. [Kulttuurihäirinnän aakkoset.]* Helsinki: Voima Kustannus Oy.
- McGuire, J. (2004). When It Reigns It Pours. Selling Art in Advertising. I verket D. Smith-Shank (red.) *Semiotics and Art Education. Sights, Signs, and Significance*. Reston, VA: The National Art Education Association.
- POPS (2014). *Perusopetuksen opetusuunnitelman perusteet 2014*. Helsinki: Opetushallitus.
- POPS (2014). tukimateriaali. [http://www.edu.fi/perusopetus/kuvataide/ops2016\\_tukimateriaalit](http://www.edu.fi/perusopetus/kuvataide/ops2016_tukimateriaalit)
- Räsänen, M. (2008). *Kuvakulttuurit ja integroiva taideopetus*. Helsinki: Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja.
- Räsänen, M. (2015). *Visuaalisen kulttuurin monilukukirja*. Helsinki: Aalto-yliopisto
- Serafini, F. (2013). *Reading the Visual. An Introduction to Teaching Multimodal Literacy*. New York, NY: Teachers College Press.
- Sintonen, S. (2002). Mediakasvatusta järjellä ja tunteella. I verket S. Sintonen (red.) *Median sylissä*. Kirjoituksia lasten mediakasvatuksesta. Helsinki: Finn Lectura.
- Stokrocki, M. (2004). A Postmodern Semiotic View of the "Carnavalesque" in a Masquerade Parade. I verket D. Smith-Shank (red.) *Semiotics and Art Education. Sights, Signs, and Significance*. Reston, VA: The National Art Education Association.
- Suoranta, J. (2003). *Kasvatus mediakulttuurissa. Mitä kasvattajien tulee tietää*. Tampere: Vastapaino.
- Tamminen, J. (2013). *Häiriköt. [Kulttuurihäirinnän aakkoset.]* Helsinki: Voima Kustannus Oy.
- Vänskä, A. (2007). Vikuroiva teoria? Taidehistoria, visuaalisen kulttuurin tutkimus ja queer-teoria. I verket L.-M. Rossi & A. Seppä. *Tarkemmin katsoen. Visuaalisen kulttuurin lukukirja*. Helsinki: Gaudeamus.
- Varis, T. (2006). Towards Multiple Literacies. I verket M. Heinonen (red.) *Literacies in the Digital Age. Digitaalisen ajan lukutaidot*. Hämeenlinna ja Tampere: Hämeen ammattikorkeakoulu ja Tampereen yliopisto.
- Werner, W. (2002). *Reading Visual Texts. Theory and Research in Social Education* 30(3), 401–428.

## Vid allting – unga som tolkare och aktörer

*If you wanna be my lover  
You gotta get with my friends  
Make it last forever  
Friendship never ends*

En grupp åttondeklassister kommer in i klassrummet sjungande och dansande. Det är nutid, men sången är från 1996. En av flickorna bär två hårknutar, så som Baby Spice i tiden. En annans t-skjorta bär texten "Feminism is the radical notion that women are human beings". I dag har stora svenska modekedjor börjat förkunna jämlikhet eller helt enkelt befrämja försäljningen genom att gripa tag i tidens anda. I några sekunder hinner jag föreställa mig en textiltrycksuppgift som innefattar vilda förkunnanden samtidigt som eleverna tar sina platser, och sedan är det dags att sätta i gång.

Mitt arbetsutrymme är inte ett helt vanligt klassrum, utan en bildkonstklass. Det fick namnet *Regnbågen (Sateenkaari)* efter att skolans renovering nyss blev klar, och alla utrymmen har namngivits enligt ett gemensamt rymdtema. Ungdomarna reagerade på namnet endast genom att fundera över vad regnbågen och rymden egentligen har att göra med varandra då alla andra klassrum bär himlakroppars, galaxers eller kända rymdfartygs namn. De har emellertid godkänt min improviserade förklaring om att regnbågen liksom finns halvvägs på väg till rymden.

Nu har namnet blivit vardag och antaget av queer-ungdomarna. Förutom i märkena som finns på klädseln, smyckena och skolväskorna, syns identiteten också i arbetena. Mångfald och fantasi ska höra överallt, men speciellt i bildkonstklassen bör de vårdas och näras. Jag intervjuade en gång bildkonstnären Yael Bartana som konstaterade att fantasin är en politisk styrka – så länge som vi kan inbillas oss en annorlunda värld eller ett annorlunda samhälle så har vi förmåga att tänka kritiskt. Ungdomens egna konstnärliga uttryck inte bara tolkar den omgivande världen utan också berättar om möjliga verkligheter.

Skolan spelar en viktig roll då det kommer till att uppmuntra till kreativt och kritiskt tänkande, och bildkonstklassen kan i detta avseende erbjuda ett helt speciellt utrymme för olikhet och självständigt tänkande. Ämnets läroplan ger möjligheter till nästan vad som helst. Friheten och ansvaret som det för med sig är otroliga: till och med en konventionell uppgift kan leda läraren och en grupp ungdomar till nästan vilka teman som helst. I bildkonst kan man också låta uppgifternas

lösningar se väldigt olika ut sinsemellan. Det lönar sig att gripa denna rikedom eftersom den utvecklar tidlösa kunskaper, fast dessutom uppmuntrar läroplanen till det mera än någonsin.

I den nya läroplanen för den grundläggande utbildningen är ett av målsättningarna för den mångsidiga kompetensen kompetens i multilitteracitet. I dess kärnpunkt ligger sund kritiskhet. Ju medvetnare man är om människors sätt att kommunicera, desto lättare blir det att förstå olika meddelanden och föreställa sig vad annat de kan innehålla. Bildkonst är ett av skolämnena i vilket man får skilja sig från massan. Då man själv arbetar, utvecklas förståendet för olika former av kommunikation som överskrider ämnes- och områdesgränser, som sedan sitter kvar i ryggmärken. Det här är det frågan om i den nya läroplanen – det behövs kreativa men också kritiska medborgare med mångsidig kompetens.

Tillbaka till klassrummet. Under lektionen behandlar jag rörlig bild, vilken i sin för ungdomen bekantaste form är långt ifrån jämställd. Starkare än vid något annat ämne känner jag att jag möter den västerländska världsbilden. Jag presenterar bildutsnitt och -vinklar samt filmklippning i början av lektionen, men vill också tänga statistik. 96 % av Hollywoodfilmerna är nämligen regisserade av (till största delen vita) män.\* Då vi gått igenom grunderna och mainstreamfilmernas språk visar sig också annorlunda uttryck som val. Vi behandlar till exempel videokonst, alternativ film och youtuber. Internet och nya digitala applikationer har gett möjlighet till nytt mångformigt uttryckande, och om vi stannar upp vid dessa tillsammans, tror jag att det kommer att föda nya tankar och synsätt.

