

# MIKÄ ON TOTTA?

Faktaa vai fiktiota?

**AV-ARKKI**  
SUOMALAISEN MEDIATAITEEN  
LEVITYSKESKUS



6°

**MEDIATAIDE  
KASVATTA!**

3

**MEDIA- JA TAIDEKASVATUKSEN  
OPETUSPAKETTI**

## MIKÄ ON TOTTA?

### Faktaa vai fiktiota?

Rekisteröityneet käyttäjät voivat katsoa tämän opetuspaketin tehtäviin liittyvät teokset ilmaiseksi AV-arkin media- ja taidekasvatukseen tarkoitettussa verkkopalvelussa [www.av-arkki.fi/edu](http://www.av-arkki.fi/edu).

Opetuspakettiin 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 opetustilanteissa.

© AV-ARKKI, SUOMALAISEN MEDIATAITEEN  
LEVITYSKESKUS

ISBN 978-952-68073-1-7 (nid.)  
ISBN 978-952-68073-2-4 (PDF)  
Paino: Trio-Offset Oy, Helsinki 2014

**Artikkelit:** Anu Mustonen, Annamari Vänskä  
**Tehtävät:** Outi Sunila  
**Tuottaja:** Hanna Maria Anttila / AV-arkki  
**Kannen kuva:** Pirjetta Brander: *Single Room*  
**Taitto:** Vesa Vehviläinen

AV-arkin mediakasvatushankkeita tukevat  
OPETUS- JA KULTTUURIMINISTERIÖ, TAI-  
TEEN EDISTÄMISKESKUS, UUDENMAAN TAI-  
DETOIMIKUNTA JA SVENSKA KULTURFONDEN.

Yhteistyökumppaneita hankkeissa ovat mm.  
HELSINGIN KAUPUNGIN OPETUSVIRASTON  
MEDIAKESKUS, MEDIKASVATUSSEURA sekä  
NYKYTAITEEN MUSEO KIASMA.

**AV-ARKKI**  
SUOMALAISEN MEDIATAITEEN  
LEVITYSKESKUS

Tallberginkatu 1 / 76, 00180 Helsinki  
puh. 050 435 6092 | [edu@av-arkki.fi](mailto:edu@av-arkki.fi)  
[www.av-arkki.fi](http://www.av-arkki.fi)

## Mikä on totta?

Käsissäsi on AV-arkin mediakasvatukseen suunnattujen opetuspakettien kolmas osa. *Mikä on totta?* -opetuspaketti on tarkoitettu erityisesti varhaiskasvattajien käyttöön. Sisällöt soveltuvat kuitenkin käytettäväksi myös vanhempien lasten kanssa.

Lapsen on usein vaikeaa hahmottaa mikä meitä ympäröivän audiovisuaalisen viestinnän kerronnasta on totta ja mikä keksittyä. Tämän julkaisun artikkelit taustoittavat aihetta opettajille, kasvattajille ja vanhemmille. **Anu Mustosen** artikkeli on kirjoitettu mediapsykologian ja lapsen kehittymisen näkökulmasta. **Annamari Vänskän** tulokulma on taas laajemmin visuaalisen kulttuurin ja muodin tutkimuksessa. Artikkelien tarkoituksena on tarjota kasvattajille uusia näkökulmia mediakasvatustyöhön. Tavoitteemme on tukea opettajien työtä tuottamalla laadukkaita opetusmateriaaleja, jotka antavat lisää tietoa monenikäisten lasten kanssa työskentelyyn.

Mediataide kyseenalaistaa usein tavanomaista mediakuvastoa ja toimii hyvin myös audiovisuaalisen kerronnan perusopetuksessa. Lapset näkevät paljon mainoksia – halu-

sivat aikuiset sitä tai eivät. On tärkeää antaa heille jo varhaisessa iässä työkaluja markkinointiviestinnän purkamiseen. Onko television kuvavirta aina totta? Miksi miesten, naisten, tyttöjen ja poikien roolit esitetään usein tietynlaisina erityisesti markkinointiviestinnässä? Mediakasvatuksella on tärkeä tehtävä myös tasa-arvokasvatuksessa.

Julkaisun lopussa esitellään neljä mediataideteosta. Kuvaamataidon opettaja ja kuvataiteilija **Outi Sunila** on suunnitellut jokaiseen teokseen liittyviä tehtäviä, joita opettajat voivat soveltaa omissa opetustyönsä. Teokset ovat katsottavissa kokonaisuudessaan osoitteessa [www.av-arkki.fi/edu](http://www.av-arkki.fi/edu) ja niitä saa näyttää verkkopalvelusta myös oppilaille. Samalta sivustolta löytyy myös lisää teoksia, tehtäviä sekä aikaisemmat julkaisumme media- ja taidekasvatustyöhön.

Mielenkiintoisia opetushetkiä!

