



1 • 2005

Harmaasusien
Airrut



SISÄLLYS

04 PÄÄKIRJOITUS

05 MATOSAARI

06 NUIJASOTA OSA 1

07 MÄTTÖTREENIT

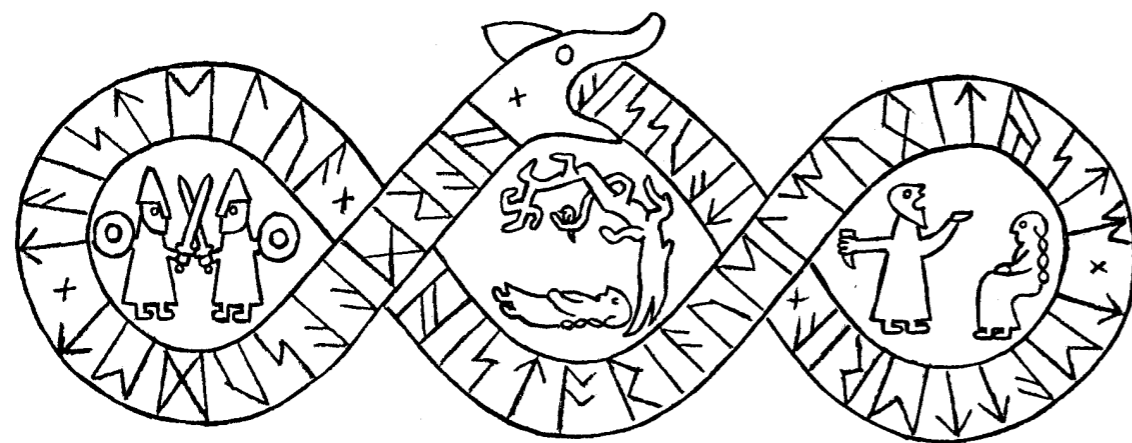
08 RABAB

13 AIRUT SUOSITTELEE

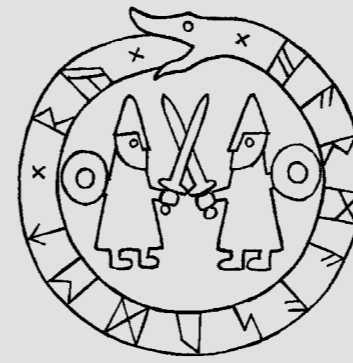
15 PELIARVOSTELU

18 UUTISET

19 HATKA



www.greywolves.org



Julkaisija

Harmaasudet ry

Päätoimittaja

Katri Immonen

katri@greywolves.org

Graafinen ulkoasu

Hannamari Vahtikari

hannes@greywolves.org

Paino

Helsingin Nuorisoasiainkeskus

Kansikuvat

Nino Hynninen

Piirroksat ja kuvat

Tomi Letonsaari 2-4

Maarit Yli-Korpula 5, 16

Kim Åke 10-12

Osoite

Harmaasudet ry

PL 8

00750 Helsinki

Sähköposti

airut@greywolves.org

Harmaasudet ry

Harmaasudet ry on Suur-Helsingin alueella toimiva liveroolipeli - ja historianelävöittämissyhdystys, joka pyrkii edistämään historian tuntemusta ja tutkimusta eri muodoissaan. Meille menneisyys ei ole vain puisevia kirjapinoja, vaan elävää ja rikasta aikaa.

Suomen virallinen historia alkaa ristiretkistä ja ensimmäisistä kirjallisista dokumenteista. Esihistoriasta kertovat vain arkeologiset löydöt. Monelle 1000-luvun vaihteen Suomi onkin luolamiesten valtakuntaa. Haluammekin omalta osaltamme oikaista näitä käsityksiä ja kertoa viikinkiajan värikkästä kulttuurista.

Harmaasudet ry:n toiminta käsittää useita historianelävöittämisen osa-alueita. Kädentaitoihin tutustuminen on tärkeää jo varusteiden valmistamisenkin vuoksi. Taisteluharjoituksissa opitaan käsittelemään aikakauden aseita vanhaan tapaan ja menneeseen aikaan eläydytään myös näytelmäroolipelien keinoin. Historiatapahtumissa esiintyessä pyritään hyödyntämään kaikkia näitä oppittuja taitoja.

Harmaasusiksi tunnustautuu väkeä monelta alalta – joukossamme on niin korkeakouluopiskelijoita, lukiolaisia kuin työelämänsä aloittaneitakin. Harmaasusien jäsenyys ei vaadi erityistä historian tuntemusta, kykyä tai ominaisuuksia. Meitä yhdistää kiinnostus menneisyyteen ja innostus sen eläväksi tekemiseen.

Harmaasusien Airut

Harmaasusien Airut on viikinkiajan elävöittämissyhdystys Harmaasudet ry:n jäsenlehti, joka ilmestyy neljä kertaa vuodessa. Lehden tarkoitus on levittää tietoa historiallisista aikakausista ja tapahtumista kansantajuisesti päitsi jäsenille, myös muille kiinnostuneille.

Airuen artikkelit kirjoitetaan vapaaehtoisvoimin, eivätkä yhdistys tai lehden toimitus ota vastuuta mahdollisista virheistä. Airut ei ole tieteellinen julkaisu. Esitetyt näkemykset pohjautuvat kuitenkin joko omakohtaiseen kokemukseen tai tutkittuun tietoon.

Kaksi vuotta on takana. Kahteen vuoteen on mahtunut niin innostuneita ja työteliäitä kuin turhautuneita ja kyllästyneitä aikoja ja hetkiä. Aloittaessani Airuen päätoimittajana vuonna 2003 olin innoissani. Tahdoin muuttaa Airutta asiallisesta, laadukkaasta joskin tylsästä lehdestä lehdeksi, jossa halukkaille annetaan mahdollisuus kirjoittaa aiheista, jotka heitä kiinnostavat ja jossa historiaan perehdytään aiempaa laajemmassa perspektiivissä. Tarkoitus oli myös, että Airut edustaisi niitä asioita, joita yhdistyksen jäsenet tekevät ja joista ovat kiinnostuneita, ja että kevyellekin materiaalille jäisi tilaa. Tarkoitus oli tehdä yhdistyslehteä yhdistyksen jäsenille.

Laajassa rajauksessa on kuitenkin myös ongelmansa. Ensiksikin jos lehti käsittelee historiaa, miten vältetään, se ettei lehdestä tule liian sekava, kun yksi juttu käsittelee teollistuvan yhteiskunnan sosiaalisia muutoksia ja toinen Egyptin naisjumalia. Liian sekavuuden välttämiseksi päätin rajata yhden numeron käsittelemään yhtä teemaa. Teemoina oli muun muassa vähemmistöt ja pukeutuminen. Jälkeenpäin ajatellen en osaa sanoa, oliko ratkaisu oikea. Ehkä se vain vähensi ihmisten halukkuutta kirjoittaa. En tiedä. Teeman lisäksi lehdessä oli kaksi vakituista artikkelipalstaa Naisen paikka ja Sota! sekä live-roolipelejä arvosteleva kriitikkopalsta. Pakinapalsta Ääni takavasemmalta kuoli miltei synnyttyään.

Ryhtyessäni päätoimittajaksi pyrin tekemään kiinnostavan lehden, jolla on jotakin tarjottavaa kaikille. En tiedä, kuinka siinä onnistuin. Sen kuitenkin sain huomata, etten oikeastaan pidä päätoimittajan hommasta ainakaan Harmaasusien kaltaisessa yhdistyksessä. En vain jaksa sitä kyselyä, potkimista ja ruikuttamista, jota vaaditaan, että a) saa kirjoittajan jutulle, b) saa jutun ulos kirjoittajasta. Monesti tuntui vain helpommalta tehdä juttu itse tai korvata se jollakin vanhalla esseellä.

Tietysti päätoimittajuudessa on ollut myös hyvät hetkensä. On aina yhtä palkitsevaa saada lehti monistuksesta, nähdä kättensä jälki siististi taitettuna kansien välissä. On myös ollut innostavaa suunnitella lehteä. Taustalla on kuitenkin koko ajan kummitellut ajatus, lukeeko lehteä edes kukaan, ketä se kiinnostaa?

Nyt kuitenkin on lehden aika siirtyä eteenpäin seuraavalle päätoimittajalle, vaikka tätä kirjoittaessa siitä luopuminen miltei alkaa kaduttaa. Kiitän muuta toimituskuntaa, Hannamaria ja Inkaa avusta sekä tietenkin kaikkia kirjoittajia ja piirtäjiä, jotka ovat mahdollistaneet lehden olemassaolon. Lopuksi toivotan onnea seuraavalle päätoimittajalle.

