

# MÜÜRILEHT

NÜÜDISKULTUURI HÄÄLEKANDJA

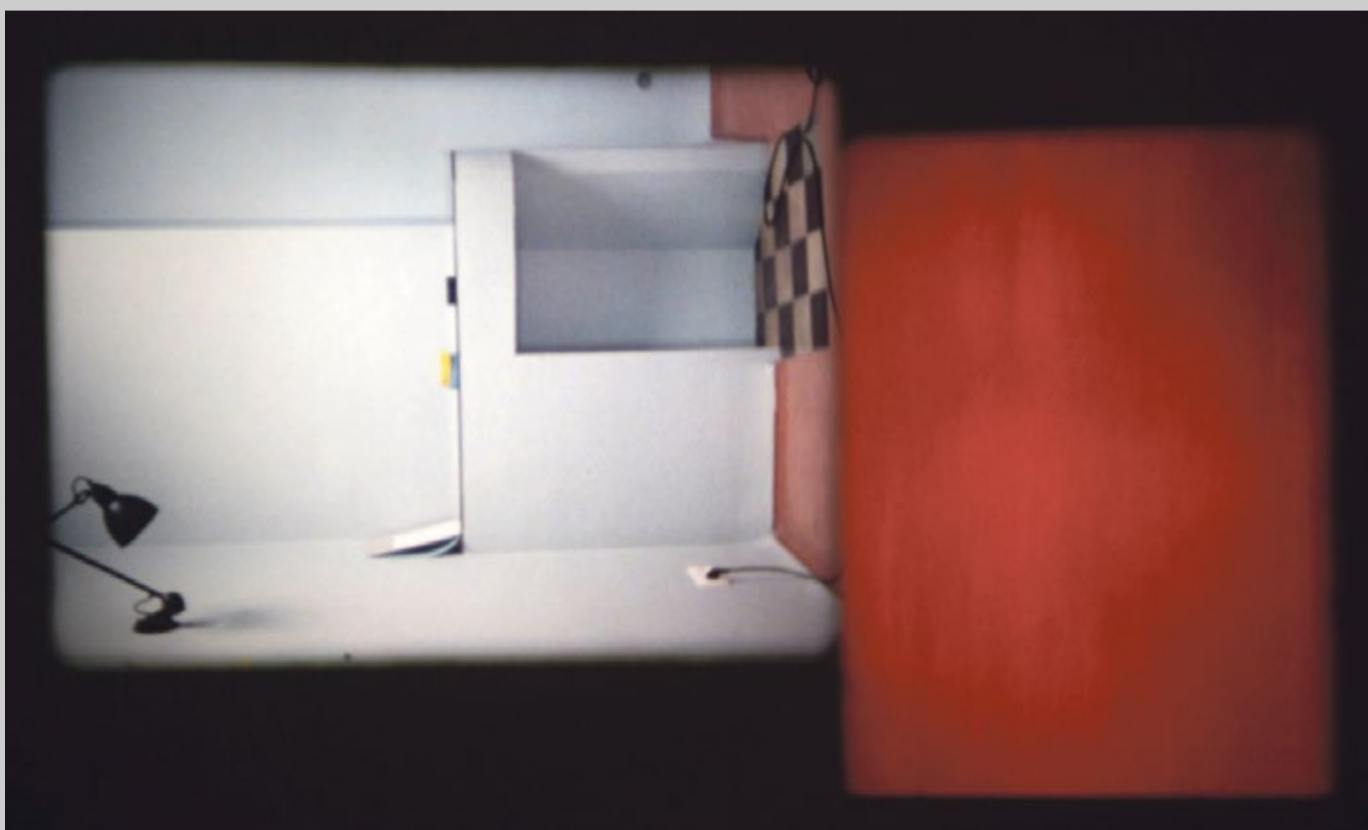
10 AASTAT

SEITSMEKÜMNE ÜHEKSAS NUMBER : NOVEMBER 2018



## PAUL KUIMET FIVE VOLUMES

30.09.—11.11.2018  
Kuraator Nico Anklam



## KATJA MATER AS MUCH TIME AS SPACE

16mm filmiinstitatsioon  
08.11.—11.11.2018  
Kuraator Ingel Vaikla

Paul Kuimeti näituse "Five Volumes" raames aset leidev Filmiprogramm #2  
"Öö — kas see on aeg või ruum?" Narva kunstiresidentuuris  
11.11.2018 15:00 vestlusring Katja Materi, Nico Anklami, Anu Vahtra ja Ingel Vaiklaga

**N** Narva kunstiresidentuur  
Joala 18, Narva  
nart.ee

HIND 2€



## JUHTKIRI

## LIIVAKASTIMÄNGUD POLIITAREENIL

Lapsena mängisin oma parima sõbranna Mariga peamiselt kahte mängu. Esimene neist kandis nimetust „vangid” ja see oli tubane ettevõtmine. Vangide mängimiseks ehtasime endale kõigepealt nn vangla, kus me siis koos kõssitasime, kuni tuli võtta ette ülisalajane köögist rosinat toomise missioon. Mäletan, et ema ei jõudnud ära imestada, kui palju rosinaid me suutsime Mariga kahe peale nahka pista. Teine oli õuemäng, mille lahutamatu osa oli roostetanud liumägi – selline, nagu neid 90ndatel Lasnamäel igal pool leidus. Keegi ei tahtnud seal enam ammu liugu lasta, sest see oleks riided ära lõhkunud või vähemalt määrinud, aga meie leiutasime liumäele uue kasutusviisi. Me mängisime sellel jumalat. Mäng seisnes sisuliselt selles, et ühel meist tuli korralikult hoogu võtta ja püüda liumäest üles joosta, aga kui hakkas tekkima oht, et vaja on abikätt, tuli karjuda „jumal”, siis pidi teine, kes samal ajal liumäe otsas seisis, ülesjooksjale käe ulatama. Kõige kindlam meetod tippu jõudmiseks oli siiski sinna suure hooga ise tormata, sest jumala abiga võis tihti juhtuda, et jalad vajusid alt ära ja jäid kõhuli kahe maailma vahele rippuma. All varitses loomulikult koletu kurat ja sinna ei tohtinud mingil juhul vajuda. See oli kindel surm. Mäng tekitas väga palju adrenaliini ja eriti õudsed olid just need hetked, mil kurat kuklasse hingas.

Jälgides praegu ühiskonnas toimuvat, võib öelda, et see ei erine väga palju sellest, millega meie Mariga armastasime oma aega sisustada. Kas ei ehitata endale praegugi sarnaseid kinniseid sopistusi, kus siis kambakesi kõssitatakse ning millest sunnib aeg-ajalt väljuma teadmine, et igauks meist väärub natukene rosinaid? **Dostojevskil** oli selline mõiste nagu „nurgainimene” – selliselt nimetas ta neid, kes müürivad ennast oma turvalisse nurka kinni ja arvavad siis, et see on kõige õigem koht, kus olla. Kirjandusklassik täheldas, et selline on normaalse rumala inimese käitumisviis. Jumalamäng ilmestab samas hästi poliitareenil toimuvat. See on klassikaline hirmutamistaktika – kuskil varitseb meid kõiki koletu ja kuratlik oht, mille küürist tuleb iga hinna eest pääseda. Veel mõni aasta tagasi kujutasid erakonnad üksteise võidu suure ohuna siinset – praeguseks peamiselt vanakestest koosnevat – endist vene päritolu tööliklassi. See grupp on ennast vaenlasena nüüdseks ilmselgelt ammendanud. Ohud, millega moodsas maailmas ähvardatakse, on aga sootuks mitmekesisemad: pagulashordid, massiliselt homostuvad noored, radikaalfeministid, neomarksistid, lumehelbekesed, ökoterroristid jne. Samas ka sitaharkide ja tõrvikutega Delfi kommentaariumis ringi-

marssiv lumpen, punaste kuubedega linnatänavatel keskaja ja patriarhaadi kuulutajad jt. Aga ma rikun nüüd kogu mängulõbu ja ütlen, et neid koletisi ei eksisteeri. Kuradit pole olemas. Need kõik on lihtlased ussikesed. Pole mõtet tõmmelda.

Usklike inimeste puhul saan ma aru, et nad naeravad mu välja, sest kuradisse mitteuskumine tähendaks ühtlasi ka jumalateotust, aga jumal nendega, see on märksa peenem filosoofia ning ma tunnistatan, et on matslik minna kellegi isiklikule pühale vaibale poriste jalgadega trampima. Teisalt – isiklikud vaibakesed isiklikeks – on meil siiski ilmalik riik ja osalt katoliikluse egiidi all homode ja pagulaste vastu mobiliseerunud seltskonnas on tegelikult ju lihtsalt taasarganud hariliku nõukogude inimese mentaliteet ja hirmud. Eelmistel valimistel oli see EKRE poliitikute selge trump ja edulugu. Ja ei saa öelda, et nad pole sellest midagi õppinud – oskuslikult on vaenlase kuvandit muudkui koletumaks maalitud ja see töötab. EKREI on sotsiaalmeedias kõige aktiivsem jälgijaskond, kes kugistab igasuguse sööda apla isuga alla, olgu selleks siis libauudis või muu provokatsioon. Torkab silma, et ekrelased panevad valimatult vaenlasena ühte patta kõik meediaväljaanded, poliitilised jõud ja ühiskonna vähemusgrupid. Ühesõnaga, rakendatakse lähenemist „mina versus kogu maailm”. Sarnast reetoorikat kasutas veel mõni aasta tagasi Savisaare juhitud Keskerakond, millest võib järeldada vaid seda, et tegelikult ei ole midagi uut siin päikese all.

Olgem valmis endale niisiis eesseisva suure kähmlemise sees aeg-ajalt meelde tuletama, et see kõik on üks tobe mäng, mille reeglid on ehitatud üles vastandustele ja ühiskonna lõhestamisele. Kas maksab siis hakata asja ees, teist taga ennast ülepeakaela lõhkuma ja määrima? Liivakastimängudega kaasaminemise asemel on mõistlikum hoopis suureks kasvada ning õppida viimaks märkama tegelikke ohte, mis meid oma keerukuses varitsevad. Usun, et võhma asjatult sisutühjale kemplemisele kulutamise asemel tasub investeerida aega pigem lahenduste otsimisse, sest selle käigus võib selguda, et me polegi üksteisest nii kaugel, kui seda näidata üritatakse.

Helen Tammemäe, peatoimetaja



Foto: Renee Altrov

## TOIMETUS

Helen Tammemäe	peatoimetaja	helen@muurileht.ee
Henri Kõiv	tegev- ja sotsiaaltoimetaja	henri@muurileht.ee
Mariliis Mõttus	elustiili- ja muusikatoimetaja	mariliis@muurileht.ee
Maia Tammjärv	kirjandus- ja uudistetoimetaja	maia@muurileht.ee
Aleksander Tsapov	kultuuritoimetaja	aleksander@muurileht.ee
Pille Sepp	keeletõimetaja	pille@muurileht.ee
Kertu Viira	müügi- ja reklaamijuht	kertu@muurileht.ee

Makett/kujundus	Madis Katz
Illustraatorid	Andrei Kedrin, Ann Pajuväli, Jaan Rõõmus, Liisa Kruusmägi, Lilian Hiob, Vahram Muradyan
Fotograafid	Aleksander Kelpman, Janis Kokk, Priit Mürk, Renee Altrov, Tõnu Tunnel

KOLLEGIUM: GUSTAV KALM, PIRET KARRO, MARGUS KIIS, KEITI KLJAVIN, AHTO KÜLVET, ELLEN MACKAY, SILLE PIHLAK, BERK VAHER, KEIU VIRRO

VÄLJAANDJA: SA KULTUURILEHT

TOETAJAD: KULTUURIMINISTERIUM, TARTU LINN

TRÜKK: PRINTALL · TIRAAŽ: 4500

## SAADA MEILE

Uudiseid ja pressiteateid: [uudised@muurileht.ee](mailto:uudised@muurileht.ee)

Kirju, heliplaate, raamatuid ja muid väljaandeid Müürilehe aadressile Voorimehe 9, 10146 Tallinn

Müürilehele pakke saates palume märkida aadressaadiks kindlasti „Müürileht”.

## KAASAUTORLUSEST

Müürileht ootab kaastöid, milles on ajakohased ideed ja nende veenvad põhjendused; mis on kirjutatud loetavas eesti, vene või inglise keeles; milles ei leidu arutut idiootsust, vaid troonib silmapaistev mõtteselgus. Palavalt oodatud on artiklid ühiskonna, kultuuri, teaduse ja laiemalt elu kohta. Toimetus jätab endale – iseenesest mõista – õiguse valida, millised tekstid avaldatakse. Aga kuna määrav ei ole ainult tekst, on tervitatud ka illustatsioonid, fotod, koomiksid, plakatid ja muud ajaleheformaati sobivad väljendusvormid! Kaastööga seoses võta ühendust mõne meie toimetajaga.

## TOETA MÜÜRILEHE VÄLJAANDMIST

Telli Müürileht püsilepinguga 1.80 € eest kuus: [tellimine.ee/muurileht](http://tellimine.ee/muurileht)

Reklaami Müürilehes: [muurileht.ee/reklaam](http://muurileht.ee/reklaam)

## JÄLGI MEID

[Instagram](#) · [Twitter](#) · [Facebook](#) · [@Muurileht](#)

## SISUKORD

### MÄNG

#### PERSOON

Intervjuu Sandra Müüriga –  
*Maia Tammjärv* [7–10]  
Kiirkohting: Johanna-Mai Riismaa [28]

#### SOTSIAALIA

Naismänguri mõtisklusi – *Triin Loide* [11]  
Gamergate – *Henri Kõiv* [12–15]

#### SUBKULTUUR

Eesti arvutimänguskeenest –  
*Rainer Peterson* [9]  
Videomängude muusikast –  
*Kristjan Karron* [15]  
Sulav plast – *Jim Ashilevi* [16–18]  
Mäng nimega korporatsioon –  
*Maia Tammjärv* [21–23]

#### ARVAMUS

Mängustumisest – *Martin Sillaots* [20]

#### SEKS

Sebimiskunstnike *game* –  
*Peeter Kormašov* [24–25]

#### AJALUGU

Esivanemate mänguline maailm –  
*Astrid Tuisk* [26–27]

#### KULTUUR

Vahingu *Spiel* – *Deivi Tuppits* [30–31]

### ARVUSTUSED

Kaarel Kurismaa „Kollase valguse  
orkester” – *Gregor Taul* [29]  
Jüri Kolgi „Esimene malbe päev sel  
aastal” – *Paul Raud* [32]  
Kaur Koka „Põrgu Jaan” –  
*Aarne Ruuben* [33]  
Uued plaadid [34–35]

### SKEENE

DJ-ankeet: Richard Pohjanheimo [34]  
Uus eesti biit: Aigar Vals [34]

### LINNARUUM

Intervjuu Ivan Sergejeviga –  
*Francisco Martinez* [37]

### FILM

Filmitegemise magushapu leib [38–39]

### Harrastuskuningas

Hästi, lähme tantsime mu maja ees,  
aga naerma kaasa pead sa iga naeru,  
ja varrukaisse palun säti valmis  
trumbiread, vaid õiged vastused,  
sest seljatada tuleb juba eos  
kõik kommunikatsiooniraskused.

Kas usud,  
et üks silmapilk võib muuta elu?  
Kui jah, siis mitut sellist oled püüdnud haarata?  
Mis on su suured plaanid, perspektiiv ja fookus?  
Kui palju piinu väärt võiks olla igavene noorus?  
No hüva, mis ma narrin, astu edasi,  
las olla heldus täna minu voorus!

Kas mainisin juba,  
olen mänguri tütar,  
mul ei värahta pilk  
ega värise käsi,  
kaardilaua all kasvades  
täpselt lugema õppinud  
olen raha ja inimesi.  
Ning kohanud kuningaid ennegi olen,  
kes riigi ja troonita,  
neist enamgi veel uljaid narrisid näinud  
klaashelmestest krooniga.

Hinga sügavalt, vilunult teeskle,  
et kõrged panused, need sind ei kohuta.  
Jah, jätta ette võid maski,  
proovi mängida masti  
ilma kiindumisohuta.

Siiski, homme buduaaris järgmises  
olema pead kordi osavam ja kenam,  
et ei märgataks – su kaardipakis kallid  
sünkjalts särada on löönud padaemand.

## Berit Kaschan



Foto: Helena Parmask

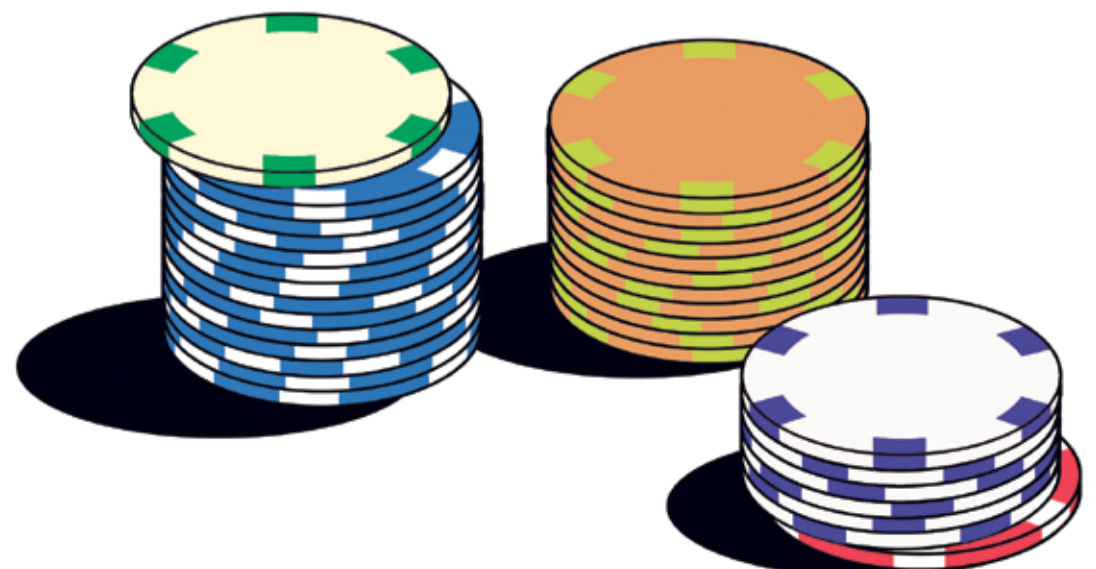
**Berit Kaschan** on Tartu rajooni 1986. aasta parima korvpallimängija tiitliga pärjatud Margus Kaschani tütar. Isa ennastsalgavatest pingutustest hoolimata tütres korvpallikirge ei tärganud, küll aga pärandus talle edasi armastus kasside ja Kurt Vonneguti loomingu vastu.

### Solidaarsus

Seal olevat olnud  
mingid segased südameasjad,  
summutatud suudlused ja  
südaõine sütelkõnd.  
Keegi teadis, keegi tahtis, kellelgi vist oli  
keegi puudu,  
keegi otsis iseend.  
Miski puudutas ja keegi paotas puuri,  
mitmeid võtmeid painutati ka.  
Keegi korkis lahti narrilt kalleid veine,  
keegi jõudis vaevu märgata.

Linn igal õhtul pidas salapidu,  
lootust hoidis koos neid kohata.  
Kas tõesti miski sügavalt neid sidus  
või lihtsalt leppisid nad teineteisega?  
Ja polnud muud kui  
raske käsi puusal, kirev kleidisaba,  
kiring üürrike kui tondihobulend.  
Kes viimaks naeris,  
kes oli parim enne?  
Kas keegi ikka süüdi tundis end?