**Hanna Maria Anttila**  
toiminnanjohtaja  
**AV-ARKKI, SUOMALAISEN MEDIATAITEEN  
LEVITYSKESKUS**

ps Otamme mielellämme kehitys- ja yhteistyöideoita vastaan!  
Risut ja ruusut voi lähettää sähköpostitse osoitteeseen [edu@av-arkki.fi](mailto:edu@av-arkki.fi)

# Median vaikutus lapsen todellisuuskuvaan

Anu Mustonen



Kuvamedia on tehokas vaikuttaja, sillä kuva ja ääni toimivat sanallisen viestin ja myös muistin vahvistajina. Medialla on suuri todellisuuskäsityksiä muovaava voima (Anastasio et al. 1999). Mitä samansuuntaisemmin eri mediaesitykset kertovat maailmasta, sitä voimakkaampi on vaikutus todellisuuskuvaan. Media voi vääristää käsityksiä erityisesti yli-  
korostaessaan joitain asioita tai näkökulmia,

kuten seksuaalisuutta, väkivaltaa tai sukupuolistereotyyppioita. Medialla on toki mahdollisuus luoda positiivisiakin malleja, kuten Pikku Kakkosen jäistäpelastautumis-animaatiot, opetuspelit tai urheiluidolit ovat todistaneet. O’Keeffe (2011) on osoittanut, että media – ja jopa fiktiivinen media – voi innostaa lapsia tutkijan uralle antamalla kiehtovia malleja tiedemaailmasta.

## Median ja maailman yhteydet hahmottuvat vähitellen

Kuvamedia näyttäytyy alle 2-vuotiaalle taaperolle muotojen, hahmojen, kielen ja musiikin virtana. Kun kolmiulotteinen havaitsemisen ja kielitaito kehittyvät toisen elinvuoden aikana, lapsi alkaa mieltää median ja todellisen maailman yhteyksiä. Pikkulapsi saattaa pelästyä erityisesti yksittäisiä, voimakkaita ääniä tai kuvia. Leikki-ikäinen, eli 3–5-vuotias alkaa ymmärtää, että media voi esittää sekä totta että satua. Tässä iässä mielikuvitus on värikästä ja tarinat kiehtovat. Ajattelu on mustavalkoista ja kerronta avautuu selkeiden hyvä–paha -asetelmien avulla. Pysyvyyden (2. ikävuodesta alkaen) ja säilyvyyden (5. ikävuodesta alkaen) käsitteiden ymmärtäminen auttaa kokonaisen juonen ymmärrystä ja tulkintakykyä. (Katsaus aiheeseen; ks. Salokoski & Mustonen, 2007)

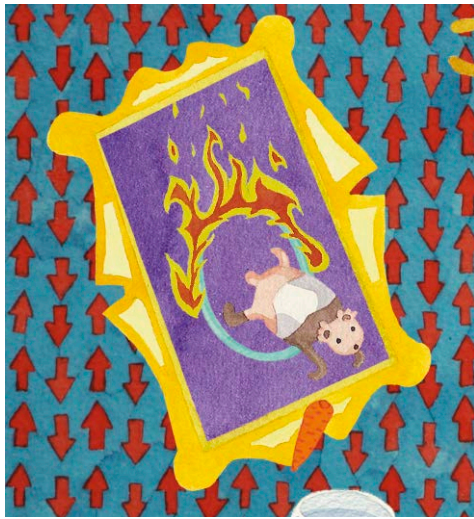
Kun kaoottinen maailma alkaa jäsentyä ja syy-seuraussuhteet hahmottuvat, lapsen maailmankuva avartuu ja myös pelot vähenevät. Pienet lapset pelkäävät yhtä lailla fantasia-hahmoja kuin uutiskuvia, mutta leikki-ikäisen jälkeen pelot siirtyvät realistisempiin sisältöihin. Pienelle lapselle sota- ja katastrofiuutiset eivät ole välttämättä niin pelottavia kuin koululaiselle, joka ymmärtää pitkiäkin sanallisia viestejä. Pikkulapselle media tuottaa yleisimmin ohimeneviä pelkotiloja, mutta tulkintakyvyssään edennyt varhaisnuori saattaa kärsiä pidempiaikaisesta ahdistuksesta. Kehittyneemmät pelot edellyttävät fantasian ja todellisuuden erottamista ja abstrakteja uhkia, kuten sota tai luonnonvarojen tuhoutuminen.



Pelot määrittävät sen mukaan, miten mahdolliseksi televisiossa nähty arvioidaan toteutuvan omassa elämässä. Lapsille rajuimpia kokemuksia ovat omanikäisillä nähty kärsimys sekä eläimiin ja perheisiin kohdistettu väkivalta. Varhaisnuoria pelottavat myös visuaalisesti vähemmän dramaattiset konfliktit ja luonnontuhot, koska he kykenevät pohtimaan tapahtumien kauaskantoisia seurauksia. Kehityksen myötä lapsi oppii hallitsemaan pelkoja puolustusmekanismeilla, esimerkiksi kieltämisen (”tuo ei ollut totta”) ja älyllistämisen (”tämä ei voi tapahtua Suomessa”) keinoin.

## Media minäkuvan peilinä

Tulkintataidot kehittyvät suurin harppauksin kouluiässä, jolloin roolinottotaidot kehittyvät ja lapsi oppii hahmottamaan maailmaa sisäistyneiden mallien ja mielikuvien kautta. Hän oppii tunnistamaan median lajityyppejä niiden realismisuuden mukaan sekä erottamaan mainokset muusta aineistosta. Tärkeä mediataito saavutetaan siinä vaiheessa, kun mediasisällöt ymmärretään valikoiduiksi ja tuotetuiksi esityksiksi, eikä ”ikkunana todellisuuteen”.



## MEDIAKASVATUKSEN ASKELMAT

1. *Faktan ja fiktion erottaminen*
2. *Mainosten ja muiden vaikutusyritysten erottaminen*
3. *Tiedon hankinnan ja varastoinnin taidot, tiedon varmentaminen useita tietolähteitä käyttämällä*
4. *Itsenäiset ja kriittiset tulkintataidot*

Haastavia tulkinnan kohteita ovat mainonnan epäsuorat keinot, kuten tuotesijoittelu tai median lajityyppien sekoittuminen, kuten tosi-tv. Tuotesijoittelu tarkoittaa sitä, että tuote sijoitetaan esille elokuviin, tietokonepeleihin ja muihin medioihin maksua vastaan. Näin tuote yritetään saada katsojan mieleen vaiivhkaa. Kaikkein vaikeimpia tunnistettavia ovat internetin suostuttelevat sisällöt, joita aikuistenkin on työlästä erottaa mainoksiksi.