Katri Immonen
päätoimittaja



Matosaari - nukkuva puutarha

Itä-Helsingissä sijaitseva Matosaari on tuttu paikka harvalle helsinkiläiselle. Jollaksenniemestä löytyvä saari on lehdonomainen villiintynyt puutarha, jonka kasvillisuuden alta löytyy monia historiallisia kivistä rakennelmia.

Matosaari, joka nykyään on yhdistetty maasillalla rantaan, ei ole kooltaan kovinkaan suuri. Reilun hehtaarin kokoisella saarella on kuitenkin yllättävän rikas historia. Se kuului Degerön kartanoon vuoteen 1798 asti ja siirtyi sitten Jollaksen kartanon omistukseen. Saari tuli osaksi rannikon puolustusta Venäjän vallan aikana.

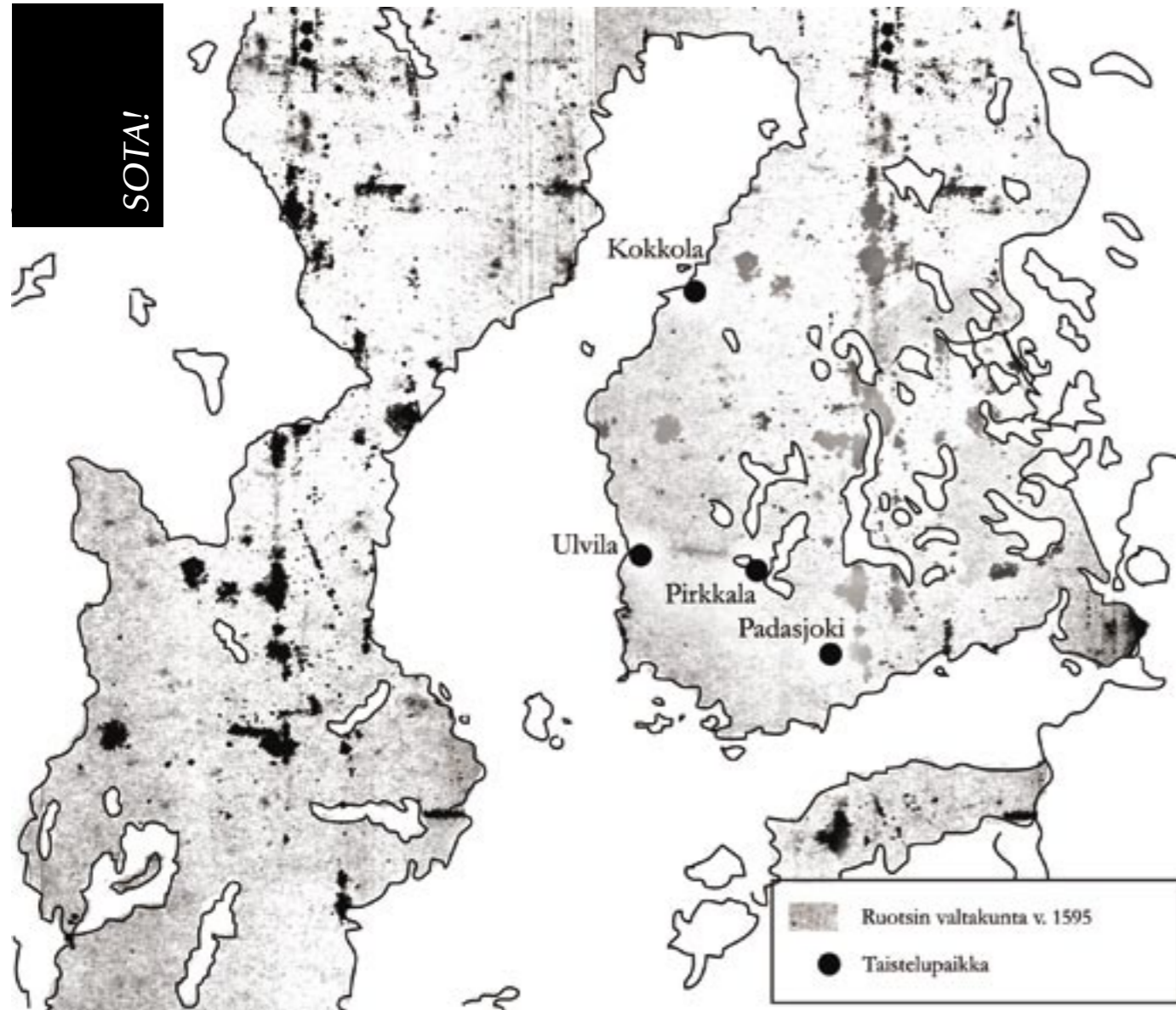
1850-luvun puolivälissä käyty Krimin sota sai Venäjän vahvistamaan Suomen rannikon puolustusta, ja tuolloin myös Matosaaren rakennettiin puolustuspatteri. Rannan suuntaisesti rakennettiin korkea

maavalli patteria varten ja sen päälle kivistä patterivarustus. Se sijaitsi saaren itäreunalla ja kuului Santahaminan patteriin. Sen päätarkoitus oli suojata Porvoon suunnan laivaliikennettä. Suunnitelmien mukaan patteri käsitti muun muassa 12 ampuma-aukkoa sekä ruutikellarin. Paikka oli sotilaskäytössä vuoteen 1884.

Vuonna 1928 puutarha-arkkitehti Paul Olsson laati koko saaren kattavan puutarhasuunnitelman. Saarelle rakennettu huvila sai ympärilleen monia terasseja, muureja ja tasanteita. Puutarha villiintyi, kun huvila paloi 1960-luvulla. Huvilan kivijalka on edelleen pystyssä saaren keskellä. Vanhasta puutarhasta on säilynyt yllättävän paljon. Pelargonian pylväistä suurin osa seisoo edelleen paikoillaan. Monet poluista ovat kasvaneet umpeen, mutta vanhat käytävät on silti havaittavissa puiden

ja pensaiden keskeltä. Eteläkärjessä on portaat ja satamalaituri.

Matosaaren pääsee Herttoniemestä busseilla, mutta pysäkillä on vielä jonkin verran kävelymatkaa. Matkalla on muitakin historiallisia paikkoja kuten Jollaksen kartano. Matosaarentie pujottelee välillä melkein talojen pihojen läpi, mutta kävely perille asti kuitenkin kannattaa. Helsingin kaupunki on tehnyt suunnitelman puutarhan siistimiseksi. Voi olla, että pian Matosaari kuhisee ulkoilijoita ja turisteja, ja alueen omaperäinen unohtunut ja nukkuva tunnelma katoaa. _ Maarit Yli-Korpula



Ruotsin itäosien historiaa, osa 1

Nuijasota

”Nuijasota” on käsitteenä kaikille suomalaisille tuttu. Jo ala-asteen historian tunneilla tapahtuman pääpiirteet tehdään selviksi. Tämä talonpoikaishistoria on saanut tietyissä piireissä lähes legendaariset mittasuhteet. Pohjanmaalla puhutaan edelleen ”nuijamiesten perillisistä.” Nuijasodan sisältönä on historiallisesti nähty Ruotsin kuninkaan tukema kansannousu pohjalaisten talonpoikien sortajia vastaan.

Sittemmin historiantutkijat ovat tuki asettaneet tapahtumia hieman enemmän perspektiiviin.

Nuijasota oli Ruotsin kuningassuvun sisäisen välienselvittelyn sivutuote. Edellisen kuninkaan, Juhana III:n kuoltua valtaan nousi hänen poikansa Sigismund, joka oli myös Puolan vaalikuningas. Kuninkaan nuorempi veli Kaarle-herttua haastoi

tämän oikeuden hallita myös Ruotsia. Päällimmäisenä tekosyynä Kaarrella oli Sigismundin katolisuus, joka sopi huonosti vasta puoli vuosisataa sitten protestanttiseksi julistautuneen Ruotsin julkisivuun. Sigismundin Turkuun käskynhaltijaksi nimittämä Klaus Fleming asettui poikkiteloin herttuan kanssa. Vahvistaakseen valtaansa Kaarle-herttua pyrki saamaan valtiopäivät julistamaan

sodan Flemingiä vastaan. Kun tämä epäonnistui, Kaarle katsoi voivansa käyttää hänelle tyytymättömyyttään valittamaan saapuneita pohjalaisia talonpoikia Flemingin aseman heikentämiseen.

