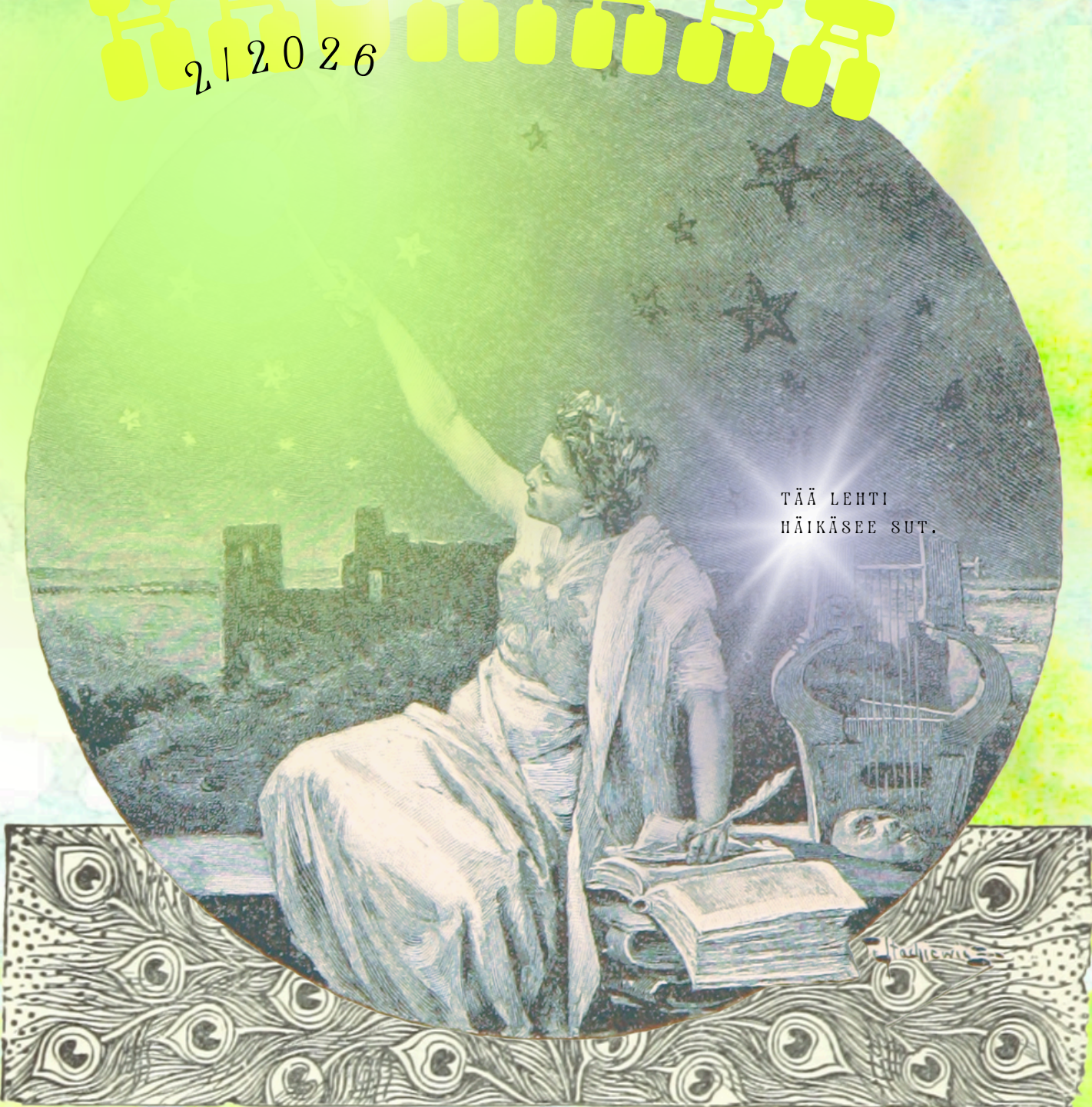




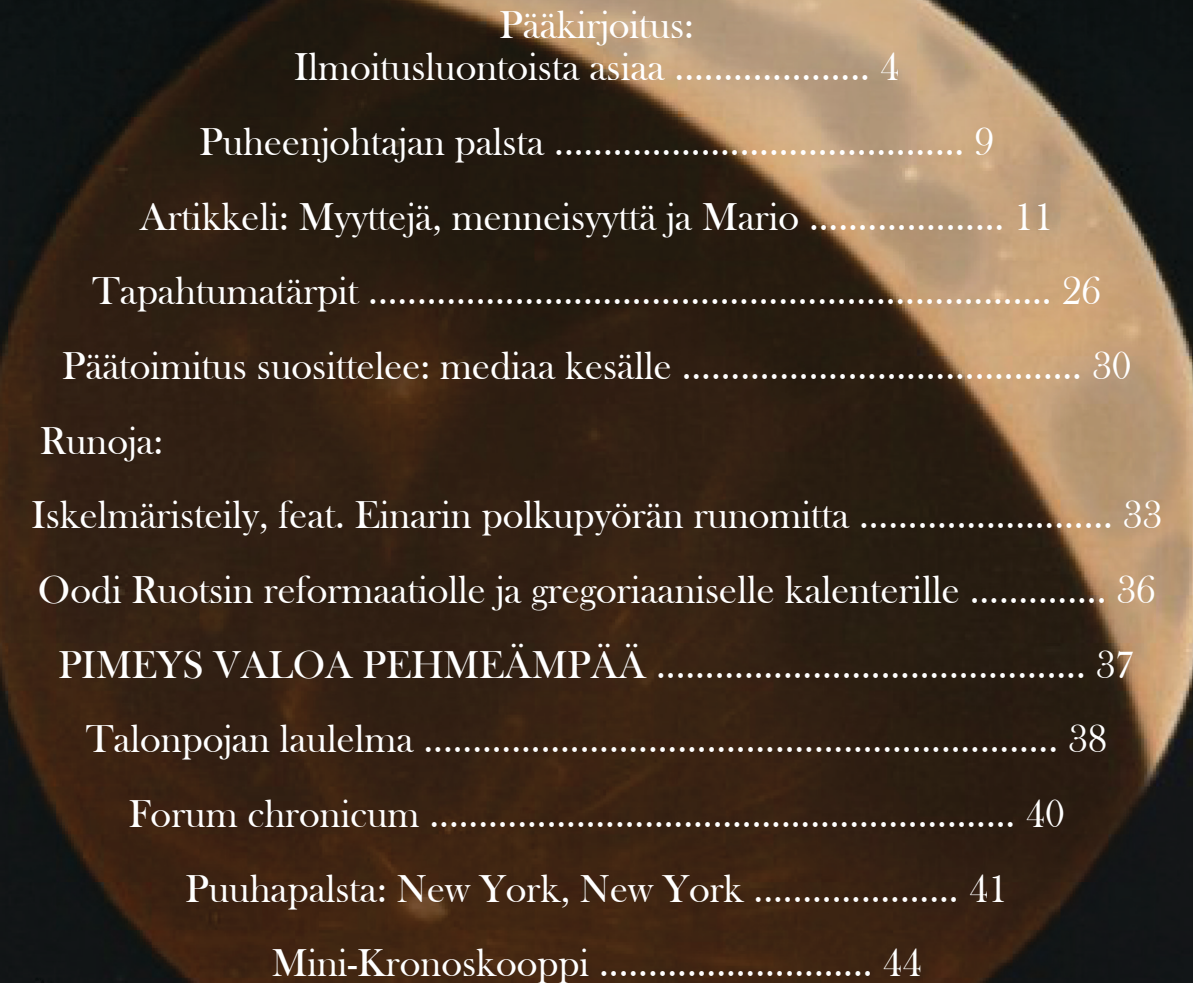
2 | 2026 KRONIKKA



TÄÄ LEHTI  
HÄIKÄSEE SUT.

# SISÄLLYSLUETTELO

KRONIKKA 2/26: VALO



Pääkirjoitus: Ilmoitusluontoista asiaa .....	4
Puheenjohtajan palsta .....	9
Artikkeli: Myyttejä, menneisyyttä ja Mario .....	11
Tapahtumatärpit .....	26
Päätoimitus suosittelee: mediaa kesälle .....	30
Runoja:	
Iskelmäristeily, feat. Einarin polkupyörän runomitta .....	33
Oodi Ruotsin reformaatiolle ja gregoriaaniselle kalenterille .....	36
PIMEYS VALOA PEHMEÄMPÄÄ .....	37
Talonpojan laulelma .....	38
Forum chronicum .....	40
Puuhapalsta: New York, New York .....	41
Mini-Kronoskooppi .....	44

Julkaisija: Kronos ry, Helsingin yliopiston historian opiskelijoiden ainejärjestö

Päätoimitus: Eerika Lehto, Lilja Leiwo, Lotta Saari, Tuukka Ulvila

Toimitus: Kekri Pihlström, Matias Holm, Kaneli Villa

Taitto: Eerika Lehto

Kansi: Lotta Saari

Kuvitus: Jonatan Hjelt, The British Library's collection on FlickrCommons, Image and Data Resources - The Metropolitan Museum of Art, Public Works by Cosmos

# PÄÄKIRJOITUS

## ILMOITUSLUONTOISTA ASIAA

Oli hämärtyvä toukokuinen ilta. Linnut lauloivat väsymättä, ja pöytänsä ääressä päätoimittaja nakutti näppäimistöään. Lehti oli määrä julkaista muutaman viikon sisällä.

Toimittaja oli vajaan viikon kuluttua laatinut ehkä puolet pääkirjoituksestaan, kun lyhyessä sähköpostiviestissä hänelle ilmoitettiin, että työtä ei tarvitsisi enää jatkaa. Seuraavana päivänä ilmestyi nettisivulle viimeinen lehti, surullinen muutaman sivun tekele, joka oli realismin puuskassa itse repinyt yltään ainejärjestölehden luonteen viimeisetkin rippeet. Siinä kirjoitettiin:

“Ilmoitusluontoista asiaa

Rakas lukija! Meidän on valitettavasti ilmoitettava, että tilauksesi päättyy tähän. Olemme vaikean ja monipolvisen pohdinnan jälkeen tulleet

siihen tulokseen, että lehden on aika vaihtaa omistajaa. Toivomme, että voimme jatkaa olemassaoloa sinussa, jos emme muuten niin ainakin henkisenä periaatteena.

Ymmärrämme vanhan ainejärjestölehden tunnesisällön, mutta ajattelemme myös, että ihmisen on joskus osattava päästää irti

toiminnasta, joka ei enää ole eteenpäin suuntautuvaa ja kasvuhakuista. Katsomme, että opiskelijoiden käsissä tämä lehti ei lopulta kyennyt vastaamaan muuttuvan maailman tarpeisiin.

Arvoistamme emme luovu.

Vakuutamme, ettei valintamme ole ideologinen, vaan seurausta puhtaasti käytännöllisistä syistä. Emme lakkaa tukemasta ainejärjestölehteä periaatteena.

On ymmärrettävää, jos tunnet että päätös on tehty selkäsi takana ja sinua kuulematta. Toivomme kuitenkin, että lukijana ymmärrät myös, kuinka raskasta on tämän tien saattaminen loppuun. Olemme palkanneet sovittelijan, joka tarpeen tullen vastaa kysymyksiisi ja valituksiisi. Päätoimitus neuvottelee tällä hetkellä käytännön asioista koskien sitä, mitä lehdelle seuraavaksi tapahtuu. Mikäli haluat jättää palautetta, voit tehdä sen jutun lopussa olevasta linkistä.”

Päätoimittajan kädet vapisivat. Vesilasi liukui pöydältä lattialle, hän näki sen leviävän tuhansien sirpaleiden matoksi, mutta hän ei kuullut mitään. Kuka neuvotteli käytännön asioista?

Epätoivoisena toimittaja käänsi katseensa ikkunaan. Lähellä taivaanrantaan humisi metsä, jossa varmaankin uudet silmut kurottivat herkeämättä kohti valoa. Hän ymmärsi nyt jotakin: asiat taisivat maailmassa todella olla niin, että se joka ei yötä päivää ponnistellut ja pyrkinyt vastaamaan muuttuviin vaatimuksiin, sai kaatua hervottomana maahan. Luonnonlaki oli korjannut rakkaan ainejärjestölehden, joka ei ollut edes yrittänyt kääntyä innovatiivisuuden tielle. Terävän vastalauseen kirjoittaminen oli kaiketi turhaa.

Päätoimittaja nousi tuoliltaan niin, että lisää tavaraa putosi kolisten lattialle. Hän juoksi yksiön läpi ovelle ja portaat alas.

