



Prinsessa ja sammakko

USA, 2010

The Princess and the Frog

Ohjaaja: Ron Clements, John Musker

Käsikirjoitus: Ron Clements, John Musker, Rob Edwards

Näyttelijät: *Tiana*–Anika Noni Rose/Laura Voutilainen, *Prinssi Naveen*–Bruno Campos/Reino Nordin, *Charlotte*–Jennifer Cody/Malla Malmivaara *Tri Facilier*–Keith David/ Veeti Kallio, *Mama Odie*– Jenifer Lewis/ Ritva Oksanen, *Ray-tulikärpänen*– Jim Cummings /Puntti Valtonen *Louis-krokotiili*–Michael-Leon Wooley/Sasu Moilanen, *Tianan äiti*–Oprah Winfrey/Merja Larivaara, *Tianan isä*–Terrence Howard/Ilkka Merivaara, *Charlotten isä, Eli "Big Daddy" La Bouff*–John Goodman/Eero Saarinen

Kesto: 99 min.

Musiikki: Randy Newman

Ikäraja: K 7

Genre: Animaatio, musikaali, komedia

Oppimateriaalin tehtävät on suunniteltu alakoululaisille

Oppimateriaalin teemoja: erilaiset sadut, muodonmuutokset, prinsessasadut ja niiden Disney-versiot, voodoo, gumbo-keitto, unelmia ja haaveita

SYNOPSIS

Eletään vuotta 1912 New Orleansissa. Tiana ja Charlotte ovat iloisia, prinsessaa leikkiviä pikkutyttöjä. Tianan äiti lukee heille tarinaa sammakkoprinssistä. Charlotten mielestä tarina on ihanan romanttinen, mutta Tiana kauhistelee ajatustakin sammakon suutelemista.

Vuodet vierivät ja tytöt varttuvat nuoriksi neidoiksi. Tiana on lähtöisin köyhästä työläisperheestä. Hän haaveilee omasta ravintolasta ja hän ahkeroin kahdessa työssä toteuttaakseen unelmansa. Charlotte on huoleton, rikkaan perheen tytär. Hänellä on aikaa haaveilla prinseistä ja sadun ihmemaista.

Pian kaupunkiin saapuu oikea prinssi. Hän on prinssi Naveen, jonka kotimaa on Maldonia. Prinssi Naveen on elänyt huoletonta ja tuhlavaista elämää ja nyt hänen vanhempansa

päättävät lopettaa prinssin tuhlailun ja lorvailun sulkemalla häneltä rahahanat.

Prinssin pitäisi aikuistua ja alkaa etsiä itselleen työtä. Hän arvelee, että olisi toinenkin vaihtoehto. Ehkäpä hänen kannattaisikin löytää itselleen joku rikas neito, jonka siivellä voisi jatkaa huoletonta eloa.

Innokas Charlotte järjestää naamiaiset prinssin kunniaksi. Hän suunnittelee, että saisi samalla oivan tilaisuuden napata itselleen haaveidensa prinssin.

Pian prinssi Naveen joutuu palvelijansa kanssa hämäreperäisen Voodoo-tohtorin, Dr. Facilierin pauloihin, joka lupaa tehdä heidän unelmistaan totta.

Tarina saa kuitenkin yllättävän käänteeseen, kun Prinssi Naveen muuttuu Voodoo-tohtori Facilierin juonien takia sammakoksi ja hänen palvelijansa saa prinssi Naveenin muodon.

Dr. Facilierilla on pahat aikeet, sillä hän haluaa päästä käsiksi Charlotten isän rahoihin.

Tarina muuttuu vieläkin mutkikkaammaksi, kun Tiana antaa kohtalokkaan suudelman sammakolle rikkoakseen taian. Ei käykään niin kuin vanhassa tarinassa, että sammakko muuttuu suudelman ansiosta uljaaksi prinsiksi, vaan kaikkien kauhistukseksi myös Tiana muuttuu sammakoksi.

Sammakoiksi muuttuneet Tiana ja sammakoprinssi Naveen joutuvat pakenemaan ja he alkavat etsiä epätoivoisesti keinoa muuttua takaisin ihmisiksi. Yhdessä he matkaavat jännittävälle ja vaiherikkaalle seikkailulle halki Louisianan salaperäisten rämeiden.

VINKKEJÄ ELOKUVAN KÄSITTELYYN

Ennen elokuvan katsomista

1. Erilaisia satuja

a. Satuja voi jaotella moniin lajeihin, kuten kansansadut ja taidesadut. Taidesatuja kutsutaan tekijöidensä mukaan.

Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran arkistossa satujen pääryhmät ovat I) eläinsadut, II) varsinaiset sadut. III) pilasadut.

Varsinaiset sadut on luokiteltu tyypeiksi: 1) ihmesadut, 2) novellisadut, 3) legendat ja 4) sadut tyhmästä paholaisesta.

Ihmesadussa on ihmispäähenkilö, ns. sankari ja yksi tai useampia ”ihmeellisiä” elementtejä, kuten taikaesine, puhuva eläin, yliluonnollinen henkilö-hahmo, muodonmuutos, ihmisen suorituskyvyn ylitys ym.

Novellisadussa sankari selviytyy ongelmasta älynsä avulla omin neuvoin, ei onnen ja ihmeen kautta, kuten ihmesadussa. Legendat ovat uskonnollisia ja kertovat Kristuksen, apostolien ja pyhimysten vaelluksesta.

Pilasaduista ovat tunnetuimpia hölmöläissadut sekä *Matti ja piru*. Köyhä paimenpoika Matti pestautuu rengiksi pirulle. Matti voittaa älynsä ja viekkautensa avulla isäntänsä.

Lähde: Katri Sarmavuori, Alkuaskelet äidinkieleen ja kirjallisuuteen

b. Millaista kaavaa sadut yleensä noudattavat? Millaiset hahmot ovat saduissa

tyypillisiä? Miten hyvä ja paha näkyvät saduissa? Millaisia taikaesineitä tai -voimia saduissa on?

Ihmeelliset elementit, kuten taikatempot, silmänkääntötempot, lumoukset, loitsut, taikasanat, maagiset luvut, kuten 3, 7, 13, tai kiroukset ja manaukset, kuuluvat satuihin.

Kirjoittakaa joku satuun sopiva silmänkääntötempukohtaus tai sellainen sadun alku, jossa on jotakin lumottua. Millainen olisi teidän loitsunne tai manauksenne?

Tässä on esimerkki siitä, kuinka vanha tietäjä, Vipunen käski tautiansa lähtemään manauksella:

"Niin tuonne sinut manoaan □Pohjan pitkähän perähän, □Lapin maahan laukeahan, □Ahoille vesattomille, □Maille kyntämättömille, □Kuss' ei kuuta, aurinkoa □Eikä päiveä iässä." □(Runo 17: 408—414)

Lähde: www.saunalahti.fi/arnoldus/kalevala.html

c. Mitä tarkoitetaan muodonmuutoksella saduissa? Kertokaa jokin esimerkki. Esim. Kannotar ja hirviö, Tuhkimo, Pieni merenneito, Kuusi joutsenta, Sammakkoprinssi

Ovatko muodonmuutokset oikeasti mahdollisia vai onko sellainen mahdollista vain saduissa?

d. Kirjoittakaa pienryhmissä niin monen muodonmuutossadun nimi kuin keksitte tai ehditte kahden minuutin aikana. Lukekaa lopuksi luokalle listaamanne sadut.

Millaisia muodonmuutoksia niissä tapahtui? Laittakaa rasti niiden satujen perään, jotka ovat prinsessasatuja.

2. Prinsessasadut

a. Muistelkaa, mitä prinsessasatuja tiedätte. Minkälaisia tai minkä nimisiä prinsessoja tarinoiden päähenkilöinä on? Mitä prinsessasaduissa yleensä tapahtuu? Mitä muita hahmoja prinsessasatuihin yleensä liittyy?

b. Mistä prinsessasaduista tiedätte Disneyn tehneen oman versionsa tai muunnelmansa? Mitä tarkoitetaan käsitteillä *muunnelma* tai *versio*, entä *alkuperäistarina*?

