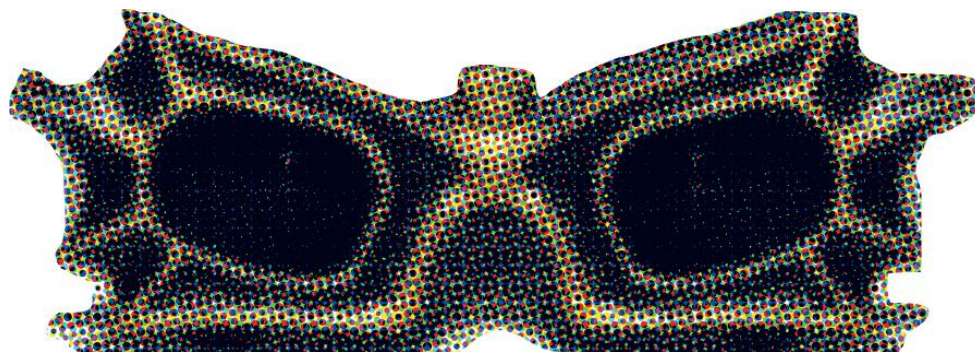


MUUTAMA SANA VAMPIRA-OPEPAKETISTA



Olemme koonneet tähän materiaalia Vampira-esityksen tiimoilta, sisältäen tietoja niin Maila Nurmesta, Vampirasta ja esityksen teemoista kuin myös erilaisia tehtäviä, joista osa on pohdintaan, keskusteluun ja kirjoittamiseen kannustavia ja osassa taas lietsotaan suorastaan teatterilliseen ilmaisuun ja iloitteluun. Pyrkimyksenä on auttaa löytämään Vampira-näytelmän ja nyky maailman välisiä yhteyksiä.

Mahtavia hetkiä Vampiran parissa, toivottavasti paketimme auttaa esityksen käsittelyssä ja siihen valmistautumisessa! Osa tehtävistä on varustettu merkinnällä "myös korvaava tehtävä", ne soveltuvat myös niille, jotka eivät ole esitystä nähneet. Muistathan myös, että voit kysellä ryhmällesi ilmaista koulullanne järjestettävää työpajaa ennen tai jälkeen esitysvierailun!

Terveisin
yleisötyön tiimi

Sisällys

MUUTAMA SANA VAMPIRA-OPEPAKETISTA	1
1. TEATTERILUKUTAITO JA ESITYKSEN PURKAMINEN	4
1.1 MIKÄ IHMEEN TEATTERI? (MYÖS KORVAAVA TEHTÄVÄ)	4
1.2 PARAS JA HUONONIN TEATTERIKOKEMUKSENI IKINÄ (MYÖS KORVAAVA TEHTÄVÄ)	5
1.3 YHTEINEN TEATTERIKOKEMUS	5
1.4 VAMPIRA-NÄYTELMÄN TAJUNNANVIRTAPILKONTAA	6
1.5 VIIDEN KUVAN TARINA	7
1.6 ESITYSANALYYSIKOLLAASI	8
1.7 NELIKENTTÄ PURKUMENETELMÄ.....	10
1.8 THE KOHTAUS	11
1.9 ÄÄNETTÖMÄT MONOLOGIT JA KÄYMÄTTÖMÄT DIALOGIT	12
1.10 SKENOGRAFISIA RATKAISUJA.....	13
1.11 TIIVISTÄ ESITYS SARJAKUVAAN	13
2. RUUVIKSI VIHDETEOLLISUUDEN KONEISTOON.....	14
2.1 TEKIJÄNOIKEUKSILLA OIKEUTTA TEKIJÖILLE	14
2.2 HELVETINKONE (MYÖS KORVAAVA TEHTÄVÄ)	15
2.3 TÄHDENLENTO	16
2.4 POPULAARIKULTTUURISTA KORKEAKULTTUURIIN	17
2.5 TÄHTI ON SYNTYNYT	18
2.6 OODI EPÄONNISTUMISELLE	20
2.7. AJAN HENKI -NYKYTANSSIKOHTAUS	21
2.8 LEHDISTÖN HANNAISSA	21
2.9 SUKELLUS POPULAARIKULTTUURIN KANINKOLOON	22
2.10 TÄRKEINTÄ MAAILMASSA	23
3. UNELMIA, UHRAUKSIA, ULKOPUOLISUUTTA JA OUTOUTTA.....	23
3.1 MITÄ HALUAN? MITÄ TARVITSEN? MISTÄ UNELMOIN?.....	23
3.2 UHRAUKSIA UNELMIEN ETEEN.....	24
3.3 VALITTU VAI PAKOTETTU OUTOUS?	26
3.4 ME ELI MIKÄ MEITÄ YHDISTÄÄ? ENTÄ EROTTAA?.....	27
3.5 MAILAN YSTÄVÄT JA TUTTAVAT.....	28
3.6 NIGHT WATCH ELI YÖVARTIO	29
3.7 LÖÖPPIJULKISUUDEN KIROT ENNEN JA NYT.....	30
3.8 TRUE STORY ELI IMAGOA LUOMASSA (MYÖS KORVAAVA TEHTÄVÄ).....	30

3.9 OTTEITA MAILA NURMEN VALOKUVA-ALBUMISTA (MYÖS KORVAAVA TEHTÄVÄ)	31
3.10 VAMPIRA - MAAILMAN IKONISIN AMERIKANSUOMALAINEN (MYÖS KORVAAVA TEHTÄVÄ)	32
3.11 ELÄMÄ PAPERINPALOILLA (MYÖS KORVAAVA TEHTÄVÄ)	33
3.12 MIKÄ VAIKUTTI VAMPIRAAN? MIHIN VAMPIRA VAIKUTTI?	34

1. TEATTERILUKUTAITO JA ESITYKSEN PURKAMINEN

1.1 MIKÄ IHMEEN TEATTERI? (MYÖS KORVAAVA TEHTÄVÄ)



Pohdi suhdettasi teatteriin ja vastaa alla oleviin kysymyksiin. Selvitä käsityksiäsi teatterista aiempien kokemustesi sekä muodostamiesi mielikuvien pohjalta. Kysymysten tarkoituksena on avata teatteria taiteenlajina eri näkökulmista käsin, parantaa teatterin lukutaitoa sekä syventää kykyäsi seurata esityksiä. Ole tietoinen ennakkokäsitysten ja mielikuvien voimasta, jolla esityksiä luetaan. Mitä tietoisemmaksi itsestäsi teatterin vastaanottajana tulet, sitä parempi on myös teatterilukutaitosi. Tehtävä sopii myös korvaavaksi tehtäväksi.

- Mitä teatterista tulee sinulle ensimmäisenä mieleen?
- Mikä teatterin tehtävä on nykymaailmassa?
- Miten näet teatterin aseman suhteessa muihin taiteenlajeihin?
- Keitä teatterissa työskentelee, luettele niin monta ammattiryhmää kuin tiedät?
- Minkälaisia erilaisia teatterin genrejä tiedät ja onko sinulla omaa suosikkia?
- Mitä eri taiteenlajeja teatterissa hyödynnetään esitystä rakennettaessa?
- Minkälaisia erilaisia näkymättömiä sääntöjä teatteri kätkee sisäänsä?
- Minkälaista vakiintunutta protokollaa näytökset noudattavat?
- Mikä on yleisön rooli ja merkitys esityksen toteutumisessa?
- Miten teatteritaide kommunikoi yleisön kanssa (kielet/tavat/mahdollisuudet)?
- Mikä teatteriesitys on jäänyt erityisesti mieleesi ja miksi?

- Mikä on teatterin vahvuus, entä heikkous?
- Mihin suuntaan toivoisit teatteritaiteen kehittyvän tulevaisuudessa?

1.2 PARAS JA HUONON TEATTERIKOKEMUKSENI IKINÄ (MYÖS KORVAAVA TEHTÄVÄ)

Muodostakaa pieniä 4-5 hengen ryhmiä. Käykää läpi vuorotellen jokaisen paras ja huonoin teatterikokemus ja perustelkaa valintanne. Mikä teki esityksestä/kokemuksesta huonon ja mitkä seikat puolestaan nostivat jonkun esityksen muiden yläpuolelle? Kuinka paljon esityksen sisällöllä on merkitystä, entä muilla tekijöillä, aiheella, paikalla, toteutuksella, näyttelijävalinnoilla? Kun olette käyneet kierroksen läpi, kirjatkaa esiin tulleet tekijät ylös kahdeksi erilliseksi listaksi, siten että toisessa on huonot ja toisessa hyvät asiat. Valmistakaa sen jälkeen joko still-kuva tai pieni kohtaus (valintanne mukaan) ryhmissä parhaasta ja huonoimmasta teatterikokemuksesta ikinä muulle luokalle, jossa yhdistätte kaikkea esiin nousutta. Keskustelkaa opettajan johdolla kunkin ryhmän esityksen jälkeen löytämistänne vaikuttumista.