Mitä nuorempi lapsi on kyseessä, sitä enemmän hänen tulkintansa mediasta välittyvät läheisten ihmissuhteiden, erityisesti vanhempien tulkintamallien välityksellä. Nuoruusiässä vertaisryhmän vaikutus tulkintoihin korostuu. Alakoulun yläluokkalainen osaa arvottaa ja kyseenalaistaa mediasisältöjä, tulkita stereotyyppioita ja arvioida mediasisältöjen realismia melko itsenäisesti.

Medialla on keskeinen rooli identiteetti-työssä, sillä se tarjoaa monenlaisia tyyliympä-

ristöjä, arvoja, idoleita ja roolimalleja, joita vasten peilata omaa minäkuva. Identiteetin peilaamisen kannalta ei ole väliä, ovatko mediasisällöt seipitetyjä vai realistisia. Media vaikuttaa voimakkaasti myös käsityksiin eri ihmisryhmistä ja ammattikunnista sekä myös käsityksiin siitä, millaisia ovat menestyvät ja suositut lapset ja nuoret. Nettimaailmassa nuoret voivat leikkiä virtuaali-identiteeteillä ja luoda omia roolihahmojaan. Kokeilujen kautta voi harjoitella itseilmaisun eri muotoja ja saada palautetta muilta nuorilta.

Mediataitoja kannattaa harjoitella sekä viestien vastaanottajana että tuottajana. Lapsille voidaan esimerkiksi antaa tiedonhankinnan tehtäviä, keskustella päivän uutisaiheista tai vangita palasia maailmasta piirtäen, videoiden tai valokuvaten. Mediaesitysten itse tekeminen on tehokkainta mediakasvatusta. Koulussa tämä voi olla juhlaesitysten tuottamista, luokkalehden toimittamista tai oman musiikkivideon tekemistä.

Lapsen kehitys	0–3 vuotta	3–7 vuotta	7–12 vuotta
<b>Median lukutaito</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Samastuminen ja empatia</li> <li>• Tuttujen hahmojen tunnistaminen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faktan ja fiktion erottaminen</li> <li>• Juonen käsittäminen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lajityyppien ja mainosten erottaminen</li> <li>• Tietolähteiden vertailu</li> </ul>
<b>Median rooli</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selkeä virikemaailma helpottaa maailman hahmottamista</li> <li>• Musiikin ilo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tunteiden hallinnan harjoittelu</li> <li>• Virikket, sankarit, roolimallit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiedot ja taidot</li> <li>• Idolit minän vahvistajina</li> <li>• Itseilmaisuu</li> </ul>
<b>Ajattelun ja tunne-elämän kehitys</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Havaintoajattelu</li> <li>• Kielen kehitys</li> <li>• Kiintymyssuhde</li> <li>• Pysyvyyden käsite</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sukupuoli-identiteetti</li> <li>• Mielikuvitus</li> <li>• Kuvanlukutaito</li> <li>• Roolinottotaidot</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konkreettinen ajattelu</li> <li>• Lukutaito</li> <li>• Syy-seuraussuhteet</li> </ul>



### LÄHTEITÄ:

Anastasio, P.A., Rose, K.C. & Chapman, J. (1999) Can the Media Create Public Opinion? A Social-Identity Approach. *Current Directions in Psychological Science* 8,5 (Oct 1999) 152–155.

Mustonen, A. (2001) *Mediapsykologia*. Helsinki: WSOY.

Salokoski, T. & Mustonen, A. (2007) *Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin - katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -sääntelyn käytäntöihin*. Mediakasvatuseuran julkaisuja 2/2007.

O’Keeffe, M. (2010) Media and the making of scientists. *PsoQuest Information & Learning*.

Kuvat: Pirjetta Brander: *Single Room*

*Anu Mustonen on mediapsykologiaan erikoistunut psykologian tohtori, joka toimii yhteysjohtajana Jyväskylän yliopistossa. Hänen asiantuntija-alojaan ovat mediapsykologia ja mediakasvatus. Hän on Valtion kuvaohjelmalautakunnan jäsen ja Mannerheimin Lastensuojeluliiton liittovaltuuston 2. varapuheenjohtaja.*

# Vaaleanpunainen prinsessa ja sininen prinssi

Annamari Vänskä



Lapsen ja kuvan suhde on nykykulttuurissa erityisen latautunut. Monet ajattelevat, että median kuvat kertovat suoraan oikeista lapsista, ja siksi on erityisen tarkkaa, miten lapsen saa kuvissa esittää.

Audiovisuaalisen kulttuurin näkökulmasta katsottuna lapsen kuvaamista kehystää jopa naiivi realismi. Tämä merkitsee käsitystä lapsuudesta aikana, jossa lapsella on suora suhde todellisuuteen, ja aikana, jolloin lapsi on

vielä mediakuvien ulkopuolella. Totuus on tietenkin se, että lapset kasvavat audiovisuaalisen kulttuurin keskellä eivätkä välttämättä tulkitse kuvia samalla tavalla kuin aikuiset. Tämän lisäksi mediakuvien lapsi ei ole mikään todellisen lapsen imitaatio. Median kuvaama lapsi ovat tarkkaan harkittu esitys. Se on symboli, joka kertoo vähintään yhtä paljon, jollei yksinomaan, aikuisista ja heidän tavoistaan kuvitella se, mitä lapsuus on.