Taivaalta alkoi putoilla suuria, lämpimiä pisaroita. Päätoimittaja odotti kärsimättömänä autovirran edessä, ja kun valo oli vihreä, hän syöksyi metsään johtavalle hiekkatielle.

Hän alkoi vasta ymmärtää, mitä oli tapahtunut. Kuka hän nyt olisi, kun ei ollut enää lehteä?

Metsä mekasti kuin sen kaikki eläimet olisivat samalla hetkellä

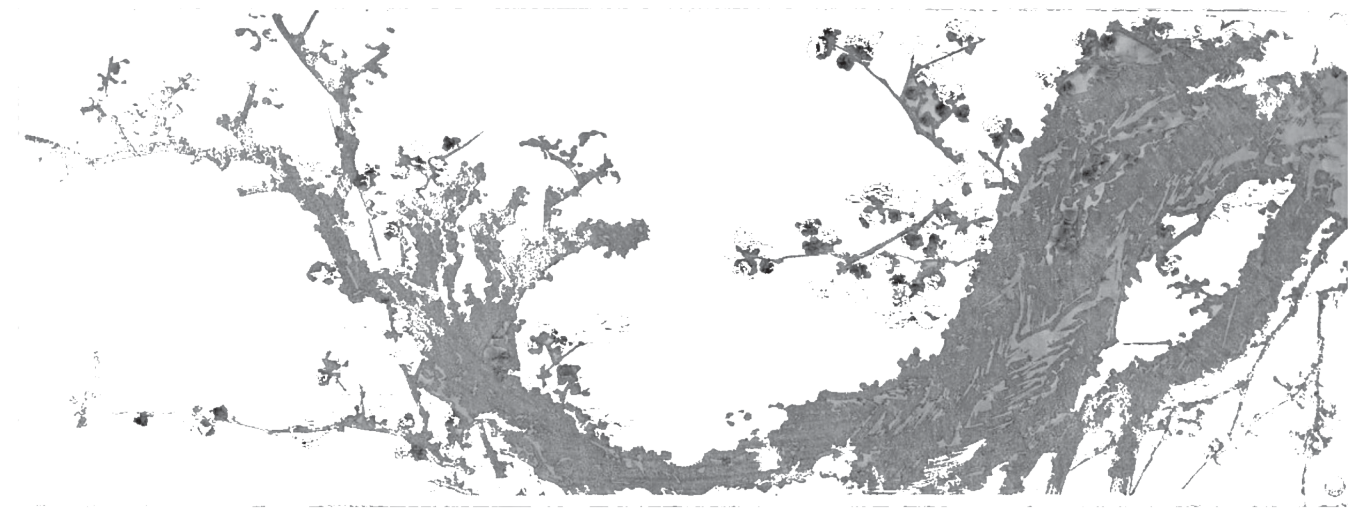
ymmärtäneet elämänsä rajallisuuden, toimittaja ei ollut viikkoihin nukkunut kunnolla, ja äkkiä hän tunsi itsensä päihtyneeksi kuin olisi juonut saavillisen Unkarin viiniä. Hän kaatui sammaleelle, joka oli pehmeä kuin untuvapeitto, eikä hän ehtinyt tuntea silmiensä raskautta ennen kuin ne jo painuivat kiinni.

Unessa hän oli edelleen metsässä ja linnut sirkuttivat hänelle, että huomenna mikään ei painaisi niin kuin tänään. "Sen voi korjata", ne sanoivat. Hän kysyi, mitä ne tarkoittivat. "Pään", lintujen tuhatpäinen kuoro vastasi. Toimittaja yritti itkeä, mutta hänen silmänsä pysyivät kuivina, eikä hän voinut kuin naurahtaa katkerasti nuoren ihmisen kiihkolleen ja epätoivoisille yrityksilleen saada muita yhtymään maailman pelastamiseen.



Ehkä kirjoittamisen aika oli kulumassa loppuun, ainakin ainejärjestölehdet olivat auttamattoman vanhanaikaisia. Muille hän ei tietenkään voisi sanoa niin, ei ennen kuin he kantapään kautta oppisivat saman tosiasian. Hän itse kuitenkin ajatteli, että jos ei kerran kenellekään kelvannut, jos ei kukaan enää uskonut, mitä sitä yrittämään! Ei hän yksin ollut vastuussa mistään. "Et ole vastuussa mistään", linnut toistivat, ja hän tunsi kuin suuria lusikallisia makeaa hunajaa olisi veren sijasta alkanut virrata hänen kehossaan. Helpotus laskeutui hänen jokaiseen soluunsa, ja hän tunsi yhä varmemmin voivansa sulautua osaksi suurta realistista kertomusta, joka roikkui sakeana hänen ympärillään. Maailma oli vanha, tästä lähin kaikki virtaisi aina vähemmän, ja ainoa suunta johon saattoi kulkea oli luopumisen suunta. Oikeastaan ajatus oli melko harmoninen, kun vielä näytti siltä, että he kaikki istuivat samassa, kaameassa veneessä.

...



Huoneeseen tulviva valo herätti toimittajan, joka oli unissaan valunut työtuoliltaan kovalle lattialle. Uusi päivä oli jo pitkällä. Toimittaja oli kai nukahtanut vielä kirjoittaessaan, ja nyt häntä särki kaikkialle. Hän luki kaiken edellisenä päivänä kirjoittamansa, ja se oli kamalaa, hävettävää. Ei hän voisi sellaista julkaista, häntä ei pidettäisi muuna kuin pöpinä.

Sitä paitsi hänestä alkoi tuntua, että oli miltei mahdotonta keksiä enää mitään omaa, oli kyse sitten kirjoittamisesta tai jostain muusta. Saattoi olla, että melkein kaikki oli jo sanottu ja kirjoitettu, olihan ihmiskunta aivan ikäloppu.

Jokin toisenlainen alkoi itää hänen aivoissaan. Mitä muut tuumisivat sellaisesta suunnanmuutoksesta? Eivät kai he voisi suuttua? Jos he toisaalta ottaisivat asian niin henkilökohtaisesti, se kai tarkoittaisi

vain, että hänen oli aika ajatella enemmän itseään. Hän oli sentään niin useasti kuullut nettipsykologienkin sanovan, että sellaiset ihmiset kannatti säälimättä työntää tieltään, jotka eivät vastanneet omiin tarpeisiin. Nyt hän kuuntelisi kerrankin neuvoja ja aloittaisi oman päänsä parantamisen.

Uusi otsikko liukui suoraan hänen aivoistaan Word-tiedostoon:

"Ilmoitusluontoista asiaa"

Silloin ikkunaan lävähti sellaisella kolahduksella jotakin, että toimittaja säpsähti tuolissaan. Ei kai se ollut lintu? Ei, se oli jokin onnettoman repaleinen lappu.

Ja toinen kolahdus. Myös jotakin suurempaa kaarteli aivan hänen ikkunansa tienoilla. Ei, nyt ei ollut aikaa harhautua. Hän jatkoi tekstiään:

“Rakas lukija! Meidän on valitettavasti ilmoitettava, että tilauksesi...”

Jokin tuntui repeävän hänen vatsassaan, aivan kuin hän olisi alkanut pudota. Sitten ikkunaan paiskautui paksu lehti, jonka sivut lepattivat vimmaisesti.

Toimittaja ryntäsi ulos. Kadulla hän sai puristettua käteensä yhden irronneista sivuista, mutta lehti itse oli jo ennättänyt ties minne. Lehti, tuo kukkaisniitty ja läpitunkematon rämeikkö, johon hänen jalkansa olivat liimautuneet.

Lappu häikäisi hänen silmiään, mutta tekstiä ei ollut vaikea erottaa:

”Silkkiapina hyppii nauraen puusta toiseen, kun oranssi kajo leijuu metsän yllä ja pyrstötähden putoamiseen on neljä minuuttia. “Jos jatkuvasti on näin lämmintä ja hauskaa, niin saatpa nähdä, että täällä alkaa pian joka paikassa kasvaa appelsiineja”, hän sanoo kirjassa muumipeikolle.

Katkelma tuo ehkä mieleen tunnistamattomaksi ja pelottavaksi muuttuvan luonnon. Mutta mitä jos appelsiinit ovatkin jotain muuta? Sitä ei saa tietää, jos ne repii irti puista ja heittää maahan, katsoo kuinka

nuoruus murskautuu sulavaan asfalttiin. Jos vapaaehtoisesti laskee avaimet kädestään, katsoo kuinka ne hukkuvat nousevaan laavaan...

Millä muulla on nyt samanlainen merkitys kuin lehdellä, appelsiini-puun lehdellä, joka voisi lentää kaupungin yli ja levittää ympärilleen tuhansia silmuja ja kukkia?”

### Lilja Leiwo

Kronikan päätoimittaja



# PUHEENJOHTAJAN PALSTA

Illat pitenevät, valkovuokot kukkivat ja kevät saapuu kronoslaisille! Manta on saanut lakkinsa ja ensimmäisen vuoden opiskelijat karistaneet fuksitittelinsä, ja jälleen yksi lukuvuosi on tulossa päätökseensä. Kaikille tämä ei välttämättä suinkaan tarkoita kesälomalle kirmaamista – viime vuosien leikkaukset opintotukeen painostavat opiskelijat työllistymään yhä suuremman pakon edessä ja historiallisen huonossa työllisyystilanteessa. Myös järjestö pitää vielä aktiivejaan kiireisenä niin byrokratian kuin muuttolaatikoiden pakkaamisenkin parissa. Toimeentulohuolien ja tilamenetysten pitkistä varjoista huolimatta kesäauringon voi jo tuntea. Toukokuun lopulla kevätjuhlien ja lakkiaisten aikaan tuntuu usein itsestään edelleen siltä, että jotain päättyy ja jotain alkaa, vaikka yliopisto-opiskelijän lukuvuosi loppuukin monella tapaa jo vappupäivänä.



Tätä palstaa kirjoittaessani tuskailin varapuheenjohtajalle omaperäisten ideoiden ehtymistä. Jokainen kronoslaisille osoitettu tekstini ja puheenvuoroni viimeisen puolen vuoden ajalta on tavalla tai toisella käsitelty sitä, kuinka suuret menetykset ja epävarmuudet meitä uhkaavat, mutta kuinka opiskelijayhteisömme ja sen eteen tehty työ kantavat meidät tulevaisuudessakin eteenpäin. Seison tämän julistuksen takana niin täydellisesti, että minulta alkavat loppua erilaiset tavat, joilla asiaan liittyvät tunteet ja ajatukset ilmaisisin. Esimerkiksi Uuden ylioppilastalon menetykseen liittyvä suru on sekä yhteisöllistä että henkilökohtaista, ja alkoi konkretisoitua vasta vappuviikon alussa, kun matkalla Humanistiklusterille juhlimaan törmäsi aulassa muuttolaatikkopinoihin. Tiedän silti



tulevaisuutemme olevan valoisa.

Valosta puhun mielelläni - sitsipöytien ledikynttilöistä, auringon sillasta Tokoinrannassa, disko-pallosta, ilta-auringosta Utopiassa ja pitkästä vappuaatosta. Kannustan kiinnittämään huomiota niihin auringonvalon sävyihin, jotka osuvat Uuden ylioppilastalon vihreään kupoliin, opiskelijahuoneen verhoihin, ylioppilaslakin lyyraan, Topelian sisäpihan lehmuksiin, sinisten haalareiden pintaan sekä ystävien ja kanssaopiskelijoiden kasvoille. Syksyn tullen pääsemme taas istumaan pressulla ilta-auringossa ja valaisemaan Domus Gaudiumin tiloja

tavoilla, joita emme vielä osaa edes ajatella. Sitä ennen kaikilla on kuitenkin toivottavasti vielä edessään riemullinen, valoisa ja edes jossain määrin palauttava kesä!

P.S. Tämä teksti kirjoitetaan vappuviikon pyörteiden keskeltä, mutta Kronikan julkaisuajankohtana allekirjoittanut haluaa varmasti vielä kiittää koko Kronosta valoisasta keväästä ja ikimuistoisesta vapusta!

**Kekri Pihlström**

Kronos ry:n puheenjohtaja 2026



# MYYTTEJÄ, MENNEISYYTTÄ JA MARIO: ELÄMÄN PELINI

*Jatkuu viime numerosta...*

Koska kevät on ollut monille Kraskas, tein periaatepäätöksen pistää viime numeron aiheen jäähyllä ja keskittyä johonkin iloisempaan nostalgia-aiheeseen. Tämänvuotisen kevätväsymyksen edetessä olenkin huomannut eskapismiluun kalisevan yhä kumeammin, kutsuen vastustamattomasti hohkavan sinivaloruudun ääreen. Siksi aion seuraavaksi esitellä pelihistorian saralta joitain teoksia, jotka ovat joko keskeisesti vaikuttaneet pelimakuni kehitykseen, tai muutoin jättäneet

erityisen lämpimiä muistoja. Pelit listataan täten julkaisuajankohdan sijaan siinä järjestyksessä, jossa niihin ensi kertaa tutustuin.