Etsikää valmiita kuvia Disneyn prinsessoista tai piirtäkää itse ja kirjoittakaa huomioitanne kuvien viereen.

KOULUKINON ELOKUVAKASVATUS- OPPIMATERIAALI

Tehtävän voi tehdä pienryhmissä, jokaisen ryhmän tarkastellessa yhtä prinsessahahmoa ja tarinaa hahmoon liittyen.

Millaisia prinsessat ovat?
Millaisia heidän luonteenpiirteensä ovat?
Millainen on heidän perheensä tai taustansa?
Minkä näköisiä prinsessat ovat?
Millaisia tunnusmerkkejä heillä on?
Millaisista asioista he pitävät?
Millaisia asioita he tekevät päivittäin?
Millaisia haaveita heillä on?
Kuka on prinsessan paras ystävä?
Millaisia eläinystäviä prinsessoilla on?
Keitä ovat heidän "vihollisensa"? Millaisia suunnitelmia heillä on?

c. Keskustelkaa myös, kuinka moni on nähnyt Disneyn prinsessaelokuvia. Kuinka moni on lukenut heistä kirjoista tai lehdestä? Tuokaa kouluun esille prinsessakirjoja, -lehtiä ja -elokuvia.

3. Disneyn prinsessojen alkuperäistarinat

a. Tunneteko alkuperäistarinat, jotka ovat innoittaneet Disneyn prinsessahahmojen syntyyn?

Prinsessa Aurora

Prinsessa Ruusunen on vanha satuaihe, josta muun muassa *Charles Perrault* ja *Grimmin veljekset* ovat kirjoittaneet toisistaan hieman eroavat muunnelmat.

Juoni: Tarinan alussa Prinsessa Ruusunen syntyy ja hänelle järjestetään hienot ristiäiset. Haltiatar-kummit antavat prinsessalle lahjoja. Haltiatar, jota ei kutsuttu juhliin, ilmoittaa juhlaväelle, että prinsessa kuolee pistäessään sormensa värttinän piikkiin 16-vuotissyntymäpäivänään. Ruusunen pistää sormensa värttinään ennustuksen mukaan, mutta vaipuukin vain uneen. Prinssi kiipeää nukkuvan prinsessan torniin ja suutelee prinsessaa, joka herää unestaan.

Perrault'n sadun jatko

Grimmin veljesten versio sadusta päättyy Prinsessa Ruusunen ja hänet herättäneen prinssin häihin.

Mutta Perrault'n satu jatkuu. Prinsessa Ruusunen synnyttää kaksi lasta, ensin tyttären, joka saa nimen Aurora (=Aamurusko) ja vuotta myöhemmin pojan, joka saa nimen Päivä. (Toisin kuin Walt Disneyn samannimisessä elokuvassa, Aurora, ei siis Perrault'in sadussa ole Ruusunen itsensä, vaan hänen tyttärensä nimi.)

Prinssi on hyvä ja sankarillinen, mutta käy kuitenkin ilmi, että hänen äidistään, kuningattaresta, on tullut paha syöjätär, jolla on voimakas halu syödä pikkulapsia. Siksi Auroran ja Päivän olemassaolo yritetään pitää häneltä salassa.

Paha kuningatar saa kuitenkin selville lasten olemassaolon, kun Aurora on neli- ja Päivä kolmivuotias ja antaa palvelijalleen tehtäväksi teurastaa heidät, ensin Auroran ja viikkoa myöhemmin myös Päivän. Hän antaa myös ohjeet siitä, millä tavalla heidät olisi valmistettava ruoaksi.

Palvelija kieltäytyy kuitenkin kummallakin kerralla tottelemasta samaansa julmaa käskyä, ja vie lapset turvaan piilopaikkaan ja teurastaa sen sijaan karitsan ja vuohen ja valmistaa ne kuningattarelle ruoaksi. Kuningatar luulee syöneensä lapsenlapsensa ja kiittää palvelijaa kehuja maukkaita aterioita.

Myöhemmin hän pyytää palvelijaa teurastamaan itsensä Prinsessa Ruusunen. Kun tämä suree lapsiaan luullen heitä kuolleiksi, hän olisi jopa alistunut kohtaloonsa. Silloin palvelija tunnustaa myös pahalle kuningattarelle petöksensä.

Kun kuningatar saa tietää tulleen petetyksi, hän raivostuu ja käskee tuoda kuninkaanpalatsiin kyykäärmeitä ja muita vaarallisia pikkueläimiä täynnä olevan ruukun, johon hän aikoo prinssin poissa ollessa heittää Prinsessa Ruusunen molempine lapsineen ja myös petollisen palvelijan.

Kun prinssi palaa kotiin odotettua aikaisemmin, hän kysyy kauhuissaan, mitä on tekeillä. Tästä pelästyneenä kuningatar hyppäekin itse ruukkuun ja saa surmansa; prinsessa lapsineen sen sijaan pelastuu.

Prinsessa Tuhkimo

Tuhkimo on suosittu kansansatu epäoikeudenmukaisuudesta. Varhaisin versio on peräisin Kiinasta noin 860-luvulta. Satu ilmestyi tuolloin *Tuan Ch'eng-Shinh* kronikassa. Vuonna 1697 *Charles Perrault* kirjoitti tarinan suosituimman version, jossa päähenkilönä on Cendrillon. Tarina on tuttu myös *Grimmin* saduista. Skandinaavisissa tarinoissa Tuhkimo (Tuhkimus) oli poika, joka sai prinsessan puolisoikseen.

Walt Disney on tehnyt aiheesta animaatioelokuvan Tuhkimo vuonna 1950.

Juoni: Tuttu tarina kertoo työstä, joka on isänsä kuoltua jäänyt äiti- ja sisarpuoltensa kanssa asumaan. Äitipuoli antaa tytölle kutsumanimeksi Tuhkimo ja siitä lähtien Tuhkimo joutuu

hoitamaan kaikki kotityöt. Kerran tytön tehdessä töitä hyvä haltijatar saapuu ja taikoo Tuhkimon ryysyjen tilalle kauniin tanssiaismekon, jotta Tuhkimo voisi osallistua valtakunnan prinssin järjestämiin juhliin.

Juhlissa Tuhkimo saa prinssin ihastumaan itseensä. Valitettavasti taika raukeaa keskiyöllä ja Tuhkimon joutuu karkaamaan paikalta. Kiirehtiessään hän pudottaa lasikenkensä. Prinssi löytää kengän, jonka avulla hän päättää löytää tämän salaperäisen tytön puolisokseen; hän etsii valtakunnasta oikeaa tyttöä kokeilemalla lasikenkää jokaisen neidon jalkaan.

Tuhkimon sisarpuolet yrittävät juonitella saadakseen prinssin itselleen kuitenkin epäonnistuen. Joissakin sadun versioissa sisarpuolista toinen joutuu leikkaamaan isovarpaansa ja toinen kantapänsä äitipuolen käskystä. Tuhkimo saapuu paikalle ja todistaa henkilöllisyytensä sovittamalla lasikenkää, jolloin prinssi lupaa ottaa tämän puolisokseen.

Joissakin Tuhkimo-tarinoissa Tuhkimon isä ei kuole sadussa. Joissakin versioissa Tuhkimon ystävät, linnut puhkaisevat sisarpuolilta silmät, koska nämä ovat kohdelleet huonosti Tuhkimoa ja joissakin taas Tuhkimo antaa sisarpuolilleen anteeksi.