## Mitä on symbolinen lapsuus?

*Symbolinen lapsuus* tarkoittaa, että mediakuvat eivät koskaan puhu lihaa ja verta olevista lapsista. Sen sijaan ne kertovat siitä, millaiseksi lapsi ja lapsuus kulloinkin kuvitellaan, mitä aikuiset haluavat lapsuudella tehdä ja millaisiksi aikuiset kuvittelevat itsensä.

Näihin audiovisuaalisiin esityksiin ammentaan olemassa olevista lapsuuden myyteistä. Nykyisin hallitsevin lapsuuden myytti on viattomuus. Se kuvaa lapsuutta puolivillinä, vapaana, luonnollisena ja aikuisten maailman ulkopuolelle sijoittuvana turmeltumattomana aikana. Viatonta lapsuutta kehystää ajatus paratiisillisuudesta. Tässä fantasia-maailmassa eivät vielä päde tiukat sosiaaliset kategorisoinnit, siellä lapsen identiteetti on vielä muokattava, ja lapsuus on määritelmällisesti a-seksuaalista. Lapsuus on romantisoitu utooppinen paikka, turmeltuneilta aikuisilta iäksi menetetty. Siksi aikuiset myös haluavat kuvata lapsuuden viattomuutena: se

tarjoaa heille mahdollisuuden palata tähän menetettyyn maailmaan.

Nykykulttuurin kaupallisissa kuvissa viattomuuden myytti murtuu kun lapsi esittääkin kyykkäänä ostopäätöksiä tekevänä aikuismaisena kuluttajina. Hän osaa valita lelunsa ja tietää, millaiset vaatteet hän haluaa päälleen pukea. Kaupallinen maailma alleviivaa ajatusta, ettei lapsuus olekaan oma saarekkeensa, vaan lapsuus kietoutuu aikuisuuteen ja aikuisten maailman arvoihin.

Aikuisten ja lasten maailmojen kietoutuneisuus herättääkin aikuisissa usein huolta lapsuuden oletetun viattomuuden menetyksestä. Huolta herättää etenkin se, jos mediakuvien lapsi esiintyy liian seksikkääksi tyyli-teltyinä. Aikuisten vaatimus on, että lapsen tulee näyttää kuvissa viattomalta. On kiinnostava ristiriita, että samalla kun aikuiset ovat huolissaan kuvien esittämästä seksikkyydestä, he eivät ole huolissaan lapsuuden viattomuudesta. Tosiasia on, että juuri viattomuus on kaikkein myyvin tuote.



Millaista sitten on mediakuvien lapsuuden viattomuus? Onko se puhtaan valkoista enkelimäisyyttä? Ei. Paradoksaalisesti se on voimakkaan sukupuolitettua. Erityisesti mainoskuvien maailmassa siis harvoin seikkailee viaton lapsi – sen sijaan nähdään tyttöiksi ja pojiksi tyyliteltyjä hahmoja.

Etenkin mainoskuvia katsellessa huomaa, ettei lapsuus ole vain lapsuutta. Se on tyttönä ja poikana olemista. Nämä maailmat myös kuvataan toistensa vastakohtiksi: tyttöjen maailma on vaaleanpunaista prinsessahattaraa, poikien maailma vaaleansininen reippauden valtakunta.

### Värien merkityksillä omat historiansa

Värihistoriallisesti sekä vaaleanpunainen että vaaleansininen ovatkin perin kiinnostavia. Kun vaaleanpunaista pidettiin vielä keskiajan lopulla arvostettuna värinä, sen suosio ja arvostus laski 1800-luvulla pohjalukemiin kun väri määriteltiin keinotekoisimmaksi väriksi: pelkäksi sekoitteeksi, joka oli saatu aikaan sekoittamalla jaloimpaan väriin eli punaiseen valkoista. 1800-luvulla vaaleanpunainen herätti suoranaista inhoa: sen ajateltiin merkitsevän kaikkea, mitä pidettiin vulgarina, kemiallisena ja tympeänä.

Inhosta huolimatta vaaleansinistä ja vaaleanpunaista pidettiin lasten väreinä. Aina

ensimmäiseen maailmansotaan saakka pojat puettiin vaaleanpunaiseen kun taas tyttöjen värinä oli sininen. Näin oli siksi, että vaaleanpunainen liitettiin punaisen tavoin vahvuuteen ja päättäväisyyteen ja sininen oli puolestaan yhdistetty tyttöihin keskiajalta saakka, sillä sinisellä merkittiin Neitsyt Mariaa.

Asetelma vakiintui päinvastaiseksi toisen maailmansodan jälkeen ja vaaleanpunaisen konnotaatiot muutuivat lähes vastakohdiksi ja alkoivat merkitä tyttöjen herkkyyttä ja siroutta. Sinisestä taas tuli poikien väri, mihin vaikutti muun muassa se, että se vakiintui esimerkiksi sotilasunivormujen väriksi ja alkoi merkitä maskuliinisuutta. Nykyisin sininen yhdistyy epäröimättä poikaan, mutta näin ei ole ollut aina: tuontitavarana sininen oli Euroopassa pitkään väreistä kallein, mutta silti sitä pidettiin vihreän rinnalla pitkään punaista alempiarvoisena ja jopa kasvillisuuteen ja kuolemaan viittaavana värinä. Vähitellen sinisen merkitykset kuitenkin muutuivat ja jo myöhäiskeskiajalla se alkoi syrjäyttää länsimaisen värihierarkian korkeimmalle sijoitetun punaisen asemaa. 2000-luvulle tultaessa sinisestä onkin tullut väri, jolla merkitään ennen kaikkea poikaa.