Också kommande vår kommer niondeklassisterna att i en veckas tid ägna sig åt projekt som de själva fått välja. Bland dem finns det varje år flera som arbetar med rörlig bild. Allt tyder på att erfarenheten av att göra själv kombinerat med känslan av alla de möjligheter som världen inrymmer, är nyckeln till att förstärka den egna aktiviteten. Då man börjar se att bilden som mainstreamfilmen erbjuder grundar sig på vissa val, visar sig världen på ett annat sätt. Redan den stora mängden av rörlig bild och enkelheten i att ladda upp klipp på nätet förändrar vår världsbild. Få saker ger dock lika mycket förståelse som eget görande. Kreativitet och kritiskhet hör verkligen ihop, eftersom den ena leder till den andra och båda kan förändra världen. Det är ett privilegium att få ha att göra med allt detta, i ett nordiskt välfärdssamhälle, i Regnbågen.

\* [http://womenintofilm.sdsu.edu/wp-content/uploads/2017/01/2016\\_Celluloid\\_Ceiling\\_Report.pdf](http://womenintofilm.sdsu.edu/wp-content/uploads/2017/01/2016_Celluloid_Ceiling_Report.pdf)

.....  
*Helena Björk är bildkonstlärare och oberoende kurator. Hon arbetar i Lyceiparkens skola i Borgå i klasserna 7–9. Utöver lärararbetet har Björk bl.a. kuraterat utställningar och performancekonst, skrivit om nutidskonst och lett verkstäder som haft att göra med Instagram-fiktio.*

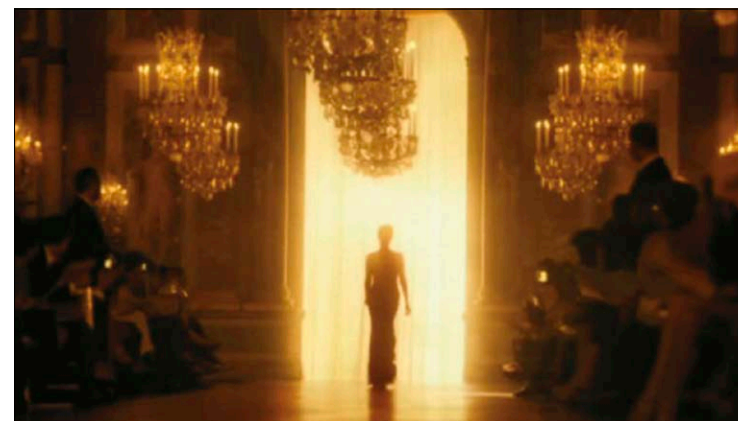
## Verk och uppgifter

### Instruktioner för att titta på videoverken och göra uppgifterna

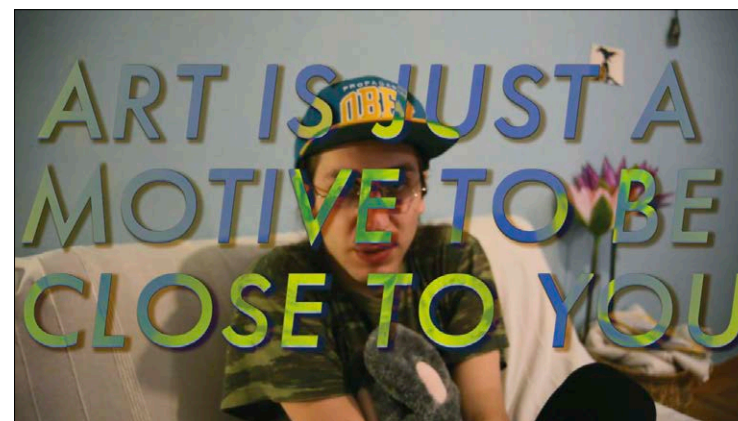
Vad betyder det? Läromedlets videoverk kan ses i webbtjänsten **Mediekonst fostrar!** ([www.mediataidekasvattaa.fi/sv](http://www.mediataidekasvattaa.fi/sv)). Tjänstens verk får fritt visas i undervisningen. För att kunna visa verken bör man vara inloggad i webbtjänsten. Videornas syfte är att fungera som inledning till det aktuella temat och som diskussionsöppnare samt inspirera till egen produktion. Verken är rätt korta och kan lätt ses flera gånger. Ju fler gånger man ser dem, desto noggrannare blir iakttagelserna!

Uppgifterna som hör samman med videoverken finns både i den tryckta guiden och i **Mediekonst fostrar!**-webbtjänsten. Förutom uppgifterna innehåller läromedlet ett litet informationspaket om videoverket, konstnären bakom det och verkets centrala teman. Helt nytt innehåll i **Mediekonst fostrar!**-webbtjänsten är konstnärernas videor i vilka de introducerar verket, berättar om sitt konstnärliga arbete och ger tittarna en uppgift. Hela läromedelspaketet från verket till konstnärernas introduktion till uppgiften kan alltså ses som video. Ni kan till exempel be eleverna titta på videorna självständigt. Observera dock att konstnärernas introduktionsvideor inte innehåller alla uppgifter som hör samman med verket, utan de övriga finns i det skriftliga läromedlet.

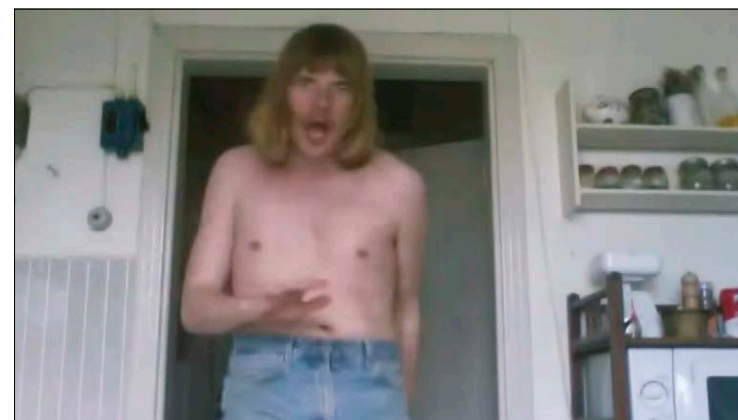
Läromedlets uppgifter är planerade så att de inte är bundna till en viss apparat, applikation eller ett visst program. Fundera över vilken för just er grupp är den bästa och intressantaste tekniken och applikationen att förverkliga uppgiften med. Många av uppgifterna kan också göras traditionellt genom att pyssla på papper eller genom att uppträda utan kameror eller andra digitala verktyg.



