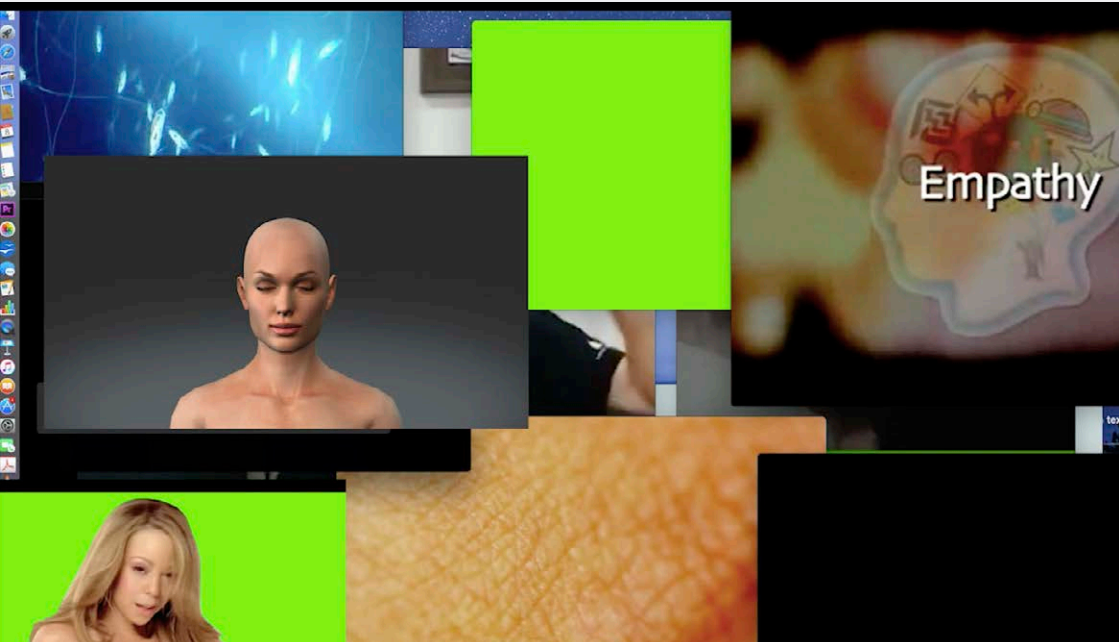


Mitä tarkoittaa?

Mediataide monilukutaidon lähteenä

AV-ARKKI
SUOMALAISEN MEDIATAITEEN
LEVITYSKESKUS



**MEDIATAIDE
KASVATTA!**

6

**MEDIA- JA TAIDEKASVATUKSEN
OPETUSPAKETTI**

MEDIATAIDE KASVATTA!

mediataidekasvattaa.fi

Mitä tarkoittaa?

Mediataide monilukutaidon lähteenä

Rekisteröityneet käyttäjät voivat katsoa tämän opetuspaketin tehtäviin liittyvät teokset ilmaiseksi AV-arkin media- ja taidekasvatukseen tarkoitettua verkkopalvelussa **mediataidekasvattaa.fi**.

Opetuspaketin kirjallinen materiaali on myös ladattavissa ilmaiseksi PDF-muodossa samassa www-osoitteessa. Rekisteröitymällä käyttäjäksi opettajat saavat salasanan ja oikeuden käyttää videoita osana opetusta. Teokset on myös mahdollista vuokrata DVD-levyllä opetuskäyttöä varten, jos niiden katselu verkosta ei ole mahdollista opetustilanteessa.

© AV-arkki, suomalaisen mediataiteen levityskeskus

Toimittaja: Roi Ruuskanen

Tuottaja: Hanna Maria Anttila / AV-arkki

Tehtävät: Roi Ruuskanen ja Maija Mikkola

Ohjausryhmä (tehtävät): Helena Björk, Heta Kuchka, Kimmo Modig

Artikkelit: Sara Sintonen, Kristiina Kumpulainen, Marjo Räsänen, Helena Björk

Oikoluku: Tytti Rantanen

Kannen kuva: Henna-Riikka Halonen: *Placeholder*

Taitto: Vesa Vehviläinen

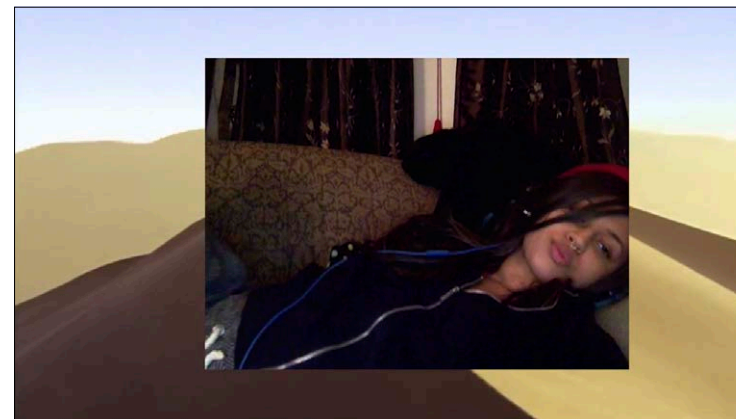
Paino: Trio-Offset Oy, Helsinki 2017

AV-arkin mediakasvatushankkeita tukevat **Opetus- ja kulttuuriministeriö** ja **Svenska Kulturfonden**.

AV-arkki, suomalaisen mediataiteen levityskeskus

Tallberginkatu 1 / 76, 00180 Helsinki

www.av-arkki.fi | puh. 050 435 6092 | edu@av-arkki.fi



Kimmo Modig: *Deep 4 U*

Mitä tarkoittaa?

Mediataide monilukutaidon lähteenä

Johdanto: Mitä tarkoittaa? 4

Sara Sintonen ja Kristiina Kumpulainen

Monilukutaito moninaisuutena, toimintana ja osallisuutena 6

Marjo Räsänen

Median taideperustainen monilukutaito 13

Helena Björk

Kaiken äärellä – nuoria tulkitsoijoina ja toimijoina 22

Teokset ja tehtävät 24

Erkki Kurenniemi: *Elämän reikänauha* 26

Heta Kuchka: *Hurmaavat* 30

Kimmo Modig: *Deep 4 U* 34

Azar Saiyar: *Primus Tempus* 38

Teemu Keisteri: *Finnish Guy Dancing* 41

Henna-Riikka Halonen: *Placeholder* 44



Azar Saiyar: *Primus Tempus*

Mitä tarkoittaa?

Mediataide monilukutaidon lähteenä

Suomalaisen mediataiteen levityskeskus AV-arkin *Mediataide kasvattaa!* -oppimateriaalisarjan uusin osa kysyy: Mitä tarkoittaa? Uusi, monilukutaidon käsitteeseen paneutuva oppimateriaali tarjoaa nuorille ja nuorten kanssa toimiville opettajille ja kasvattajille sarjan videoteoksia ja niihin liittyviä tehtäviä. Monilukutaito on yksi laaja-alaisen osaamisen aihealueista, jotka sisältyvät varhaiskasvatuksen, perusopetuksen ja lukion opetussuunnitelmien perusteisiin. Monilukutaito tarkoittaa ympäröivän maailman laajaa ymmärtämistä ja itseilmaisua sen eri konteksteissa. Mediataide kasvattaa! -sarjan kuudes osa *Mitä tarkoittaa?* antaa avaimia monilukutaidon pohtimiseen ja kehittämiseen digitaalisessa kulttuurissa.

Digitaalinen murros ja ohjelmoidut ympäristöt ovat mullistaneet tapamme elää. Ilmiö vaikuttaa jokapäiväiseen elämäämme. Digitaaliset alustat ja sosiaalinen media antavat mahdollisuuden kommunikoida ja viestiä nopeammin ja monipuolisemmin kuin koskaan. Samalla algoritmit ohjaavat käyttäytymistämme, kokemustamme ja toimintaamme huomaamattamme. Elämä ja kanssakäyminen digitalisoituneessa maailmassa vaativat laaja-alaista monilukutaitoa; sekä ymmärrystä että taitoja ilmaista itseään ja vaikuttaa ympäristöönsä.

Mitä tarkoittaa? -oppimateriaalin teokset ja teemat on erityisesti suunnattu yläkouluikäisille nuorille. Oppaan teoksien tavoitteena on toimia

johdantona omalle pohdinnalle ja herättää kysymyksiä. *Mitä tarkoittaa?* kutsuu pohtimaan ohjelmoitua elinympäristöämme, siihen liittyviä teemoja ja tulevaisuuden näkymiä. Yksi keskeinen kysymys on keinoälyn kehittyminen ja sen vaikutukset. Tämän lisäksi opas käsittelee yksityisen ja julkisen rajaa, sosiaalisia suhteita, yhteistyötä, mainontaa ja stereotypioita internetissä ja sosiaalisessa mediassa. Nykytaide, ja mediataide osana sen kenttää, antaa hyvät lähtökohdat monilukutaidon käsittelyyn. Sen käyttämät kielet, merkit ja merkitykset koko laajuudessaan antavat paljon tulkinnanvaraa ja kutsuvat pohtimaan.

Oppimateriaali sisältää teosten ja tehtävien lisäksi kolme monilukutaitoa käsittelevää artikkelia. Sara Sintonen ja Kristiina Kumpulainen Helsingin yliopiston Monilukutaitoa Opitaan Ilolla (MOI) -tutkimus- ja kehittämisohjelmasta avaavat monilukutaidon käsitettä artikkelissaan *Monilukutaito moninaisuutena, toimintana ja osallisuutena*. Sintosen ja Kumpulaisen artikkelissa monilukutaito esitetään yksittäistä taitoa tai edes lukutaitoa laajempänä kokonaisvaltaisena ilmiönä: *kasvamisena havainnoijasta aktiiviseksi osallistujaksi ja kulttuurin vaikuttajaksi*. Artikkelissaan *Median taideperustainen monilukutaito* Turun yliopiston kuvataidekasvatuksen lehtori Marjo Räsänen käsittelee monilukutaitoa kehittämänsä visuaalisen kulttuurin monilukumallin tulokulmasta. Artikkelisarjan päätteeksi porvoollainen kuvataideopettaja Helena Björk kirjoittaa kokemuksistaan nuorten kanssa kuvataideluokassa.

Uutena sisältönä *Mediataide kasvattaa!* -verkkopalveluun *Mitä tarkoittaa?* -opas tuo taiteilijoiden omat videot, joissa he kertovat työstään ja teosten taustoista. Videoiden päätteeksi he esittävät tehtävän, joka johdattaa katsojan omaan työskentelyyn. Voitte siis katsoa koko paketin teoksesta taitelijaesittelyn kautta tehtävään suoraan *Mediataide kasvattaa!* -verkkopalvelusta. Muistattehan että verkkopalvelun teokset ovat vapaasti ja laillisesti esitettävissä opetuskäytössä ja ne löytyvät osoitteesta www.mediataidekasvattaa.fi.

Monilukutaito tähtää osallisuuteen ja maailman muuttamiseen!

Roi Ruuskanen

Mediakasvatuksen tuottaja
AV-arkki

PS *Mediataide kasvattaa!* -sivusto löytyy myös ruotsinkielisenä: *Mediekonst fostrar!*

Monilukutaito moninaisuutena, toimintana ja osallisuutena

Johdanto

Tässä kirjoituksessa pohdimme monilukutaidon käsitettä sosiaalisena ja kulttuurisena toimintana mekaanisen ja ikäkausisidonnaisen taitoajattelun sijaan. Sidomme tarkastelumme viimeaikaisiin pyrkimyksiin edistää lasten ja nuorten monilukutaitoa osana suomalaista varhaiskasvatusta ja perusopetusta. Kirjoitus pohjautuu valtakunnalliseen Monilukutaitoa Opitaan Ilolla (MOI) -tutkimus- ja kehittämisohjelmaan.

Miten määritellä monilukutaito?

Monilukutaitoa voidaan pitää lukutaidon laajentumana kohti moneutta ja moninaisuutta. Mihin määritteellä 'moni' viitataan? Ainakin moninaistuneisiin tekstimuotoihin, modaliteetteihin ja niiden moniin tuottamisen tapoihin erilaisissa toimintaympäristöissä ja tilanteissa monenlaisin eri välinein. Teksti voi olla niin kirjoitettua, puhuttua, piirrettyä ja laulettua; se voi koostua myös erilaisista yksittäisistä merkeistä ja symboleista. Erilaisiin stabiileihin teksteihin, kuten painatteisiin ja tallenteisiin, liittyy toiston ja palaamisen mahdollisuus, kun taas livetekstit (kuten tilanteet, hetket, ajassa etenevät ilmiöt, seuraaminen, osallistuminen, vuorovaikutus) eivät tyypillisesti sisällä toistomahdollisuutta.

Tämän lisäksi määriteosan termi 'moni' on kiinteässä yhteydessä monikulttuurisuuteen ja kulttuuriseen moninaisuuteen. Monilukutaidon yhteydessä se tarkoittaa muun muassa ymmärrystä tekstien tuottamiseen ja tulkitsemiseen liittyvistä kulttuurisista sidonnaisuuksista ja viitteistä. Kulttuureissa, yhteiskunnissa ja erilaisissa järjestelmissä on olemassa erilaisia sosiaalisia ja kommunikatiivisia käytänteitä ja sääntöjä, jotka yksilön tulee tunnistaa ja tunnustaa.

Monilukutaito liittyy myös medioituneeseen aikaan ja vallitsevaan mediakulttuuriin ja -teknologiaan. Tekstejä välitetään myös monimedialaisesti. Monilukutaitoon kuuluu erilaisten mediatekstien analysoinnin ja tuottamisen tavat; kyky tarkastella ja tuottaa mediatekstejä kriittisesti, luovasti ja vastuullisesti. Tässä kohdin monilukutaito onkin yhteneväinen käsitteen medialukutaito kanssa (ks. Kupiainen & Sintonen 2009).

Jos teksti irrotetaan kontekstistaan, merkitys muuttuu. Monilukutaitoon liittyykin tilanteisuus eli ymmärrys siitä, kuinka erilaiset tekstit ovat sidottuja myös tilanteisiin. Monilukutaito on siis myös tekstien käyttämistä eri tilanteissa tarkoituksenmukaisella tavalla. Merkityksellistä on, käytetäänkö määritettä moni viittaamaan moneen eri asiaan vaikuttavaan tekijään käsitteellisenä kokonaisuutena vai eri tekijöiden listana, ulottuvuuksina, joita termin moni sisään voi luetella. Monilukutaitoa pyritään toisinaan avaamaan luettelemalla monia eri lukutaitoja kuten kuvanlukutaito, verkkolukutaito, kulttuurin lukutaito tai digitaalinen lukutaito.

Lukemisen näkökulmasta monilukutaito voidaan ymmärtää erityisesti tulkitsemisen taitona. Perinteisellä lukutaidolla viitataan kirjainmerkeillä kirjoitetun tekstin tulkitsemistaitoon. Perinteinen käsitys luku- ja kirjoitustaidosta tai pelkkä (mekaaninen) lukutaidon opetus ei kuitenkaan riitä erilaisissa tekstiympäristöissä toimimiseen: "lukea" voi vaikka sarjasta visuaalisia merkkejä, äänen nyanseista, elekielestä tai kehotuntemuksista.