Prinsessa Ariel

Pieni merenneito (tansk. Den lille havfrue) on tanskalaisen satukirjailijan *H. C. Andersenin* kirjoittama satu. Pieni merenneito nojautuu löyhästi Undine-myyttiin. Sadusta on myöhemmin tehty lukuisia muunnelmia, joista tunnetuin lienee Disneyn tuottama animaatioelokuva vuodelta 1989.

Alkuperäinen satu on elokuvaa paljon raaempi. Pieni merenneito on syvästi rakastunut prinssiin, mutta tietää haaveidensa olevan turhia. Hänen ainoa toivonsa on myydä äänensä noidalle. Hän uhrautuu lopulta prinssinsä puolesta, koska ei halua iskeä puukkoa tämän sydämeen. Niin pieni merenneito muuttuu meren vaahdoksi.

Prinsessa Lumikki

Lumikki on suosittu satu, joka tunnetaan erityisesti *Grimmin veljesten* muunnelmana ja *Disney*-elokuvana. Monissa kielissä Lumikin nimi viittaa sananmukaisesti lumenvalkeaan.

Juoni: Grimmin veljesten versiossa lapseton kuningatar istuu talvipäivänä ompelemassa linnan eebenpuulla kehystetyn ikkunan ääressä ja pistää itseään sormeen. Nähdessään punaiset veripisarat

ikkunalaudan lunta vasten, hän toivoo itselleen tytärtä, jonka iho olisi valkea kuin lumi, huulet punaiset kuin veri ja hiukset mustat kuin eebenpuu. Hän saakin tyttären, jolla on nämä ominaisuudet ja nimeää lapsen Lumikiksi.

Jonkin ajan kuluttua kuningatar kuolee ja Lumikki saa turhamaisen äitipuolen. Uudella kuningattarella on taikapeili, jolta hänellä on tapana kysyä: ”Kerro, kerro kuvastin, ken on maassa kaunehin?” Peili vastaa aina kuningattaren olevan maan kaunein.

Eräänä päivänä peili ilmoittaa Lumikin olevan kaunein, jolloin kateellinen äitipuoli raivostuu ja haluaa tappaa tytön.

Lumikki viedään metsään, jossa hänen saattajansa on määrä tappaa hänet. Metsästäjä kuitenkin heltyy ja päästää tytön pakenemaan. Lumikki osuu metsässä seitsemän kääpiön luokse ja jää hoitamaan heidän talouttaan.

Peilin avulla kuningatar saa pian selville, että Lumikki on vielä hengissä ja päättää tappaa Lumikin itse. Hän myrkyttää Lumikin omenan avulla. Kääpiöt eivät henno haudata kaunista Lumikkia maahan, vaan laskevat tämän lasiseen arkkuun keskelle metsää.

Prinssi sattuu näkemään lasiarkussa makaavan Lumikin ja rakastuu häneen. Prinssi määrää arkun kannettavaksi linnaansa. Arkku putoaa, kun sitä siirretään ja Lumikki herää henkiin, kun hänen kurkkuunsa juuttunut omenanpala irtoaa.

Prinsessa Belle

Kaunotar ja hirviö on perinteinen kansansatu. Sen ensimmäisen julkaistun version teki ranskalainen *Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve* vuonna 1740.

Disneyn samanniminen animaatioelokuva valmistui vuonna 1991. Se palkittiin muun muassa Oscarilla parhaasta sävellyksestä ja laulusta. Elokuva oli myös ensimmäinen animaatio, joka sai ehdokkuuden Parhaan elokuvan-kategoriassa.

Juoni: Kaunottaren isä etsii myrskyn vuoksi suojaan hirviön linnasta. Lähtiessään hän nappaa ruusun tyttarelleen, mikä vihastuttaa linnan isännän ja tämä uhkaa tappaa hänet. Isä anoo pelastusta ja pääsee vapaaksi sillä ehdolla, että Kaunotar tulee vangiksi linnaan. Hirviö pyytää Kaunotarta vaimokseen. Kaunotar ei suostu, mutta jää linnan sisäköksi.

Kun Kaunottaren isä on kuolemaisillaan, Kaunotar saa lähteä viikoksi hyvästelemään häntä. Siskot houkuttelevat Kaunottaren pysymään

kauemmin ja palatessaan myöhässä Kaunotar löytää hirviön kuolemaisillaan hädästä. Kaunotar anoo hirviötä pysymään elossa ja lupaa mennä naimisiin hänen kanssaan.

Tämä teko muuttaa hirviön komeaksi prinssiksi. Kaunottaren perhe muuttaa asumaan hänen kanssaan palatsiin.

Prinsessa Pocahontas

Pocahontas (s. 1595 - 21. maaliskuuta 1617) oli intiaanityttö, joka meni naimisiin englantilaisen John Rolfen kanssa, ja josta myöhemmin tuli suuri kuuluisuus Lontoossa viimeisenä elinvuotenaan. Hänen isänsä oli Wahunsunacawh, powhatanien päällikkö, joka hallitsi Virginian tidewater-alueetta, johon kuului lähes kaikki alueella asuvat heimot.

Pocahontasin alkuperäinen nimi oli Matoaka. Pocahontas (suom. iloinen pikkutyttö) oli hänen lempinimensä lapsena. Nimi juonsi juurensa hänen leikkisästä ja kujeilevasta luonteestaan. Kasvamisen jälkeen hänen nimeksensä tuli Rebecca ja naimisiinmenon jälkeen Rebecca Rolfe.

Pocahontas on vuonna 1995 valmistunut Disneyn piirroselokuva perustuu intiaanityttö Pocahontasin elämäntarinaa. Elokuvalle on tehty jatko-osa 1998, Pocahontas II – matka uuteen maailmaan, jossa selviää kuinka Pocahontasille käy, kun hän lähtee John Rolfen kanssa Englantiin.

Juoni: Elokuvasa Pocahontas asuu intiaanikylässä Pohjois-Amerikassa heimonsa kanssa. Hänen parhaat ystävänsä ovat Nakoma, Miiko-pesukarhu ja Flit-kolibri. Hänen isänsä on intiaanikylän päällikkö, mutta äiti on kuollut.

Englannin laivasto löytää intiaanien kylän ja alkaa etsiä sieltä kultaa. Joukon mukana on nuori mies nimeltä John Smith, joka ei ole niinkään kiinnostunut maallisesta mammonasta, kuin intiaaneista.

John Smith ja Pocahontasin tutustuvat vesiputouksella ja alkavat tapailla salassa laivastolta ja heimolta. Laivaston miehet eivät löydä kultaa, jota ei ole lainkaan koko paikassa, mutta he eivät usko, vaan jatkavat etsintöjään.

Nakoma saa tietää Pocahontasin retkistä ja kertoo asiasta heimon soturille, Kocoumille, jonka on määrä mennä naimisiin Pocahontasin kanssa. Sitten Smithin ystävä Thomas saa kuulla asiasta ja päättää suojella toveriaan. Kun Pocahontas ja John ovat juuri suutelemassa, Kocoum hyökkää pensaasta ja yrittää tappaa Johnin terävällä kivellä. Thomas ampuu pensaasta suojellakseen ystävänsä ja osuu Kocoumiin, joka kuolee.

Intiaanit luulevat, että John Smith ampui soturin ja ottavat hänet vangiksi. Molemmat päälliköt julistavat sodan alkaneeksi.

Pocahontas menee Kaarnamuorin puheille, joka käskee häntä kuuntelemaan sydäntään. Pocahontas juoksee ja pysäyttää isänsä sanoilla: "Isä! Ei!". kun tämä on juuri lyömässä Smithiltä kaulaa poikki. John Smith lähtee laivaston mukana ja Pocahontas jää kotiinsa, mutta sydämessään he silti rakastavat toisiaan.