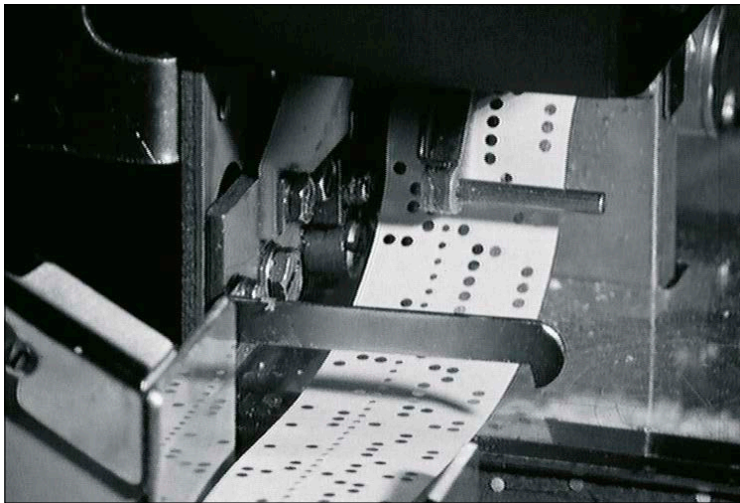
Azar Saiyar: *Primus Tempus*



Kimmo Modig: *Deep 4 U*



Teemu Keisteri: *Finnish Guy Dancing*



### **Erkki Kurenniemi**

**ELÄMÄN REIKÄNAUHA (LIVETS HÅLREMSA)**

1964 | längd 08:03

#### **Om verket**

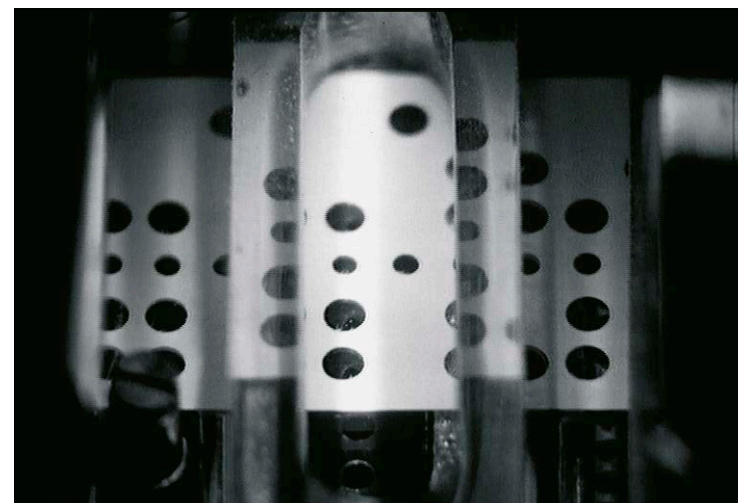
---

Erkki Kurenniemis kortfilmer parar förebådande ihop teknologi och det verkliga livet. Delarna som filmats vid Helsingfors universitet vid Institutionen för kärnfysik trollar fram skönheten i 1960-talets informationsbehandling. På fri hand filmar Kurenniemi vid sidan om maskiner och håltremsor sin vänkrets somriga lekande i verket *Livets håltremsa*.

#### **Om konstnären**

---

Erkki Kurenniemi (f. 1941 - d. 2017) var den elektriska musikens pionjär i Finland. Hans göranden och produktion förutspådde datorernas omvälvande effekt både på individ- och samhällsnivå. Under åren 1964–71 gjorde Kurenniemi en rad 16mm kortfilmer till vilka det år 2003 tillades hans egen elektroniska musik från samma period. I kortfilmerna sammanknyts futuristisk maskinromantik med den organiska naturens stilfullhet. En del av verken är också enastående dokumentärer om underground-ungdomen som roar sig i Helsingfors på 1960-talet. Bekanta er närmare med Erkki Kurenniemi på webbplatsen [www.lahteilla.fi/kurenniemi/fi](http://www.lahteilla.fi/kurenniemi/fi) som Nationalgalleriet producerat.



#### **Verkets teman**

---

**Digitaliseringen** är en av vår tids betydelsefulla fenomen, som ofta jämförs med tidigare industriella revolutioner. Digitala teknologier har avsevärd påverkan på livets olika delområden. Dess inverkan och funktionssätt är inte alltid lätta att märka.

Effektiviseringen av tjänster främjar människors välfärd, och kan ses som en av de positiva sidorna som digitaliseringen fört med sig. Som utmaning ses speciellt till **automatiseringen** förknippade risken för att **robotarna** ska ta över människornas arbeten åtminstone inom vissa branscher. Dessutom har digitaliseringen inverkat så att bland annat gränserna gällande tid och plats har försvunnit och blivit diffusare till exempel gällande socialt umgänge eller handel.

Då vi använder digitala apparater och tjänster lämnar vi **digitala fotspår**. Då delar vi med oss privata uppgifter antingen medvetet eller omedvetet. På basis av detta riktar man till exempel vissa reklamer och nyheter till konsumenterna. Digitaliseringen styr människors handlingar och formar världsbilden.



### Uppgift: Livets håltremsa 2020

I Erkki Kurenniemis verk från 1964 avbildar man knäckande maskiner och håltremsans rörelse kombinerade med konstnärens vardagliga semesterfilmer från 60-talet. Håltremsan användes förut till att programmera maskiner till exempel inom industrin.

Sök information, diskutera och fundera över:

- Vad betyder digitalisering och samhällets digitalisering?
- Hur påverkar digitaliseringen ditt eget liv och din vardag?
- Är samhällets digitalisering en bra eller dålig sak?
- Vilka saker är programmerade i din egen livsmiljö?
- Är det lätt att märka programmering och dess inverkan på egen vardag? Vilka av programmeringens inverkningsmärken märker man lätt? Och när är de undandömda?
- Hur avskiljer sig den programmerade industriella maskinens rörelser som Kurenniemi filmat från klippen ur semesterfilmerna? Inverkar programmering och programmerade omgivningar på din egen fritid?

Hur skulle en version av Kurenniemis verk uppdaterat till 2020-talet se ut?

### Uppgift: Top 5 digi

Digitaliseringen påverkar allt i vår omgivning. Ta en promenad i närområdet och gör iakttagelser gällande digitalisering. Spela in och ta upp saker, fenomen och händelser. Berätta hur ni tycker att digitaliseringen framträder i dem. Välj de fem intressantaste sakerna och gör en top 5-lista av dem. Konstruera listan så att den allra synligaste och mest effektfulla yttringen av digitalisering kommer först, och den minst synliga sist.

Presentera er lista för de andra grupperna. Är alla överens om upptäckterna? Hur skiljer sig era iakttagelser åt?

Fundera över top 5-listornas upptäckters effektivitet. Hur skiljer sig digitaliseringens förfaringssätt som är lätta eller svåra att märka från varandra i fråga om effektivitet?

Ni kan utföra uppgiften med den teknik ni vill, till exempel genom att fotografera eller att videofilma.

### Uppgift: Digitalt fotspår

Fundera på begreppet digitalt fotspår. Hurdant är ditt digitala fotspår? Vad allt inverkar det på då man delar med sig information på internet?

För personliga digi-dagböcker om var och när ni lämnar digitala fotspår. Försök fundera mycket noga på de fotspår som ni lämnat. Det är inte alltid lätt att märka att man lämnat ett digitalt spår!