SUPER MARIO 64 (1996)



Peliharrastukseni alkoi 90-luvulla viidennen konsolisukupolven aikana, jolloin Playstation 1 nautti täysin järkähtämätöntä markkinajohtajuutta. Aikakauden Crash, Spyro ja Rayman olivat minulle kaikki tuttuja, mutta silloisessa Kouvolan Ravikylän kerhossa möllöttänyt Nintendo 64

jätti Mario-pelinsä kera syystä tai toisesta suuremman vaikutuksen. Itselleni sain pelin vasta myöhemmin alakoululaisena jo Playstation 2 -aikakautena, mutta tämä ei pelin vaikuttavuutta haitannut.

Ottaen huomioon varhaisten 3D-tasoloikintojen kompastelut, Mario 64:n suunnitteluratkaisut ovat kestäneet aikaa hämmästyttävän hyvin. Ohjattavuus, kamera ja kenttäsuunnittelu yhä toimivat ikääntymisestään huolimatta, joten ei ihme, että pelin asettamat

normit pätevät toimintapeleihin tänäkin päivänä. Ulkomuodoltaan paljaat kentät

kompensoivat karua polygonisuutta runsaalla tekemisellä ja hyvällä tilankäytöllä, ja Marion liikerypystä hyödynnetään monipuolisesti. Pelin kenties kestävin piirre on kuitenkin sen omalaatuinen tunnelma, jota kannattelee Koji Kondon legendaarinen musiikkiraita. Pelin keskusalueena toimivan linnan sinfoninen arvokkuus vaihtuu svengaavien sävelten kautta paikoin hyvinkin salaperäisiin ja pahaenteisiin tunnelmiin. Matkat utuisen lahden pohjassa lymyilevän jättiläis-ankeriaan pesään tai kirotun kartanon ihmissyöjä-flyygelin hampaisiin saavat kiistatta suolansa Kondon tunnistettavasta sävellystyöstä.

Vaikka jo Nintendo 64:llä seurannut Raren Banjo-Kazooie hioi Mario 64:n peruskonseptin huippuunsa, ja seuranneet 3D-Mariot viilasivat perustaa kokonaisvaltaisesti, Super Mario 64 seisoo

edelleen omilla jaloillaan. On vaikea sanoa, mitä peliä tuntematon tämän päivän pelaaja saa siitä irti, mutta itselleni on vaikuttavaa, kuinka pioneerimäinen peliteos onnistuu kolmenkymmenen vuoden jälkeen herättämään samoja riemastumisen fiiliksiä kuin aikoinaan. Mario 64 on pelikehittäjille edelleen aktiivisen innoituksen ja jäljittelyn kohde, mutta harvat ovat saaneet tavoitettua sen taikaa.

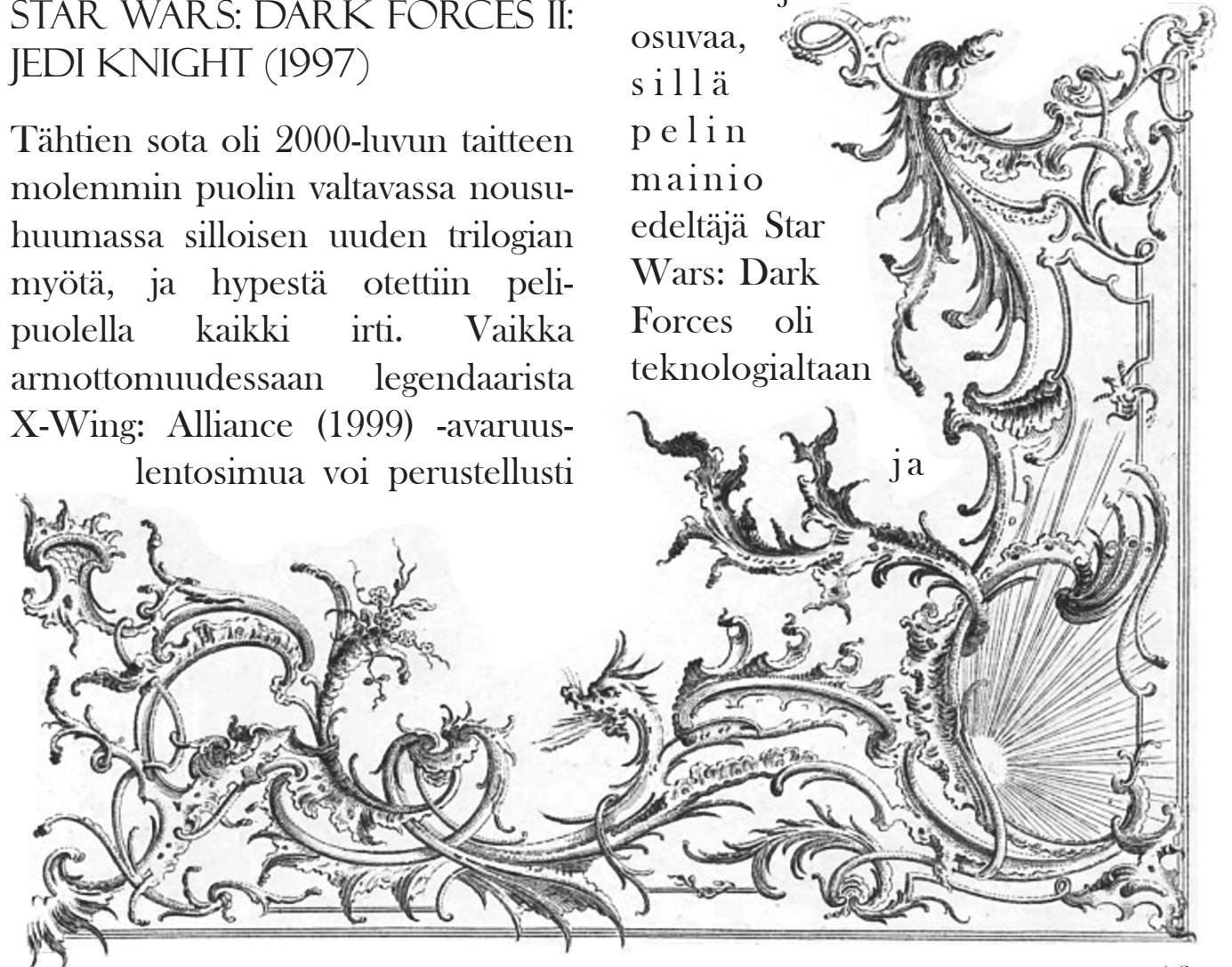
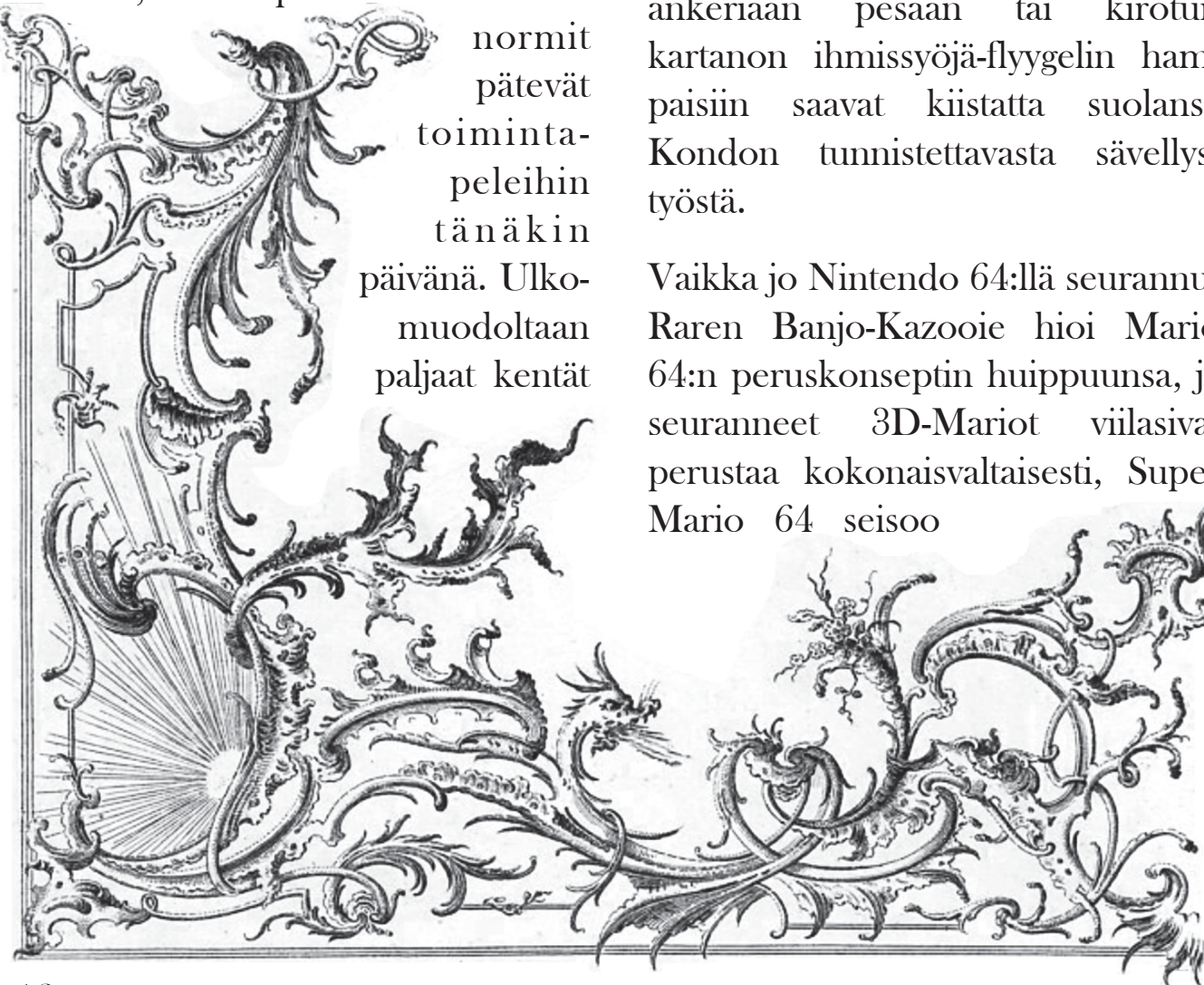
### STAR WARS: DARK FORCES II: JEDI KNIGHT (1997)

Tähtien sota oli 2000-luvun taitteen molemmin puolin valtavassa nousuhuumassa silloisen uuden trilogian myötä, ja hypestä otettiin pelipuolella kaikki irti. Vaikka armottomuudessaan legendaarista X-Wing: Alliance (1999) -avaruuslentosisimua voi perustellusti

pitää ysärin lopun parhaana Tähtien sota -pelinä, itselleni lähinnä sydäntä on jäänyt Jedi Knight -räiskintäpeli, joka kertoo kostavasta palkkasoturista jaloksi jediritariksi kääntyvän Kyle Katarnin film noir -tarinan.

Historiallisesti Jedi Knight edustaa ensimmäisen persoonan (eli silmistä kuvattujen) räiskintäpelien kehityksessä mielenkiintoista puuttuvaa linkkiä Quaken klassisen boomer shooter -tyylin sekä Half-Lifen viitoittamien narratiivis-lineaaristen räiskintöjen välillä. Tämä on osuvaa, sillä pelin mainio edeltäjä Star Wars: Dark Forces oli teknologialtaan

ja





pelisuunnittelultaan vastaavasti välimalli Doomin ja Build-moottorille julkaistujen interaktiivisten räiskintäpelien (Duke Nukem 3D, Blood, Shadow Warrior) välillä. Käänteiden täyteistä juonta johdatetaan aitoja näyttelijöitä sisältävillä videopätkillä, jotka uusien elokuvien nälkäiselle pelikansalle olivat aikanaan hyvinkin vakuuttavia. Nykyään ne viihdyttävät enemmän kesäteatterimaisella höpsöydellään, ja tsekkaaminen Youtubesta on suositeltavaa. Itse peli sen sijaan on edelleen rautaa, ja kuuluu niin vauhdikkaassa rytmityksessä kuin Tähtien sota -lisenssin luovassa hyödyntämisessä aikansa räiskintäpelien parhaimmiston. Lisämakua perusammuskeluun saadaan niin eteerisesti humisevan valomiekan heiluttelusta kuin monipuolisista jedivoimista, jotka mahdollistivat aikansa mittapuulla huomattavan monipuolisen, lähes tasoloikkamaisen vertikaalisen kenttäsuunnittelun.

