

readme 02/21

viihde & villiintyminen



/DIR

<i>/main</i>	03
<i>Kamala, ihana some</i>	04
<i>Showpaini – kehämähinää</i>	
<i>ja teatteria</i>	06
<i>Vappuvisa</i>	12
<i>Tee – kuumaa lehtimehua</i>	
<i>harrastuksena</i>	14
<i>Kult(is)tisuosikki</i>	
<i>H.P. Lovecraft</i>	18
<i>Parhaat niksit</i>	
<i>opiskelijavappuun</i>	21
<i>5 parasta videopeliä</i>	
<i>(joita en ole pelannut)</i>	23
<i>Munkki kävi</i>	28
<i>/misc</i>	34

/USR

Päätoimittaja
Ines Lukkanen

Toimittajat
Siiri Hirvonen
Konsta Janhunen
Meri Rajamäki
Eetu Raunio

Kuvatoimittaja
Veeti Ollila

Taiteija
Meri Säynätkari

Julkaisija: TKO-äly ry

/MAIN

Jokin kovasti kevään näköinen on pikkuhiljaa sulattanut enimmäkseen lumet, ja ulkona on varsin eri tilanne kuin viime kerralla pääkirjoitusta laatiessani. Katupöly ja hiekoitussora pelmahtelevat ympäriinsä raittia nuohoavan harja-ajoneuvon siivotessa kulkuväyliä. Kun tämä numero ilmestyy, kuvittelen hiirenkorvien jo pukkaavan koivujen ohuista sormenpäistä. Meikämamselli istuu koneella ja kuuntelee etäluentoa puolella huomiolla - veri vetäisi aurinkoon ja lenkille, mutta vielä pitää vartoa jokunen tunti.

länikuinen korona tunkee kaikille elämänalueille ja kaikkiin lehtemme kirjoituksiin, se tunkee aamuun ja iltaan. Se on ryöväntynyt kaikilta meiltä 2019 ja 2020 syksyinä lipastolla aloittaneilta mahdollisuuden kokea oikea opiskelijavappu keltahaalareissa. Viime huhti-toukokuussa tilanne oli niin tuore, että siihen osasi vielä suhtautua jonkinmoisella huumorilla – puin haalarit, join simaa kotona, lakitin gorillapehmolelun ja jaoin siitä tekiksen telegramissa videopätkän. Vapunvietto saattaa tapahtua etänä Zoomissa tenttitinttauksen tapaan. Vielä minä sen litran Ouzo-pulloni kesytän, vaikka läpätunkevan voimakas aniksen maku alkoikin tökkiä jo parin ensimmäisen lasillisen jälkeen.

Kuitenkin tässä olisi hauskaa pidettävä, johan “viihde ja villiintyminen”, tämän lehden teemakin suorastaan siihen velvoittaa. Tarpeemme hauskanpidolle on yltyneet äänekkäästi kurnivaksi näläksi, jonka tilkitsemiseen on tarjolla lähinnä tietokoneen näyttöjen äärellä tapahtuvia huvituksia. Ne tuntuvat toisinaan melko kalpeilta ja öylättimäisiltä approksimaatioilta jostain todellisemmasta. Lisäksi vielä silmät kuivuvat ainaisen ruudun tuijottamisen seurauksena. Tai ehkä se on sitten vain se katupöly, kuka tietää.

Gaudeamus igitur - vivat pandemia

Päätoimittaja

Ines Lukkanen

KAMALA, IHANA SOME

Meri Rajamäki

Mitä sinä teet herätessäsi ihan ensimmäiseksi? Kaiken todennäköisyyden mukaan olen oikeassa, jos veikkaan, että tartut kännykkään tai läppäriin ja avaat jonkin sosiaalisen median alustan tai pikaviestimen. Mikään ei tunnu paremmalta kuin aamun ensimmäinen dopamiinipiikki suoraan hermoon – se herättää paremmin kuin kahvikupillinen, jota keittämään noustessaan tulee vilkuiltua tiiviisti kännykän ruutua näyttöä raivokkaasti päivittäen, odottaen jatkuvasti uusia viestejä, reaktioemojeita tai tykkäyksiä. Kuulostaako tutulta? Jos ei kuulosta, niin olen kateellinen.

Somessa on paljon hyviä puolia, kuten se, että useampiin kavereihin ja tuttuihin saa pidettyä yhteyttä helpommin – tiedän, että ainakin itselleni kynnys lähettää viesti jossain ulkoisessa palvelussa on paljon matalammalla kuin soittaa. Ja tekstarit – kuka niitä edes lähettää enää? On helpompi pysyä edes jotenkuten mukana pomojen, serkun kissan kaimojen ja vanhojen työkaverien elämäntapahtumissa kuin jos aina tarvitsisi kysellä kasvatusten, että “mitäs sinun elämäsi on viime aikoina kuulunut”. Ja jos ei muuta, niin ainakin pysy käryillä siitä, mitä meemejä on hyvä huudella siinä vaiheessa, kun taas pääsee tapaamaan kavereita liveinä.

Kaikessa tässä on haittapuolena ensinnäkin se, että se kasvattaa painetta seurata jatkuvasti kaikkea sitä, mitä kaverit ja seurattavat postaavat. Mitä enemmän somepalveluita, sitä enemmän aikaa päivästä kuluu helposti vain siihen ruutujen selaamiseen ja syötteiden päivittelyyn. Jos tähän ei niin usein pysty tai halua käyttää aikaa, niin tämä voi synnyttää (ainakin oman pään sisäisiä) ulkopuolisuuden tunteita liveinä nähtäessä, jos kaikki muut porukasta ovat seuranneet tiiviisti toistensa sosiaalista mediaa ja tietävät uutiset, joita itse ei tiedä. Aina saa varoa tilannetta, joissa somen ja pikaviestimien seuraamisesta tulee toinen päivätyö.

Tykkäilystä, kommentoimisesta ja chättäämisestä tulee helposti todella addiktoivaa, kun suurin osa palveluista on vieläpä suunniteltu

että jokaisesta reaktiosta ja kommentoinnista tulee ilmoitus. Välittömän tyydytyksen tunne saa helposti uppoutumaan kännykän pariin metsästäämään lisää vuorovaikutusta virtuaalimaailman puolella, kun pitäisi sen sijaan keskittyä työhön tai opiskeluun, joissa saavutettujen edistysaskelien palaute ei ole välitöntä ja yhtä tyydyttävää. Dopamiinikoukku on todellinen.

Lisää ongelmia seuraakin sitten siitä, että some voi sosiaalisten suhteiden lisäksi työhön liittyvien verkostojen luonti- ja ylläpitopaikka. Omat saavutukset ja meriitit pitäisi mahdollisimman tarkoin dokumentoida ja omasta nettipresenssistä pitäisi tehdä ikään kuin toinen portfolio, tai siltä se ainakin välillä tuntuu. LinkedInn sisällön voi onneksi pitää erillään muista palveluista eikä se ole samanlainen aikasyöppö kuin vaikkapa Facebook on. Sen sijaan jos tekee vaikkapa sivutoimisesti internet-mainostamiseen pohjautuvaa bisnestä, niin paine säännöllisiin päivityksiin ja näkyvyyden ylläpitämiseen voi olla todella korkea, eikä ongelmaa pysty kiertämään vain sillä, että ei seuraa pomoja ja työkavereita eri someissa. Myös opiskeluaasioissa meillä Tekiksellä asioita hankaloittaa se, että Telegramia käytetään sekä yhteydenpitoon että velvollisuuksien hoitamiseen. Jos nyt vaikkapa Telegramissa roikkuu muutenkin aina vapaa-ajalla, niin töiden pitäminen töinä ja huvin huvina voi vaikeutua merkittävästi.