Jos yhdyssanassa monilukutaito painotetaan termin viimeisintä osaa, nousee taidon ja taitamisen rooli esiin (vrt. Luukka 2013; "monilukutaituri"). Taidolla voidaan tarkoittaa jotakin, mikä kehittyä harjoittelemalla. Se ei ole satunnainen tai erillinen suoritus tai teko; sen voidaan ajatella ilmenevän suhteessa johonkin. Taidon olemukseen liittyy tyypillisesti, että harjoittelun myötä syntyy eroja yksilöiden välillä ja taito voi kehittyä välillä ei-toivottuunkin suuntaan. Taidon kehittyminen onkin usein henkilökohtainen, pitkäaikainen prosessi, joka kuitenkin kehittyä yhteisöllisesti ja kokeilevasti osallistumalla.

Taidon kehittymistä tarkastellaan usein siten, että sen nähdään kehittyvän portaittaisesti. Se koostuu osataidoista, jotka järjestäytyvät hierarkkisesti niin, että yksinkertaisemmat osataidot muodostavat pohjan vaativimmille taidoille (Kauppinen 2010). Tällöin taidon kehittymisen tarkastelu sisältää myös teknisen ulottuvuuden. Esimerkiksi lukutaidon tutkijat (Lerkanen ym. 2010, 118) korostavat, että luetun ymmärtäminen on vahvasti riippuvainen teknisen lukutaidon eli dekodeuksen automatisoitumisesta ja sujuvuudesta.

Monilukutaito on perinteistä lukutaitoa laajempi ilmiö. Monilukutaito ei ole pelkästään portaittain rakentuva mekaaninen taito. Sen sijaan monilukutaito on toimintaa ja osallistumista yhteisöjen toimintaan. Monilukutaidon kehittyminen voidaankin ymmärtää kulttuuriin ja sen käytäntöihin kasvamisena havainnoijasta aktiiviseksi osallistujaksi ja kulttuuriin vaikuttajaksi.

Monilukutaito sosiosemioottisesta ja sosiokulttuurisesta lähtökohdista tarkasteltuna

Omassa tutkimus- ja kehitystyössämme tarkastelemme monilukutaitoa toimijuuden, osallisuuden ja kulttuurisen sivistyksen näkökulmista. Katsoimme, että monilukutaitoa tarvitaan inhimillisen toiminnan ymmärtämiseen, suvaitsevaisuuteen ja kulttuurisen monimuotoisuuden hahmottamiseen. Monilukutaitoa tarvitaan kriittisen ajattelun ja oppimisen taitojen kehittymiseen, eettisesti vastuulliseen osallistumiseen ja yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen.

Monilukutaito määrittyy työssämme laaja-alaisena tekstikäsitteenä. Teksteillä tarkoitetaan sanallisten, kuvallisten, numeeristen, auditiivisten ja kinesteettisten merkkijärjestelmien sekä näiden yhdistelmien avulla tuotettuja tekstejä. Monilukutaito on tekstien merkitysjärjestelmien tulkintaa, purkamista ja rakentamista eri tavoin ja erilaisissa ympäristöissä. Se merkitsee taitoa hankkia, tulkita, käyttää, tuottaa, esittää ja arvioida tekstejä eri muodoissa, eri ympäristöissä ja tilanteissa sekä erilaisten välineiden avulla. Monilukutaito sisältääkin erilaisia lukemisen ja tekstin tuottamisen taitoja, mutta sitä ei käsitellä yksinomaan kokoelmana erilaisia lukutaitoja; sen sijaan se ymmärretään eräänlaisina rajapintoina, vuorovaikutusprosesseina ja sosiaalisina käytänteinä.

Tulkintamme monilukutaidosta tukeutuu sosiosemioottiseen ja sosiokulttuuriseen lähtökohtaan. Sosiosemiotiiikan taustalla on semiotiikka, merkitysoppi. Tähän kytkeytyy maailman tulkitsemisen ja ymmärtämisen taito. Sosiosemiotikassa erityisenä kiinnostuksen kohteena ovat merkitykset ja merkitysten muodostumisen sosiaaliset ja kulttuuriset ulottuvuudet (Halliday 1978; Kress 2009).

Sosiokulttuurinen näkökulma monilukutaitoon yhtyy monessa suhteessa sosiosemioottiseen näkökulmaan. Se korostaa merkitysten sosiaalista rakentumista ja kulttuuristen välineiden – niin käsitteellisten kuin materiaalien välineiden – roolia ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa ja merkityksenannossa (Kumpulainen & Renshaw 2007; Säljö 2001; Vygotsky 1978). Yhteisöjen säännöt, arvot ja toimintaan osallistuvat yksilöt ja heidän käytössään olevat resurssit määrittävät sosiaalista toimintaa ja merkityksenantoa (Kumpulainen 2015).

Sosiokulttuurinen näkökulma näkee oppimisen kulttuuriin osallistumisena ja siihen vaikuttamisena. Tämä näkökulma ei tarkastele ihmisen oppimisessa tapahtuvia muutoksia ikäkausisidonnaisesti vaan eneminkin yksilöllisesti määrittävän kehityksen ja sosiaalisen ympäristön vuorovaikutuksessa. Oppiminen merkitsee käännekohtaa, jossa yksilön kokemus ympäristöstä muuttuu ja syntyy uusi kehityksen sosiaalinen tilanne. Tähän sisältyvät myös yksilön tarpeiden ja motiivien muutokset, jotka ilmenevät muun muassa osallistumisen tavoissa, sosiaalisissa suhteissa ja merkityksenannossa (Kumpulainen, 2015).

Nuorten monilukutaidon edistäminen yhteiskunnallisena tehtävänä

Äskettäin voimaan tulleissa valtakunnallisissa varhaiskasvatussuunnitelman (Vasu 2016) sekä esi- ja perusopetussuunnitelman perusteissa (OPH 2014a, OPH 2014b) monilukutaito luetaan yhdeksi laaja-alaisen osaamisen osa-alueeksi. Monilukutaitoon liittyy laajentunut taito- ja tekstikäsitte, jonka mukaan tekstit voivat olla muun muassa kirjoitettuja, puhuttuja, audiovisuaalisia, painettuja ja digitaalisia ja niitä luetaan mutta myös tuotetaan itse. Opetussuunnitelmien perusajatuksena on, että laaja-alaisen osaamisen perustaa vahvistetaan jatkumona esi- ja perusopetuksen opetussuunnitelmien perusteiden mukaisesti toteutuksessa kasvatuksessa ja opetuksessa. Siten laaja-alaisen osaamisen alueet kulkevat mukana lapsen kasvussa ja kehityksessä lapsesta nuoreksi.

Monilukutaidon edistäminen osana suomalaista varhaiskasvatusta sekä esi- ja perusopetusta on pedagoginen kysymys. Laadukas pedagoginen toiminta vahvistaa lasten ja nuorten monilukutaidon kehittymistä ja laaja-alaista osaamista, joten ei ole itsestään selvää, miten päiväkohteissa tai kouluissa toimitaan, miten eri oppimisympäristöjä käytetään sekä miten lasten ja nuorten oppimista ja hyvinvointia tuetaan. Pedagogisessa kehittämisessä, sekä ylipäätään kasvatuksessa ja opetuksessa, on huomioitava laaja-alaisen osaamisen tavoitteet erilaisiin sisältöihin kietoutuneena. Samalla on ymmärrettävä lapset ja nuoret erilaisten tekstien tulkitsijoina, käyttäjinä ja luojina – kukin omana yksilönään. Myös Luukka (2013, 7) näkee monilukutaidon ennen kaikkea pedagogisena muutoksena: siirtymänä sisältöjen hallinnan korostamisesta toiminnan ja käytänteiden harjaannuttamiseen samoin kuin yksin opiskelusta yhteistoiminnallisuuteen. Hän korostaa myös monimuotoisten ja moninaisten tekstympäristöjen tärkeyttä. Kallionpää toteaa, että suomalaisessa opetussuunnitelmakeskustelussa on keskitytty monilukutaidon tekniikkaan ja multimodaalisuuteen liittyviin ulottuvuuksiin. Samalla sivummalle on jätetty monilukutaitoon alun perin liitettyjä, hänen mukaansa siihen keskeisenä kuuluvia tasa-arvon, suvaitsevaisuuden ja maailman muuttamisen tavoitteita. (Kallionpää 2017, 50.)

Monilukutaidon pedagogiikka ja oppimisympäristöt

Monilukutaitoa Opitaan Ilolla (MOI) -kehittämisohjelman pedagogisen kehitystyön ytimessä on lapsilähtöisyys, kulttuurinen moninaisuus, dialoginen merkityksenanto ja eheytyvä uutta luova oppiminen (ks. esim. Kumpulainen 2005; Kumpulainen & Sefton-Green 2014; Sefton-Green, Kumpulainen, Lipponen, Sintonen, Rajala & Hilppö 2015). Tämä pedagogiikka kietoutuu niin sanottuun ”translukupäätien” ajatukseen, joka näkee monilukutaidon jatkuvasti kehittyvänä, risteytyvänä ja uutta luovana prosessina. Pedagogiikalla pyritään edistämään moninaisuuden ymmärtämistä, osallistumista ja uuden luomista erilais-

ten kulttuurien, ihmisten ja tekstien kohdatessa. Pyrkimyksenä ei ole tarkastella monilukutaitoa vain valtakulttuurin ehdoilla, vaan erilaisten kulttuurien ja niiden tekstien leikkauspisteissä ja vuorovaikutusprosesseissa (Frau-Meigs 2013; Serafini & Gee 2017).

Kehittämämme pedagogiikka korostaa monilukutaidon oppimisessa lasten kasvuympäristöjä ja elämismailmaa. Pedagogiikan keskiössä ja lähtökohdina ovat lapsi ja hänen kasvuympäristönsä tarjoamat kulttuuriset resurssit ja pääoma (Kumpulainen, & Renshaw 2007). Kulttuuriset resurssit voivat olla käsitteellisiä (esimerkiksi kieli, kokemukset, käytännöt, arvot, identiteetit) ja materiaalisia (esimerkiksi tieto- ja viestintäteknologiset välineet, pelit, kirjat, lelut, taide, tiede). Keskeistä pedagogiikassa on, että myös lapsilla on mahdollisuus osallistua toiminnan suunnitteluun ja arviointiin, mikä vahvistaa heidän toimijuuttaan. MOI-pedagogiikan periaatteet kiteytyvät seuraaviin periaatteisiin: lasten ja aikuisten toimijuus (*agency*) eli kyky ja tahto vaikuttaa, tekemällä oppiminen, toiminnan merkityksellisyys ja kokemuksellisuus (*situated practice*), yhteisöllisyys ja osallisuus (*community of learners*), käsitteellistämisen (*overt instruction*), kriittinen analyysi (*critical analysis*) sekä uuden luominen (*transformed practice*) (Kalanis & Cope 2012, 2016).

Pyrimme kehittämään oppimisympäristöistä moninaisia tekstiympäristöjä, joissa lasten ja nuorten itse tuottama ja heille tuotettu kulttuuri, kuten sadut ja tarinat, televisio-ohjelmat ja elokuvat, leikkilorut ja runous sekä musiikki, ovat tärkeässä asemassa. Lapsia ja nuoria kannustetaan tutkimaan, lukemaan, käyttämään ja tuottamaan erilaisia tekstejä heidän aiempia kokemuksiaan ja merkityksenantoaan kuunnellen. Oppimisympäristöt muodostavat pedagogisesti eheytyviä, monitahoisia ja joustavia kokonaisuuksia. Ne tarjoavat mahdollisuuksia leikkiin, tarinoihin, luoviin ratkaisuihin ja asioiden monipuoliseen tarkasteluun motivoivia ja toiminnallisia työtapoja käyttäen. Työskentelyn ja tuotosten avulla opetellaan myös tunne- ja vuorovaikutustaitoja kun oppimisprosessia jäsennetään yhdessä. Tavoitteena on, että oppimisympäristöt muodostavat kokonaisvaltaisen ja kokemuksellisen oppimaiseman ja kannustavat aktiiviseen, yhteisölliseen ja itsenäiseen oppimiseen. Oppimisympäristöinä hyödynnetään ulko- ja sisätiloja, lähiluontoa, kirjastoja, museota, tiedekeskuksia sekä muuta rakennettua ympäristöä. Oppimisympäristöissä hyödynnetään myös tieto- ja viestintäteknologiaa taroituksenmukaisella tavalla (OPH 2014a, OPH 2014b).

Opettajat ja muut aikuiset ohjaavat ja rikastuttavat jokaisen lapsen ja nuoren toimintaa ja ajattelua tietoisempaan ja analyttisempään suuntaan. Mukaan tulee myös käsitteellistäminen (*conceptualising*) ja niin sanottu metakieli, jolla Kalanis ja Cope (2012) kuvaavat merkityksenantoa ja ymmärtämiseen johtavaa prosessia. Tämä sisältää dialogista vuorovaikutusta ja kriittistä analyysiä, jossa rakennetaan välimatkaa kokemukselliseen ja tuttuun ja asetetaan se uusiin yhteyksiin ja kokonaisuuksiin (Kumpulainen 2015; Kumpulainen, Mikkola & Salmi 2015). Samalla vahvistetaan ja laajennetaan lasten ja nuorten ajattelua,

osallistumista ja identiteettejä ei vain monilukutaidon oppijoina vaan ajattelevina yksilöinä ja yhteisöjen jäseninä (New London Group 1996; Wenger 2004).

Lopuksi

Aloitimme tämän kirjoituksen nostamalla esiin monilukutaidon merkityksiä ja siirryimme sitten pohtimaan lasten ja nuorten monilukutaidon edistämisen edellytyksiä ja pedagogiikkaa osana yhteiskunnallista tehtävää. Katsauksemme monilukutaidon käsitteeseen paljastaa nopeasti, että monilukutaitoa ei voi määritellä sellaisin ulottuvuuksin, joita ei jo löytyisi sen lähikäsitteistä. Samaan aikaan monilukutaito on myös selkeä oma käsitteellinen yhdistelmänsä, jollaista ei muilla termeillä helpposti saavuteta. Monilukutaitoon kietoutuu kriittinen ja luova ajattelu, asenne ja toiminta, osallisuus ja vastuullisuus sekä moninaisuus ja erilaisuus tekstien käyttämisessä, tuottamisessa ja esittämisessä.

Monilukutaidon käsitteen tarkasteluun tulee myös sisällyttää pohdinta kulttuurisesta muutoksesta ja liittämään monilukutaito siihen kulttuuriseen viitekehykseen, jonka puitteissa se on noussut esiin. Aikamme laajentuneet taito- ja tekstikäsitteet liittyvät myös laajempaan kulttuuriin muutokseen, jossa erityisesti digitaalisuus on yksi vaikuttava tekijä. Niinpä monilukutaitoa ei tule kahlita mekaaniseksi, yhteismitalliseksi taidoksi tai taitojen kokonaisuudeksi, joka kehittyy ikäsidonnaisesti ja joka voidaan ottaa haltuun yhdellä tavalla ajasta ja paikasta irrallaan. Peräänkuulutamme moninaisuutta ja luovuutta monilukutaidon käsitteellistämässä ja sen edistämässä osana jokaisen lapsen ja nuoren elämää.