Ent juba algusest see lugu oli hämar.  
Kes üldse märkas, et duetist sai duell?  
Teistest enam teadvat vaid üks aiavarav,  
kes vapralt vaikib,  
mis sest, et hing on hell.



Illustratsioon: Ann Pajuväli

JUST FILM  
shorts  
MOEKINO

PÖFF 22  
PIMEDATE ÖÖDE  
FILMIFESTIVAL



# leia oma kari

16. nov – 2. dets

ESITLEJAD:



 Nordic Hotel Forum

TÄNAME:



 Tallinn



visit estonia

Foto: Ailan Daniel Mark

01.11.

**ÜHEKSAKÜMNENDAD (JÄLLE) KUMUS**

1. novembril avatakse Kumu Eha Komissarovi ja Anders Härmi kureeritud näitus „Salatoimikud [Üheksakümne date kartoteek]”, mis kaevab kümnendi süva-kihtides, püüdes muu hulgas heita valgust varju jäänud, unustatud ja kultuurimälus isegi kaduma läinud teoste ning kaardistada ka ühiskondlikke metamorfoose, mis seda plahvatuslikku kümnendit iseloomustasid, nii nagu see peegeldus kunstis väljaspool kanoonilisi teoseid. Info: [kumu.ee](http://kumu.ee)

02.11.

**STL-I KEHALOENG**

Sõltumatu Tantsu Lava korraldatud uurimisresidentuuri raames peetakse majas sel hooajal kuni kevadeni välja temaatilisi avalikke loenguid. Nii saavad huvilised kuulata 2. novembril kell 15.00–16.30 Kai Valtna ettekannet „Mis on keha ja kus on keha?”. Üritus on tasuta. Lähem teave ja järgmised loengud: [stl.ee](http://stl.ee)

05.–12.11.

**KULTUURKAPITAL ANNAB INFOT**

Kultuurkapitali sihtkapitalid on otsustanud taotlejatele appi tulla, korraldades novembris nelja sihtkapitali infopäevad, kus arutatakse rahastamise printsiipe ning antakse nõu taotluste ja aruannete koostamiseks. Loodetavasti annab ettevõtmine vastuse paljude kultuurikorraldajate peas vasardavale küsimusele, kuidas saada raha. Otsa teeb lahti kulka kujutava ja rakeduskunsti sihtkapital, kes ootab infopäevale 5. novembril. 8. novembril saab teavet näitekunsti ja rahvakunsti sihtkapitalidelt ning 12. novembril informeeritakse kirjandusiniimesi. Lähem teave ja registreerimine: [kulka.ee](http://kulka.ee)

08.–09.11.

**HULLUB JA JUUBELDAB**

Nagu tavaks saanud, on novembrikuu Tartu ja maailma kultuurirahva jaoks Hullunud Tartu kuu. Lokaalselt rändav festival toimub sedakorda alapealkirjaga „Juubeldav” Kirjanduse Majas Vanemuise tänaval. Taas saab näha kunsti, kuulda muusikat, loovkirjutada, pidutseda, aga muidugi ja peamiselt kohata luuletajat! Paljude teiste seas on lubanud kohale tulla kodumaised poeedid Doris Kareva, Triin Soomets, Peeter Sauter, Mehis Heinsaar, Berit Kaschan, Jan Kaus, Hasso Krull ning väljamaalt Philip Meersman (BEL), Gabi Csutak (HUN), Jo Dixon (UK) ja Esa Hirvonen (FIN). Täpsem teave: [facebook.com/HullunudTartu](https://facebook.com/HullunudTartu)



Foto: Airiin Ling

8. novembril kell 19 esietendub Kumu auditooriumis Barbara Lehtna lavastus „Saun” – füüsiline teater kõigile meile, kes me oleme alati online, toitume like’idest ja teravmeelsetest kommentaaridest. Info: [elektroonilinejumal.ee](http://elektroonilinejumal.ee)

08. ja 11.11.

**KOHTUMISED KINOS SÕPRUS**

Kino Sõpruse sari „Linastus ja kohtumine tegijatega” meenutab meile, et oluline pole ainult pilt, mis ilmub meile kinolinal, vaid ka see, mis (kes) jääb kaadrist välja. Nii näeme 8. novembril kell 19 Vändra ratturite Tanel Kangerti ja Rein Taaramäe teekonnast pajatavat dokumentaalfilmi „Mäed, mida polnud” ning kohtume teose režissööri Ivar Jurtšenko ning operaatori Taavi Arusega. 11. novembril tuleb aga näitamisele dokumentaalfilm „Lageda laulud” ning pärast linastust saab näha oma silmaga selle peategelast helilooja Tõnu Kõrvitsat ning režissööri Marianne Kõrverit. Lähem teave ja piletid: [kinosoprus.ee](http://kinosoprus.ee)

09.11.

**AJAMASINAGA KRAHLIS**

Von Krahl Teatri saalis saab 9. novembril kell 19 veel kord osa Johannes Ahuni, Mari Meentalo ja Aleksander Sprohgise audiovisuaalsest kontsertetendusest „Ajamasin”. Tegemist on (aja)rännakuga, mille kokkupanekul on olnud abiks ka Eesti Rahvaluule Arhiivi leiud. Esitamisele tuleb nii eesti kui ka välismaist pärimusmuusikat ja omaloomingut. Kõlavad flööt, torupill, analoogsüntesaatorid ja vokaal. Sobib vanusele 3–103. Piletiinfo: [vonkrahli.ee](http://vonkrahli.ee)



Foto: Kerttu Kruusla

10.11.

**ÖÖ(PÄEV) (ARVUTI)MÄNGU-MAAILMAS**

Eesti suurimal videomängudele pühendatud üritusesarjal MängudeÖÖ on seekord uudiseid ka alla 16-aastastele ning muidu päevavalgust eelistavatele inimestele. Nimelt avatakse Solarise Apollo Kinos kell 13 ukсед esimest korda ka päevaseks ürituseks, millele järgneb muidugi ka traditsiooniline ÖÖ täis uusi ja retromänge, mõõduvõtmisi suurel ekraanil, loenguid ja nänni ning muidu lõbusat koosolemist. Vaata lähemalt: [mangudeoo.ee](http://mangudeoo.ee)

11.11.

**NUKU TEATER MEETS KULTUURI-AKADEEMIA**

11. novembril esietendub NUKU teatris Viljandi kultuuriakadeemia teatrikunsti eriala 12. lennu diplomilavastus, milleks on ei rohkem ega vähem kui Kafka „Protss”. Taavi Tõnissoni lavastus kujutab endast psühholoogilist, füüsilist ning nuku- ja visuaalteatrit siduvat noortelavastust, mis käsitleb inimesena elamise baasteemasid. Lisaks Viljandi tudengitele näeme laval NUKU teatri näitlejat Liivika Hanstinit, kunstnik on Annika Aedma. Info: [nuku.ee](http://nuku.ee)

16.11.–02.12.

**PIMEDATE ÖÖDE KUU**

Parim viis sügismasenduse peletamiseks on pimedate ööde sisustamine kõivkõimalike väärtfilmidega, milleks pakub juba 22 aastat võimalust erinevate kvaliteedigarantiidega suurepärase PÖFF. Lisaks põhiprogrammile on kavas lühifilmide ja animatsioonide festival PÖFF Shorts ning laste- ja noortefilmidele pühendatud Just Film. Linasteosed tuuakse Maarjamaale kokku esmakordselt viiest maailmajaost, loodetavasti lisandub tulevikus ka viimane ehk Antarktika! Kogu kava: [2018.poff.ee](http://2018.poff.ee)



Kaader Tom Lowe'i filmist „Ärkamine”

SAADE

**VÄRSKE RÖHK IDA RAADIOS**

Meie sõsarväljaanne Värske Rõhk haarab söakalt uut meediumit, tuues iga kuu teisel teisipäeval kell 16 IDA Raadio kuulajateni saate „Rõhk”, kus jututeemad hargnevad kirjanduse, kultuuri ja ülejäänud maailma ümber. Kõige värskest „Rõhk” jõuab kuulajateni 13. novembril, kultuurikriitikast vestlevad Joosep Susi, Maia Tammjärv ja Janar Ala. Pane kõrv peale: [idaidaida.ee/#/saated/rohk](http://idaidaida.ee/#/saated/rohk)

KESKKOND

**VÄIKSEMA JÄLJE POOLE**

Oktoobri lõpp tõi koos langevate lehtedega poelettidele verivärske roheinnovatsiooni ajakirja Jälg kõige esimese numbril! Ajakiri paneb meile südamele, et ehkki jälg, mille me jätame end ümbritsevale keskkonnale, on paratamatu, saame siiski palju ära teha, et see oleks võimalikult väike. Jäljest leiavad väärt lugemist need, kes tahavad muuta oma kodu keskkonnasõbralikumaks ning soovivad hoida silma peal keskkonnasäästlike toodete ning teenuste uutel suundadel. Loe lähemalt: [ajakirijalg.ee](http://ajakirijalg.ee)

FILOSOOFIA

**AKADEEMILISELT TÕEJÄRGSEST**

Tartu Ülikooli filosoofide igati rahvusvaheline, akadeemiline, eelretsenseeritav jne ajakiri Studia Philosophica Estonica liigub ajaga kaasas! Nimelt koondab oktoobris ilmunud värske number artikleid katus-teemal „Faktid, vaidlused ja argumendid tõejärgsuse ajastul”, numbri on toimetanud Leo Luks. Muu hulgas võetakse kõne alla arusaamatuse epistemoloogia (Mario Rosentau), tõejärgne teadus füüsika taustal (Piret Kuusk), näivuse (Aive Pevkur) ja poliitiliste emotsioonide (Tõnu Viik) asjassepuutuvad aspektid jpm. Artiklikogumiku PDFi saab laadida tasuta alla aadressilt [spe.ut.ee](http://spe.ut.ee).

# 115 038

Nii palju elanikke on Lasnamäel. Tartus 93 124, Narvas 57 130. Lasnamäe Euroopa kultuuripealinnaks!

## ELUHÄKK

Pime aeg pole veel öieti alanudki, aga jaks on juba poole päeva pealt otsas? Teadusuuringute kohaselt on hea meenus erkuse ning sooritus- ja õppimisvõime taastamiseks 5–30-minutiline jõuainak. Päeval põõnamise puhul on tähtis, et uni oleks piisavalt lühike ja magaja ei jõuaks aeglase une faasi, sest viimasest äratamisel võib esineda pahurat meeleolu, peataolekut ja isegi suuremat uimasust kui enne. Kliiniliste uuringute tulemused näitavad, et neil, kes endale päeval süstemaatiliselt puhkehetke leiavad, on märkimisväärselt väiksem südame-veresoonkonna rikete risk kui neil, kes jõuainakuid ei harrasta. Nende inimeste puhul on suurem südame-veresoonkonna rikete tagajärjel lausa 37% väiksem. Lisaks on uurimistöö tulemusel täheldatud, et silma vahepeal loojalaskmine leevendab ajus informatsiooni üleküllust ning aitab niisiis vähendada ärrituvust ja läbipõlemist. Olgem ausad, mis saaks olla veel parem soovitus kui teha üks väike uinak!



**PISIASI** Avalike asutuste kokkuhoiupoliitika, mille tulemusel ei suvatseta vetsukabiinidesse paigaldada konksusid, mille külge ädalised saaksid riputada oma kasuka või ridiküli, ajab lausa ahastama. Tekib küsimus, kas tegu on lihtsalt hoole- tusega kaaskodanike suhtes või sulaselge pahatahtlikkusega.

## LIBAUUDIS



Kui sinugi uudisvoogu sattus video tüdrukust, kes metros laiatavatele ehk *manspread* ivatele meestele valgendit peale kallab, ja see äratas sinus viha „rõvedate feministide” vastu, siis olgu öeldud, et tegu on Kremli lavastatud propagandaga, mille eesmärk ongi kujutada naisõiguslust nn radikaalse Lääne viirusena.

Kaader videost

## ÜRRAR

Maarjamaa hambaarstide energiaväljad on avardumas. Nimelt toimub 13. novembril Tallinnas Luha tn 1 dr Kristi Oti eestvedamisel loeng holistilisest hambaravist. Selgub, et hambavalu põhjuseks on tegelikult aastatetagused psüühilised traumad ning nendest vabanemiseks tuleb ilmselt tappa oma isa ja magada emaga. Ootame huviga ka sepa-hambaarsti loengut traditsioonilisest hambaravist, kus õpetatakse ääsi ja alasiga juuri tervendama.

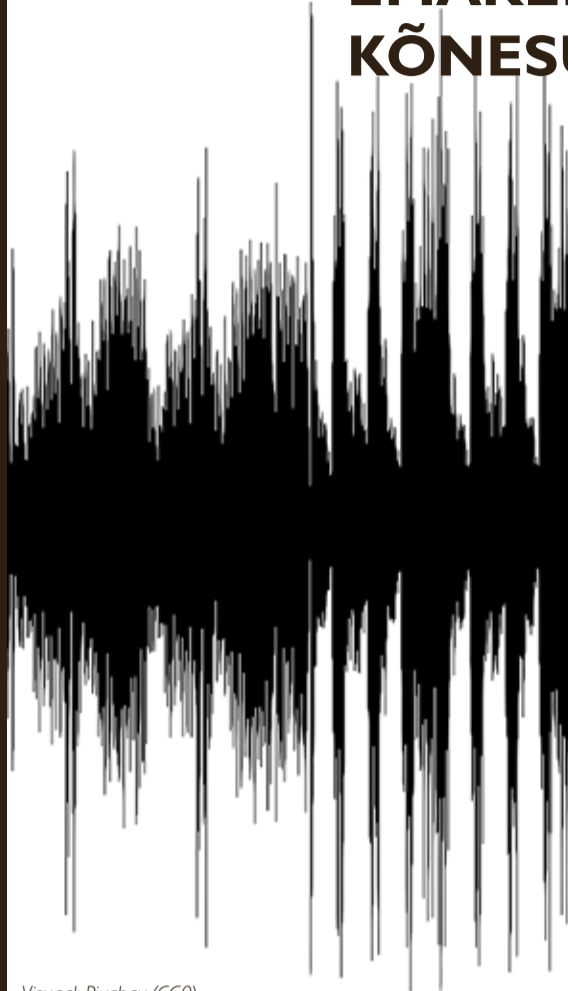
## UUS MUST

Sõna „sarjama” on saanud uue kodumaise telesarja „Pank” eetrisse jõudmise järel märksa tihedama tähendusvälja. Sest, oh õudust, teine osa oli veel halvem kui esimene. Üks on igatahes kindel, praegu on hea aeg mõliseda ja arvamust avaldada, sest kõigil on piinlik ja paha olla. Helgemalt poolelt on rahvas aga leidnud üle pika aja taas ühisosa.

## SEAPÕIS

Pelgulinna gümnaasium koondas koitanud raamatukogutädi, lükkas tolmu- katte alla mattunud raamaturiulid seinä äärde ning avas drooniklassi. Müüri- lehe oraakel annab agarale direktorile siinkohal nõu liikuda jõuliselt veelgi kaugemale tulevikku – milleks piirduda raamatukoguga, kui keerulise eesti keele grammatika asemel võiksid õpilased tuupida JavaScripti, tüütud mata- ülesanded võiks ammu ära lahendada tehisintellekt ja võimlasse, mida pool- led lapsed niikuinii vihkavad, võiks seevastu püsti panna *bitcoin*’i-kaevanduse.

## KUU TEGIJA: EMAKEELES RÄÄKIV KÕNESÜNTESAATOR



Visuaal: Pixabay (CC0)

Oktoobrist saavad nii Postimehe kui ka Eesti Eksp- ressi lugejad tänu Eesti Keele Instituudi arendatud helisünteesi lahendusele väljaannete artikleid ka kuulata. Teiste hulgas näitleja Eva Kolditsa ja ERRi raadiouudiste toimetaja Tõnu Karjatse häälele üles ehitatud robot esitab teksti puiselt, aga arusaada- valt. Kuigi eestikeelset kõnesünteesi on arendatud ja kasutatud juba pikemat aega, töötab see edasiminek antud tehnoloogia massidesse viia. See on ehk väike samm tavalugejatele, kuid tohutu hüpe vaegnägija- tele. Vidina arengus on aga võimalik näha ette ka edasise faase, kus kõnerobot võtab üle näiteks uudiste- diktorite töö. Kas tulevikus loevad legendaarsete diktorite hologrammid uudiseid ka ammu pärast seda, kui nood on igavestele jahimaadele lahkunud? Samuti võib küsida, kuidas see mõjutab rahvastiku lugemisuskust, kui üleüldist ajakasutust järk-järgult aina efektiivsemaks muudetakse. Müüri- lehe artiklite kuulamiseks peab paluma endiselt sõbra või lähe- dase abi.

## REKLAAMIGURU

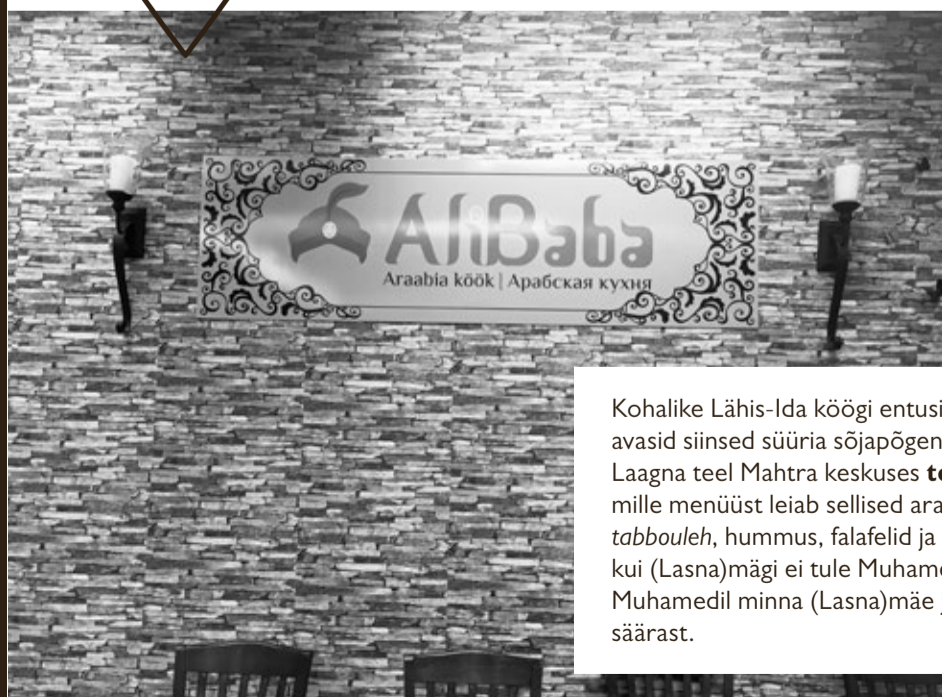


Kaader reklaamist

„Helista Eesti Gaasile, helista Eesti Gaasile! Helista Eesti Gaasile... ja küsi... odavat elektrit! Kuus kolm kuus kaks...” Kes iganes selle reklaami välja mõtles, on kuri inimene – *mastermind*, kes suudab inimestele nii sügavale ajukäärude vahele pugeda, et pool Eestit mõmib öösel voodis külge keerates omaette Eesti Gaasi telefoninumbrist ning kellelgi pole kahtlustki, kuhu on vaja odava elektri küsimiseks pöörduda. Tuleb tõdeda, et labasuses peitub pahatihti geniaalsus.