Me yhteiskuntana vasta opettelemme käyttämään internetiä jokapäiväisessä elämässämme, ja jo nyt se on mullistanut tapaamme elää ja ylipäätään ajatella. Väärin käytettynä some omalta osaltaan aiheuttaa lisästressiä jo valmiiksi melko suorittamiskeskeisessä ajassa. Etenkin näin tietotyöläisenä on todella tärkeä välillä laittaa kapula pois kädestä ja pitää taukoa vaikka koko internetistä, nähdä vaikka ihmisiä kasvoitusten (tietenkin vasta sitten, kun se on taas turvallista!)

SHOWPAINI – KEHÄMÄHINÄÄ JA TEATTERIA

Ines Lukkanen

Pellepaini. aNmattilais_paini. Tappeluteatteri. Rakkaalla lajilla on piireissä monta kieli poskessa annettua lempinimeä, sillä toisin kuin usein Amerikan mallin mukaan luullaan, ainakaan FCF Wrestlingissä kukaan ei ota itseään tai harrastustaan liian vakavasti. Siitä huolimatta viihdettä tehdään yleisölle suurella lämmöllä ja omistautumisella, sillä noin 50-henkisen produktion parrasvaloissa ja kulisseissa toimii muun muassa näyttämötaiteen, audiovisuaalisen alan ja median ammattilaisia. Yhteistä FCF:n toimijoille on kuitenkin lopulta rakkaus lajiin ja iskulause ”showpaini kuuluu kaikille”.



Dynastian Prinssi Make ja Regina Rosendahl kurmoottavat Jami Aaltoa

Showpaini on yhdistelmä interaktiivista teatteria, stunteja ja sirkusta. Pahikset eli ”heelit” kieroilevat ja haukkuvat vastustajiensa lisäksi myös katsojat, ja hyvikset, eli ”facet” noudattavat hyvän urheiluhengen mukaisesti sääntöjä, keräten kannustusta ja heitellen fanien kanssa ylävitosia. Yleinen väärinkäsitys on, että katsomossa luullaan kaiken olevan todellista, mikä ei tietenkään pidä paikkaansa, vaan kaikki ovat mukana juonessa. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteikö tapahtumissa

usein sattuisi "ihan oikeasti" - kehässä on nähty verta ja kropassa mustelmia monta kertaa, ja erityisen päätähuimaavissa stunteissa tapahtuneiden vahinkojen jälkeen yksi jos toinenkin esiintyjä on lähtenyt show'n jälkeen päivystykseen. Yleensä kuitenkin ihan omin jaloin, joten tämän ei millään muotoa tarvitse painijan urasta haaveilevia säikäyttää. Katsomon istuimilta käsin onkin usein haastavaa tietää, mikä on ollut käsikirjoitettua ja mikä ei, mutta asiaa ei tule juuri mietittyä, sillä lopulta vain immersioilla ja viihtymisellä on väliä.



loni esittelee Oulun tykistöä. LOSSAUTA!

Muutammat ystäväni ja tuttavani olivat olleet mukana FCF:n toiminnassa jo ennen kuin itseäni alkoi koko kuvio edes kiinnostaa, ja toistuvista houkutteluista huolimatta lähdin katsomaan ensimmäistä tapahtumaani vasta vuonna 2018. Se oli kertahetimitolla rakkautta, sillä kaikki "eiks se nyt oo feikkiä ja noloa ja tosi jotenki ysäriä" -tyyliset ennakkoluulot romahtivat, kun toinen toistaan överimmät ja herkullisemmat painijahahmot, akrobatia, huumori ja hulabaloo veivät mennessään. Juonikuviot, tarinat ja ihmiskohtalot alkoivat kiinnostaa samalla tavalla kuin uuteen TV-sarjaan koukuttuessani, mihin ei omalla kohdallani Jenkkilän vastaava tuotanto koskaan ollut yltänyt. Lopulta kanssani oli melkein joka tapahtumassa aitiopaikoilla istumassa, hurraamassa, buuaamassa ja huutamassa 10-13 hengen kaveriporukka, jolle "rästlinki" oli joka kuun kohokohtia. On ollut samantekevää, kenet olen houkutelut ensimmäistä kertaa painia katsomaan, mukaan muilutetut ovat kokeneet saman ilmiön kuin minä, ja palanneet kehän laidalle uudelleen ja uudelleen. Jokin tunnelmassa, mähinässä, yhteishengessä ja peittelemättömässä hauskuudessa vain vetää puoleensa, riippumatta siitä, millä motiivilla on alunperin lähtenyt meininkiä katsomaan.

Kun tapahtumat jäivät 2020 maaliskuussa tauolle rajoitusten ja karanteenin vuoksi, tulin mutkan kautta ajautuneeksi itsekkin mukaan FCF:n taustalla olevan järjestön toimintaan sometiimiä vetämään. Ympäriällä näkyi paljon kehästä tuttuja kasvoja, mutta aivan omina itsinään. Hyytäväällä naurulla ja ylenkatseella varustetun Regina Rosendahl -heelin takaa paljastuikin rempseä ja määrätietoinen naispainin pioneeri Riina, ja mestaruusvyön itselleen voittaneen "Puolen Suomen Painija" Jonin takaa puolestaan Pro Wrestling ry:n puheenjohtajan virassa toimiva Joni. Päätinkin haastatella molempia hieman aiheen tiimoilta.

Kun kysyn, mikä painissa on parasta, molemmat ovat sitä mieltä, että parasta on tarinankerronta liveyleisön edessä ja tunteiden herättäminen. Joni mainitsee myös, että tapahtumien järjestämisessä on hienoa nähdä kuinka koko painiyhteisö puhalttaa yhteen hilleen, ja lopputuloksena on parasta mahdollista tuotetta yleisölle.

– Tapahtumapäivät ovat aina tunteikkaita ja mukavia. Olen onnellinen, että saan kuulua näin tiiviiseen ja hyvään yhteisöön.

Tiedustelen, miten tällaiset pienemmät promootiot eroavat mertentakaisista megapromootioista.

– Pienemmissä promootiossa esiintyjillä on varmastiikin suurempi taiteellinen vapaus. Lisäksi katsoja pääsee ikäänkuin lähemmäs painijoita ja esiintyjä, kun tuhansien katsojien sijaan on muutaman sadan henkilön kokoinen yleisö. Tapahtumat ovat siis intiimimpiä, Riina pohtii.

Allekirjoittanut on miettinyt sitä, mistä johtuu, että yleisössä näkyy laidasta laitaan kaduntallaajaa aina lätkäfaneista aktivistigootteihin ja Punavuori-hipstereistä pikkutakkisiin IT-konsultteihin. Sukupuolijakaumakin on yllättävän tasainen. Riina vastaa:

– Pyrimme inklusiivisuuteen yhdistyksemme sisällä ja olemme tehneet suuren työn monimuotoisuuden ja tasa-arvoisuuden edistämiseksi. Se välittyy sitä myöten myös yleisöön, ja suurempi joukko ihmisiä pystyy samaistumaan ja löytämään itseään kiinnostavia kulmia showpainista. Representaatiolla on väliä.