Tasoltaan hyvin epätasapainoisen

Tähtien sota -tuoteperheen panoraa-  
massa peli ja sen jatko-osat edustavat  
edelleen vahvasti voiman valoisaa  
puolta. Siellä ne - huutavan uusinta-  
julkaisun tarpeessaan - möllöttävät  
muistuttamassa sivistyneemmistä  
ajoista, jolloin kahden sukupolven  
ajan Jedi Knightit pitivät jöötä  
George Lucasin vanhassa vallassa.  
Ennen pimeitä aikoja... Ennen  
pallokorvaimperiumia.

#### MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (2002)

Jokainen historianopiskelija on  
saanut ensimmäisen kiinnostus-  
kärpäsen puraisun jostain, ja itselleni  
se on suvereenisti toisen maailman-  
sodan räiskintäpeli Medal of Honor:  
Allied Assault. Elokuvamaisesti  
vyöryvä peli lisäosineen vie pelaajan  
ympäri Euroopan teatterin  
näyttämöitä aina Tunisian hiekoilta  
Monte Cassinon luotihelvettiin,  
Pullistuman pakkasiin sekä  
lopulliseen ragnarökiin Berliinin

kaduilla. Pelin muistettavin osuus on  
kuitenkin maihinnousu Norman-  
dian Omaha Beachillä, joka ilmesty-  
misaikanaan oli kokemuksena  
poikkeuksellisen intensiivinen.

Pelastakaa sotamies Ryan -elokuvan  
ohjanneen Steven Spielbergin läsnä-  
olo Allied Assaultin tuotannossa  
näky pelin DNA:ssa selvästi,  
samoin kuin Call of Duty -sarjan  
luoneiden Jason Westin ja Vince  
Zambellan (RIP) kädenjälki.  
Maailma ja kalusto on mallinnettu  
tarkkaan ja toiminta pysyy moni-  
puolisena, sillä joka kentässä on  
jokin mielenkiintoinen jippo: milloin  
soluttaudutaan valepuvussa linjojen  
taakse, milloin käännetään vihollisen  
aseet tätä itseään vastaan anastetulla  
Tiger II:lla. Huolimatta tekijöistään  
ja elokuvamaailman esikuvistaan,  
myöhempiin sotilasräiskintöihin  
verrattuna Allied Assault on  
otteeltaan verkkainen ja taktinen, ja  
korkeammilla vaikeusasteilla suo-  
raan päin vihollista käyminen päättyy  
tyypillisesti puuristin tielle.

Verrattain suoraviivaiset kentät  
sisältävätkin kohtalaisesti leveyttä ja  
geometriaa, joissa hoonata etenemis-  
tyyliä ja makustella autenttiseksi  
viritettyä historiallista tunnelmaa.  
Vaihtuvat maisemat, monipuoliset  
tehtävätyypit sekä huippuluokkaa  
oleva äänityö pitävät otteessaan läpi  
matkan, ja saksalaislaumojen  
suolaaminen MP-40-konepistoolin  
nakutuksen säestämänä saa  
tuntemaan kuin olisi oman elämänsä  
Charles Bronson ja Clint Eastwood.

Erinomaisen pelattavuuden rinnalla  
peli toimikin itselleni ensimmäisenä  
esimerkkinä videopelien todellisesta  
potentiaalista historian elävöittäjänä,  
vaikka historiatietoisien nykypelaajan  
silmään se esittääkin sodasta turhan  
kliinin ja omenapiirakan käryisen  
narratiivin. Sotarikoksia, holokaustia  
tai siviilien kaltoinkohtelua  
liittoutuneiden joukkojen taholta ei  
puida; sodan moraalinen sapluuna  
pitäytyy visusti amerikkalaisen  
sankaruuden ihastelun puitteissa.  
Yhtäläillä toimintapelinä, kuin



ikkunana kylmän sodan voitossa kylpeneen Yhdysvaltojen historialliseen omakuvaan peli on kaikkienensa timanttinen, ja saatatte lisäksi joutua syyttämään sitä allekirjoittaneen lorvailusta laitoksellamme.

### THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (1998)

Seikkailu- ja toimintaroolipelien saralla on kiistatta aika ennen ja jälkeen Ocarina of Timen. Vaikka monet teokset ennen Ocarinaa olivat yrittäneet niin pelattavuudessa kuin maailmanrakennuksessa vastaavia asioita, Ocarinan mestarillinen toteutus puhuu sen yhä näihin päiviin jatkuvasta asemasta lajityypin kulmakivenä. Laajan avoimen maailman tutkiminen, taistelu, musiikki sekä seikkailun saatossa avautuvat lukuiset pienet tarinat on kaikki toteutettu aikaansa nähden hämmästyttävän nappiin, ja Taru sormusten herraa muistuttavaan fantasiamaailmaan uppoutuu edelleen vailla kummempaa ramppi-kuumetta. Itselleni peli tuli aikanaan alakouluikäisenä kokonaan puun takaa, mutta kielitaidon kartuttua hurautaminen oli sitäkin täydell-



lisempi. Perjantain pelipäivänä julmettu kirjaaminen suoraan koulusta Zeldan ääreen, ja pelin lähes rituaalinomainen hakkaaminen tuntikausia aina Hauskat kotivideot -ohjelman alkamiseen asti kuuluvat niihin patinankultaisiin kokemuksiin, joita ei voi saada kuin pienenä (henkinen ikä on sitten eri asia).

Ocarina ei jälkikäteen ajatellen ole kenties Zelda-sarjan omaperäisin, tai välttämättä paraskaan osa, mutta perusmytologisena teoksena se on puhtaudessaan sen ajattomimpia (puujalka tahaton). Maailman

kohdatessa pimeyden voimien uhan sankari Link joutuu jättämään kotinsa vaeltaakseen maan ääriin, matkustaakseen ajassa, ja kasvaakseen aikuiseksi niin kirjaimellisesti kuin metaforisesti. Mytologiatutkija Vladimir Proppin ihmesatu-teorian sekä Joseph Campbellin monomyytin vaiheet toteutuvat seikkailussa lähes sellaisinaan, ja Zeldasarjan mittaan myyttiteoreettinen asettelu vain vahvistuu, kun eri aikoina uudet sankarit käyvät kerta toisensa jälkeen vastustamaan yhä uudelleen nousevaa pahuutta. Jos Zelda-sarja näin itsessään on myyttisen perusjuoniasettelun kerto-



mista modernin viihdemuodon keinoin, on Ocarina of Time sen legendaarisin yksittäinen hetki.

### STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC (2003)

Myyttiteoreettinen teema jatkuu Bioware-studion Tähtien sota -roolipelissä Knights of the Old Republic, joka omissa kirjoissani on saagan peleistä paras. Juonellisesti KOTOR ei tähtää korkealle: neljätuhatta vuotta ennen elokuvien tapahtumia paha Sith-imperiumi uhkaa tasavaltaa, ja muistinmenetyksestä kärsivä sankari käy kumppaneineen pelastusretkelle.

Peli leipoo tämän vanhan ajan vaniljan makuisen perussapluunan sisälle lukemattomia kiintoisia pien-tarinoita, joita puolestaan kannattelevat kauttaaltaan erinomainen käsikirjoitus ja ääninäyttely. Tekijät ottavat elokuvaan ajallisesta välimatkasta paljon irti, joten Tähtien sodan jäykän hyvä-paha-asettelun kuolleisiin kulmiin on voitu ujuttaa sarjassa siihen asti harvinaista aikuista särmää. Mieleen jäävät erityisesti jingoistista, mutta periaateuskoista kunniakulttuuria

ihaileva sotaveteraani Canderous, umpikyyninen, mutta perimmiltään hyväsydäminen vanha jediluopio Jolee, sekä rutikuivaa nihilististä huumoria viljelevä salamurhaajadroidi HK-47. Yksin naispuoliseen päähahmoon rakkauttaan tunnustavassa Juhani-jedissä sarja sai myös ensimmäisen seksuaalivähemmistöä edustaneen hahmonsä, vaikka homoerotiikka jää laiskasti vain yhteen lyhyeen sananvaihtoon.

Kirjoitelman aiemmista peleistä poiketen KOTOR on nykypäivänäkkin kohtuu nätti peli, vaikka samoja hahmomalleja toistetaan ja jotkin tekstuurit olivat jo aikansa mittapuulla tuhnuisia. Dungeons & Dragons -sääntöihin pohjaava taistelu on sekin ihan hauskaa, jos myöhempiin länsiropeihin verrattuna auttamatta simppeleä ja itseään toistavaa. Näistä pikkukankeuksista huolimatta KOTOR ja sen jatko-osa Sith Lords ovat edelleen huikeita avaruusseikkailuja, ja toimivat suorana prototyypinä Biowaren myöhemmälle Mass Effect -trilogialle.

## HALF-LIFE (1998)

Half-Life kuului lapsuuteni viimeisiin peleihin, ja astelin siihen alkujaan yleissivistyksellisistä syistä ilman mitään ennakkotietoja. The Orange Box (2007) oli tuolloin vasta noin vuoden ikäinen, ja suitsutuksen sivullisena uhrina halajin päästä juttuun mukaan, kun niin sanotusti vielä ehdin ennen Episode 3:n julkaisua. Kiirus paljastui sittemmin karulla tavalla turhaksi, mutta tahdon edelleen uskoa. Huomenna hän tulee!

Half-Lifeen tarttuessani olin jo monessa räiskintäliemessä marinoitu esiteini, ja pelin perintö oli jo täysin nähtävissä aina silloista megahittiä Call of Duty 4: Modern Warfarea myöten. Tästä huolimatta Half-Lifen persoonallisuus ja sen räiskintämekaniikojen sula tyydyttävyyys hurmasivat, ja peli kuuluu itsellä niihin harvinaisiin tapauksiin, jotka lukuisten läpipeluidenkin jälkeen ovat edelleen lähes yhtä hauskoja kuin silloin ensimmäisellä kerralla. Tässä osansa näyttölee pelin nerokas rakenne ja tiivis rytmitys, jossa jatkuvien yllätysten täyteinen pikareski juoni seikkaillaan katkeamatta lähes alusta loppuun, ilman



immersiota rikkovia tasovaihteluita tai välivideoita. Turhauttavat ja itseään toistavat osuudet ovat vähissä, ja pelin keskivaiheen hengästyttävä Surface Tension -osio on omissa kirjoissani kenties videopelihistorian paras.

Tapahtumien keskiössä on Black Mesan salainen tutkimuskeskus, jossa pieleen mennyt koe repii auki ulottuvuuksien välisen rajan. Seuraa rinnakkaisulottuvuuden muukalaisten ja Yhdysvaltain asevoimien keskinen väliselvittely, jossa ristituleen jäävä tiedemies Gordon Freeman joutuu taistelemaan henkensä ja ihmiskunnan säilymisen edestä. Tutkimuskeskus itsessään on jännittävä ympäristö, jossa tunnelmat vaihtuvat arkisista toimistotiloista aina pöytävuoren pettäville kielekkeille. Loppuvaiheen muukalaisulottuvuuteen sijoittuvat kentät ovat saaneet sittemmin fanien vihat niskoilleen, ja kyseessä on omastakin mielestäni pelin heikoin osuus, joskin pidän kollektiivista kiukkua rankasti ylimitoitettuna. Peliä jatkettiin myöhemmin kahdella lisäosalla, joista etenkin merijalkaväen näkökulman ottava Opposing Force

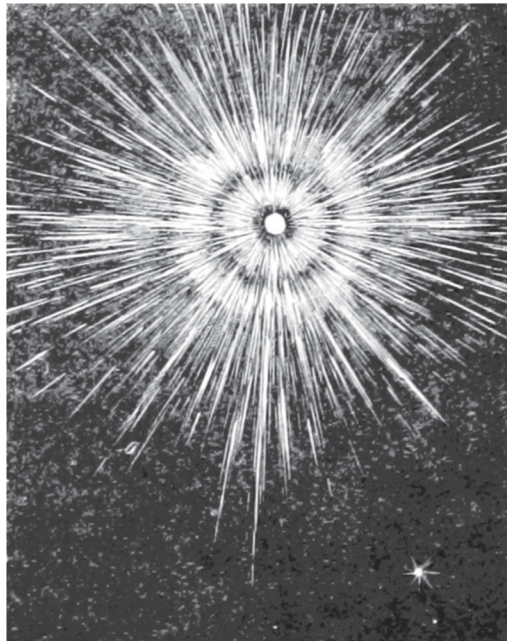
on vähintään yhtä kovaa tasoa kuin peruskampanja.