Nuijasodan tapahtumat sijoittuvat tiiviille ajanjaksolle. Loppuvuodesta 1596 talonpojat organisoituivat entisen nimismiehen, Jaakko Ilkan johdolla kapinaan. Kaarlen sodalle nimen antanutta kehotusta noudattaen he aseistautuivat ”jos ei muuten niin aidaksilla ja nuijilla!” Puutteellisesti varustautunut ja kyseenalaisessa järjestyksessä etenevä joukko oli Klaus Flemingin johtamien ammattisotilaiden helppo kukistaa. Nuijamiiehiltä puuttui sekä johtajia että koulutusta. Heidät voitettiin useaan otteeseen lupaamalla

antautumisen johtavan armahdukseen. Luottavaisina aseensa laskeneet nuijamiestet sitten joukkoteurastettiin. Nuijamiesten sotilaallisen tappion jälkeen tammikuussa 1597 Jaakko Ilkka ja muut johtajat otettiin kiinni ja hirtettiin.

Jälkinäytös sodalle koettiin, kun Israel Larsinpoika houkutteli Pohjois-Pohjanmaalla uuden joukon kapinaan keväällä 1597. Tämä joukko eteni Oulun linnasta otettujen tykkien kera Kokkolaan. Kaarlen asiassa ollut Larsinpoika valehteli ruotsalaisten apujoukkojen olevan tulossa, ja nuijamiestet etenivät vielä jonkin matkaa etelään, kunnes heidät murskattiin. Huonosti päättyneen kapina ei ollut historiallisesti poikkeuksellinen, vaikka se Ruotsin oloissa olikin merkittävän

kokoinen: mukana oli useita tuhansia miehiä. Nuijamiesten tarkasta määrästä ei ole tietoa, mutta heidän kokonaistappionsa on arvioitu noin 1200 kuolleeksi. Flemingin käytössä oli jälleen ainakin 2500 miehen sotajoukko, jonka tappiot jäivät pieniksi.

Miksi ja mitä vastaan nuijamiestet sitten nousivat kapinaan? Pitkäksi ja veriseksi muodostunut Ruotsin ja Venäjän välinen sota oli vastikään päättyneenä. Sen aiheuttaman pelkotilan jäljiltä Ruotsin itäosissa ylläpidettiin rauhanaikaiseksi suhteettoman suurta armeijaa. Kaiken lisäksi tämä armeija käytti häikäilemättä hyväkseen erioikeuksiaan. Samalla sodan aikana määrättyjen verojen kantamista jatkettiin. _ Olli Hakkarainen

Mättötreinit

Harmaasudet tekevät sen tärkeällä, ja jotkut ovat ihmetelleet kuinka me sen teemme, ilman että veri lentää. Teräsaseiden luonteva ja turvallinen käyttö vaatii harjoittelua, josta aluksi pääosa on rutiinia. Lyönnit opetellaan hidastamaan, ennen kuin vapaampaan harjoitteluun voidaan siirtyä. Tämä on mahdollista ainoastaan tutustumalla aseiden ominaisuuksiin käytännössä. Johannes Leppä on toiminut yhteensä kolme kautta Harmaasusien ”mättövastaavana”. Hänen tehtävänä on vetää tiistaisin autenttisten, viikinki- ja keskiaikaisten aseiden taisteluharjoituksia Oulunkylän nuorisotalolla. Harjoitukset ovat

ilmaisia ja kaikille teemasta kiinnostuneille avoimia. Johannes mieltää mättötreinit paikkana, jossa opetellaan taistelemaan historiallisesti ja autenttisesti, mutta ennen kaikkea turvallisesti. Lyönti on aina lyöjän vastuulla. Lyöjä vastaa siitä, ettei vahingoita vastustajaansa, vaikka tahtoisikin voittaa tämän. Turvallisuus menee autenttisuuden edelle ja esim. päähän tulevat lyönnit pysäytetään n. 25 cm:n päähän. Muualle kehoon kohdistettavat iskut opetellaan hidastamaan niin, ettei suojavarusteita tarvita, hanskoja lukuun ottamatta. Aseina käytetään tällä hetkellä pääasiassa yhdenkäden miekkoja, kirveitä ja kilpiä, mutta myös kokopuisia puukkoja, sauvoja ja keihäitä. Teräsaseiden tulee olla tylsytettyjä ja pistot pistetään ohi. Ennen vapaaseen taisteluun siirtymistä uusille tulokkaille opetetaan mättötreeneissä lajin alkeet oikeanlaisesta liikkumistylistä asti. Oppilaat saavat näin rauhassa tutustua taistelun luonteeseen ja

maailmaan. Syvällisemmät taistelutekniikat opetetaan myöhemmin ja myös improvisoituja taistelutekniikoita rohkaistaan turvallisuuden suomissa rajoissa.

Mättötreeneiden nykytilanne ja vallitseva mieliala ovat hyvät. Kävijäkunta on tällä hetkellä vakiintunutta ja rutiinit osaavaa. He osaavat taistella hillitysti vapaasti, eikä vakavia vaaratilanteita ole syntynyt. Kirjoitettuja aikatauluja ei ole, vaan harjoittelu on vapaamuotoista, harjoittelusta nousevista asioista jutellaan ja tunnelma on rentoa. Tekniikat on kehitetty vuosien kuluessa itse, ja niitä kehitetään edelleen yhteisesti treeneissä. Jokainen harjoituksissa kävijä on samanarvoinen kokemuksesta riippumatta, ja uusiin ideoihin suhtaudutaan positiivisesti. Tällä hetkellä varusteita ja tilaa on ylen määrin, joten uudet tulokkaat ovat erityisen tervetulleita. Treeneihin toivotaankin enemmän väkeä, jotta niistä tulisi monimuotoisempia ja joukkuemaisempia harjoituksia saataisiin mukaan. Taistelukokemuksen hankkiminen tekisi hyvää

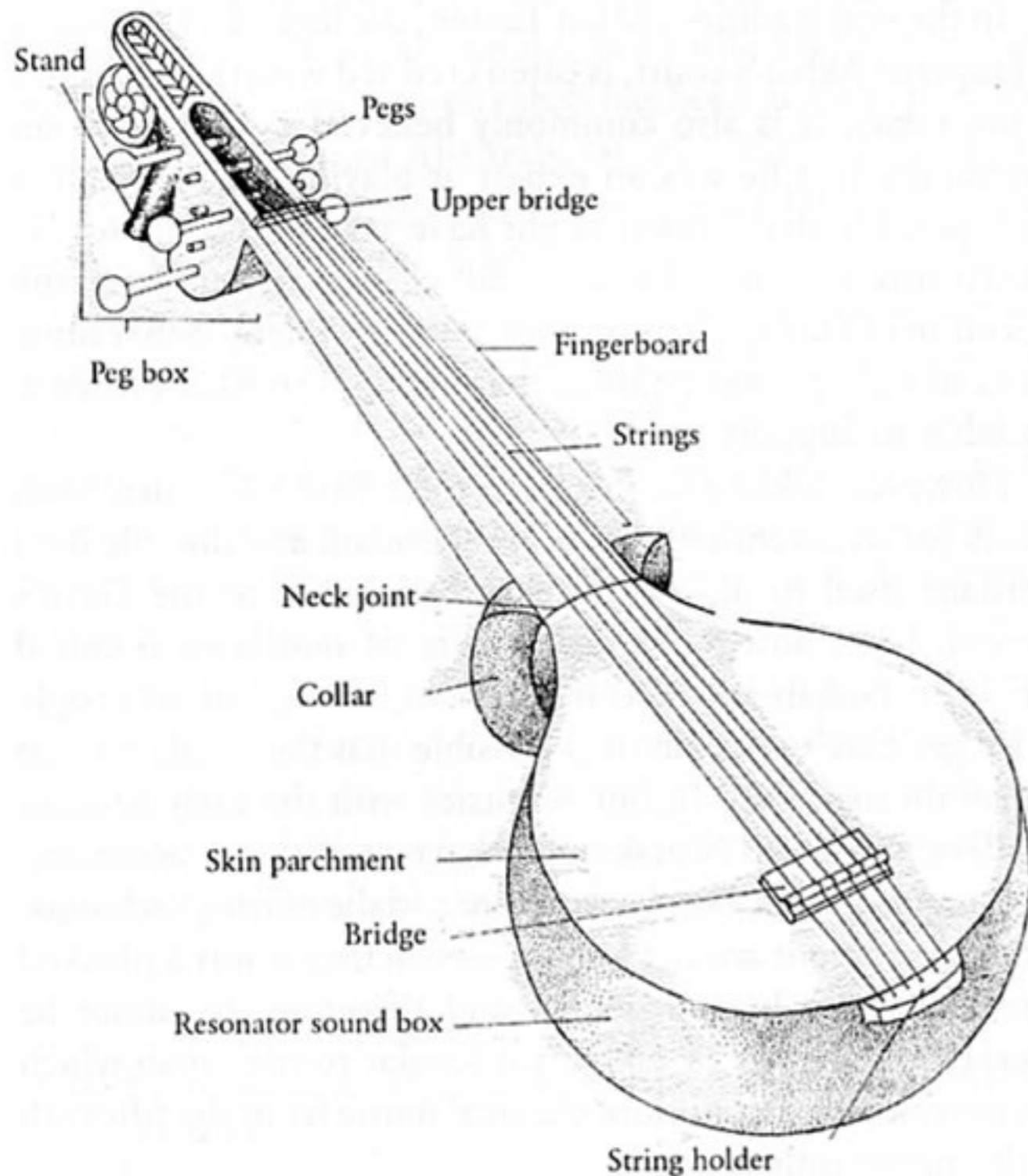
erityisesti Harmaasusien toiminnassa oleville, mutta ne ovat myös ulkopuolisille avoimia. Jos salin puolella taistelut käyvät liian raskaiksi, siirrytään pelaamaan nuorisotalon pöytäjalkapalloa, kunnes urheat soturit ovat taas levänneitä ja valmiita taistoon. Mättötreeneissä kehitetään myös uusia tekniikkamuotoja innostuksen mukaan. Tulevaisuudessa olisi tarkoituksena ainakin kehittää joukkoitaistelutekniikkaa ja kurinalaisena ryhmänä toimimista eteenpäin. Myös kahdenkäden miekkailutekniikat ovat olleet viime aikoina esillä.