Vauhtia ja vaarallisia tilanteita piisaa

Joni komppaa kommentoimalla, että FCF Wrestlingissä on todella kirjava kattaus erilaisia hahmoja ja esiintyjä, joten todella monelle löytyy jotain, josta kiinnostua.

– Tämän lisäksi meillä on nollatoleranssi kaikelle syrjivälle käytökselle niin yleisön kuin painijoidenkin puolelta, niin tapahtumissa on positiivinen ilmapiiri.



Japanin lahja Suomipainille, Reimi vastaanottaa yleisön suosiota

FCF:n slogan onkin hiljattain vaihtunut kantaaottavaan muotoon 'Showpaini kuuluu kaikille'. Viesti on selkeä ja, kuten mainittua, inklusiivinen. Joni valottaa ajatusta moton taustalla:

– Se tarkoittaa, että haluamme tuotteemme olevan kaikkien nautittavissa ja, että toimintaamme pääsevät lähtökohtaisesti mukaan kaikki, jotka jakavat arvomme ja ovat halukkaita viemään showpainikulttuuria Suomessa eteenpäin.

Riina on asiassa samoilla linjoilla, ja jatkaa:

– Teemme viihdettä kaikille sukupuoleen, etniseen taustaan tai esimerkiksi seksuaaliseen suuntautumiseen katsomatta. Nämä edellä mainitut syyt eivät myöskään saa vaikuttaa showpainiin mukaan hakeutumisessa.

Joni houkuttelee uteliaita käymään ainakin yhdessä FCF Wrestlingin järjestämässä tapahtumassa, sillä se on todella uniikki kokemus. Riina on samaa mieltä.

– Showpaini on valtavan voimakas kokemus livenä katsottuna; se on kuin konsertti, stand-up tai drag show yhdistettynä urheilujuhlan tuntuun. Tämä on loistava paikka vaikkapa etkoiluun, ja antaa mahtavan potkun tulevaan illanviettoon!

Jonin mukaan tavoite on, että FCF Wrestlingin tapahtumat ovat tulevaisuudessa samanveroisia illanviettokohteita kuin esimerkiksi livemusiikkikeikat.

– Sitä se toki monelle jo onkin, ja kun tietoisuus lajista ja tapahtumistamme leviää, niin sitä enemmän ihmiset tulevat valitsemaan niitä vapaa-ajanviihton merkeissä. Olemme tehneet myös opiskelijayhdistysten kanssa ennenkin yhteistyötä tarjoamalla muun muassa kimpupalippuja halvemmalla, ja varmasti tulemme jatkossakin keksimään vastaavanlaisia tempauksia.



"Ihan birun kovan jätkän", Tammisen Tonin kotikaupunki lienee helppo arvata

Viimeisimmät uutiset ja info kotisivuilla: <https://www.wrestling.fi/>
Tallenteita ja klippejä YouTubessa: <https://www.youtube.com/FCFWrestling/>

Kuvat: Akseli Vaheristo, Marko Simonen

VAPPUVISA

Konsta Janhunen

1. Havis Amanda -patsasta on ylioppilaiden toimesta lakitettu vappuna jo pitkään, mutta mistä vuodesta alkaen lakitukseen on ollut virallinen lupa?
2. Minkä juomasekoituksen raaka-aineet ovat viljaviina, rypäletisle ja sokeri?
3. Kuka alallamme tunnettu henkilö oli syntymänimeltään Abdul Latif Jandali?
4. Monelleko alustalle The Elder Scrolls V: Skyrim -peli on julkaistu?
5. Näyttelijä Peter Mayhew kuoli vappuaattona 2019. Minkä hahmon esittäjänä hänet parhaiten tunnetaan?
6. Seuraavat jalkapallon Euroopan-mestaruuskilpailut järjestettäneen kesällä 2021. Monettako kertaa Suomen jalkapallomaajoukkue ottaa osaa kyseiseen turnaukseen?



Suomen Maajoukkueen Kannattajat Olympiastadionilla vuonna 2009
Wikimedia Commons / Tpheiska (CC BY-SA 3.0)



Wikimedia Commons / Daderot (CC0 1.0)

7. Juhannuksena sataa aina, sanotaan. Monenako juhannusaattona Helsingissä on satanut vähintään 1 mm vuodesta 1981 vuoteen 2020?
8. Entäpä vertailuksi; monenako vappuaattona Helsingissä on satanut vähintään 1 mm vuodesta 1981 vuoteen 2020?
9. Huhtikuussa 1912 kävi tunnetusti kaltoin laivalle RMS Titanic. Mistä sanoista muodostuu lyhenne RMS?
10. Montako jäsentä on TKO-äly ry:n hallituksessa?
11. Mikä on nimeltään Daft Punk -yhtyeen ensimmäinen studioalbumi?
12. Minkä nimistä kolmen Michelin-tähden ravintolaa luotsaa Massimo Bottura?
13. Mikä on perinteisen juomalaulun "Helan går" ensimmäisen säkeistön kolmas sana?

14. Mitä ovat 🌊-emojin pisarat virallisen Unicode-nimensä mukaan?
15. Monettako kertaa järjestettiin Oscar-gaala huhtikuussa 2021?
16. Mitä Helsingin kaupunginosaa naapuroivat kaupunginosat Vanhakaupunki, Koskela, Toukola, Käpylä, Vallila ja Pasila?
17. Minä vuonna Helsingin seudun opiskelija-asuntosäätiö Hoas on perustettu?
18. Kuinka monta esperantonkielistä artikkelia on Wikipediassa?
19. Kuka on Suomen tiede- ja kulttuuriministeri?
20. Minkä niminen yhtye edustaa Suomea Eurovision laulukilpailussa 2021?
21. Mikä on yleisin järven nimi Suomessa?
22. Samppanja valmistetaan perinteisesti kolmesta rypäleestä. Punaiset rypäleet ovat Pinot Noir ja Pinot Meunier. Mikä on kolmas, vaalea samppanjarypäle?
23. Minkä nimisen tutkimuslaitoksen keksintöjä ovat mm. transistori ja laser?
24. Minkä kodinkoneen osa on magnetroni?
25. Minä vuonna julkaistiin ensimmäinen Ubuntu-jakelu, koodinimeltään Warty Warthog?
26. Millä nimellä Pertti Jarlan sarjakuva Fingerpori tunnettiin alunperin?
27. Helsingin olympiastadionin peruskorjaus valmistui viime vuonna. Mikä on stadionin katsomo-kapasiteetti peruskorjauksen jälkeen?
28. Millä nimellä tunnetaan nykyään vuonna 1940 perustettu yritys Oy Tippaustoimisto Ab?
29. Millä nimellä tunnetaan paremmin seututie 101?
30. Milloin vappu on ohi?