Presentera era egna fotspår. Hurdan information och hurdana spår lämnar ni efter er? Informationen skapar en bild. En hurdan bild ger den av dig?

*Tilläggsuppgift:* Välj i grupperna en känd applikation eller ett program och bekanta er med dess användarvillkor. Kartlägg också tjänstens producers bakgrund. Vilket företag har producerat tjänsten eller produkten? Vad annat gör företaget? Erbjuder det andra tjänster? Är företagets produkter gratis? Ifall de är, hur gör då företaget vinst?

### Uppgift: Elektroniskt ljudspår

Erkki Kurenniemi var en passionerad kompositör och utövare av elektronisk och experimentell musik. Ljudvärlden i verket *Livets håltremsa* är skapad av Kurenniemi.

Fundera över ljuden och ljudvärlden i er egen elektroniska och digitala omgivning. Spela in dem och skapa genom kopiering och bearbetning en experimentell ljudvärld i ett ljudredigeringsprogram. Ljudlandskapet kan vara helt abstrakt och experimentellt eller innehålla beat, rytmer och även melodier!

Lyssna på de färdiga verken. Hurdan stämning förmedlar era ljudlandskap?



### Heta Kuchka

HURMAAVAT (DE BEDÅRANDE)

2000 | längd 12:00

#### Om verket

---

En ung kvinna anförtror sig åt tittaren som åt sin bästa vän och berättar om sina erfarenheter med män.

#### Om konstnären

---

Heta Kuchka är en finsk-amerikansk konstnär som bor och arbetar i Helsingfors. År 2001 blev hon färdig konstmagister från Bildkonstakademien. Kuchka är en mångsidig och produktiv konstnär som i sina arbeten använder fotografi, rörlig bild och teckningar. Kuchka behandlar död och åldrande i sina verk, men också unga och deras tankar, och hennes sätt att närma sig temana är med varm humor. Kuchka blev vald till årets unga konstnär år 2006 och hon representerade Finland i FocusFinland-paviljongen på konstmässan ARCOmadrid.



#### Verkets teman

---

Den digitala omvärlden och dess fenomen kräver nya färdigheter, ny kunskap och attityd. Vem som helst kan producera innehåll till **internet** och de **sociala medierna**. Det finns olika digitala plattformar för att producera innehåll och publicera information. **Bloggar** är sajter på vilka användarna delar med sig av sitt liv, aktuella ämnen eller andra intressen med text och bild. Det publicerade materialet stannar i bloggen och kan läsas och kommenteras. I sina bloggar kan människor uppträda under eget namn eller signatur. **Vloggar**, eller videobloggar, är blogg-liknande publikationer som blivit vanliga i YouTube-videotjänsten. De som har videobloggar kallas också för vloggare, och det har fötts en egen fankultur runt att följa dem. Populära vloggare har till och med blivit kändisar. I vloggarna, precis som bloggarna, är innehållet ofta personligt och har att göra med personens kunnande och intressen eller aktuella ämnen.

De personliga profilerna i sociala medierna gör tankarna, erfarenheterna och motgångarna mer eller mindre offentliga beroende på individens förfaringsätt och principer. För publicerandet finns olika kanaler i vilka det är möjligt att begränsa och redigera publiken på önskat sätt. Användaren kan välja vem som ser inläggen samt hantera sekretessen på internet. Sådana kanaler är till exempel **Facebook**, **Instagram** och **Snapchat**. Beroende på tjänsten delar man text, bilder eller videor.



### Uppgift: Privat vs offentlig

---

”Du är den enda som vet om det här. Säg inte ett ord till någon”, säger konstnären till diskussionens andra part och börjar berätta om sitt kärleksförhållande. Stunden har spelats in på video och publicerats för att uppvisas. Personens privatliv och historier blir härmed offentliga. I tiden av sociala medier kan vem som helst dela med sig av sitt liv och sina erfarenheter och välja var och hur de publiceras.

Fundera över vilka saker som är alltför personliga för att delas och publiceras.

- Var går gränsen mellan det privata och offentliga?
- Hur förändras gränsen mellan privat och offentlig i olika situationer?
- Hur använder du olika kanaler i sociala medier? Var delar du de allra personligaste sakerna? Och var mera allmänna? Använder du olika kanaler för olika människor för att hålla kontakt på sociala medier? Om du gör det, så varför?

Publicerandet av videor och bilder väcker etiska frågor. Är det rätt eller fel att publicera en viss bild? Granska fall i vilka en publicerad video har orsakat problem till exempel i skolmiljö. Diskutera fallen.

- Hur avviker det att jag filmar mig själv från det att jag filmar andra?
- Vad betyder integritetsskydd?
- Undersök hur integritetsskyddet förverkligas i de sociala medierna.
- Är det lika för alla människor?
- Offentlighet och synligheten som den för med sig hör också till många människors arbete. Hurdana personer har ringa eller begränsat integritetsskydd?

### Uppgift: Berättelsen om sociala medier

---

Hitta på en berättelse med början, mitten och slut. Det kan helt enkelt vara en liten händelse med ett överraskande slut. Skriv den först i traditionell berättelseform. Då berättelsen är färdig kan ni bryta ner den i delar och berätta den med hjälp av sociala mediers uppdateringar. Fundera på från vems perspektiv ni berättar historien och i vilken ordning uppdateringarna görs, så att berättelsen blir förstälig. Ni kan använda er av bilder, text eller video och välja vilken kanal ni publicerar på, eller använda flera, till exempel Facebook eller Instagram.

Gå igenom det ni publicerat och diskutera de tankar som uppgiften väckte:

- Hur skiljer sig en skriven berättelse från en som berättas med hjälp av sociala medier?
- Hurdan information ger uppdateringarna i de sociala medierna som inte den skrivna texten innehåller?
- Fanns det något som ni inte berättade?

PS Ni kan bekanta er med klassiskt historieberättande och olika former av filmberättande i *Mediekonst fostrar!*-seriens *Vem berättar?*-guide.

### Uppgift: Vad som faller dig in

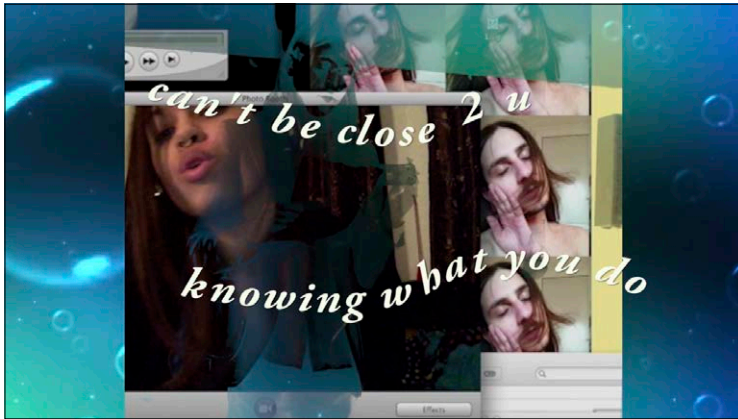
---

Uppdateringarna i sociala medier kan vara välplanerade och genomtänkta. Fast ibland är de inte det. I följande uppgift släpper vi kontrollen och provar vad snabbt reagerande och improvisering kan få till stånd!