Vaikka miekkailu on teknisesti haastava laji, eivät treinit ole tylsiä tai vakavahenkisiä. Ikä- tai sukupuolirajoituksia ei myöskään ole. ”Kaikki vaan mättötreeneihin, pidetään hauskaa”, Johannes tokaisee.

_ Lauri Miettinen

Hovareiden seikkailusoitintyöpaja esittää

Rabab



Rakennettava soitin on Hornbostelin ja Sachs'in kehittämän soitinluokituksen perusteella ns. piikkivarsiluuttu, jota kuvaa yksi ainoa varsin, joka lävistää sivusuunnassa kaikukopan. Kieliä soittimessa on vaihteleva määrä ja kaikukoppa on usein tehty nahasta pingottamalla. Tämän tyyppiset soittimet ovat myös komposiittisia, eli kaikukoppaa ei voida erottaa kielen kiinnikkeistä tuhoamatta soitinta. Useimmiten piikkivarsiluuttuja soitetaan jousella.

Nämä soittimet on "kehitetty huippuunsa" jo hyvin varhain, eli nykypäivän soittimet ovat teknisesti identtisiä muinoin käytettyjen kanssa. Jousella soitettava luuttu on myöskin levinnyt maantieteellisesti hyvin laajalle alueelle.

Esittelemme tässä lyhyesti muutamia variaatioita yleensä jousella soitettavasta piikkivarsiluutusta ympäri maailmaa. Esittely ei ole kovinkaan kattava, eikä tila riitä käsittelemään paikallisia soittimia ja niiden tyyppillisyyksiä ja eri käyttötarkoituksia tarpeeksi, sillä pyrimme antamaan yleiskuvan ja painottamaan yhtäläisyyksiä. Huomatkaa myös, että rabab-käsitteellä tarkoitetaan hyvin monenlaisia soittimia, aina yksinkertaisista piikkivarsiluutuista rakenteeltaan hyvinkin hienostuneisiin luuttuihin. Tässä käsittelemme kuitenkin vain yksinkertaisia piikkivarsiluuttuja.

Mongolia

Keski-Aasian nomadien tavoin mongolit käyttivät pääasiallisesti kieli- ja puhallinsoittimia ja kommunistivallan kaaduttua eri liittoumille ja etnisille ryhmille tyyppisiä soittimia soitetaan taas avoimesti. Luuttuja on käytössä useita erimallisia ja niitä soitetaan eri yhteyksissä. Varsiluuttuja soitetaan Mongoliassa enimmäkseen jousella.

Mongolien kaksikielistä topshuur-luuttua käytetään eppisten tarinoiden säestämiseen. Lähteissä mongolien kaksikielisiä luuttuja on mainittu hyvin aikaisin, mm. Marco Polon kuvauksissa. Kaikukopan muoto vaihtelee pyöreästä neliskulmaiseen, mutta materiaalina käytetään useimmiten puuta. Soitin päällystetään ohuella nahalla, ja ennen suosittiin sotinten rakentamiseen eläimiä, jotka olivat "sukulaisuussuhteessa" ihmisten kanssa, esim. hevoset ja lampaat. Tosin myös "arkisempien" eläinten nahkaa käytettiin. Kaikukopan päällysteen tulisi kuitenkin olla mahdollisimman ohutta, joten yleensä mongolit käyttävät eläinten nivusista otettua nahkaa. Kielet tehdään yleensä lampaan sisäelimestä. Kun suolet on pesty huolellisesti, ne jätetään kuivumaan kireäksi pingotettuina ja kierteelle käännettyinä. Väitetään, että perinteisesti topshuur oli kunniapaikalla bardin teltassa ja vain hän sai koskea soittimeen. Kuitenkin esitystä edeltävänä päivänä isäntä vei soittimen kotiinsa, jossa sen katsottiin ehkäisevän vaaroja yms.

Topshuuria soitetaan näppäilemällä, mutta vaihtamalla kielet hevosenjouhista tehtyihin se voidaan muuttaa jousisoittimeksi. Kaikukopan muoto vaihtelee eri ryhmittymien ja sukujen välillä ja koko soitin sai usein nimensä kaikukopan muodon mukaan. Ikil-luuttu on hyvin samankaltainen kuin topshuur, joskin siinä on neliskanttinen kaikukoppa ja sitä soitetaan jousella. Ikil-luuttua käytetään ns. biy-tanssien säestämiseen. Myös erilaisia opettavaisia ja humoristisia tarinoita säestetään ikil-luutulla.

Shudraga on puolestaan kolmikielinen luuttu, jossa on

myös pyöreä nahalla päällystetty kaikukoppa. Soitin on hieman topshuuria pidempi, mutta myös sitä soitetaan näppäilemällä, tosin shudragan kielet ovat usein tehty silkistä. Kaikukopan materiaaliksi mainitaan puu. Jotkut ryhmät ovat käyttäneet shudragaa šamanistisissa rituaaleissa. Kolmen kielen katsotaan symboloivan menneisyyttä, nykyisyyttä ja tulevaisuutta.

Rabab

Rabab mainitaan ensi kerran lähteissä hyvin aikaisin, jo 800- ja 900-luvuilla, Al-Jahiz'in, Ibn Khurdadhbih'in ja Al-Farab'in teksteissä. Al-Jahiz vain mainitsee soittimen, mutta Ibn Khurdadhbih toteaa rababin muistuttavan bysanttilaisten lyuraa, ja Al-Farab kertoo sen olevan jousisoitin ("soitin, jossa kieliä soitetaan kielellä"). On myös oletettu, että keskiajalla käsite "rabab" viittaisi jousisoittimiin ja "rubab" näppäilemällä soitettaviin luuttuihin, mutta tämä erotelu ei ole täysin selvä, sillä keskiaikaisessa arabiassa vokaalit jätettiin usein kirjoittamatta. Erottelu ei ole myöskään säilynyt nykypäivänä. Rabab tarkoittaa myös eri alueilla eri soittimia. Lännessä (Pohjois-Afrikassa ja Arabiassa) sillä tarkoitetaan lähinnä jousella soitettavaa piikkivarsiluuttua. Arabien kauppareittien kautta soitin ja käsite levisi aina Kaakkois-Aasiaan asti. Idässä (Iranissa, Keski- ja Etelä-Aasiassa) rababilla sen sijaan tarkoitetaan lähinnä näppäiltäviä ja lyhytkaulaisia luuttuja, joiden rakenne poikkeaa parhaimmillaan paljonkin läntisestä rababista. Rababia soitetaan yleensä istuen ja soitin pystyasennossa.

Iranissa ja Egyptissä rabab lienee kehittynyt rummuista ja sen kaikukoppa oli puusta tehty neliskanttinen kehikko, jonka kummatkin puolet oli päällystetty lampaan nahalla. Nykyisin nelikulmaisia luuttuja ei enää juurikaan soiteta Iranissa tai Egyptissä (Sinaita lukuun ottamatta), mutta yksikielisiä neliskanttisia rababeja tavataan vielä muualla Pohjois-Afrikassa, Saudi-Arabiassa ja muualla Lähi-Idässä. Esim. Syyrian romanit keksivät käyttää bensiinikanistereita kaikukoppina. Aikanaan yksikielisiä rababeja kutsuttiin "runoilijoiden luutuiksi" (rabab al-sha'ir) ja kaksikielisiä puolestaan "laulajien luutuiksi" (rabab al-mughanni). Käsitteeksi tätä eroa ei enää tehdä, mutta vaikuttaisi siltä, että ennen yksikielisillä soittimilla säestettiin tarinoita, kun taas monikielisillä luutuilla keskityttiin musiikin soittamiseen.