Wikimedia Commons / Jonekifi (CC BY-SA 4.0)

EUROVISION
SONG CONTEST
 ROTTERDAM 2021

Vastaukset löytyvät /misc-osiosta sivulta 35

TEE KUUMAA LEHTIMEHUA HARRASTUKSENA

Siiri Hirvonen

Tee on juoma jonka kaikki tuntevat, mutta kyseessä on todellisuudessa paljon laajempi ala kuin yleensä oletetaan. Suurimmalla osalla suomalaisista teetietous alkaa ja loppuu pussiteehen, eikä teetä harrastuksena oikein tunneta. Tee on kuitenkin hyvin monivivahteinen juoma, jonka tuhansista eri lajeista löytyy jokaiselle jotain.

Tee on yksi maailman vanhimmista juomista ja kiinalaisen legendan mukaan se löydettiin noin 5000 vuotta sitten. Teepensaassa lehdet tippuivat pensaasta keisarin veteen ja hän päätti maistaa tätä, huomaten että sillä oli piristävä vaikutus. Teetä alettiin kasvattaa ja ajan myötä sen juominen levisi Aasiassa, kunnes tee löysi tiensä Eurooppaan 1500-luvulla. Näin teestä tuli yksi maailman suosituimmista juomista.

Teestä on monta eri variaatiota, mutta ne voidaan jakaa kuuteen erilaiseen luokkaan valmistustavan mukaisesti, vaaleimmasta ja hennoimmasta tummimpaan ja voimakkaimpaan. Luokat ovat valkoinen, vihreä, keltainen, oolong, musta ja puer-tee, joka myös punaisena teenä tunnetaan. Tosin esimerkiksi Kiinassa musta tee tunnetaan punaisena 红茶 (hong cha) ja puer mustana 黑茶 (hei cha). Teehen voi olla myös lisätty makuaineita, luoden esimerkiksi Earl Grey -teen, jossa on bergamottiöljyä lisättyinä mustaan teehen. Teelaaduksi voidaan myös laskea esimerkiksi yrttitee ja rooibos, vaikka näissä ei varsinaista teetä ole ollenkaan.

Suomessa tunnetuin pussitee on usein mustan teen muruja, jotka ovat rikkoutuneet paremmasta lehdestä irti ja prosessoitu makuaineilla. Tämän vuoksi se on myös huonoimman laatuista. Yleisesti laadukkaimmissa teelajeissa käytetään pieniä, pensaankärjestä otettuja lehtiä, joilla on herkempi maku ja vähemmän kitkeryyttä tuovaa tanniinia. Enemmän prosessoiduissa lajeissa, kuten oolongissa, mustassa ja puer-teessä teelehdet voivat olla suurempia. Parhaiten huonon laadun voi kuitenkin helposti erottaa teen murumaisuudesta ja/tai risujen ja tikkujen läsnäolosta.



天福普洱 (tianfu puer) eli Tianfu-
merkkistä 熟 (shou) eli keinotekoisesti
iätettyä puer-teetä



Mustaa 公主 (gongzhu) eli prinsessa-
teetä



单枞 (dancong) oolongia



珠茶 (zhucha) vihreää gunpowder-teetä
(pieniksi palloiksi käärittyä)



珍稀 (zhenxi) Zhenxi-nimistä valkoista
teetä

Tee harrastuksena voi olla hyvinkin vaatimaton, teen ja välineiden ei tarvitse olla kalliita. Totta kai uusia makuelämyksiä etsiessä hinta voi nousta jopa tuhansiin euroihin, mutta siinä vaiheessa mennään pitkälti hifistelyn puolelle. Esimerkiksi useita vuosikymmeniä iätetty puer tee on usein kallista, kuten 1900 luvun alussa valmistettu tee joka huutokaupattiin hintaan 600 € per gramma. Myös teevälineet voivat olla tuhansien eurojen arvoisia, mutta niiden ei tarvitse olla, harrastuksen voi aloittaa yhdellä pussilla irtoteetä, muutaman euron suodattimella ja mukilla. Kuitenkin teeseremonioihin tarvitaan vähän enemmän välineitä.



宜兴 (yixing) eli tietystä savesta tehty teekannu, joka on hyvin suosittu Kiinassa. Tämä kannu on kuuluisan kiinalaisen taiteilijan tekemä ja maksaa n. 1000 €

Yleisin tapa valmistaa teetä seremoniaalisesti on gongfu-haudutuksella. Siitä on olemassa useampia versioita, mutta yksinkertaisimmat taitavat olla nykymaailman kiireessä ne parhaat – pidemmät seremoniat voivat nimittäin viedä useita tunteja. Välineinä pienimuotoiseen teeseremoniaan tarvitset vain teepannun tai gaiwanin, pienen mukin (tai useampia), suodattimen ja tavan keittää vettä, eli esimerkiksi vedenkeittimen. Myöskin teemari on hyvä olla, mutta sen sijalla voi käyttää pientä nokallista astiaa.



Oikealta vasemmalta: Teepihdit, 茶海 (chahai) eli teemari, 盖碗 (gaiwan) eli "kannellinen kulho", teekannu, puerveitsi, teekuppeja, gongfu-teefiltteri

Simppeleimmässä gongfu-haudutuksessa käytetään pientä määrää teelehtiä, jotka asetetaan pannuun kuuman veden kera. Veden lämpötila on hyvä olla eri teelajeille sopiva, lista löytyy tämän artikkelin lopusta. Tummiin teelajien kanssa ensimmäinen haudutus (muutama sekunti) heitetään pois, eli tee "pestään". Vaaleiden lajien kanssa samaa ei tarvitse tehdä. Sitten aloitetaan aito ensimmäinen haudutus, joka kestää noin 30 sekunttia. Tee kaadetaan suodattimen kautta teemariin, jolloin tee hapettuu. Siitä tee kaadetaan kuppiin ja on valmis juotavaksi. Tämä toistetaan niin monta kertaa kunnes teen maku häilyy, käyttäen noin minuutin per haudutus.

Suurimmassa osassa seremonioita käytetään paljon enemmän aikaa esimerkiksi teen oikean tyyppiseen kaatamiseen, ja ohjeita tämän tyyliin seremonioihin on internetissä runsaasti. Seremonioita on myös useanlaisia, riippuen maasta ja alueesta. Yksi länsimaissa tunnetuimmista tavoista taitaakin olla japanilainen matcha-teen valmistus, joka poikkeaa paljon muista valmistustavoista. Siinä tee on kuin pulveria, ja se sekoitetaan veteen bambuvispilän avulla.

Teekauppoja löytyy pääkaupunkialueelta useampiakin ja niistä kaikista saa apua välineiden tai itselle sopivan teen löytämiseen. Myös erilaisilta teefoorumeilta voi saada ideoita maisteluun. Hyviä teehetkiä!

P.S. Älä puristele teetä haudutuksen jälkeen, tämä päästää ulos paljon tanniinia, joka tekee teestä kitkerää.