1.3 YHTEINEN TEATTERIKOKEMUS

Ottakaa pari ja kertokaa sana kerrallaan -tekniikalla yhteisestä kokemuksesta KOM-teatterin Vampira-näytelmässä. Sopikaa keille kokemuksesta kuvitteellisesti kertoisitte ja kumpi aloittaa. Kertomus etenee muistiin ja sattumanvaraisen merkityshierakian pohjalta, mihin olette sattuneet kiinnittämään huomiota ja mitkä seikat ovat jostain syystä jääneet mieleen. Voitte kertoa matkasta teatterille,

saapumiseen liittyvistä yksityiskohdista, esityksen sisällöstä, tunteista ja havainnoista, väliajasta, mistä vaan mitä mieleen juolahtaa. Olkaa kuitenkin tarkkana, että rakennatte kertomusta vain yksi sana kerrallaan, siten että vastuu ja tarinan rakentuminen jakautuu tasaisesti molemmille.

1.4 VAMPIRA-NÄYTELMÄN TAJUNNANVIRTAPILKONTAA

Tee seuraavaa tehtävä itsenäisesti. Ota kynä käteesi ja yritä löytää rento asento ja virtaava tila. Älä suorita tehtävää tai yritä löytää oikeita vastauksia, sillä niitä ei ole. Teatteriesityksen tulkinta mahdollistaa monta eri vaihtoehtoa ja tapaa nähdä ja kokea esitys. Ole salliva ja anna omalle päättelykyvyillesi mahdollisuus. Tämä esitystä purkava tehtävä tehdään jo keräämiesi tietojen, luovan reflektion ja oman assosiativisen ajattelusi pohjalta.

Laita hetkeksi silmät kiinni ja mieti mitä ajatuksia Vampira-esitys sinussa herättää. Minkälaisia välähdyksiä, hetkiä, oivalluksia, tuntemuksia, kuvia, aistimuksia teos saa aikaan. Mitä ikinä mieleesi nouseekaan, ovat ne kaikki oikein. Avaa silmäsi ja kirjoita muutamat niistä ylös.

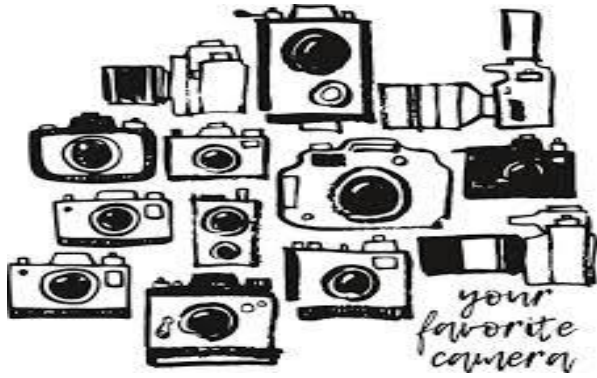
Jatka tehtävää purkamalla esitystä seuraavaksi tarkempien kysymysten avulla. Luettuasi kysymyksen, vastaa siihen tajunnanvirtatekstillä kolmen minuutin ajan. Laita ajastin päälle, niin sinun ei tarvitse vilkuilla kelloa. Älä pohdi oikeinkirjoitusta, kielioppia tai lauseenjäsennystä. Tehtävän pääpaino on ajattelussa ja mielleyhtymien esiin saamisessa.

1. Mistä esitys mielestäsi kertoo?
2. Minkä polarisaation, ristiriidan, ääripäiden välillä näytelmä taiteilee?
3. Minkälaiseen maailmaan näytelmä sijoittuu, mitkä ovat sen lainalaisuudet, arvomaailma ja ihmiskäsitys?
4. Mistä näkökulmasta Maila Nurmen elämäntarina on kerrottu, ja mitä Mailan kohtalo sinussa herättää?

5. Mistä näytelmän jännite rakentuu?
6. Kenellä esityksen hahmolla on valtaa, ja miten sitä käytetään?
7. Miten muut tutut populaarikulttuurihahmot näytelmässä esitetään? Mikä on heidän suhteensa Mailaan, entä viihdeteollisuuteen?
8. Mitä näytelmä haluaa kerto 50-luvun naisen asemasta ja siitä murtautumisesta?
9. Mitä yhtäläisyyksiä löydät 50-luvulle sijoittuvan Vampira-näytelmän ja nykypäivän väliltä?
10. Mitä näytelmän lavastuksella entä musiikkivalinnoilla halutaan kertoa?
11. Miten näytelmän asetelmat muuttuvat alun ja lopun tilanteita verrattaessa?
12. Mitä tunteita näytelmä sinussa synnyttää? Tunnetko empatiaa jotakuta kohtaan?

1. 5 VIIDEN KUVAN TARINA

Muistele näytelmä päällisin puolin alusta loppuun juonellisena tarinana. Mieti sen jälkeen viisi hetkeä, teemaa, kohtausta, tapahtumaa, henkilöä, käännettä tai lavastuksellista asiaa, jotka kertovat näytelmästä jotain oleellista. Voit tehdä valinnat omien mieltymystesi mukaan. Kirjoita asiat ylös ja pohdi sen jälkeen miten voisit kuvallistaa ne valokuvan keinoin. Ota kaikista viidestä valitsemastasi asiasta kuva puhelimesi kameralla haluamallasi tavalla. Aseta sen jälkeen kuvat valitsemaasi järjestykseen. Kuvien ei tarvitse noudattaa esityksen juonta, vaan ne voivat luoda oman kokonaisuutensa ja oman tarinansa. Nimeä kuvasarja ja kirjoita tarina auki kymmenellä virkkeellä. Minkälaisen tarinan synnyttät? Esittäkää tarinoita luokassa uusina Vampira-versioina.



1.6 ESITYSANALYYSIKOLLAASI

Näytelmä rakentuu monesta eri palasesta, jotka esitetään valitulla tavalla, valitusta näkökulmasta, valittuun rytmiin, jonkin näkyväksi tehden. Näytelmä kiinnittyy aiheeltaan usein johonkin suurempaan ilmiöön, kuin mitä näytelmän henkilöt ja tilanteet itsessään antavat ymmärtää. Näytelmän äärellä onkin hyvä pysähtyä pohtimaan, mitä teos haluaa sanoa, minkälaista keskustelua herättää ja miten se puhuttelee sinua juuri nyt. Hyvät näytelmät haastavat keskustelemaan mm. maailmankuvasta, ihmiskäsityksestä, moraalista ja arvoista marssittaen erilaisia tarinoita, ilmiöitä ja epäkohtia esiin.

Tehkää seuraava tehtävä pienryhmissä, niin että tuotatte tietoa kollektiivisesti yhdessä ja opitte samalla toisiltanne. Vastatkaa alla oleviin kysymyksiin tietoa hakemalla ja suullisesti kysymyksistä keskustelemalla, ja kootkaa lopuksi kaikki tiedot yhdeksi kollaasityöksi, jonka saatte itse suunnitella ja rakentaa. Kirjoitetun tekstin lisäksi asioita voi tuoda työssä ilmi myös piirustusten, valokuvien sekä muiden materiaalien kautta, vain mielikuviutus on rajana.

1. Etsikää näytelmän perustietoja: käsikirjoittaja, ohjaaja, näyttelijät, ensi-iltapäivä, kesto, näytelmän tyyli ja yms. Miten esittelisitte tekijät ja kuvailisitte teoksen napakasti?

2. Pohtikaa, kuka on näytelmän päähenkilö, mikä on hänen tavoitteensa ja toiminta mihin hän pyrkii. Mikä suhde hänellä on muihin näytelmän henkilöihin? Mitä hänen

hahmonsa edustaa yleisemmällä tasolla? Mikä muutos päähenkilössä tapahtuu näytelmän aikana? Onko hahmo samaistuttava vai vieras? Kuka muistuttaa näytelmän päähenkilöä tänä päivänä Suomessa tai muualla maailmassa? Piirtäkää/lisätkää hahmo haluamallanne tavalla kollaasiin.

3. Käykää läpi kaikki näytelmän muut henkilöt. Keitä muistatte, minkälaisia hahmoja ne ovat? Miten ne suhtautuvat päähenkilöön? Minkälaisia arvoja ja pyrkimyksiä ne edustavat? Auttavatko ne päähenkilöä hänen pyrkimyksissään, vai ovatko esteenä? Lisätkää hahmot kollaasiin eri kokoisina ja eri etäisyyksille suhteessa päähenkilöön.

4. Miettikää näytelmän suurinta ristiriitaa eli draamallista konfliktia, jonka varaan näytelmän jännite rakentuu. Mikä se on? Mitkä kaksi voimaa näytelmässä mittelee ja kenen/minkä eduksi asia ratkeaa? Lisätkää toisiaan vasten asettuvat voimat kollaasiin.

5. Pohtikaa mitä merkitystä näytelmän estetiikan eli tyyllilajin muuttumisella on tarinan edetessä kohti loppua. Mitä muutoksella halutaan sanoa, mistä se kertoo? Mikä on muutoksen takana? Miten voisitte kuvata muutoksen kollaasissa?

6. Minkälaisia selviytymiskeinoja näytelmä esittelee? Ja mitä vastaan/varten selviytymiskeinot on otettu käyttöön?

7. Mikä merkitys näytelmällä on tässä ajassa? Miksi tarina kerrotaan juuri nyt? Mitä yhtymäkohtia löydätte tähän aikaan ja omaan elämäänne?

8. Minkälaisia tunteita ja tuntemuksia näytelmä herätti ja miksi? Sisälsikö näytelmä toivoa, vai oliko epätoivo päällimmäisenä tunteena? Jos tunteet olivat negatiivispainotteisia, niin mistä tämä mahtoi johtua, ja mikä niiden perimmäinen tarkoitus lienee? Jos taas positiivisia, niin pohtikaa syy myös tähän.