Prinsessa Jasmine

Prinsessa Jasmine on kuvitteellinen arabialainen prinsessa, joka ilmestyi ensimmäistä kertaa elokuvassa Aladdin vuonna 1992. Tämän jälkeen hän on esiintynyt myös elokuvissa Jafarin paluu, Aladdin ja varkaiden kuningas ja Aladdin-piirrosarjassa. Aladdin ja taikalamppu on satu itämaaisessa *Tuhat ja yksi yö* -satukokoelmassa. Satu on ollut monien elokuvien ja näytelmien aihe. Disneyn vuoden 1992 animaatio Aladdin on niistä ehkä tunnetuin.

Hahmo: Prinsessa Jasmine asuu isänsä sulttaanin kanssa palatsissa Agrabassa. Jasminen isä on rikas ja heillä on kaikkea. Jasminella on lemmikkinä tiikeri Rajah. Jasmine on temperamenttinen ja älykäs. Sulttaani haluaa Jasminelle puolison, mutta tämä antaa kaikille sulhasehdokkaille rukkaset. Kun isä painostaa tyttärtään liikaa, tämä karkaa palatsista ja tapaa köyhän katupojan, Aladdinin. He rakastuvat, mutta sulttaani ilmoittaa, että hän on jo valinnut tyttärelleen puolisoiksi sulttaanin neuvonantajan Jafarin, jota Jasmine inhoaa. Jafar ottaa vallan käsiinsä ja toivoo Lampun Hengeltä, että Jasmine rakastuisi häneen. Aladdinin kukistettua Jafarin, Jasmine ja Aladdin saavat vihdoon toisensa.

Prinsessa Mulan

Mulan on yhdysvaltalainen *Walt Disney Pictures* -elokuvayhtiön tuottama kokoillan animaatioelokuva vuodelta 1998.

Juoni: Keisarilta käy käsky, että jokaisesta perheestä täytyy tulla mies suojelemaan Kiinaa hunnien hyökkäykseltä. Mulan ei halua vanhan isänsä lähtevän taisteluun, vaan tekeytyy mieheksi ja lähtee pienelle sotilasleirille. Matkalla Mulan saa apua esi-isänsä lähettämältä pieneltä ja suurisuiselta Mushu-lohikäärmeeltä ja onnensirkka Siriltä. Leirillä Mulan oppii sotilaan taidot, saa uusia ystäviä ja hänestä tulee yksi kapteeni Li Shangin suosikkioppilaista.

Uudet sotilaat ja Mulan lähtevät Li Shangin johdolla taisteluun hunneja vastaan. Mulan keksii lumivyöryn olevan ratkaisu hunnien kukistamiseen ja toteuttaa suunnitelmansa raketilla. Hunnit peittyvät lumivyöryyn alle ja Mulanin ryhmä onnistuu selviytymään vyörystä menemällä suuren kiven alle suojaan. Li Shang on vähällä jäädä lumivyöryyn alle, mutta Mulan pelastaa hänet kiskomalla hänet turvaan.

Ennen lumivyöryä hunnien johtaja Shan Yu viiltää Mulania miekellä vatsaan ja Mulan joutuu sairastelttaan. Lääkäri huomaa Mulanin olevan nainen ja hänet aiotaan teloittaa. Li Shang antaa kuitenkin hänen pitää henkensä vastapalveluksena siitä, että Mulan pelasti hänen henkensä.

Lähde: Wikipedia

b. Tunnetteko *Grimmin veljesten satua* Sammakkoprinssi, joka kertoo prinsessasta ja sammakosta? Lukekaa se ennen elokuvan katsomista.

c. Mitä yhteistä eri prinsessasaduissa on? taikaesineitä, muodonmuutoksia, pahoja äitipuolia, hyvä-paha tyyppigalleria, taikakyvyt. Onnelliset loput. Kuuluuko saduissa mielestänne olla onnellinen loppu?

d. Löydätkö eri satukirjoista samasta sadusta erilaisia versioita tai muunnelmia? Millaisia eroja huomaatte Disneyn prinsessatarinoissa verrattuna niiden alkuperäistarinoihin?

Tarkastelkaa myös saman sadun erilaisia kuvituksia eri kirjoista. Mitä eroja huomaatte? Pohtikaa, miksi samasta tarinasta tehdään erilaisia versioita tai kuvituksia.

Keksikää ja kirjoittakaa jostakin tutusta sadusta uusi muunnelma tai kirjoittakaa sadulle uudenlainen loppuratkaisu. Kootkaa saduistanne luokan oma satukirja.

e. Tehkää prinsessapaperinukkeja ja suunnitelkaa niille vaatteita. Seuraavasta osoitteesta voi hakea kuvia paperinukeista: www.stardoll.com/fi/

Osoitteesta <http://www.tkukoulu.fi/tiimalasi/kuvat/flertjeikl.jpg> saa ohjeita, miten tehdään prinsessapaperinukkeja tai kuinka valmistetaan paperinukke keskiaikajan tyyliin.

Suunnitelkaa ja valmistakaa myös prinssipaperinukkeja asusteineen.

Elokuvan katselun jälkeen

1. Prinsessa Tiana

Prinsessa ja sammakko on Disneyn 49. animaatioelokuva joka sai ensi-iltansa 11. joulukuuta 2009. Sen ohjaajina toimivat *John Musker ja Ron Clements*, joiden aiempia ohjauksia ovat muun muassa Oscar-voittajat Pieni merenneito ja Aladdin. Elokuva on tehty tietokoneanimaation sijaan perinteisenä piirrosanimaationa. Edellinen Disneyn kokoillan käsityönä tehty piirroselokuva on vuodelta 2004. Elokuvan päähenkilö on 1920-luvun New Orleansissa asuva Tiana, ensimmäinen afroamerikkalainen "Disney-prinsessa".
Lähde: Wikipedia

a. Vastatkaa tehtävän 2.b kysymyksiin Tianan osalta. Lisätkää hänen kuvansa ja tietonsa muiden Disney-prinsessojen joukkoon. Huomasitteko elokuvassa jotain viittauksia Sammakkoprinssi-satuun?

b. Kuka on prinsessa Tianan valittu prinssi? Kuinka he tapaavat? Miten **prinssi Naveen** muuttuu elokuvassa? Miksi Tiana ei välitä hänestä aluksi?

Millainen on **Charlotten** ja Tianan lapsuus-aika? Mitä eroa heidän elämässään on? Millainen on heidän nuoruutensa? Miltä heidän tulevaisuutensa näyttää elokuvan alkupuolella? Mitä prinsessan sisäisiä tai ulkoisia ominaisuuksia sekä Charlottessa tai Tianassa on? Kumpi on mielestänne todellinen prinsessa? Perustelkaa.

c. Pelatkaa Tiana ja Tiara peliä osoitteessa <http://www.disney.fi/prinsessajasammakko/pelit/>. Pelissä käydään tutuilla elokuvan tapahtumapaikoilla ja tavataan tuttuja hahmoja.

d. Ratkaiskaa prinsessa-aiheinen ristikko **liitteestä 2**.

Ristikon ratkaisusanat ovat liitteessä 3.

2. Tapahtumapaikka ja keskeiset hahmot

Elokuvan tapahtumat sijoittuvat Louisianaan, New Orleansiin, joka sijaitsee subtrooppisella vyöhykkeellä. Tämä tarkoittaa, että talvet ovat leutoja ja kesät kuumia ja kosteita. Aluella on usein trooppisia myrskyjä, ja monet muistavat vuoden 2005 hurrikaani Katrinan, joka rikkoi kaksi kaupunkia Pontchartrain-järveltä suojaavista

padoista ja aiheutti kauhean katastrofin koko kaupunkiin. Lähde: wikipedia

New Orleans on veden ympäröimä. Sen pinta-alasta miltei puolet onkin vettä. Kaupungin ympärillä on laajoja suoalueita, kuten elokuvassakin.

Kuvia elokuvasta on osoitteessa
<http://www.dvdplaza.fi/leffakanta/image/12596>

a. Maalata hienoja joki- ja suomalaisia elokuvan tyyliin vesiväreillä ja/tai liiduilla.