Vaaleanpunaisella, kuten väreillä yleisemminkin, onkin varsin keskeinen merkitys sukupuoleen liittyvien visuaalis-materiaalisten koodien rakentajana: vaaleanpunaisella

tehdään tyttöä ja vaaleansinisellä poikaa. Värit eivät kuitenkaan ainoastaan tee sukupuolta. Ne tekevät myös seksuaalisuutta.

Vaaleanpunainen on tästä hyvä esimerkki, sillä siihen liittyvistä heikkouden ja keinotekoisuuden merkityksistä muodostui yleisiä feminiinisen merkityksiä sukupuolesta riippumatta. Tähän vaikutti osittain värioppi. Kun vaaleanpunaista ryhdyttiin pitämään ”heikkona värinä” siksi, että se oli sekoiteväri, se ei enää yhdistynytään vahvuutta ja maskuliinisuutta uhkuvaan punaiseen. Sen sijaan heikkouden, sekoittuneisuuden ja keinotekoisuuden assosiaatiot tekivät väristä hiljalleen myös homoseksuaalisuuden merkisijän.

Vaatteiden kontekstissa vaaleanpunaisen yhteys sukupuoleen ja seksuaalisuuteen on edelleen mitä ilmeisin. Vaaleanpunaiseen liittyvien feminiinisuuden ja homoseksuaalisuuden merkitysten vuoksi ei ole ihme, että siinä missä suurin osa tytöille suunnatuista vaatteista loistaa pinkin eri sävyissä, pojilla tätä väriä ei juurikaan nähdä.

### Lapsuuden historiallisuus

Lapsuuden visuaalinen esittäminen on aina kulttuuriin ja aikaan sidottua. Lapsuus ei ole aina samana pysyvää, vaan se heijastaa niitä arvoja, joita aikuiset lapsuudessa kulloinkin arvostavat. Lasten kasvattajien on syytä tiedostaa, että lapsuus on vahva ja merkityksillä latautunut symboli. Kaupallinen audiovisuaalinen kulttuuri hyödyntää lapsuuden symboliarvoa erittäin tehokkaasti. Sille lapsuuden sukupuolitetuilla merkityksillä on erityisen suuri taloudellinen merkitys. Vaatteiden ja lelujen myynti on tuottoisampaa, kun ne jaetaan sukupuolen mukaan tytöille ja pojille sopiviksi. Kestävyys kannalta olisi tietenkin järkevämpää, että sekä tytöt että pojat voisivat käyttää samoja vaatteita ja leikkiä samoilla leluilla. Samalla huomattaisiin myös, ettei ero tyttöjen ja poikien välillä kenties olekaan niin suuri kuin usein kuvitellaan – eivätkä erot ole välttämättä kiinni siitä, millaisia vaatteita lapset käyttävät tai millaisilla leluilla he leikkivät.

*Dosentti Annamari Vänskä on visuaalisen kulttuurin, muodin ja nykyaikaisen tutkimuksen tutkija. Hän työskentelee tällä erää Turun yliopiston tutkijakollegiumissa. Hänen teoksensa Muodikas lapsuus. Lapset muotikuivissa (2012, Gaudeamus) käsittelee lapsuuden esittämistä muotikuivissa. Teokselle myönnettiin Vuoden tiedekirja 2012 -kunniamaininta.*

# Pirjetta Brander: *Single Room*



## Taiteilijan kuvaus teoksesta

Tämä videoteos on elävä maalaus. Teoksen perimmäinen aihe on kyvyttömyys. Ristiriita sen välillä, miten kaipaisi elää ja kokea, mutta miten unelmien toteuttaminen pelottaa. *Single Room* on kuvaus ristiriidasta, halujen ja toiminnan kohtaamattomuudesta.

## Teostiedot

VALMISTUMISVUOSI: 2007

KESTO: 03:11

## Keskustelun avuksi:

Teoksessa on paljon symboleja eli vertauskuvia. Katsokaa video pari kertaa. Luetelkaa teoksessa näkyviä asioita niin paljon kuin ehditte. Opettaja voi toimia kirjurina.

Miettikää tämän jälkeen pareittain tai yhdessä, mitä eri asiat mahtavat symboloida. Sydän symboloi rakkautta, se on helppo! Mutta mitä esimerkiksi tarkoittaa, jos kaapissa on luuranko tai rinnassa pelkkä reikä?

Mitä taiteilija haluaa kertoa näillä vertauskuvilla? Ovatko teoksen tapahtumat totta?

## TEHTÄVÄ 1

**Minä toivon... Minä pelkään...**

**Kollaasi** on tekniikka, jossa erilaisia materiaaleja yhdistetään samaan teokseen esimerkiksi liimaamalla. Tehkää ryhmissä yhteinen kollaasi omista toiveistanne ja peloistanne. Tehtävään tarvitsette vanhoja aikakausi- ja sanomalehtiä.

Miettikää, millaisia asioita toivotte elämäänne: uuden kaverin, lemmikin, lelun, kesäloman tai tulevaisuuden ammatiksi lääkärin? Entä mikä pelottaa tai huolestuttaa: möröt, naapurin iso koira vai komerossa asuva tyyppi?