Pyöreäkaikukoppainen piikkivarsiluuttu on hyvin yleinen kaikkialla Lähi-idässä. Pyöreä kaikukoppa päällystetään nahalla, mutta viritystappien asettelu, kaulan pituus ja kielen määrä vaihtelevat voimakkaasti alueittain. Esim. Marokon berberien luuttu eroaa muista siten, että kieli ei kulje kaulan päällä vaan sen sivussa ja sen viritystappi on kiinnitetty kaulaan myöskin sivusta. Kieli pysäytetään tässä tapauksessa ottamalla siitä kiinni kahdella sormella (eikä esim. painamalla sitä kaulaan kiinni). Kaikukoppa voidaan tehdä lähes mistä tahansa kupin muotoisesta esineestä. Materiaali vaihtelee halkaistusta kookospähkinästä aina metallikuppiin. Myös kilpikonnan kuoria on käytetty (aina Mongoliasta Marokkoon). Itse kaikukopan ei tarvitse olla kovinkaan iso tuottaakseen ääntä.

Myös Kaakkois-Aasiassa rababin rakenne vaihtelee voimakkaasti alueittain. Sumatralalla ja Malesiassa kaksikielistä rababia käytetään tarinoiden säestykseen ja se muistuttaa Lähi-idän vastaavaa soitinta niin rakenteeltaan kuin tarkoitukseltaan. Pitempikaulainen

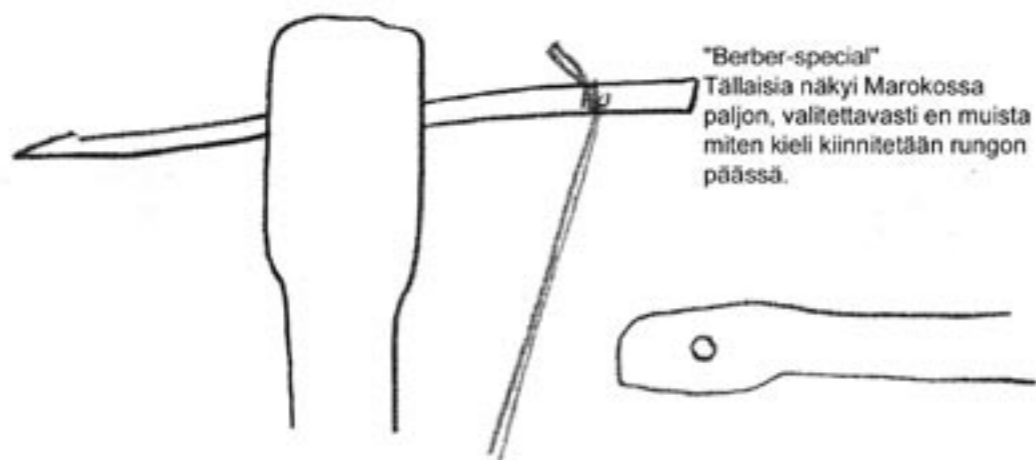
kaula 1



kaula 2



kaula 3



kolmikielinen on tosin yleisempi Kaakkois-Aasiassa ja se on saanut vaikutteita thaimaalaisista ja kambodzalaisista kielisoittimista.

Jaavalla rababit ovat varsin pitkiä, 100 cm:stä aina 115 cm:iin, kun taas Lähi-idässä rababit ovat yleensä reilusti alle metrisiä. Kielet ovat usein metallilankaa. (Huom. vaikka tietyt rakennevalinnat ovat tyypillisiä tietylle alueelle, ei se tarkoita, etteikö myös muunlaisia ratkaisuja tehtäisi.) Jousi on usein varsin löysä ja se painetaan sormilla kireäksi soittaessa. Jaavalla tallan alle saatetaan laittaa banaaninlehti, koska sen ajatellaan pehmentävän ääntä. Kaikukoppa on päällystetty ohuella nahalla, esim. puhvelin rakolla. Keski-Jaavalla rabab kuuluu perinteisten gamelan-orkestereiden kokoonpanoihin. Rababin funktio on lähinnä melodinen. Usein se myös johtaa orkesteria ja aloittaa kappaleet sooloilla. Kovaäänisissä kappaleissa rabab tosin jää hiljaiseksi.

Baliilla, Sumatralla ja Malesiassa rababin rakenne on samanlainen. Baliilla soitin on lyhyempi ja kaikukoppana käytetään usein kookospähkinää. Soittimia käytetään myös hyvin eri tavoin. Baliilla rababia ei yleensä enää kuulu gamelan-kokoonpanoihin. Malesiassa sitä on käytetty perinteisen varjonukketeatterin säestämiseen, musiikkiesityksissä ja parannusseremonioissa. Sumatralla soitinta käytetään erityisesti pitkien eppisten tarinoiden säestämiseen.

Lopuksi

Pitkän ikänsä ja laajan levinneisyytensä ansiosta "rabab" on mitä mainion histel-soitin. Sen erittäin yksinkertainen rakenne tekee siitä myös kiitollisen (ja halvan) valmistaa. Miellyttävää on myöskin se, ettei ole vain yhtä oikeaa tapaa tehdä sitä, vaan omat ratkaisut ovat sallittuja ja jopa suotavia. _ Tuomas Tammisto

Lähteet

Hornbostel, E. von, (1975): *Soitinten luokitusjärjestelmä* / [kirj.] Erich M. v. Hornbostel & Curt Sachs ; soitintutkimuksesta [kirj.] Timo Leisi. Helsinki
 Pegg, C., (2001): *Mongolian Music, Dance & Oral Narrative*, luku 4. University of Washington Press, Seattle & London, s. 67-94.
 Grove Music Online (2003): "Mongolian Music", "Rabab" ja "Kamanche", <http://www.grovemusic.com>, Oxford University Press.

>>

Näin rakennat helposti piikkivarsiluutun

Tinapilliä kummempat soittimet ovat enimmäkseen kalliita, ja lisäksi soitinkaupoissa myytävät mallit ovat usein silmiinpistävän moderneja, tai ainakin tylsiä ja vakiintuneiden mallien mukaisia.

Ratkaisu tähän kaikkeen on tietenkin tehdä soittopelinsä itse. Päättää itse pienimmästäkin yksityiskohdasta, tai tee vaikka täsmäsoitin johonkin tiettyyn peliin tai tapahtumaan!

Mikäli ei tavoittele aivan tiettyä soundia, voi soittimia valmistaa liki mistä tahansa käsiin sattuvasta. Niin niitä ennenkin on tehty kautta ihmiskunnan historian. Paras paikka osien metsästämiseen on oma vintti tai kellari, sieltä voi edetä taloyhtiön roskakatokseen ja läheisille jätelavoille.

Seuraavassa kuvailen suuntaa-antavasti piikkivarsiluutun valmistamiseen liittyviä vaiheita. En anna järin tarkkoja ja yksityiskohtaisia ohjeita rakentamiseen, sillä tarkoituksena on kannustaa ihmisiä luovuuteen ja rohkaista kokeilemaan itse erilaisia yllättäviäkin ratkaisuja.

Hovareiden erikoishyvä soittimen malli on Marokossa (tuo maa, missä berberit, nuo autiomaan ketut edelleen tätä jaloa soitinta turistilanttien toivossa veivaavat!) käydessämme bongaa ja siitä edelleen kehityä.

Äänikopaksi pistin vanhan kattilan. Kopan muoto ja koko vaikuttavat äänen väriin eli siihen, mitkä taajuudet korostuvat ja vaimentuvat soitossa. Kollegani Tammisto teki omansa puolikkaasta kookospähkinästä.