Niille, joille pelin ikääntynyt ulkomuoto on liikaa, löytyy nykyään onneksi vaihtoehtoisia tapoja pelin kokemiseen. Fanitekoinen Black Mesa on hengeltään uskollinen ja loppukenttien tapauksessa lähes kiistatta parempi uudelleenversiointi pelistä nykyaikaisemmalla teknologialla. Peliaktivisti Scott Rossin komediasarja Freeman's Mind on puolestaan hulvaton käsikirjoitettu läpipeluu, jota saattaa Gordon Freemanin päänsisäiset pölinät. Jos pelin halajaa pelaamisen sijasta välttämättä katsoa, on tämä ehdottomasti se suositeltavin tapa. Mekaniikkojen tuntumassa ja presentaation charmikkuudessa alkuperäinen peli on edelleen kuitenkin enemmän kuin kokemisen arvoinen.

## DARK SOULS (2011)

Listan peleistä Dark Souls on ainoa, josta en ole varma, pidänpö varsinaisena pelinä. Keskustelussa videopelien asemasta taiteena se on siitä huolimatta – ja osin siitä johtuen – silti äärimmäisen keskeinen.

Väsyyttä kuolemaa tekevän Lordranin fantasiamaailmaan sijoittuva toimintaroolipeli on Ocarina of Timen tavoin eräänlainen mytologisten perusteemojen yleisperkaus, mutta voimauttavan ihmesadun sijasta mystillisemmässä ja kyselevämmässä muodossa. Pelissä kohdattavat toistuvuuden, ohimenevyyden, ajan syklisyyden, pyhyden, elämän ja kuoleman merkityksenasettelun, kärsimyksen sekä lopullisen uhrauksen kysymykset läpileikkaavat lukuisten tarujen ja maailmanuskontojen keskeistä tematiikkaa, jotka Ocarinan tavoin punotaan yhteen campbelliläisen sankarin matkan muotoon.



Ocarinasta poiketen valmiit vastaukset ja moraalinen yksiselitteisyys loistavat kuitenkin poissaolollaan, ja niiden tilalla on narratiivinen synergia itse pelattavuuden kanssa. Dark Soulsin pahamaineisen korkea vaikeustaso murtaa poikkeuksellisen kouriintuntuvasti katkosta pelin sankarin

suorittaman pyhiinvaelluksen ja pelaajan oman henkisen jaksamisen väliltä herättäen pelin äärellä monesti epäilemään saavutettavan päämäärän mielekkyyttä. Valinta pelin jatkamisen ja keskeyttämisen välillä onkin keskeinen, piinallisen tiedollinen osa kokemusta. Taidoiltaan suunnilleen keskitasoiselle pelaajalle seikkailu voi kilpistyä toistuvan häviämisen, omien kykyjen epäilyn, turhautumisen, epätoivon, mutta nöyrytyksen ja periksi-antamattomuuden kautta myöskin voittamisen, sekä pimeyden keskeltä pilkahtavan valon kokemukseksi, meta-seikkailuksi itsensä ylittämiseen. Huomatava osuus - noin

kolmasosa - pelaajista jatkavatkin rääkin karuun loppuun saakka, ja pelin keskeisen fraasi "prepare to die" tulee täten ymmärtää metaforisesti. Kuten Dionysos, Lemminkäinen, Osiris, Kristus, sekä tietysti mielessä myös Buddha, pelissä symbolista kuolemaa kärsivä henkilö, eli pelaaja, parsitaan pelihahmonsa tavoin kerta toisensa

jälkeen kokoon, ja matka kohti sankarin kohtalon täyttymistä voi jatkua. Tällä tavoin Dark Souls leipoo itse pelaajastaan myyttillisten merkitysskaalojen aktiivisen toisintajan, pelihahmonsa tavoin kärsivän, epäilevän ja voittavan tarusankarin, minkä videopelit ainoana media-muotona voivat mahdollistaa.

Vaikka Dark Souls on peli, josta ei välttämättä suoranaisesti nauti, jättää se kokemuksena lähtemättömän jäljen ja on monilla pelaajilla huvittavasti lähde varsin inttijuttuja muistuttavalle jälkeismuistelolle. Pelin kulttuuris-temaattisten alluusioiden tiimoilta suosittelen myös lämpimästi lukaisemaan toimittaja Jantso Jokelin mainion, jos piirun ylianalyttisen, Dark Souls -kulttuuri-cocktailin. Löytyy Ylen sivuilta suomeksi ja englanniksi.

#### EUROPA UNIVERSALIS IV (2013)

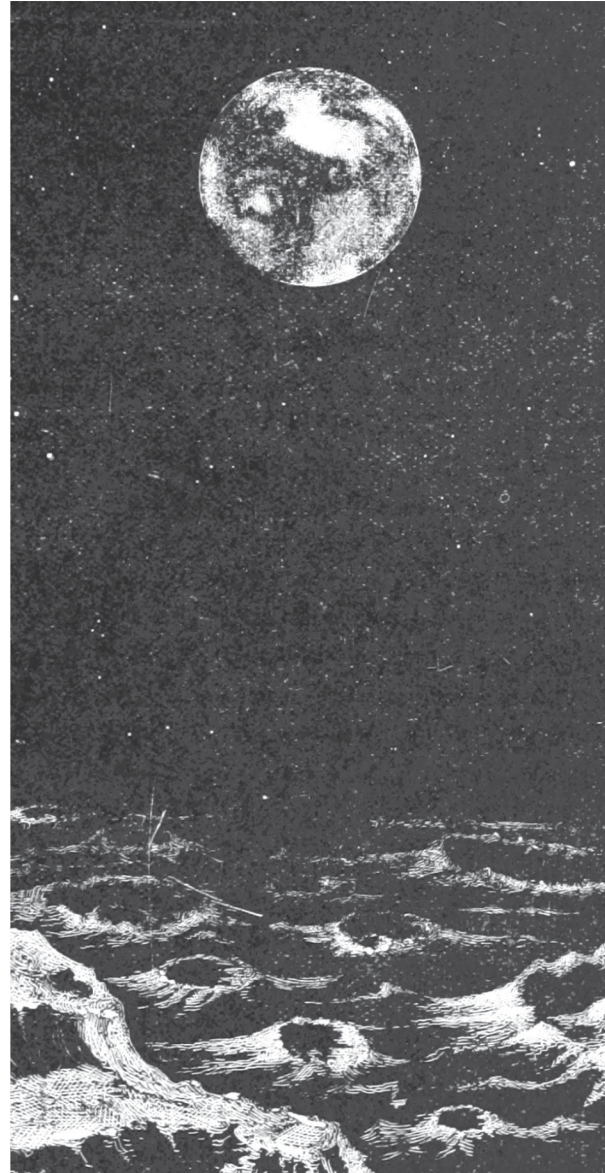
Listan peleistä suurstrategiapeli Europa Universalis IV on kenties vähiten erikoinen, sillä sen idea on maanläheinen: olet valtio aikavälillä 1444 - 1821, koitahan pärjällä. Uuden ajan alkua käsittelevistä suurstrategiapeleistä EU4 on läpi



jatkuvan kehityksensä ollut suvereenisti syvin ja monipuolisin, joten aikakauden nörtteilijät ovat joutuneet elämään tässä suhteessa monopolin varjossa. Onneksi peli on ollut lähes koko olemassaolonsa läpi asemansa väärä.

EU4 ei aseta pelaajalle selviytymisen lisäksi erityisiä tavoitteita, joten valtionhoitoa voi lähestyä fiilis-pohjaisesti niin diplomatian, talouden, kuin sen ainoan hauskan tavan, eli sodan keinoin. Europa Universalis-kun lautapeligeenit näkyvät sarjan neljännessä osassa vielä vahvana, sillä idealistisen historia-teorian mukaisesti valtioiden kyvykkyys riippuu abstrakteista bonuksista, jotka aktivoituvat taianomaisesti tiettyjen ennaltamäärättyjen ehtojen täytyessä. Varsinaista uuden ajan alun valtiosimulaattoria kaipaaville EU4 voikin olla suoraviivaistusten, purkkaratkaisujen sekä historiallisten virheiden ja determinismien täyteinen pettymys, jossa abstraktit pelimäiset ratkaisut korvaavat pelimoottorin kyvyttömyyttä simuloida esimerkiksi väestöä tai talouden dynamiikkaa. Vuosikymmenten apokalyptiset maailmansodat, joita olen onnistunut kampanjoissani käymään, olisivat eletyn historian yhteiskunnille täysin kestävämpiä, ja uuden ajan alun tutkimuskirjallisuutta lukiessa peli paljastuukin uuden ajan alulta näyttäväksi kulissiksi pitkälti mekaniikkavetoiselle pelille.

Mutta nämä nihkeilyt pois lukien, reilusti yli tuhat pelituntiani paljastavat pelin valtavan vetovoiman. Kuten muutkin Paradox-studion strategiapelit, mekaniikkojen monipuolisuus sekä kartan eloisuus luovat jatkuvasti uusia haasteita, ja lähes joka kampanja synnyttää omalla painollaan dramaattisia valtiohistoriallisia kertomuksia. Samalla peli lohduttaa osoittamalla historiallisen muutoksen väistämättömyyden: kukin tragedia ennen pitkää päättyy, vaikka sitten vain korvautuakseen uudella. Vaikka Europa Universalis IV onkin loppukädessä kenties näennäistä historiallarppaamista, minä saan kiittää sitä varhaisaikuisuuteni historia-kiinnostuksen kultivoimisesta - ynnä unirytmieni sabotoinnista - ja Mirrka Lappalainen taas useammasta pelin innoittamasta kirjaostopäätöksestä. Nyt enää odotellaan, että Europa Universalis V on päivitetty viimein pelikuntoiseksi.



## DOOM/DOOM II: HELL ON EARTH (1993, 1994)

Yksinkertainen nimi, yksinkertainen idea. Olet Marsin Phobos-kuuhun nakitettu avaruussotilas, kun pieleen

mennyt koe avaa tukikohtaan Helvetin portit. Viimeisenä eloonjääneenä tehtäväsi on taistella tiesi ulos pumppuhaulikot, minigunit ja moottorisahat heiluen ja pysäyttää perkeleiden invaasio. Matka vie Marsista aina Maahan ja Helvetin syövereihin asti, missä sielunviholliset pomoi-neen keritään rusettiin. Dante amerikkalaisittain siis.

Doom ei ollut ensimmäinen ensimmäisen persoonan räiskintä, mutta se oli ensimmäinen todella hyvä sellainen, ja on sellaisenaan kestänyt ikään-tymättä päivääkään. Yksinkertainen peruspelattavuus liike-fysiikkoineen on hiottu liki täydelliseksi, ja pelin identiteetti yhdistelee herkullisesti Alien- ja Evil Dead -elokuvia, Dungeons & Dragons -mytologiaa sekä kasari-

ysärin metallimusiikkia. Pikseli-grafiikkaiset hemoglobiinit ja suolenpätkät lentelevät rattoisasti pitkin pihoja ja Bobby Princen rokkaavat (ja röyhkeästi hittibiisejä ryöstökalastavat) MIDI-sävellykset vauhdittavat hurmehisia pirun-nirhausorgioita; ne alkujaan sisään-heittivät allekirjoittaneenkin pysyväl-lä menolipulla raskaan musiikin kerosiin katkuiseen moshpittiin. Olen muuten edelleen sillä kannalla, että E1M1 on köhnitty Metallica Master of Puppetsista eikä No Remorsesta!

Ilmestymisaikansa genreviihde-johdattimina Doom ja sen jatko-osa olivat, klassikoasemastaan huolimatta, kulttuuriartikkeleina pitkään ysärin alun nörttikulttuurin sekä aikaan unohtuneen räiskintä-sensibiliteetin jäännöksiä. Näin vielä silloinkin, kun itse löysin niiden pariin vuoden 2018 keväällä. Sittenmin saman vuoden syksyllä julkaistu David Szymanskin indie-helmi DUSK muutti kaiken, ja Doomin suoraan innoittama boomer shooter -alagenre on kukoistanut niistä päivistä lähtien. Doomin suuliekki palaakin yhä kirkkaana, ellei jopa kirkkaampana kuin koskaan ennen, sillä modaajat

ja sourceport-yhteisö pitävät pelaajien metsätyökoneiden kettingit öljyissä, ja avaruusjääkäri Tuonen turman paskasen virneen leveänä. Kuten Bruce Campbell Army of Darknessissa lohkaisi: Hail to the king, baby!