Leikatkaa ja liimatkaa yhdelle isolle pahville toiveita esittäviä kuvia ja toiselle isolle pahville pelkoja esittäviä kuvia. Kuvista voi halutessaan sommitella samanlaisen huoneen tai tilan kuin Pirjetta Branderin teoksessa.

Miten toiveiden huone ja pelkojen huone eroavat toisistaan?

Millaiset tarinat huoneissa syntyisi jos kollaasin kuvat heräisivät eloon?

## TEHTÄVÄ 2

**Ääni ja mielikuvat**

Animaation äänet eivät synny kuvaustilanteessa, vaan ne tehdään jälkiäänityksenä. Jälkiäänitys eli dubbaus tarkoittaa ääniraidan äänittämistä vasta kuvaraidan valmistumisen jälkeen.

Sulkekaa silmät ja kuunnelkaa Pirjetta Branderin teoksen äänimaailmaa. Millaisia ääniä kuulette? Keskustelkaa yhdessä siitä miten ne on tehty. Kokeilkaa itse äänien tekemistä. Millaisia mielikuvia syntyy vaikkapa kilpa-autosta? Voit esittää autoa äänitelemällä. Millainen auton ääni oli: kova vai hiljainen, raju vai herkkä? Entä miten kuvaisit jäätelöä äänenä?

Voitte yhdessä tehdä kokonaisen sarjan ääniharjoituksia erilaisille kuville: norsu, perhonen, lokki, orava, tuuli, ukkonen, saunan kiuas, sade jne. Etsikää sen jälkeen Internetistä erilaisia mainosvideoita: automainoksia, lelumainoksia, karkkimainoksia jne. Sulkekaa silmät ja kuunnelkaa. Kuka arvaa pelkän äänen perusteella ensimmäisenä, mitä mainostetaan? Mistä arvasit? Onko lelumainosten äänimaailma totta vai rakennettu?

# Helinä Hukkataival: *Bratz & rullaluistimet*



## Taiteilijan kuvaus teoksesta

Bratz katselee ulos ikkunasta ja unelmoi olevansa loistava rullaluistelutähti.

## Teostiedot

Valmistumisvuosi: 2010

Kesto: 02:28

## Keskustelun avuksi:

Pohtikaa yhdessä, millainen tyttö Bratz-nukke on? Mitä asioita hän osaa? Millaista olisi olla Bratz-nukke?

Miksi Bratz-nukke on niin suosittu ja pitäsikö kaikkien olla suosittuja, kuten hän? Entä jos haluaakin olla erilainen? Kaipaako Bratz-nukke jotain muuta kuin mitä hänellä on? Mitä se voisi olla?

## TEHTÄVÄ 1

### Nuken uusi elämä

Tuokaa kotoa, kirpputorilta tai kierrätyksestä vanhoja nukkeja tai pehmoleluja. Tehtävää varten tarvitsette kangastilkkuja, liimaa, akryylimaalaa ja muita askartelumateriaaleja, esimerkiksi kanaverkkoa, kipsinauhaa, rautalankaa, foliota, helmiä, muita vanhoja leluja.

Keksikää nukelle uusi rooli tai tehtävä. Millainen se voisi olla? Entä jos nukke olisi matkustanut maapallolle avaruudesta? Millaiselta sen kotiplaneetalla näyttäisi? Tai jospa nukke onkin oikeasti supersankari? Askarrelkaa nukke uuteen rooliinsa maalaamalla, vaatettamalla, lisäämällä tai poistamalla. Kertokaa myös muulle ryhmälle nukken uusi tarina.

Tehtävää voi jatkaa kuvaamalla iPadilla elokuvan nukken uudesta roolista ja tehtävästä. Videon avulla iso muuttuu helposti pieneksi tai pieni isoksi. Hiljainen äänekkääksi tai äänekkäs hiljaiseksi. Tarinan käänteissä voi hyödyntää vastakohtia.

## TEHTÄVÄ 2

### Lähikuvassa unikaveri

Unikaveri on lapselle rakas lelu, joka luo turvallisuuden tunnetta ja auttaa rauhoittumaan. Nyt mietitään millainen on sinun rakkaimman lelusi päivä. Mitä unikaveri puuhaa silloin, kun lapset ovat päiväkodissa, eskarissa tai koulussa? Mitä asioita hän harrastaa?

Onko lellulla ammattia ja käykö hän töissä? Onko lellulla unelmia? Se selviää haastatteleamalla omaa lelua vaikka kaverin kanssa. Kuvatkaa haastattelu videolle. Kännykkäkamera tai tablettitietokone on hyvä väline haastattelun tallentamiseen.

Sopikaa yhdessä roolit: kumpi on lelu ja kumpi haastatteleva toimittaja. Miettikää kysymykset etukäteen: mitä haluatte tietää lelun elämästä? Lelua voi esittää itse, tai käyttää oikeaa lelua esiintyjänä.

## TEHTÄVÄ 3

### Hyödyllisiä taitoja

Videoteoksessa *Bratz ja rullaluistimet* Bratz-nukke katselee ulos ikkunasta ja haaveilee välkkyvistä rullaluistimista. Osaakohan Bratz-nukke oikeasti rullaluistella?

Mistä taidosta itse haaveilet? Mikä taito voisi olla hyödyllinen tai vain hauska osata? Näkyttömyys olisi varmasti hyödyllinen taito. Missä tilanteessa sitä voisi tarvita? Kerro ja esitä ryhmälle, mistä haaveilet ja miten taitoasi käyttäisit. Tehtävän voi toteuttaa myös sarjakuvan keinoin.

