

# Gilbert & George - THE MAJOR EXHIBITION

## Vinkkejä opettajille – näyttelyyn liittyviä tehtäviä koulutunneille

HAM esittelee syksyllä 2018 ensimmäistä kertaa Suomessa maailmankuulun taiteilijaparin näyttelyn. Heidän harkittu tyylinsä ja julkinen esiintyminen toimivat performanssin tavoin. He eivät ainoastaan tee taidetta vaan ovat sitä itse. Pari tutustui St. Martinin taideyliopistossa vuonna 1967, molemmilla pääaineenaan kuvanveisto. HAMin näyttelyn 50 kuvaa ovat vuosilta 1991–2006.

Gilbert & George kommentoivat taiteellaan erilaisia yhteiskunnallisia ilmiöitä. Parin taide provosoi, häiritsee, inspiroi ja herättää kysymyksiä.

## 1. Mikä ärsyttää?

Ikäsuositus: 1.–9. -luokat, lukiot ja 2.aste

---

Pohtikaa yhdessä lähiympäristön ärsyttäviä asioita ja haasteita. Kyseessä voi olla pieni tai isompi asia, esim. roskat tiellä tai rakennustyömaan melu. Oppilaat saavat miettiä yksin tai ryhmässä, miten epäkohdan tai ongelman voisi ratkaista. Ratkaisusta tehdään värillinen sarjakuva.

Oppilas voi valita kuinka monta ruutua sarjakuvaan tulee ja minkä muotoisia ruudut ovat. Ruutuihin ei välttämättä tarvitse tehdä selkeitä rajoja. Sarjakuvassa voi olla tarinaa kuljettava teksti tai puhekuplia, mutta sarjakuvan voi tehdä myös pelkillä kuvilla. Tarinassa saa käyttää mielikuvitusta! Inspiraationa voi käyttää Gilbert & Georgen kuvien värejä ja visuaalisuutta.

Tehtävä liittyy näihin OPSin osa-alueisiin:

Kuvataide

Laaja-alainen osaaminen:

L2 Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu

L4 Monilukutaito

## 2. Aiheuta ristiriita

Ikäsuositus: 7.–9. -luokat, lukiot ja 2.aste

---

Gilbert & George ovat käyttäneet useita tekniikoita uransa aikana. HAMin näyttelyssä on esillä kuvia, jotka on toteutettu kollaasin ja digitaalisen kuvanmuokkauksen keinoin.

Pohtikaa erilaisia ristiriitoja Gilbert & Georgen teosten pohjalta. Tehtävän tarkoituksena on tutkia eri ilmaisukeinoja. Ristiriita voi olla kahden tai useamman asian yhteensopimaton yhdistelmä, jonka seurauksena esiin voi nousta jotain uutta.

Tee kuva, johon yhdistät ristiriitaa aiheuttavan tekstin. Kuva voi olla maalaus, valokuva, piirustus, kollaasi tai digitaalinen kuvanmuokkaus. Teksti voi olla lehtileike tai vaikka katukuvasta bongattu mainosteksti tai graffiti. Yhdistelmään voi liittyä jokin syväinen tai poliittinen ajatus. Perustelee valintasi muulle ryhmälle.

Tehtävä liittyy näihin OPSin osa-alueisiin:

Kuvataide

Laaja-alainen osaaminen:

L2 Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu

L4 Monilukutaito

## 3. Dérive-kävely

Ikäsuositus: 1.–9. -luokat, lukio ja 2.aste

---

Gilbert & Georgen kuvissa yhdistyy useita nykyaikaisen taidemuotoja. Pari on omaksunut tunnuslauseen *Art for all* (Taidetta kaikille) ja kuvailevat itseään eläviksi veistoksiksi.