Hahmoista:

Elokuvan nimekäs säveltäjä Randy Newman on lapsuudessaan asunut New Orleansissa ja eräs New Orleansin kuuluisia jazz-muusikoita on Louis Armstrong. Onkohan elokuvan Louis saanut vaikutteita tai innoituksensa tältä kuuluisalta trumpetiltilta?

Myös prinssi Naveen on jazz-diggari. Hän saapuukin New Orleansiin tutustumaan lempimusiikkinsa synnyinsijoihin.

Louis on isokokoinen alligaattori, joka haluaisi olla ihminen. Hänen sydämensä on puhdasta kultaa. Louis rakastaa jazz-musiikkia ja lhailtuaan koko ikänsä huippumuusikoiden esityksiä jokilaivoilla, hän on opetellut itsekin soittamaan trumpettia ja siitä on tullut todellinen "jatsigaattori". Sen unelmana on esiintyä joskus ihmisyleisölle – ilman, että se säikäyttäisi kuulijoitaan pahanpäiväisesti.

b. Käykää pelaamassa Louisin suistobändipeliä osoitteessa
<http://www.disney.fi/prinsessajasammakko/pelit/>

Vielä nykyäänkin pitkin Mississippi-jokea riistelee höyrylaivoja. Kuten elokuvassakin, niissä esiintyy Louisin ihailemia, jazzia soittavia orkestereita.

Lisää musiikkia elokuvan tyyliin: Dukes of Dixieland ja Duke Heitger's Steamboat Stompers ovat nykyisiä orkestereita, joiden musisointia voi käydä kuuntelemassa Steamboat Natchez-New Orleans' Only Steamboat firman sivuilta osoitteessa
<http://www.steamboatnatchez.com/music>

Ray on lemmenkipeä rämetulikärpänen, joka riutuu kaivatessaan rakasta kumppaniaan, Evangelinea. Hupaisan hidasjärkinen, mutta hyväsydäminen ja rento Ray säteilee positivistista energiaa, levittää loistetta ympärilleen ja näkee aina elämän valoisat puolet.

www.disney.fi/prinsessajasammakko/hahmoti

c. Mitä tarkoittaa, että *"näkee elämän valoisat puolet?"*

Miettikää, miltä tuntuisi katsella ja kuunnella Rayn vastakohtaa eli sellaista tyyppiä, joka aina valittaa ja huomaa vain huonot puolet.

Prinsessa ja sammakko-elokuva on perinteinen käsinpiirretty 2 D-animaatio. Animaattorit viettävät paljon aikaa tutkien ihmisiä, eläimiä ja ympäristöjä saadakseen elokuvat näyttämään mahdollisimman uskottavilta ja todentuntuilta. Yksi elokuvan animaattoreista on Andreas Deja, joka on loihtinut kynästään liki 200-vuotiaan **Mama Odien**, joka on rämeikössä käärmeensä Jujun kanssa asusteleva sokea, hyväntahtoinen voodoopapitar.

Googlen kuvahaun kautta voi hakea Mama Odiesta kattavan kuvakokoelman.

You tubessa voi myös käydä katsomassa lyhyitä videoita hersyvistä Mama Odiesta ja hänen opaskäärmeestään.

www.youtube.com/watch?v=oy76ci6QIVg

Deja kehuu Mama Odieta hulluksi hahmoksi, sellaiseksi, joka tarjoaa paljon animaattorille. Hän kertoo olleensa onnellinen, kun sai piirrettäväkseen kerrankin hyväntahtoisin hahmon. Hänen kynästään ovat nimittäin lähtöisin Disneyn kuuluisat pahikset, kuten Leijonakuninkaan Scar, Aladdinin Jafar ja Kaunottaren ja hirviön Gaston. Lähde:

www.mtv3.fi/ohjelmat/sivusto2008.shtml/viihde/prinsessa_ja_sammakko/uutiset?1049373c.

Tri Facilier on ilkeä ja karismaattinen noita-tohtori, joka houkuttelee New Orleansin ranskalaiskorttelissa pahaa aavistamattomia "höynäytettäviä" solmimaan sopimuksia, joissa hän lupaa heille kaiken, mutta joissa heidän lopulta käy aina köpelösti.

Varjomies: Facilierin kätyrinä toimii hänen varjonsa, jolla on itse asiassa ihan oma elämänsä ja persoonallisuutensa. Facilier ja varjo haluavat laajentaa hämärähommiaan, levittää pimeyttä ja turmellusta, ja tulla siinä sivussa käsittämättömän rikkaiksi

Lähde:

www.disney.fi/prinsessajasammakko/hahmoti

d. Varjoteatteria

Suunnitelkaa ja toteuttakaa pienryhmissä varjoteatteriesitys. Valitkaa muutama elokuvan hahmoista, joista valmistatte

paperisen tikun avulla liikutettavan nuken. Keksikää uusia versioita ja tapahtuman käänteitä elokuvan hahmoilla esitettäväksi. Esityksissä myös erilaiset sadunomaiset tai-
katempjut ja häviämistemput ovat helppoja toteuttaa videokameran avulla.

3. Voodoo

a. Keskustelkaa, mitä voodooilla tarkoitetaan? Voodoo on laajalle levinnyt luonnonuskonto, jossa on useita haaroja ja myös useita erilaisia inhimillisiä piirteitä saaneita jumalhahmoja. Se on hyvin kansanomaisen uskonto, jossa ihmiset ovat yhteydessä henkimaailmaan ja käsittelevät menneitä, kysyvät tulevia ja hakevat ratkaisuja arkisiin ongelmiinsa.

Liitteessä 4 on tietopaketti voodooon historiasta opettajille. Isommille oppilaille liite 4 ja sen tehtävät toimivat myös luetunymmärtämisen tehtävinä.

b. Ratkaiskaa **liitteen 1** voodoo-ristikko. Ristikon ratkaisusanat ovat liitteessä 3.

c. Miten voodoo näkyy Prinsessa ja sammakko elokuvassa? Keitä henkilöahmoja elokuvassa liitetään voodooon? Edustavatko he sadun tyyppigalleriassa hyviä vai pahoja?

Pohtikaa, miten elokuvan tunnelma muuttuu, kun tarinassa siirrytään esim. Charlotten kotimiljööstä voodooon maailmaan? Mikä voodooosta tekee jännittävän tai pelottavan?

d. Voodoomenoissa käytetään toisinaan naamioita. Etsikää kuvia naamioista ja tehkää niistä kuvia A4-kokoiselle paperille tussipiirroksina. Tutkikaa mustavalkoista naamiokuvaa osoitteessa

http://www.monstersandcritics.com/arts/news/article_1436494.php

www.pixmac.fi/picture/african-mask/000007444801

Tai tehkää naamioita paperimassasta. Seuraavissa osoitteissa on useita kuvia erilaisista voodoo-naamioista.

www.creativespirit.net/.../files/newo.htm

www.usefilm.com/image/1041844.html

www.funhousetheatricalcostumes.com/a-56061.html

greetingsearthlings.wordpress.com/.../

e. Tehkää piirroksia elokuvan liehuvista hengistä hiilellä ja liitupastelleilla.

f. Suunnitelkaa ja muotoilkaa onnea tuottava amuletti savesta.

Tai leikatkaa pyöröpuusta, jonka läpipleikkaus on noin 3-4 cm, puukiekko ja poratkaa siihen reikä ripustusta varten. Maalatkaa puukiekko omaksi onnenamuletiksenne.

4. Gumbo-keitto

a. Tiana kokkasi jo pienenä tyttönä innostuneesti. Elokuvassa hän keitteli *Gumboa*, joka on muhennosta tai paksua keittoa, johon voi käyttää monenlaisia aineksia. Keiton reseptejä on tarinan mukaan yhtä monta kuin on sen keittäjiäkin. Elokuvassa myös Mama Odie keitteli gumbokeittoa, sujautellen keittoonsa salaperäisiä taikayrttejään. Hän keitti kerrallaan aina mahtavan kokoisen annoksen, sillä kattilana hänellä oli vanha kylpyamme.