59.444530, 24.889555



Kohalike Lähis-Ida köögi entusiastide rõõmuks avasid siinsed süüria sõjapõgenikud Tallinnas Laagna teel Mahtra keskuses **toidukoha Ali Baba**, mille menüüst leiab sellised araabia klassikud nagu *tabbouleh*, hummus, falafelid ja baklava. Ühesõnaga, kui (Lasna)mägi ei tule Muhamedi juurde, tuleb Muhamedil minna (Lasna)mäe juurde. Või midagi säärast.

# KUIDAS SELGITADA VIRTUAALREAALSUST 2D-JÄNESELE?

Piilusime VR-prillidega arvutimängutööstuse väga kiiresti arenevasse virtuaalsesse paralleelmaailma ning uurisime, mis (või kes) on *community* ning kuidas seda manageerida, miks VR ikka veel nii kallis on ning kuidas suhtutakse mängumaailmas naistesse.

Intervjuu **Sandra Müüriga**.

Küsis **Maia Tammjärv**, pildistas **Renee Altrov**

jät kub >

&lt; eelneb

Ehk tuleb nii mõnelegi üllatusena, et ka Eestis tehakse arvutimänge – isegi üsna mitmeid ja päris suurejoonelisi. Näiteks arendab pisike kodumaine indie-mängustuudio Levity Play Mustamäel tulistamismängu „Skyfront VR”. Eriline ei ole see Eesti ega ka globaalse mängumaailma kontekstis muidugi tulistamise enda tõttu, vaid põhjusel, et selle tehniliseks formaadiks on valitud virtuaalreaalsus ehk VR. „Skyfronti” *early access*’i väljalase on olnud turul 2017. aasta novembrist (olgu hoiatavalt öeldud, et spontaanseid ingliskeelseid sõnu kohtab selles intervjuus veelgi, rohkem kui tavaliselt neil päevil kirjasõnas, sest *game industry*’s ilmneb see tendents võib-olla enamgi kui paljudes muudes *industry*’tes – nii mängutegijad kui ka mängijad ise toimetavad igapäevaselt nii rahvusvahelises (suhtlus)kontekstis, et eesti-keelse oskusleksika järele puudub tihti lausa vajadus). „Skyfront VRi” n-ö lõplikku versiooni on oodata juba väga varsti ehk kui eriti hästi läheb, siis lausa käesoleva aastanumbri sees.

Sellest, kuidas on mängu arendada või, täpsemaltki, kuidas on virtuaalreaalsusmängu arendada või, veelgi täpsemalt, kuidas on Eestis virtuaalreaalsusmängu arendada, vestlesin ühel kaunil oktoobrikuu päeval „Skyfronti” *community manager*’i Sandra Müüriga. Kuidas aga rääkida (eesti keeles!) sellest mitmemeelelisest, mitmedimensioonilisest, mitmemeediumilisest jne valdkonnast, mida on raske kahemõtteliseltki edasi anda, saati siis püüda verbaalsete vahenditega lahti muukida?

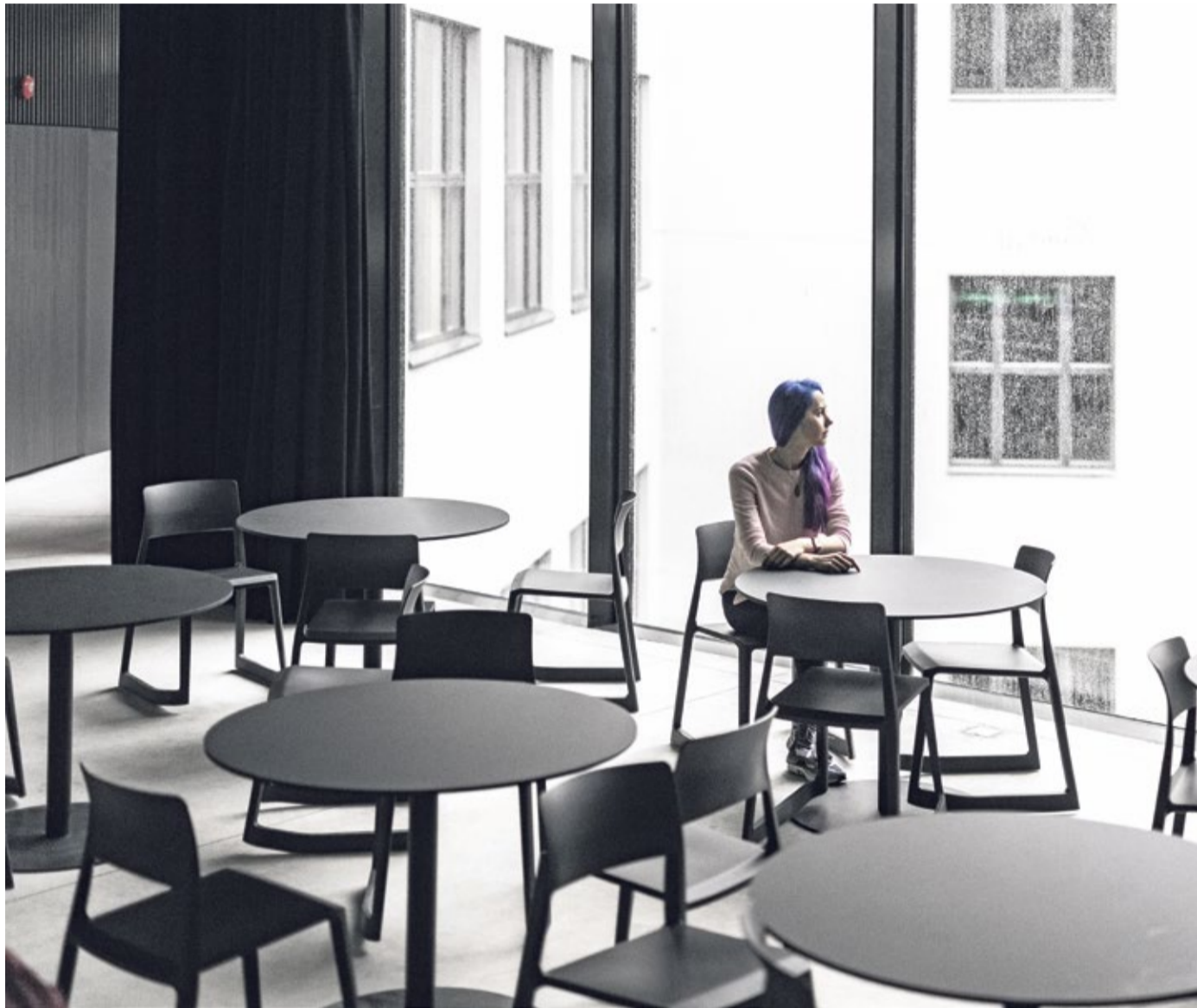
**Levity Play tutvustab end veebis peasjalikult mängustuudiona, mille on loonud mängutööstuse veteranid. Pöördusin sellele intervjuu tegemiseks esmalt ühe teie veterani Kaaren Kaera poole, aga ta saatis mind otsejoones sinu jutule. See on muidugi väga tore, aga kas sellest võib ühtlasi järeldada, et stereotüüp, mille kohaselt kipuvad mänguarendajad olema introvertsed arvutinohikud, vastab tõele?**

Ei, pigem mitte! Meil on küllaltki väike stuudio, natuke üle kümne meid ainult ongi. Loomulikult on ka paar introvertsemat inimest, aga näiteks Kaaren ise on küllaltki jutukas ja **Heiki [Luts]**, kes vastutab kunstilise poole eest, on kindlasti energiline isiksus (*naerab*), nii et ei saa päris nii öelda.

**Kui Müürileht oleks naisteajakiri, siis selle intervjuu pealkiri oleks ilmselt „Habras naine tehnika-maailmas” vms. Müürileht ei ole küll naisteaja-**

on lihtsalt etapp ja küll me liigume ka selles suunas, kus naised on rohkem. Lisaks on virtuaalreaalsus veel omakorda mängumaailmas beebi. See on küll valdkonnana juba paarkümmend aastat vana, aga praegune laine on alles väga-väga uus, põhimõtteliselt algas see 2015. aasta lõpus. Siin on praegu veel eriti sooline tasakaal paigast ära. Aga ma usun jällegi, et küll see jõuab järele.

na, aga mida edasi, seda rohkem anti talle vaba voli, isiksust, riideid selga. Nüüd tuli aasta esimeses pooles välja mäng „Battlefield V”, kus teise maailmasõja aegsesse konteksti pandi naispeategelane, ja see vallandas suure pahameelelaine, et (*imiteerib nõrduinud reaktsiooni*) mis mõttes naine teises maailmasõjas! Ja siis inimesed postitasid Twitteris vastureaktsioonina pilte, et näed, see on minu vanaema, võitles teises maailmasõjas!



**Meil on selles lehes ka Triin Loide artikkel naismänguritest ja ta eristab seal muu hulgas Ameerika ja Euroopa kogemust seoses naismänguritesse suhtumisega, s.t ütleb, et Euroopas ei pruugi mängurite maailm olla nii sovinistlik kui see, millest me USA näitel kuuleme.**

Võib-olla on vahe ka selles, et üks asi on olla arendaja, aga hoopis teine on olla mängur ise. Kindlasti on naismängureid, kes seda stereotüüpi üleväl hoiavad, aga see on okei! Me elame ju 21. sajandil ja kui tšikk tahab mängida, tissid väljas, siis kes teda keelata saab! Ja tema selle eest alandamine on lihtsalt selle alandaja vaimuvaesus. Arendajana ei ole ma seda otseselt tajunud, et kuidagi halvustavalt suhtutaks.

**Kui sa 2013. aastal Vaba Tallinna Kodaniku nimekirjas KOVSse kandideerisid, siis kandidaate tutvustavas brošüüris oli märgitud, et su hobiks on muu hulgas nais- ja soouuringud. Kuidas sa sellega tegeled, kas akadeemiliselt või tavaliselt jälgijana? Kas rakendad seda vaatepunkti ka mängumaailmale?**

Praegu ma ei ole sellega akadeemiliselt enam tegelema. Siis oli mul plaan jätkata magistriõpinguid Rootsis just soouuringute vallas, aga noh, elu tuli vahele (*naerab*)! Ja ma kaalusin ühe variandina teha oma potentsiaalne lõputöö just

naiskarakterite kujutamises videomängudes. See on teinud läbi absoluutselt vapustava arengu. Üks mu lemmiknäiteid oli tol ajal Lara Croft, keda kujutati kõige varasemates mängudes lihtsalt suurte tissidega pulga-

**Kellelt see vastuseis tuli?**

Mänguritel. Stuudio seisis väga tugevalt enda otsuse eest. See on selles mõttes rumal väide, et seal mängus on näiteks ka üleloomulikud jõud – et no sorri, kui sul on okei, et siin on üleloomulikud jõud, siis mis sul selle naise vastu nüüd on! (*Lõkerdab naerda*)

**Kuidas sa mängumaailma jõudsid? Kas oled üks neist, kes juba väiksesena arvuteid lahti võttis ja jälle kokku pani?**

Ei, absoluutselt mitte! Meil oli küll kodus arvuti, aga valdavalt võitis selle kasutamise õiguse mu vend, kes oli küll väiksem, aga minust tugevam (*naerab*)! Noorena ma ei olnud väga suur mängija – mängisin kindlasti põhimängud läbi, aga ma ei nimetanud ennast kunagi mänguriks. Umbes viis aastat tagasi sõbrunesin aga MängudeÖÖ korraldajatega ehk *level1.ee* meeskonnaga ja alguses käisin lihtsalt üritustel. Mida kauem ma seal käisin ja mida rohkem nende inimestega suhtlesin, seda enam anti ka mulle ülesandeid juurde, ja tegelikult tekkis alles sealt minu sügavam huvi arvutimängude vastu. „Skyfronti” juurde sattusin ma samamoodi. Keegi kirjutas meie MängudeÖÖ ühisvestluses, et selline koht otsib endale töötajat, ja kuna ma olin varem PRI ja sotsiaalmeediaga tegelema, siis mõtlesin, et miks mitte ühendada varasem kogemus oma hobiga. Ja nii ta läks.

**„Skyfront VRi” tutvustus sedastab, et see on „fast-paced multiplayer FPS built exclusively for VR”. Mida see osadeks võetuna tähendab?**

*Fast-paced* tähendab seda, et meie mängu olemus soosib ja eelistab hästi kiireloomulist mängu kulgu. Mäng ise on *first person shooter* (FPS) ehk tulistamismäng *first person*’is ehk...

**Enamikus valdkondades on ajalooliselt olnud naisi vähem. Kuna mängumaailm kui selline on niivõrd uus, siis me alles teeme seda protsessi läbi.**

**kiri, aga küsin selle provokatiivse küsimuse ikka kohe ära, et kuidas sa seda „naisena mängumaailmas” tahku enda kogemusele tuginedes tajud?**

Mulle isiklikult ei meeldi üldse seda „naine mängumaailmas” kaarti kasutada. Reaalsus on muidugi see, et enamikus valdkondades on ajalooliselt olnud naisi vähem. Kirjandus oli samamoodi meeste domineer-

**Kui tegeled sellise küllaltki eksperimentaalse või uue valdkonnaga nagu VR, siis seda vajalikum on mängijate tagasiside.**

ritud maailm ja ajapikku on naishääled seal üha kõlavamaks muutunud. Kuna mängumaailm kui selline on niivõrd uus, siis me alles teeme seda protsessi läbi. Naised on vähem, aga ma arvan, et see on okei, sest see



# KAKLUSMÄNGUD, ALLVEELAEVAD JA KASSID-KOERAD EHK EESTI ARVUTIMÄNGUSKEENE A. D. 2018

Rainer Peterson

„Skyfront VR” ja „Disco Elysium” ei ole ainsad mängud, mida eestlased Eestis loovad. Palusime arvuti- (mängu)maailma entusiastilt ning veebisaate „Puhta ja mängida” ühelt eestvedajalt Rainer Petersonilt sel puhul väikest sissevaadet tähelepanuväärseimate olevate ja tulevate eesti mängude maailma.

## „AEON MUST DIE!”

Visuaalselt äärmiselt omapärane mäng, mis segab kokku vana kooli *brawler*’id, nagu „Double Dragon” või „Streets of Rage”, ja kaklusemängud, nagu „Street Fighter” või „Mortal Kombat”, ning mille arendajate hulka kuuluvad ka eesti kaklusemängude võistluskeenes nime teinud mehed. Erinevalt mainitud klassikutest on aga rõhku pandud suuresti ka loole, mis areneb vastavalt mängija oskustele, ning parima lõpu nägemiseks peab ka hea mängija olema. Maailma mängumessidel on huvi olnud suur ja vastukaja positiivne, kuid kindel väljatulemisega pole veel paigas.

Lähemalt: [limestone-games.com](http://limestone-games.com)

## „ATLANTIC GHOST”

Mitmekesi virtuaalreaalsuses mängitav teise maailmasõja teemaline allveelaevasimulaator on nii mõnegi inimese õudusunenägu materjal. Iga mängija valib oma tööposti ning üheskoos tuleb üritada klaustrofoobsetes tingimustes ellu jääda, juhtides samal ajal realistlikus mõõtkavas allveelaeva. Praegu pole samuti teada, millal mäng välja tulla võiks, aga näidisvideote

põhjal on aru saada, et mängu puhul on rakendatud väga hästi nii virtuaalreaalsuse pakutavaid võimalusi kui ka väikearendaja piiratud ressursse.

Lähemalt: [atlanticghost.com](http://atlanticghost.com)

## „SHORTEST TRIP TO EARTH”

Mõned aastad tagasi laieneid lõõnud kosmoseseiklustest „Faster Than Light” inspireeritud kosmoselaevasimulaator, mis võimaldab laeva ohjamisega väga sügavuti minna. Kõikidele soovijatele on proovimisvõimalus Steamis olemas ja kuigi mäng pole veel päris valmis, on tagasiside olnud pigem positiivne, mida võis ka oodata, kuna mitu selle tegijat oli seotud ka siiani Eesti edukaima mänguga „Teleglitch”.

Otsi mängu pealkirja järgi Steamist: [store.steampowered.com](http://store.steampowered.com)

## „VOIDSHIP: THE LONG JOURNEY”

Kosmosemäng, mis keskendub tulistamisele ja strateegiale rohkem kui mikromajandamisele.

Seda, kas väline sarnasus „Shortest Trip to Earthiga” tuleb kasuks või kahjuks, ei oska öelda, aga millegipärast tunduvad värvilisus ja rohkema *action*’i lubadus isegi atraktiivsemad.

Otsi mängu pealkirja järgi Steamist: [store.steampowered.com](http://store.steampowered.com)

## „OFFICE MANAGEMENT 101”

Sellele, kes on kunagi „Theme Hospitali” mänginud,

peaks „Office Management 101” väga tuttav tunduma. Igapäevane kontorielu ja selle probleemid on keeratud lõbusaks majandamissimulaatoriks. Demo peaks proovida saama juba sel aastal.

Lähemalt: [officemanagement101.com](http://officemanagement101.com)

## „THE WANDERER”

Rain Pohlak, ansambli Neoandertals bassimees, on eesti mänguarendajate seas üsna omaladne nähtus ja üks väheseid tegijaid, kes on suutnud avaldada Steamis juba mitu mängu. Tõsi, ükski neist pole just hitiks saanud, aga väikesed mängud Ameerika kodusõjast tunduvad sihtgrupile meeldivat. „The Wanderer” paistab aga olevat tegijale südamelähedasem teema. Tegemist on käigupõhise võitlusega mutantide vastu avatud maailmas, kus abilisteks on mängu jooksul päästetud kassid ja koerad ning taustaks korralik *doom metal*.

Otsi mängu pealkirja järgi Steamist: [store.steampowered.com](http://store.steampowered.com)

## „CHEITHA”

Ilmselt üks kõige lolliima pealkirjaga mäng, mis on üldse kunagi välja antud, aga kui sellest mööda vaadata, on tegemist täiesti arvestatava arkaadiliku pealtvaates zombitulistamisega ning paari euro eest on see proovimist väärt.

Otsi mängu pealkirja järgi Steamist: [store.steampowered.com](http://store.steampowered.com)

### Esimeses isikus?

(*Naerab*) Hästi veider! Põhimõtteliselt jah, sa näed ja koged mängu läbi enda silmade, mitte nagu paljude arvutimängude puhul, mis kasutavad kolmandat isikut, nii et kaamera on tegelase selja taga. Ja *multiplayer* tähendab, et see on mitmikmäng ehk meil ei ole üksikisiku *storyline*’i või lugu, mida saaks läbi mängida. Ühes serveris saab olla kuni kümme mängijat, saab mängida nii, et igaüks on enda eest, saab mängida meeskonnana, ja lisasime hiljuti kolmanda mängulaadi *domination*, kus mänguareenil on punktid, mida mängijad peavad üritama enda meeskonna võimusesse haarata ja seal hoida. Enne kui mäng valmis saab, on meil plaanis veel üks mängulaad lisada, mis on praegu veel arenduses ja saladus!

### Räägi natuke sellest, millega *community manager* õigupoolest tegeleb, ehk sellest, mida sa ise peamiselt „Skyfronti” juures teed.