Kirjoitus on laajennettu versio Sintosen elokuussa 2017 julkaisemasta tekstistä Onko monilukutaito aikuisten taito? (www.monilukutaito.com).

Sara Sintonen on Helsingin yliopiston kasvatustieteellisen tiedekunnan yliopistonlehtori ja mediakasvatuksen dosentti. Hän on tutkijana mukana Monilukutaitoa opitaan Ilolla -kehittämisohjelmassa.

Kristiina Kumpulainen toimii kasvatustieteen professorina ja tutkimuksesta vastaavana varadekaanina Helsingin yliopiston kasvatustieteellisessä tiedekunnassa. Hän johtaa kansallista pienten lasten monilukutaitoa edistävää Monilukutaitoa Opitaan Ilolla -kehittämisohjelmaa.

Kirjallisuus

Frau-Meigs, D. (2013). Transliteracy. Sense-Making Mechanisms for Establishing E-Presence. Teoksessa U. Carlsson ja S. H. Culver (toim.) *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.

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

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

Kalaniz, M. & Cope, B. (2016). Multiliteracies. Teoksessa M. Peters (toim.), *Encyclopedia of Educational Philosophy and Theory*. Singapore: Springer, 1–8.

Kumpulainen, K. (2015). Pienten lasten suuret ajatukset. Dialoginen merkityksenanto lasten osallisuuden ja kehityksen voimavaroina. Teoksessa M. Ubani, S. Poultter, & A. Kallioniemi (toim.) *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. Teoksessa M. Mustola, J. Mykkänen, M. L. Böök & A.-V. Kärjä (toim.) *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*. Noudettu: http://www.oph.fi/download/163781_esiopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf

OPH (2014). *Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Määräykset ja ohjeet 2014:96*. Noudettu: 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*. Noudettu: https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/158664/Manifesto_2015_PLC.pdf?sequence=1

Serafini, F., & Gee, J. (2017). (Toim.) *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

Median taideperustainen monilukutaito

Medialukutaito osana visuaalisen kulttuurin monilukutaitoa

Visuaalisuus on elimellinen osa tämän päivän lasten ja nuorten elämää. Selviäminen visuaalisessa viidakossa vaatii heiltä monenlaisia lukutaitoja. Rajat ”matalan” ja ”korkean” taiteen välillä ovat liudentuneet, eikä valmiita tulkintoja ole tarjolla. *Avoin taidekäsitelmä* ja *monitulkintaisuus* ovat kehittämäni visuaalisen kulttuurin monilukumallin keskeiset lähtökohdat. Siinä tulkinnan kohteina ovat taideteosten lisäksi kaikki arjen kuvat oppikirjojen taulukoista kännykkäkuviin ja verkossa julkaistuihin videoihin. Oppilaiden koulun ulkopuolella omaehtoisesti tuottamia ja käyttämiä kuvia pidetään yhtä tärkeinä kuin taiteilijoiden tekemiä kuvia. Monilukumallissa taidetta lähestytään osana oppilaiden elämää samalla kun rakennuksia, esineitä, luontoa ja median tuotteita tarkastellaan taiteen näkökulmasta. Visuaalisen kulttuurin tulkinnassa rikotaan tieteen- ja taiteenalojen rajoja.

Visuaalisen kulttuurin monilukutaito voidaan jakaa (*taide*)*kuvanlukutaitoon*, *ympäristönlukutaitoon* ja *medialukutaitoon*. Medialukutaidolla on kiinteä yhteys ympäristönlukutaitoon, sillä sen piiriin kuuluvat kaikki suurelle yleisölle suunnatut visuaaliset viestit. Se liittyy myös kuvanlukutaitoon, sillä median tuotteet käyvät jatkuvaa keskustelua taidemaailmojen kanssa kyseenalaistaen taiteen ja muun visuaalisen kulttuurin rajoja. Medialukutaitoa tarvitaan myös tarkasteltaessa muilla kuin perinteisillä tekniikoilla toteutettuja taideteoksia.¹ Median monilukutaito tarkoittaa kykyä ymmärtää, kyseenalaistaa ja arvioida sitä, miten media tuottaa merkityksiä ja rakentaa käsitystämme todellisuudesta. Medialuennassa keskitytään tulkinnan, tuottamisen ja vastaanottamisen prosesseihin. Medialukutaito ei ole kuvataiteen tai äidinkielen osa-alue vaan kuuluu kaikkien oppiaineiden opetukseen.²

1 POPS 2014 kuvataiteen sisältöalueet ovat *Omat kuvakulttuurit, Ympäristön kuvakulttuurit ja Taiteen maailmat*. Visuaalisen kulttuurin monilukumallista ks. Räsänen 2015. Tämä artikkeli pohjautuu teoksen lukuun 2.4. Ks. myös: http://edu.fi/perusopetus/kuvataide/ops2016_tukimateriaalit

2 Medialukutaito on osa laajempaa kulttuurista lukutaitoa (ks. Räsänen 2015, Sintonen 2002 ja Heinonen 2002). Sen yhteydessä puhutaan usein mediakompetenssista (ks. Herkman 2007 ja Suoranta 2003). Sosiokulttuurisesti painottuneesta medialukutaidosta ks. Serafini 2013. Digitaalinen lukutaito täydentää medialukutaitoa ja sitä voidaan tarkastella myös osana teknologialukutaitoa (Varis 2006).

Laajasta tekstikäsituksesta kulttuuriseen moninaisuuteen

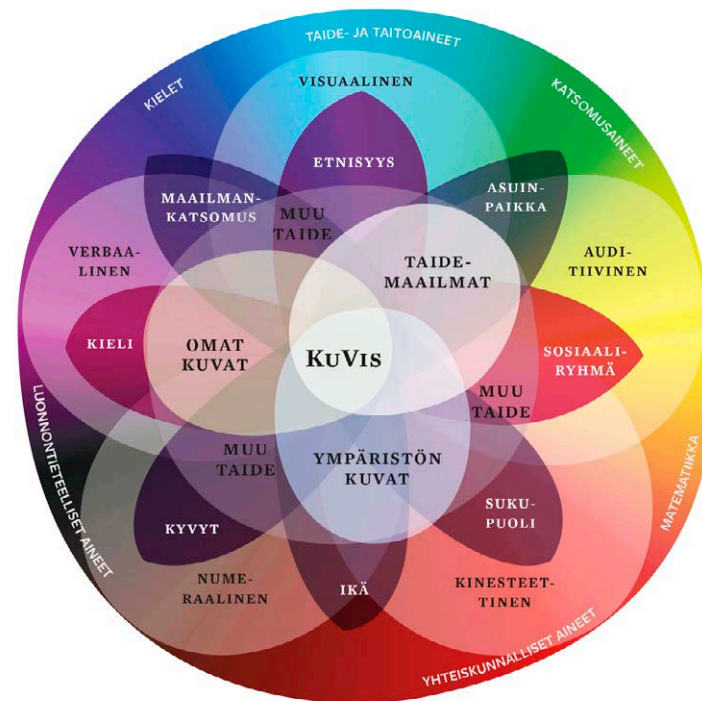
Visuaalisen kulttuurin monilukumallissa silmin havaittavia aineellisen ja aineettoman kulttuurin ilmiöitä lähestytään *laajan tekstikäsitksen* pohjalta. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteiden 2014 mukaan kaikkien aineiden opetuksessa tulisi hyödyntää erilaisia tekstejä, joilla tarkoitetaan sanojen lisäksi muun muassa numeroita, kuvia, ääniä ja liikkeitä. Lähestymistavan taustalta löytyy semiotiikan käsite *multimodaalisuus*, joka viittaa erilaisiin mediaesityksissä käytettyihin symbolijärjestelmiin ja viestinnän tapoihin. Oppilaiden kanssa tutkitaan, millaisia merkityksiä ja näkökulmia tutkittavaan ilmiöön eri modaliteetit (verbaalisuus, numeraalisuus, visuaalisuus, auditiivisuus, kinesteettisyys) välittävät.

Mediaesityksissä rikotaan usein modaliteettien ja viestintäjärjestelmien rajoja. Digitalisoitumisen myötä yleistyneellä multimedia-käsitteellä viitataan eri ilmaisumuotoja yhdisteleviin esityksiin kuten musiikkivideoihin. Monimediaisuuden lisäksi medialukutaidossa korostuu kyky tulkita eri modaliteettien yhdistelminä syntyneitä viestejä. Tämä vaatii *intertekstuaalisten* suhteiden ymmärtämistä. Esimerkiksi kuva voi viitata toiseen kuvaan, lauluun tai runoon. Varsinkin verkkoympäristön julkaisut edellyttävät kykyä lukea viittauksia erilaisiin teksteihin. Se on keskeistä myös multimediaan ja digitaalisiin peleihin liittyvissä lukutaidoissa. Monilukutaidossa on kuitenkin kyse syvällisemmästä asiasta kuin erilaisten välineiden käyttämisestä. Sillä tarkoitetaan eri tiedonalojen tutkimisen ja esittämisen tapojen hyödyntämistä kaikissa oppiaineissa.³

Kulttuurinen moninaisuus on visuaalisen kulttuurin monilukumallin keskeinen, POPS 2014 arvoperustaa tukeva käsite. Tätä ilmaisua käytettäessä halutaan irtautua erilaisia kulttuurisia ryhmiä korostavasta monikulttuurisuuskasvatuksesta ja lähestyä jokaista yksilöä monikulttuurisena. Median tulkinna lähdetään tällöin siitä, että niin mediaesityksen tekijän kuin kokijankin kulttuuri-identiteeteillä on monia lähteitä. Ne rakentuvat iän, sukupuolen, kielen, sosiaalisen aseman, asuinpaikan, etnisyyden, maailmankatsomuksen ja kykyjen pohjalta. Oppimista ja opettamista suuntaavat näistä viiteryhmistä peräisin olevat vaikutteet, mutta ne ilmenevät jokaisessa yksilössä eri tavoin eri konteksteissa.

Tulkinta ja tuottaminen medialuennassa

Kun mediaopetus perinteisesti jaetaan tulkintaan ja tuottamiseen, taideperusteisessa medialuennassa kuvallista ja muuta taiteellista toimintaa käytetään tulkinnan välineenä. Työskentelyssä hyödynnetään eri tiedonaloilla kehitettyjä medialuennan menetelmiä. Oppilaat käsittelevät mediaan liittyviä kokemuksiaan jakamalla ajatuksiaan ja tekemällä eri-



Visuaalisiin ja auditiivisiin viesteihin perustuva "digilukutaito" on vain osa monilukutaitoa. Laaja taidekäsitte, multimodaalisuus ja kulttuurinen moninaisuus tulisi huomioida myös digitaalisen materiaalin tuottamisessa ja analysoinnissa.

laisia taideteoksia. He tutustuvat omakohtaisesti mediaesitysten tuotantoprosessiin ja teknologian vaikutuksiin. Samalla tarkastellaan tekijän ja vastaanottajan arvoja sekä median yhteiskunnallista merkitystä. Mediaesitysten tulkinta ja tuottaminen voivat toimia eettisen pohdinnan ja kulttuurin uusintamisen välineenä. Omien tuotosten esittely toisille oppilaille ja muulle yleisölle on tärkeää. Se voi tapahtua verkkoympäristössä tai vuoropuheluna lähiyhteisön kanssa.

Median tuotteiden kommentointi taiteen keinoin vaatii teosten symbolisen ja kontekstuaalisen luonteen ymmärtämistä. Se edellyttää myös ilmaisukeinojen ja genren, lajityyppien tuntemista. Kun vastaanottaja tunnistaa, miten mediaesityksen muoto vaikuttaa sen sisältöön, hän osaa hyödyntää tätä tietoa myös taiteellisessa tulkinna. Esimerkiksi yksityiskohdat ja sommittelu suuntaavat katsojan huomiota ja vaikuttavat tulkintaan. Historiallinen tieto laajentaa ymmärrystä sisällön ja muo-

3 Laajasta tekstikäsituksesta POPS 2014, Kupiainen & Sintonen 2009, ja Hobbs 2008.

don suhteesta. Se auttaa näkemään mediaesitysten suhteen niihin kulttuurisiin yhteyksiin, joissa ne ovat syntyneet.⁴

Taideperustaisessa medialuennassa eri alojen teokset ovat tulkinnan kohteita, mutta niiden ilmaisumuotoja hyödynnetään myös tulkinnan välineinä. *Taiteidenvälisessä* medialuennassa kuvat voidaan muuntaa ääniksi ja sanat liikkeiksi. Mediaesityksiä on mahdollista lähestyä myös draaman avulla. Esitettyyn tilanteeseen eläydytään ja sitä verrataan todellisuuteen. Draamatulkinnassa voidaan keskittyä vaikkapa kulttuuri-identiteetin eri ulottuvuuksiin muuttamalla henkilöiden välisiä suhteita. Eri *aistialueisiin* voidaan paneutua tekemällä mielikuvamatka esityksen maailmaan. Mitä kuulet, näet, tunnet, haistat ja maistat – miten ilmaiset kokemaasi? Näennäisen staattiseenkin mediatuotteeseen liittyy aina myös kehollisia kokemuksia ja sitä voidaan tulkita esimerkiksi liikkeen avulla. Mediakuvien kinesteettinen ”aisti-analyysi” voidaan liittää myös performanssitaitteeseen.⁵

Mediaesitysten vastaluenta

Eräs tapa lähestyä mediaesityksiä on etsiä vaihtoehtoja niiden välittämille näkemyksille taiteellisen kommentoinnin avulla. Taiteelliseen työskentelyyn perustuvassa vastaluennessa kuviin, sanoihin, ääniin ja liikkeisiin sisältyviä merkityksiä pyritään avaamaan ja haastamaan tekemällä uusia mediaesityksiä. Tulkinnassa kiinnitetään huomio pois jätettyihin asioihin ja näkymättömäksi tekeytyviä merkityksiä tehdään näkyviksi. Samalla pyritään paljastamaan niihin sisältyviä ennako-oletuksia ja etsimään toisenlaisia näkökulmia. Taideperustaisessa vastaluennessa ilmiöt asetetaan totutusta poikkeavaan valoon tai tutut asiat tehdään vieraksi.

Vastaluenta on eräs *diskurssianalyysin* muoto. Se liittyy viestin lähettäjän ja vastaanottajan positioon, asemaan. Jokainen mediateksti pohjautuu tiettyyn tapaan nähdä ja esittää maailma. Mediaesityksen tekijöillä on oletuksia siitä, miten vastaanottajat lukevat sitä ja mitä he arvostavat. Vastaluentaan perustuvassa tulkinnassa nousevat näitä oletuksia vastaan. Tämä tapahtuu nostamalla esiin siinä käytettyjä vaikutuskeinoja. Vastaan lukija kritisoi esitettyjä oletuksia jostain ryhmästä, paikasta, tapahtumasta tai ilmiöstä. Esimerkiksi mainoksen henkilön kulttuuritaustan vaihtaminen voi auttaa oppilasta tarkastelemaan omia asenteitaan.

Lähettäjän päämäärien selvittäminen on keskeistä varsinkin mainonnassa. Mainokset suuntautuvat myynnin edistämiseen, mutta samalla ne muokkaavat nuorten käsityksiä maailmasta. Mainokset kiteyttävät,

4 Kriittisyyden, sanallistamisen ja tuottamisen suhteesta Sintonen 2002 ja Buckingham & Sefton-Green 1994. Sosiaalisuuden ja eettisyyden merkityksestä Kupiainen & Sintonen 2009 ja Griffin & Schwartz 2008. Kuvallisten medioiden kulttuurisista ja ilmaisullisista merkityksistä Kress ja van Leeuwen 1996/2006.