Keiton valmistukseen voi käyttää kaikenlaisia aineksia, mitä kaapista sattuu löytymään. Nimi gumbo tulee eräistä bantukielistä, joissa okra on *ngumbo*. Gumbo-keitto suurustetaankin usein juuri okralla.

Tavallisimmin gumbo valmistetaan meren elävistä, kuten taskuravuista, ostereista ja kalasta. Eri resepteissä vihannekset vaihtelevat, ainoa sääntö kuulemma on, että tomaatteja ja ostereita ei voida käyttää yhtä aikaa, koska osterit happanevat tomaatin vaikutuksesta. Jotkut laittavat keittoon myös kanaa tai lihaa. Louisianassa keittoon lisätään joskus myös sammakonreisiä.

New Orleansin Seafood **Gumbo keiton resepti** on osoitteessa www.herkut.net/resepti.php?id=247

1 purkki sammakonreisiä

1 iso sipuli

1 rkl viherpippuria

100 g silavaa

1 dl jauhoja

1 dl hienonnettua selleriä

4 valkosipulinkynttä

2 litraa kalalientä

600 g kuorittujakatkarapuja

2 laakerinlehteä

1 tl timjamia

1 sitruunan mehu

2 rkl cajunmaustetta

2 taskurapua (annosvalmiita) tai 10 perattua jokirapua

300 g lohta

250 g simpukoita (kuorineen)

sipulinvarsi, persiljaa, riisiä

Tee näin: Sulata silava pannussa ja lisää jauhot. Anna paahtua selvästi ruskeaksi, mutta älä polta. Mausta seos cajunmausteella. Lisää pannuun hienonnetut sipulit, viherpippuri, selleri ja valkosipuli.

Hauduta, kunnes sipuli on kuultavaa eli noin 5 minuuttia. Lisää ne vähitellen isossa kattilassa kuumennettuun kalaliemeen, samoin sitruunanmehu, laakerinlehti ja timjami.

Anna hautua hiljalleen kannen alla noin tunti.

Lisää lopuksi katkaravut, ravunliha, haarukkapaloiksi leikattu lohi ja simpukat.

Keitä vielä 15 minuuttia ja koristele persiljalla ja sipulinvarrella.

Annostele syvälle lautaselle riisiä ja sen ympärille gumboa.

Tästä annoksesta riittää 6-8:lle ruokailijalle.

Fredrika Bremer ylistää gumboa jo vuonna 1851

"Gumbo on erittäin hyvää, se on maailman kaikkien maukkaiden ja huomattavien keittojen kruunu, vahvan elämän säännöllinen eliksiiri.

Joka on kerran syönyt gumboa, voi katsoa halveksivasti aidointa kilpikonnakeittoa".

www.kolumbus.fi/rahola/sanastot/g.html

b. Millaisia ovat teidän suosikkikeittonne? Kyselkää erilaisia herkullisia keittoreseptejä ystäviltänne vanhemmiltaan, isovanhemmiltaan tai muilta tuttavilta, joilla on ruuanlaittotaito hypypysissään.

Kyselkää myös, liittyykö resepteihin jokin hauska tarina.

Kootkaa sitten resepteistä ja tarinoista luokan yhteinen keittojen kirja.

Kuvittakaa kirja esim yksinkertaisin tussipiirroksin, jotka kukin voi kopioida jälkeen värittää mieleisekseen.

Keittojen kirjan nimestä voi järjestää vaikkapa kilpailun.

Suomenlinnan koululaisten oma keittokirja sai hauskaasti nimekseen "Johan ne nyt sopan keitti."

5. Unelmia, haaveita ja onnellisia hetkiä

a. Jos näet iltatähden ja toivot, niin toiveesi toteutuu. Millaisia unelmia ja haaveita eloku-

van eri hahmoilla on? Tiana, Charlotte, prinssi Naveen, Louis, Ray...

b. Mitä elokuvan tarina kertoo tai opettaa unelmoinnista ja haaveiden tavoittelusta? Mitä pitää tehdä saavuttaakseen unelmasa? Pohtikaa kenen haaveet toteutuvat elokuvassa

c. Millaisia haaveita teillä on? Mikä tekee teidät onnellisiksi? Minkälaisia mahdollisuuksia teillä on saavuttaa unelmanne? Pitääkö mielestänne kaikkien haaveiden aina toteutua?

Kirjoittakaa unelmistanne tai kirjoittakaa niistä lyhyesti paperilapulle ja kootkaa ne yhteiselle haaveiden kehälle.

d. Eläytykää elokuvan onnellisiin, haikkeisiin tai jännittäviin tunnelmiin.

Järjestäkää

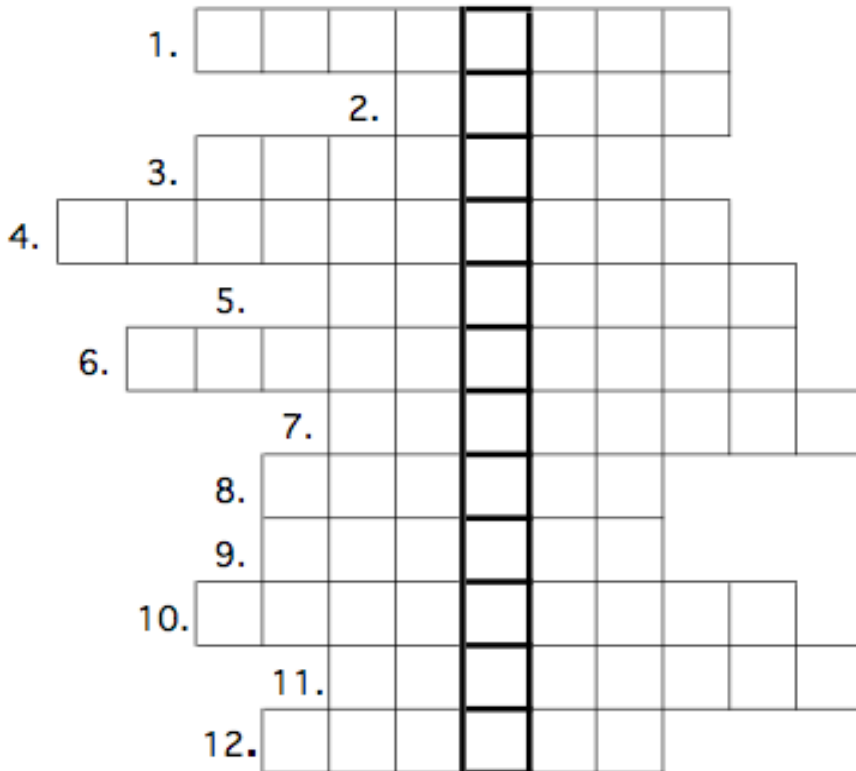
- Minä prinsessana-päivä, jolloin kaikki pukeutuvat kuninkaallisiin vaatteisiin ja varusteisiin. Ohjelmassa tietenkin kuninkaallisia tanssiaisia ja herkutteluja tai mitä vain arvon kuninkaalliset tahtovat.
- Louisin bändi-päivä, jolloin jammaillaan jazzin tahtiin, pukeudutaan hauskoihin eläinvaatteisiin ja perustetaan oma suistobändi luokkaan.
- Ray-tulikärpänen-päivä, jolloin hiippaillaan taskulamppujen kanssa pitkin pimeitä tiloja, tehdään ilta tai aamuretki ulos ihmettelemään ilta- tai aamutaivaan tähtiä ja valoilmiöitä.

Oppimateriaalin ovat laatineet
luokanopettajat
Annika Henriksson ja Tuula Niiniranta

Oppimateriaalin on tuottanut
Koulukino

Liite 1 Voodoo-ristikko

Ratkaise ristikko alla olevien vihjesanojen avulla.