Gör tillsammans en improviserad video, i vilken var och en i tur och ordning ställer sig framför kameran. Välj tillsammans ett känslotillstånd eller ämne för videon, till exempel avundsjuka, förtjusning, längtan, snopenhet eller grymhet. Den första ställer sig framför kameran och börjar precis som Heta Kuchka i sitt verk *Hurmaavat* berätta om det valda ämnet eller känslotillståndet ungefär i en minuts tid. Den följande fortsätter historien från var den föregående blev, och så här fortsätter man tills alla har deltagit i att göra videon. Om ni vill kan ni ändra på deltagarnas känslotillstånd! Meningen är att man kastar sig in i berättandet. Man kan leva sig in i känslotillstånden på ett sådant sätt som man vill: genom att röra på sig, med blickar eller bara genom att vara tyst!

Försök spela in videon i ett avskilt utrymme utan åskådare. Varje uppträdande kan i utrymmet i tur och ordning titta på den föregående historien. Titta på videon tillsammans efter att ni filmat färdigt.

- Hur kändes improviserandet?
- Hurdana saker kom med på videon?
- Var skulle man kunna publicera en sådan video?
- Finns det ställen i videon som man inte skulle kunna publicera?
- Spelar publiceringsplattformen, till exempel sociala mediers plattformar, någon roll i publicerandet?



### Kimmo Modig

DEEP 4 U

2014 | längd 05:28

#### Om verket

*Deep 4 U* berättar om två konstnärers ekonomiska realiteter, kärleksliv och karriärstress. Båda delar erfarenheten om utanförskap och kärlekshunger. Verket har gjorts i samarbete med Jennifer Chan, Shawné Michaelain Holloway och Georges Jacotey. Konstnärerna hade aldrig träffats ansikte mot ansikte, och hela verket förverkligades som samarbete per internet.

#### Om konstnären

Kimmo Modig (f. 1981) arbetar både i nätet och utanför, och hans kolaborationer innefattar allt från interaktiva webbsidor till nervös performance. De situationsbundna verken behandlar bland annat nordeuropeiskt konstnärskap, filmandet av en själv och scental.

#### Verkets teman

Upprätthållandet av sociala relationer sker allt mera digitalt och via de sociala medierna. Avstånd och distanser definierar inte längre kontakten mellan människor. Digitalt kommunicerande används inte längre endast för att överskrida distanser, utan olika **sociala nätverkstjänster** och **chattar** är en del av den dagliga socialiteten i vilken man verkar, trivs och kommunicerar mångformigt genom att nyttja text, ljud, bild och video.

Socialiteten på nätet kräver nya tekniska och sociala färdigheter. Växelverkan i till exempel chattarna saknar nonverbala signaler som kroppsspråk och miner, vilka har ersatts av **emojin**. Människorelationer kan uppstå på internet och också existera endast där. Fastän man alltmer använder internet som sig själv, är **anonymiteten** fortfarande starkt närvarande till exempel på olika diskussionsforum.

#### Uppgift: Socialitet i sociala medier

I Kimmo Modigs verk vill konstnärerna få den andras uppmärksamhet och längtar efter kärlek. För konstnärer kan det personliga livet och arbetet lätt blandas ihop. Pressen av att ha framgång och bli uppmärksam är hård. Vi stöter alla på olika slags press eller tryck i livet då vi jämför oss med andra. I de sociala medierna har jämförandet blivit ännu lättare, eftersom populariteten och uppmärksammandet kan mätas till exempel i mängden gillanden eller följare. Hot or not.

Fundera på följande:

- Hurdana krav ställer internet och sociala medierna på sociala förhållanden? Hurdana är möjligheterna och fördelarna?
- Hur skiljer sig handlingarna på sociala medier från då man umgås ansikte mot ansikte och hur kompletterar de här två varandra?
- Hur viktigt är det att delta i diskussionerna på sociala medier och varför?
- Hur viktiga är gillandena?
- Hur påverkar gillandena dig?
- Hur syns förtjusningar och förälskelser på sociala medier?

### Uppgift: Bred analys

---

Verket *Deep 4 U* kom till genom samarbetet mellan fyra konstnärer. Tack vare internet behöver konstnärerna inte arbeta i samma utrymme samtidigt, utan man kan arbeta på verket tillsammans från var som helst i världen.

Analysera olika delar i verket:

- Vilka personer förekommer i verket?
- Hurdant förhållande har personerna till varandra?
- Hurdana känslor har verkets personer för varandra?
- Verkets personer uppträder för kameran. Vem tycker du att var person talar till eller kommunicerar med i verket?
- Har verket en handling?
- Vad tycker du att är handlingen i verket? Vad har hänt före och vart leder historien möjligtvis?
- I verket *Deep 4 U* förenas förutom många konstnärers arbete också många olika element. Hurdana element har man använt i videon? Specificera.
- Hur är verket filmat?
- Hurdan är verkets ljudvärld? Känner du igen melodin och originalversionen av sången som spelar i bakgrunden?
- Vad tänker du om verkets andra element? Till exempel effekterna?

### Uppgift: Blogg-fiktion

---

Gå tillsammans igenom olika bloggar. Bekanta er med deras innehåll och uppbyggnad. Presentera skrivarna och diskutera om tankar som bloggskrivandet och -läsandet väcker. Hurdana människor finns bakom inläggen?

Utveckla en fiktiv person åt vem ni hittar på en bakgrundshistoria. Vem och hurdan är hen, vad tycker och tycker hen inte om, hurdan lynne har personen i fråga, vem hör till hens närkrets? Är personen till exempel förälskad, ledsen eller inför en stor livsförändring? Ska personen kanske på sina drömmars resa eller ordna en stor fest?

Starta en blogg för personen och uppdatera den i ungefär en veckas tid med bilder, text och videor. Planera vad som händer i personens liv. Bloggar personen om något visst tema? Hur reagerar personen på aktuella händelser? Fundera på hur personen uppför sig på internet, och hur mycket hen delar med sig. Är historierna sanningsenliga eller överdrivna? Hurdana saker utelämnar kanske personen? Försök att göra personen så trovärdig som möjligt.

Ni kan välja att göra bloggen på en digital plattform eller endast på papper! Presentera bloggarna och diskutera tankar som de väckte.

- Hurdana saker har personerna delat med sig av i bloggarna?
- Är bloggarna trovärdiga? Känns de äkta?
- Vilka delar känns riktiga och vilka känns inte, och varför?
- Varför skapar någon en fiktiv personlighet på internet? Vilka kan vara orsakerna bakom det?
- När tycker ni att det lönar sig att förhålla sig kritiskt till människoförhållanden som uppstått i internet på sociala medier?
- Hurdana fina och positiva saker kan människorelationer som fötts i internet på sociala medier föra med sig?