5 Draamasta ja performansista kuvatulkinna välineenä Räsänen 2008.



Todellisuuden ilmiöiden käsittäminen vaatii molempia käsiä: abstrakti ja toiminnallinen tieto lomittuvat toisiinsa. Medialuennassa eri tieteenalojen tulkintamallit yhdistyvät taiteisiin perustuviin menetelmiin.

kierrättävät ja muuntelevat kulttuurisia arvoja ja käyttäytymismalleja. Tunnettujen taideteosten hyödyntäminen on eräs tapa vedota katsojiin. Taidehistoriasta tutut teokset liitetään yleisesti kauneuteen, hyvään makuun, laatuun, alkuperäisyyteen ja valtaan. Mainoksen lähtökohdaksi valitun teoksen avulla ostajalle tarjotaan mahdollisuus samastua tiettyyn elämäntapaan. Teokset voivat kytkeytyä myös ihmisiä yhdistäviin haluihin ja tarpeisiin. Nuorille suunnattujen mainosten keskeiset teemat liittyvät sukupuoliseen miellyttämiseen ja sosiaalisiin suhteisiin.⁶

Taideen kierrättämistä voidaan käyttää myös vastaan lukemisen taiteellisenä käytäntönä. Kun taideteoksiin perustuva mainonta valitaan mediatulkinnan kohteeksi, jatkavat oppilaat sen kierrättämistä omissa teoksissaan. Taideteosta hyödyntävän mainoksen tulkinnassa tarvitaan medialukutaidon lisäksi taidehistoriallista kuvanlukutaitoa. Taideteosten kierrättäminen on tehokas keino tutkia esimerkiksi eri aikojen kauneushanteita ja sosiaaliseen asemaan liittyviä arvoja. Myös aiempaa mainosmateriaalia voidaan hyödyntää vaikkapa rakentamalla sen kuvastosta digitaalisia kollaaseja.

6 Vastaluennessa ja muista kuvan lukutavoista Werner 2002. Vastaluennessa menetelmistä Kupiainen & Sintonen 2009. Katsomisen konventioista Vänskä 2007. Taideteoksia hyödyntävistä mainoksista McGuire 2004.

Stereotyyppien purkaminen

Vastaluenta on tehokas keino nostaa esiin eri kulttuuriryhmiin liittyviä *stereotyyppioita*. Stereotyyppisistä käsityksistä irtaantuminen ei onnistu näennäisen suvaitsevaisuuden avulla, vaan niitä tulee käsitellä avoimesti oppilaiden kanssa. Opetuksessa lähdetään liikkeelle kulttuuriin eroihin liittyvien käsitysten ja käytäntöjen tunnistamisesta mediassa. Erilaisuuteen suhtaudutaan usein oudoksuen tai sitä eksotisoidaan. Esimerkiksi etnisyyttä ja sukupuolta koskevien stereotyyppien kierrättäminen on eräs keino vahvistaa sosiaalista eriarvoisuutta⁷. Kun vastaan lukemista harjoitellaan oppilaiden kanssa, stereotyyppit käännetään nurin niin, että negatiivisia esitettyjä piirteitä käsitellään positiivisina. Lähestymistapa kyseenalaistaa ihmisten tyyppittelyn ja korostaa merkitysten monitulkintaisuutta.

Stereotyyppiin voidaan vastata myös niiden omalla kielellä tekemällä stereotyyppisesti esitetty kuva naurunalaiseksi vastakuvan avulla. Oppilaat voivat tutkia vastakuvien avulla myös kulttuuri-identiteetin eri ulottuvuuksien kietoutumista toisiinsa. Esimerkiksi ikään, sukupuoleen ja seksuaalisuuteen liittyviä käsityksiä voidaan tutkia kuvallisesti. Monet mainokset perustuvat vastakuviin ja leikkivät omalla mainosluonteellaan. Mainontaa parodioivien ”metamainosten” ja näiden kriittisen muodon eli vastamainosten käsitteleminen oppilaiden kanssa edellyttää perehtymistä mainonnan ja median käytäntöihin. Nurinkääntöön, liioitteluun ja monimerkityksellisyteen perustuvat mainokset voivat muun muassa haastaa stereotyyppisiä käsityksiä asuinpaikasta ja kansallisuudesta.⁸

Häirintä vastarinnan muotona

Median vastaluentaan yhteiskunnallisesti suuntautuneiden taiteellisten käytäntöjen yhteydessä käytetään termiä *kulttuurihäirintä*. ”Kulttuurihäiriköt” toimivat valtaamalla erilaisia julkisia tiloja toiminnoillaan tai tuottavat teoksia, jotka avaavat vastaanottajissa uusia tulkinnallisia merkityksiä. Häiriötaide kommentoi erityisesti median, kulttuurin, julkisuuden ja julkisen tilan kaupallistumista. Kulttuurihäirintä tulkinnallisena menetelmänä avaa median toimintatapoja ja merkityksiä kääntämällä ne pääläelleen. Kulttuurihäirinnässä muoto ja sisältö yhdistyvät usein niin, että esimerkiksi mainontaa vastustetaan mainoksilla ja kaupallisuutta kritisoidaan brändeillä ja logoilla.

Häiriötaide tarjoaa mediaopetukseen lähestymistavan, jossa yhdistellään eri taidemuotoja. Sen piiriin mahtuu tekoja ja teoksia mainosmuok-

⁷ Populaarikuvastojen tavoista hyödyntää kulttuurisia stereotyyppioita Hall 1997/1999.

⁸ Median esityskäytännöistä uudelleen esittämisen näkökulmasta Herkman 2007. Vastamainoksista Jylhämä & Welp (toim.) 2011.



Häiriköt-päämaja ja saamelainen taiteilija-aktivistiryhmä Suohpanterror (2016) kritisoivat Frozen-elokuvan vastamainoksessa saamelaisten kulttuuriarvojen kaupallista hyödyntämistä.

Ks. <http://hairkot.voima.fi/tag/stolen/>

kauksista performansseihin ja graffiteista installaatioihin. Oppilaat voivat osallistua mediahäirintään tekemällä tarroja, valokuvia, dokumenttielokuvia, mainosparodioita, seinämaalauksia tai muuta katutaidetta. Häiriötaiteen avulla oppilaat ymmärtävät, että jo uuden näkökulman esiin tuominen, paikallisuuden korostaminen tai huomion kiinnittäminen sääntöihin on keino vaikuttaa. Pelkkä hyvin olon tuottaminenkin on kannanotto. Esimerkiksi ”neulegraffittien” tekeminen on katutaidetta, jossa huomio ympäristön ilmiöihin pyritään kiinnittämään positiivisella tavalla.⁹

Vastaluenta osana taideperustaista mediatulkintaa käyttää usein välineinään huumoria ja parodiaa. *Karnevalistinen* lähestymistapa pohjautuu kulttuurisesti sovitujen merkitysten tunnistamiseen ja niiden naurunalaiseksi tekemiseen. Karnevaali taiteellisena toimintamuotona on lähellä performanssitaideä ja kansantaitteeseen liittyviä tapahtumia. Se sijaitsee taiteen ja arjen välimaastossa ja edellyttää yhteisöllistä toimintaa. Lähestymistavan käytäntöihin liittyy erilaisten kuvien ja artefaktien kuten vaatteiden muuntelu ja niihin liittyvien merkitysten esiin nostaminen liioittelun tai vastakohtien avulla. Hirviöiden ja hybridisten hahmojen avulla käsitellään usein kysymyksiä hyvästä ja pahasta sekä sallitusta ja kielletystä.

⁹ Kulttuurihäirinnästä Lattunen 2013 ja Tamminen 2013.

Karnevalistista mediakritiikkiä hyödyntämällä voidaan opetuksessa nostaa esiin ristiriitaisia kulttuurisia ilmiöitä ja kannustaa suvaitsevaisuuteen. Mediaesitysten parodiointi on eräs keino käsitellä esimerkiksi seksuaaliseen suuntautumiseen tai ikään liittyviä stereotyyppiä. Keski-aikaisten karnevaalien tavoin niin rikkaiden ja kuuluisien kuin lain ja uskonnonkin pilkkaaminen on tällöin sallittua. Parodiaan perustuva mediakritiikki vaatii kuitenkin hienovaraisuutta. Varsinkin koulukontekstissa on tärkeää korostaa kohteen valinnan merkitystä.

Median stereotyyppiöillä leikkiminen on nuorille ominainen tapa etsiä elämyksiä sekä rakentaa yhteisöllisyyttä ja identiteettejä. Nuori voi parodian avulla kertoa siitä, kuka hän on, mitä haluaa, keihin kuuluu ja keitä vastustaa. Henkilökohtaisten valintojen suhdetta yhteiskunnallisiin olosuhteisiin ei kuitenkaan tulisi unohtaa opetuksessa. Häirinnän ja huumorin käyttämiseen medialuennassa liittyy kysymys siitä, voiko jatkuvan ironisen leikin varaan rakentaa eettisesti kestävästä maailmankuvaa. Mainontaa ja nuorten suosimaa populaarikulttuuria voidaan käyttää kasvatuksellisenä materiaalina, mutta toiminta olisi sidottava median ja vallan suhteita koskevaan keskusteluun.

Mediatulkinnan tärkein tavoite on edistää tiedostavaa ja reflektointia maailmasuhteesta. Parhaimmillaan se ohjaa oppilaita ajattelemaan asioita monista näkökulmista. Tulkinnoissa ei etsitä oikeita vastauksia, vaan ne kumpuavat oppilaiden kokemuksista, ajatuksista ja arvoista. Mediaesitysten taideperustainen tulkinta kannustaa oppilaita pohtimaan kulttuurisia merkityksiä ja kannustaa yhteiskunnalliseen aktiivisuuteen. Leikki mediakulttuurin merkityksillä voi antaa valmiuksia, joiden avulla nuoret muuttuvat median kuluttajista sen muokkaajiksi ja tuottajiksi. Median taideperustaisessa moniluennassa ei painoteta totuuden toistamista vaan toisin tekemistä.¹⁰

.....

TaT Marjo Räsänen on Turun yliopiston opettajankoulutuslaitoksen kuvataidekasvatuksen yliopistonlehtori ja Aalto-yliopiston taiteen laitoksen dosentti. Hän on toiminut kuvataiteen opettajana peruskoulussa ja lukiossa, Taideteollisessa korkeakoulussa (nyk. Aalto-yliopisto) ja TY:n Turun yksikössä. Räsänen on luennoinut useissa kotimaisissa ja kansainvälisissä konferensseissa ja toiminnut opettajien täydennyskouluttajana.

.....

10 Karnevalismista Stokrocki 2004. Medialeikin ja yhteiskunnallisen vaikuttamisen suhteesta Herkman 2007.

Lähteet

- 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. Teoksessa J. Flood, S. B. Heath & D. Lapp (toim.) *Handbook of Research on Teaching Literacy Through the Communicative and Visual Arts*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Hall, S. (1997/1999). Toisen spehtaakkeeli. Teoksessa M. Lehtonen & J. Herkman (toim.) *Identiteetti*. Tampere: Vastapaino.
- Heinonen, S.-L. (2002). Kulttuurinen lukutaito ja narratiivinen perinne. Teoksessa S. Sintonen (toim.) *Median sylissä*. Kirjoituksia lasten mediakasvatuksesta. Helsinki: Finn Lectura.
- Herkman, J. (2007). *Kriittinen mediakasvatus*. Tampere: Vastapaino.
- Hobbs, R. (2008). Literacy for the Information Age. Teoksessa J. Flood, S. B. Heath & D. Lapp (toim.) *Handbook of Research on Teaching Literacy Through the Communicative and Visual Arts*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Jylhä, K. & Welp, K. (toim.) (2011). *Lousetit vuittuun – ja muita Voiman vastainajoksia*. 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? Teoksessa J. Tamminen. *Häiriköt. [Kulttuurihäirinnän aahkoset.]* Helsinki: Voima Kustannus Oy.
- McGuire, J. (2004). When It Reigns It Pours. Selling Art in Advertising. Teoksessa D. Smith-Shank (toim.) *Semiotics and Art Education. Sights, Signs, and Significance*. Reston, VA: The National Art Education Association.
- POPS (2014). *Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014*. Helsinki: Opetushallitus.
- POPS (2014). tukimateriaali. 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 järjestäjä ja tunteeilla. Teoksessa S. Sintonen (toim.) *Median sylissä. Kirjoituksia lasten mediakasvatuksesta*. Helsinki: Finn Lectura.
- Stokrocki, M. (2004). A Postmodern Semiotic View of the "Carnavalesque" in a Masquerade Parade. Teoksessa D. Smith-Shank (toim.) *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 aahkoset.]* Helsinki: Voima Kustannus Oy.
- Vänskä, A. (2007). Vikuroiva teoria? Taidehistoria, visuaalisen kulttuurin tutkimus ja queer-teoria. Teoksessa L.-M. Rossi & A. Seppä. *Tarkemmin katsoen. Visuaalisen kulttuurin lukukirja*. Helsinki: Gaudeamus.
- Varis, T. (2006). Towards Multiple Literacies. Teoksessa M. Heinonen (toim.) *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.

Kaiken äärellä – nuoria tulkitsijoina ja toimijoina

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

Joukko kahdeksaluokkalaisia saapuu luokahuoneeseen tanssien ja laulaen. Elämme nykypäivää, mutta laulu on vuodelta 1996. Yhden hiukset ovat kahdella naturalla pääläella, kuten Baby Spicella aikoinaan. Toisen t-paidassa lukee ”Feminism is the radical notion that women are human beings”. Tänä päivänä suuret ruotsalaiset muotiketit ovat alkaneet julistaa tasa-arvoa tai yksinkertaisesti edistää myyntiään tarttumalla ajan henkeen. Ehdin muutaman sekunnin ajan visioida viljeihin julistuksiin liittyvää kankaanpainehtävää samalla kun oppilaat käyvät istumaan, ja sitten on aika aloittaa.

Työmaani ei ole aivan tavallinen luokahuone, vaan kuvataideluokka. Sen nimeksi on valikoitunut *Sateenkaari* koulun juuri valmistuneen remontin jälkeen, kun kaikki tilat on nimetty yhteisen avaruusteeman mukaan. Nuoret eivät ole reagoineet nimeen muuten, paitsi pohtimalla kuinka sateenkaari ja avaruus oikein liittyvät toisiinsa, kun muut luokahuoneet kantavat taivaankappaleiden, galaksien tai tunnettujen avaruusalusten nimiä. He ovat kuitenkin hyväksyneet improvisoidun selitykseni, että sateenkaari on ikään kuin puolivälissä matkalla avaruuteen.