9. Kun olette vastanneet kaikkiin kysymyksiin ja rakentaneet kollaasin valmiiksi esitelkää työt luokassa toisillenne. Tehkää vielä yhteenveto siitä, erosivatko työt tulkinnaltaan kovasti toisistaan vai löytyikö niistä yhteneviä linjoja. Työniloa ja luovaa vuorovaikutusta kohti vaan!



1.7 NELIKENTTÄ-PURKUMENETELMÄ

Pohtikaa yhdessä luokan kesken neljää eri tekijää, jotka voisivat vaikuttaa näytelmän päähenkilön keskeiseen ongelmaan eniten. Määritelkää myös ongelma. Esiin tulevat näkökulmat voivat erota toisistaan paljonkin. Raivatkaa luokkaan tyhjää tilaa ja ajatelkaa neliötä, jonka jokainen kulma edustaa yhtä esiin nousutta asiaa.

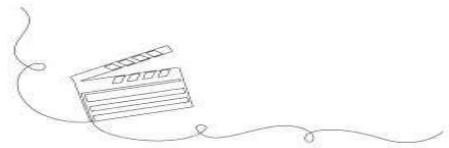
1. Opettaja pyytää oppilaita menemään siihen kulmaan tai kulmien väliin mikä vastaa parhaiten kysymykseen: **Mitkä tekijät vaikuttivat päähenkilön keskeiseen ongelmaan eniten?** Kun kukin on ottanut paikkansa (oman mielensä mukaan) käykää läpi muutamia perusteluja siitä, miksi kukin seisoo siinä missä seisoo.

2. Seuraavaksi opettaja pyytää kaikkia oppilaita pohtimaan, **olisiko päähenkilö voinut mitenkään vaikuttaa omaan tilanteeseensa tai minkä olisi pitänyt mennä toisin, jottei ongelmaa olisi syntynyt.** Jälleen kerätään neljä erilaista vastausta, päätetään niille kulmat ja asetutaan kulmiin tai niiden väliin. Kaikkien löydettyä paikkansa, opettaja käy jälleen kerran oppilaiden näkemykset läpi synnyttäen pientä keskustelua.

3. Kolmanneksi pohditaan näytelmän päähenkilön vastavoimia ja kysytään, **mitkä mahtoivat olla päähenkilön vastavoimien motiivit toimia niin kuin he toimivat.** Ja jälleen toimitaan samalla tavoin kuten edellisillä kerroilla.

4. Neljänneksi pohditaan, **mitä erilaisia vaihtoehtoja päähenkilöllä olisi ollut selvitä elämäntilanteesta, johon hän oli joutunut.** Ja jälleen kerran siirrytään uusiin vastauskulmiin tai kulmien väliin, ja tehdään muutamat nostot.

5. Viimeisenä kysymyksenä pohditaan, **miten omassa ajassamme pitäisi toimia, ettei kilpailu ja yksinpärjäämisen eetos riistäytyisi täysin käsistä ja jakaisi ihmisiä voittajiin ja häviäjiin. Mitä on tehtävissä, että kaikki pysyisi mukana?**



1.8 THE KOHTAUS

Mikä on mielestäsi näytelmän tärkein kohtaus ja miksi?

Mikä on kohtauksen suhde näytelmään kokonaisuudessaan?

Kuka on kohtauksen vetovoimaisin henkilö ja miksi?

Kenen näkökulmasta kohtaus kerrotaan?

Mikä on kohtauksen tunnelma?

Entä mikä on sen sanoma?

Kun olette vastanneet yllä oleviin kysymyksiin, luokaa sen jälkeen oma minikohtaus siten, että sovitatte kohtauksen omaan elinpiiriinne sopivaksi, oman elämänne kulliseihin, joko perhepiirissä, ystäväporukassa, koulussa tai harrastusmaailmassa tapahtuvaksi. Miten kohtaus muuttuu kontekstin vaihdon myötä, entä mitkä asiat pysyvät samoina? Tehtävä voidaan tehdä joko pienryhmissä tai pareittain. Yksin tehtynä kohtauksesta voi tehdä vaikka käsikirjoituksen.

1.9 ÄÄNETTÖMÄT MONOLOGIT JA KÄYMÄTTÖMÄT DIALOGIT

MONOLOGI:

Monologi on karkeasti määriteltynä joko henkilön omaa sisäistä puhetta tai jollekulle kohdennettua yksinpuhelua. Monologin muoto voi vaihdella suuresti assosiatiivisesta tajunnanvirrasta juonellisiin kertomuksiin.

DIALOGI:

Dialogi on vuoropuhelua, joka syntyy repliikeistä. Näytelmän kerronta lepää pitkälti juuri dialogin varassa. Sen tehtävä on informaation välittäminen, juonen eteenpäin kuljetus, henkilöiden esittely, ilmapiirin luominen sekä jännitteen synnyttäminen. Dialogi kirjoitetaan jännitteen ”päälle”. Siksi dialogissa on tärkeää havaita myös se, mikä jätetään sanomatta, ei vain se, mikä sanotaan. Tätä pinnan alaista viestiä kutsutaan alatekstiksi tai subtekstiksi. Alateksti perustuu henkilöiden välisiin jännitteisiin.

Ensimmäisenä tehtävänä on pohtia kaksi erillistä hetkeä näytelmästä, joissa joku näytelmän hahmoista on joutunut toimimaan omaa sisäistä ääntään/tahtoaan vastaan. Kirjoittakaa kaksi pääsisäistä monologia siitä, mitä joku henkilö oikeasti ajatteli valituissa tilanteissa, vaikka hän ei olisi osannutkaan tai pystynytkään sitä ilmaisemaan. Lukekaa tekstit ääneen ja pohtikaa syitä siihen, miksi totuutta on välillä vaikea kertoa. Vai löytyykö sille jokin muu este, mikä?

Toisena tehtävänä on pohtia sellaisia hetkiä, jolloin joidenkuiden olisi pitänyt käydä jokin ratkaiseva dialogi, joka olisi ollut toisenlaisen lopputuloksen kannalta välttämätöntä. Jokin sellainen hetki, joka olisi voinut kuljettaa näytelmän tapahtumat ja Maila Nurmen elämän aivan toiseen suuntaan. Miettikää ainakin kaksi merkittävää puuttunutta dialogia, keiden välillä ne käydään ja miksi. Keksikää dialogit ja kirjoittakaa ne auki. Muistakaa dialogin alatekstin merkitys. Lukekaa tekstit lopuksi ääneen ja miettikää miksi jotkut tärkeät keskustelut jäävät käymättä, ja mitä muita käymättömiä dialogeja olisi hyvä käydä?

1.10 SKENOGRAFISIA RATKAISUJA

Pohtikaa esityksen visuaalisia ratkaisuja pareittain luokassa. Keskustelkaa lavastuksesta, puvustuksesta, rekvisiitasta, valaistuksesta, tilankäytöstä sekä värivalinnoista. Miten valinnat tukevat tarinaa, entä miten ne vaikuttivat teihin katsojina? Minkälaista tyyliä esityksen yleisilme edustaa? Entä miten esityksen tyyli muuttuu näytelmän edetessä ja mistä muutos kertoo?

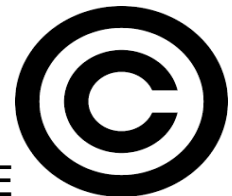
Kun olette analysoineet esityksen skenografiset ratkaisut ja keskustelleet niistä pareittain, keksikää sen jälkeen tyyliä, joka on täysin vastakkainen KOM-teatterin ratkaisujen kanssa. Luonnostelkaa paperille uusi vaihtoehtoinen ilme sekä muutos jostakin johonkin ja miettikää, miten muutokset vaikuttavat koko näytelmän sisältöön, viestiin ja lukupintaan.



1.11 TIIVISTÄ ESITYS SARJAKUVAAN

Kun näytelmä on tarpeeksi hyvin pureskeltu, tiivistäkää näytelmä lopuksi vielä kolmeen sarjakuvaruutuun. Tehtävänä on saada kiteytettyä jotain isoa hyvin pieneen tilaan ja harjoitella samalla napakkaa asian ilmaisua. Sarjakuvien ruutujen ei tarvitse suoraan liittyä näytelmän kuvastoon, kunhan asiayhteys aiheeseen on havaittavissa.

2. RUUVIKSI VIIHDETEOLLISUUDEN KONEISTOON



2.1 TEKIJÄNOIKEUKSILLA OIKEUTTA TEKIJÖILLE

Maila Nurmi kehitteli kulttimaineeseen nousseen Vampira-hahmonsa Hollywoodin kulta-aikana 1950-luvulla, muttei saanut siitä myöhemmin asianmukaista korvausta, sillä hahmo omittiin viihdeteollisuuden käyttöön. Onneksi tekijänoikeudet ovat parantuneet ajan myötä ja taitelijoiden oikeusturva omaa työtä kohtaan on tänä päivänä vahvempi. Suomessa nykyinen tekijänoikeuslaki (404/1961) tuli voimaan 1. syyskuuta 1961. Tekijänoikeudet ovat voimassa 70 tai 50 vuotta riippuen teoksen alkuperästä. Lukekaa alla oleva katkelma ja katsokaa linkin alta kolme aiheesta kertovaa videota. Keksikää pienryhmissä sen jälkeen Mailan tarinalle toisenlaisia loppuja. Pohtikaa millaista Mailan elämä olisi voinut olla, jos hän olisi saanut oikeudenmukaisen korvauksen omasta taiteestaan. Miten tekijänoikeudet olisivat voineet vaikuttaa Mailan...