See roll küll varieerub natuke ettevõttest ettevõttesse, aga minu põhiline ülesanne on esiteks suhelda olemasolevate mängijatega – põhimõtteliselt tagada, et nad on õnnelikud – ja teiseks hoida kogu aeg silma peal, kui internetis räägitakse vähegi kas „Skyfrontist” või virtuaalreaalsusest või *multiplayer*’iga VR-mängudest – ehk jälgin kõiki võtmesõnu, mis meie mänguga seonduvad. Ja püüan sõna sekka öelda, saada „sõbraks” nende inimestega, kes sellest räägivad, ja tutvustada neile meie mängu – kas otse või läbi lilled. See ei ole müügitöö, pigem ongi see kogukonnatunde loomine. Neid inimesi huvitab, mis mängus toimub, nad tahavad seda ise paremaks teha – oluline on küsida mängijate tagasisidet ja nendega pidevas suhtluses olla. Meil ongi olnud paar korda nii, et asjad, mida oleme ise väga headeks pidanud, on mängijad nii veen-

vate vastuargumentidega ümber lükanud, et oleme mõtte maha kandnud. Või vastupidi.

Üks asi on niisiis see *management* ja teine pool on *building* ehk kogukonna ehitamine – ma üritan olla kogu aeg vestluses kõigi pooltega ehk mitte ainult mängijate, vaid ka teiste arendajatega. Jällegi, virtuaalreaalsus on lihtsalt nii väike valdkond, et paratamatult moodustavad ühe osa sinu *community*’st ka teised arendajad.

### „Skyfronti” peamine müügiargument, mis lehel lehele kordub, on põhimõtteliselt see, et tegemist on küll kiire VR-tulistamismänguga, aga mängides ei lähe süda pahaks...

Tegelikult on nii, et kui sa sellise väite veel kuskilt leiad, siis see on osaliselt minu ja meie turundusmeeskonna tegemata töö, sest see ei ole enam üldse mingi argument.

### Kuidas nii?

Kui mäng tekitab *motion sickness*’i, siis keegi ei mängi seda. Mängija eeldab nüüdseks, et kui mäng on olemas, siis on antud endast kõik, et neid ilminguid oleks võimalikult vähe.

### Kas olukord VR-valdkonnas on nii kiiresti muutunud selle vähem kui aasta jooksul, mil teie *early access*’i versioon on turul olnud?

(*Väga veendunult*) Jah! Tol ajal sai seda veel argumentina kasutada, sest tegelikult meie mängul on väga head eelised selle tõttu, mida me oleme teinud, et neid sümptomeid võimalikult maha keerata. Ehk siis see ei ole vale, aga kuna keskmine mängija eeldab

sed nüüdseks niikuinii, ei ole seda enam mõistlik argumentina kasutada.

### Selle argumenti laialdase kasutamise tõttu tundus alguses, et te leiuksite mingi täiesti uue meetodi selle VR-i pööratuse lahendamiseks.

## Me ise naerame ka, et keskmine VR-mäng näeb välja nagu kümme aastat vana tavaline 2D-mäng.

No tegelikult oli see siis uudne ja on siiaaani, sest... noh, meie mäng toimub... nullgravitatsioonis või kuidas see jälle eesti keeles on (*naerab*). *Zero gravity*. Ja ka kõik mänguareeni elemendid hõljuvad *zero gravity*’s ja nende vahel on suhteliselt palju vaba ruumi. Mängu toimimiseks ei ole mängijal vaja elementidele väga ligidale minna – kindlasti ta vahepeal läheb, aga see ei ole mängus keskne. Virtuaalreaalsuses tekitab neid merehaigusesarnaseid sümptomeid just see, et aju eeldab, et sa põrkad näiteks vastu seinale. Su aju näeb, et su jalge all on põrand, ja tema jaoks tekitab segadust, kui sa liigud teistmoodi, kui sa tavapärast liigud, ja siis hakkabki paha. Me oleme teinud väga palju, et selliseid elemente eemaldada. Lisaks näeb meie tegelane enda keha, mis annab omakorda ajule pidepunkti.

### Kas oma keha nägemine tähendab, et mängija näeb tegelast rohkem kui vaid relva hoidvaid käsi?

Jah, sa saadki vaadata ja näed ennast realselt, ja ajul on selle võrra lihtsam. Meil ei ole ka üldse järske

&lt; eelneb

kiirendusi ega aeglustusi, kiirus on sujuvalt pehmen-  
datud.

**See tundub päris neuropsühholoogia olevat.**  
Ongi natukene!

**Miks anda välja early access'i versioon? Kas olete juba selle vähem kui aastaga mängu vastavalt tagasisidele ka muutnud?**

Early access'i eesmärk ongi saada mängijatelt tagasisidet. Ja kui tegeled sellise küllaltki eksperimentaalse või uue valdkonnaga nagu VR, siis seda vajalikum see



on. Me oleme mängu palju täiendanud, kas või väga väikseid aspekte, näiteks seda, kuidas relvad tulistavad, sest sellises mängus on juba see, kui uuesti laa-

**Ka valmis mäng ei saa jääda surnuks, vaid peab edasi arenema – me peame sinna sisu juurde looma.**

dimise aeg muutub näiteks poole sekundi võrra, väga suur erinevus. Taoliseid nüansse on palju: kui palju kahju üks kuul teeb, kui kaugelt on relv võimeline tulistama, tegelase erivõimete mõjusfäär. Oleme kõik need asjad mängijatega koos paika pannud. Lisaks aitavad nad leida vigu – VRis on neid faktoreid, mis võivad mängu vigu tuua, nii palju rohkem kui 2D-mängus ja seda olulisem on, et me saaksime seda kogu aeg aktiivsete mängijatega proovida.

**Kui kaua võttis aega, et mäng n-ö nullist early access'i versioonis mängijatele üle anda? Mis mõõtkavas need protsessid toimuvad?**

Tegelikult jõudsime early access'ini küllaltki kiiresti, mina siis veel meeskonnas ei olnud, aga arendus algas

2017. aasta jaanuaris. Neid mõtteid mölgutati kindlasti juba enne, aga reaalne töö ja esimeste prototüüpide kodeerimine läks väga kiiresti. Nüüd olemegi selle aasta jooksul põhimõtteliselt detailide kallal nokkinud.

**Kui suur teie community on?**

Meie Discordi serveris... kui ma viimati vaatasin, siis oli umbes 400 inimest, Twitteris on meil üle 800 jälgija. Noh, ütleme, et orienteeruvalt 500 inimese ringis, aga samas on meie mängu ostnud ikkagi mitu tuhat inimest, lihtsalt nad kõik ei ole... noh, nagu iga asjaga, kõik ei ole need, kes kaasa räägivad vestluses.

**Ma saan aru, et suuresti jääb üleüldse VR-mängude areng praegu n-ö eratarbija rahakoti taha. Mis VR-tehnoloogia turul selles mõttes toimub, et ühelt poolt peaks justkui headset'ide hinda kodutarbijate jaoks alla laskma, et inimesed neid üldse ostaksid, aga teisalt peaks vastu tulema ka tarbija tehnoloogilistele ootustele ehk vähendama juhtmeid ja muidu tarbijasõbralikumaks muutama. Kuidas see kõik käib?**

Praegu on pigem nii, et firmad, kes tahavad jõuda tarbijani, peavad hinna alla saama. Ma arvan, et üks põhjus, miks näiteks VIVE – HTC VIVE on ju väga suur tootja – ei ole hinda väga alla tõmmanud, on see, et valdavalt nende peal elab arcade'ide ehk mängutubade turg, sest VIVE on väga mugav toode, mida seal kasutada. Kodutarbija jaoks jäi viimane VIVE Pro kuhugi 800–900 euro ringi, mis on ju ikka meeletu. Samas ei ole VIVE Pro vajalik, võid tavalise ka osta, aga hinnavahe on umbes 200 eurot, see maksab ikkagi üle 600 euro. Teine suur ja odavam tootja on Oculus, mis on Facebookiga samas kontsernis. Praegu on turul valdav toode Oculus Rift, mis on ikka veel juhtmetega. VIVE on ka juhtmetega, aga nad tulid just välja wireless-adapteriga, mille saab klõpsata kuklasse, et mängida juhtmetevabalt. Oculus liigub jällegi täiesti standalone headset'ide suunas, mis ei vaja kasutamiseks isegi arvutit – see on põhimõtteliselt väike arvuti su peas! Neil on praegu veel piiranguid, näiteks seoses sellega, kui palju sa liikuda saad ja kui palju see oskab sinu liikumist järgida. Üks huvitav toode, mis Oculuselt ilmselt varsti välja tuleb, on Oculus Quest, mis justkui peaks kõik need probleemid lahendama, aga ma ise ei ole seda veel proovida saanud.

**Kas VR-mänge on tehnoloogia enda maksumusega võrreldes sama kallis toota?**

Otseselt mitte. Vaja on ligipääsu valitud platvormi headset'ile – meie mäng töötab praegu VIVE'i ja Oculuse ning lisaks Windows Mixed Reality peal – ja siis on vaja lihtsalt arendajat, kes viitsib viia ennast kurssi VRi eripäradele. Arvesse tuleb võtta ka erinevaid tehnilisi piiranguid – näiteks asjaolu, et see on eriti kulukas põhjusel, et peale headset'i on tarvis ka kallist arvutit. Kui tavamängus renderdab arvuti ühe vaate korraga – see võib ka väga hea graafikaga mängu puhul keeruline olla –, siis virtuaalreaalsuses peab arvuti pidevalt kaht kuva renderdama, sest sul on headset'i sees kaks väikest ekraani. Seetõttu on arvuti kogu aeg palju suurema surve all kui 2D-mängude puhul.

**Kas mängutootmise seisukohalt on see pigem tehniline kui rahaline küsimus?**

Näiteks 3D-graafika ja viimistlemine võivad kokkuvõttes küll kallimaks minna. Eriti kui arvestada, et VR on kõigile uus valdkond ning palju aega kulub uurimis- ja arendustegevusele.

**Kogu mängutööstus on väga rahvusvaheline ja näiteks ZA/UMi stuudio koliski poolenisti Suurbritanniassa oma „Disco Elysiumi” arendama. Ma saan aru, et üks põhjus oli selles, et Eestis ei ole piisavalt tehnilist võimekust.**

Osaliselt küll. Valdkond kindlasti kasvab ja kui sul on väga spetsiifilised nõudmised, siis... Eesti on ju nii väike! Isegi kui selliste oskustega inimeste protsent rahvaarvust on ideaalis sama kui Saksamaal või Inglismaal, siis arviliselt on neid ikka nii palju vähem. Aga teine põhjus välismaale minna on lihtsalt see, et kontaktid on palju lähemal, sest partnereid Eestis

sõidutada või siit kogu aeg nende juures ja messidel käia on meeletult kallis. Ja Inglismaa puhul on see äge, et nende valitsus toetab mängutööstust, see on üks maksusoodustusega valdkondadest.

**Kas teil on „Skyfronti” puhul ka selline mõte läbi käinud, et läheks kuhugi, kus rohi on n-ö rohelisem?**  
Ei, meil ei ole seda läbi käinud. Aga ma saan aru küll, miks see otsus on näiteks ZA/UMi jaoks mõistlik olnud.

**Kas teie stuudio meeskond on rahvusvaheline või puhta kodumaine?**

Meil on praegu täitsa Maarjamaalt kõik!

**„Skyfrontist” ega isegi „Disco Elysiumist” ei ole Eesti meedias väga palju juttu olnud. On küll nišiportaalides räägitud – „Puhata ja mängida”, level.ee ja ka Delfi Forte, mis otse neist kanalitest sisu võtab –, aga peavoolumeedias pole neid väga arutatud ega tuntud rahvuslikku uhkust selle üle, et meil ka ikkagi üsna suurejoonelisi projekte tehakse. Mis selle põhjus võib olla, kas tõesti vähene huvi?**

Ma ei oskagi kusjuures öelda. Jah, meil on oma kogukond, kes kõik omavahel suhtlevad ja üksteist võimaluste piires toetada üritavad, aga laiem meedia ei ole väga huvi tundnud.

**Kui nüüd võrrelda „Skyfronti” põgusalt „Disco Elysiumiga” – kui see nii erinevate mängude puhul üldse võimalik on, aga ütleme siis, et võrdleme n-ö eesti asju –, siis mulle näib, et ZA/UMi omad on pannud väga palju rõhku visuaalile ja narratiivile ning teil...**

...meil on justkui välja jäetud need (naerab). Meedia perspektiivist räägib see tegelikult meie kahjuks, jah, sest ajakirjandusele meeldivad lood, ja kui meil on justustavat osa vähe, siis see ei tundugi nii huvitav. See on ka täiesti arusaadav. Kirjutada lugu sellest, kuidas inimesed panevad omale kolakad asjad pähe ja siis tulistavad üksteist – seal peab natuke rohkem vaeva nägema, et midagi kätte saada.

Ja virtuaalreaalsus on asi, mida on väga raske edasi anda nii sõnadega kui ka kahemõõtmeliselt. Kommunikatsioon ongi kogu virtuaalreaalsusvaldkonna jaoks suur väljakutse. Meie teame, et see on äge, ja ka messidel käimine tõestab seda – inimesed, kes ei ole varem headset'i pähe pannud ja saavad võimaluse seda proovida, nad... absoluutselt, no umbes 99 inimest sajast ütleb, et see on ülikõva, ja nad saavad aru, mis neile räägitud on. Aga enne ei saanud!

**Tundub jah, et just seda põhilist ei saa edasi anda, sest kui VR-kiht ära võtta, jääb alles lihtsalt tulistamismäng, aga VR toimib tegelikult tajude, meelte ja kognitsioonide tasandil...**

Jah, just. Ja asja teeb jällegi keeruliseks see, et virtuaalreaalsus on arvuti jaoks nõudlik. Ja seetõttu kipuvad VR-mängud natukene ajast maas väljanägemisega olema.

**Jaa, ma ei tahtnud seda ise öelda, aga absoluutselt on.**

Me ise naerame ka, et keskmine VR-mäng näeb välja nagu kümme aastat vana tavaline 2D-mäng. Me ei saa sinna lihtsalt tehniliselt nii kõva graafikat sisse panna, sest ükski arvuti ei suuda seda jooksutada (naerab). Ja seda enam on keeruline veenda inimest, kes ei ole kunagi virtuaalreaalsust proovinud.

**Lõpuks kohustuslik quo-vadis-küsimus ehk mis plaanid on seoses „Skyfrontiga” edasi? Mäng tuleb varsti n-ö lõplikul kujul välja, mis siis saab?**

See on lihtsalt ühe projekti lõpp. Selline mitmikmäng soosib ka näiteks e-sporti võimalust ja kuna e-sport virtuaalreaalsuses on küllaltki uus valdkond, siis seal on veel väga palju ruumi. See tähendab, et mäng ei saa jääda surnuks, vaid peab edasi arenema – me peame sinna nagunii sisu juurde looma. Lisaks, kui arvuti peale väljatulek õnnestub nii, nagu me loodame, siis tahame arendada mängu edasi ka PlayStationi jaoks, sest PlayStationi virtuaalreaalsus on tarbijale kergemini kättesaadav ja ühtlasi odavam, see avaks põhimõtteliselt teise sama suure turu veel.

# „ÕPI MÄNGIMA, KURAT!” EHK ÜHE NAISMÄNGIJA MÕTISKLUSI

Kuulujutud mängumaailmas levivast misogüünias on kõvasti üle paisutatud. Virtuaalmängurite kogukond võib küll olla ropu suuvärgiga misantroopne seltskond, aga vähemalt Euroopa serverites ei kasutata krõbedamaid väljendeid üksteise suhtes mitte soost, vaid mänguoskustest tulenevalt.

Kirjutas **Triin Loide**, illustreeris **Lilian Hiob**

Ma olin viiene, kui mulle osteti Viljandi turult NESi konsooli kloon ja mõned kollased kassetid. Edasine on, nagu öeldakse, ajalugu. Olen mänginud video- ja arvutimänge suuremate pausideta 25 aastat ning need jäävad mulle ilmselt elu lõpuni armsaks. Minu esimene mängupartner oli mu verinoor ema, kellega me mõnuga tanke õhku lasime ja parte surnuks tulistasime. „Super Marios” pidin muidugi alati Luigi olema, aga noh... Kui me saime oma esimese arvuti, oli just ema see, kes aitas mul „Wolfensteinis” raskemaid kohti ära teha. Tema jäigi ajaviitemänguri ja „Candy Crush” tase-mele, mina võtsin asja palju tõsisemalt ette.

MMORPGsid (*massive multiplayer online role-playing game*) ja matšipõhiseid *online*-mänge hakkasin mängima umbes 16-aastaselt, kui sain lõpuks hea kiire püsiühenduse ning tahtsin oma silmaga ära näha, mis see „World of Warcraft” on, mis koolikaaslasli hullutab. Sattusin kiiresti mängu lõa otsa ja just MMORPGsid olen kõige rohkem mänginud. Need töötavad teadlikult ja süüdimatult meie bioloogiale tuginedes – adrenaliin ja millegi saavutamisest tekkiv endorfiinilaks on võimas kompott! Ja *online*-mängudes on alati midagi saavutada. Tunnistan, et olen käinud tihtipeale mingeid edetabeleid kiibitsemas ja tundnud sellest, et olen mõne „World of Warshipsi” laevatüübi peal mõnda aega Euroopa serveri parim olnud, suuremat rahuldust kui oma bakalaureusekraadist või meeldivalt rohelisest aktsiaporfellist. Prioriteedid on mul paigas!

Esimesed viisteist aastat oma mängurielust ei tulnud mulle vist kordagi pähe, et ma pole mitte mängur, vaid naissoost mängur. Minu tutvusringkonnas oli see väga *unisex* harrastus. Nagu öeldud, oli esimene mängukaaslane mu ema. Samuti mängisid „meie hoovi lastest” kõik videomänge. Kui Barbie’dest kõrini sai, panime nukud kõrvale ja hakkasime südamerahus sõbranna konsooli peal „Street Fighterit” mängima. Ka kooliaja saabudes olid arvutimängud pea ainus asi, mis mind klassikaaslastega ühendas – nii tüdrukute kui ka poistega.

Ma pole seejuures kunagi oma sugu varjanud – mu *gamer tag* on selgesti feminiinne. Olin pea 20, kui ma ostsin endale korralikud kõrvaklapid ja mikrofoni, et hakata „tõsisemalt” mängima. Mikrofoniga kõneledes on oma häält raske peita ja mul pole ka kordagi pähe tulnud seda teha. Ei mäleta, et kedagi mu sugu huvitanud oleks. Arvutimängureid on erinevatel hinnangutel praegu 1,5 miljardit, enamik neist on vanemad kui 25 ja neist ligikaudu 45% on naised.

## OSKUSTEPÕHINE MÄNGUMAAILM

Ahistamine ja diskrimineerimine? Jah, mind on arvutimängudes korduvalt läbi sõimatud, aga mulle ei meenu ainsatki juhtumit, kus selles oleks olnud „süüdi” minu sugu. Ikka see, kui ma midagi lollisti teen. Aga mida vanemaks ma saan, seda vähem ma asju lollisti teen – ma olen nimelt mängudes väga hea. Väga-väga hea. Ma olen selle üle mõõdukalt uhke. Ma pole vist kohanud kordagi ka seda, et mõnel mehel on probleeme selle tunnustamisega, et ma temast parem kipun olema – pigem küsitakse nõu ja palutakse ennast õpetada.

On öeldud: „Surm on suurim võrdsustaja.” Mängumaailmas võib seda mõtet edasi arendada ja öelda: „Suurim võrdsustaja on oskused.” Lõviosa tõsistest mänguritest ei huvitu su soost, vanusest, rahvusest, usust, seksuaalsest orientatsioonist, laste arvust, majanduslikust seisundist – peasi et sa oled hea mängija. Me oleme kambaga kannatlikult oodanud ja

ümber äsja tapetud bossi laiba tantsinud, kuniks meie naissoost tank oma beebile rinda annab või meessoost *healer* lastele unejuttu loeb. Üks meie gildi kuulunud ratastoolis 60+ Siberi naine sõimas mind kunagi mõnusa paksu vene aktsendiga „retard’iks”. Need on helged mälestused ja tol babuškale oli õigus – ma kasutasin *skill*’e valesti.