## RED DEAD REDEMPTION II (2018)

Kun puolisentoista vuotta sitten päädyin pitkällisen vitkastelun jälkeen pelaamaan Red Dead Redemption II:en, odotin laadukasta, jos pahasti pöhöttynyttä pelijärkälettä. Olin peliä aloittaessa seurannut pitkään etäältä suuren budjetin tuotantojen vajoamista sieluttomuuteen ja mikromaksurahastukseen, eikä ennakkopenseyttä helpottanut Rockstarin aiemman Grand Theft Auto V:n ankea yksiulotteinen nihilistisyys. Käytännön kokemukseni uusimpien pelien mahdollisuuksista oli täten hyvin rajattu, mutta RDR2 oli sitäkin piristävämpi yllätys.

On vuosi 1899 ja Dutch van der Linden luotsaama rosvojoukko on paossa lain kouraa. Sivilisaation piirittämä villi länsi elää henki-

toissaan, ja sen uhkaamina ikääntyvät herrasmiesrosvot ovat taantumassa tavallisiksi murhamiehiksi. Ryöstökeikan mennessä toisensa perään myttyyn Dutchin todellisuudentaju alkaa heittää, ja pelaajan ohjastaman Arthur Morganin eteen tulee valinta uskollisuuden ja omantunnon välillä.

RDR2 jäänee historiaan viimeisenä pelinä, jossa peligrafiikan kehitys tuo kokonaisuuteen todellista lisäarvoa. Luonnon immerssiivinen mallintaminen on paitsi silmiä hivelevä tekninen saavutus, myös pistävän kontrastin asettaa pelin käsin kosketeltavan koleisiin asutusalueisiin ja niihin sijoitettuihin traagisiin juonitapahtumiin. Pelin kantavassa tematiikassa käyvät rinta rinnan paitsi Yhdysvaltain perustajaisiin Thomas Jeffersoniin ja John Adamsiin henkilöityvä kädenvääntö romanttisen pastoraalianarkismin ja urbaanin sivilisaatioeetoksen välillä, mutta myös revisionistiwesterneille tyypillinen villin lännen mytologian kriittinen uudelleentarkastelu.

Ilmeinen ristiriita Dutchin pastoraalis-utopistisen lännen-sankari-aatteen, ja jengin tosiasiasa aiheuttaman kuoleman ja kärsimyksen välillä käy tarinan



edetessä Arthurille yhä sietämättömämmäksi, missä suhteessa hän toimii traagisen sankarin, ja lopulta Kristus-hahmon, ohella symbolisena risteyskohtana Yhdysvaltain kansallisen ideologian ja sen historiallisen problemaattisuuden peruuttamattomalle yhteen-törmäykselle. Rajaseudun sisukas revolverisankari on tosiasiasa sekä väkivallan synnyttämä että kahlitsema, ja havahtuminen väkivallan rumuuteen ja peruuttamattomuuteen paljastaa Arthurille samalla mahdottomaksi sen otteesta irtautumisen. Höyryjunan kyydissä eteenpäin rymistävä moderni Amerika ei kaipaa lännenmiehistään sen enempää enää muuta, kuin köyden varteen riippuvia uhrilampaita, jotka siivota pois häiritsemästä uutta maailmaa ja sen ideologiseksi selkänöjäksi rakennettua rajaseudun idealisoitua historiakulttuuria. Vääjäämättömän

kohtalon edessä Arthurin ainoaksi toivonpilkahdukseksi jääkin voida kohdata se valinnoillaan ihmisenä.

Koskettavan aikakausedraaman lisäksi RDR2 loistaa myös useimmilla pelillisillä osa-alueillaan, kuten valtavalla sisällöntäyteisellä maailmallaan, joka vilisee erinomaisia hahmoja ja jatkuvia pienimuotoisia seikkailuja. Soikin pelin kunniaksi, että sen edeltäjä (ja juonellinen jatko-osa) Red Dead Redemption tuntuu kakkososan rinnalla kaikin puolin raakileelta, ja juoneltaankin enää lähinnä melankoliselta epilogilta. Omalla kohdallani RDR2 myös uudelleenherätti liekkiinsä toivon videopelien kyvystä kertoa tarinoita, jotka tasokkuudessaan kykenevät haastamaan elokuvat ja jopa kirjallisuuden.

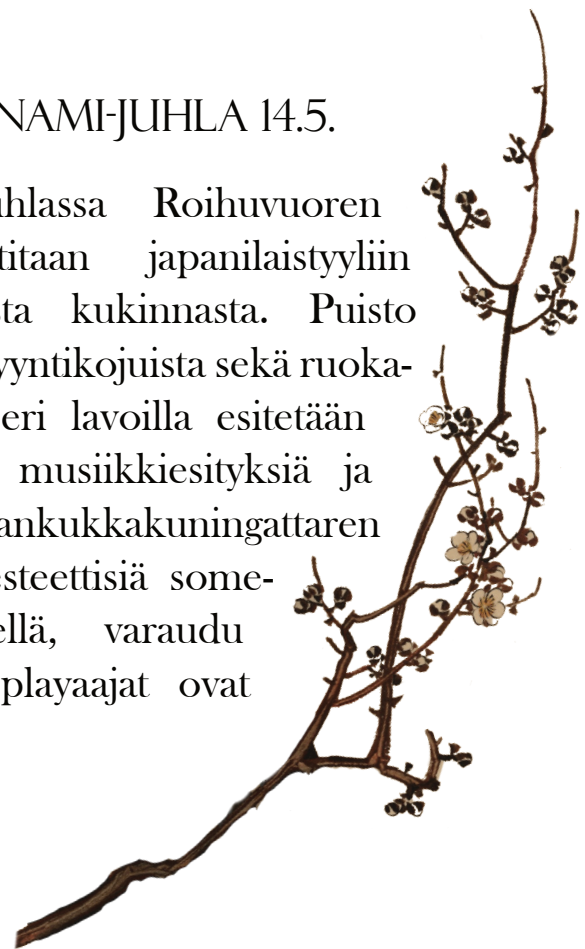
**Matias Holm**

# TAPAHTUMATÄRPIIT

Oletko testannut jo aamu-uintia Hietsun rannalla, haistellut ruusuja Helsingin talvipuutarhassa ja kolunnut läpi Hieta-niemen kirpputoripöydät? Väsyttääkö Konepajan baaripihat, keskuspuiston kävelyreitit ja Linnanmäen vuoristoradat? Ei hätää, Kronoksen kulttuurivastaavalla on sinulle tapahtumavinkkejä kesän piristämiseksi! Menipä yksin, treffikumppanin tai vaikka koko kaveriporukan kanssa, tältä listalta löytyy tekemistä kaikille. Kesätyötilanteen aiheuttaman jaetun (tai vähintäänkin henkilökohtaisen) tuskan vuoksi kaikki listaamani tapahtumat ovat ilmaisia.

## ROIHUVUOREN HANAMI-JUHLA 14.5.

Vuotuisessa hanami-juhlassa Roihuvuoren kirsikkapuistossa nautitaan japanilaistyyliin kirsikkapuiden kauniista kukinnasta. Puisto täyttyy piknikvilteistä, myyntikojuista sekä ruokarekoista. Tapahtuman eri lavoilla esitetään kamppailulajinäytöksiä, musiikkiesityksiä ja tietenkin vuoden kirsikankukkakuningattaren kruunaus! Jos tahdot esteettisiä somekuvia kukkien keskellä, varaudu odottamaan hetki, cosplayaajat ovat yleensä paraatipaikoilla.



## MAAILMA KYLÄSSÄ -FESTIVAALI 16.-17.5.

Maailma kylässä -festivaalin teema on tällä kertaa vapaus. Festivaali tuo Lasipalatsikortteliin taiteilijoita, puhujia ja työpajoja korostaen eri kulttuureja. Luvassa on esimerkiksi kongolaista elektronista musiikkia sekä keskustelu journalistien kokemuksista konfliktialueilla uutisten tuottamisesta. Ota mukaan maailmanpelastamisasenteesi sekä mukavat kengät tanssimista varten.



## HELSINKI-PÄIVÄ 12.6.

12.6. Vietetään Helsingin syntymäpäivää erilaisten ilmaistapahtumien muodossa. Tyypillisesti päivään on sisällytetty ulkoilmaesityksiä, hauskoja urheilumahdollisuuksia ja monipuolisia taidepajoja. Syntymäpäiviin kuuluu myös perinteiset syntymäpäiväkahvit kaupungintalolla.



## HELSINKI PRIDEN PARAATI JA PUISTOJUHLA 27.6.

Sateenkaariväestön juhlakuukausi huipentuu Helsingissä pride-kulkueeseen, joka matkaa Senaattoritilta Kaivopuistoon, jossa pidetään suuret puistojuhlat ilmaiseksi. Kulkueeseen ja puistojuhlaan osallistuu tyypillisesti useita kymmeniä tuhansia ihmisiä juhlistamaan rakkautta ja tuomaan yhteisölleen näkyvyyttä. Jos suuret joukot eivät kuitenkaan houkuttele, löytyy jokaikiselle jotain omaa viikolla 26 järjestettävistä Helsinki Priden tapahtumista. Tämä kulttuurivastaava voi omasta kokemuksestaan kertoa, että lukuisia haalarimerkkejä on jaettu puistojuhlan teltoissa.

## KOFFIN VAUHTIKISAT 12.7.

Koffin vauhtikisoissa skeittaajat kisaavat Sinebrychoffin puiston halki alamäkeä. Puisto täyttyy tuhansista katsojista ja kisaajista, jotka tarjoavat sekä vauhtia että temppuja. Kisan seuraaminen ei ole heikkohermoisimmille tai hematofobikoille. Vaikka kuinka hurjapäinen olisitkin, älä kuitenkaan seiso puiston kävelykaduilla.

## NOUXFEST 13.-16.8.

Luonnon ja ulkoilma-aktiviteettien ystäville Nouxfest tarjoaa neljän päivän ajan lajikokeiluja, ulkoilmaelokuvia ja työpajoja. Tapahtuman yhteydessä kisataan avovesiuinnin SM-kisoja kansallispuisto Nuuksion Pitkäjärven. Haltian tapahtumakentältä löytyy Expo, jossa teemaan kuuluvat yritykset esittelevät tuotteitaan. Ota riippumatto mukaan ja lähde nauttimaan Suomen luonnosta hengenheimolaisten kanssa. Tapahtumaan täytyy rekistroyityä ennakkoon.

## KALLIO BLOCK PARTY 1.8.

15 vuotta vapaaehtoistyöllä järjestetty katufestari valloittaa taas Helsingin kulttuurikehdon, Kallion. Ilmaisia keikkoja ja katuruokaa elokuun lämmittämällä Kallion kaduilla, mitä muuta voisikaan toivoa? Viime vuosina on KBP:lla ollut useita virallisia afterpartyja, joista voi valita jatkopaikan mieluisimpien esiintyjien mukaan!

## TAITEIDEN YÖ 20.8.

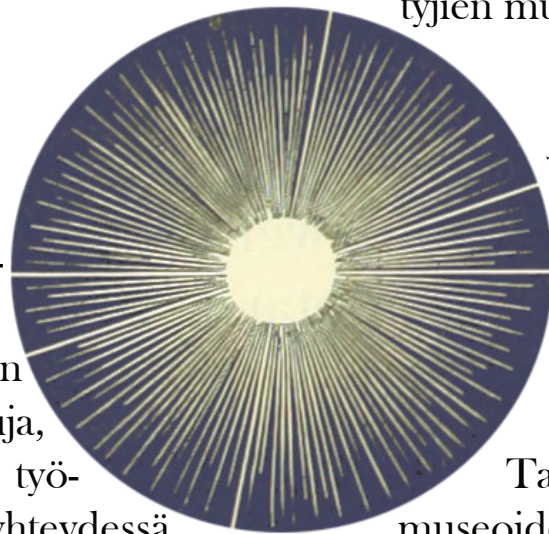
Taiteiden yö on mielestäni Helsingin päivän hieman aikuisempi sisarus. Tapahtumasta löytyy museoiden avoimia ovia, taidenäytöksiä ja Oopperan perinteinen pukukirppis (tässä jonossa täytyy olla ajoissa)! Kaupungin taide-elämä kukoistaa elokuun lopun lämmössä ja hämärässä. Testaa spray-maalausta, tankotanssia tai vaikka poetry slamia, voit yllättyä!

## HELSINGAN KESKIAIKAPÄIVÄ 22.8.

Vihdoin jotain historia-aiheista historian opiskelijoille. Helsingin Keskiäikäpäivä järjestetään Pyhän Laurin kirkon historiallisessa miljöössä. Vanhasta kirkonkylästä löytyy markkinat, keskiaikaista musiikkia, jousiammuntaa yleisölle ja vaikka mitä muuta hauskaa. Viime vuonna näin keskiaikapäivänä kaksi papukaijaa, hevosen sekä noin sata ystävällistä koiraa; kyllä Vantaalla jotain hyvääkin on.