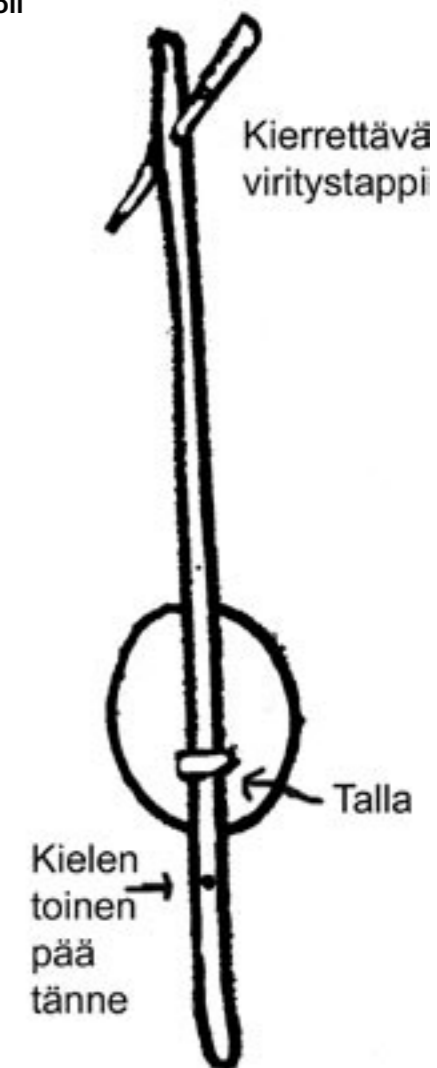
Koppaan kiinnitetään mahdollisimman tiukasti kaula.

Tiukasti siksi, ettei värähtelyenergiaa mene hukkaan siinä vaiheessa kun se siirtyy kaulasta soittimen runkoon. Yksi helppo tapa on kiinnittää kaula kopan päälle niin, että se kulkee koko matkalta sen yli. Tässä on se etu, että nahka (mikäli siis valmistaa kannen siitä) kuivuessaan kiristyy ja kiinnittää kaulan ja kopan erittäin tiukasti yhteen. Itse vuoleskelin kaulan lankunpätkästä, mutta mikä tahansa likimain suora keppi kelpaa. Muista kuitenkin, että kaulan päähän pitää pystyä virittämään viritystapit, mikä vaatii käytännössä reikien poraamista kaulaan, eli hieman paksuutta on syytä olla.

Koppa peitetään jollain ohuella ja kovalla materiaalilla

Nahka on perinteinen materiaali, mutta aivan hyvin voi koppa käyttää erilaisia joka puolelta suljettuja laatikoita ja purkkeja kuten keksipurkkeja ja öljykanistereja. Itse käytin hajonneesta darboukasta pelastettua rauskun nahkaa. Tavara on paperinohutta mutta kuivana kovaa, eli juuri sopivaa! Tammiston valinta oli puruluusta saatu raakanahka, mikä on paksumpaa mutta ainakin helposti saatavilla olevaa. Nahka kannattaa liottaa vaikka yön yli vesisaavissa ja ommella sitten äkkiä kiinni. Erilaiset nahkat kiristyvät hieman eri tavalla kuivuessaan, eli aivan kireälle ei kannata sitä ommella. Tosin liikaa

yläpuoli



osat



ei löysääkään kannata jättää, sillä mitä kireämmälle nahka kuivuu, sitä paremmin se luullakseni soi.

Tämän jälkeen valitaan kieli, joka kulkee kaulan päästä päähän kopan yli, tai jotain sinnepäin (esim morin khuurissa kieli on kiinnitetty suunnilleen kannen keskelle). Lähelle kielen juurta valmistetaan jokin nakkula, joka siirtää energian koppaa peittävään kalvoon tai levyyn. Y:n muotoinen oksanpala on tähän mainio lähtökohta. Palanen on tarpeellinen siksi, että värähtelyenergia siirtyisi mahdollisimman suoraan soittimen kanteen.

Kielen materiaalilla ei ole liene juurikaan väliä. Itse olen kokeillut ainakin suolesta punottua nyöriä ja paksua kitarankielissäkin käytettyä nailonlankaa. Mongoliassa käytetään hevosen häntäjouhia, mutta tästä en itse tiedä mitään. Kuparilankaakin olen kuullut käytettävän. Varsinkin jos tekee soittimen pelkästään näppäiltäväksi, ei materiaalilla ole mitään merkitystä. Suolia kannattanee kysellä esimerkiksi metsästysporukoilta, itse käyttämäni toin Marokosta.

Kannattaa muistaa, että mitä pidempi kaula, sen suurempi ääniala soittimessa on, pituuden kaksinkertaistaminen lisää aina yhden oktaavin!

Jonkun sortin viritysjärjestelmä kannattaa rakentaa, tai soittimesta tulee perin kelvoton. Perinteinen lähtökohta halki tunnetun maailman on kairata kaulan päähän reikä, ja työntää siitä läpi pitkä tappi. Kieli kiinnitetään tappiin, ja tappia kiertämällä sen kireyttä voidaan säädellä. Tässä olennaista on saada toisaalta tarpeeksi kitkaa tapin ja kaulan välille ettei se lähde helposti löystymään kielen ollessa kireällä, mutta toisaalta taata helppo viritys. Jos sattuu omistamaan ylimääräisiä kitaran tai viulun virityskoneistoja, niitäkin voi varmaan yrittää käyttää.

Erilaisia tapoja tämän vaiheen toteuttamiseen on lukuisia, kuvista voi vakoilla jotain ideoita.

Lopuksi tarvitaan vielä jousi. Helpoin tapa on kiristää ohut nippu hevosen häntäjouhia kaarelle viritettyyn oksaan tai

vastaavaan. Jouhia saa edullisesti ainakin Soitinrakentajat AMF-yhdistyksestä, <http://www.soitinrakentajatamf.fi/>

Hartsit on tarpeellista mikäli aikoo soitintaan jousella soittaa. Omani on Marokosta peräisin, mutta suomalaistakin pihkaa voinee ainakin kokeilla. Soitinkaupoissa myydään varmaankin myös jotain viulisteille tarkoitettua elitistipalaa. Jouhia siis hinkataan hartsiin aina välillä, jotta niiden ja kielen välillä olisi tarpeeksi kitkaa soittaessa.

Soittotyylejä on useita, mutta olennaista on pystyä pysäyttämään kieli mahdollisimman napakasti soittaessa. Intiassa kuulemma käytetään kynsiä, mutta ainakin itselleni helpointa on käyttää soittaessa peukaloa ja etusormea. Kieli siis pysäytetään sormilla ilmassa, sitä ei paineta kaulaa vasten.

Edistyneessä versiossa on kaksi (tai usempiakin) kieltä. Tällaisen valmistaminen ei ole juurikaan perusversiota vaikeampaa, ja sellaisen voi valmistaa aivan hyvin suoraankin, lähinnä viritystappien sijoitusta voi vähän joutua miettimään riippuen siitä haluaako kielet erikseen vai kerralla soitettaviksi.

Soittimen runkoon voi myös tehdä erilaisia reikiä äänenväriin ja voimakkuuden säätämiseksi. Viulussahan f-reiät ovat kannessa, nahkaan reikien tekeminen voi olla vaikeaa jännitettä rikkomatta, eli jos ei rakasta nahan ompelemista ja/tai omista sitä ylen määrin, kannattaa reiät kairata suosiolla runkoon.

Lopuksi: netistä löytyy paljon valokuvia tämänkaltaisista soittimista. Hyviä hakusanoja ovat rabab/ rebab, morin khuur/ xuur, er-hu ja muut synonyymit. Ne ovat hyvä apukeino, kun alkaa tuntua siltä että on jäänyt jumiin projektinsa jonkun tietyn kohdan toteuttamisen kanssa.

Neuvon myös itse mielelläni sen mitä osaan, kysykää pois. kim.ake@helsinki.fi

_ Kim Åke



Airut suosittelee

Mount & Blade

Mount & Blade on keskiaikaisehkoon maailmaan sijoittuva rooli-/toimintapeli Windowsille. Peli on vasta betavaiheessa (uusin versio on 0.703), eikä tosiaankaan ole vielä valmis, mutta on jo sangen nautittava. Pelissä pelataan jonkinlaista seikkailijaa tai palkkasoturia joka vaeltaa ympäri (pientä) maailmaa tapellen rosvoja vastaan, värväten itselleen apureita ja suorittaen tehtäviä kauppiaille ja maailman kahdelle kuningaskunnalle, Swadialle ja Vaegirille. Tällä hetkellä mitään juonta ei ole olemassa, mutta pelin ehdoton helmi onkin taistelusysteemi. 3d-toimintataistelut toimivat oikein mukavasti, ja on äärimmäisen nautinnollista ratsastaa vihollisjoukon keskeltä hakaten pahiksilta päitä irti.

Peliä päivitetään jatkuvasti, ja on syytä olettaa sen valmistuvankin jossain vaiheessa. Peliä myydään jo nyt noin 10 euron hintaan, ja ostaminen on ehdottoman kannatettavaa puuhaa; hinta on puolet valmiin pelin hinnasta ja tämän kaltaista pientuotantoa kannattaa tukea – peli on kokonaan kahden ihmisen käsialaa.