Enne selle artikli kirjutamist küsisin ka oma paljudelt mänguritest sõbrannadelt, kas nad on kogenud diskrimineerimist, ahistamist, eristavat kohtlemist, seksismi. Kellelgi ei tulnud midagi pähe, ehk ainult see, et „poisid omavahel” kipuvad väga roppu nalju tegema, aga kui seltskonnas on naine, võetakse vähe viisakalt. Vähemalt seni, kuni ära harjutakse ja selgub, et naine trumpab kõik rölgetes naljades üle. Eks ka heatahtlik seksism ole seksism.

Nii et ma ei saa väita, et ma pole seksismi kogenud, lihtsalt selle leebed ja peaaegu nähtamatud vormid ei häiri mind, sest ma tahan, et meie tiim võidaks. Keegi pole mind grupist välja visanud, sest ma olen naine, keegi pole mulle riistapilte saatnud, keegi pole mind ahistanud ega küberjälitanud.

## IMPERSONAALNE SÕIM

Ma ei eita, et mängud nõretavad adrenaliinist, inimesed lähevad tihtipeale närvi ja lubavad endale anonüümselt rohkem kui teistega otse suheldes. Aga ma ei saa väita, et naised selles aspektis minu kogemuse põhjal kuidagi paremad, sündsamad või diskrimineeritumad on kui mehed. Selleks ei pea isegi mängima – minge vaadake näiteks peamiselt naistest koosnevasse Perekooli.

Mängurid on tihtipeale lihtsalt misantroopne ja stressis, mitte tingimata misogüünne seltskond. Sõim on mahlane, bioloogiline, tihtipeale rassitlik, ableistlik, homofobne ja seejuures täiesti impersonaalne – sinu isik lihtsalt ei huvita kedagi piisavalt, et hakata asjale isiklikku nooti andma. Ma enamasti ei reageeri anonüümsele tülinorimisele, sest ma pole rumal ega masohhist. Kui halvast tujus olen, siis rüaskan ise ka, virutan läpakal kaane kinni ja lähen tigevalt suitsule.

Kui päev otsa mängida, puutud kokku kümnete, kui mitte sadade teiste inimestega. *Online*-mängude parim ja halvim omadus on see, et sa mängid suurema seltskonnaga – paljud neist on toredad, aga kindlasti mitte kõik... Mõned on väga halvad inimesed. Aga ma tahaks näha kogukonda, kus selline jaotus ei kehtiks. Oletan, et see on nii isegi vanurite kudumisklubides.

## EUROOPA JA USA MÄNGUKOGUKONDADE VEELAHE

Minu üldjoontes positiivsed kogemused ei tähenda aga, et teiste negatiivsed kogemused ei ole valiidid või vähemalt ei võiks seda olla. Ma püüan seda alati mees pidada, kui ma sellistel teemadel sõna võtan, aga võin ausalt öelda, et minu ja mu lähedasemate sõbrannade kogemus on üks ühele sama – sugu on heal juhul kolmandajärguline aspekt, mida enamik inimesi tähelegi ei pane, sest naised on praeguse seisuga aastakümneid südamerahus arvutimänge mänginud ja see üllatab tänapäeval võib-olla ainult mõnda 50-aastast misogüüni, kes oma emaga hästi läbi ei saanud. Mina sellistega mängumaastikul rinda pistnud pole, aga küllap neid leidub. Ma olen mõelnud, miks see nii on. Olen ju lugenud Redditist lõimesid, kus naised kirjeldavad oma



**Mu sotsiaalne kogemus online-mängudes inimese, naise, mängijana on olnud parem kui sotsiaalne kogemus „päriselus” inimese, naise ja eriti mängijana.**

negatiivseid kogemusi. Kas mina ja mu sõbrad oleme lihtsalt õnneseened? Erandid? Ei tahaks uskuda. Tõsi, ma väldin teadlikult toksilise kogukonna poolest kuulsaid mänge, nagu „League of Legends”.

Ainus hüpotees, mille ma praegu püstitada oskan, on see, et kuna mina ja mu sõbrad mängime peamiselt Euroopa serverites, siis see peab olema mingi fundamentaalne erinevus Euroopa ja USA või Euroopa ja Aasia vahel. Kas on võimalik, et vana hea liberaalne Euroopa, kus naispresidendid ja -peaministrid ning kuningannad kedagi kulmu kergitama ei pane – peale selle 50-aastase misogüüni, kes oma emaga hästi läbi ei saanud –, ongi lihtsalt palju avatuma suhtumisega selles küsimuses? Sellisel juhul ei jää mul üle muud kui USAle ka selles asjas kaasa tunda. Kui kunagi aega üle on, lähen sihilikult USA serverisse ja katsetan omal nahal järele. Teine variant on see, et mul on lihtsalt omadustega vedanud ja *online*-maailma sattusin liiga hilja – pedofiilide jaoks olen liiga vana, habraсте ja ujedate noorte tüdrukute kiusajate jaoks olen aga liiga agressiivne, lärmakas ning enesekindel.

Lõpetuseks ütlen, et kuulujutud mängumaailma misogüünias on kõvasti üle paisutatud. Muidugi ei oska ma öelda midagi mängutööstuse kohta, minu perspektiiv on (Euroopa) mänguri oma. Aga kindlasti on mu sotsiaalne kogemus *online*-mängudes inimese, naise, mängijana olnud parem kui sotsiaalne kogemus „päriselus” inimese, naise ja eriti mängijana. Need pole mängurid, kes mulle püksi piiluvad. Ei, need on poliitikud ja mängukauged vanemad kaaskodanikud, kes kipuvad seletama, et lastetu naine on oht ühiskonnale ning naise asi on mehele hea naine olla ja kõõgis toimetada, mitte mängida.



**Triin Loide** on 30-aastane paadunud ulmefänn, kes püüab leida täiskasvanuelu kõrvalt ikka aega oma armastatud mängudega tegelemiseks. Leiba teenib kirjastuses ninapidi tekstidesse ja raamatutesse mattununa, hobi korras toimetab ulmeajakirja Reaktor ja nopib riietelt oranže kassikarvu.

# REAALSETE TAGAJÄRGE- DEGA METAFOORSED SÕJAMÄNGUD

**Gamergate on hirmutav pilguheit sellesse, milline näeb välja üks virtuaalmeediumi vahendusel sündinud primitiivne hõimukogukond, kuhu moodne ühiskond on praeguste tendentside jätkudes tervikuna naasmas.**

Kirjutas **Henri Kõiv**, illustreeris **Vahram Muradyan**

Eesti lugejale võib tulla üllatusena, et sel ajal kui meie siin neli aastat tagasi isekeskis **Barack Obama** visiidiks etevalmistusi tegime, hakkasid Ameerika videomängukogukonnas lahtirullunud skandaali käigus võtma esimest korda kuju Obama järglase **Donald Trumpi** poolehoidjate virtuaalsed kohtumispaigad ja tulevased tegutsemismeetodid. Üllatusena seepärast, et Eesti meediaportalides tehtud infootsing annab päringule „Gamergate” ainsaks vasteks **Mari Laaniste** artikli Sirbis<sup>1</sup>. Kuidagi õnnestus meil kollektiivselt maha magada uue rindejoone avamine juba mitu kümnendit kestnud kultuurisõjas. Mis on Gamergate ja kuidas on see seotud kultuurisõjaga? Teise küsimuse vastus kasvab välja pisut põhjalikumast vastusest esimesele.

Gamergate sai alguse kahe inimese karile jooksnud kooselust, mille vääritud detaile meespool ühes pikas blogisissekandes kogu maailmale tutvustas. Näiliselt igivana lugu usaldusest ja selle petmisest, kuid seekord oli peategelase rollis mänguarendaja **Zoë Quinn**, kes oli olnud oma feministlike sõnavõttudega tõeliste arvutimängufännidele juba ammu pinnuks silmas. Endine noormees ei süüdistanud Quinni lihtsalt reetmises, vaid seksuaalsuhete kaudu ajakirjanike mõju-

perekonna kohta, viimastele saadeti isegi masturbeerimisjälgedega foto Quinnist<sup>2</sup>. Mängurite ametliku versiooni kohaselt tegelesid vihakampaaniaga trollid, kes pole otseselt Gamergate’iga seotud, või üksikud virtuaalmaniakid – Gamergate’i pooldajate põhimassi jaoks oli tegemist aga fundamentaalse ajakirjanduseetika küsimusega ning nemad pühkisid käed liikumise-ga seotud lokkavast misogüüniast puhtaks. Ometi näitavad 4chani logifailid, et argumenteeritud arutelu asemel meediaetikast jagasid kasutajad Gamergate’i ühes peamises kohtumispaigas omavahel ilgeid seksuaalfantaasiasid Quinnist või siis haudusid tema suhtes järjekordset doksimisplaani<sup>3</sup>.

Tõsi, ka mitmed arvutimänge kajastavad veebisaidid olid sündmuste keerisesse haaratud, kuigi taas väga ebameeldivas võtmes. Nimelt alustasid Gamergate’i pooldajad organiseeritud meilikampaaniaid – organiseeritusele viitavad siinkohal kas või nende kirjeldamiseks kasutatusele võetud koodsõnad „Operation Disrespectful Nod” ja „Operation Baby Seal”. Esimese eesmärk oli survestada reklaamiostjaid loobuma koostööst teatud väljaannetega. Loodi must nimekiri väljaannetest ja nende koostööpartneritest, keda pommitati strateegilistel aegadel ühiseid nõudmisi edastavate meilidega. Selline taktika osutus üllatavalt edukaks, näiteks lõpetas mikrokiipide tootja Intel koostöö mängusaidiga Gamasutra, Mercedes-Benz ja BMW distantseerisid ennast Gawkeri konsortsiumist, mis kaotas skandaali tõttu hinnanguliselt ligi miljon dollarit. „Operation Baby Seal” kujutas endast veel nutikamat

skeemi: sihikule võeti veebis eksisteerivad reklaamiostjate ja -müüjate vahemehed, nagu Google AdSense, et nad loobuksid kasutustingimuste rikkumise tõttu teatud veebisaitide teenindamisest<sup>4</sup>.

Sellise väljapressimistaktika puhul pole tegemist enam siira sooviga väljaande eetilisi standardeid tõsta, mida mõned arvutimängudele pühendatud meediaorganisatsioonid Gamergate’i valguses muuseas ka tegid. Need infooperatsioonid olid mõeldud kättemaksuks, kusjuures rünnaku alla sattunud väljaannetele ei panda süüks mitte eetikakoodeksi rikkumist, vaid häälekalt väljaastumist Zoë Quinni kaitseks, millega käis mõnikord paraku kaasas ka mänguriidentiteedi kui sellise surnuks kuulutamise<sup>5</sup>. Gamergate’i kõige intensiivsemal perioodil ilmus mitmeid tekste<sup>6,7</sup>, mida võis lugeda nekroloogina mängurile kui monoliitsele mõistele, mis kirjeldab

väga kitsast demograafilist segmenti ühiskonnast ehk peamiselt kuni 30-aastaseid noori pisut nohiklikke valgeid mehi, keda populaarkultuuris arhetüüpselt mänguritena kujutati ning kellele tööstus ise vastavat kuvandit pähe määris. Antud väite olid mitmed teadustööd selleks hetkeks ümber lükanud. Gamergate’iga umbes samal ajal avalikustati näiteks uuring, mille kohaselt

on Ameerikas esimest korda rohkem mänguhuvilisi täiskasvanuid naisi kui alla 18-aastaseid noormehi<sup>8</sup>. Ka üldnumbrites on mängurite sooline jaotus tänu nutitelefonidele jõudsalt tasakaalustumas.

Demograafilised nihked survestavad omakorda mänguarendajaid uue sihtgrupi vajaduste ning huvidega arvestama. Seetõttu oli suure eelarvega grandioosete mängude kõrval puhkenud õide indie-mängude skeene, nagu Hollywoodi kassahitte tasakaalustab julge katsetamise poolest tuntud autorikino. Ka Zoë Quinn töötas indie-mängude kallal. Tema viimane mäng „Depression Quest” illustreeris, kuivõrd keeruline võib olla depressioonis inimese elu. „Depression Quest” sai ootamatu teemapüstituse ja julge isikliku lähenemise tõttu kriitikutele palju kiita, kuid langes mängusõprade põlastusobjektis veel enne Gamergate’i, sest see ei vastanud arvutimängu klassikalisele kontseptsioonile. See peaks olema ometigi lõbus eskapism!

## NÕIAJAHT JÄTKUB

Siinkohal on sobilik tutvustada Gamergate’i teist anti-kangelannat. **Anita Sarkeesian** on feministlik kultuurikriitik, kes tegi algust laiaulatusliku projektiga uurida naiste kujutamist videomängudes. Vahtetult pärast Quinni intiimsuhete avalikustamist pani Sarkeesian YouTube’i üles teise osa vastavasisulisest videosarjast, mis muutis naiste jaoks niigi vaenuliku õhkkonna mängukogukonnas täiesti väljakannatamatuks. Sarkeesian oli peagi sunnitud anonüümsete ähvarduste tõttu oma kodust lahkuma, tema esinemine Utah’ ülikoolis tuli jätta ära potentsiaalse terroriohu tõttu, Gamergate’i pooldajad hakkasid koguma raha, et vända dokumentaalfilm, mis kujutab Sarkeesiani mängumaailma antikristusena. Häirivate näidete nimekiri Sarkeesiani vaigistamiseks astunud sammudest tipneb mänguga „Beat Up Anita Sarkeesian”, mille pealkiri kõneleb enda eest. Kahjuks illustreerib see võikalt videomängudes lokkavat seksismi, millele Sarkeesian oma töös osutab.

Kuna Sarkeesiani analüüs tüüpilistest videomängudes esinevatest naiskarakteritest sai Quinni juhtumiga võrreldava vihapurske osaliseks – kuigi Sarkeesian pole ajakirjanik, mistõttu igasugused eetikaküsimused langesid automaatselt ära –, jääb üle ainult nentida, et Gamergate oli ennekõike ühe kogukonna privilegeeritud liikmete misogüüniast nõretav vastupanu muutustele, mis hakkasid ohustama nende ajalooliselt eksklusiivsena tajutud eristaatust subkultuuris. Selleks et seda mitte kaotada, oli vaja patrullida mängumaailma sissetungijate eest, kes impordivad tööstusesse uusi ideid ja vaatenurki, kuid samal ajal näitavad ka *status quo* arbitraarsust.

Märkimisväärne on seejuures asjaolu, et traditsiooniliselt on mängurid ise olnud marginaliseeritud grupp maskuliinsuse hierarhias. Mängude eskapistlik dimensioon võimaldab paljudel koolikiusamise, katkise mi-

**Gamergate oli ennekõike ühe kogukonna privilegeeritud liikmete misogüüniast nõretav vastupanu muutustele.**

tamises, et nad kirjutaksid tema loomingule kohta positiivsemaid arvustusi. Sellest sai mängukogukonna jaoks plahvatuslik info. Ühtäkki leidsid mängurid, et subkultuur, millesse nad on oma aega, energiat ja raha panustanud, on täielikult korrumpeerunud: arendajad sõbrustavad reporteritega, reporterid toetavad ühisrahastusplatvormide kaudu arendajaid, kelle mängu seejärel arvustatakse, ilma et lugeja nendest suhtevõrgustikest midagigi teaks.

**See on keeruline kollektiivne pingutus, mille tulemusena istub keegi lõpuks autosse ja kihutab rahvamassi.**

Mängurid olid pettunud ning elasid ennast välja peamiselt 4chani ja Redditi foorumites ning tõid näiteks päevavalgele Quinni nooruses tehtud aktifotod, saates need laiali erinevatele väljaannetele ning Quinni lähedastele. Quinnile endale tehti ohtralt tapmisähvardusi, sooviti tema surma või vägistamist, otsiti kõikvõimalikku „kompromiteerivat” infot Quinni ja tema



napildi või koduvägivalla eest põgeneda ning leida selle käigus ühine kogukond, identiteet ja koht taeva all. Kui siis ühtäkki ütleb keegi, et see tegevus on avatud kõigile, on reaktsioon seda valulikum, sest mängimisest on saanud identiteedi vundament. Sellises olukorras on lihtne võtta omaks ohvrimentaliteet, eriti kui *offline*-maailmas ollakse sellega juba harjutud. Ühe uuringu kohaselt tõusis 2000. ja 2015. aasta vahel töötuse määr kolmekümnendates eluaastates meeste seas 10 protsenti. Need mehed elavad tihti vanematekodus ja neil on palju vaba aega, millest uuringu järgi 75% kulub arvutimängude mängimisele<sup>9</sup>. Järjest enam on videomängud oma tulevikuväljavaadete suhtes rahulolematute täisealiste meeste ajaviide.

## ÜHINE VAENLANE ÜHENDAB

Gamergate on justkui mikromudel sellest, mis-moodi polariseerunud maailmas võib ükskõik milline triviaalne küsimus kiirelt politiseeruda, nii et selle ümber hakkab hargnema põhimõteline narratiivide konflikt, kus poolte vahel pole kuidagi võimalik lepitust saavutada. Gamergate väljus väga kiiresti kitsalt videomängurite subkultuurist, muutudes puhverkonfliktiks progressiivsete ja konservatiivsete jõudude vahel, kus kumbagi poolt ei huvitanud tegelikult *gamer*-kogukonna heaolu. Progressiivide jaoks oli Gamergate järjekordne näide toksilise maskuliinsuse kõige ebaseeldivamate avaldumisvormidest, mis on mõeldud vaigistama ühiskonnas nende häält, kes on juba niigi nõrgemas positsioonis. Konservatiivid haarasid aga kinni võimalusest kirjeldada Gamergate'i kui radikaalsele kolmanda laine feminismile omast autoritaarset versiooni identiteedipoliitikast, mis ohustab mänguriga samastuvate noorte meeste enesekirjeldust. Just sellise sõnumiga lõpetab oma Gamergate'i käsitleva video konservatiivse mõttekoja American Enterprise Institute valvefeminist **Christina Hoff Sommers**<sup>10</sup>.

Sommers väidab eespool viidatud arvutimängurite demograafiat käsitletud uuringule tuginedes, et küsitav on sellise inimese defineerimine mängurina, kes aeg-ajalt mobiilis „Angry Birds” või „Candy Crush” rakenduse avab. Mänguril ja mänguril on vahe. *Gamer*'i tiitlit väärivad ainult *hardcore*-huvilised, kes veedavad tunde ekraani taga. Selline eristamine tähendaks iseenesest aga seda, et üks sihtgrupp jääb nähtamatuks, tema kogemuste, huvide või tunnetega pole mängudisaini puudutavate otsuste tegemisel põhjust arvestada. Just sellistele läbikaalumata otsustele, mis meeste vajaduste rahuldamiseks naisi videomängudes subjektistavad, Sarkeesian oma kriitilises käsitluses osutaski. Tema rakendatud üsnagi standardset kultuuriteksti lugemismeetodit nimetasid Gamergate'i pooldajad arvutimängude politiseerimiseks. Mängukriitika pidi nende arusaamade kohaselt keskenduma mängimiskogemuse ja narratiivi



# KUIDAS KÕLAVAD HÜPPAMINE JA VÄGIVALD

võimalik üldse ette kujutada. See on põhjus, miks seksistlike kommentaaride tõttu sai mängurist korraks söimusõna. Või miks ühe naise promiskuiteetne seksuaalelu veenis tuhandeid, et käimas on feministlik vandenõu. See on midagi enam kui nüansivõime kriis. See on soov lülitada mõtlemine üldse automaatrežiimi ja lasta emotsioonidel oma käitumist juhtida.