Jos tapahtumajanososi ei ole vielä sammutettu, suosittelen seuraamaan Instagramista @thehelsgoinon-tiliä, joka ilmoittaa kiinnostavimmista kulttuuritärpeistä Helsingissä. TimeOut Helsinki ja stadissa.fi ovat myös loistavia lähteitä tekemiselle pääkaupunkiseudulla vuodenajasta riippumatta.

**Kaneli Villa**



# PÄÄTOIMITUS SUOSITTELEE: MEDIAA KESÄLLE



## MUSIIKKIA

Andrea Laszlo De Simone: Uomo Donna (albumi, 2017)

En tiedä teistä, mutta itse yhdistän italian kielen aina kesään, vaikka sielläkin on kai muitakin vuodenaikoja. Tässä albumissa monipuoliset tekstit ja 60-70 -lukujen vaikutteet yhdistyvät upottaviin äänimaisemiin yhdeksi soljuvaksi kokonaisuudeksi, jonka aikana tekee mieli laittaa silmät kiinni ja ajelehtia jonnekin kauas pois. Pirteämpi “Fiore mio” sopii soundtrackiksi



Kesälaitumet, uimalaiturit, kalliot, ja hikiset julkisen liikenteen kulkuneuvot kutsuvat pian. Kesä on pitkä, ja herättelipä tämä sitten ilon tai kauhun tunteita, on se täydellinen aika löytää uutta mediaa kulutettavaksi. Päätoimitus haluaakin näiden suositusten siivittämänä toivottaa teille kaikille antoisaa kesää!

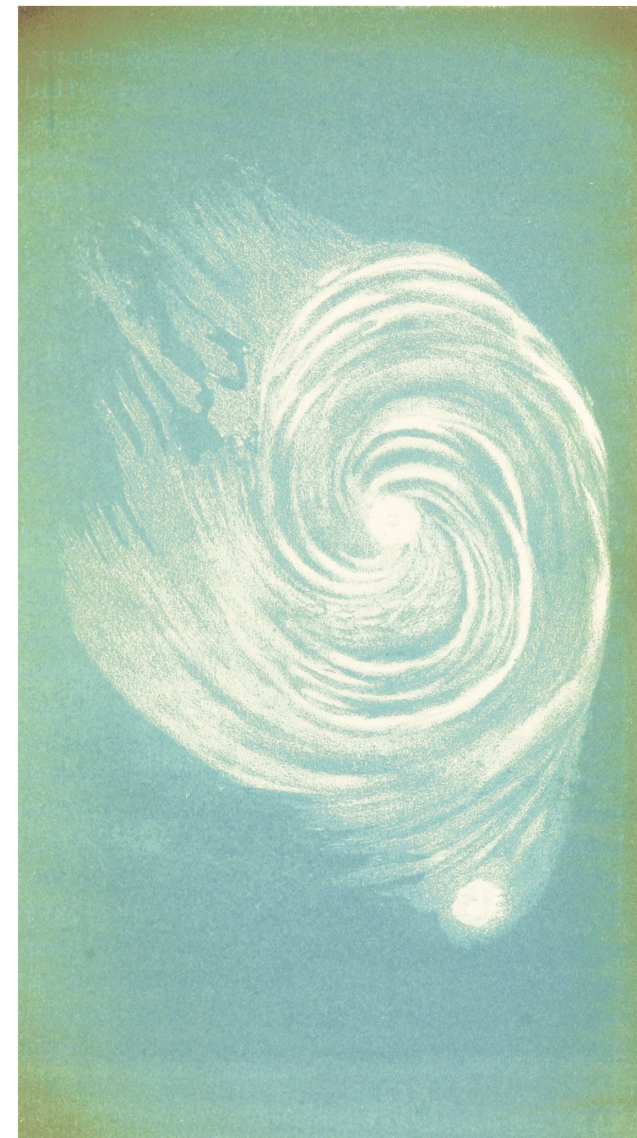
kesäiselle kaupunkikävelylle, ja itku-potkuraivarin taustalle kannattaa taas laittaa “Vieni a salvarmi”.

Dina Ögon: Oas (albumi, 2023)

Kokoelma kepeitä ja heleitä biisejä, joissa ruotsin kieli kuulostaa erityisen kauniilta. Erityisesti “Mormor” ja “Docka” sopivat hyvin rantakallioilla makoiluun ja mansikoiden ahmimiseen. Voin korkeintaan arvailla mistä niissä oikeasti puhutaan kieli-muurin vuoksi.

Antena: Camino Del Sol (albumi, 2004)

Bossa novaa ja konemusiikkia yhdistelevä Camino Del Sol tuntuu raikkaalta hengähdykseltä keskellä kuuminta hellepäivää. “Seaside Weekend” ja “Camino Del Sol” tarjoilevat tarttuvia melodioita, jotka jäävät taatusti päähän pyörimään. Joukossa on myös kokeellisempia biisejä, jotta kuuntelukokemus ei jäisi liian tylsäksi.



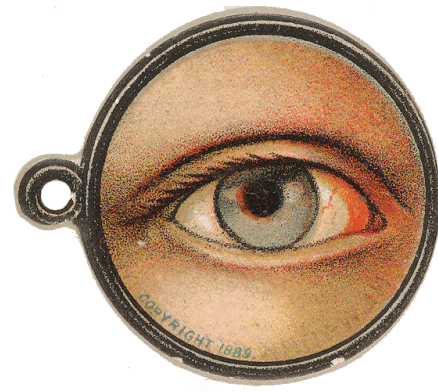
## ELOKUVIA JA SARJOJA

Wake Up Dead Man (elokuva, 2025)

Rian Johnsonin ohjaama “Wake Up Dead Man” on pikkukaupungin seurakuntaan sijoittuva murhamysteeri-elokuva, joka on täydellistä viihdettä sadepäivälle. Josh O’Connorin näyttelemä pastori Jud Duplency päätyy tilanteeseen, jossa häntä syytetään kirkon keulahahmon Monsignor Jefferson Wicksin murhasta, ja mahdottomalta vaikuttavaa tapausta päätyy selvittämään etsivä Benoit Blanc. Yleistunnelmaltaan hupsussa elokuvassa on kotoisan kliseisiä hetkiä ja hymyilyttävää dialogia, mutta välillä se myös yllättää hienovaraisuudellaan etenkin uskontoa käsitellessä. Elokuva löytyy Netflixistä ja kuuluu Knives Out -sarjaan, mutta muita sarjan elokuvia ei tarvitse katsoa tätä ymmärtääkseen.

Interview with the Vampire (sarja,  
2022-)

Ennen jokasyksystä Twilight-maratonia vampyyritunnelmia voi etkoilla kesällä tämän sarjan kautta! Samannimiseen kirjaan perustuva Interview with the Vampire vie katsojan 1910-luvulta eteenpäin eteläisten Yhdysvaltojen seurapiiri-elämään marginalisoitujen yhteisöjen näkökulmista. Sarjan haastattelu- ja muistelumainen formaatti uppoaa tutkimuksellisiin historianopiskelijoihin varmasti. Nyt on oiva hetki binge-katsoa kaksi ensimmäistä kautta kolmannen tullessa kesäkuun alussa.



KIRJOJA

Marlen Haushofer: Seinä (1963),  
215 s.

Tämän kirjan aiheuttamat jonot Helmet-kirjastoissa ovat saattaneet jo säikäyttää jotkut niistä lukeneet, mutta siitä on onneksi tullut hiljattain uusi painos viimeisillekin karhuajille. "Seinä" kertoo naisesta, joka lähtee perheensä kanssa metsästysretkelle, ja eräänä aamuna huomaa jääneensä vangiksi salaperäisen lasiseinän sisälle. Ulkopuolinen maailma näyttää kuolleen, ja elämänpiiri rajoittuu äkkiä metsästysmökkiin, koiraan, kissaan ja lehmään. "Seinä" on melkein yhtä karu kuin lähtötilanteensa, eikä päästä lukijaa helpolla. Kirja on kuitenkin kaikessa yksinkertaisuudessaan kaunista ja meditatiivista luettavaa, ja siitä on mahdollista tehdä monia tulkintoja. Suosittelen antamaan tälle mahdollisuuden, sillä sivujakaan tässä ei ole mitenkään mahdottoman paljoa.

ISKELMÄRISTEILY, FEAT. EINARIN  
POLKUPYÖRÄN RUNOMITTA

Iltaa myöten askellettiin ruotsinlaivareissuun  
Purkki täynnä tangokansaa valmiit riemumessuun  
Viime kerran mokista myös saatu oli vaari  
Vaik monen yllä lemusi taas esimarinaadi

Sopat omat roikku etutaskussa  
Oli hyvinvointi tasaisessa laskussa

Kansi täytty, mankat ekat heti likvidoitiiin  
Reservissä löytyi vaimen, discot pauhas sointiin  
Reetu ostokärryrallin huumaan kuumaan liisi  
Pitkin kantta lailla Mika Häkkisen hän kiisi

Koskenkorva arvokisat sponsasii  
Ja mitalisti loppuillan konttasi

Koivuniemen hytis kyti illanistujaiset  
Sinne hipsin, matkal todistin vaan minkälaiset  
purjolitrat käytävillä ehtivät jo olla  
Tanhukansa liemistänsä oli hunningolla

Jo hevareilla päät kun lepäs tyynyssä  
Meidän seurakunta joras menokyykyssä

Matti aukas viskipullon, veti kovat naamat  
Teppo parkas: "voihan vittu, tästä alko draamat"  
Lavuaarikorkin tavoin turpa heti aukes  
Ja keikkadiili poikinensa pariks vuodeks raukes

Hoilaa kieku Junnu syntypuvussa  
 Ja röhnäs vartin päästä umpitukossa  
  
 Hytin ilmapiirin paras nyt ei ollut tunto  
 Tääl ei kestää voisi edes Kikan rundikunto  
 Päätin pikaa korjaa luuni yläkannen turvaan  
 Oven kautta oikealle iltaklubiin kurvaan  
  
 Väki siellä hoilais Naista aikuista  
 Iän puolesta vaik olis ennaaikaista  
  
 Käytävällä vastaan lailla Tuksun harppo puuma  
 Käry ginikorsteenissaan oli perin kuuma  
 Kysy multa haluisinko hänet siinä makaa  
 Sanoin: ”Rupée genejäni kanssasi en jakaa”  
  
 Niin puuma minut hävittikin tutkasta  
 Ja aamul löyty kyljellensä putkasta  
  
 Baarijonoon eteen sattu nistiräppirunkku  
 Mölys sekä räki niin kuin apinoiden kunkku  
 Kysy: ”mitäs ujellusta on tää teiän juttu,  
 mamishomomusa kun ei ole mulle tuttu”  
  
 Ei täyttymystä saanut tiedonnälkänsä  
 Kun sai jo Virran Olavilta selkäänsä  
  
 Klubiin marssi Irwin joka riekkuu heti alkoi  
 Kansan suonet sykki nupit täynnä teräalkoi  
 Koomikolla sketsi meni heti jengin vereen  
 Ja yhteen ääneen päätettiin: hän lentää Itämereen



Ahvenanmaan kohil Goodman kipattiin  
 Näin ruusun rentun kaste pikavipattiin  
  
 Könys Siltsu pöytään, röhis: ”Mites sulla panee?”  
 Bakkanaaliin houkutteli, lähin nopee hanee  
 Siirty alas siroo poikaa peräsimeen viilaa  
 Mustajärven bilesviitin suuntaan itse fiilaan  
  
 Mut saikin poju matkoihinsa laputtaa  
 Mieskunnolle kun Siltsun ei voi taputtaa  
  
 Bailusviitin kylvyn valtas itäblokin meno  
 Järki oli tippunut kuin veneestänsä eno  
 Kärryt ammees pulikoi, ja suihku meni säleiks  
 Lainehtiva sauna pantiin tonnin pillun päreiks  
  
 Jo desibelit purki seinät hytistä  
 Ja bileet bonusvieraat saivat kytistä  
  
 Stadin päässä tanhukansa tulliin pysäytettiin  
 Eläinvirastosta maahantulo kun evättiin  
 Suotiin pika-arvio: ”näa joka iikka kärsi  
 rääkätä heit saada ei, sen lakikin jo käski”  
  
 Pian roikkui meillä unipiikit perästä  
 Mut huikoin vielä: ”Kiitos Lapin kesästä”

**Matias Holm**



OODI RUOTSIN REFORMAATIOLE JA  
GREGORIAANISELLE KALENTERILLE

Kustaa Vaasa oli pihi kuin laihialainen  
Katolisuudelle takin käänsi ja Lutterin opit omakseen otti  
Häntä himotti kirkon omaisuus, ei iankaikkinen  
Piispanlinnoista ja luostareista syntyikin melkoinen potti