Nyt nimestä on tullut osa arkea ja queernuoret ovat ottaneet sen omakseen. Paitsi vaatteissa, koruissa ja koulureppuihin ommelluissa merkeissä, identiteetit näkyvät heidän töissään. Moninaisuus ja mielikuvitus kuuluvat kaikkialle, mutta varsinkin kuvataideluokassa niitä tulee vaalia ja ravita. Haastattelin kerran kuvataiteilija Yael Bartanaa, joka totesi, että mielikuvitus on poliittinen voima – niin kauan, kun voimme kuvitella toisenlaisen maailman tai yhteiskunnan, meillä on kyky kriittiseen ajatteluun. Nuorten oma taiteellinen ilmaisu paitsi tulkitsee ympäröivää maailmaa myös kertoo mahdollisista todellisuuksista.

Koululla on tärkeä rooli luovaan ja kriittiseen ajatteluun rohkaisemisessa, ja kuvataideluokka saattaa tarjota tässä mielessä aivan erityisen tilan erilaisuudelle ja itsenäiselle ajattelulle. Aineen opetus suunnitelma antaa mahdollisuuksia vaikka mihin. Vapaus ja sen tuoma vastuu ovat päätä huimaavia: perinteinenkin tehtävä voi saattaa opettajan ja joukon nuoria mitä erilaisimpien teemojen äärelle. Kuvataiteessa on myös mahdollisuus antaa tehtäväratkaisujen näyttää hyvin erilaisilta keske-

nään. Tähän rikkauteen kannattaa tarttua, sillä se kehittää ajattomia tai- toja mutta lisäksi opetus suunnitelma rohkaisee siihen enemmän kuin koskaan ennen.

Uudessa perusopetuksen opetus suunnitelmassa yksi laaja-alaisen osaamisen tavoitteista on monilukutaito. Sen ytimessä on terve kriittisyys. Mitä tietoisemmaksi tulee ihmisten eri tavoista viestiä, sitä paremmin osaa arvioida niitä ja kuvitella, mitä muutakin ne voisivat sisältää. Kuvataide on yksi niistä kouluaineista, joissa saa poiketa valtavirrasta. Kun itse työskentelee, kehittyä oppiainerajat ja eri alat ylittävä ymmärrys viestinnän tavoista, joka jää selkäyttimeen. Tästä on kyse uudessa opetus suunnitelmassa – tarvitaan luovia, laaja-alaisia osaajia mutta myös kriittisiä kansalaisia.

Takaisin luokkaan. Tunnilla käsittelen liikkuvaa kuvaa, joka on nuorille tutuimmassa muodossaan kaukana tasa-arvosta. Enemmän kuin minkään muun aiheen parissa koen olevani länsimaalaisen maailman kuvan äärellä. Kuvakoot, kuvakulmat ja elokuvaleikkaus kuuluvat niihin asioihin, joita esittelen tunnin alussa, mutta haluan myös sivuta tilastoja. 96 % Hollywood-elokuvista on nimittäin (enimmäkseen valkoisten) miesten ohjaamia.* Kun perusasiat ja valtavirtaelokuvan kieli on käyty läpi, myös muunlainen ilmaisu näyttätty valintoina. Videotaide, vaihtoehtoinen elokuva ja tubettajat kuuluvat niihin asioihin, joita käsittelemme. Internet ja uudet digitaaliset sovellukset ovat luoneet mahdollisuuden uuteen, monimuotoiseen ilmaisuun, ja uskon, että näiden asioiden äärelle pysähtyminen yhdessä saa aikaan uusia ajatuksia ja näkemisen tapoja.

Tulevanakin keväänä yhdeksäsluokkalaiset omistavat viikon itse valitsemilleen projekteille. Heidän joukossaan on vuosi vuodelta enemmän liikkuvan kuvan tekijöitä. Kaikki viittaa siihen, että kokemus omasta tekemisestä yhdistettynä tunteeseen niistä mahdollisuuksista, joita maailma pitää sisällään, on avain oman toimijuuden vahvistamiseen. Kun valtavirtaelokuvan tarjoaman kuvaston alkaa nähdä tiettyihin valintoihin perustuvina asioina, maailma näyttätty erilaisena. Jo liikkuvan kuvan paljous ja helppo julkaiseminen verkossa muuttaa maailmankuvaamme. Harva asia kuitenkaan tuo ymmärrystä yhtä paljon kuin oma tekeminen. Luovuus ja kriittisyys tosiaankin kuuluvat yhteen, sillä toinen johtaa toiseen ja molempien avulla voi muuttaa maailmaa. On etuoikeus saada olla näiden asioiden äärellä, pohjoismaisessa hyvinvointiyhteiskunnassa ja paikassa nimeltä Sateenkaari.

* http://womenintofilm.sdsu.edu/wp-content/uploads/2017/01/2016_Celluloid_Ceiling_Report.pdf

.....
Helena Björk on kuvataideopettaja ja itsenäinen kuraattori. Hän työskentelee Lyceiparkens skolassa Porvoossa luokilla 7-9. Opettajantönsä lisäksi Björk on mm. kuratoinut näyttelyitä ja performanssitaidetta, kirjoittanut nykyaikaisesta ja vetänyt Instagram-fiktioon liittyviä työpajoja.

Teokset ja tehtävät

Ohjeita videoteosten katsomiseen

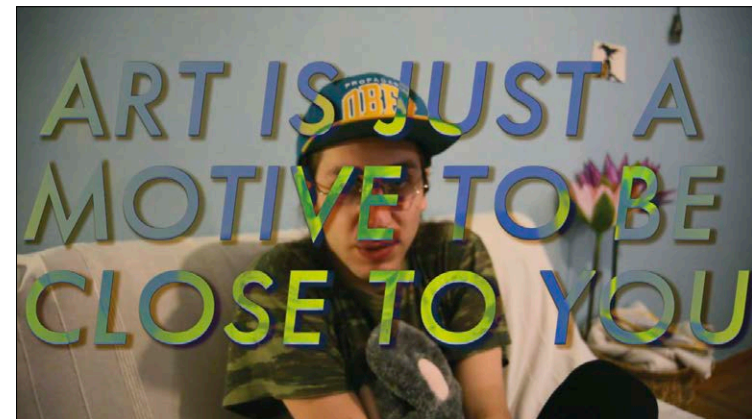
Mitä tarkoittaa? -oppimateriaalin videoteokset ovat katsottavissa **Media-*taide kasvattaa!*** -verkkopalvelussa (www.mediataidekasvattaa.fi). Verkkopalvelun teokset ovat vapaasti esitettävissä opetuskäytössä. Teosten esittäminen vaatii kirjautumisen verkkopalveluun. Videoteosten tavoitteena on johdatella käsiteltävään teemaan, toimia keskustelunavaajina ja oman tuottamisen innoittajina. Teokset ovat lyhyitä, mikä mahdollistaa useamman katsomiskerran helposti. Toistetut katsomiskerrat auttavat tekemään tarkkoja havaintoja!

Videoteoksiin liittyvät tehtävät löytyvät sekä painetusta oppaasta että **Media-*taide kasvattaa!*** -verkkopalvelusta. Tehtävien lisäksi oppimateriaaliin kuuluu pieni tietopaketti videoteoksesta, taiteilijasta sen takana ja teoksen keskeisistä teemoista. Uutena sisältönä **Media-*taide kasvattaa!*** -verkkopalvelussa ovat taiteilijoiden tekemät videot, joissa he esittelevät teoksen, kertovat taiteellisesta työstään ja antavat katsojille tehtävän. Koko oppimateriaalipaketti teoksesta, taiteilijan esittelyn kautta tehtävään on siis katsottavissa videona. Voitte esimerkiksi ohjeistaa oppilaita katsomaan videot itsenäisesti. Huomaattehan, että taiteilijoiden tekemät videot eivät sisällä kaikkia teokseen liittyviä tehtäviä, jotka löytyvät kirjallisesta oppimateriaalista.

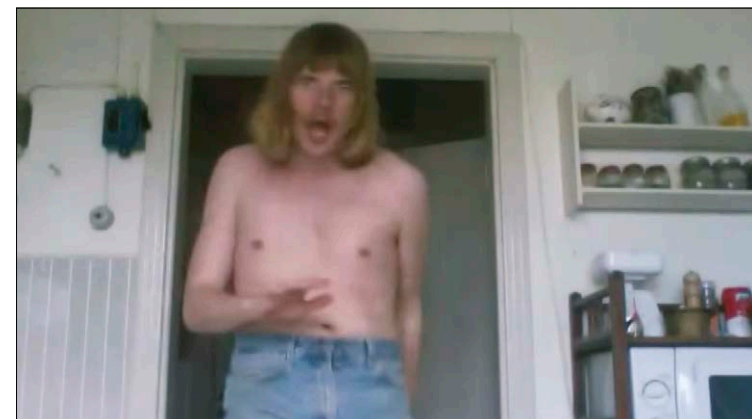
Oppimateriaalin tehtävät on suunniteltu niin, että ne eivät ole sidottuja mihinkään määrättyyn laitteeseen, sovellukseen tai ohjelmaan. Pohtikaa, mikä on juuri teidän ryhmälle paras tapa ja mielenkiintoisin tekniikka ja sovellus toteuttaa tehtävä. Voitte myös toteuttaa useat tehtävät perinteisesti askarrellen paperille tai esiintyen ilman kameroita tai muita digitaalisia välineitä!



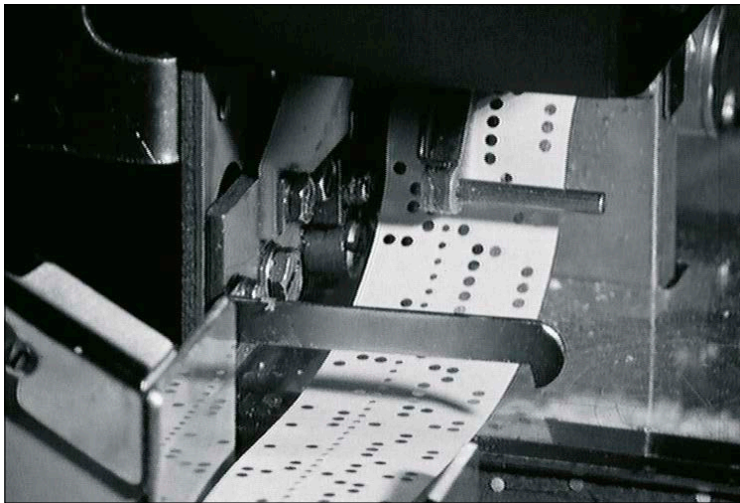
Azar Saiyar: *Primus Tempus*



Kimmo Modig: *Deep 4 U*



Teemu Keisteri: *Finnish Guy Dancing*



Erkki Kurenniemi
ELÄMÄN REIKÄNAUHA
1964 | kesto 08:03

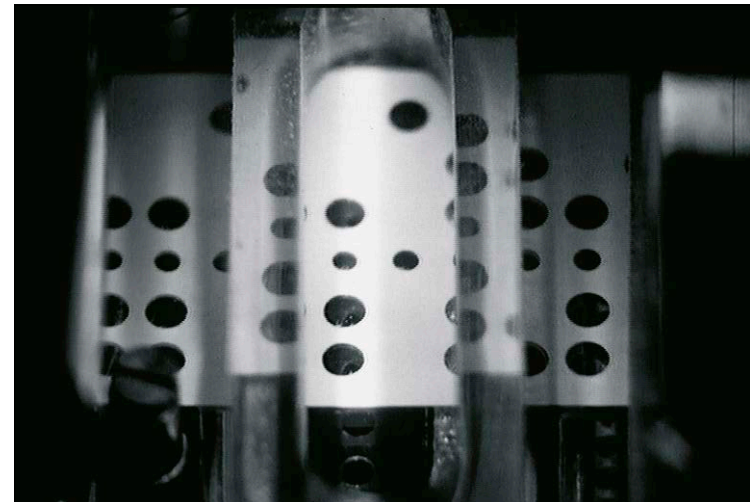
Kuvaus teoksesta

Erkki Kurenniemen lyhytelokuvat näyttävät enteellisesti teknologiaa ja tosielämää. Helsingin yliopiston ydinfysiikan laitoksella kuvatut jaksot loihdivat esiin 1960-luvun tietojenkäsittelyn kauneuden. *Elämän reikänauha* -teoksessa Kurenniemi taltioi vapaalla kädellä koneiden ja reikänauhojen rinnalla ystäväpiirinsä kesäistä kisailua.

Tietoja taiteilijasta

Erkki Kurenniemi (s. 1941 – k. 2017) oli suomalainen elektronisen musiikin pioneeri, jonka tekemiset ja tuotanto ennakoivat tietokoneiden mullistavaa vaikutusta niin yksilön kuin yhteiskunnan tasolla. Vuosina 1964–71 Kurenniemi teki joukon 16mm lyhytelokuvia, joihin on vuonna 2003 yhdistetty Kurenniemen elektronista musiikkia samalta ajalta. Lyhytelokuvissa futuristinen koneromantiikka yhdistyy orgaanisen luonnon aistikkuteen. Osa teoksista on myös ainutlaatuisia dokumentteja Helsingin 1960-luvun underground-nuorison illoittelusta.

Tutustukaa Erkki Kurenniemeen tarkemmin Kansallisgallerian tuotaman verkkosivuston kautta: www.lahteilla.fi/kurenniemi/fi



Teoksen teemat

Digitalisaatio on aikamme merkittäviä ilmiöitä, jota usein verrataan aiempiin teollisiin vallankumouksiin. Digitaalisilla teknologioilla on merkittävä vaikutus elämän eri osa-alueilla. Sen vaikutukset ja toimintatavat eivät aina ole helposti havaittavissa.

Ihmisten hyvinvointia lisäävä palvelujen tehostuminen voidaan nähdä digitalisaation hyvänä puolena, kun taas sen luomana haasteena koetaan erityisesti **automatisaatioon** liittyvä uhka siitä, että **robotit** vievät ihmisten työt ainakin määrättyillä aloilla. Tämän lisäksi digitalisaatio on vaikuttanut muun muassa ajan ja paikan rajojen poistumiseen ja hämärtymiseen esimerkiksi sosiaalisessa kanssakäymisessä tai kaupankäynnissä.

Käyttäessämme digitaalisia laitteita ja palveluita meistä tallentuu **digitaalinen jalanjälki**, jolloin jaamme yksityisiä tietoja joko tietoisesti tai tiedostamatta. Tämän pohjalta kuluttajille esimerkiksi suunnataan kohdennettuja mainoksia tai uutisia. Digitalisaatio ohjaa ihmisten toimintaa ja muokkaa maailmankuvaa.



Tehtävä: Elämän reikänauha 2020

Erkki Kurenniemen vuonna 1964 tehdyssä teoksessa kuvataan nykyviä koneita ja reikänauhan liikettä yhdistettynä taitelijan arkisiin lomafilmeihin 60-luvulla. Reikänauhaa käytettiin aiemmin ohjelmoimaan koneita esimerkiksi teollisuudessa.

Etsikää tietoa, keskustelkaa ja pohtikaa:

- Mitä digitalisaatio ja yhteiskunnan digitalisoituminen tarkoittavat?
- Miten digitalisaatio vaikuttaa omaan elämäsi ja arkeesi?
- Onko yhteiskunnan digitalisoituminen hyvä vai huono asia?
- Mitkä asiat ovat ohjelmoituja omassa elinympäristössäsi?
- Onko ohjelmointia ja sen vaikutuksia omaan arkeen helppo havaita? Mitkä ohjelmoinnin vaikutuksista on helppo havaita? Entä milloin ne ovat piilossa?
- Miten Kurenniemen kuvaama ohjelmoitu teollinen koneen liike eroaa väliin leikatuista lomafilmeistä? Vaikuttaako ohjelmointi ja ohjelmoitut ympäristöt omaan vapaa-aikaasi?