### Uppgift: Papper-chatt

---

Hitta på ett gemensamt diskussionsämne för klassen. Ämnet kan vara till exempel hemläxor, önskemål gällande bildkonstlektionen eller mobbning.

Starta en chatt på skolans vägg, i vilken vem som helst får delta anonymt i diskussionen. Man kan delta med en post-it-lapp eller genom att skriva direkt på underlaget på väggen. Upprätthåll väggen genom att själv aktivt delta och följa utvecklingen. Även läraren kan delta i diskussionen.

Ni kan också förverkliga uppgiften digitalt. Ni kan använda er av färdiga chattjänster på nätet, i vilka man kan skapa eget chatterum och deltagarna kan skriva anonymt. Ni kan också skapa eget chatterum till exempel i ett webbaserat ordbehandlingsprogram

Fundera på följande efter att ni fullbordat uppgiften:

- Hurdana saker diskuterade man i chatten?
- Hur betedde sig deltagarna? Förekom det olämpligt beteende?
- Hur inverkar anonymitet på diskussioner och meddelanden?
- Hur skilde sig chatten från diskussion i klassrummet?
- Hur skiljer sig pappersversionen från den digitala chatten eller diskussionsforumen om den alls skiljer sig?
- Vad finns det för skillnader mellan vanlig diskussion och den på chatten?
- När sparas diskussionerna och vad har det för betydelse?
- När är mötena anonyma och när öppna?
- Varför finns det chattjänster i vilka diskussionerna inte sparas utan försvinner efter en stund?



**Azar Saiyar**  
**PRIMUS TEMPUS**  
2014 | längd 05:17

#### Om verket

De omordnade klippen från tv-reklamer föder en illusion som skiljer från det ursprungliga reklamaterialet. Bilderna är fängslande och dragningskraften är fortfarande närvarande, men de saknar direkt förbindelse med produkten. Bildernas tolkningsmöjligheter blir skummare, bredare och mera förbryllande.

#### Om konstnären

Azar Saiyar bor och arbetar i Helsingfors. Hon är filmskapare och mediekonstnär. Återkommande teman i Saiyars arbeten är frågan om identiteten och dess gränser samt människans möjligheter att påverka sitt eget liv och sin livsmiljö.

#### Verkets teman

Med reklam försöker man sälja produkter och tjänster. Reklamen har ofta en noga utvald målgrupp. De nya digitala plattformarna ger marknadsförarna möjligheten att göra **noggrannare riktad reklam** än någonsin.

Via datorers, pekplattors och smartmobilers applikationer delar vi konstant användarinformation till utomstående aktörer. Informationen om vilken länk du klickar på, vad du köper, vad du tittar och hör

på, vem du följer, vems inlägg du gillar och var du rör dig hjälper marknadsförarna att rikta sina reklamer just till dig. Webbläsarna tycks helt magiskt bjuda på riktade sökresultat, och i sociala mediers flöden dyker det upp inlägg som har att göra med särskilda produkter.

De nya digitala kanalerna har också möjliggjort en ny slags marknadsföring speciellt i de sociala medierna och videobloggarna som baserar sig på image- och peer-to-peer-marknadsföring.

#### Uppgift: Vad säljer?

Azar Saiyar har monterat ihop sitt verk av klipp ur tevereklamer. Bilderna skriker och återkommer i videons bildflöde.

- Hurdana bilder innehöll Saiyars videoverk? Hurdan stämning var det i bilderna?
- Vilka återkommande element hittar du i verket?
- Hur ser bilderna ut då de inte är en del av reklam?
- Hur påverkade bilderna varandra? Bildar bilderna en berättelse eller ny betydelse?
- Hur känner du igen en reklam?
- Hurdana bilder säljer och varför?
- En hurdan bild säljer inte?
- Vad är imagereklam (mielikuvamainonta)?
- Hurdan imagereklam har du sett?
- Hurdan livsstil, lifestyle, skildrar man i dessa reklamer?

#### Uppgift: Fiktion-föremål

Ta reda på hur imagereklam fungerar. Hurdana associationer och drömmar förknippar man med produkterna och varför? På vilka alla ställen kan man se reklamer? Undersök också reklamer och reklamens medel i sociala medier.

Hitte på en egen fiktiv produkt som ni vill göra reklam för. Ni kan också komma på ett nytt användningsändamål för en redan existerande produkt. Produkten som ni gör reklam för behöver inte vara riktig, utan den kan vara en produkt av er egen fantasi!

- Vad vill man säga med reklamen? Hurdan är produktens historia?
- Varifrån kommer den?
- Hur är produkten tillverkad?
- Vad kan man göra med den?
- Hurdana människor köper produkten? Hurdan lifestyle representerar produktens användare?

Spela in en kort reklamfilm om produkten!  
Titta på allas reklamer och fundera på vem reklamen är riktad till.  
Hurdana historier och hurdan lifestyle innehöll reklamerna?

- PS Fundera på produktens livscykel. När är det slut på dess användning? Skulle man ändå kunna använda den? Vad händer med er produkt då den blir helt oanvändbar? Kan man ännu använda ett oanvändbart föremål på något sätt?

### Uppgift: Världens härligaste video

---

Gör ett videokollage med rubriken **Världens härligaste video!**

Ni kan använda er av bildmaterialet i era videor från förra uppgiften eller söka videoklipp på internet som fritt får användas (till exempel Internet Archives Stock Footage). Bekanta er först med Creative Commons-licenserna för att kunna identifiera vilka videor man fritt får använda, eller om till exempel auktorerna bör nämnas.

Fundera också över vad det innebär att använda material som någon annan har filmat. När får man använda det och till vad?

Sätt ihop videor av materialet i stil med Azar Saiyar genom att kombinera olika videoklipp. Titta på videorna tillsammans och fundera över hur bilderna inverkar på varandra. Skapa också ett ljudspår till videon. Ni kan använda musik och ljudeffekter som är licensierade av Creative Commons.

Hurdan är din härliga video? Hurdan känsla har den? Hur förmedlar bilderna och ljuden denna känsla?

### Uppgift: Bildserie-kull

---

I meddelande-kull kan man göra bildserier i grupper som består av 3–5 personer. Den första väljer ett ämne och tar en bild på det. Bilden skickas till den följande i gruppen, som i sin tur tar en ny bild som skulle kunna skapa ett saksammanhang eller en tanke tillsammans med den förra bilden. Till exempel en bild på ett barn och ett presentpaket föder tanken av födelsedag och känsla av glädje.

Bilden skickas alltid vidare till den nästa i gruppen, efter vilket man tittar på alla bilder i den ordning de tagits och funderar på hurdana saksammanhang man hittar i bildserierna.

Bildade alla bilder någonslags helhet/känsla/berättelse? Hur förändras helheten om man byter bildernas ordning? Eller förändrar den?