Kustaan kuoltua kaaokseen maa ajautui  
kun perhe valtakamppailuihin jakautui  
Vanhimpien hallittua veljeksistä nuorin tahtoi vuoronsa  
Vastaan seisoj veljenpoika, jolla oli oma tukikuoronsa

Kaarle voitti ja luterilaisuuden lujitti  
Juhanan ja Sigismundin ajat olivat historiaa  
Kaarle katolisia ja syntisiä kuritti  
Perinnöksi protestanttista hysteriaa

Jos Juhana ois saanu katolinen olla  
ois kalenteri uusittu Ruotsissa ja Suomessa  
Gregorius keksi järjestelmän jolla,  
pääsiäistä vietettäis viimeistään huhtikuussa

Kaarle yhdeksännen kanssa vuosisata vaihtui  
Mahdollisuus ajan korjausliikkeestä haihtui  
Ei paavin määräyksiä täällä kuunnella

Koska Ruotsinmaassa on suurin mahti kruunulla

**Kaneli Villa**



PIMEYS VALOA PEHMEÄMPÄÄ

Kanssasi olen selvinnyt kaikesta  
viimeinen pelkoni onkin menettämisesi  
Ulkopuolellasi vain tyhjiys  
tyhyydessä heikko minä  
odottamassa pelastustasi  
jota en tällä kertaa pysty tarjoamaan sinulle  
Puolestasi myisin sieluni  
Luopuisin taivaspaikastani  
muttet koskaan antaisi sen tapahtua  
Rakastat minua

Kuka jälkeesi hakee pimeydestä  
joka vain toiselle meistä on raukea

## TALONPOJAN LAULELMA

Aamu koittaa, lehmän mä ruokin | Lumet ovat poissa, joten maani kuokin |  
Mun kultani kutsuu päiväruoalle | Soppaa katsoessani nousee vesi kielelle

Aamu koittaa, on aika kylvää | Jumala hyvä, älä satoani hylkää |  
Mun kultani auttaa ja renget myös | Saadaan jyvät peltoon vaan ei yhdes yös

Aamu koittaa, on aika korjaa | Jumala julma mun perhettä sortaa |  
Mun kultani kysyy "Mikä on hätänä?" | Kun satoni mun makaa pellolla mätänä

Aamu koittaa, on aika maksaa | Voudille pitää mun pulittaa taksaa |  
Mun kultani häntä kestittää | Yksin tuohisia vuolen, sen kikatus mua kismittää

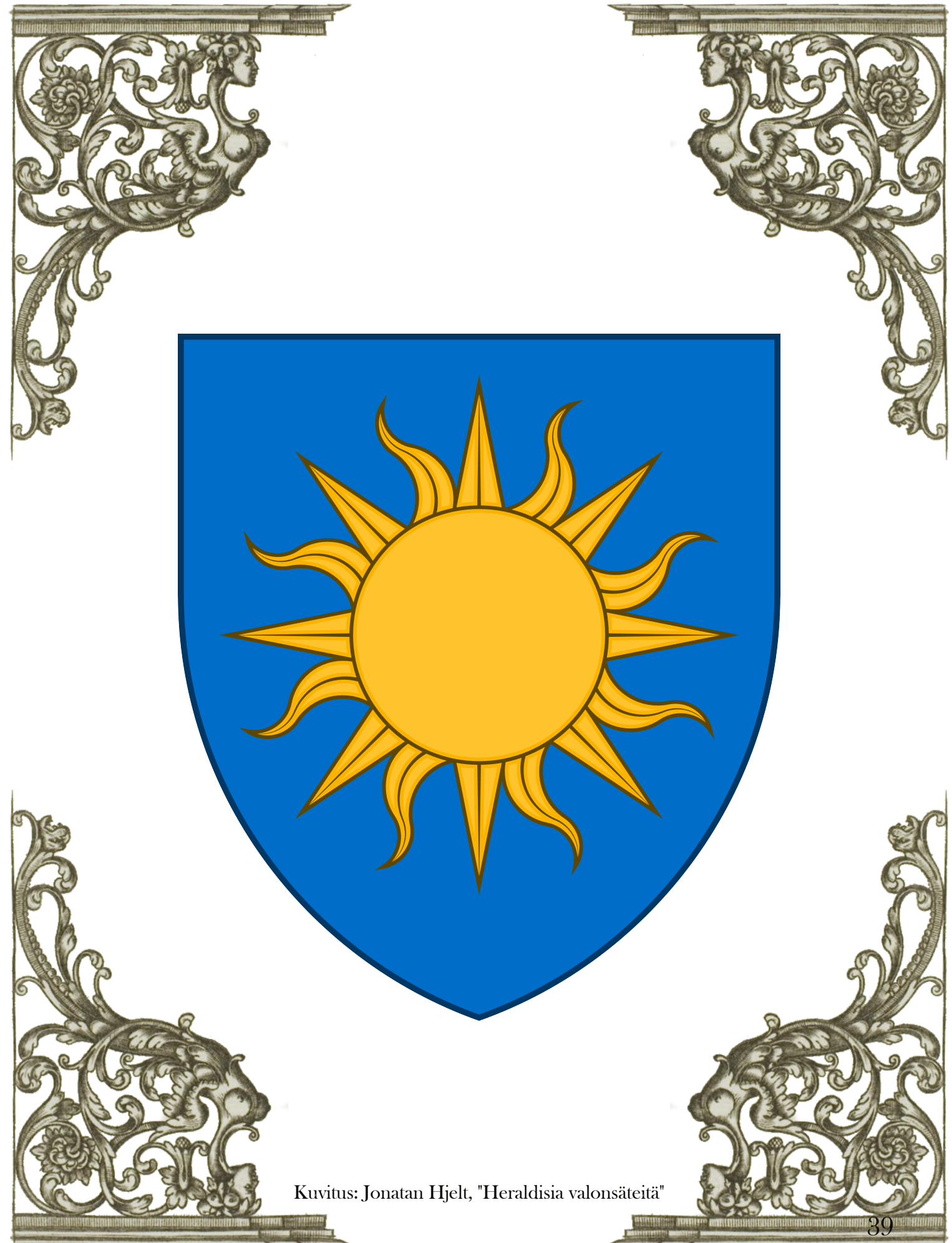
Aamu koittaa, kirkko kutsuu | Lumet edelleen kinoksina lojuu |  
Mun kultani rukoilee kansani | "Pelasta Herra nälältä kansani"

Päivä koittaa, on aika kylvää | Vaikka kesä tuli, on luonnottoman kylmää |  
Mun kultani odottaa neljättä lasta | Syöty on meidän lehmämme navetasta

Ilta koittaa, on aika anella | Toivon et apetta ois naapurilla | Mun kultani  
maassa, ei ees suruliinaa | Piru tai noidat tätä kuninkaan maata piinaa

Yö koittaa, on aika mennä | Ovella on joku, mutten sinne ennä |  
Mun kultani niin kauniisti hoputtaa | saa vouti yksinänsä ulkona koputtaa

**Kaneli Villa**



# Forum Historicum

jou jou jou se on elastinen täs whaddup jou - <i>Elastinen</i>	kröääähhhghg krhöhööäähghggghg - <i>mul o yskä :-(</i>	Työhakemus. Hei *työnantajan nimi tähän*! Olen nuori ja innokas ja reipas ja työnhakija ja opiskelija! Asiakaspalvelu on intohimoni! Olen myös hyväkuntoinen! Kaikki passit löytyy! Ei Huolta! Apua. Odotan yhteydenottoasi malttamattomasti!!!! - <i>Yt. työtön</i>
skrrt mitä elastinen täs cheek skr skrr - <i>Cheek</i>	yksinäiset tuolit slaidatkaa dm - <i>pöytä</i>	
Äärioikeisto on out, maltillinen oikeisto on niin in - <i>Pete Unkari</i>	möyyrr >:3 - <i>hemo ärjy kissa</i>	
Mitä James Bondin ovikello sanoo? - <i>dong. Ding dong</i>		
Kriisitanka Kiireessä tässä Kronikkaan mun lähettää Jotakin piti Seminaari armoton Tänkin haaveen tuhosi - <i>työmyyrä</i>	Aurajoen varrella mua nuolaisit ensi kertaa Mielessä silloin vain halpa känni ja naapurin Tarja Nyt koirat mulle haukkuu kadulla Oispa mulla muutakin kuin sätkät ja Corolla - <i>Arttu Wiskari</i>	Jointti ja tää <a href="https://fi.wikipedia.org/wiki/Makkara">https://fi.wikipedia.org/wiki/Makkara</a> - <i>Makkara seuraa ihmistä läpi kulttuurihistorian</i>

+°~+9e+~°+

# PUUHAPALSTA: New York, New York

Start spreading the news, koska mä lähen nyt. Haluun olla osa sitä, New York, New York. Haluun herää kaupungissa joka ei nuku, mutta valitettavasti oon jumissa Helsingissä. Onneks voin tehdä New York Timesista inspiroituneita netti- tai siis printti- eihän tätä ees printata! Lehtipelejä Kronikasta paremman puutteessa.

## The Mini

Pieni mutta pippurinen miniristikko.

1	6	7	8	
2				9
	3			
4				
5				

Sivulle:

1. Baarista voi tilaa
2. Saa lakin
3. Jyväskyläs
4. Ota...
5. Vuokrayhtiö, väärinpäin

Alas:

1. "Mä oon" enkuks
4. Tekee vegejuustoo, ilman pisteitä
6. Puita, joissa kissoja
7. Aku
8. Karttoja, kannattelee maailmaa harteillaan
9. Rääpäri

## Connections

Yhdistä neljä!

Senat ovat sakaisin, mutta ne muodostavat yhteensä neljä ryhmää, joista jokaisella on teema. Keksitkö, mitä ne ovat, ja mikä on yhdistävä tekijä?

UV	VILLE	JOULU	LUX
LUCIA	RADIO	DIWALI	LED
TULI	ALFA	AURORA	KYNTTILÄ
YDIN	JUHANNUS	AURINKO	LUMIÈRE

Vastaukset seuraavalla sivulla!

# VASTAUKSET

## Connections

Ryhmä 1: Valoon liittyviä tapahtumia: Joulu, Juhannus, Diwali, Lux.

Ryhmä 2: Valonlähteitä: LED, Kynttilä, Tuli, Aurinko.

Ryhmä 3: Ihmisiä ja hahmoja, joiden nimi liittyy valoon: Ville, Aurora, Lucia, Lumière.

Ryhmä 4: \_\_\_\_\_säteily: Ydin, UV, Radio, Alfa.

## Mini

<sup>1</sup> I	<sup>6</sup> P	<sup>7</sup> A	<sup>8</sup> A	
<sup>2</sup> M	A	N	T	<sup>9</sup> A
	<sup>3</sup> J	K	L	S
<sup>4</sup> M	U	K	A	A
<sup>5</sup> O	T	A	S	

# MINI- KRONOSKOOPPI

Viime numeron vaikeuksien jälkeen tähdet ovat saavuttaneet yhteyden Kronikkaan... mutta yhteys pätkii vielä. Kronoksen kaikkitietävä oraakkeli on ilmeisesti väsynyt pitkän kevään jäljiltä, eikä ollut puheliaalla tuulella. Yhteyttä riitti Mini-Kronoskooppiin, joka kertoo muutamalla sanalla tulevasta kesästäsi! (Vai onko oraakkelista kenties tullut Puuhalpalstan Mini-ristikon fani...?) Tähtien tapaan myös sanat ovat monitulkintaisia, joten pidä sydämesi avoimena ja ota oraakkelin sanoma vastaan kyselemättä liikoja.



OINAS (21.3. – 20.4.) polte, voima, kolahdus

HÄRKÄ (21.4. – 20.5.) hehku, kadotus, narri



KAKSOSET (21.5. – 20.6.) hurme, unelma, viesti



RAPU (21.6. – 22.7.) kaste, harva, ikuinen



LEIJONA (23.7. – 22.8.) hiljaisuus, suunta, leikki

NEITSYT (23.8. – 22.9.) päätös, hedelmä, epos



VAAKA (23.9. – 22.10.) odotus, jousi, fiktio

SKORPIONI (23.10. – 21.11.) säde, routa, pesä





JOUSIMIES (22.11. – 21.12.) siemen, kuluma, saate

KAURIS (22.12. – 19.1.) kierre, löytö, jännite



VESIMIES (20.1. – 18.2.) väli, tunnus, suo



KALAT (19.2. – 20.3.) aloitus, terä, kuoppa