Veden lämpötilat ja haudutusajat teelle:

Valkoinen: 70-75°C – 1-3 min

Vihreä: 80-85°C – 2-3 min

Keltainen: 75-80°C – 2-3 min

Oolong: 85-90°C – 3-4 min

Musta: 90-95°C – 3-5 min

Puer: 95-100°C – 5-7 min

Yrttitee: 95-100°C – 7-15 min

Rooibos: 95-100°C – 8-10 min

“SE KUOLLUT EI OO, MI VOI IÄTI MAATA” – KULT(IS)TISUOSIKKI H.P. LOVECRAFT

Meri Rajamäki

“Ihmiskunnan vanhin ja vahvin tunnekokemus on pelko, ja vanhin ja vahvin kaikista peloista on tuntemattoman pelko”, kirjoitti kerran kauhukirjailija H.P. Lovecraft. Lovecraft on tunnettu erityisesti lyhyistä novelleistaan, joita hän kirjoitti aktiivisen uransa aikana 1917–1937. Niiden kautta kummitustarinoihin ja hylätyihin kartanoihin tottunut pulp-horror -tarinoiden yleisö sai tutustua uudenlaiseen, psykologisempaan kauhukerrontaan. Lovecraftin päähenkilöitä piinaa kerta toisensa jälkeen sama kirous: jokin selittämätön voima vaikuttaa heihin painovoiman lailla saaden tutkimaan asioita, joista olisi lopultakin parempi olla tietämättä. Tästä seuraa vääjäämättä vaipuminen hulluuteen ja epätoivoon.



Taitelijan näkemys *At The Mountains of Madness* -romaanissa kuvastusta *Shoggoth-olennosta* / Notsuo (CC-BY 3.0)

Lovecraft oli hänestä kirjoitettujen elämäkertojen mukaan loppuun saakka hyvin ahdistunut mies. Hän kävi lapsuutensa ajan kotikouluu sairastelujen tähden, ja eli suurimman osan myös aikuisiästään eristyksissä kommunikoiden mieluummin kirjeiden välityksellä kuin kasvokkain. Lukijana minun on helppo kuvitella Lovecraftin kenties peilanneen tarinoihinsa omassa elämässään mahdollisesti kokemiaan yksinäisyyden ja merkityksettömyyden tunteita: yksi toistuva teema hänen fiktiossaan on nimittäin ihmisen pienuus ja voimattomuus suuren kosmoksen keskellä. Lovecraftin maailmassa ei ole olemassa muuta Jumalaa kuin suuret muinaiset, jotka ovat olleet olemassa paljon ennen meitä, tulevat jatkamaan olemista meidän jälkeemme, ja joiden suunnitelmia ei ihmisjärjellä voi ymmärtää. Hänen kuvittelemansa maailma hirviöineen on "jossain tuolla", sitä on vaikea kuvailla tai edes kuvitella ihmismielen keinoin, eikä sitä yritetäkään tehdä kovin yksityiskohtaisesti. Tuo järjen ulkopuolinen maailma tavataan yleensä unissa tai harhoissa, kuten muinainen merenalainen kaupunki R'lyeh, jossa suuri muinainen Cthulhu nukkuu ikiuntaan, ja jonka rakennukset ja maisemat sisältävät outoa, "epäeuklidista geometriaa", joka on omiaan viemään järjen keneltä tahansa, joka siihen sattuu törmäämään.

Sivuhuomiona todettakoon, että viittaukset epäeuklidiseen geometriaan ja sen erityiseen kauhistuttavuuteen ovat synnyttäneet sittemmin epäilyjä, ettei Lovecraft olisi täysin ymmärtänyt matemaattista konseptia, johon viittasi. Onhan esimerkiksi tavallisen pallon pinnan geometriakin epäeuklidista, sillä sen pinnalla ei päde vaikkapa sääntö, jonka mukaan kolmion kulmien summan tulee aina olla 180 astetta.

Nykyään Lovecraft omien teosten lisäksi Cthulhun ja kumppanit voi kohdata erilaisissa televisiosarjoissa ja filmeissä – näistä yhtenä uusimmista mainittakoon HBO:n Lovecraft Country, kauhumysterisarja, jossa seikkaillaan Yhdysvaltain itärannikolla – sekä tietysti lautapeleissä kuten Arkham Horror ja Mansions of Madness. Peleissä on monenkirjavia joukko erilaisia hirviöitä, joista suurin osa ei yllättävästi olekaan edes peräisin Lovecraftin omasta kynästä – mies itse nimittäin ei luonut montaakaan niistä eri jumalista ja entiteeteistä, jotka asuttavat niin kutsuttua "Cthulhu Mythos" -universumia. Muistetaan taas, että tarinoissa pääpaino oli kosmisessa kauhussa, ihmisen yksinäisyydessä ja hulluuden tunteessa. Örkit itsessään eivät olleet pääasia, kuten ei myöskään ollut niiden välisten aikajanojen ja tarinoiden selkeyttäminen. Minkä

Lovecraft siinä jätti tekemättä, sen hoiti hänen puolestaan kirjailijan "seuraaja" August Derleth, jonka kanssa Lovecraft oli harrastanut aktiivista kirjeenvaihtoa elämänsä aikana. Todettakoon, että suurten muinaisten taksonomien koostaminen ja siistin aikajanan luominen eivät kuuluneet Lovecraftin alkuperäisiin tavoitteisiin. Hän ei todennäköisesti olisi allekirjoittanut Cthulhu Mythosta siinä muodossa, kuin monet sen tänä päivänä tuntevat. Derlethin luoma yksityiskohtaisempi visio Lovecraftin maailmasta näyttäytyy jopa vastakohtana alkuperäisistä novelleista huokuvalla tuntemattoman pelolle. Ilmiö on sama kuin kauhuleffoissa – morsot pelottavat niin kauan kuin niitä ei näe, koska kuvitelma siitä, mitä *voisi olla* on lopulta paljon kauhistuttavampi kuin se CGI-hirvitys, joka verhon takaa lopulta paljastuu.

Ainakin omassa kuplassani on niin, että Lovecraft on nykyään tunnetumpi juurikin tällaisten oheisteosten kautta kuin omien alkuperäistuotostensa, missä tietysti ei sinällään ole mitään väärää. Kiitos siitä, että Lovecraftin kertomukset ylipäättään ovat tunnettuja vielä tänäkin päivänä kuuluu suureksi osaksi Derlethille ja hänen perustamalleen Arkham House -kustantamolle, sillä omana elinaikanaan Lovecraft ei ollut menestynyt saati kuuluisa. On silti ironista, että vaikkapa Arkham Horrorissa pelaajahahmot pääsevät konkreettisesti taistelemaan suuria muinaisia sekä erilaisia pienempiä pahiksia vastaan loitsujen ja jopa tavallisten tuliaseiden keinoin. Cthulhu Mythoksesta poikineet lautapelit ovat pelimekaniikoiltaan varsin viihdyttäviä, mutta Lovecraftista ne ovat jo temaattisesti todella kaukana. Ne ovat monelle varmasti viihdyttävä ensikosketus Cthulhuun ja kumppaneihin, mutta itse novellien lukeminen saattaa olla jopa tylsää niille, jotka kaipaavat monsteriviihteeltään enemmän toimintaa ja torvensoittoa. Ainakin nörttipiireissä Lovecraft on kuitenkin jo pop-kulttuurillisen osmoosin kautta sen verran yleistietoa, että suosittelen kaikkia ainakin tutustumaan kirjailijan tuotantoon! Lyhyimmät novelleista ovat vain muutaman sivun mittaisia. Esimerkiksi mainio varhainen teos *The Music Of Erich Zann* ei vielä sisällä yhtäkään viittausta Cthulhuun, Nyarlathotepiin tai mihinkään muuhunkaan nimettyyn entiteettiin. Sen sijaan se jättää täysin mysteeriksi sen, mikä voima sai mykän muusikon Erich Zannin soittamaan yöt läpeensä viulullaan todellisuudelle vieraita sointuja – oliko siinä jotain samaa kuin siinä kosmisessa aavistuksessa, joka sai H.P. Lovecraftin itsensä kirjoittamaan eriskummallisia tarinoitaan?