Ni kan göra övningen flera gånger och pröva samma också med korta videoklipp.



**Teemu Keisteri**  
FINNISH GUY DANCING  
2013 | längd 03:56

### Om verket

---

På en hemvideofilm dansar en finsk man i små jeansshorts.

### Om konstnären

---

Konstnären Teemu Keisteri (f. 1985 i Esbo) som bor i Helsingfors, har fått mycket uppmärksamhet med sin Ukkeli-figur som han använder som tema förutom i sina målningar också till exempel på sina för hand målade t-skjortor, postkort och kärl. Genom Ukkeli behandlar Keisteri på ett humoristiskt sätt kulturfenomen, den finska livsstilen och ofta också sig själv. Förutom Ukkeli gör Keisteri också videokonst, konst- och dansperformance, egen musik i bandet PEU och dj-spelningar under namnet Windows95Man. Keisteris videokonst har samlat fans speciellt på internet och de sociala medierna. Keisteri driver också galleriet Kalleria i Berghäll i Helsingfors.

### Verkets teman

---

Nationella stereotyper har uppstått från behovet att förenkla och definiera den kulturella identiteten. Finskhetens typexempel tysthet, buterhet och ärlighet är inte direkt bundna till medborgarnas faktiska karaktärsdrag, utan människor är benägna till att observera och uppmärksamma sådana sidor som stöder stereotypier. På detta sätt förstärks

gamla förmodanden. Som värst kan stereotypier vara ofördelaktiga och begränsande, men de kan också representera nationella värden och ideal.

Människor har också olika roller i olika situationer. Vanligtvis definieras de beroende på situation och samfund. Genom roller bestämmer man individernas plats och uppgift i kontexten i fråga. Roller uppstår i växelverkan. Man kan påverka dem själv, fast andra personer i situationen påverkar dem också. Rollerna inom konst gör det möjligt att frigöra sig från den egna personen och genom dem blir tillvaron och görandet fiktivt eller lekfullt. Då kan man se dem som ett skydd. Rollen kan vara planerad, men den ändras och lever också i situationen.

### Uppgift: Vi läser det upplevda

---

Titta på Teemu Keisteris videoverk *Finnish Guy Dancing*.

- Vad händer i videoverket?
- Var är videon filmad?
- Hurdan musik innehåller videoverket? Vad talar man om på ljudspåret?
- Hurdan är mannen i videon?
- Hur ser han ut?
- Hur skulle du beskriva dansen?
- Vad tycker du att är finskt i videon?
- Vad representerar inte finskhet i videon?
- Vad utgörs verkets humor av?

### Tehtävä: Suomalaisuus-video

---

I sitt verk spelar Teemu Keisteri en finsk man som dansar.

- Hurdana finska eller finlandssvenska stereotypier vet du?
- Hurdana stereotypier hittar du i videon? Hur bryter verket mot stereotypi?
- Vad berättar verket om finskhet?
- Fundera över hur stereotypier formas.
- Är de nyttiga eller ofördelaktiga?

Hur skulle det verka på tolkningen av verket om man skulle ändra på titeln? Eller om en kvinna skulle dansa i verket? Eller om dansaren skulle vara mörkhyad? Gör olika experiment med videon *Finnish Guy*

*Dancing*. Ni kan byta namn, musik, bearbeta bilden och dess färger, tillägga till exempel klipp från andra videor eller från eget material. Hur skulle man kunna göra videon seriös? Hur skulle man göra den skrämmande eller humoristisk?

- PS Hur kan man ändra på existerande stereotypier gällande olika nationer eller människogrunder?

### Uppgift: Rollkostymen är självporträtt

---

I sina verk intar Teemu Keisteri olika roller i vilka han klär ut sig, förvandlar sig eller beter sig på olika sätt. Genom rollerna kan konstnären bygga upp en ny identitet, pröva sina gränser och uttrycka sig som han vill.

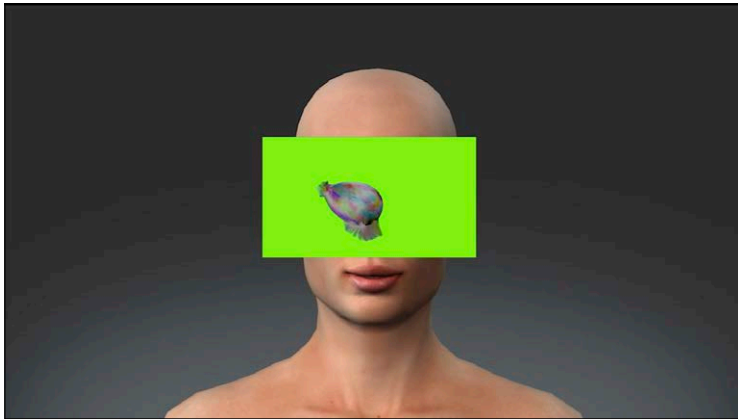
Ordna en dag i klassen eller skolan då ni har rollutbyte. Alla skriver en roll på en lapp och lapparna placeras i en påse. Var och en får i tur och ordning lyfta en roll åt sig själv och planera en passlig rollkostym. Om ni vill kan ni också hitta på en helt ny roll och kostym utan dragning.

- Vilken roll valde du och varför?
- Hurdana saker gör din rollfigur?
- Vad är intressant med din rollkostym eller roll?
- Har du något gemensamt med din roll? Hur skiljer ni er?

Upptred i era rollkostymer först i klassen. Sedan kan ni pröva på att uppträda på annat håll i skolan eller i närområdet. Testa först rollfigurernas interaktion med de andra figurerna i klassen och sedan möjligen med andra, utomstående människor. Hur beter sig och på vilket sätt handlar din rollfigur? Dokumentera era framföranden eller er performance med hjälp av bilder och video. Titta på framförandena, redigera ett videomontage och berätta om era erfarenheter av att uppträda.

- Hur inverkar den yttre förändringen på dig och din omgivning?
- Vad allt kan man göra i en rollkostym?
- Uppstod det nya erfarenheter och observationer i och med rollen?
- Hurdana känslor genererade erfarenheten?

- PS Fundera över roller i det riktiga livet och vardagen. Hur beter vi oss i olika situationer och grupper? Hurdana roller har vi för olika situationer? Eller är de roller? I vilken roll är jag mitt verkliga jag? Hur fungerar rollerna på internet och de sociala medierna?