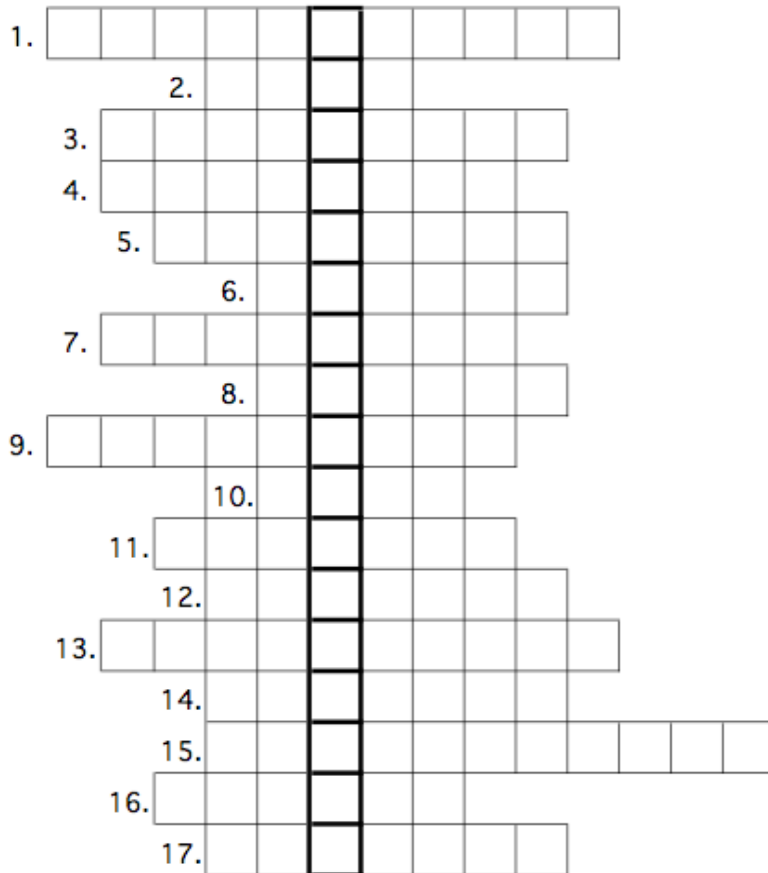
Ratkaisusana tummareunaisella rivillä: _____

Vihjesanat

1. Luetaan korteista tai teenlehdistä
2. Elävä kuollut
3. Naispuolinen pappi
4. Salaperäinen neste, joka valmistetaan yrteistä
5. Tiettyä kaavaa noudattava toimintatapa
6. Suojeleva tai onnea tuova taikaesine
7. Hurmostila
8. Henkiolento, nykyään paha-henki
9. Afrikkalais-karibialainen uskonto
10. Dr. Facilierin käytyri
11. Hyvää onnea tuova esine
12. Laitetaan kasvoille joskus esim. karnevaaleissa.

Liite 2 Prinsessa-ristikko

Ratkaise ristikko alla olevien vihjesanojen avulla.



Ratkaisusana tummareunaisella rivillä: _____

1. Paikka, jossa prinsessat elävät
2. Suudelman toinen nimitys
3. Kuninkaantytär
4. Sammakolle annettava
5. Kukkaisprinsessa
6. Haave
7. Hallitsijan vallan symboli
8. Kuninkaan päässä
9. Puetaan päälle hienoihin tilaisuuksiin
10. Kuninkaan palveluskunta
11. Lasikenkäinen prinsessa
12. Syvä kiintymys
13. Tästä luvataan sadun prinsseille usein puolet
14. Maan kaunehin prinsessa
15. Hempeä, tunteellinen rakkaus
16. Prinsessan kutreilla
17. Ehkä tehdään polvistuen rakkaimman eteen.

Liite 3

Ratkaisut prinsessa- ja voodoo-ristikoihin liitteissä 1 ja 2.

Ratkaisusanat ovat **muodonmuutos** ja **sammakkoprinsessa**

1.	E	N	N	U	S	T	U	S				
				2.	Z	O	M	B	I			
				3.	P	A	P	I	T	A	R	
4.	T	A	I	K	A	J	U	O	M	A		
				5.	R	I	T	U	A	A	L	I
6.	T	A	L	I	S	M	A	A	N	I		
				7.	T	R	A	N	S	S	I	
				8.	D	E	M	O	N	I		
				9.	V	O	O	D	O	O		
10.	V	A	R	J	O	M	I	E	S			
				11.	A	M	U	L	E	T	T	I
12.	N	A	A	M	I	O						

1.	S	A	T	U	M	A	A	I	L	M	A				
				2.	P	U	S	U							
3.	P	R	I	N	S	E	S	S	A						
4.	S	U	U	D	E	L	M	A							
5.	R	U	U	S	U	N	E	N							
				6.	U	N	E	L	M	A					
7.	V	A	L	T	I	K	K	A							
				8.	K	R	U	U	N	U					
9.	J	U	H	L	A	P	U	K	U						
				10.	H	O	V	I							
11.	T	U	H	K	I	M	O								
				12.	R	A	K	K	A	U	S				
13.	V	A	L	T	A	K	U	N	T	A					
				14.	L	U	M	I	K	K	I				
				15.	R	O	M	A	N	T	T	I	N	E	N
16.	T	I	A	A	R	A									
17.	K	O	S	I	N	T	A								

Liite 4 sivu 1

Tietopaketti voodooista

Voodoo

Voodoo, maailman suurin luonnonuskonto, on kotoisin Länsi-Afrikasta Beninin, Nigerian ja Togon alueelta. Voodoo sana tulee fonin kielen sanasta vodu/vodun, joka tarkoittaa jumaluutta, rukousta tai henkeä. On arveltu, että voodoo sukuisia uskontoja harjoitettiin Afrikan mantereella jo yli 4000 vuotta sitten. Orjien mukana se levisi Karibianmeren saarille ja Etelä-Afrikkaan 1600 – 1700-luvulla.

Afrikan orjakeskuksien satamista orjat levittivät voodooon maailmalle. Portugalilaiset veivät orjia Kap Verdeen ja Brasiliaan, espanjalaiset Kuubaan ja hollantilaiset Surinamiin. Britit veivät heitä Trinidadiin, Jamaicalle ja Pohjois-Amerikan siirtokuntiinsa. Haitiin voodoo päätyi ranskalaiset mukana. Nykyään Haitissa 80-90% väestöstä harjoittaa voodooa. Uskonnolla on ollut siellä virallisen kirkkokunnan asema jo vuodesta 2003. Se tarkoittaa, että papeilla on oikeus kastaa, vihkiä laillisesti sitovaan avioliittoon ja siunata vainaja hautaan.

Jumaluuksia ja henkiä kutsutaan eri maissa eri nimillä. Tunnetuimmat termit ovat santa (santeria, lucumi), loa (voodoo) ja orisha (lucumi, santeria, candomlé, joruba). Voodoo-sukuiset uskonnot maailmalla ovat *Nigeria* – voodoo, joruba, *Ghana* – voodoo, *Benin* – vodun, *Togo* – vodun, *Haiti* – vodou, *Kuuba* – santeria, *Puerto Rico* – santeria, lucumi, *Domikaaninen tasavalta* – vudu, *Surinam* – winti, *Jamaika* – obeah, *Trinidad ja Tobago* – sango, *Brasilia* – candomblé, lucumi ja umbanda, *Yhdysvaltain etelävaltiot* – voodoo, hoodoo Voodoo.