PARHAAT NIKSIT OPISKELIJAVAPPUUN

Ines Lukkanen

Internet tursuilee erilaisia variantteja “etäjuhlien ehtoisin emäntä” -verkkoartikkeleista kuin liian täyteen ahdettu räiskäle. Väistämättä kaikki jotenkin palaa takaisin ydinlauseeseen “tämänkin voit toteuttaa Zoomissa”, joten päätin, että TKO-äly ansaitsee parempaa! Vappusitsitkin pidetään jo virtuaalimuodossa webbikameroiden välityksellä, mutta mitä me sitten voisimme tehdä aivan tosimaailman oikeasti? Antakaahan kun laitan luovan vaihteen silmään ja parhaimman ideointipipon päähän.



Tiesitkö? Aina ei tarvitse olla rymyämässä Espan kukkaistutuksissa fiinisti YO-kotsa täynnä yrjöä - myös kotipihan pusikkoon voi sammua haalarit kintuissa! Kaikki on kiinni omasta asenteestasi. Tarkista kuitenkin etukäteen, ettei kyseinen puska ole piikikäs tai itsellesi allergisoiva. Tai ehkä jännityselementti onkin juuri se, mikä tekee kaikesta mukavampaa.



Vanhukset tunnetusti rakastavat musiikkiesityksiä, joten mikset lähtisi vappuna ilahduttamaan isovanhempiasi, tai jopa tuiki tuntemattomia ylioppilaskuorohenkisesti pienellä kuplettikimaralla? Lähialueen mummut ja papat osaavat takuulla arvostaa huomaavaisuuttasi, kun ilmaannut kolmelta aamuyöllä turvaetäisyydelle heidän parvekkeittensa alle Irwiniä herkästi tulkitsemaan. Saattaapa siinä kirvota nostalgjakyynel jos toinenkin.



Kadehditko ennen syksyä 2019 opintonsa aloittaneiden läpeensä ryvettyneitä haalareita? Hävettääkö puhtoinen kumiankankeltainen, joka entisestään korostuu kangasmerkkien puutteesta? Huoli pois! Voit saada aikaan lähes autenttisen lopputuloksen pienellä vaivalla ja viitseliäisyydellä allaolevaa ohjeistusta käyttäen.

Lahkeet: muta, koiran ulosteet, katupöly ja jopa noki, rispaantuneet alasaumat

Hihat: jatkuvasta uumallesitomisesta makkaralle ja kierteille kipristyneet hihanvarret

Vyötärönseutu ja haarukset: erilaiset neste- ja ruokaroiskeet

Takamus: Ruohotahrat, asfalttiniirhautumat ja muu istumiskuluminen

Polvet: Ruohotahrat ja asfalttiniirhaumat sopivat tännekin, rohkeimmat voivat hioa tekstiilitaiteellista tarinankerrontaansa vaikkapa pienellä määrällä kuivunutta verta



Ota jokin tuiki tarpeellinen esine kuten kotivaimet, puhelin tai bussikortti, ja lähde satunnaisen etäisyyden päässä olevaan metsään leikkimään hultatonta aartenetsintäleikkiä! Kiinnitä valitsemasi olennainen esine huonosti haalariisi, tai laita se avonaiseen taskuun, sitten vain edestakaisin pöpelikössä kirmaamaan, kunnes huomaat, että kas – tärkeä omaisuutesi onkin perhana pudonnut jonnekin. Nyt voit viihtyä tuntikausia luonnonhelmassa selvittämässä kadonneen tarvekalusi mysteeriä! Lisähaastetta kaipaavat voivat ajoittaa ohjelmanumeron auringonlaskun tienoille, tai harjoittaa ahkeraa humaltumisurheilua etukäteen. Kaiken kukkuraksi edelliskohdan laajan projektin voi yhdistää tähän ekskursioon – tuplasti hausempaa, ja samalla hyödyllistä!

Kas niin, joko kuulostaa siltä, että kevään tärkeimmän juhlan aatto ei kulukaan neljän seinän sisällä, kuten ehdit pelätä? Oletko lapsellisen innoissasi tulevasta ilonpidosta, joka saattaa huipentua yöhön taivasalla? Niin arvelinkin! Ei muuta kuin pirskahtelevaa vappua meille kaikille.

Ällötys- ja satiirivaroitus voimassa koko maassa

5 PARASTA VIDEOPELIÄ (JOITA EN OLE PELANNUT)

Meri Rajamäki

Muistelen edelleen usein lämmöllä niitä lapsuuden kesiä, jolloin istuin kaiket päivät pleikkarin ja tietokoneen ääressä pelaten videopelejä. Niiden maailmoihin ja tarinoihin tuli uppouduttua tuntikausiksi kerrallaan, niin että muu elämä ja ajankulu unohtuivat. Sellaiseen on nykyään enää vaikea samaistua, koska velvollisuuksia löytyy joka päivältä ja kaikki vapaa-aika meneekin YouTube-videoiden ja muun kevyen prokrastinoinnin seurassa.

Tässä artikkelissa esittelen muutamia videopelejä, jotka varmasti nousisivat kaikkien aikojen suosikkilistani kärkisijoille, jos vain vaivautuisin pelaamaan niitä. Voin tässä virallisesti myöntää – senkin uhalla, että gamer cardini takavarikoidaan – että videopelejä on tullut pelattua viime vuosina varsin vähän. Kortilla ei paljon enää tekisi, koska se on vuosien varrella toiminut lähinnä hyllynkoristeena. Ehkä jotkut teistä rakkaista lukijoista ovat samanlaisessa elämäntilanteessa, (muka) vastuullisia (muka) aikuisia, ja osaatte samaistua.

Witcher 3



Lähde: CD Projekt Red

Hirviönmetsästäjä Geralt tekee paluun tässä CD Projekt Redin pelitrilogian kolmannessa installaatioissa, joka on jatkoa samannimiselle puolalaiselle kirjasarjalle. Sekä kirja että pelit ovat puitteiltaan pseudokeskiaikaista fantasiaa, joka peleissä on vapaasti tutkittava ja avoin maailma.

Kaikki tässä pelissä näyttää olevan kohdallaan – tarinaa ja sisältöä riittää, maailma on hyvin rakennettu ja hahmot juonikaarineen hyvin kirjoitettuja. Kuten alkuperäisen kirjasarjan kanssafanit tietävät, peli myös osaa rakentaa sarjan muodostaman jatkumon päälle järkevällä tavalla. Peli ei tunnu millään irralliselta spin-offilta tai fanifiktiolta. Sidequesteja on paljon, joista juuri yksikään ei ole mallia “tuo minulle 20 karhun persettä ja saat palkinnon”, vaan nähtävää ja tutkittavaa riittää – siinäpä se ongelma onkin. Tuntuu, että tämän pelin pelatakseni ja antaakseni sille oikeutta pitäisi ottaa muutaman viikon pituinen loma pelkästään tätä varten ja ottaa peli projektiksi. Harmi kyllä projekteja on jo ennestään tarpeeksi, joten Witcher 3 joutuu edelleen odottamaan hyllyssä.