Millainen olisi Kurenniemen teoksen 2020-luvulle päivitetty versio?

Tehtävä: Top 5 digi

Digitalisaatio vaikuttaa kaikkeen elinympäristössämme. Tehkää kävelyretki lähiympäristöön ja tehkää havaintoja digitalisaatiosta. Kuvatkaa ja tallentakaa asioita, ilmiöitä ja tapahtumia. Kertokaa, miten digitalisaatio mielestänne ilmenee näissä. Valitkaa löydöksistänne viisi mielenkiintoisinta ja tehkää niistä top 5 -lista. Tehkää lista niin, että ensimmäisenä on kaikkein näkyvimmin ja selkeimmin vaikuttava digitalisaation ilmentymä ja viimeisenä kaikkein näkymättömin.

Esitelkää listanne muille ryhmille. Ovatko kaikki samaa mieltä löydöksistä? Mitä eroja havainnoissanne on?

Pohtikaa top 5 -listoillanne olevien asioiden vaikuttavuutta. Miten helposti ja vaikeasti havaittavat digitalisaation toimintatavat eroavat vaikuttavuudessaan?

Voitte tehdä harjoituksen haluamallanne tekniikalla, esimerkiksi valokuvaamalla tai videoimalla.

Tehtävä: Digitaalinen jalanjälki

Pohtikaa digitaalisen jalanjäljen käsitettä. Millainen on sinun digitaalinen jalanjälkesi? Mihin kaikkeen tietojen jakaminen internetissä vaikuttaa?

Pitäkää henkilökohtaista digi-päiväkirjaa siitä, mihin ja milloin teistä jää digitaalinen jalanjälki. Yrittäkää pohtia jättämäänne jalanjälkeä tarkasti. Digitaalisen jäljen jättämistä ei aina huomaa helposti!

Esitelkää omia jalanjälkiänne. Millaista tietoa ja millaisia jälkiä teistä jää? Tiedosta muodostuu muotokuva. Millaisen kuvan se antaa sinusta?

Lisätehtävä: Valitkaa ryhmässä joku tunnettu tai käyttämänne sovellus tai ohjelma ja tutustukaa sen käyttöehtoihin. Kartoittakaa myös kyseisen palveluntuottajan taustoja. Mikä yritys on tuottanut palvelun? Mitä muuta yhtiö tekee? Tarjoaako se muita palveluita? Ovatko yrityksen tuotteet ilmaisia? Jos, niin mistä yritys tekee tuottoa?

Tehtävä: Elektroninen ääniraita

Erkki Kurenniemi oli intohimoinen elektronisen ja kokeellisen musiikin säveltäjä ja harrastaja. Elämän reikänauha -teoksen äänimaailma on Kurenniemen tekemä.

Pohtikaa oman elektronisen ja digitaalisen ympäristönne ääniä ja äänimaailmaa. Äänittäkää niitä ja luokaa kokeellinen äänimaisema äänieditointi-ohjelmalla monistaen ja muokaten. Äänimaisema voi olla täysin abstrakti ja kokeellinen tai se voi sisältää biittejä, rytmiejä ja melodioitakin! Kuunnelkaa valmiit teokset. Millaista tunnelmaa äänimaisemanne välittää?



Heta Kuchka

HURMAAVAT

2000 | kesto 12:00

Kuvaus teoksesta

Nuori nainen uskottuu katsojalle kuin parhaalle ystävälleen ja kertoo mieskokemuksistaan.

Tietoja taiteilijasta

Heta Kuchka on suomalais-amerikkalainen taiteilija, joka asuu ja työskentelee Helsingissä. Hän valmistui taiteen maisteriksi Kuvataideakatemista vuonna 2001. Kuchka on monipuolinen ja tuottelias taiteilija, joka käyttää töissään valokuvaa, liikkuvaa kuvaa ja piirroksia. Kuchkan teosten aiheina on kuolema ja vanheneminen, mutta yhtä lailla nuoret ja heidän ajatuksensa, ja taiteilija lähestyy aiheitaan lämpimällä huumorilla. Kuchka on palkittu vuoden nuorena taiteilijana vuonna 2006, ja 2014 hän edusti Suomea ARCOmadrid-taidemessujen FocusFinland-paviljongissa.



Teoksen teemat

Digitaalisuus ja siihen liittyvät ilmiöt vaativat uudenlaisia taitoja, tietoa ja asennetta. Kuka tahansa voi tuottaa sisältöä **internetiin** ja **sosiaaliseen mediaan**. Sisällön tuottamiselle ja sen julkaisemiselle on olemassa erilaisia digitaalisia alustoja. **Blogit** ovat sivustoja, joilla käyttäjät jakavat tarinoita omasta elämästään, ajankohtaisista aiheista tai kiinnostuksen kohteistaan tekstein ja kuvin. Julkaistu materiaali jää talteen blogiin luettavaksi ja julkaisuja on mahdollista kommentoida. Ihmiset voivat esiintyä blogeissaan omilla nimillään tai nimimerkeillä. **Vlogit** eli videoblogit ovat YouTube-videopalvelussa yleistyneitä blogin kaltaisia julkaisuja. Vlogien pitäjiä kutsutaan myös tubettajiksi, ja vlogien seuraamisen ympärille on syntynyt oma fanikulttuuri. Suositut tubettajat ovat päätyneet jopa julkisuuden henkilöiksi. Vlogeissa, kuten blogeissakin, sisällöt ovat usein henkilökohtaisia, liittyvät tekijän osaamiseen ja kiinnostuksen kohteisiin tai ajankohtaisiin aiheisiin.

Sosiaalisen median henkilökohtaisten profiilien kautta ajatukset, kokemukset ja vastoinkäymiset tulevat enemmän tai vähemmän julkiseksi riippuen yksilön toimintatavoista ja periaatteista. Julkaisemiseen on olemassa erilaisia kanavia, joissa yleisöä on mahdollista rajata ja muokata haluamallaan tavalla. Käyttäjä voi valita, kuka julkaisut näkee ja hallita yksityisyyttään internetissä. Näitä kanavia ovat esimerkiksi **Facebook**, **Instagram** ja **Snapchat**. Palvelusta riippuen jakaminen voi tapahtua tekstein, kuvin tai videoin.

Tehtävä: Yksityinen vs julkinen

“Sä oot ainut joka tästä tietää. Et sit hiiskahda kenellekkään”, taiteilija vannottaa keskustelun toista osapuolta ja avautuu rakkaussuhteistaan. Hetki on tallennettu videolle ja julkaistu esitettäväksi. Henkilön yksityiselämästä ja tarinoista tulee näin julkisia. Sosiaalisen median aikana kuka tahansa voi jakaa elämäänsä ja kokemuksiaan muille ja valita, missä ja miten asia julkaistaan.

Pohtikaa, mitkä asiat ovat liian henkilökohtaisia jaettavaksi ja julkaistavaksi.

- Missä menee yksityisen ja julkisen raja?
- Miten yksityisen ja julkisen raja muuttuu eri tilanteissa?
- Miten käytät eri sosiaalisen median kanavia? Missä jaat kaikkein henkilökohtaisimmat asiat? Entä missä julkisempia? Käytätkö esimerkiksi eri sosiaalisen median kanavia yhteydenpitoon eri ihmisten kanssa? Jos, niin miksi?

Videoiden ja kuvien julkaisemiseen liittyy eettisiä kysymyksiä. Minkä kuvan julkaiseminen on oikein ja minkä väärin? Tutkikaa tapauksia, joissa julkaistusta videosta on aiheutunut ongelmia esimerkiksi kouluympäristössä. Keskustelkaa näistä tapauksista.

- Miten itsensä kuvaaminen eroaa toisten ihmisten kuvaamisesta?
- Mitä tarkoittaa yksityisyyden suoja?
- Tutkikaa, miten yksityisyyden suoja toteutuu sosiaalisessa mediassa?
- Onko se sama kaikille ihmisille?
- Julkisuus ja siihen liittyvä näkyvyys on myös monien ihmisten työtä. Millaisilla henkilöillä on pieni tai rajallinen yksityisyyden suoja?

Tehtävä: Sometarina

Keksikää klassinen tarina, jolla on alku, keskikohta ja loppu. Se voi olla yksinkertaisesti pieni tapahtuma, jossa on yllättävä käänne lopussa. Kirjoittakaa se ensin perinteiseen tarinamuotoon. Kun tarina on valmis, pilkkokaa se osiin ja kertokaa se sosiaalisen median päivitysten avulla. Pohtikaa kenen tai keiden näkökulmasta tarinan kerrotte ja missä järjestyksessä julkaisut tehdään, jotta tarinasta tulee ymmärrettävä. Voitte käyttää julkaisuissa kuvia, tekstejä tai videoita ja valita haluamanne sosiaalisen median kanavan tai käyttää useita, esimerkiksi Facebook tai Instagram.

Käykää julkaisut läpi ja keskustelkaa tehtävän herättämistä ajatuksista:

- Miten kirjoitettu tarina eroaa sosiaalisen median avulla kerrotusta tarinasta?
- Mitä sellaista tietoa sosiaalisen median päivitykset antavat, mitä ei kirjoitetussa tarinassa ollut?
- Entä jäikö jotain kertomatta?

Ps. Voitte tutustua klassiseen tarinankerrontaan ja erilaisiin elokuvakeronnan muotoihin Mediataide kasvattaa! -sarjan Kuka kertoo? -oppaan avulla.

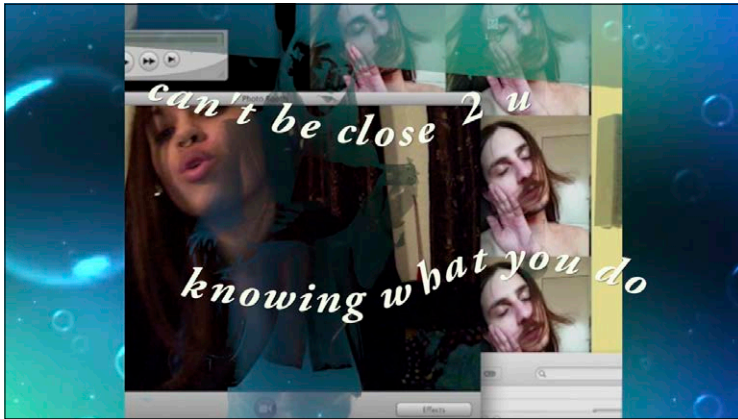
Tehtävä: Mitä sylki someen tuo?

Sosiaalisen median päivitykset ja julkaisut voivat olla hyvin suunniteltuja ja harkittuja. Joskus näin ei kuitenkaan ole. Seuraavassa harjoituksessa päästetään irti kontrollista ja kokeillaan, millaisia asioita nopealla reagoinnilla ja improvisaatiolla voi saada aikaan!

Tehkää yhdessä improvisoitu video, jossa jokainen yksitellen asettuu kameran eteen. Valitkaa yhdessä jokin tunnetila tai aihe videolle, esimerkiksi kateus, ihastuminen, kaipaus, nolous tai julmuus. Ensimmäinen asettuu kameran eteen ja alkaa kertoa Heta Kuchkan Hurmaavateoksen tapaan tarinaa annetusta aiheesta tai tunnetilasta noin minuutin ajan. Seuraava jatkaa tarinaa siitä, mihin edellinen jäi, ja näin jatketaan, kunnes kaikki ovat osallistuneet videon tekoon. Voitte halutesanne muuttaa esiintyjien tunnetiloja! Tarkoitus on heittäytyä tarinomaan vapaasti ja tunnetiloihin voi eläytyä haluamallaan tavalla: liikkumalla, katseella tai vaikka olemalla hiljaa!

Pyrkikää kuvaamaan video erillisessä tilassa ilman yleisöä. Jokainen esiintyjä voi käydä tilassa vuorotellen ja katsoa kamerasta edellisen tarinan. Katsokaa video kuvauksen jälkeen yhdessä.

- Miltä improvisoiminen tuntui?
- Millaisia asioita videolle päätyi?
- Missä tällaisen videon voisi julkaista?
- Onko videolla kohtia, joita ei voisi julkaista?
- Olisiko julkaisualueella, esimerkiksi sosiaalisen median alustalla merkitystä julkaisemiselle?



Kimmo Modig

DEEP 4 U

2014 | kesto 05:28

Kuvaus teoksesta

Deep 4 U kertoo kahden taiteilijan taloudellisista realiteeteista, rakkauselämästä ja urapaineista. Molemmat jakavat ulkopuolisuuden kokemuksen ja rakkauden nälän. Teos on tehty yhteistyössä Jennifer Chanin, Shawné Michaelain Hollowayn ja Georges Jacoteyn kanssa. Taiteilijat eivät olleet tavanneet kasvotusten koskaan aikaisemmin. Koko teos toteutettiin yhteistyönä internetin välityksellä.

Tietoja taiteilijasta

Kimmo Modig (s. 1981) toimii verkossa ja sen ulkopuolella, ja hänen yhteistyönsä ulottuvat interaktiivisista nettisivuista hermostuneisiin performansseihin. Tilannesidonnaiset teokset käsittelevät muun muassa pohjoiseurooppalaista taiteilijuutta, itsen kuvaamista tai näyttämöpuhetta.

Teoksen teemat

Sosiaalisten suhteiden ylläpitäminen tapahtuu yhä enemmän digitaalisesti ja sosiaalisen media kautta. Välimatkat ja etäisyydet eivät enää määrittele ihmisten välistä yhteydenpitoa. Digitaalista viestimistä ei käytetä vain välimatkojen ylittämiseen, vaan erilaiset **yhteisölliset palvelut** ja **chatit** ovat osa jokapäiväistä sosiaalisuutta, jossa toimitaan, viihdytään ja viestitään monimuotoisesti hyödyntäen tekstejä, ääniä, kuvia ja videota.

Internetissä tapahtuva sosiaalisuus vaatii uudenlaisia teknisiä ja sosiaalisia taitoja. Esimerkiksi chatissä tapahtuvasta vuorovaikutuksesta puuttuvat usein nonverbaaliset viestit kuten kehonkieli ja ilmeet, joiden tilalle ovat tulleet **emojit**. Ihmissuhteet voivat syntyä internetissä ja olla olemassa vain siellä. Vaikka internetiä käytetään yhä enemmän internetissä omilla kasvoilla, on **anonymiteetti** edelleen vahvasti läsnä esimerkiksi keskustelupalstoilla.

Tehtävä: Some-sosiaalisuus

Kimmo Modigin teoksessa nuoret taiteilijat haluavat toistensa huomiota ja kaipaavat rakkautta. Taiteilijoilla henkilökohtainen elämä ja työ saatavat helposti sotkeutua toisiinsa ja mennä sekaisin. Paineet menestyä ja tulla huomioituksi ovat kovat. Me kaikki kohtaamme elämässä erilaisia paineita, kun vertaamme itseämme muihin. Sosiaalisessa mediassa vertailusta on tullut entistä helpompaa, kun suosio ja huomio voidaan mitata esimerkiksi tykkäyksiä ja seuraajien määrissä. Hot or not?