Tehtävän tarkoituksena on tutkia arkkitehtuuria ja lähiympäristöä performanssin ja liikunnan keinoin. Avantgardistinen Dérive-kävely on liikettä vailla päämäärää. Dérive-kävelyn voi tehdä yksin, pareittain tai ryhmässä. Voitte sopia ryhmässä, kuinka pitkän ajan käytätte Dérive-kävelyyn (esim. 20–30 min). Kävelyn voi alustaa nopealla yhteisellä leikillä tai pelillä. Esim. Kolme asiaa -leikki, jossa muodostetaan piiri ja kukin vuorollaan lausuu kolme asiaa, jotka tulevat ensimmäisenä mieleen yhteisessä rytmisessä. Leikki alkaa yhteisellä

taputuksella ja sanoilla: "Kolme asiaa!". Pelaajien on tarkoitus pitää yllä yhteistä rytmiä koko pelin ajan. Jos rytmi katkeaa, peli alkaa alusta. Tahtia voi toki kiihdyttää. Pelin tarkoituksena on ryhmyytyä ja saada toisiin pelaajiin yhteys vapaan assosiaation ja huumorin keinoin.

Jos päädytte tekemään ryhmäkävelyn, tarkoituksena on liikkua yhtenä "organismina". Valitkaa kävelylle metodi, eli jokin menetelmä tai tapa kävellä. Kävelyn jälkeen jokainen piirtää suurpiirteisen kartan reitistä ja arvioi kokonaispituuden. Kävelyn jälkeen kokemuksesta puhutaan luokassa ja kukin esittelee oman meto-  
dinsa ja karttansa. Metodeina voi toimia esim.:

- Varo katukivetyksen reunaan!
- Taiteen tutkimusmatka
- Roskat ympäristössä
- Vuodenajan ihmeet
- Seuraa punaista väriä!
- Ennalta laadittu reitti tai kuvio, joka yritetään kulkea kävelyn aikana

Kävelyn aikana on tarkoitus olla täysin hiljaa. Jos liikutte ryhmässä tai pareittain, jokainen kävelyy osallistuva ohjaa ryhmää. Jokaisen täytyy herkistyä toisen liik-  
keelle. Tavoitteena on tehdä liikkumisratkaisut yhdessä, toista seuraamalla, mutta puhumatta. Jos päädytte yksinkävelyyn, kävelijän täytyy keskittyä valitsemaansa metodiin. Jos olet valinnut metodiksi esim. punaisen värin, etsi ympäristöstä punaisia asioita ja kulje niiden perässä ja tee havaintoja. Dérive-kävelylle lähtevän on antauduttava satunnaisille impulsseille, yllätyksille ja tarkoituksen-  
mukaiselle eksymiselle. Muistakaa kuitenkin olla varovaisia ja noudattaa liik-  
nesääntöjä!

Tehtävässä korostuu oman identiteetin tutkiminen, yhdessä toimiminen ja päätösten tekeminen, leikillisuus ja huumori. Tavoitteena on tarjota oppilaille monialainen oppimiskokonaisuus ja kannustaa kokemukselliseen, moniaistiseen ja toiminnalliseen oppimiseen.

Tehtävä liittyy näihin OPSin osa-alueisiin:

Kuvataide

Laaja-alainen osaaminen:

L1 Ajattelu ja oppimaan oppiminen

L2 Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu

## 4. Mikä nolottaa?

Ikäsuositus: 1.–9. luokat, lukiot ja 2.aste

---

Gilbert&George vaalivat nolostumista taiteessaan. HAMin näyttelyn kuvien äärellä erilaiset tunteet ja tulkinnat ovat sallittuja.

"We wanted to do art to be embarrassed. Art that embarrasses ourselves. I think we still do that. We are very embarrassed sometimes at what we are doing, and that's a good feeling. When it hurts, then it's true for us."

-Gilbert & George, 1997

- a) Miettikää ryhmässä mikä asia on viimeksi nolottanut ja miksi.
- b) Tehkää ryhmässä, pareittain tai yksin nolottavasta tilanteesta kuvallinen esitys tai performanssi. Tekniikka vapaa.

Tehtävä liittyy näihin OPSin osa-alueisiin:

Kuvataide

Laaja-alainen osaaminen:

L1 Ajattelu ja oppimaan oppiminen

L2 Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu

L4 Monilukutaito