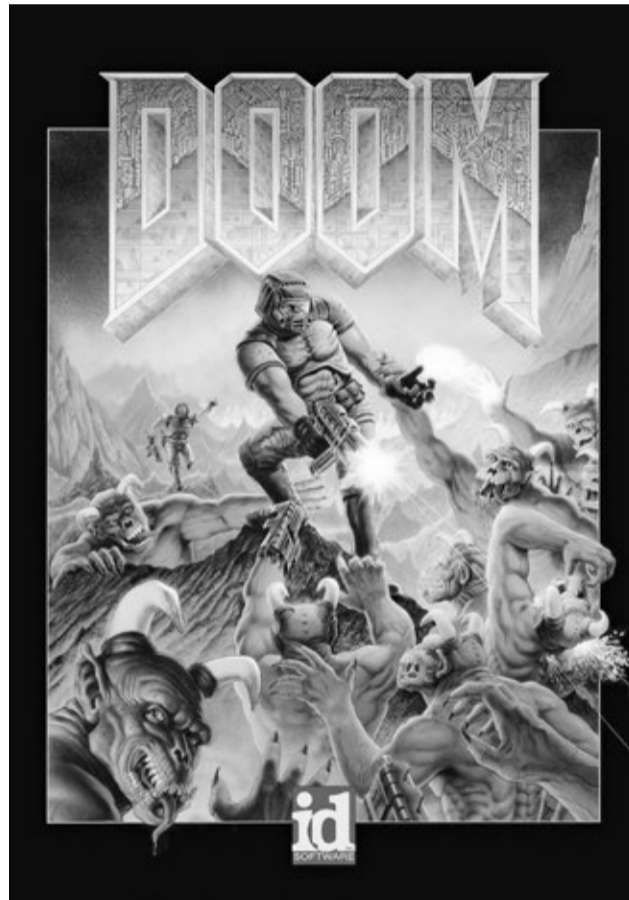
Aga kas see pole mitte kultuurisõja mõiste enda kasutamisest tulenev paratamatus? Kui me deklareerime sõnades, et oleme sõjas, hakkavad kehtima automaatselt teised mängureeglid. Sõda kohustab meid instinktiivselt igas küsimuses pooli valima ja vastasleerist üksnes kõige halvemat eeldama, konfliktisituatsioonis esinev turvatunde puudumine inimestevahelises suhtluses muudab vandenõuteooriad selle võrra ahvatlevamaks, enda distantseerimiseks vastaskaevikust tuleb alustada naeruvääristamiskampaaniatega, mis selgitab ka meemide rolli konfrontatsiooni vaikselt eskaleerimisel. Lisame siia juurde klikijanus meedia, kes peab oma lugejate hoidmiseks valideerima vastasleeriga seotud hirme ja eelarvamusi, nii et me kuuleme ainult paranoilisi hirmujutte, mida keegi oma isikliku kogemuse baasilt ümber lükata ei saa, sest väärtuskonflikti käigus on kadunud ära ühised kohtumispunktid, ning saamegi ühiskondlikult plahvatusohtliku kokteili. See on keeruline kollektiivne pingutus, mille tulemusena istub keegi lõpuks autosse ja kihutab rahvamassi. Gamergate oli eelmäng Trumpile ja Charlottesville'ile ning just seepärast tuleks see infoajastu kroonikas olulise pöördepunktina maha märkida.

- <sup>1</sup> Laaniste, M. 2014. Lahingubikiinid ja kultuurisõda. – Sirp, 10.10.
- <sup>2</sup> Malone, N. 2017. Zoë and the Trolls. – New York Magazine, 24.07.
- <sup>3</sup> Futrelle, D. 2014. Zoe Quinn's screenshots of 4chan's dirty tricks were just the appetizer. Here's the first course of the dinner, directly from the IRC log. – We Hunted the Mammoth, 08.09.
- <sup>4</sup> VanDerWerff, T. 2014. #GamerGate's scary plan to wipe Gawker Media from the face of the Earth. – Vox, 30.10.
- <sup>5</sup> Alexander, L. 2014. 'Gamers' don't have to be your audience. 'Gamers' are over. – Gamasutra, 28.08.
- <sup>6</sup> Golding, D. 2014. The End of Gamers. – dangolding.tumblr.com, 28.08.
- <sup>7</sup> Bernstein, J. 2014. Gaming Is Leaving „Gamers” Behind. – BuzzFeed News, 28.08.
- <sup>8</sup> Pulliam-Moore, C. 2014. Women significantly outnumber teenage boys in gamer demographics. – PBS NewsHour, 21.08.
- <sup>9</sup> R.A. 2017. The link between video games and unemployment. – The Economist, 30.03.
- <sup>10</sup> Campbell, C. 2014. Conservative group issues video lambasting gaming's feminist critics. – Polygon, 16.09.
- <sup>11</sup> Karro, P. 2018. Hüsteeriline tsensuur ja teisi feministide töövõtteid. – Vikerkaar, nr 9.
- <sup>12</sup> Yiannopoulos, M. 2014. The List: Every Journalist in the GameJournoPros Group Revealed. – Breitbart, 21.09.
- <sup>13</sup> Futrelle, D. 2014. #GamerGate's GamerHater heroes: Milo Yiannopoulos and Mike Cernovich. – We Hunted the Mammoth, 20.10.
- <sup>14</sup> Wagner, K. 2014. The Future Of The Culture Wars Is Here, And It's Gamergate. – Deadspin, 14.10.
- <sup>15</sup> Yiannopoulos, M. 2014. Feminist Bullies Tearing the Video Game Industry Apart. – Breitbart, 01.09.
- <sup>16</sup> Yiannopoulos, M. 2015. Anita Sarkeesian: Debate Me and I will Donate \$10,000 to Feminist Frequency (Or a Charity of Your Choice). – Breitbart, 20.04.
- <sup>17</sup> Bokhari, A. 2014. Editorial: #GamerGate Political Attitudes, Part 1 - Is The Movement Right-Wing? – GamePolitics.com, 29.12.
- <sup>18</sup> Bokhari, A. 2017. Leftists Think GamerGate Caused Donald Trump; Maybe They're Right. – Breitbart, 22.06.
- <sup>19</sup> Evans, R. 2018. From Memes to Infowars: How 75 Fascist Activists Were „Red-Pilled”. – Bellinca, 11.10.
- <sup>20</sup> Marcotte, A. 2016. They want to destroy Leslie Jones: Harassment targeting „Ghostbusters” star exposes the ugliness driving the new right. – Salon, 24.08.
- <sup>21</sup> Futrelle, D. 2018. Trolls launch campaign to prove that SJWs are a bunch of fake „Non-Player Characters” by... creating fake NPC accounts. – We Hunted the Mammoth, 14.10.

Igavesest ajast igavesti pähekulunud „Super Mario” tunnusmuusika või „Doomi” sünged helid on mõeldud rohkemaks kui kaasaümismiseks.

Kristjan Karron

Videomängude muusika uurimine akadeemilisel tasemel on teadusharuna üpris uus nagu ka videomängud ise. Üks esimene antud teema uurimise raamistikku piiritlev ammandav käsiraamat ilmus vaid paar aastat tagasi<sup>1</sup>. See on tingitud paljuski asjaolust, et videomängutööstus tugines algses väga spartalikul helilahendusele, milleks oli pahatihti arkaadmängudest sensoorse ülekoormuse nimel pealetungiv helilaviin. Seega on ludooloogilist (90ndatel tekkinud termin videomängude teadusliku uurimise alusteooria kohta) lähenemist soundtrack'ide loomisel mõistetavalt vähe uuritud.



1993. aasta arvutimängu „Doom” tunnusgraafika

„SUPER MARIO” LÕI UKSE LAHTI

Esmase videomängumuusika kuldajastu algses võib pidada videomängude jõudmist kodudesse. Lipulaevaks oli 80ndatel loomulikult „Super Mario Bros”. 1985. aastal välja tulnud mäng on saavutanud kultuurilise ikooni staatuse ning tähtis roll oli selles

ka mällusööbival muusikal. Nintendo töötaja **Koji Kondo** loodud soundtrack'i meeldejäävaim osa tervitab kohe kerglase tooniga helidega, mis annavad ülihästi aimu, et mängu peamine mehaanika on hüppamine. Muusika ja mängutegevuse ludoloogiline põimumine tundub esialgu küll iseenesestmõistetav, kuid viimase tosina aasta anonüümse orkestraalse muusika epideemia peavoolumängudes näib vastupidist väitvat. Artikli jaoks intervjueritud **Petri Alanko** (muu hulgas „Alan Wake'i” ja „Trials Fusioni” helilooja) kirjutab orkestraalsete soundtrack'ide võidukäigu helipankade domineerimise arvele, olles „kuulnud kohutavaid iteratsioone, kus helilooja kasutab vaid mõnda lihtsat akordi, andes kogu asjale odava oreli maitse”, mistõttu on arusaadav, et mõned tänapäeva heliloojad ja studiod tahavad orkestraalsest lähenemisest eemalduda, kuid ka siis kipuvad nad ühte auku astuma.

## PSÜHHOLOOGILINE EFEKT

Chiptune'i (esimaste helikiipide ning nendel leiduva piiratud algmaterjali abiga loodud muusika; nimetatakse tihti (veidi ekslikult) ka kaheksabitiseks muusikaks) ajastu lõpetas 90ndate arvutimängude muusika areng tänapäevase rikkalikuma kõlani. Ühelt poolt aitas see heliloojatel kopeerida levivaid trende ning anda videomängudele reaalsema, pärismaailmast mõjutatud heliraja, kuid samas lubas see eksperimenteerida rohkem mängija mõjutamisega. 1996. aasta „Quake”, mille soundtrack'i looja oli Nine Inch Nailsi **Trent Reznor**, kasutas industriaalset muusikat ludoloogilises tervikus – karmid helid olid võimelised andma õudu edasi viisil, mida kulunud ja võõrad tekstuurid mängupildis üksi ei suutnud. „Quake” oli üks tähtsaimaid atmosfäärilise muusika loomise verstaaste, kuna see suutis tekitada kuulajas/mängijas psühho-

loogilise efekti, mida spartalikum helilahendus poleks võimaldanud.

Taoline tervikkuse otsimine ei olnud iseenesest midagi uut. „Quake'i” loojad id Software'is olid andnud kolm aastat varem välja legendaarse arvutimängu „Doom”, mida võiks kirjeldada kui *Gesamtkunstwerk*'i *thrash metal*'i kaudu. Kuna mängu muusika oli „inspireeritud” (tegelikult otseselt kopeeritud) kõvasti sellistest bändidest nagu Slayer, D.R.I., Pantera, S.O.D. jne, oli vägivaldne sisu ning kiirel liikumisel põhinev mehaanika perfektses harmoonias tempoka ning kaootilise *thrash*'i auraga. Selline pungilikult lapselik DIY-lähenemine, kus tilluke stuudio saab luua puhtalt enda inspiratsiooni ja kultuuriliste mõjutuste najal ühe tervikliku teose, kipub aga mõneti minevikuhõlma vajuma. Petri Alanko väidab, et kuigi tänapäeva mängustuudiotel võib olla selge kujutuspilt sellest, mida nad kuulda tahavad, „on nende kohus see ka heliloojale edastada”. See on aga sageli raske, sest helilooja ja stuudio on pahatihti üksteisest füüsiliselt kaugel ning seetõttu kannatab mõtte vahendamine. Kõige hullem lahendus on sellisel juhul Alanko sõnul temp-muusika (mõnest muust teosest võetud pala, mis antakse heliloojale ette üldise suunisenähtena) kasutamine, kuna siis „tekivad mängu loojal hoopis valed emotsionaalsed raskuskeskmed ning lõpuks ta tahab lihtsalt temp-loo kloonid”. Viimane fenomen on kujuures levinud ka filmitööstuses<sup>2</sup>, mida videomängutööstus enese legitimeerimistungi tõttu tihti kopeerib.

## PILK TEHISINTELLEKTI POOLE

Alanko räägib, et isegi väga kaootilise kulgemisega mängude puhul peab muusika hoidma üleval mingisuguseid signatuurhetki, looma võtmemomente. Leitmotiivide kasutamine on siinkohal kasulik relv helilooja arsenalis ning omab kohta nii tugeva narratiiviga (parimaks näiteks on siin 2015. aasta „Undertale”) kui ka „avatud maailma” (mängutuüp, kus mängija saab ilma konkreetse sihita maailmas n-ö ringi uida) žanrisse langevates mängudes (2011. aasta „Skyrim” kasutas seda võtet dramaatiliste hetkede rõhutamiseks). Ludoloogiline element – mängukogemuse otsene toetamine muusikaga – on seega säilitatud.

Praegu vaatavad heliloojad aga tehisintellekti poole, mõned närviliselt, teised optimistlikumalt. „Ma ei arva, et [tehisintellekt] varastab heliloojalt töökohti, vastupidi, mulle väga meeldiks, kui mind abistaks kolmas või neljas androidkäsi,” naljatleb Alanko. Selle valdkonna üks suur läbimurre on protseduuriliselt genereeritud (algoritmidega loodud; vastandub „käsi” loodule) muusika, mille laialdasemat omaksvõtet on takistanud aga lähenemise nõrk emotsionaalse sideme loomise võimekus.<sup>3</sup> „Olen proovinud igasuguseid poolintelligentseid programme ja rakendanud enda loomingus mõningaid koodijuppe juba pikka aega, kuid praegu pole miski mulle veel suurt muljet avaldanud,” tõdeb Alanko. Kuigi protseduuriline info-loome ei ole arvutimängude puhul midagi uut (kuulsaimaks näiteks on superhitt „Minecraft”), tundub selle rakendamine muusikavaldkonnas siiski praegu üle jõu käivat. Inimpsühholoogia näib olevat veel liiga keeruline, et arvutid suudaksid seda emotsionaalselt provotseerida.

- <sup>1</sup> Vt Kamp, M.; Summers, T.; Sweeney, M. 2016. *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*.
- <sup>2</sup> Hea ülevaate saamiseks loe nt Tomkins, R. 2017. *Film Music vs Temp Tracks: The Struggle*. – Medium, 20.04.
- <sup>3</sup> Collins, K. 2009. *An Introduction to Procedural Music in Video Games*. – *Contemporary Music Review*, vol 28, nr 1, lk 5–15.



Kristjan Karron on Tartu Ülikooli ajakirjandusmagistrant ja õpetaja, kes üritab takistada oma arvutimängu- ja muusikakirel mainitud tegevuste kahjustamist.

# SULAV PLAST

**Minu reaalsus on olnud osaliselt virtuaalne 80ndate lõpust saati. Sellesse ajavahemikku jäävad Kadaka turu tõus ja langus, vooluadapterite ülekuumenemise kibe lõhn, *all-nighter*'id zombisid nottides, reaalsed kähmlused kollaste kassetide pärast ja mängulembusest tingitud eluaegsed armid.**

**Jim Ashilevi**

Ainus, mis neid mälestusi seob, on emotsioon.

Kui üritan seda emotsiooni lahti pakkida, tuleb kõigepealt välja kirg. Meeletu tuhin ja tung siseneda mängu. Teisena vaimustus, mingi tohutu rõõm, mis mõjub korraga nii elevile ajavalt kui ka rahustavalt, leevendavalt. Kolmandaks lummus. Olles käinud senise elu jooksul (ma sündisin 1984. aastal) läbi juba mitu videomängutehnoloogia põlvkonda ja näinud lähedalt, mis hüppelised arengud on mängude graafikas ja mehaanikas selle aja jooksul toimunud, ei mahu mulle vahel pähe, kuidas perioodil 1984–2018 on suudetud nii kaugele jõuda ja nii lummavaid maailmu luua.

Ma mäletan, kuidas onu Oleg tuli kunagi 80ndate lõpus või 90ndate alguses külla lamedat kassetimakki meenutava seadeldisega, mille sisse käis justnagu harilik helikassett. Seadme teleriga ühendamise järel ilmus ekraanile videomäng, kus väga ruudulised ratsa-

maailmast ja teine reaalsest füüsilisest ruumist mängija ümber. Mu olulisimad mängumälestused on alati seotud kahe kohaga korraga.

## TAPATALGUD VÕI PÄIKESE- LOOJANG

90ndate lõpp. Me istume Kristjaniga kahekesi mu lapsepõlvkodu elutoas. See on väike kahetoaline korter, mille elutuba on ühtlasi vanaema ja vanaisa magamistuba. Rasked karedad kardinad on akende ette tõmmatud, et hommikuvalgus sisse ei paistaks. Me oleme mänginud Kristjaniga öö läbi „Resident Evil 2”, vanaema ja vanaisa magavad. Või magab ainult vanaisa, sest vanaema on juba polikliinikus tööl? Igatahes oleme me Kristjaniga täiesti omas mullis, mu pea suriseb ja närvid on pingul.

„Resident Evil 2” on, nagu nimigi ütleb, teine osa mängusarjast, mida võib nimetada praeguseks julgelt üheks *survival horror*'i tähtsuseks. Tegevus toimub Raccoon City nimelises linnas, mis kubiseb zombidest. Öine linn helendab tulekahjudest, tänavaid blokeerivad sõdiks sõidetud autod. Mängija kehastab

vaheldumisi tudengit Claire Redfieldi, kelle vend Chris on kaduma läinud, ja politseinikku Leon S. Kennedyt. Claire ja Leon jõuavad politseijaoskonda, suurde mõisasarnasesse majja, kus kõik on kas surnud või zombiks muutunud, ning hakkavad uurima, mis võis katastroofi põhjustada ja kuidas bioterroristlike kavatsustega ravimifirma Umbrella Corporation selle kõige seotud on. Selle käigus satub Claire kokku Sherry Birkiniga, kiirelt halveneva tervisega noore tüdrukuga, keda on kasutatud laborirotina viirusliku biorelva väljatöötamiseks. Claire püüab tüdruku elu päästa.

Ma mäletan, kuidas käisin vahepeal – päriselt, mitte mängult – oma minipuudli Kärryga väljas Stroomi ranna lähistel ümber kortermaja jalutamast ning mõtlesin tõsiselt ja murelikult, kas suudan päriselt Sherry päästa. Kas ma ikka saan vastumürgi laborist kätte, enne kui on hilja? Kas suudan teda mööda põrandaid, seinu ja lagesid roomavate mutantide eest kaitsta? Ma olin väga pühendunud.

Mu sõber Kristjan oli mulle Elvast külla tulnud. Ta on ilmselt mu kõige kauaaegsem sõber, ma pean teda oma vanemaks vennaks. Kristjani poeg on nüüd umbes sama vana, kui meie olime 90ndate lõpus Pelgurannas „Resident Evil 2” mängides, ehk teismeline. Viimasel külaskäigul Elvasse seisin Kristjani poja toa ukse ja ootasin, et ta välja tuleks. Ta istus rätsepaistes oma voodil ning mängis oma uue valge Xbox One S-iga, mille ta oli ostnud kogutud raha eest, mängu „GTA V”.

„Kohe,” ütles ta, „ma pean ühe asja ära tegema.”

Ta parkis varastatud tsikli ühe eramaja ette, jooksis ukse ees väriseva naise juurde ja tulistas teda pumpüssiga näkku.