## Henna-Riikka Halonen

### PLACEHOLDER

2017 | längd 07:43

#### Om verket

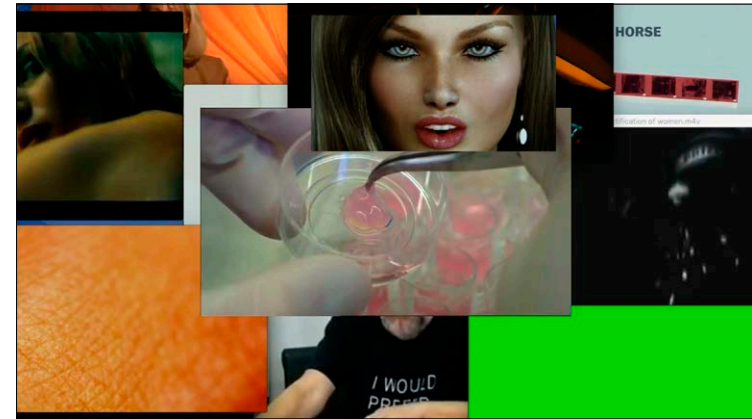
---

I videon *Placeholder* har bristen på empati fått människan att vända sig till maskiner. Det virtuella, livlösa materialet (objekt) har blivit medvetna varelser som kan efterapa mänskliga funktioner, berätta historier och förföra. I verket återges stunden då artificiell intelligens (AI) har utvecklats så långt att datorerna kan tänka och lära sig på egen hand. Inspirationskällor för verket har konstnären hittat i de senaste framstegen i forskning kring artificiell intelligens och bioteknik samt tidigare forskning gällande AI, som till exempel Turingtestet och datorprogrammet Eliza. Verket har gjorts enbart av material och animationer som fritt får användas.

#### Om konstnären

---

Henna-Riikka Halonen är utexaminerad konstkandidat från Limerick School of Art and Design i Irland år 2002 och magister från Goldsmith College i London år 2006. Som bäst avlägger hon doktorsexamen vid Bildkonstakademin. Hennes verk har på senaste år varit framme på flera internationella festivaler och utställningar, bland annat Sydney Biennale 2014, Eyebeam i New York (2013), Gallery Factory i Soul, Korea (2012), Transmediale 2012 i Berlin, Berwick Gymnasium Gallery i Storbritannien (2010), Collective Gallery i Edinburgh, Skottland (2009) och International Incheon Women Artists' Biennale i Korea (2007).



#### Verkets teman

---

Datorn och den primitiva **artificiella intelligensen** skapades ursprungligen för att utföra en större mängd räkneoperationer på kortare tid än vad människan kunde. Förenklat kan man säga att AI är ett datorprogram som självständigt kan bearbeta information och till och med fungera utgående från den informationen.

Artificiell intelligens är till exempel snabbare än människan på att bearbeta information eller räkna. Människan skiljer sig från AI och maskiner till exempel genom sin kreativitet. Vissa robotar som baserar sig på AI strävar efter att imitera människans beteende, empati och att känna igen känslor, men på detta plan har man ännu inte nått till människans nivå.

Artificiell intelligens finns i tilltagande utsträckning överallt i vår livsmiljö. Till exempel kundservicernas chattar på internet och smartmobilernas röststyrning är AI-program. Smarta husens teknik och föremålens internet innehåller AI, och det gör också till exempel direktuppspelningstjänsterna, vilka erbjuder nya filmer att se på eller ny musik att lyssna till åt sina användare. I många videospel finns också karaktärer som styrs av datorn och som lär sig i interaktion med spelaren. Självkörande bilar testas redan i trafiken, och man har spekulerat om att AI-styrda apparater och robotar i framtiden skulle kunna ersätta till och med advokater eller kirurger.

Fastän artificiell intelligens hjälper människan i många avseenden, föder den också många slags hotbilder. AI:n i obemannade militärfarkoster bestämmer själv vem den bombar, men vem kommer den att träffa? AI och robotar hotar föra människors arbetsplatser. Vad händer då AI blir mera intelligent än människan?

### Uppgift: AI-diskussion

---

Henna-Riikka Halonens medieverk *Placeholder* är gjort av animationer och video som hon hittat på internet, och i vilka man behandlar artificiell intelligens.

- Utforska den diskussion som pågår om AI. Hurdana teman och tankar finns det just nu?
- Hur påverkar AI människors liv? Till vad behövs AI?
- Hurdana rädslor är förknippade med AI?
- Hur inverkar AI ditt eget liv? Var stöter du på AI?
- Är det lätt att upptäcka AI?
- Gör en lista över skillnaderna mellan människa och maskin. På vad är maskinen bättre? På vilket sätt är människan mera framstående än maskinen?

### Uppgift: Framtidens känslokarta

---

Gör en moodboard, ett känslokollage med tema, i samma anda som Henna-Riikka Halonens verk *Placeholder*. Ni kan göra moodboarden av olika hittade eller själv producerade bilder traditionellt på papper genom att klippa och klistra, eller genom att använda digitala redskap. Ni kan också göra moodboarden direkt på dataskärm, och ta en skärmbild av resultatet.

Gör moodboarden som grupparbete om temat framtid. Hurdana bilder och videor består er framtid av? Hurdana ljud, färger och känslor förmedlar de?

Om ni vill kan ni avgränsa ämnet till till exempel framtidens skola eller framtidens kläder!

### Uppgift: Vart för intelligensen?

---

Artificiell intelligens utvecklas med otrolig fart tillsammans med teknologin. Det finns en massa roliga AI-program och -tester på internet. Där kan ni experimentera med AI-programmen som till exempel känner igen teckningar.



# Vad betyder det?

## Mediekonst som källa för multilitteracitet

AV-arkkis till medie- och konstfostran riktade publikationsserie erbjuder arbetsredskap åt fostrare och lärare. Läropaketen bygger på verk som är gjorda av Finlands främsta mediekonstnärer.

*Vad betyder det?* är seriens sjätte del. Vår omvärld blir allt mer digitaliserad och kräver allt bredare och mångformigare färdigheter i att tolka och kommunicera. *Vad betyder det?*-läromedlet inbjuder en till att fundera över och utveckla multilitteracitet i den digitala kulturen. Artiklarna av **Sara Sintonen**, **Kristiina Kumpulainen**, **Marjo Räsänen** och **Helena Björk** ger bakgrund till och lägger grund för en vidsträckt multilitteracitet. Vad innebär det och vad kan det innebära? Hurdana former av kommunikation och kunskap kan det finnas?

*Vad betyder det?*-läromedlet och dess exempelverk är i första hand riktade till unga i högstadietålder samt deras lärare och fostrare. Materialet är bearbetbart och verken kan visas också till barn i andra åldrar inom åldersklassificeringens gränser. Det elektroniska läromedlet och verken finns i adressen [www.mediataidekasvattaa.fi/sv](http://www.mediataidekasvattaa.fi/sv), och i den får registrerade användare öppet som en del av undervisningen titta på och spela upp videorna. Nytt i *Vad betyder det?*-läromedlet är konstnärernas egna videopresentationer.

AV-arkki, distributionscentret för finländsk mediekonst, har gjort banbrytande arbete som distributör av finländsk mediekonst sedan år 1989. AV-arkkis verksamhet har befrämjat den finländska mediekonstens internationella framgång. Organisationens verksamhet är enastående både i Finland och i övriga Norden.

ISBN 978-952-68683-5-6

[mediataidekasvattaa.fi/sv](http://mediataidekasvattaa.fi/sv)