Pohtikaa:

- Millaisia vaatimuksia internet ja sosiaalinen media asettavat sosiaalisille suhteille? Entä millaisia mahdollisuuksia ja hyötyjä?
- Miten toiminta sosiaalisessa mediassa eroaa kasvokkain tapahtuvasta kanssakäymisestä ja miten nämä kaksi täydentävät toisiaan?
- Miten tärkeää on osallistua sosiaalisen median keskusteluihin ja miksi?
- Miten tärkeitä tykkäykset ovat?
- Miten tykkäykset vaikuttavat sinuun?
- Miten ihastuminen ja rakastuminen näkyvät sosiaalisessa mediassa?

Tehtävä: Moniluku-analyysi

Deep 4 U-teos on syntynyt neljän taiteilijan yhteistyönä. Internetin ansiosta taiteilijoiden ei tarvitse työskennellä kasvokkain samassa paikassa samaan aikaan, vaan taideteosta voidaan työstää yhdessä mistä päin maailmaa tahansa.

Purkakaa teos osiin ja analysoikaa:

- Mitä henkilöitä teoksessa esiintyy?
- Millainen suhde henkilöillä on toisiinsa?
- Millaisia tunteita teoksen henkilöhahmoilla on toisiinsa?
- Teoksen hahmot esiintyvät kameralle. Kenelle mielestäsi kukin henkilö hahmo puhuu tai viestii teoksessa?
- Onko teoksessa tarina?
- Mikä sinun mielestäsi on teoksen tarina? Mitä on tapahtunut ennen ja mihin tarina ehkä mahdollisesti johtaa?
- *Deep 4 U*-teoksessa yhdistyvät paitsi monen tekijän kädenjälki, myös monet erilaiset elementit. Millaisia elementtejä videossa on käytetty? Erittele.
- Miten teos on kuvattu?
- Millainen äänimaailma teoksessa on? Tunnistatko taustalla soivan laulun melodian ja alkuperäiskappaleen?
- Entä teoksen muut elementit? Esimerkiksi efektit?

Tehtävä: Blogifiktio

Käykää yhdessä läpi erilaisia blogeja. Tutustukaa niiden sisältöihin ja rakenteeseen. Esitelkää kirjoittajat ja keskustelkaa blogien kirjoittamisen ja lukemisen herättämistä ajatuksista. Millaisia ihmisiä julkaisujen taakse kätkeytyy?

Kehittäkää ryhmätyönä fiktiivinen hahmo ja keksikää hänelle taustatarina. Kuka ja millainen hän on, mistä hän pitää tai ei pidä; millainen hän on luonteeltaan, ketä hänen lähipiiriinsä kuuluu? Onko hahmo esimerkiksi rakastunut, surullinen vai suuren elämänmuutoksen edessä? Onko hahmo kenties juuri unelmiensa matkalla tai järjestä-mässä suuria juhlia?

Perustakaa hahmolle blogi ja päivittäkää sitä noin viikon ajan kuvin, tekstein tai videoin. Suunnitelkaa, mitä hahmon elämässä tapahtuu? Bloggaako hahmo jostain tietystä teemasta? Miten hahmo reagoi viikon ajankohtaisiin tapahtumiin? Pohtikaa miten hahmo käyttäytyy internetissä ja kuinka paljon hän jakaa elämäänsä blogiin? Ovatko tarinat tosia vai liioiteltuja? Mitä hahmo jättää ehkä kertomatta? Yrittäkää tehdä hahmosta mahdollisimman uskottava.

Voitte tehdä blogin valitsemallenne digitaaliselle alustalle tai vain paperiversiona! Esitelkää blogit ja keskustelkaa niiden herättämistä ajatuksista.

- Millaisia asioita hahmot ovat jakaneet blogeihinsa?
- Ovatko blogit uskottavia? Tuntuvatko ne todelta?
- Mitkä kohdat tuntuvat todelta ja mitkä eivät ja miksi?
- Miksi joku luo fiktiivisen persoonallisuuden internetiin? Mikä voi olla syy toiminnan takana?
- Milloin mielestänne kannattaa suhtautua kriittisesti internetissä ja sosiaalisessa mediassa syntyneisiin uusiin ihmissuhteisiin?
- Mitä hienoja ja positiivisia asioita internetin ja sosiaalisen median avulla syntyneet ihmissuhteet voivat synnyttää?

Tehtävä: Paperi-chatti

Keksikää keskustelun aihe jostain luokalle yhteisestä teemasta. Aihe voi olla esimerkiksi kotiläksyt, toiveita kuvistunnille tai kiusaaminen.

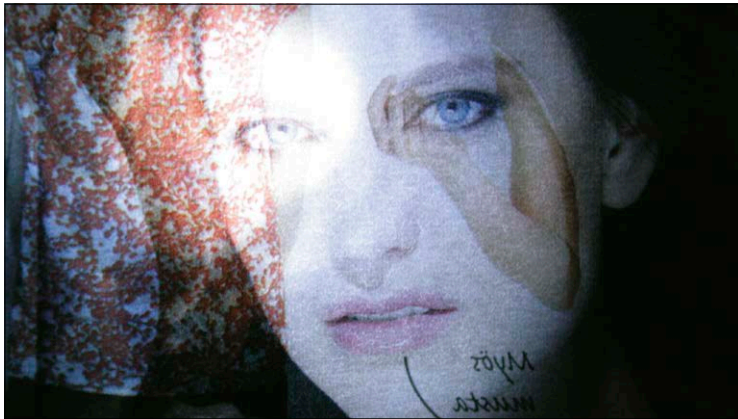
Perustakaa koulun seinälle chatti, jossa kuka tahansa voi anonyymisti osallistua keskusteluun. Chattiin voi osallistua post-it-lapuilla tai kirjoittamalla suoraan alustalle.

Pitäkää seinää yllä osallistumalla itse aktiivisesti ja seuratkaa seinän kehittymistä. Opettaja voi osallistua myös keskusteluun.

Voitte toteuttaa tehtävän myös digitaalisesti. Voitte käyttää verkossa olevia chat-palveluita, joihin voi luoda oman chat-huoneen ja jossa keskusteluun osallistujat voivat kirjoittaa anonyymisti. Vaihtoehtoisesti voitte luoda chat-huoneen esimerkiksi verkossa olevalle tekstinkäsittelyalustalle.

Pohtikaa tehtävän jälkeen:

- Millaisista asioista chatissa keskusteltiin?
- Miten osallistujat käyttäytyivät? Syntyikö epäasiallista käytöstä?
- Miten anonyymiteetti vaikuttaa keskusteluun ja viesteihin?
- Miten chatti erosi luokahuoneesta käytävästä keskustelusta?
- Miten paperi-chat eroaa digitaalisesta chatista tai keskustelupalstasta vai eroaako?
- Pohtikaa tavallisen keskustelun ja chat-keskustelun eroja.
- Milloin keskustelut tallentuvat ja mitä merkitystä sillä on?
- Milloin kohtaaminen on anonyymia ja milloin avointa?
- Miksi on olemassa chat-palveluita, missä keskustelut eivät tallennu ja katoavat tietyn ajan kuluttua?



Azar Saiyar
PRIMUS TEMPUS
2014 | kesto 05:17

Kuvaus teoksesta

Televisionmainosten uudelleen järjestellyt palaset synnyttävät alkuperäisestä mainosmateriaalista erillisen illuusion. Kuvien lumoavuus ja veto-voimaisuus ovat edelleen läsnä – mutta ilman suoraa yhteyttä tuotteen. Kuvien tulkinta-avaruus hämärtyy, laajenee ja hämmentää.

Tietoja taiteilijasta

Azar Saiyar on Helsingissä asuva ja työskentelevä elokuvantekijä ja mediataiteilija. Toistuvia teemoja Saiyarin taiteellisessa työssä ovat kysymykset identiteetistä ja sen rajoista sekä ihmisen mahdollisuuksista vaikuttaa omaan elämäänsä ja elinympäristöönsä.

Teoksen teemat

Mainonnalla pyritään myymään tuotteita ja palveluita. Mainoksella on usein tarkoin valittu kohderyhmä. Uudet digitaaliset alustat tarjoavat markkinoijille mahdollisuuden tehdä **kohdennetumpaa mainontaa** kuin koskaan aiemmin.

Jaamme tietokoneiden, tablettien, älypuhelinien ja niissä käyttämiemme sovellusten kautta jatkuvasti **käyttäjätietoa** ulkopuolisille

tahoille. Tieto siitä, mitä linkkiä klikkaamme, mitä ostamme, mitä katsoimme tai kuuntelemme, ketä alamme seurata, kenen postauksesta tykkäämme ja missä liikumme, auttaa markkinoijia kohdentamaan mainoksia juuri sinulle. Internet-selaimet tuntuvat taianomaisesti tarjoavan kohdennettuja hakutuloksia, ja sosiaalisen median syötteeseen ilmestyvä juuri määrättyihin tuotteisiin liittyviä postauksia.

Uudet digitaaliset kanavat ovat myös mahdollistaneet uudenlaisen mielikuva- ja **vertaismarkkinoinnin** erityisesti sosiaalisen median ja videobloggauksen kanavien avulla.

Tehtävä: Mikä myy?

Azar Saiyar on koennut teoksensa television mainoskuvastosta leikkamistaan otoksista. Kuvat soljuvat ja toistuvat videon kuvavirrassa.

- Millaisia kuvia Azar Saiyarin videoteoksessa oli? Millainen tunnelma kuvissa oli?
- Mitä toistuvia elementtejä teoksesta löydät?
- Miltä kuvat näyttävät, kun ne eivät ole osana mainosta?
- Miten kuvat vaikuttavat toisiinsa? Muodostuuko kuville jokin tarina tai uusi merkitys?
- Mistä tunnistat mainoksen?
- Millaiset kuvat ovat myyviä ja miksi?
- Entä millainen kuva ei ole myyvä?
- Mitä on mielikuvamainonta?
- Millaista mielikuvamainontaa olet nähnyt?
- Millaista elämäntyyliä, lifestyleä, kyseisissä mainoksissa esitetään?

Tehtävä: Esinefiktio

Ottakaa selvää mielikuvamainonnan keinoista. Millaisia mielle yhtymiä ja unelmia tuotteisiin liitetään ja miten? Missä kaikkialla voit nähdä mainoksia? Tutkikaa myös sosiaalisessa mediassa olevia mainoksia ja mainonnan keinoja.

Keksikää oma kuvitteellinen tuote tai tavara, jota haluatte mainostaa. Voitte myös keksiä uuden käyttötarkoituksen jo olemassa olevalle tuotteelle. Mainostettavan asian ei tarvitse olla todellinen, vaan se voi olla mielikuvituksen tuotetta!

- Mitä mainoksessa halutaan kertoa? Mikä on tuotteen tarina?
- Mistä se on tullut?
- Miten se on valmistettu?
- Mitä kaikkea sillä voi tehdä?
- Millaiset ihmiset ostavat tuotetta? Millaista lifestyleä käyttäjä edustaa?

Kuvatkaa tuotteelle lyhyt mainosvideo!
Katsokaa kaikkien mainokset ja pohtikaa, kenelle mainos on suunnattu.
Millaisia tarinoita ja lifestylea mainoksissa oli?

PS Pohtikaa tuotteenne elinkaarta. Milloin sen käyttö päättyy? Voisiko sitä kuitenkin käyttää? Mitä valitsemalenne tuotteelle tapahtuu, kun siitä tulee lopullisesti käyttökelvoton? Voiko käyttökelvotonta esinettä vielä käyttää jotenkin?

Tehtävä: Maailman ihanin video

Tehkää videokollaasi otsikolla **Maailman ihanin video!**

Voitte käyttää edellisessä tehtävässä tekemiinne mainosten kuvamateriaalia tai etsiä avoimesti käytettäviä videoklippejä internetistä (esimerkiksi Internet Archiven Stock Footage -arkistosta). Tutustukaa ensin Creative Commons -lisensseihin tunnistaaksenne, mitä video-otoksia saa käyttää avoimesti vai tarvitseeko esimerkiksi tekijä mainita.

Pohtikaa myös mitä muiden kuvaamien materiaalien käyttöön liittyy? Milloin niitä saa käyttää ja mihin?

Koostakaa materiaalista videoita Azar Saiyarin tapaan yhdistelemällä erilaisia videoklippejä. Katsokaa videot yhdessä ja pohtikaa, miten kuvat vaikuttavat toisiinsa? Luokkaa videolle myös ääniraita. Voitte käyttää Creative Commons -lisensoitua musiikkia tai ääniefektejä.

Millainen on sinun ihana videosi? Millainen tunnelma siinä on? Miten kuvat ja äänet välittävät tätä tunnelmaa?

Tehtävä: Kuvasarjahippa

Viestihipassa kuvasarjoja voidaan tehdä 3–5 hengen ryhmissä. Ensimmäinen ottaa kuvan valitsemastaan aiheesta. Kuva lähetetään ryhmässä seuraavalle, joka ottaa uuden kuvan, josta kahden kuvan välille voisi syntyä asiayhteys tai ajatus. Esimerkiksi kuva lapsesta ja kuva lahja-paketista luo ajatuksen syntymäpäivästä ja tunteen ilosta.

Kuva lähetetään aina eteenpäin seuraavalle, minkä jälkeen kaikki kuvat katsotaan rinnakkain niiden ottamisjärjestyksessä ja pohditaan mitä asiayhteyksiä sarjoista löydätte.

Syntyikö kaikista kuvista jokin kokonaisuus/tunnelma/tarina? Miten kokonaisuus muuttuu jos kuvien järjestys vaihtuu? Vai muutuuko se?

Voitte tehdä harjoituksen useita kertoja ja kokeilla samaa myös lyhyillä videoklippeillä.



Teemu Keisteri
FINNISH GUY DANCING
2013 | kesto 03:56

Kuvaus teoksesta

Suomalainen mies tanssii kotivideolla niukat farkkushortsit jalassaan.

Tietoja taiteilijasta

Helsingissä asuva taiteilija Teemu Keisteri (s.1985 Espoo) on saanut paljon huomiota Ukkeli-hahmollaan, jota hän käyttää maalausten lisäksi myös esimerkiksi käsinmaalattujen uniikkien t-paitojen, postikorttien ja astioiden kuvitusaiheena. Ukkelin kautta Keisteri käsittelee humoristisesti kulttuuri-ilmiöitä, suomalaista elämäntyyliä ja usein myös itseään. Ukkelin lisäksi Keisteri tekee videotaidetta, taide- ja tanssiperformansseja, omaa musiikkia bändissä nimeltä PEU ja dj-keikkoja nimellä Windows95Man. Keisterin videotaide on saavuttanut fanijoukon erityisesti internetissä ja sosiaalisessa mediassa. Keisteri pyörittää myös galleria Kalleriaa Helsingin Kalliossa.

Teoksen teemat

Kansalliset stereotyyppit ovat syntyneet tarpeesta yksinkertaistaa ja määritellä kulttuurista identiteettiä. Suomalaisuuden tyyppiesimerkit hiljaisuus, jousisuus tai rehellisyys eivät suoraan ole sidoksissa kansalaisten todellisiin luonteenpiirteisiin, vaan ihmiset ovat alttiita havainnoimaan ja huomioimaan stereotyyppioita tukevia piirteitä. Näin vanhat oletukset

vahvistuvat. Pahimmillaan stereotyyppiat voivat olla haitallisia ja rajoittavia, mutta ne saattavat edustaa myös kansallisia arvoja ja ihanteita.