Orjat muokkasivat jumalia ja voodoo on saanut eri puolilla maailmaa eri maille ja erilaisille kulttuureille ominaisia piirteitä. Voodoo on synkretistinen uskonto, joka sekoittaa kristinuskon oppia luonnonkansojen uskomuksiin. Voodoo on sulautumiskykyinen eikä se jäänyt kristinuskon jalkoihin, sillä se täydentyi erilaisilla kristillisillä elementeillä. Katolinen kristillisuus sekoittui afrikkalaiseen alkuperäisuskontoon, kun orjat eivät saaneet harjoittaa omaa uskontoaan ja eri juhlapäiviä piti alkaa viettää samana päivänä kuin katolisia juhlapäiviä. Ajan myötä jumaluudet ja pyhimykset alkoivat muistuttaa toisiaan ja katolilaisuuden vaikutus alkoi näkyä palvontamenoissa. Näin syntyneet uskonnot ovat saaneet myös uusia nimityksiä, kuten santeria eli pyhimysten kultti.

Tavat ja uskomukset vaihtelevat alueesta riippuen. Myös vanhat jumalat muuttuvat ja saavat uusia piirteitä ja uusia olomuotoja uusilla seuduilla. Usein jumalten ja pyhimysten välille syntyi samastuksia ulkoisten symbolien kautta. Nykyään luonnonhenget ja pyhimykset elävät sulassa sovussa. New Orleansin voodooa kuvataan sekoitukseksi alueen perinteistä juurimagiaa, loitsimista, Amerikan alkuperäiskansojen shamanismia, Appalakkien alueen kansanuskoa, tanskalaista Pow-Wow-magiaa ja katolilaisuutta. Sen sanotaan ammentaneen vaikutteita myös spiritismistä ja jopa vapaamuurareiden opeista, islamista ja protestanttisesta kristinuskosta.

Voodoo perustuu ajatukseen, että jumalat ja henget johtavat myös elollista maailmaa ohjaten ihmisten kohtaloita. Voodoo-uskonnossa ei tunneta kovin tarkkaa rajaa hyvän ja pahan välillä. Siihen liittyvät monet jumalat voivat toimia sekä hyvällä että pahalla tavalla. Voodooon jumaluuksia on kuvattu yliluonnollisiksi olennoiksi ja luonnonvoimien personoitumiksi. Uskonnon tutkijoiden mukaan voodooon jumalat ovat alunperin esi-isien henkiä. Henkien käyttäytymiseen voidaan vaikuttaa ja kuolleita kunnioitetaan antamalla heille lahjoja ja uhreja, sillä he ovat rajan takana lähempänä jumalia ja voivat keskustella jumalten kanssa elävien sukulaistensa puolesta.

Luonnonuskonnoille on tyypillistä animismi, jonka mukaan luonnossa jokainen puu ja kivi on elävä. Jumalten asuinsijoja ovat erilaiset pyhät paikat. Jumaluudet voivat tulla ihmisen läheisyyteen transsissa olevan meedion välityksellä. Yhteyden jumaliin saavat tehtävään erityisesti koulutetut papit. Myös naiset osallistuvat melkein kaikkiin uskonnollisiin tehtäviin. Tanssissa jokaista jumaluutta varten on omanlainen puku, tanssiliikkeet ja eleet sekä varusteet.

Fetissit eivät ole palvonnan kohteina, vaan ne ovat välineitä, jotka mahdollistavat viestimisen henkimailman ja fyysisen maailman välillä. Se on tietylle jumaluudelle rakennettu ja pyhitetty esine, kuten toteemipaalu tai patsas. Fetissiä kutsutaankin usein sen edustaman jumalan nimellä. Kotifetisseille uhrataan päivittäin ruokaa ja juomaa.

Liite 4 sivu 2

Afrikkalainen jumalsuhde on hyötynäkökohtainen; jumalat ovat olemassa ihmisiä varten. Ellei jumalia ja esiisiä muistella, kunnioiteta ja ruokita, nämä menettävät voimansa ja lopulta lakkaavat olemasta. Voodooon jumalat ovat kuolevaisia. Tämä on yksi syy sille, miksi afrikkalaisissa kulttuureissa on arvostettu monia lapsia. Kun taustalla on suuri suku, on todennäköistä, että joku muistaa sinua myös kuolemasi jälkeen.

Afrikkalainen ajattelu ei tunne kristinuskosta tuttua dualistista jakoa ruumiiseen ja sieluun, joten henkien ajatellaan asuvan yhtä aikaa maassa ja alttareilla. Voodooossa kuoleman jälkeisessä maailmassa ei ole mitään tavoiteltavaa, vaan elämä juuri nyt on tärkeää. Jopa jumalat haluavat palata meedion kautta takaisin maailmaan nauttimaan juhlista, ruuasta, juomasta ja tanssista.

Parantaminen ja puhdistaminen ovat olennainen osa voodoo-uskontoja. Potilaiden henkiparantamiseen yhdistetään mm. lääketiedettä, yrtilääkintää, rukouksia ja heitä sivelläään erilaisilla esineillä yms. Voodooossa uhrieläimet valmistetaan ruoaksi. Verta pidetään arvokkaana uhrina sen vuoksi, että veri on elämän neste, jonka välityksellä ihminen tarjoaa jumalalle eläimen hengen.

Jumalille uhratun ruoan syöminen välittää ihmisille jumalten voimaa, joten uhriateria koetaan tervehdyttävänä ja voimistuttavana. Hyöty on molemminpuolinen jumalten saadessa uhrinsa ja ihmisten päästessä osaksi heidän voimistaan. Nykyään uhrieläimet korvataan useasti hedelmillä, kukilla ja juomilla.

Voodoo-sukuisten uskontojen harjoittajat korostavat, että pappien ei tule käyttää tietoaan pahaan vaan ainoastaan hyviin tarkoituksiin. Voodooa ei tule samaistaa mustaan magiaan, vaikkakin voodoo-sukuisten uskontojen parissa harjoitetaan myös mustaa magiaa.

Neuloilla tökittävät voodoo-nuket ovat mediasta kaikille tuttuja. Tiede-lehti (3/2006) kertoo voodooa käsittelevässä artikkelissa, että zombit, nuket ja neulanpistot eivät ole koskaan kuuluneet haitilaiseen saati afrikkalaiseen voodooon. Mustan magian voodoo on lähtöisin Hollywoodista, jossa voodooon pimeät puolet pääsivät pääosaan. Kauhuviihteessä voodoo onkin kuvattu paholaisuskontona, jossa voodoopapit loitsivat esiin pahoja henkiä tuottamaan kärsimystä ja kuolemaa.

Elokuvien antama käsitys voodooosta alkoi levitä totuutena myös erilaisiin magiaa tutkiviin teoksiin. Matkat voodooon kotiseuduille tutustuttavat aivan toisenlaiseen kulttiin. Yliluonnollisilta voimilta haetaan neuvoja, turvaa ja terveyttä.

Voodoo-uskonto menestyy ja kasvaa nykyisin parhaiten köyhillä ja väkirikkailla alueilla. Se onkin aina ollut köyhien ja sorrettujen uskonto. Se on monille ainoa seikka, joka antaa toivoa paremmasta huomisesta.

Lähteet: Tiede-lehti: Hannu Pesosen artikkeli Voodoo, kaikkea muuta kuin mustaa magiaa (29.03.2006) www.tiede.fi/arkisto/print.php?id=643&v1=, www.lehto-ry.org/voodoo.html, http://atuubi.yle.fi/videot_ja_kuvat/id-1006305

Tehtävä: Lukekaa liitteen 3 tietoteksti voodooosta ja vastatkaa seuraaviin kysymyksiin yksin tai pareittain.

- a. Mistä voodoo-sana on peräisin ja mitä se tarkoittaa?
- b. Mitä tarkoitetaan luonnonuskonnoilla ja mitä niihin liittyy?
- c. Miten voodoo levisi maailmalle?
- d. Mitä synkretismi tarkoittaa?
- e. Mitä tarkoittaa animismi?
- f. Mitä fetissit ovat ja mihin niitä käytetään?
- g. Mikä on voodoo-papin tehtävä?
- f. Miksi voodoo on levinnyt niin laajalle eri puolille maailmaa?