- a. uraan
- b. perhe-elämään
- c. mielenterveyteen

Pohdittuanne vaihtoehtoisia mahdollisuuksia muistelkaa vielä, mitä Vampira-esitys antoi Mailan tilanteesta ymmärtää ja tehkää ryhmissä still-kuvia, joissa ilmenee edellä mainitun kolmen eri tarkastelukulman kautta:

1. Miten Mailalle esityksen mukaan kävi?
2. Miten Mailalle olisi voinut käydä, jos korvaus olisi ollut asianmukainen?

Tehkää kaksi kuvaa per ryhmä. Keskustelkaa lopuksi kaikista kuvista sekä ryöväämisen/kopioinnin/kierrätyksen kokonaisvaltaisista vaikutuksista.

Kenen työtä tekijänoikeus suojaa?

"Harrastamme kulttuuria päivittäin monipuolisesti. Harvoin kuitenkaan pysähdymme ajattelemaan, että jokaisen kirjan, sarjakuvan, elokuvan, maalauksen tai laulun takana on yhden tai usean ihmisen tekemä työ. Tämän työn tulosta sanotaan teokseksi. Teoksen tekijä saa siihen tekijänoikeuden. Tekijänoikeus suojaa luovaa työtä ja sen tekijöitä. Se varmistaa luovuuden jatkumisen ja tekijöiden toimeentulon.

Valtaosalla taiteilijoista ei ole kuukausipalkkaa. Tekijän tulot riippuvat usein siitä, kuinka paljon heidän töitään myydään, julkaistaan, esitetään tai käytetään. Tulot perustuvat tekijänoikeuteen. Tekijänoikeus antaa tekijälle mahdollisuuden määrätä teoksensa käytöstä ja myydä sitä eteenpäin. Käytännössä tekijät myyvät käyttöoikeuksia teokseensa korvauksia vastaan.

Ilman tekijänoikeutta kulttuurin ja viihteen tekeminen ja tuottaminen ei olisi kannattavaa, sillä kuka tahansa voisi omia kenen tahansa työn itselleen ja hyötyä rahallisesti toisen työn tuloksesta. Tekijänoikeus siis mahdollistaa sen, että meillä on ja meille syntyy vastaisuudessakin uutta kiinnostavaa luettavaa, katsottavaa ja kuunneltavaa."

Katkelma sivustolta Tekijänoikeus.fi osoitteesta: <https://tekijanoikeus.fi/tekijanoikeus/>

Katso myös kolme aiheesta kertovaa lyhyttä videota:

<https://tekijanoikeus.fi/oppimateriaalia-kouluille/piirrosvideot/>

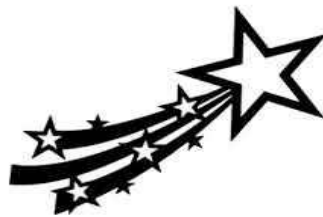
1. Mistä tulevat kulttuuri ja viihde?
2. Mitä tekijänoikeus tarkoittaa?
3. Mitä on piratismi?

2.2 HELVETINKONE (MYÖS KORVAAVA TEHTÄVÄ)

Tehtävänä on keksiä pienryhmissä kaksi uutta teollisuudenalaa, joiden tarkoituksena on puskea maailmaan uusia mielenkiintoisia ja houkuttelevia tuotteita. Keksityillä tuotteilla voi olla utopistiset lupaukset ja huikeat palvelumahdollisuudet, mutta myös riistävä ja tuhoava kääntöpuoli. Valmistelkaa pienryhmissä kaksi uutta helvetinkonetta piirustuksineen, lupauksineen ja mainoslauseineen. Esitelkää koneet

luokassa. Kun kaikki koneet on esitelty äänestäkää lupaavin uusi tuote. Mikä kone on helvetinkoneista pahin?

Tulosten jälkeen paljastakaa myös julkisen etusivun taakse piilotettujen takahuoneiden haittavaikutukset ja todellinen hinta jokaisen koneen kohdalla. Mitä kone vahingoittaa, ylikuluttaa ja riistää, jotta se voi toimia? Kone voi hyödyntää materiaalinaan mitä tahansa jo olemassa olevaa resurssia tuotannossaan (luontoa, eläimiä, ihmisiä, mielenrauhaa yms.). Käyttäkää suunnittelussa rajatonta mielikuvitusta ja keskustelkaa lopuksi kuinka kaukana todellisuus on keksimistänne helvetinkoneista. Mitä ristiriitaisuuksia nykysteollisuudesta löytyy, kuka hyötyy ja kuka maksaa viulut?



2.3 TÄHDENLENTO

Tehtävänä on kirjoittaa lyhyt tarina tähdenlennosta (nopeasta suosioista ja sen äkillisestä päättymisestä). Vaikka tähdenlennon elinkaari onkin lyhyt, voi tarinan tapahtumamaisema tai mittasuhteet olla hyvinkin mittavat. Käytä kirjoituksen lähtökohtana jotain tälle ajalle tyypillistä unelmaa, jonka kuvaat tarinassasi toteutuvana ja loppuvana lyhyenä tähdenlentona.

Pohdi tarinalle juoni Aristoteleen draaman kaarta hyödyntäen, siten että tarinassa on selkeä alku, keskikohta ja loppu. Pohdi tapahtumallisen juonen lisäksi tarinalle myös metatasa (mitä tarinan päähenkilö kokemuksestaan oppii, oivaltaa ja mitä tähdenlontotarina ajastamme paljastaa). Tekstin tavoitteena on tavoittaa nopean menestymisen juonellinen tapahtuma, mutta myös syvempi pohdinta siitä, mitä unelmat ovat, miksi niitä ruokitaan, miten niitä käytetään, ja keitä ne lopulta palvelevat. Kun tiedät tarinan kehyksen ja kulun, niin sijoita myös seuraavat asiat tekstiin:

1. Kuvaus polttavasta unelmasta. Mitä päähenkilö toivoo, tahtoo, janoaa ja tavoittelee, ja miksi se on hänelle niin tärkeää?
2. Hetki, jolloin päähenkilö elää unelmaansa todeksi. Mitä hän kokee, aistii, tuntee ja miltä maailma hänelle näyttää?
3. Käännekohta, jossa kaikki muuttuu. Mitä silloin tapahtuu, mikä pieni railo saa aikaan syventyvän repeämisen ja lopulta unelman tuhoutumisen?
4. Takauma, jossa kuvataan jotakin hetkeä ennen tarinan alkua ja joka paljastaa unelman tarvitseman sysäyksen tai tarpeen unelman taustalla.
5. Vuoropuhelu, jonka päähenkilö käy epätoivon hetkellä jonkun kanssa, huomatesaan, että hänen unelmansa on päättymässä.
6. Päähenkilön sisäinen puhe siitä, mitä hän kokemuksestaan oppi ja oivalsi.

2.4 POPULAARIKULTTUURISTA KORKEAKULTTUURIIN

Populaarikulttuuri on kansantajuista suosittua kulttuuria, jota viihdeteollisuus tuottaa suurelle yleisölle esimerkiksi elokuvien, sarjakuvien, pop- ja iskelmämusiikin tai television viihdeohjelmien muodossa. Korkeakulttuuriksi on mielletty puolestaan taide, joka ei pyri niinkään viihdyttämään tai kansatajuistamaan tuotoksiaan, vaan jolla on "ylevämmät päämäärät". Populaarikulttuurin ja korkeakulttuurin välinen raja on ollut aiemmin selkeä, mutta nykyään niiden nähdään lainaavan toisiltaan paljon ja sekoittuvan osin keskenään.

Tehtävänä on järjestää pareittain seuraavat sanat 1. populaarikulttuurin, 2. korkeakulttuurin sekä 3. niiden välisen risteymän kategorioihin. Kun teette valintaa, niin perustelkaa päätöksenne ja keskustelkaa niistä.

Kun olette saaneet jaettua sanat haluttuihin kategorioihin valitkaa jokaisesta kategoriasta yksi sana, eli yhteensä kolme sanaa ja esittäkää sanat miimisesti muulle luokalle. Muiden tulee arvata sana ja kategoria. Pohtikaa lopuksi vielä kategorioiden jatkuvasti muuttuvia rajoja ja eri kulttuurikenttien tehtäviä, tarvetta ja tarkoituksia.