Lisätietoja ja kuuden tason demo
www.taleworlds.com

_ Roni Saari

Kolme naista – kolme elämää

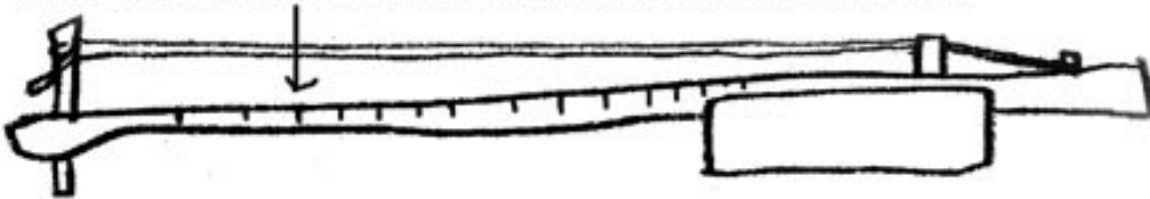
Natalie Zemon Davisin teos Kolme naista: kolme elämää 1600-luvulla edustaa mikrohistoriallista tutkimusta. Kirja käsittelee kolmen 1600-luvulla eläneen porvarisnaisen juutalaisen Glikl bas Juda Leibin, katolisen Marie de l'Incarnationin ja protestanttisen Maria Sibylla Merianin elämää, kotona ja sen ulkopuolella, sekä sitä kuinka nämä naiset näkivät ja kokivat itsensä ja rakensivat identiteettiään. Kaikkia kirjan naisia voidaan pitää jollakin tapaa poikkeuksellisina: Gliklä voimakkaan liike-elämään osallistumisensa johdosta, Marieta Amerikan mantereella intiaanien keskuudessa tekemänsä käännöstyön ja kirjoitustensa johdosta ja Maria Sibyllaa luonnontutkijan uransa johdosta. Kuitenkin kaikkia naisia yhdisti naiseus ja syvä uskonnollisuus, vaikkakin eri uskontojen. Naiseutensa vuoksi kaikki kolme oli asetettu marginaaliin, ja se rajasi heidän mahdollisuuksiaan olipa kyse kaupan teosta tai uskonnollisesta elämästä. Naiseuden lisäksi naiset olivat tai asettivat itse itsensä toisenlaisiin marginaaleihin Glikl juutalaisuutensa kautta, Maria Sibylla ja Marie taas uskonnollisen elämäntapansa kautta. Vaikka kirjan tietojen pohjalta ei ehkä voidakaan vetää kovin tiukkoja johtopäätöksiä siitä, miten naiset yleensä kokivat itsensä tai mitä mahdollisuuksia naisilla oli 1600-luvulla, se kuitenkin tarjoaa oivan kurkistusikkunan 1600-luvun arkeen. Se auttaa hahmottamaan, miten ihminen ja nimenomaan nainen on uuden ajan alussa saattanut ajatella ja tehdä. Näin ollen kirja onkin ehdottoman hyvää materiaalia kyseiseen aikakauteen sijoittuvan live-roolipelin kirjoittajalle, sillä kysymys, joka historiallisia pelejä kirjoittaessa ainakin itseäni jatkuvasti vaivaa, on "miten sen ajan ihminen on voinut ajatella?".

Natalie Zemon Davis:
Kolme naista: kolme elämää 1600-luvulla
Helsinki 1997, Otava.

_ Katri Immonen

sivulta

Soittaminen on helpompaa kun piirtää kaulaan nuottien paikkoja. Helpointa tämä on tehdä korvakuulolta, vaikka se laskemallakin teoriassa onnistuu.



Hiljaisuuden historia ja muita esseitä

Kun Eurooppa 1700-1800-luvuilla teollistui kovaa vauhtia, höyrykoneet pauhasivat ja junat puski eteenpäin, mitä tapahtui hiljaisuudelle ja melulle? Entäpä mitä syntyi, kun teollinen energiantuotanto kohtasi viktorianaisen sukupuoli-ideologian? Näihin ja muihin kysymyksiin tarjoaa vastauksen ruotsalaisen historioitsijan Peter Englundin esseekokoelma, joka on suomennettu nimellä Hiljaisuuden historia. Siinä Englund kiinnittää huomion arkipäivän asioihin "pienen historian vaitonaiseen käyntiin hitaina vaihdoksineen, jotka voivat jättää paljon suurempia jälkiä elämäämme kuin Suuri historia...". Tarkastelun kohteena ovat muun muassa ikävystyminen, ruumis, silmälasit, hieromasauva, hampurilainen ja ruuvimeisseli. Englund ei tyydy vain kertomaan kyseisen esineen tai asian kehityshistoriaa vaan liittää sen laajempaan historialliseen viitekehykseen. Kirjaa lukiessaan saa huomata, että esimerkiksi näyteikkunalla on paljon tekemistä kaupallisen kulttuurin synnyn kanssa, ja että ikävystyminen keksittiin vasta 1800-luvulla.

Kirjan esheet ovat melko lyhyitä ja varsin kansantajuisesti kirjoitettuja, mikä tekee kirjasta helpon ja miellyttävän lukea. Lisäksi esheet paljastavat historiasta sellaisia asioita, joita ei ole aikaisemmin ajatellut edes voitavan tutkia.

Peter Englund:
Hiljaisuuden historia
Helsinki 2004, WSOY

_ Katri Immonen



Sisäkuva NK tavaratalosta Tukholmasta.



Peliarvostelu 2005

Calbourne III – Lännen varjo

Laura Airaksisen ja kumppaneiden Calbourne III pelattiin 20.8 Meriharjun kurssikeskuksessa Vuosaarella. Peli oli vuonna 2002 aloitetun kampanjan kolmas osa ja käsitteli maailman kahden suuren valtakunnan, Idän ja Lännen, neuvotteluita joitain vuosia jatkuneen sodan lopettamiseksi.

Pelin maailma oli suureksi osaksi melko tavanomaista alhaisfantasiatavaraa, ei missään tapauksessa kovinkaan kekseliästä eikä hirvittävän loogista, mutta hyvin yksityiskohtaiseksi maailma on kehkeytynyt, ja materiaalia on todella paljon. Ehdottomasti siis hyvin toteutettu maailma nykyisten fantasiapeliin kriteerien mukaan, omaperäisyyttä ja kriittistä yksityiskohtien miettimistä soisi olevan enemmän.

Itse peli kärsi tämän tyypin pelien perusongelmasta. Toisaalta salakok... siis neuvottelut sitoivat osan pelaajista hyvin pitkäksi aikaa, ja toisaalta osalla ei ollut välttämättä juurikaan tekemistä, kun neuvotteluihin ei ollut pääsyä. Calbournessa neuvottelujen ulkopuolellakin olleita oli tosin mietitty ja kaikenlaista juonintaa ja ihmissuhteilua oli käsittäkseni useimmilla runsaastikin, joten ongelma oli ehkä pienempi kuin usein. Muutamit neuvottelijat valittivat neuvottelujen tylsyyttä ja neuvotteluhuoneen kuumuutta, mutta näitä en kykene itse kommentoimaan.

Käytännön järjestelyiltään peli oli melko onnistunut. Peli aloitettiin lauantaina puolilta päivin, mutta alkubriefit pidettiin jo perjantai-iltana. Tämä tietenkin säästi aikaa itse pelille, mutta tuotti ainakin epämukavuutta, kun perjantai venähti pidemmäksi kuin oli aiottu ja nukkumaan pääsi vasta sangen myöhään, ja pelipaikalla piti olla jo ennen kymmentä seuraavana aamuna. Toisaalta perjantaisen viivästyksen vastapainoksi lauantaina aikataulut olivat kohdallaan ja peli päättyikin hieman odotettua aikaisemmin. Kekseliästä pelin uhkaavasta päättymisestä ilmoitettiin jo tuntia ennen loppua kiinnittämällä näkyvälle paikalle valkoinen nauha merkiksi, mikä oli varmasti hyödyllistä monelle pelaajalle varsinkin tämän kaltaisessa juonittelupelissä. Pelissä oli suurin piirtein koko ajan tarjolla ruokaa, seisovassa pöydässä oli saatavilla, erityisesti Roolipeliyhdistys Lieskan peleissä jostain syystä hirvittävän yleistä kevyttä naposteltavaa, pasteihoita, piirakoita ja sen semmoista. Vaikka tämä tarjoiluunoto on totta kai vaivaton ja kätevä eikä häiritse pelien aikataulua, se kuitenkin syö pahasti pelin tunnelmaa, se yksinkertaisesti tuntuu liikaa nykypäivältä, puhumattakaan siitä iljettävästä tunteesta, joka vatsassa on, kun on pitkin päivää nakertanut kylmiä pasteihoita. Hyvää ruokaa kuitenkin oli, noin maultaan.