Sel hetkel sain jälle aru, et mulle ei meeldi üleliia realistlik vägivald üleliia realistlikes mängudes. Kunagi, võib-olla kümme aastat tagasi tõmbasin oma lapsepõlvkodu arvutisse „GTA: San Andreas”, mis nägi välja tunduvalt kandilisem kui „GTA V”, kuid mõjus sellegipoolest minu jaoks liiga realistlikult. Ühel het-

kel sain ülesande minna mingi järjekordse narko- või relvaärimehe koju, et tappa seal kõik inimesed. Hiilisin majja ja imbusin hääletult elutappa, kus mingi vend istus diivanil ja vaatas telekat. Kükitasin diivani seljatoe taga, pussnuga käes, ja mõtlesin: „Mida ma teen?” Mu lemmiktegevus „GTA: San Andreas” oli hoopis varastatud auto, maastikuratta või tsikli mägedesse sõita ja päikeseloojangut vaadata.

Ometi on vägivald olnud keskne element enamikus mängudes, mida me lapsest saadik sõpradega mänginud oleme. Kõige esimene „Grand Theft Auto” tuli välja aastal 1997, siis veel täiesti ruudulise ja ebarealistlikuna. Linna, kus peategelane autosid ärandas ja inimesi tappis, nägi ainult pealtvaates n-ö linnulennult. Tankiga mööda kõnniteed vurdades jalakäijaid alla ajada ja kriiskavate sireenide saatel kogunevaid politseiautosid õhku lasta oli lihtsalt *cool* ja *fun*. See tekitas hasarti ja pakkus närvikõdi. See polnud päris. Uute „GTAde” puhul on palju raskem unustada, et ekraanil olevad tegelased on lihtsalt pikslikogumid. Mul on ikkagi vaja mingit narratiivset või graafilist kiiksu, filtrit, mis vabandaks tapmise välja ja teeks selle jälle lõbusaks.

## AGA KUI REAALSUS ONGI MÄNG?

Uus „Doom” on hea näide. Bethesda 2016. aastal välja antud *first-person shooter*'i tegevus toimub Marsil, kust on leitud igavese energia allikas *argent energy*. Õigemini asub puurkaev küll Marsi pinnal, aga energiat ennast imetakse välja ühest teisest kohast, millel on Marsiga otseühendus, ehk põrgust. Jep! Mis saaks minna valesiti, kui inimkonna energiavajadused katab saatan ise? Ühesõnaga, kuigi 2016. aasta „Doom” on graafiliselt äärmiselt peen ja detailne, väljanägemiselt väga kaugel sarja esimesest, 1993. aastal välja tulnud osast, ei teki sealne vägivald grammigi õõva, sest kõik on nii üle võlli, et ajab pigem naerma. Kurjast vaimust vaevatud põrgumutantide mootorsaaga pooleksaagimine pole veel kunagi nii lõbus olnud.

„Resident Evil” erinevates osades toimivate tapatalgutega on sarnane lugu. Sa ei jäta ju ometi zombit tapmata? 2017. aastal välja tulnud „Resident Evil 7: Biohazard” viib kiiksuga realistlikkuse täiesti uuele tasemele nii kiiksu kui ka realistlikkuse poolest, sest see on esimene kord mängusarja ajaloos, kui mängida saab VR-prillidega. Mul oli eelmisel suvel võimalus mängida PlayStation 4 peal selle demot, mis kandis judinaidtekitavalt vähe- ja paljuütlevat pealkirja „Kitchen”. Mängija ärkab poollagunenud metsamaja köögis tooli külge seotuna. Tooli kõrval maas lamab pintsakus mees, kes paistab olevat teadvuseta. Aegajalt kostavad selja tagant kellegi sammud. Vaadates pole seal muidugi kedagi, paistab ainult ukseava hämarasse koridori. Pintsakus mees toibub, ajab end jalule ja tuleb mängija kokkuseotud käsi lahti lõikama.

**Mul on ikkagi vaja mingit narratiivset või graafilist kiiksu, filtrit, mis vabandaks tapmise välja ja teeks selle jälle lõbusaks.**

hobused kappasid üksteise võidu finiši poole. Võimalik, et Olegil oli ühe kasseti peal ka „Pong”, legendaarne tenniselaadne mäng, kus musta ekraani vasakus ja paremas servas oli valge kriips, mida kaks mängijat said üles-alla liigutada, et põrgatada teineteisele väikest ruudukujulist palli. „Pongi” minimalistlikule graafikale mõeldes meenub sõna „ikooniline”. Olegile mõeldes meenuvad ansambel Mahavok ja põletusarm mu vasakul randmel. Aga sellest hiljem.

Seda lugu kirjutades istun kahe meetri kaugusel riulist, kus puhkab mu Nintendo Switch, millesse on peidetud umbes pöidlajäljesuurune mikrokiip. Sellel mikrokiibil on „The Legend of Zelda: Breath of the Wild”, 2017.

**Kadaka turul said kõik minusugused tatiste ninade ja marraskil põlvedega paneelamurajoonide poisid taskukohase hinnaga oma laksu kätte.**

aasta märtsis välja tulnud avatud maailmaga seiklusmäng, mida hakati üsna kiirelt nimetama üheks parimaks videomänguks läbi aegade – ja ma oleksin väga üllatunud, kui see tiitel ajas püsima ei jääks. „Breath of the Wildi” suurus, selle mäginne maastik piirkonniti muutuva taimestiku ja loomadega, ööpäeva vältel vahelduva valguse ja ilmaga paneb Hyrule'i-nimelise maailma elust kihama. Kõrges rohus ja puulatvades kahisev tuul peaaegu et kannab värske ja rammusa lõhna läbi ekraani otse mängija tuppa. Lumistel mägedel sumpamist ja rohetavate väljade vahel sillerdavate veekogude kohal paraplani meenutava *paraglider*'iga lendamist saadab enamjaolt napp ja õrn helikujundus, mis rõhutab fantaasiamaailma karget ehedust, selle avarust ja võimalusterohkust. „Breath of the Wild” ei ole ainult mäng – see on koht.

Videomängud ongi sageli justkui paigad, paralleelreaalsused. Mängude mängimine pakub seega kaht ruumikogemust korraga: üks neist tuleneb mängu-



**Jim Ashilevi** on kirjanik, näitleja ja Raadio 2 „Popkultuuristide” saatejuht.





## VIHM, MILLES VÕIKS SEISTA TUNDE

Niilo Leppik

Vesi on elu eliksiir, igapäeva möödapääsmatu osa. Vedelik, mis jahutab, soojendab ja on tüütu, kui seda sajab. Külmunud liustikuvesi, lombid, ookeanid, ojad, jõed, järved ja nii edasi ja edasi. Kõik see päriselu vesi on muidugi lummas, aga mind huvitab palju enam videomängude veegraafika. Selle tõttu hajub ka piir

Erinevate kallastega muutub ka vee värvus, vees veedelevad roikad, mitmesugused veelilled ja muu risuräsu, nii et kui tegelane selle sees seikleb, on helidisaain eriti lokkav ning tekib tunne, et oledki Niiluse jões ringi solberdamas, võitlemas krokodillide ja jõehobudega. Kui rääkida vihmast, siis hea meelega ma selle käes ei liguneks, aga näiteks mängus „Batman: Arkham Knight” sajab konstantselt. Selles vihmas ma passiks tunde, kuna see on nii ilus. Suurepärase ja ilmekas atmosfääri loomise tööriist. Vihmapiisad langevad Batmani tiibadele ning liuglevad seal mänglevalt ja realistlikult. Fantastiline vihmagraafika on ka rallimängus „Driveclub”. Igal piisal on auto esiklaasile langedes oma liikumine ning külgedele sadav vihm säten-dab kauniti nii päikese, valgulöögi kui ka möödivate autode tulede valguses. Ma ei kujutaks neid mängu ilma vihmata ette. Siia lõppu tahaksin rääkida veel „Abzüst”, kus mängija on anonüümne snorgeldaja, kes seikleb ookeani sügavustes, kihutades erinevate kalaparvedega, ühed värvilisemad kui teised, läbi kiirete hoovuste. Haagid end mõne delfiini saba otsa ja naudid priisõitu. Ent ma ei saa jätta mainimata ka lompisid! Jumal küll, lombid! Vahet pole, kas mängul on vapustav graafika või ulmeline narratiiv, kui ma kas või ühe korra lompi astun ja sellele audiovisuaalset tagasisidet ei järgne, võib mängu täiesti maha kanda. Kahjuks juhtub selliseid prohmakaid isegi nimetatud meistriteostes. Parima lombi auhind läheb kindlasti „FI” mängudele. Neis on lombid dünaamilised, kuivad realistlikult ja tekivad sama truult, ning see tunne, kui sa sõidad lombist läbi, on hingemattev. Ma astun elus väga vähe lompidesse, aga videomängudes teen ma seda kogu aeg.



„Assassin's Creed Origins”.  
Kuvatõmmis YouTube'ist

realsuste vahel. Mõnikord mõtlen jõe ääres istudes, et päris kenasti voolab teine, aga näiteks arvutimängus „Uncharted 4” on see kõik tunduvalt kaunim ja lopsakam – tormine ookean, türkiissinine läbipaistev paradiisisaare vesi, kosed, lombid. Paljud mänguloojad on öelnud, et oleme jõudnud punkti, kus kõige olulisem polegi mängude realistlikkus, vaid pigem see, et mäng näeks välja ilusam kui päriselu. „Assassin's Creed Origins” on mainitu hea näide ja selle veegraafika on vast kõige mitmekülgsem ja detailsem seni nähtust.

Järsku lööb mehe taha ilmunud sorakil juuste ja metsistunud ilmega naine pussnoa läbi ta rindkere. Nad rüselevad ja väljuvad kõögist. Pärast hetkelist vaikust visatakse ukseavast mängija jalge ette pintsakus mehe pea. Mängija on ikka veel tooli küljes kinni, kuskile põgeneda ei saa. Koridorist kostavad jälle sammud. Pinge kasvab. Ja mõne hetke pärast hingabki seesama naine mängijale kuklasse. Demo lõppeb noahoobiga mängija näkku.

Virtuaalreaalsustehnoloogia paigutab mängija tööpoolest täielikult mängukeskkonda. See on seni kõige lähedasem kogemus Wachowskite 1999. aasta filmis „The Matrix” näidatule. Mängumailma ja mängija vahel justkui polekski enam eraldavat ekraani, vaid mängija ongi virtuaalse keskkonna sees. „Kitchenis” veedetud kümmekond minutit olid verdtarretavad, sest see kõik oli liiga ehe. Kuigi virtuaalreaalsus ei stimuleeri veel kompamis- ja lõhnameelt, on juba ainuüksi visuaalne ja heliline külg selle tehnoloogia juures nii veenev, et mina ei suuda ilmselt täit „Resident Evil 7” virtuaalreaalsuses kunagi läbi teha. Mul on vaja kaitsvat ekraani. Ma ei julge seal kõögis „päriselt” olla. Las tegelane olla seal, mitte mina.

Jim hoiab käes oma elu esimest kollast kassetti. Pildil paremal on näha „Street Fighter III”, mäng, mille omamise nimel poisid tänavatel päriselt kaklesid. Foto: Jim Ashilevi



Fotole on jäänud selle artikli peategelased: autori süles on puudel Kärry, taamal paistab kineskoopiteler koos mängukonsooli ja kollaste kassettidega. Ajustuvaimu annavad edasi ka noorteajakirjad Meie Meel ning Xpress. Foto: erakogu



Virtuaalreaalsuse tulevikule mõeldes meenub lõik Yuval Noah Harari raamatust „Homo Deus: A Brief History of Tomorrow”, kus ta tõstatab mõnele juba ammu tuttava filosoofilise küsimuse: kui kõige, mida inimene kogeb, määravad aju elektrisignaalid, siis kuidas me teame, et me ei ela juba praegu virtuaalreaalsuses, kus me mängime läbi 21. sajandi esimese poole elu? „Kuna ainult üks maailm on tõeline ning samas on võimalike virtuaalmaailmade arv lõpmatu, siis tõenäosus, et sina juhtud elama just selles ühes ja ainsas pärismaailmas, on nullilähedane.”

### KOLLASTE KASSETTIDE LÕHN

Aga paikadest veel.

90ndate teine pool. Kristjani tuba Elvas. Olen varateismeline. Väikses toas, mille seinale on teibitud Dolph Lundgreni, Sylvester Stallone'i ja Jean-Claude Van Damme'i action-filmide plakatid, on kineskoopiteler ning selle külge on ühendatud vuhvelkonsool, Dendy või Zhilonton või mis iganes selle illegaalse masina nimi tookord oli. Kollaste kassettidega konsool – isegi põlvkonnakaaslastel, keda videomängud ei hu-

vita, lähevad silmad hetkeks äratundmisrõõmust põlema, kui mainida „kollaseid kassette”. Hoolimata sellest, et need kassetid olid vahel hoopis oranžid, sinised või mustad, on just kollane värv jäänud nende peamiseks tähistajaks. Kollastel kassettidel olid Nintendolt varastatud mängud, mille originaalidele puudus suuremal osal eestlastest rahalistel või geograafilistel põhjustel ligipääs. Kollaseid kassette sai igalt poolt, poodidest ja putkadest, aga nende ja arvutimängude CD-ROMide suurim valik oli muidugi Kadaka turul. Kui ema käekõrval Tallinna kaubamajas

&lt; eelneb

jalutades oli mul võimalik kõrgel riivilil ilutsevast futuristlikust Super Nintendost ainult unistada, siis Kadaka turul said kõik minusugused tatiste ninade ja marmaskil põlvedega paneelelamurajoonide poisid taskukohase hinnaga oma laksu kätte. Ja oi, kuidas me mängisime. Me mängisime oma võlts-Nintendode pultide nupud katki ja käisime regulaarselt turult uusi ostmas. Naabripoistega päev läbi „Contra“ laksides pandi konsool ainult siis korraks kinni, kui mustast plastist voluadapter ülekuumenemisest sulama hakkas, täites toa kibeda lõhnaga.

Kollastel kassetidel oli ka oma lõhn. Aadressil Endla 8 oli kunagi telekamängupood, kuhu me klassivendadega oma Tõnismäel asunud koolimajast mõnikord vahetundidel jooksime. Terve pood oli kollaste kassetide lõhna täis. Ükskord ostsin seal musta värvi kollase kasseti „Street Fighter III“. Olin võib-olla 11.

## Kollaste kassetide lõhn ajas meid hulluks nagu sõrmus Gollumit.

Üks minuvanune kutt jälitas mind bussipeatusesse Kaarli hambapoliikliiniku ees. Ta piidles mind imelikult. Kui buss saabus, sisenes ta küll teisest uksest, kuid jälgis mind edasi. See ajas mind nii ärevile, et otsustasin teha pettemanöövri, väljudes bussist enne oma päris peatust. Tüüp väljus samuti. Hüppasin viimasel hetkel enne uste sulgumist peale tagasi, tüüp

tegi sama. Siis oli 100% selge, et midagi on valesti. Kui jõudsin lõpuks oma peatuseni, järgnes ta mulle garaažide vahele, mis eraldasid kaht paneelmajaplokki, hüppas selga ja hakkas kägistama, püüdes samal ajal mu käest kilekotti ära kiskuda. Rüsesime kruusa sees, kuni sain kuidagi ta haardest vabaks ja jooksin veriste küünarnukkidega koju, näppude vahel väljaveninud kilekott „Street Fighter III-ga“. Kollaste kassetide lõhn ajas meid hulluks nagu sõrmus Gollumit.

## PÕLETUSARM MÄNGUARMASTUSELE

Ma mäletan seda kurbust, kui kaheksabitine Robocop Elvas Nooruse tänaval iniseva teleri kumera klaasi taga happesse kukkus ja seal tasapisi murenes. Mäletan, kuidas me püüdsime Kristjaniga antropomorfsete konnadena „Battletoadsis“ hõljuvate skuutrite seljas kimades väga keerulist takistusrada läbida, sõites ikka ja jälle vastu kivirahnusid. Mäletan, kuidas teel Kristjani õe juurde jalutasin üksi läbi (päris) metsa, kujutades ette, et Terminaatori metallist skelett ajab mind taga, nagu ta oli seda juba päevi mängus „Terminator 2: Judgment Day“ teinud. Mu reaalsus on olnud osaliselt virtuaalne onu Olegiga tutvumisest saati.

Aga just temast ma pidingi ju veel rääkima. Ja põletusarmist. Ja Mahavokist. Niisiis, kui ma olin laps, oli Oleg mu ema hea sõber ja kolleeg. Nad kohtusid **Vello Orumetsa** ansambli Erfia. Nad olid koos väga vahvad, mulle meenus

näiteks üks tema ja ema vaheline hommikune padjapäev. Oleg oli vist esimene inimene, kes mulle videomänge näitas. Kuidagemoodi omas ta juba 80ndate lõpus või 90ndate alguses erinevaid konsoole ja korraldas Nõmme kultuurimajas isegi videomängude päeva, kuhu linnarahvas sai tulla, et uudistada viimast sõna virtuaalses meelelahutuses.

Üksvahe elas Oleg meist vaid paari maja kaugusel. Ema jättis mu ühel öhtul Olegi hoida. Me mängisime loomulikult arvutimänge. Olegi kodus oli külm ja millegipärast oli ta lahendanud olukorra nõnda, et kütis oma kodu elektripliidiga. Ilma naljata, arvutituaa kõrval seina ääres maas oli kahe pliidirauaga elektripliit, mis andis arvuti taga istujale sooja. Kui ema mulle järele tuli, tahtsin kangesti, et ta prooviks ühte mängu. Mõte sellest ajas mind nii elevile, et hakkasin kohapeal hüppama, kui ta arvuti taha istus. Kaotasin tasakaalu ja kukkusin põrandale. Mu ranne maandus maas hõõguvale elektripliidile.

Üürgasin koduteel niimoodi nutta, et paneelmajadevaheline pime õu kaikus. Vanaema pihustas kahjustada saanud nahale mingit kohevat ja imelikult meeldiva lõhnaga vahtu ning mähkis randme sidemesse. Mul on siiani sellest arm, piklik küüneviilikujuuline jutt, mis jookseb diagonaalis üle veenide. Mulle meeldib see arm, sest see on mul tätoveeringu asemel, tähistades mu mänguarmastust.

Onu Oleg läks pärast Erfiat trummariks Mahavoki. Nüüd elab ta ema sõnul juba pikemat aega Ugandas. Seda, kas ta ugandalastele videomänguõhtuid korraldab, ma ei tea.

# NOSTALGILINE MÕRVAMÜSTEERIUM

Evelin Orgmets

Mõned aastad tagasi tekitas gamer'ite seas elevust, et „Monkey Islandi“ seiklusmängude saaga autor Ron Gilbert tegeleb järjekordse point & click mängu väljatöötamisega. Tema produtseeritud „Thimbleweed Parkile“ korraldati ühisrahastuskampaania. Kuna nostalgiliste vanade arvutimängude austajatest puudu ei tule, ilmuski mäng 2017. aastal.

Ehkki point & click mängude maailma sattusin umbes 15 aastat tagasi, suutis „Thimbleweed Park“ mus samamoodi elevust tekitada ja mäng sai kahe päeva läbi tehtud. Nagu ikka, kui hea mäng sind endasse imeb, ei ole võimalik enne lõpetada, kui kõik mõistatused on lahendatud.