Sanat ovat:

Cats-musikaali, Eino Leinon Nocturne, baletti, Alan Wake -tietokonepeli, Aleksis Kiven Seitsemän veljestä, capoeira, Pieni Merenneito -elokuva, Antti Tuiskun Peto on irti, kierrätysromusta itse rakennettu teos, KOM-teatterin Vampira-näytelmä, skeittaus, Pähkinänsärkijä-ooppera, Angry Birds -peli, Hannu ja Kerttu -satu, Cirque du Soleil, Finlandia, Putous-tv-sarja, Marilyn Monroe, Tove Janssonin Muumipeikko ja meri, kanteleensoitto, Kalevala, Käärijä, Voice of Finland, Pikku kakkonen, Taru sormusten herrasta -kirja, Taru sormusten herrasta -elokuva, Harry Potter, omakirjoittama runo, Shakespearen Romeo ja Julia, breakdance, Uuno Turhapuro, kansantanssi, Vivaldin Neljä vuodenaikaa, Alfred Hitchcockin Linnut, Clockwork Orange -elokuva, Viulunsoittaja katolla, ympäristötaideteos, Minecraft, James Bond, Hugo Simbergin Haavoittunut enkeli, Sibelius-monumentti, scifi-kauhuleffa Plan 9 from Outer Space, keramiikkataide, Mika Waltarin Sinuhe egyptiläinen, Juha Itkosen Anna minun rakastaa enemmän, Nalle Puh, Saksikäsi Edward, Rocky Horror Picture Show, Michelangelon Daavid, Taiteiden yö, Nukkumatti, Ville Rannan sarjakuvataide.



2.5 TÄHTI ON SYNTYNYT

Maila Nurmen lähipiiriin 1950-luvun Hollywoodiin kuului aikansa kirkkaimpia tähtiä, joista monesta on tullut populaarikulttuurin suurikoneja. Näitä ovat muun muassa James Dean, Marlon Brando ja Elvis Presley. Maila itse kehitti Vampira-hahmonsa

Charles Addamsin tuolloin nimettömästä hahmosta inspiroituneena, tehden itsensä tunnetuksi kyseisen viettelijättären voimin. Maailmanhistorian viihdenäyttämölle on marssinut mitä erilaisimpia hahmoja. Mikä tekee jostakusta suosittun ja miksi me janoamme aina vain uusia tähtiä viihdemaailman taivaalle?

Pohtikaa pienryhmissä seuraavia kysymyksiä populaarikulttuurin tuottamista hahmoista, olivat ne sitten todellisia henkilöitä tai keksittyjä hahmoja:

- Mitkä tekijät vaikuttavat henkilön/hahmon kiinnostavuuteen ja suosioon?
- Mihin fanittamisen tarve perustuu?
- Minkälaista työtä ja suunnittelua hahmojen/henkilöiden taakse kätkeytyy?
- Millä keinoin suosiota pyritään pitämään yllä ja lisäämään?
- Mitkä tapahtumat/tekijät voisivat kääntää suosion laskuun?
- Nimeä muutamia julkisia alustoja/tilaisuuksia/esiintymisareenoita, joilla nykypäivän tähdet esiintyvät (sekä keksityt että todelliset)?
- Mitä kääntöpuolia suosio tuo tullessaan, mikä on tähteyden hinta?
- Kuka/ketkä saavat henkilöstä/hahmosta tuottoa?
- Mikä on ihmisen arvo viihdeteollisuuden rattaissa?
- Miksi me tarvitsemme tähtiä ja viihdebisnestä?

Vastattuanne edellisiin kysymyksiin luokaa ja luonnostelkaa uusi tähti taivaalle. Kuka hän on? Mitä hän tekee? Miltä hän näyttää ja kuulostaa? Mikä on hänen maaginen taikavoimansa, entä maneerinsa? Mihin häntä tarvitaan juuri nyt tässä ajassa? Vastatkaa kysymyksiin ja piirtäkää hahmo paperille tai virtuaalialustalle. Kirjoittakaa hahmon ympärille myös muita faktatietoja hänestä.

Kun hahmot ovat valmiit, esitelkää ne luokassa. Rakentakaa sen jälkeen hahmojen välille pieniä dialogeja sotkemalla eri ryhmien jäseniä keskenään parityöskentelymuotoisesti. Valitkaa dialogille jokin seuraavista aiheista, joita tähdet dialogeissaan ruotivat. Lukekaa dialogit luokalle ääneen tahtoessanne.

Dialogiaiheita: *kaikki silmät katsoo mua, olo kuin sirkusapinalla, pelko kaiken loppumisesta, menetetty yksityisyys, upea upeampi elämäni, mitä jos ne ei tykkääkään musta?, uutta matskuu tulossa, maailmanvalloitus, todellinen hintalappu, money is funny, marionettielämää, etsä tiedä kuka mä oon?, paniikkikohtausta odotellessa, naamioelämää, jonojen ohi, tätäkö mä halusin?*

Vinkki: voit käydä katsomassa aiheen tiimoilta 24.1.2025 elokuvaan tulevan *BETTER MAN* -elokuvan, joka kertoo brittiläisen pop-supertähden ja yhden kaikkien aikojen suurimman esiintyjän ja viihdyttäjän Robbie Williamsin uran ilmiömäisestä noususta, dramaattisesta romahduksesta ja merkittävästä paluusta takaisin lavoille.



2.6 OODI EPÄONNISTUMISELLE

Kirjoita omakohtainen tarina ikävästä epäonnistumisesta, joka kohdallesi on sattunut. Tapahtumien ajankohdalla ei ole väliä, eikä sillä oliko epäonnistuminen suuri vai pieni. Kerro tarina niin rehellisesti kuin vain pystyt, mitään ulos jättämättä tai mitään siihen lisäämättä. Tapahtumien kuvaamisen lisäksi pohdi tekstissä myös sitä, miltä epäonnistuminen tuntuu, kuka tai mikä epäonnistumisesi aiheutti, olisiko sen voinut välttää ja mitä tapahtumasta jälkikäteen ajattelet. Saatuasi kirjoitettua tarinasi auki, mieti vielä minkälaisia tunteita tai ajatuksia epäonnistumiseen yleisemmin liitetään. Miksi epäonnistumisesta usein vaietaan ja miksi se aiheuttaa häpeän tunteita?

Käännä sen jälkeen tekstisi ylpeäksi oodiksi eli ylistyslauluksi. Hyödynnä ensimmäistä tekstiäsi siten, että siinä avattu kuvaus muuttuu ylistykseksi epäonnistumiselle. Kirjoita oodi omalle epäonnistumiselle rinta rottingilla, näe valoa siellä, missä hetki sitten oli sysimustaa, hyväksyntää häpeän paikalla, oppimista tietämättömyyden tiellä ja omista kokemuksesta epäonnistumisen oodille, jottei se omista sinua vaan sinä sen! Tehtävä soveltuu myös korvaavaksi tehtäväksi.

2.7. AJAN HENKI -NYKYTANSSIKOHTAUS



Tehtävänä on jakautua neljän hengen ryhmiin ja laatia lista asioista, jotka kuvaavat parhaiten aikaa, jossa elämme. Kirjatkaa ylös kaikki aikakauttamme kuvaavat teemat, tapahtumat, ilmiöt, trendit, tunnelmat ja henkilöt. Aikaa listaukseen on viisi minuuttia. Kun lista on valmis, lukekaa se kertaalleen ääneen ryhmissä. Tämän jälkeen kukin ryhmän jäsen valitsee listasta kaksi aihetta ja kertoo miten on törmännyt omassa elämässään aiheeseen, mitä itselle on tapahtunut tai mitä on todistanut aiheen tiimoilta. Kun kaikki ryhmän neljä jäsentä on kertonut yht. 8 pientä tarinaa, keksitään jokaiselle tarinalle sitä kuvaava helppo liike. Sitten liikkeet yhdistetään toisiinsa koreografiseksi sarjaksi, taustalle valitaan kohtaukselle sopiva musiikki/musiikit ja esitykset esitetään. Katsojat saavat nimetä esitykset oman tulkintansa mukaan, kunkin esityksen jälkeen. Tehtävä puretaan lopuksi yhdessä kokoavan keskustelun keinoin pohtimalla sitä, mitä käsillä olevasta ajasta ja ajan hengestä tavoitettiin.

"Vampira-esitys ei ole pelkkä huikea elämäkertatarina vaan katsaus maailmaan, jossa yksilöt kilpailevat, jokainen on oman onnensa seppä ja röyhkein voittaa. Tarvitsemme tällaisia tarinoita, sillä sellaista maailmaa nyt rakennetaan."

-Susanna Airaksinen (Vampira-esityksen ohjaaja)

2.8 LEHDISTÖN HAMPAISSA

Pohdi Maila Nurmen tarinaa näkemäsi esityksen perusteella ja valitse alla olevista lehdistä kolme, joiden toimittaja kuvittelet hetken olevasi. Kirjoita Maila Nurmesta kolme lyhyttä juttua valitsemiesi lehtien vinkkeleistä. Mieti miten eri lehdet jutun voisivat kirjoittaa, ja minkälaisen aihenäkökulman ja sävyn juttuihin tuoda. Mitä

jutuissa korostetaan ja keille ne kirjoitetaan? Esitetäänkö Maila Nurmen tarina tragediana vai kulttihahmon selviytymistarinaan? Tutki myös, miten helposti saman asian voi sanoa eri tavoin, siten että totuus näyttää hieman toiselta. Mieti lopuksi, mikä kytkeytyy viihdeteollisuudella, sen tähdillä ja lehdistöllä keskenään on. Keillä on valtaa suhteessa keneenkin ja miten nämä kolme myös tarvitsevat toisiaan?