Aiheesta voi tehdä myös videon yhdessä muiden kanssa. Miettikää miten sarjakuvan tai videon avulla voi esittää osaavansa sellaisia asioita, jotka tavalliselle ihmiselle ovat mahdottomia. Miten videon avulla voi esittää lentävänsä?



# Eeva-Mari Haikala:

## *Hattara*



### Taiteilijan kuvaus teoksesta

Nainen esittää videoperformanssin, jossa hän rakentaa itselleen peruukin hattarasta.

### Teostiedot

Valmistumisvuosi: 2009

Kesto: 16:01

### Keskustelun avuksi

Millaisia mielikuvia sana hattara sinussa herättää? Millaisia adjektiiveja siihen liität? Missä sitä syödään ja miltä se maistuu?

Millaiselta ihmiseltä videon nainen vaikuttaa ilman hattaraperuukkia? Entä peruukin kanssa? Millaiseen rooliin nainen asettuu hattaraperuukki päässään?

Missä tilanteessa hattaraperuukkia voisi käyttää ja mihin tilanteisiin se ei sopisi ollenkaan? Voivatko ajatukset olla kuin hattaroita?

### TEHTÄVÄ 1

#### Mikä on kaunista?

Sanotaan, että kauneus on katsojan silmässä. Mitä tämä sanonta mahtaa tarkoittaa? Sitä voi testata vaikkapa näin: valitkaa kaksi eriväristä esinettä, esimerkiksi punaisen ja sinisen. Käsiä nostamalla voitte äänestää, kumpi väreistä on kauniimpi. Ovatko kaikki samaa mieltä? Miksi pidät toista väriä kauniimpana?

Seuraavaksi kaikki ne, joilla on yllään jotakin sinistä, nousevat ylös. Muut voivat arvioida, ovatko kaikki siniset tismalleen samansävyisiä. Kuinka monta erilaista sinistä vaatteista löytyy? Voiko erilaisia sinisen sävyjä laittaa paremmuusjärjestykseen? Voivatko kaikki ihmiset siis olla yksimielisiä siitä, mikä on sininen tai mikä on kaunista? Ymmärrätkö nyt, mitä tarkoittaa kun kauneus on katsojan silmässä?

### TEHTÄVÄ 2

#### Roolipeli

Miten hattu, vaate, uusi nenä, silmälasit, peruukki, viikset tai muu outo ja erilainen asia muuttaa sinua ja muiden mielikuvaa sinusta?

Kerätkää tehtävää varten erilaista rekvisiittaa ja tarpeistoa naamioitumiseen. Tehtävän voit tehdä valokuvaamalla. Kuvatkaa ensin itsenne ihan sellaisena kuin olette. Sen jälkeen saa käyttää mielikuvitusta! Suunnitelkaa millaiseen rooliin itsenne naamioitte! Kuvatkaa itsenne tämän jälkeen roolissa.

Ennen ja jälkeen valokuvia voi tarkastella vierekkäin: miten muutuin? Mitä muut ajattelevat muutoksesta? Onko rooli totta?

### TEHTÄVÄ 3

#### Videoperformanssi

Haikalan videoteos *Hattara* on esitys kameralle. Tätä kutsutaan videoperformanssiksi. Performanssi on taiteen laji, jossa taiteilija esiintyy yleisölle. Performanssi on eräänlaista teatteria. Video on väline, jolla performanssi tallennetaan, näin syntyy videoperformanssi. Suunnittele ja esitä kameralle oma performanssisi otsikolla: *Minä osaan...*

Mitä osaamista haluaisit esittää? Osaatko viheltää korkealta ja kovaa tai surista ihan hiljaa ja matalalta? Kuvatkaa koko ryhmän videoperformanssit ja katsokaa ne yhdessä. Millaista osaamista teidän ryhmästäne löytyy? Jakautukaa kahteen porukkaan. Toiset viheltää ja toiset murisee. Kuvatkaa iPadilla video jossa vuorotellen vihelletään ja muristaan. Miltä lopputulos vaikuttaa? Mistä teidän videonne kertoo? Onko se totta?

# Maria Duncker:

## *Raks Raks*



### Taiteilijan kuvaus teoksesta

Lelut heräävät eloon, ranskalaisista perunoista tulee rakennustyömaa. Nousujen ja tuhojen kierre jatkuu.

### Teostiedot

Valmistumisvuosi: 2005  
Kesto: 03:03

### Keskustelun avuksi

Videossa yritetään rakentaa ranskalaisista perunoista tornitaloa. Pohtikaa yhdessä, keitä rakentajat ovat ja kuka on salaperäinen vaaleanpunainen jänis. Mikä on jäniksen motiivi, eli syy toimia tietyllä tavalla? Miksi jänis saapuu moottoripyörällä kaatamaan rakennelman? Tarina avautuu tulkitsemalla teoksen symboliikkaa eli vertauskuvallisia ja piilotettuja merkityksiä. Suuret ajoneuvot voivat esimerkiksi tarkoittaa voimaa ja valtaa. Minkä symboli on moottoripyörä? Miksi tornitaloa rakennetaan ihan hölmösti keinuvalle alustalle? Miksi maisema on puuton ja synkkä? Millainen teoksen äänimaisema on?

### TEHTÄVÄ 1

#### Miten ääni muuttaa kuvaa?

Sanotaan että ääni on puolet kuvasta. Kuunnelkaa Dunckerin teoksen äänimaisemaa. Miten kuvailisit sitä? Millainen olo siitä tulee? Kokeilkaa muuttaa videon tarina ja tunnelma äänen avulla. Etsikää erilaista musiikkia, esimerkiksi **Abban** kappale *Waterloo* ja **Rammsteinin** kappale *Du Hast*. Katsokaa nyt *Raks Raks* uudelleen, äänenä ensin Abba ja sitten Rammstein.