Red Dead Redemption 2



Lähde: Capcom

Pelin edeltäjä, Red Dead Redemption, oli spagettilänkkäripelien aatelia. Siinä päähenkilömme John Marston yrittää tehdä pesäeron entiseen elämäänsä lainsuojattomana, ja sen vuoksi hänen on etsittävä ja pidätettävä entinen rikoskumppaninsa elävänä tai kuolleen. Witcherien tapaan myös se oli open world -peli jossa saattoi viettää päiväkausia (oikean elämän aikaa) valintansa mukaan tarinaa edistäen, etsintäkuulutettuja rikollisia jahdaten, metsästäen ja myydyin eläinten nahkoja, tai pelaten uhkapelejä. Muistoni tuosta edellisestä pelisarjan osasta ovat upeita ja sijoittuvat kiireettömään lukioaikaiseen kesään, jolloin saatoin pelata PlayStationia aamusta iltaan vastuiden painamatta. Niinpä odotan nyt hetkeä, jolloin voin luoda uudelleen mahdollisimman samankaltaiset olosuhteet ja vain uppoutua kiireettömästi pelin maailmaan.

Phoenix Wright: Dai Gyakuten Saiban



Lähde: Capcom

Nintendon japanilainen pelisarja Phoenix Wright teki oikeussalidraamasta viihdyttävää, hauskaa ja ennen kaikkea eepistä. Sarjan pitkän historian aikana pelaajat ovat saaneet astua niin Phoenix Wrightin kuin hänen seuraajiensa ja kilpailijoidensakin kenkiin harjoittamaan lakia kenttätutkimuksissa ja itse oikeussalissa. Sen parasta antia on päästä pitkän oikeusjutun ja todistusaineiston perusteellisen tutkimisen jälkeen TUHOAMAAN syyttäjät ja muut vastustajat FAKTOILLA ja LOGIILKALLA.

Olen pelannut kaikki muut sarjan pelit, mutta tähän osaan en vielä ole koskenut. Syytä on mielenkiintoinen lokalisaatiovalinta käännöstiimin puolelta. Sarjan alkuperäisen trilogian aikaan nimittäin kääntäjät päättivät sijoittaa sarjan tapahtumat Japanin sijaan Yhdysvaltoihin, jolloin nuudeliateriat muutuivat burgereiksi ja selkeästi Japanin kulttuuriin liittyvät tapahtuivat sijoittuivatkin läheiseen siirtolaiskaupunkiin. Ratkaisu toimi hyvin pitkän aikaa, kunnes tämä spin-off ilmestyi. Se sijoittuikin Phoenix Wrightin ja kumppaneiden elämää edeltävään aikaan eli 1800-luvun lopulle Japanin Meiji-aikaan ja onkin siten hyvinkin sidoksissa Japanin historiaan. Niinpä ilmeisistä syistä sen kääntäminen aikaisemman jatkumon säilyttäen on osoittautunut hyvin haastavaksi. Pelisarjan fanit ovat toki olleet ahkeria ja tuottaneet oman käänöksensä, joka löytynee netistä, mutta tämä saattaa tietenkin olla laitonta, eikä Readme voi sellaisia suositella. Tänä kesänä on kuitenkin juuri saamieni tietojen mukaan odotettavissa maailmanlaajuinen julkaisu tästä pelistä sekä sen jatko-osasta. Saa nähdä, miten käännökseen kanssa on toimittu.

Elder Scrolls III: Morrowind



Lähde: Bethesda Softworks

Tunnustan: olen aivan liian kasuaalipelaaja, jotta olisin koskaan kunnolla päässyt sisään Morrowindiin. Olen pelannut ja aikoinaan myös pitänyt Oblivionista ja Skyrimista (tosin nytemmin mielipiteeni niistä ovat pitkälti muuttuneet), mutta tämä joillain mittareilla varmasti parempi sarjan teon on jäänyt lähes kokonaan välistä. Kyseessä on aivan selvästi "learn to play -issue", kuten viilleät lapset sanovat. En koskaan päässyt yli esimerkiksi siitä, että alussa joudutaan huitomaan tikarilla rapuja, joihin osuu hyvällä tuurilla puolet ajasta, jos sitäkään, tai siitä, että Morrowind pohjautuu esimerkiksi taitojärjestelmänsä puolesta hyvin vahvasti RuneQuestin kaltaisiin pöytäroolipeleihin. Enpä ole tullut pelanneeksi myöskään Icewind Dalea tai muita samankaltaisia klassikkona pidettyjä pelejä. Sinänsä harmi, koska ainakin Morrowindin kohdalla sen tunnelmalliset musiikit ja maailma vaikuttavat hyvinkin houkuttelevilta, mutta ilman nostalgiaetua pelimekaniikalta vanhentuneisiin peleihin on vain yksinkertaisesti vaikea päästä sisään.

Final Fantasy VII

Niin no, tämän pelin kuuluisat spoilerit kaikki vamaan tietävätkin. Silti en tule niitä tässä toistamaan siltä varalta, että joku ei vielä tiedä – vaikka ne ovatkin jo tässä vaiheessa melkein Rosebud -tason yleistietoa. Japanilaisten roolipelien ystävälle tämäkin teos olisi varmasti hyvä pelata läpi jossakin vaiheessa.

Siitäkin huolimatta, että kaikki suurimmat nyrkiniskut vatsaan eivät tule yllätyksenä, että pelimekaniikat ovat ehkä jo hieman vanhentuneet ja ovat paremmin tehtyinä sarjan myöhemmissä osissa. Lisäksi pelin grafiikat ovat nykypäivänä melko karua katseltavaa. Hyvät tarinat eivät kuitenkaan koskaan vanhene, ja niistä sekä älyttömistä juonenkäänteistä Final Fantasy -pelit tunnetaan, ja sitä paitsi viime vuonna ilmestynyt Final Fantasy VII Remake on varmasti puuttunut ainakin osaan edellämmainituista ongelmista. Siispä kenties tämäkin peli onnistuu yllättämään sitten joskus, kun päätän sen hakata läpi.



Lähde: Square Enix, kuva FF7 Remakesta

Kaikista niistä peleistä, joita en ole vielä pelannut, löytyisi vielä vaikka kuinka paljon sanottavaa. Uusiakin pelejä ilmestyy koko ajan eikä backlog koskaan lyhene, vaan ainoastaan kasvaa. Mitä sitten oikeasti pelaan nykypäivänä? Lähinnä Hearthstonea ja muita sellaisia pelejä, joissa yhden erän ei periaatteessa tarvitse kestää kovinkaan kauaa. Yhden erän voi ottaa hyvällä omallatunnolla pienen tauon aikana. "Vain yksi peli". Ja sitten vielä yksi, ja sitten vielä... kunnes vartin tauko onkin venynyt tunneiksi, ja samalla vaivalla olisikin sitten voinut pelata vaikka jotain tarinallista teosta. Ehkä vielä joku päivä opin viettämään vapaa-aikaa samalla tavalla kuin silloin joskus.