Valitse kolme lehteä seuraavien joukosta: *Helsingin sanomat*, *7 päivää*, *ET-lehti*, *Trendi*, *Image*, *Apu*, *Suomen kuvalehti*, *Tiede-lehti*, *Pirkka*, *Suuri käsityölehti*, *Cosmopolitan*, *Talouselämä*, *Me Naiset*, *Luonto-lehti*, *Kotiliesi*, *Seura*, *Tekniikan maailma*, *Teatteri&Tanssi-lehti*, *Maaseudun tulevaisuus*, *New York Times*, *Aku Ankka*, *Eeva*, *Hyvä terveys*

Oheismateriaalina Ilta-Sanomien juttu Maila Nurmesta 6.1.2025: *Ystävänä Vampira*
<https://www.is.fi/ulkomaat/art-2000010911057.html>

2.9 SUKELLUS POPULAARIKULTTUURIN KANINKOLOON



Maila Nurmi imi populaarikulttuuria itseensä kuin sieni, sitä hengittäen ja siitä eläen, kadoten siihen lopulta lähes kokonaan. Nurmelle sarjakuvat ja muutkin viihdeteollisuuden tuotteet toimivat eräänlaisena selviytymiskeinona, kovan todellisuuden edessä.

Tehtävänä on tehdä pareittain dadaistinen kuunnelma Maila Nurmen pään sisäisistä äänistä, hänen uppoutuessaan omaan populaarikulttuuriseen kaninkoloonsa, kuin Liisa ihmemaahansa konsanaan. Kirjoittakaa ja piirtäkää aluksi jonkinlainen käsitekartasto (mindmap) asioista, joita Mailan kaninkolossa voisi kuulua, näkyä ja olla. Minkälaisia ääniä, sanoja, keskusteluja, hahmoja, tunnelmia siellä kuulisi? Pohtikaa, mitkä äänet kuuluvat kovaa ja mitkä hiljaa. Minkälaista musiikkia tai muita äänitehosteita kaninkolosta voisi kuulua? Luokaa käsitekartaston pohjalta pieni

äänimaisema, jossa avaatte Maila Nurmen sisäistä populaarikulttuurin kyllästävästä maisemaa. Äänimaiseman ei tarvitse olla rationaalinen tai millään muotoa ymmärrettävissä. Dadaistinen tyylihelpottaa tehtävän toteuttamista ja kaninkolon hahmottamista.

2.10 TÄRKEINTÄ MAAILMASSA

Ottakaa jokainen yksi lappu ja kirjoittakaa lapulle asia, joka on mielestänne tärkeintä koko maailmassa, oli se sitten rakkaus, perhe, raha tai menestys. Tuokaa sen jälkeen kaikki laput lattialle yhteen (anonyymisti) ja valitkaa keskustelun ja demokraattisen äänestyksen kautta lapuista 10 jatsoon. Valitkaa seuraavaksi 10 lapusta 5 jatsoon, joista sitten 3 jatsoon, joista lopulta vain 1 voittaa. Tehkää kaikki päätökset äänestämällä ja harjoitelkaa demokraattista tapaa valinnoissanne, vaikka se kipeää välillä tekisikin. Tuokaa esiin myös perusteluja ja keskusteluja eri lappujen välillä. Lopulta saatte juuri tämän ryhmän vastauksen siitä, mikä juuri nyt ja juuri tässä on teille tärkeintä maailmassa.

3. UNELMIA, UHRAUKSIA, ULKOPUOLISUUTTA JA OUTOUTTA

3.1 MITÄ HALUAN? MITÄ TARVITSEN? MISTÄ UNELMOIN?

Lämmittelyharjoitus, jossa kaikki tulevat kuulluiksi ja nähdyiksi, mahdollisimman turvallisesti.

Jaetaan parit ja päätetään kumpi on A ja kumpi B. Ensin A kysyy B:ltä kysymyksen ja B vastaa minuutin ajan (joillakin ryhmillä 30 sekuntiakin voi riittää) mahdollisimman sensuroimatta höpötellen, A kuuntelee huolella pidättäytyen kommentoimasta. Sitten vaihdetaan toisin päin. Tullaan yhteen ja parit esittelevät toisensa nimeltä sekä vaikkapa yhden kuulemansa asian. Kysymyksenä voi olla vaikkapa joku näistä: mitä haluan, mitä tarvitsen tai mistä unelmoin. Mahdollista toteuttaa myös sarjana ja lisätä vielä kysymys miksi.

Vähentää paineita, kun ei tarvitse esitellä itseään ja ajatuksiaan koko ryhmälle vaan pari tekee sen.

Variaatio: Harjoituksen voi toteuttaa myös itsetutkiskeluversiona, jolloin jokainen kirjoittaa vastaukset kysymyksiin tajunnanvirtatekniikalla tai listoina. Tässä tärkeää korostaa sitä, että koko lapun sisältöä ei missään nimessä tarvitse jakaa muille vaan se on henkilölle itselleen. Mahdollisesti voidaan pyytää lopuksi jokaista kertomaan yksi nosto omasta tekstistä.

3.2 UHRAUKSIA UNELMIEN ETEEN

Maila Nurmi teki monenlaisia uhrauksia saavuttaakseen unelmansa, hän eli hyvin niukasti, asui vaatimattomasti, treenasi armottomasti. Jo pienestä pitäen hän säästi vähiä rahojaan sarjakuvien ostamiseen, vaikka olisi samaan aikaan nähnyt miltei nälkää.

Veljentyttären kirjoittaman elämäkerran mukaan Maila piti tiukasti kiinni arvoistaan, kuten vapaudesta ja toisten kunnioittamisesta. Hänen suoraselkäisyytensä tuli esiin esimerkiksi siinä, miten hän suhtautui Charles Addamsin tuolloin vielä nimettömään naishahmoon, joka oli toiminut innoituksena Mailan Vampira-hahmon esiasteelle Bal Cariben naamiaiskilpailussa, jonka voiton hän oli vienyt. Maila oli nimittäin haaveillut, että saisi Addamsin innostumaan sarjakuviansa muuttamisesta TV-formaattiin, mutta sen sijaan TV-yhtiö kiinnostui Vampiran hahmosta, muttei ollut halukas neuvottelemaan Addamsin kanssa, saati maksamaan tälle korvauksia. Mailalle tämä ei sopinut, vaan hän kehitti hahmoaan selvästi erilaiseksi, sillä ei halunnut ryöstää Addamsin hahmoa. Todellista kohtalon ivaa on se, että myöhemmin Maila Nurmelta

ryöstettiin oikeudet Vampiraan. Lisää kohtalon ivaa kuvioon tuo se, että 1980-luvulla hän parahti veljentyttärelleen "Missä on se asianajaja, joka voisi auttaa vähävaraista taistelussa Elviraa" eli Vampira-kopiota vastaan, samaan aikaan hänen heti synnytyksen jälkeen adoptioon antamansa poika oli menestynyt lakimies, joka olisi taatusti tullut apuun, jos vain olisi tuolloin tiennyt kuka hänen biologinen äitinsä on. Lapsen isä oli tietävästi Orson Welles.

Näytelmässä tulee esiin myös se, kuinka Mailan suorastaan sielunkumppanikseen mieltämä James Deanin kerrotaan erään aikansa kohulehden artikkelissa sanoneen, ettei heidän väleissään ollut oikeasti kyse ystävyyydestä, vaan että hän oli vain halunnut selvittää, mitä kyseisen hahmon takaa löytyi. Tyhjä tyttö, jota kiinnosti vain meikkaaminen, lehdessä väitettiin Deanin sanoneen. Mysteeriksi jää mitä Dean on oikeasti sanonut, mutta se tiedetään, että tuotantoyhtiö ei halunnut uuden lupaavan nuoren tähtensä liikkuvan Maila Nurmen kaltaisen vaaralliseksi ja arveluttavaksi katsotun henkilön seurassa ja pyrki erottamaan Deanin Nurmen vaikutuspiiristä.

a) Miettikää yksin tai pienissä ryhmissä, mistä haaveillette tai unelmoitte, millaisia päämääriä teillä on tällä hetkellä elämässänne. Vaiheen voi tehdä keskustellen, kirjallisesti tai visuaalista unelmakarttaa rakentaen. On mahdollista myös pohtia, miksi haaveilee tai unelmoi juuri niistä asioista.

b) Miettikää sitten edelleen yksin tai yhdessä, mitä olette jo tehneet tai aiotte tehdä saavuttaaksenne unelmanne. Voitte myös laatia ohjelistan siitä, mitkä teot tai ajatukset voivat auttaa saavuttamaan unelmia yleisellä tasolla.

c) Lopuksi pohtikaa ja keskustelkaa, missä kulkisi teidän rajanne. Mitä ette olisi valmiita tekemään, mitä ette olisi valmiita uhraamaan, mikä hinta olisi liian kallis?

3.3 VALITTU VAI PAKOTETTU OUTOUS?

KOM-teatterin sivuilla kerrotaan, että *”Vampira kuljettaa katsojansa 50-luvun Hollywoodin loistoon ja sieltä sen laitamille – outojen ja ulkopuolisten maailmaan”*.

Maila Nurmi oli monella tapaa oman tiensä kulkija, hän ei suostunut rooleihin ja muotteihin, joita hänelle koittivat asettaa niin vanhemmat kuin ympäröivä yhteiskunta. Työ kalatehtaalla, opiskelu yliopistossa ja perhe-elämä eivät häntä kiinnostaneet. Hän piti tiukasti kiinni unelmistaan ja omasta linjastaan.