Ihmisillä on myös erilaisia **rooleja** eri tilanteissa. Tavallisesti ne määrittyvät tilanteen ja yhteisön mukaan. Roolien välityksellä määritetään yksilön paikkaa ja tehtävää kyseisessä kontekstissa. Roolien voidaan nähdä syntyvän vuorovaikutuksessa. Siihen voi vaikuttaa itse, mutta siihen vaikuttavat myös muut tilanteessa olevat henkilöt. Roolit taiteessa taas mahdollistavat irrottautumisen omasta persoonasta, ja ne muuttavat olemisen ja tekemisen fiktiiviseksi tai leikilliseksi. Tällöin roolin voidaan nähdä tuovan suojaa. Roolin voidaan nähdä olevan suunniteltua, mutta se myös muuttuu ja elää tilanteessa.

Tehtävä: Luetaan koettua

Katsokaa Teemu Keisterin videoteos *Finnish Guy Dancing*.

- Mitä videoteoksessa tapahtuu?
- Missä video on kuvattu?
- Millainen musiikki videoteoksessa on? Mistä ääniraidalla puhutaan?
- Millainen videon mies on?
- Miltä hän näyttää?
- Miten kuvailisit tanssia?
- Mikä videossa on mielestäsi suomalaista?
- Entä mikä videossa ei edusta mielestäsi suomalaisuutta?
- Mistä teoksen huumori syntyy?

Tehtävä: Suomalaisuus-video

Teemu Keisteri esittää teoksessaan suomalaisen miehen tanssimassa.

- Millaisia suomalaisuuden stereotyyppiä tiedät?
- Millaisia stereotyyppioita löydät videoteoksesta? Entä miten teos rikkoo stereotyyppioita?
- Mitä teos kertoo suomalaisuudesta?
- Pohtikaa, miten stereotyyppiat syntyvät?
- Ovatko ne hyödyllisiä vai haitallisia?

Jos teoksen nimi muutettaisiin, miten se vaikuttaisi teoksen tulkintaan? Mitä jos teoksessa tanssisiikin nainen? Mitä jos tanssija olisi tummaihoisen? Tehkää erilaisia kokeiluja *Finnish Guy Dancing* -videon kanssa. Voitte vaihtaa teoksen nimeä, musiikkia, muokata kuvaa ja sen värejä,

lisätä jotain ja leikata teokseen mukaan pätkiä muista videosta tai kuvata materiaalia itse. Miten videosta voisi tehdä vakavan? Miten pelottavan? Miten humoristisen?

- PS Miten erilaisia kansallisia tai eri ihmisryhmiin liittyviä stereotyyppiä voidaan muuttaa?

Tehtävä: Projekti – Rooliasu on omakuva

Teemu Keisterillä on teoksissaan erilaisia rooleja, joissa hän pukeutuu, muuntautuu tai käyttäytyy eri tavoin. Roolien kautta taiteilija voi kehittää uuden identiteetin, kokeilla rajojaan ja ilmaista itseään haluamallaan tavalla.

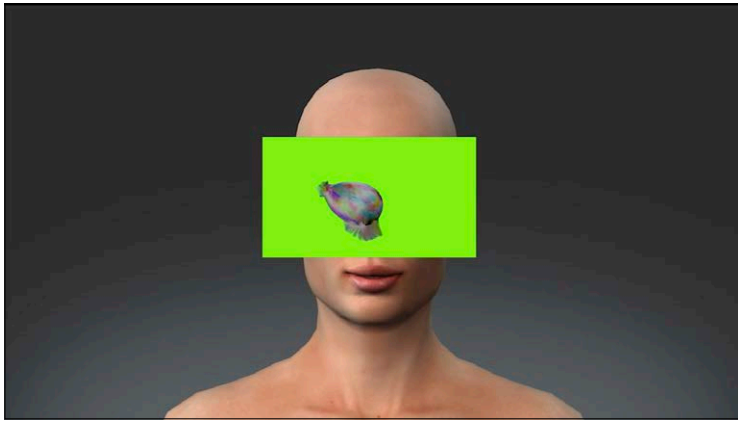
Pitäkää luokan tai koulun yhteinen roolienvaihtopäivä. Kaikki kirjoittavat yhden roolin lapuille ja laput laitetaan pussiin. Jokainen saa vuorollaan nostaa pussista yhden roolin itselleen ja suunnitella siihen sopivan rooliasun. Voitte myös halutessanne kehittää itsellenne jonkin aivan uuden roolin ja keksiä siihen sopivan asun ilman arvontaa.

- Minkä roolin valitsit ja miksi?
- Millaisia asioita roolihahmosi tekee?
- Mikä kyseisessä asussa tai roolissa on kiinnostavaa?
- Onko roolissa jotain samankaltaista itsesi kanssa? Entä miten se eroaa sinusta?

Esiintykää rooleissa ensin luokassa. Sitten voitte kokeilla esiintymistä muualla koulussa tai lähiympäristössä. Kokeilkaa ensin hahmonne vuorovaikutusta muiden luokan hahmojen kanssa ja tämän jälkeen mahdollisten muiden harjoituksen ulkopuolisten ihmisten kanssa. Miten hahmosi käyttäytyy ja toimii? Dokumentoikaa esityksiä eli performansseja kuvin ja videoin. Katsokaa esitykset tai editoikaa niistä kooste ja ker tokaa esiintymiskokemuksistanne.

- Mitä ulkoinen muutos saa aikaan sinussa ja ympäristössä?
- Mitä kaikkea rooliasussa voi tehdä?
- Syntyikö roolissa uusia elämyksiä ja havaintoja?
- Millaisia tunteita kokemus tuotti?

PS Pohtikaa oikean elämän ja arjen rooleja. Miten käyttäydymme eri tilanteissa ja eri ryhmissä. Millaisia rooleja meillä on eri tilanteisiin? Vai ovatko ne rooleja? Missä roolissa olen todellinen minä? Entä miten roolit toimivat internetissä ja sosiaalisessa mediassa?



Henna-Riikka Halonen

PLACEHOLDER

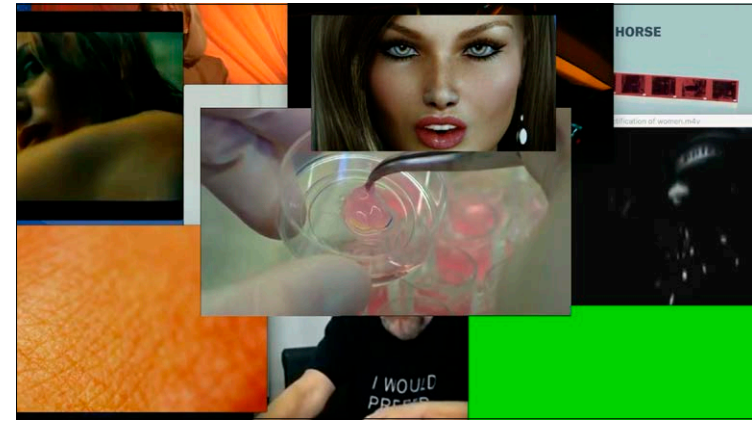
2017 | kesto 07:43

Kuvaus teoksesta

Videossa *Placeholder* empatian puute on saanut ihmisen kääntymään koneiden puoleen. Virtuaalisesta, elottomasta materiaalista (objekteista) on tullut tietoisia olentoja, jotka pystyvät jäljittelemään ihmismäistä toimintaa, kertomaan tarinoita ja viettelemään. Teoksessa kuvataan hetkeä, jolloin tekoäly on kehittynyt niin pitkälle, että tietokoneet pystyvät ajattelemaan ja oppimaan omatoimisesti. Teoksen innoittajina ovat toimineet sekä tekoälytutkimuksen ja biotekniikan viimeaikaiset kehitysaskleet että varhaisempi tekoälytutkimus, kuten Turingin testi ja Eliza-tietokoneohjelma. Teos on tehty yksinomaan löydetystä, vapaasti käytettävistä materiaaleista ja animaatioista.

Tietoja taiteilijasta

Henna-Riikka Halonen valmistui taiteen kandidaatiksi Limerick School of Art and Designista Irlannissa 2002 ja maisteriksi Goldsmith Collegesta Lontoossa vuonna 2006. Hän suorittaa paraikaa Kuvataideakatemiassa tohtoriopintoja. Hänen teoksiaan on nähty viime vuosina useilla kansainvälisillä festivaaleilla ja näyttelyissä mm. Sydney Biennale (2014), Eyebeam New Yorkissa (2013), Gallery Factory Soulessa, Koreassa (2012), Transmediale Berliinissä (2012), Berwick Gymnasium Gallery Isossa-Britanniassa (2010), Collective Gallery Edinburghissa, Skotlannissa (2009) ja International Incheon Women Artists' Biennale Koreassa (2007).



Teoksen teemat

Tietokone ja alkukantainen **keinoäly** luotiin alun perin tekemään suurempi määrä laskutoimituksia nopeammassa ajassa mitä ihminen pystyi tekemään. Yksinkertaistetusti keinoäly on tietokoneohjelma, joka pystyy itsenäisesti käsittelemään tietoa ja jopa toimimaan käsittelemänsä tiedon pohjalta.

Keinoäly on esimerkiksi ihmistä nopeampi käsittelemään tietoa tai laskemaan. Ihminen taas eroaa keinoälystä ja koneista esimerkiksi luovuutensa kautta. Jotkut keinoälyyn perustuvat robotit pyrkivät imitoimaan ihmisen käyttäytymistä, empatiaa ja tunnistamaan tunteita, mutta tässä ei ole vielä päästy inhimilliselle tasolle.

Keinoälyä esiintyy kaikkialla elinympäristössämme enenevässä määrin. Esimerkiksi internetissä asiakaspalvelun chatit ja älypuhelimien ääniohjaus ovat keinoälyohjelmia. Älykotien tekniikka ja esineiden internet sisältävät keinoälyä, kuten myös esimerkiksi suoratoistoviihdepalvelut, jotka tarjoavat käyttäjille uusia elokuvia katsottavaksi tai musiikkia kuunneltavaksi. Myös useissa tietokonepeleissä on tietokoneen ohjaamia hahmoja, jotka oppivat vuorovaikutuksessa pelaajan kanssa. Itse-ajavia autoja testataan jo liikenteessä, ja on esitetty että keinoälyn ohjaamat laitteet ja robotit korvaavat tulevaisuudessa esimerkiksi jopa asianajajan tai kirurgin työn.

Vaikka keinoäly auttaakin ihmisiä monella saralla, siitä esitetään myös paljon uhkakuvia. Sotilaslennokeissa oleva keinoäly päättää itsenäisesti ketä pommittaa, mutta keneen se osuuukaan? Keinoälyn ja robottien uhataan vievän ihmisten työpaikat. Mitä tapahtuu kun keinoälystä tulee ihmistä älykkäämpi?

Tehtävä: Keinoälykeskustelu

Henna-Riikka Halosen mediateos *Placeholder* on koostettu internetistä löydettyistä animaatioista ja videoista, joissa käsitellään keinoälyä.

- Tutkkaa keinoälykeskustelua. Millaisia teemoja ja ajatuksia keinoälykeskustelussa juuri nyt käydään?
- Millaisia vaikutuksia keinoälyllä on ihmisten elämään? Mihin keinoälyä tarvitaan?
- Mitä pelkoja keinoälyyn liittyy?
- Miten keinoäly vaikuttaa omaan elämään? Missä voit törmätä keinoälyyn?
- Onko keinoäly helppo havaita?
- Listatkaa ihmisen ja koneen eroja. Missä kone on parempi kuin ihminen? Entä missä ihminen on etevämpi kuin kone?

Tehtävä: Tulevaisuuden tunnelmakartta

Tehkää moodboard eli teemallinen tunnelmakollaasi, Henna-Riikka Halosen *Placeholder*-teoksen hengessä. Voitte tehdä moodboardin erilaisista löydettyistä tai itse tuotetuista kuvista perinteisesti paperille leikaten tai liimaten tai hyödyntäen digitaalisia työkaluja. Voitte myös koostaa moodboardin suoraan tietokoneen näytölle Placeholderin tapaan ja tehdä ruutukaappauksen koostamisesta.

Tehkää moodboard ryhmätyönä teemasta tulevaisuus. Millaisista kuvista ja videoista teidän tulevaisuutenne koostuu? Millaisia ääniä, värejä ja tunnelmia ne välittävät?

Voitte halutessanne rajata teemaa. Esimerkiksi tulevaisuuden koulu tai tulevaisuuden vaatteet!

Tehtävä: Mihin äly vie?

Keinoäly kehittyi huikella vauhdilla yhdessä teknologian kehityksen kanssa. Internetistä löytyy paljon hauskoja keinoälyohjelmia ja testejä. Tehkää kokeita netissä olevilla keinoälyohjelmilla, jotka esimerkiksi tunnistavat piirroksia.

Mitä tarkoittaa?

Mediataide monilukutaidon lähteenä

Av-arkin media- ja taidekasvatukseen suunnattu julkaisusarja tarjoaa työvälineitä kasvattajille ja opettajille. Opetuspaketit rakentuvat kotimaisten eturivin mediataiteilijoiden teosten varaan.

Mitä tarkoittaa? on sarjan kuudes osa. Ympäröivä digitalisoituvaa elinympäristömme vaatii yhä laajempia ja monimuotoisempia kykyjä tulkita ja viestiä. *Mitä tarkoittaa?* -oppimateriaali kutsuu pohtimaan ja kehittämään monilukutaitoa digitaalisessa kulttuurissa. **Sara Sintosen, Kristiina Kumpulaisen, Marjo Räsäsen ja Helena Björkin** artikkelit taustoittavat ja luovat pohjaa laaja-alaiselle monilukutaidolle. Mitä se on ja mitä se voi olla? Millaisia muotoja viestinnällä ja tiedolla voikaan olla?

Mitä tarkoittaa? -oppimateriaali esimerkkiteoksineen on ensisijaisesti suunnattu yläkouluikäisille nuorille ja heidän kanssaan toimiville opettajille ja kasvattajille. Materiaali on muokattavissa ja teokset on mahdollista esittää myös muille ikäryhmille ikäraja-merkintöjen puitteissa. Sähköinen oppimateriaali ja videotokset löytyvät osoitteesta www.mediataidekasvattaa.fi. Rekisteröityneet käyttäjät voivat verkkopalvelussa katsoa ja esittää oppimateriaaliin liittyvät videoteokset avoimesti osana opetusta. Uutuutena *Mitä tarkoittaa?* -oppimateriaali tarjoaa taiteilijoiden omat videoesittelyt.

AV-arkki, suomalaisen mediataiteen levityskeskus on tehnyt uraauurtavaa työtä suomalaisen mediataiteen levittäjänä vuodesta 1989 lähtien. AV-arkin toiminta on osaltaan edistänyt suomalaisen mediataiteen kansainvälistä menestystä. Järjestön toiminta on ainutlaatuista sekä Suomessa että muissa Pohjoismaissa.

ISBN 978-952-68683-3-2 (nid.)
ISBN 978-952-68683-4-9 (PDF)

mediataidekasvattaa.fi