Subjektiiivisenä kokemuksena peli ei valitettavasti ollut niin hyvä kuin olisi voinut olla. Hahmoni oli hyvin mielenkiintoinen, masentuneisuuteen ja raivokohtauksiin taipuvainen tunteeton paskiainen, joka teki läheistensä elämästä helvettiä. Valitettavasti hahmon oikeanlaisen pelaamisen esti täydellisesti kaksi peleissä hirvittävän yleistä epäkohtaa. Ensimmäinen on kaarti ja fantasiamaalimojen, jopa kaikkein feodalistisimpien, omituinen poliisioikeusvaltioluonne, jossa laki on sama kaikille, ja kaartilla on rajaton valtuutus ottaa kiinni kuka tahansa lainrikkoja ilman eri käskyä, riippumatta tämän sosiaalisesta asemasta. Toinen on pelaajien vankkumaton usko tähän samaan järjestelmään. Kaikki yritykset käyttäytyä epäsovinnaisesti tai väkivaltaisesti olisivat johtaneet siihen, että lähin sivullinen olisi kutsunut kaartin paikalle ja nämä olisivat välittömästi paiskanneet minut putkaan (saunaan, tässä tapauksessa). Jopa tilanteessa jossa läksytin vaimoani (patriarkaalisessa feodalistisessa yhteiskunnassa) paikalla olleet olivat heti ryntäämässä kutsumaan kaartiä vaikka vaimoni yritti estää heitä. Toisessa tapauksessa eräs hahmo vangittiin sopimattoman käytöksen vuoksi, eikä kaarti vapauttanut tätä välittömästi edes siinä vaiheessa, kun vangitun isä, joka oli sentään paroni, tuli vaatimaan sitä. Ajattelu on sallittua. Koska en muuta voinut, hahmoni päätyi sitten enimmäkseen ryyppiskelemään simaa, ja sima olikin hyvää ja sitä oli paljon. Eikä se ilmeisesti ollut aivan valmista päätellen kuvottavasta olostä joka pelin jälkeen oli.

Yhteenvetona peli oli hyvä perushovifantasia, joka kärsi samoista ongelmista kuin useimmat vastaavat pelit, vaikka muutamat ongelmat oli selvästi tiedostettu ja yritetty korjata. Monet pitivät pelistä kovasti, itselläni vain kävi hieman huono onni hahmon suhteen. _ Roni Saari



Tähtiä 1-5



Aino Tuominen Nino Hynninen Roni Saari Jukka Pajarinen Julius Väliäho

Ruus&Risti	****1/2	****1/2	gm	gm	*****	4,7
Lukukausi 1B	****1/2	****1/2	*****	***	*****	4,4
Muotokuvia	—	****	*****	****	—	4,3
Musta Lippu	—	****1/2	****	****	****	4,1
Skazka	****	***1/2	***1/2	****1/2	****	3,9
Astralis	*****	***	**1/2	****1/2	—	3,8
Calbourne 3	***1/2	****	***	***1/2	****	3,6
Ascencion	gm	****	gm	**1/2	****	3,5
Blooddrop	**	*1/2	**	—	**	1,9

DEMOKRATIA JA IHMISOIKEUDET -TOIMINTARYHMÄ
JÄRJESTÄÄ

ASCENCIONIN VAALIEN KUNNIAKSI

VAALIBILEET

CHARLES RIVER CAMPUKSEN ETELÄISESSÄ JUHLASALISSA
26.11.1977 KELLO 18:STA ETEENPÄIN
VAPAA PÄÄSY



AMERIKAN KANNAKSELLA SIJAITSEVA ASCENCION SIIRTYY DEMOKRATIAAN 26.11.1977 JÄRJESTETTÄVISSÄ VAALEISSA. KYSEESSÄ OVAT MAAN ENSIMMÄISET AIDOT MONIPUOLUEVAALIT, JOISSA ON EHDOLLA USEITA NIIN OIKEISTOLAISIA KUIN VASEMMISTOLAISIEN PUOLUEITA. VAALIEN KUNNIAKSI DEMOKRATIA JA IHMISOIKEUDET -TOIMINTARYHMÄ JÄRJESTÄÄ ILTAJUHLAN, JONKA TUOTTO KÄYTETÄÄN ASCENCIONIIN SUUNNATTAVAAN KEHITYSYHTEISTYÖHÖN.

Ascencion II 26.11.2005 Oulunkylän Nuorisotalolla. Pelimaksu 6 euroa.
Lisätietoja <http://www.ascencion.org>

Uutiset

Yhdistyksen suuri live-roolipeliprojekti, viikinkien Viininmaan matkasta kertonut Savujen lahti saatettiin onnistuneesti päätökseen 12.-14.8. Kaiken kaikkiaan peli onnistui hyvin ja sai osakseen kosolti kiitosta pelaajilta.

Maanantailarit ja taisteluharjoitukset aloittivat syyskauden syyskuun alussa. Kävijämäärät ovat riittäneet toiminnan pyörimiseen, mutta lisää kävijöitä kaipailaan silti. Maanantailarit pelataan maanantaisin klo 17-20 Maunulassa, ja taistelua harjoitellaan tiistaisin Oulunkylässä klo 17 alkaen. Lisätietoja saa marpvaastaavalta Julius Väliaholta julius@greywolves.org ja taisteluvastaavalta Johannes Lepältä johannes@greywolves.org.

Syksyn aikana käsityötoimintaa on elvytetty järjestämällä talkoita. Ensimmäisissä talkoissa harjoiteltiin neulankinnastekniikkaa ja toisissa pronssispiraalikoristelua. Uusista talkoista saat tiedon parhaiten yhdistyksen postituslistalta.

13.10. Pidettiin toimintasuunnitelmakokous Malminkartanossa. Ensi vuoden toiminnan painopisteiksi kirjattiin muun muassa varustetason parantaminen, varainhankinta sekä uusien aktiivisten jäsenten hankinta. Lisäksi ensi kaudella järjestetään erillinen jäsentapahtuma.

Harmaasudet netissä

Yhdistyksen nettisivut ovat uudistumassa. Uudet sivut valmistuvat viimeistään vuoden loppuun mennessä. Siihen asti vanhat sivut palvelevat osoitteessa <http://www.greywolves.org>.

Yhdistyksellä on useita postituslistoja, jolle pääsee pääsääntöisesti lähettämällä tyhjän viestin osoitteeseen listenimi-subscribe@greywolves.org. Lisäksi yhdistyksen jäsenten on mahdollista saada käyttöönsä nimi@greywolves.org muotoinen sähköpostiosoite sekä kotisivutilaa. Lisäksi Ircissä toimii #harmaasudet kanava. Internetasioissa kannattaa ottaa yhteyttä esimerkiksi Heikki Hyppäseen (heikki@apinavuori.net) tai Emilia Hjelmiin (emilia@greywolves.org).

Postituslistat

sudet@greywolves.org

Yhdistyksen yleinen lista, jolla tiedotetaan ja keskustellaan.

airut@greywolves.org

Jäsenlehti Airuen lista, jolle kaikki lehden teosta kiinnostuneet ovat tervetulleita.

byrokrania@greywolves.org

Yhdistyksen aktiivijäsenten lista.

hallitus@greywolves.org

Vain hallituksenjäsenille tarkoitettu lista.

tiedotus@greywolves.org

Lista, jota tiedottaja lukee ja jolta välittää eteenpäin tiedotteita muille listoille.

Hatka

28.10. Vuosikokous

Harmaasudet ry:n sääntömääräinen vuosikokous pidetään Pukimäen Taidetalolla klo 19.30 alkaen. Kaikki yhdistyksen jäsenet ovat äänioikeutettuja. Jatkobileet mahdollisesti jossakin. Muistathan maksaa tämän vuoden jäsenmaksun vuosikokoukseen mennessä!

26.11. Ascencion II – Vaalibileet

Ascencion 26.11.1977. Väli-Amerikan pikkuvaltiossa järjestetään sen historian ensimmäiset demokraattiset monipuoluevaalit.

Samaan aikaan Bostonissa: Bostonin yliopiston Demokratia ja ihmisoikeudet -toimintaryhmä järjestää kampuksella vaalivalvojaiset - siis bileet! Ascencionilaiset puhujat ja opiskelijajärjestöjen edustajat viettävät iltaa juhlien: luvassa on sekä ascencionilaista kansanperinnettä että nykypäivän diskomusiikkia.

Lisätietoja:

<http://www.ascencion.org/> tai

katri@greywolves.org

Harmaasudet ry
PL 8, 00750 Helsinki

tiedotus@greywolves.org
www.greywolves.org