Hänen luomansa Vampira-hahmon outoutta, erikoisuutta ja rohkeutta on vaikea täysin edes tajuta 2020-luvun Suomesta käsin. Vampira oli hyvin erilainen naishahmo, kuin mihin 50-luvun Yhdysvalloissa oli totuttu. Ennen Vampiraa ei populaarikulttuurissa oltu nähty yhtä voimakasta ja seksuaalista hahmoa, joka harjoitti kaiken lisäksi pikimustaa huumoria.

Nurmi jäi valitettavasti osittain roolinsa vangiksi siinä mielessä, että osa ei tuntunut ymmärtävän, että Vampira oli vain hahmo ja Maila Nurmi oikea ihminen. Kun hän esimerkiksi ammatillisen alamäkinsä alettua asui New Yorkissa ja joutui väkivaltaisen rikollisen uhriksi, tapahtuneista uutisoitiin varsin törkeään sävyyn ja uhrista puhuttiin Vampirana.

Miettikää pienryhmissä, miten määrittelisitte outouden ja normaaliuden.

Kuka päättää mikä on normaalia ja mikä outoa? Kuinka aika, yhteiskunta, ympäristö, lähipiiri vaikuttaa määrittelyihin?

Mitä normit ovat? Kuka ne määrittelee? Mitkä normit liittyvät erityisesti Vampirahahmoon?

Miettikää miten 50-luvun ja nykypäivän Yhdysvallat eroavat toisistaan. Entä Suomi?

Miettikää, mikä ero on sillä, onko "outous" itse valittua vai ulkoapäin pakotettu määre.

Miksi outous voi pelottaa? Entä milloin siitä voi saada voimaa?

Kirjoittakaa lopuksi **outouden manifesti** keskustelujenne pohjalta.

Manifesti (lat. *manifestum* 'julistus' < *manus* 'käsi' + *festus* 'kosketeltava') on julkinen periaatteiden ja aikomuksien kirjallinen ilmoitus, joka usein käsittelee poliittisia aiheita, mutta manifesti voi myös ilmaista kirjoittajansa elämänkatsomusta tai taiteellisia periaatteita. Uskonnollisista asioista kertovaa manifestia sanotaan uskonnustukseksi. (Wikipedia)

3.4 ME ELI MIKÄ MEITÄ YHDISTÄÄ? ENTÄ EROTTAA?



Jako satunnaisiin ryhmiin (noin 4-7 hlö tilanteesta riippuen), jokaiselle ryhmälle annetaan paperi, johon listataan mahdollisimman monta koko ryhmää yhdistävää tekijää. Seuraavaksi mahdollisimman monta erottavaa tekijää (siis sellaista, joka on jokaisella ryhmäläisellä eri lailla). Sovitun tai muutoin sopivan ajan jälkeen kukin ryhmä valitsee yhden asian jommasta kummasta listasta (tai molemmista) ja suunnittelee siitä patsaskuvan/t, kohtauksen, koneen tai tanssin (tehtävänanto osallistujien mukaan), jonka perusteella muut arvaavat onko kyse yhdistävästä vai erottavasta tekijästä ja

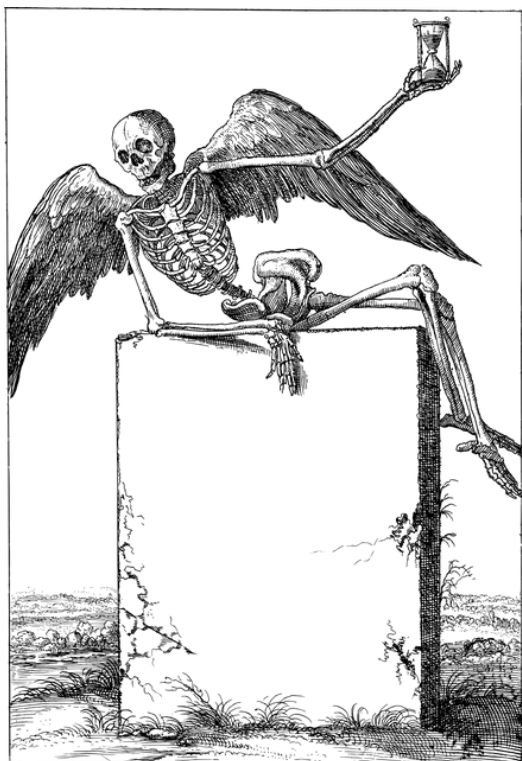
tarkkaan ottaen mistä. Lopuksi voidaan vielä käydä kaikki listat läpi ja mahdollisesti katsotaan löytyykö koko luokkaa yhdistäviä asioita. Joitakin ryhmiä voi olla tarpeen lietsoa tehokkuuteen ja tuottavuuteen, julistamalla kilpailun siitä, mikä ryhmä keksii listaan eniten asioita.

Tehtävä herättää yleensä melko helposti keskustelua ryhmässä kuin ryhmässä. Siinä voi jakaa asioita itsestä, joutumatta kuitenkaan laittamaan itseään liikaa peliin.

3.5 MAILAN YSTÄVÄT JA TUTTAVAT

Maila Nurmi vietti värikästä elämää Los Angelesissa ja välillä myös New Yorkissa. Hänen tiensä ristesivät mm. seuraavien henkilöiden kanssa:
Orson Welles, Marlon Brando, Alberto Vargas, Norma Jean, Man Ray, James Dean, Anthony Perkins, Bela Lugosi ja Elvis Presley.

- 1) Mitkä nimistä soittavat kelloja? Jakakaa kuka selvittää kenenkin henkilön taustoja pikagooglailulla ja esitelkää henkilöt toisillenne.
- 2) Jos innostusta ja aikaa löytyy, esittelyt voi toteuttaa Edgar Lee Mastersin Spoon River -antologian hengessä monologeina, joissa kuolleet kertovat itsestään ja elämästä, jonka ovat eläneet, kenties paljastaen arimpia salaisuuksiaan.



3.6 NIGHT WATCH ELI YÖVARTIO

Maila Nurmi, Jack Simmons ja James Dean muodostivat tiiviin joukon, jota kutsuttiin nimellä Night Watch eli Yövärtio. Maila Nurmi ja Jack Simmons olivat tunteneet toisensa jo pidempään, mutta kun he tutustuivat James Deaniin syntyi tiivis kolmikko, joskin Nurmi ja Dean olivat vielä erityisen läheisiä. Nurmi määritteli heidät sielunkumppaneiksi, mutta sanoi suhteen olleen täysin platoninen.

Kolmikkoa yhdisti tunne outoudesta ja ulkopuolisuudesta sekä kiinnostus kuolemaan ja makaabereihin asioihin, he muun muassa vierailivat öisin hautausmailla ja ruumishuoneilla sekä koskettelivat ruumiita. Nurmen elämäkerran mukaan kerran Dean jopa varasti sormuksen yhdeltä ruumiilta.

- 1) Tutkikaa kaikkien kolmen elämäntarinoita ja vertailkaa, miten erilaiset ne olivat.

- 2) Keksikää kolmen hengen ryhmässä kolme epätodennäköistä ystäväystä, mikä heitä yhdistää, mikä erottaa ja kuinka ystävyys heidän elämäänsä vaikuttaa. Päätäkää, kuinka pitkään ystävyuden "aktiivinen vaihe" kestää. Kirjoittakaa yhdessä kuvaus tästä kolmikosta ja heidän ystävyystään.

3.7 LÖÖPPIJULKISUUDEN KIROT ENNEN JA NYT

Maila Nurmea vai pitäisikö sanoa Vampiraa riepoteltiin julkisuudessa ja etenkin aikansa kohulehdissä armotta. Hänen suhteistaan ja vastoinkäymisistään kirjoiteltiin. Kaikista karuinta julkisuus oli, kun Nurmen rakas ystävä James Dean kuoli auto-onnettomuudessa. Lehdistöissä alettiin rummuttaa, että Nurmi olisi mustalla magialla aiheuttanut Deanin kuoleman. Nämä syytökset saivat suuren vihavyöryn kohdistumaan Nurmeen, joka oli muutoinkin tapahtuneen johdosta hyvin hauraassa mielentilassa. Nurmi muutti toisaalle ja vetäytyi julkisuudesta. Sekopäiset Vampirafanit, jotka toivat raatoja ja muita yllätyksiä ovelle ja postilaatikkoon eivät varsinaisesti helpottaneet tasapainon ja mielenterveyden löytämistä.

Keskustelkaa, mitä vastaavia tapauksia tiedätte nykyajasta. Millaisia perättömiä asioita tiedätte levitellyn ihmisistä? Mitä muutoksia on tapahtunut tiedonvälityksessä sitten 50-luvun? Miten sosiaalinen media linkittyy tähän?