MUNKKI KÄVI

Konsta Janhunen

Koska vapun vuosipäivänä on tapana syödä munkkeja, leivoin munkkeja. En ole kuitenkaan erityisen harjaantunut leipuri, joten resepti ei todellakaan ole oma, vaan kiitollisesti lainattu ammattilaiselta.



Nämä perinteiset munkkithan ovat siis fritattuja pullia ja raaka-aineet sen mukaiset.



Voi tekee pullan. Tai ranskalaisen mielestä briossin.

Älä kaada sulaa voita munan päälle.
Muna kypsyy ja munkkisi epäonnistuvat.





Jauhot lisätään yleensä vaiheittain, jotta taikina sekoittuu näppärämmin. Ei se pilalle kuitenkaan mene vaikka heittäisi kaiken kerralla kulhoon.



Alustaminen eli vaivaaminen on ehdottoman tärkeä vaihe sitkoleivontaa. Taikinan huomaat sopivan vaivaantuneeksi, kun se tökkiessä tuntuu kimmoisalta.



Ehdottomasti helpoin tapa tehdä rinkuloita on tehdä ensin pallukoita, jotka ...



... sitten lävistetään keskeltä rinkuloiksi.



Levyä kannattaa säätää suuremmalle aina munkkeja lisätessä ja pienemmälle öljyn lämpötilan taas noustessa. Paistamiseen 160-190 °C on ihan toimiva väli, optimi 180 °C.



Sokerointi kannattaa suorittaa asap, jotta sokeri tarttuu pintaan nätisti (ja herkullisesti). "Fingers are for burning," sanotaan ruokapisneksessä.



Tarjoiluehdotus. Vastustamatonta.

Helppominkin voi käydä

Rupesin kuitenkin pohtimaan oliko tämä nyt kuitenkaan vaivan väärtiä, joten ostin referenssiksi kaupan pakastealtaasta 24/7/365 löytyvän munkkimallin, joka asennetaan sokerointikuntoon monessa kodissa olevan dipolinvärisyttelijän avulla – Vaasan Kotiuunin Munkkirinkeli.



Tämän artesaaniryön haastajan valmistaminen on todellakin naurettavan helppoa. Ota pakkasesta määrä, jonka aiot nauttia ja laita mikroon enintään minuutiksi. Pyörittele sokेरissa, jos viitsit. No entäpä maku? Oikeasti, tosi hyvä! Eikä vain tosi hyvä ollakseen minuutissa pakkasesta suussa, vaan tosi hyvä munkki. Onkin todettava, että ainakaan omasta mielestäni tuo odotteluineen likimain kolmituntinen leipomisprosessi ei todellakaan maksa vaivaa, jos kyse on vain yhden hetken mieliteosta.



Mutta silti. On siinä itse tehdyssä aina joku juttu. Jollain tapaa se samainen sokerin, öljyn ja kardemumman kruunaama vehnäinen pulla on silti parhaimmillaan, kun sen on itse pyöritelty ja paistanut. Puhumattakaan siitä, jos käytössä olisi jonkun mummon, mummin, mummun, mumman tai muun isoäidin voittamattoman hyvä resepti ja ennen kaikkea peritty hiljainen tieto, jota ei mittakupit ja vaa'at mittaa. Sitä ei noin vain pakastealtaasta poimita ja voittaja olisi kiistaton.

Leivonnassa käytetty resepti: <https://www.kinuskikissa.fi/vappumunkit-ja-rinkilat>

/MISC

Toimitus yleisessä sekavuudessaan

Kumpula ylös, ulos ja lenkille

Rakas isosisaruksemme Matlu ry käynnisti huhtikuun alussa Kumpula vappukuntoon -haasteen aktivoitakseen koteihinsa nuupahtaneita opiskelijoita. Sen alustaksi nekrottiin samalla yllättävän hauska ja jopa riippuvuutta aiheuttavaksi osoittautunut HeiaHeia-sovellus, jossa ainejärjestöjen omat tiimit kisaavat liikunta- ja hyvinvointipisteitä haalimalla normaaliolojen pahoinvointipisteiden sijaan.

TKO-älyn suuri jäsenmäärä osoittautui tässä tosin pieneksi haitaksi, sillä sijoitukset lasketaan keskiarvon mukaan, ja järjestöstämme on lähtenyt leikkiin jo yli neljäkymmentä lisämotivaatiota kaivannutta käpistelijää. Tästä "handicapista" huolimatta tekiksemme on raapinut tiensä kolmanneksi, sillä pisteitä saa urheilun ja unen ohella mm. terveellisestä ruokavaliosta, riittävästä vedensaannista, päivittäisestä röhönaurusta ja kaverien kannustamisesta erilaisilla enemmän tai vähemmän hölmöillä emojiilla.

Lisäksi HeiaHeia tarjoaa erilaisia viikon, parin mittaisia mielenterveyttä, jaksamista ja kuntoa parantavia lyhytohjelmia. Haaste päättyi toukokuun toinen päivä, ehkä sen jälkeen aloitamme tekiksen oman jatkohaasteen vapusta toipuaksemme?



Tilasto HeiaHeia-palvelusta / © Matlu ry

Toimituksen top 5 vappujuomat:

1. Kalja, bisse, olut ja börsta
2. Perinteinen vappusima
3. Fresita
4. Vesi (aatonjälkeinen aamu)
5. Vaapukkamehu

Konstan vappuvisailun vastaukset:

1. 1951
2. Jaloviina
3. Steve Jobs
4. Kuudelle
5. Chewbacca
6. Ensimmäistä
7. Kahtenakymmenenä
8. Yhdeksänä
9. Royal Mail Ship
10. 14
11. Homework
12. Osteria Francescana
13. Sjung
14. Hikeä
15. 93.
16. Kumpula
17. 1969
18. Noin 295 000
19. Annika Saarikko
20. Blind Channel
21. Mustalampi / Saarijärvi
22. Chardonnay
23. Bell Telephone Laboratories / Bell Labs
24. Mikroaaltouuni
25. 2004
26. Karl-Barks-Stadt
27. 36 200
28. Veikkaus Oy
29. Kehä I
30. Vapu ei lopu!

Jytää etäbakkanaaleihin

Toimitus päätti koostaa Spotifyssa lukijoilleen bilesoittolistan, jonka sisältöä ei ole kuratoitu erityisen suurella pieteetillä, mutta se on sitäkin värikkäämpää. Mukana kaikkea ysärisuosikeista italodiskoon ja kasarihiteistä viimeisimpään massapoppiin.



<https://open.spotify.com/playlist/4srhKiZyrEzQ5aim1WwA1rjB>

TKO-älyn Telegram ilman asiayhteyttä

“Se on vähän kuumottavaa et jos osuu väärään kannustusemojiin nii sitäkään ei kait voi muuttaa tai peruu, mut onneks siel ei ees oo esim munakoisoa valikoimassa :D” – Emi1ia4

“haha, toisen käden tarina.. yks kaverini ajeli winnt:tä kotikoneessaan noihin aikoihin.. se kans alkoi riitelemään irkissä jonkun väärän tyypin kanssa ja se tuli samballa verkon yli c\$ shareen (helppo passu tai ei passua) ja dellas kaverilta winnin alta. :-D” – Jope9000

“Pitää harjotella sellanen sniikki kättely jossa raha ja merkki vaihtaa huomaamatta omistajaa” – avirtas