Mitä eroja videon tunnelmassa huomasitte? Millainen pupu esiintyi Abban säestämällä videolla ja millaiseksi se muuttui kun Rammstein oli äänenä? Kuvatkaa iPadilla yhden otoksen yksinkertainen video, jossa esimerkiksi kävelette pihan poikki, juoksette kohti kameraa tai tapahtuu jokin muu yksinkertainen toiminta. Yhdistäkää kuvaan eri tempoisia ja tyylisiä musiikkielementtejä. Miten ääni muuttaa kuvan tulkintaa ja tarinaa? Mikä on totta?

### TEHTÄVÄ 2

#### Lelun salattu elämä

Dunckerin teoksessa pupu ajaa moottoripyörällä ja kaataa tornitaloja. Miksi luulet sen käyttäytyneen niin? Mitähän muita salaisia tai yllättäviä taitoja pupulla voisi olla? Mitä lelut mahdollavat tehdä silloin, kun kukaan ei katso?

Valitse yksi lelu tai muu esine, jonka salaisista kyvyistä kerrot muille. Mitä ihmeellistä nalle osaa tehdä? Onko hiekkäämpärillä harvinainen kyky leijua silloin kun se ei jaksa leikkiä?

Voitte myös ryhmässä kuvata animaation tai lyhyen videon lelujen salaisista kyvyistä. iPad ja animaatio-ohjelma iStopMotion ovat näppärä ja helppo väline animaation toteuttamiseen. Animaatiota kuvatessa täytyy muistaa etenkin yksi sääntö: kameran paikkaa ei saa muuttaa kesken kuvauksen! Varmistakaa kuvaustilanteesta, että kamera tai iPad on tukevasti kiinni jalustassa ja kaikki muistavat varoa liikuttamasta sitä kuvauksen aikana.

### TEHTÄVÄ 3

#### Pelottaako?

Valoilla ja äänillä tutusta pehmolelusta saa pelottavan. Tutkikaa Dunckerin teosta *Raks Raks*. Miten valoa on käytetty? Millä kuva on valaistu? Toimisiko valonlähteenä taskulamppu?

Millaisia ääniä teoksessa on ja miten ne vaikuttavat tunnelmaan? Valitkaa tuttuja ja turvallisia leluja videon kuvauksiin. Tehtävää varten tarvitsette taskulamppuja ja muita helposti liikuttavia valonlähteitä. Kuvatkaa leluista karmeaa kummitusvideo esimerkiksi iPadilla.

Kun valot sammutetaan, kokeilkaa saada aikaan jännittävä tunnelma valaistuksen avulla. Millaisia ääniä kummituselokuvassa voisi olla? Kokeilkaa lisätä ääntä: supinaa, murinaa, rapinaa, ulinaa. Alkaako pelottaa? Onko teidän itse tekemänne kummitusvideo totta?

# MIKÄ ON TOTTA?

## Faktaa vai fiktiota?

AV-ARKIN MEDIA- JA TAIDEKASVATUKSEEN SUUNNATTU JULKAISUSARJA tarjoaa valmiita työvälineitä varhaiskasvattajille ja alakouluikäisten lasten opettajille. Opetuspaketit rakentuvat kotimaisten eturivin mediataiteilijoiden teosten varaan.

MIKÄ ON TOTTA? on sarjan kolmas osa. ANU MUSTOSEN ja ANNAMARI VÄNSKÄN kirjoittamat artikkelit antavat kasvattajille taustatietoa aiheesta. Esimerkkiteosten ja tehtävien avulla opettajat pystyvät pienimpien oppilaidensa kanssa käsittelemään audiovisuaalisen kerronnan suhdetta todellisuuteen. Ovatko television ja muiden kuvavirtojen tarinat totta, satua vai keksittyä? Tehtävät kannustavat pohtimaan ja kyseenalaistamaan audiovisuaalista kerrontaa sekä luomaan omia tarinoita.

MIKÄ ON TOTTA? -opetuspaketti on tarkoitettu erityisesti varhaiskasvattajien käyttöön. Sisällöt soveltuvat käytettäväksi kuitenkin hyvin monenikäisten lasten kanssa.

Rekisteröityneet käyttäjät voivat katsoa tämän opetuspaketin tehtäviin liittyvät teokset ilmaiseksi AV-arkin media- ja taidekasvatukseen tarkoitettussa verkkopalvelussa [WWW.AV-ARKKI.FI/EDU](http://WWW.AV-ARKKI.FI/EDU).

Opetuspaketin kirjallinen materiaali on myös ladattavissa ilmaiseksi PDF-muodossa samassa osoitteessa. Rekisteröitymällä käyttäjäksi opettajat saavat salasanan ja oikeuden käyttää videoita osana opetusta. Samasta verkkopalvelusta löytyvät myös julkaisusarjan aikaisemmat osat sekä niihin liittyvät teokset ja tehtävät.

Teokset on myös mahdollista vuokrata DVD-levyllä opetuskäyttöä varten, jos niiden katselu verkosta ei ole mahdollista opetustilanteessa.

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 ainutlaatuisia sekä Suomessa että muissa Pohjoismaissa.

**AV-ARKKI**  
SUOMALAISEN MEDIATAITEEN  
LEVITYSKESKUS

**WWW.AV-ARKKI.FI/EDU**