3.8 TRUE STORY ELI IMAGOA LUOMASSA (MYÖS KORVAAVA TEHTÄVÄ)

Maila Nurmi ihaili hyvin nuoresta iästä sarjakuvien ja elokuvien hahmoja sekä viihdemaailman tähtiä. Hänelle oli selvää, että hän halusi myös tehdä jotain luovaa ja löytää paikkansa viihdetaivaan tähtenä. Täytettyään 18 vuotta hän lähti isänsä vastustuksesta huolimatta kotoaan Oregonin Astoriasta Los Angelesiin, Kaliforniaan luomaan uraa. Pian hän ymmärsi, että ei ollut ainoa, joka haaveili moisesta ja jolla oli lahjoja, joten hän päätti luoda itsestään astetta jännittävämmän version. Hän

kertoi syntyneensä hirsimökissä lumisessa Petsamossa, Suomessa, vaikka oikeasti hänen vanhempansa olivat muuttaneet Yhdysvaltoihin jo kauan ennen hänen syntymäänsä. Lisäksi hän muutti nimensä Niemestä Nurmeksi ja kertoi, että hänen setänsä oli kuuluisa juoksija Paavo Nurmi, isänsä oli runoilija ja isoisänsä kuuluisa kanteleensoittaja.

- a) Mitä muita kaunisteltuja tai muunneltuja taustatarinoita tiedätte tunnettujen henkilöiden kertoneen joskus aiemmin tai nykyaikana? Etsikää lisää tietoa aihepiiristä.
- b) Miettikää, millaista tarinaa itse kerrotte itsestänne. Onko jotain mitä korostatte? Entä jotain mitä pyritte häivyttämään? Kirjoittakaa itsestänne kaksi mahdollisimman erilaista kolmen virkkeen kuvausta, joissa kerrotte itsestänne hyvin erilaisia, mutta paikkansapitäviä asioita. Kirjoittakaa itsestänne vielä kolmas kolmen virkkeen kuvaus, jossa muuntelette totuutta jollain tapaa jokaisessa virkkeessä. Lukekaa tai näyttäkää kaikki kolme kuvausta itsestänne ja antakaa toisten yrittää arvata, mitkä kaksi ovat totta ja mikä ei.
- c) Keskustelkaa lopuksi siitä, miten paljon nyky-Suomessa ihmiset kertovat kaunisteltuja tarinoita tai muunneltuja totuuksia itsestään.

3.9 OTTEITA MAILA NURMEN VALOKUVA-ALBUMISTA (MYÖS KORVAAVA TEHTÄVÄ)

Jakautukaa ryhmiin ja lukekaa Ylen sivuilta osoitteesta <https://yle.fi/a/3-11745580> artikkeli nimeltä *Seksiä tihkunut suomalainen Vampira esiintyi maailman huonoimmassa elokuvassa ja hurmasi James Deanin – uusi kirja kertoo oudon tähden tarinan* tai HS:n artikkeli *Vampira* <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000007825212.html> (maksumuurin takana).

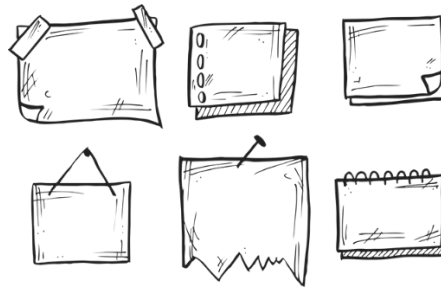
- 1) Valitkaa 3-5 hetkeä Maila Nurmen elämästä ja suunnitelkaa niistä still-kuvat ikään kuin valokuviksi noista hetkistä. Suunnitelkaa myös, mitkä olisivat kunkin kuvassa olevan henkilön ajatusäänet eli kyseisen henkilön kyseisessä tilanteessa mahdollisesti ajattelemat ajatukset.
- 2) Katsokaa kuvat ajatusäänineen läpi ja kertokaa, miksi valitsitte juuri ne.
- 3) Halutessanne voitte myös laittaa henkilöt kuumaan tuoliin haastateltavaksi eli yksi roolihenkilö kerrallaan pääsee kuumaan tuoliin vastailemaan yleisön kyseiselle roolihenkilölle esittämiin kysymyksiin. Vastaukset annetaan minämuodossa, voi myös kieltäytyä roolissa vastaamasta johonkin kysymyksiin. Tämä on mahdollista toteuttaa myös siten, että kuumia tuoleja on useampi ja vaikkapa 3-4 henkilöä vastailee saman roolihenkilön puolesta, tällöin yhteen henkilöön kohdistuu vähemmän suorituspainetta.

3.10 VAMPIRA - MAAILMAN IKONISIN AMERIKANSUOMALAINEN (MYÖS KORVAAVA TEHTÄVÄ)

Kuuntele 5.5.2022 julkaistu Kulttuuriyökkösen ohjelma nimeltä Vampira - Maailman ikonisin amerikansuomalainen, joka löytyy osoitteesta <https://areena.yle.fi/podcastit/1-62089770>. Siinä toimittaja Juha Kenttämaan johdolla Maila Nurmesta ja hänen elämäkerrastaan keskustelevat Mika J. Ripatti ja Ari Vääntänen, joilla molemmilla on ollut kunnia tavata Maila Nurmi useamman kerran. Ripatti on 1990-luvulla ohjannut Maila Nurmesta dokumentin, joka pitää sisällään myös lyhytelokuvan Dry.

Kirjoita vapaamuotoinen henkilökuva Maila Nurmesta kuulemasi perusteella. Sisällytä siihen vähintään kolme seikkaa, joissa pohdiskelit eri näkökulmista mikä olikaan lopullinen totuus.

3.11 ELÄMÄ PAPERINPALOILLA (MYÖS KORVAAVA TEHTÄVÄ)



Maila Nurmi eli pitkän elämän 11.12.1922-10.1.2008 eli 85-vuotiaaksi. Vuosien mittaan hän, ainakin joidenkin mielestä, katkeroitu kokemiensa vääryyksien takia. Maila Nurmen veljentytär Sandra Niemi löysi Mailan jäämistöstä hänen kirjoittamiaan merkintöjä oman elämänsä eri vaiheista. Lappuja, lippusia ja lehtien marginaaleja, joihin oli kirjoitettu, löytyi villatakkien taskuista, käsilaukuista, pahvilaatikoista, peilin takaa ja mitä yllättävimmistä paikoista. Veljentytär uskoi, että Mailalla oli ollut tekeillä elämäkerta, joku taas on arvellut, että kysymys oli siitä, että Mailan muisti oli alkanut heikentyä ja hän kirjoitti muistoja itselleen ylös, jottei kadottaisi niitä kokonaan. Sandra Niemi kirjoitti kyseiset laput puhtaaksi, karsi liian uskomattomilta kuulostavat tarinat, ja käytti niiden lisäksi materiaalina suvun kirjeitä, muistoja sekä eri lähteistä löytämiään tietoja teokseensa nimeltä Vampira - Maila Nurmen tie Hollywoodiin (Glamour Ghoul - The Passions and Pain of Real Vampira, Maila Nurmi, 2021).

Tämän kirjoitustehtävän voi suorittaa joko yksittäin tai pienissä ryhmissä. Kuvitelkaa joko itsenne vuosien päästä tai sitten täysin fiktiivinen 85-vuotias henkilö ja kirjoittakaa vaikkapa viidelle erikokoiselle paperinpalalle muistoja hänen elämästään. Valitkaa eri tavalla merkittäviä hetkiä, esim. onnellisin muisto, verinen vääryys, ensirakkaus, yhä 85-vuotiaana katumusta herättävä hetki, hetki, jolloin nauratti niin että meinasi tulla pissat housuun, merkittävä oivallus tai käännekohta yms. Kootkaa katkelmat yhteen ja esitelkää henkilönne muille, joko luettavana tekstinä, ääneen luettuina monologeina tai pieninä kohtauksina tai kuunnelman pätkinä.

3.12 MIKÄ VAIKUTTI VAMPIRAAN? MIHIN VAMPIRA VAIKUTTI?

Maila Nurmi valmistautui huolella ja otti hahmoonsa vaikutteita Terry and the Pirates -sarjakuvan Dragon Ladysta, Walt Disneyn Lumikki-elokuvan Pahasta kuningattaresta sekä Charles Addamsin Morticia-hahmon tuolloin vielä nimettömästä esiasteesta. Mailalla oli tuolloin toiveena, että Addamsin sarjakuvista tehtäisiin elokuvaversio ja hänen toiveenaan oli naamiaiskilpailuun hahmoa luodessaan, että Addams innostuisi sen myötä TV-sarjasta.

Vampira-hahmo puolestaan vaikutti The Addams Familyn Mortician hahmoon sekä Disneyn Prinsessa Ruususen Pahattareen sekä Milla Magiaan. Misfits -yhtye on tehnyt hänestä laulun, samoin myös mm. Devin Townsend Band ja Ashes Fallen. Hänen vaikutustaan myöskin esimerkiksi kauhu- ja gootti-kulttuureihin on pidetty merkittävänä.

Miettikää pienissä ryhmissä kenellä muulla mahdollisesti jo edesmenneellä näyttelijällä/tanssijalla/laulajalla/muusikolla/julkisuuden henkilöllä on ollut yhtä suuri vaikutus (pop)kulttuuriin, etsikää esimerkkejä ja esitelkää muulle luokalle löytönne.

Vielä muutama videolinkki:

“Vampira ´s attick” open KABC LOs Angeles 1954, ohjelman avaus sisältää kuuluisan kiljahduksen

<https://www.youtube.com/watch?v=JX8ldB2YeIE>

Ashes Fallen: Vampira - The Legend of Maila Nurmi, musiikkivideo sisältää paljon kuvia Mailasta

<https://www.youtube.com/watch?v=YmYoqCoAIXI>