Eelkõige seovad „Thimbleweedi“ vanade mängudega selle suurte pikslitega graafika ja ülesehitus, mis on tuttav nii „Maniac Mansionist“ kui ka „Monkey Islandist“. Kasutajal on vabadus teha, mida ta ise tahab – objekte lükata, tõmmata, kasutada, isikutega rääkida jne. „Thimbleweedile“ annab palju juurde selle mitmedimensioonilisus, mis võimaldab kehastuda viieks karakteriks, kellest igaühel on loos erinev roll. Dialoo-



gid on naljakad, kuid mitte liiga pikad. Välja kooruvad erinevad liinid, päris kindlalt ei ole mängu lõpuni selge, mis seal tegelikult toimub, ja see tekitab mängu kohta erinevaid teooriaid. Kõigile vanade mängude austajatele rangelt kohustuslik!

„Thimbleweed Park“. Kuvatõmmis YouTube'ist

# IGAPÄEVANE AJARÖÖVEL

Evert Palmets

1990ndate lõpupoole jõudsid arvutimängud kiiresti kooli arvutiklassi ja seda loomulikult tänu piraatlusele. Aeg-ajalt tehti küll kooli arvutid mängudest puhtaks, aga see polnud meie jaoks mingi probleem. Kellelgi oli kusagil kirjutamisvõimega CD-ROM ja see muudkui jahvatas Kadaka turult saadud koopiasid omakorda koopiaid. Täielik hitt oli 1997. aastal ilmavalgust näinud „Carmageddon“ ja 1998. aastal ilmunud juba tunduvamalt ilusama graafikaga „Carmageddon II“, mida omavahel võrgus mängisime. Need olid ühed esimesed lemmikarvutimängud, mille mängimiseks oli vaja nii klaviatuuri kui ka hiirt. Kõigil polnud siis veel kodus arvutit ja kohtumispaigaks oli kooli arvutiklass nii arvutitunni ajal kui ka mingite müstiliste diilidega isegi pärast tunde. Kellelgi polnud eriti palju raha, et mängupõrgutes arvutimänge mängida, ja Pelgulinas elades sa tavaliselt oma taskurahaga nendeni ei jõudnudki – suuremad vene kutid olid mängutubade ümber alatasa valves ja meid rööviti sõna otseses mõttes päise päeva ajal, see oli niivõrd tavaline. Mul

oli põhikoolis käies üks säärane koht kodu välisuksest otse minnes 40 meetri kaugusel Laine toidupoel küljel endise taarapunkti ruumides. Kogunesime kuttidega kõigepealt minu juurde, skannisime hoolikalt koridori aknast ümbrust ja kui olime veendunud, et õhk on puhas, sadasime peale. Meie emad käisid meid seal otsimas, kui oli kahtlus, et teeme koolist poppi, või kui kätte oli jõudnud õhtune sunniviisiline toitumishetk. Ka seal mängisime „Carmageddonit“, mis oli suurepärase ajaviide igal päeval, ükskõik millise ilmaga. See oli parim hüppelaud kõikide järgmiste uue kooli mängude juurde, nagu „Grand Theft Auto“. „Carmageddoni“ mõte on röövida su elust väga-väga palju tunde, nagu neid poleks olnudki. Mäng algas sõiduvahendi valikuga, millega ilma eriliste piiranguteta ringrajal sõitu alustada, eesmärgiks kas vahepunktid esimesena läbida või vastased sõidukõlbmatuks purustada! Kõik teised on muidugi sinu vastu ja proovivad sind igal võimalusel peatada. Vürtsi lisas ka müstiliste kastikeste kogumine teeäärsetest peidikutest.

Minu lemmiktegevus oli vedrukeste tulistamine, millega sai ka mängumaastikul ringipatseerivaid inimesi või lehma(!!) hävitada, nii et need veritsedes eriti suure kaarega kaugusesse lendasid.

„Carmageddon“. Kuvatõmmis YouTube'ist



**PÖFF** RAHVUSVAHELINE  
shorts LÜHIFILMIDE &  
ANIMATSIOONI  
FESTIVAL

**PÖFF 22**  
PIMEDATE ÖÖDE FILMIFESTIVAL  
BLACK NIGHTS FILM FESTIVAL



# shorts

20. – 28. NOV

ESITLEJAD:

**elisa**



METROPOL  
SPA HOTEL

TÄNAME:



BFM



TALLINNA ÜLIKOO

SONY

OVERALL PRO



NAFTA



KULTUURIMINISTEERIUM



EUROPE LOVES CINEMA



EESTI KULTUURKAPITAL



EESTI VABARIIK

# MÄNGIDES TARGAKS, RIKKAKS JA VORMI!

**Mängustamine (gamification) ehk mänguelementide rakendamine mittemängulises keskkonnas eesmärgiga tõsta osalejate aktiivsust ja motivatsiooni, mõjutada käitumist või leida lahendusi probleemidele, on suhteliselt uus mõiste, mille rakenduspotentsiaal on lõputu.**

**Martin Sillaots**

Kuigi esmakordselt kasutas mängustamise mõistet **Nick Pelling** aastal 2002, on termini sisu vana – ebaumugavaid ja igavaid olukordi on mängulise tegevuse kaudu meeldivamaks muudetud kogu inimkonna ajaloo vältel. Aeg-ajalt on üritatud mängustada ka kogu riigi ülesehitust, nagu Nõukogude Liidule tüüpiline väljamoeldud maailm oma viisaastakuplaanide, eesrindlike töötajate autahvlite ning reaalsust ignoreeriva ühiskonnakorraldusega. Need kõik on mängudele omased tunnused. Mängustamisel kasutatavatest mänguelementidest mõned on konkreetset mängudisaini osad, nagu väljakutsed, reeglid, tagasiside, mängulaadne graafika jne, teised aga abstraktsemad, nagu mängudele omased emotsioonid, sh uudishimu, kaasahaaravus, võiduiha jne.

Enim on mängustamine levinud ärimaailmas, ennekoike turunduses ja juhtimises. Sellega üritatakse inimesi usinamalt tööle motiveerida ning üha enam tooteid ja teenuseid tarbima suunata. Mängustamine on näiteks supermarketist ostude eest klepsude kogumine ja hiljem nende vahetamine konkreetse toote vastu. Samamoodi on mängustamine müügijuhjade edetabeli koostamine. Seetõttu peavad paljud mängustamist negatiivseks nähtuseks – see on vahend, millega tarbijatel ja töötajatel viimnegi nahk üle kõrvaide tõmmatakse.

Laiemalt vaadatuna on mängustamise eesmärk siiski tarbijate rahulolu suurendamine. Oluline pole tingimata sellise kliendi leidmine, kes kõige enam tarbib. Võib ka töötada välja lahendusi kõige säästlikuma

või taastusraviharjutuste sooritamiseks. Tegelikult ei pea mängustamine olema seotud tingimata mõne tehnoloogilise rakendusega. Põhilised mehhanismid on laenatud psühholoogiast: kuidas tekitada kasutajates sügav kaasahaaratus/kulgemise tunne? Näiteks haridustegevuse mängustamine toimub põhiliselt füüsilises klassiruumis, kuid on loodud ka tehnilisi lahendusi mänguliste ülesannete sooritamiseks (nt Flippity kataloogikaardid).

Kulgemine on positiivne meeleseisund, kus osaleja tunneb, et ta on justkui samastunud poolelioleva tegevusega. Ta on nii keskendunud, et kaotab ajataju ja lõpetab muretsemise muude asjade pärast. Sellist positiivset seisundit kogevad näiteks sportlased pika treeningu jooksul, kunstnikud loometuhinas ja ka mängurid arvutimänge mängides. Loomulikult võib pika kulgemise järel tekkida sõltuvus ja see on juba negatiivne nähtus, kuigi oleks ju tore, kui me õppimisest sõltuvusse jääksime.

Mängustamist aetakse tihti segi tõsimängude (*serious games*) mõistega. Eesmärgid on küll sarnased – rakendada meelelahutust tõsise ülesande nimel –, kuid sisult on need erinevad. Kui tõsimäng on terviklik mäng, siis mängustamise puhul piisab vaid ühe või üksikute mänguelementide rakendamisest.

## RÕHK VÄLISEL MOTIVATSIOONIL

Enim rakendatud mänguelemendid on punktid, märgid (*badges*) ja edetabelid ning nende kaudu tekitatud võistlusmoment. Positiivne on see, et neid elemente on kerge juurutada. See on ka peamine põhjus, miks punktid-märgid-edetabelid on mängustamises nii laialt levinud. Negatiivsena võib mainida asjaolu, et need soosivad vaid välist motivatsiooni, mille hääbudes kaob ka inimese soov osaleda. Seetõttu tuleks mängustamisel pöörata tähelepanu sisemise motivatsiooni toetamisele, mis on paraku keeruline, sest nii inimesed kui ka motivaatorid on erinevad. Vahel ei tea inimesed isegi, mis neis põlemist tekitab. Sisemiselt motiveerivad näiteks võimalus ennast teostada, end kompetentsena tunda, meelt lahutada, uudishimu rahuldada, emotsioone tunda, iseseisev olla, võimu omada, end määratleda, loominguline olla, mõnda gruppi kuuluda, suhelda, informatsiooni

vahetada jne. Keeruline on aga kontrollida, kas ja mil määral pakutud lahendus tõesti ka sisemist motivatsiooni tekitab. Ainus võimalus selleks on perioodiliselt oma ideid ja rakendusi lõppkasutaja peal testida ehk kasutada osalusdisaini.

Kõige olulisemad elemendid, milleta on raske mängu ette kujutada, on väljakutsed ja interaktiivsed tegevused, mida tuleb sooritada nende ületamiseks. Seetõttu võiks mängustatud toode, teenus või õpiprotsess sisaldada mängulaadseid jõukatsumusi. Kõige lihtsam õppetegevuse mängustamise näide on testi asemel viktoriini kasutamine. Teisalt suudab sedalaadi tegevus katta vaid väga väikest osa õpieesmärkidest – faktide meeldejätmist. Kõrgema taseme eesmärkide saavutamiseks on vaja rakendada keerulisemaid meetodeid.

## MÄNGUSTAMISE VABATAHTLIKKUS

Põhimõtteliselt on võimalik kõiki tooteid ja teenuseid mängustada. Kas me peaks seda tegema? Kindlasti mitte, sest väga tähtsad mänguelemendid on valikuvabadus ja vabatahtlikkus. Kui klient, töötaja või õpilane ei taha mängida, siis tal peab olema võimalik valida alternatiivide vahel. Osalejate motivatsiooni ja aktiivsust võiks tõsta toote või teenuse sisu toetava tegevusega. Näiteks huvi uurimismeetodite õppimise vastu saab küll mängustamisega tõsta, kuid veelgi parema tulemuse annab projektipõhine õpe ehk antud näite puhul uuringu korraldamine. Seetõttu sobib mängustamine kõige paremini mängude arendamise õpetamiseks, mille puhul õppe formaat aitab mõista selle sisu. Teisalt on mängude loomine juba iseennest loominguline ja kaasahaarav tegevus.

Mängustamine on hea vahend müügijuhjade või õpetajale masside manipuleerimiseks. Kui keegi soovib, et ta ei oleks manipuleeritav, siis ei tohi jääda ootama, et teised kulgemistunde tekitaksid, vaid see on vaja ise luua. Selleks tuleb armastada väljakutseid ning väljakutsete raskusastet pidevalt tõsta, sest inimese oskused arenevad ülesannete sooritamise käigus ja varem huvi pakkunud tegevused muutuvad igavaks. Väljakutsed võiksid ületada pisut meie oskuste taset, et need sunniksid meid pingutama, kuid oleksid siiski ületatavad. Lisaks tuleb õppida keskendumist ühele asjale korraga. Ilma kontsentreerumisvõimeta ei ole arenemist eeldavate eesmärkide saavutamine võimalik.

**Ebaumugavaid ja igavaid olukordi on mängulise tegevuse kaudu meeldivamaks muudetud kogu inimkonna ajaloo vältel.**

tarbija esiletõstmiseks, et toode ja sellest tulenev rahulolu võimalikult kaua kestaksid. Hea näide on siin rakendus NissanConnect, mis ühelt poolt võimaldab elektriauto Nissan LEAF teatud funktsioone juhtida, aga teisalt sisaldab ka mängustatud keskkonda, mis soodustab ökonoomset sõidustiili.

## KULGEMISTUNDE TEKITAMINE

Mängustamist rakendatakse ka klientide kaasamisel uue toote või teenuse arendamisse. Kaasava jagamisemajanduse ärimudelid sisaldavad tihti mängulaadseid elemente. Mis saaks meil olla selle vastu, kui rutiiniseid tööülesandeid muudetakse atraktiivsemaks, kasutades näiteks mängustatud e-kirjade (*email game*) keskkonda, mis motiveerib kohe kirjadele vastama, või mängustatud projektihaldustarkvara, mis utsitab ülesandeid õigel ajal lõpetama ja sellest ka raporteerima.

Samu mehhanisme saab rakendada ka muudes valdkondades, näiteks selleks et õppimist huvitavamaks muuta, inimesi liikuma innustada või raviplaanist kinni pidada aidata. Kõige tuntum mängustatud rakendus on ilmselt Endomondo, mis võimaldab sõpradele väljakutseid esitada ning nendega sportlikes saavutustes võistelda. Kraadi võrra mängulisem on rakendus nimiga Zombies, Run!, mille eesmärk on sama ehk inimesi jooksma motiveerida, kuid sellele aitavad kaasa illustreerivad audiolood erinevate missioonidega. Mitmed organisatsioonid pakuvad rakendusi ravimite võtmise meeldetuletamiseks (näiteks Mango Health)



**Martin Sillaots** on Tallinna Ülikooli digitaalsete õpimängude õppekava juht ja tõsimängude dotsent. Lisaks õppetööle on ta seotud digitaalsete õpimängude arendamisega erinevate Euroopa Liidu ja tudengiprojektide kaudu.

elektroonilinejumal.ee



08-17/11/2018 Kumu Auditoorium

# ARHAILISED MÄNGUD TEKLI JA RAPIIRIGA



Sakala liikmed erinevate relvadega 1932. aastal. Foto: korpl Sakala arhiiv

**Tekkel peas ja trikolorilint üle rinna, astub üle raekoja platsi korporant. Või õigupoolest, millal te viimati väljaspool volbriidustusi eraldumismärkidega korporanti nägite? Kas see ohtralt mütologiseeritud nähtus on kaotanud oma aktuaalsuse?**

Maia Tammjärv

Üheksakümneandel lahvas me meedias mõneks kuuks korporatsiooniskandaalike, mis tundub tänapäeval isegi korporantidele täiesti veider ja mida õigupoolest enam hästi ei mäletatagi. Ütlen kohe ära, et korporatsioonidega ühte patta on siin pandud ka Eesti Üliõpilaste Selts, mille üle võib küll vaielda – ja on juba omajagu ka vaieldud –, aga vaevalt saab kellegi olla suuri vastuargumente EÜSi määratlemisele (ainsa) korporantliku seltsina – mingis mõttes on tegemist arhetüüpse Eesti üliõpilaskorporatsiooniga ning sääraseid olemuslikke seoseid ei eita ka praegused EÜSlased.

Aga tagasi skandaali juurde. EÜSi aukohtuni ja Postimehe veergudelegi jõudnud vilistlaste arveteklaarimise tuum seisib „ühe versiooni kohaselt” selles, et seltsi liige **Riivo Sinijärv**, kes täitis tol ajal välisministri kohusetäitja ülesandeid, sai peaminister **Tiit Vähilt** käsu „vabaneda välisministeeriumi tülikast kantslerist **Indrek Tarandist**”, mida Sinijärv kuuldavasti ka tegi. Ootama-

üliõpilaskorporatsioon”, sest „on mustvalgel kirjas, et mingi üliõpilaskorporatsiooni reeglid osutuvad väidetavalt ülimalt riiklike ja seaduslike protseduuride suhtes”.<sup>3</sup> Samas artiklis küsitakse retooriliselt, kas korporatsiooni luba peaks taotlema ka juhul, kui kedagi on tarvis arreteerida.

Segased üheksakümnead oleme ammu seljataha jätnud, riigiparaati on selle aja jooksul mitu korda kokku pandud ja lahti ühendatud, uuesti ja teisiti kokku pandud jne. Säärast süsteemset korporatiivset onupojapolitikat ei ole ilmselt enam kuigivõrd mõtet kahtlustada, ehkki veel 2008. aastal kirjutas **Aarne Ruben**: „Meie ühiskonda valitseb liiga palju värviandjaid. See on sama kindel kui vene ruleti mängimine „õigest” parteist ja kui ta on veel humanitaarharidusega, siis võib kindel olla, et ta on kas EÜS-ist või korporant. [...] Siin võib võrdluseks tuua mitmeid süsteeme: Jeltsini „perekonna”, ristiisade süsteemi Sitsiilia linnades.”<sup>4</sup> Kõrvutused on igal juhul värviandjad! Kummalisel moel tundub aga, et just niisugused vastased andsid veel kuni nullindate lõpunigi korporatsioonidele selle müstilise salaklubi oreoli, mis paisab nüüdseks küll lõpuks

kadunud olevat. Usutavasti on omajagu korporante, kes sellest puudustki tunnevad. Kui Filiae Patriae vilistlane **Kersti Kaljulaid** sai presidendiks, ei lahatud me meedias enam korporatsioonidega seotud vandenõusid nagu veel EÜSlasest **Toomas Hendrik Ilvese** aegu<sup>5</sup>, aga selle asjaolu põhjused võivad peituda müdugi hoopis mujal.

## KAS OLED POOLT VÕI VASTU?

Vaevalt et keegi tänapäeval iseäranis just 90ndaid või 00ndaid taga igatseb, liiati pärineb üliõpilaskorporatsioonide põhivara hoopis varasemast, mängitakse ju peaaesjalikult 20. sajandi alguse mängu. Endiselt, vähemasti paberil, kehtivad asutamisaegadel kirja pandud kodukorrad ja põhiväärtused, loosungid ja värvid. Nii kordub kodulehelt kodulehele eestluse säilitamise ja edendamise ning – võib-olla üllatuslikult, arvestades vähemasti meeskorporatsioonide kuvandit läbi aegade – karskuse ja kasinuse nõue. Asutamisaegsete põhimõtete järgi elatakse konventides aga siiani – ja tõepoolest, kes saaks öelda, et rahva tervis ja isamaa ei ole 21. sajandil enam tähtsad.

Viimaste aastate ajakirjanduses ei ole korporatsioonidele enam ülemäära palju ruumi jäetud, aga samas näiteks see, kui palju vastukaja sai **Joosep Tiksi** arvamislugu (imeliselt lihtsakoeliselt provokatiivse pealkirjaga „Üliõpilaskorporatsioonid on tobedad”<sup>6</sup>), näitab selgesti, et mingil arusaamatul põhjusel on endiselt tegemist nähtusega, mille suhtes leigeid reaktsioone põhimõtteliselt ei olegi. Ollakse kas poolt või vastu.

Näiteks feministlikus Facebooki grupis „Virginia Woolf sind ei karda!” vaieldi selle artikli ja sealt edasi korporatsioonide teemal üldiselt vägagi tuliselt. Veendunud vastased heitsid oma argumentatsioonid meeskorporatsioonidele ette sisuliselt homosotsiaalse kapitali ebaõiglast rakendamist ja sealt edasi lausa segregatsiooni (sest naistel ei ole võimalust osaleda n-ö poisteklubi mängudes ja paljusid asju otsustatavat just õllelaudades), naisorganisatsioonide vastu sai aga kuulda näiteks seisukohta, mille väitel on naiskorporant põhimõtteliselt antifeministlik nähtus. Debat

**Mingil põhjusel on korporatsioonid endiselt nähtus, mille suhtes leigeid reaktsioone põhimõtteliselt ei olegi – ollakse kas poolt või vastu.**

tult selgus seejärel, et Sinijärv on eksinud nõnda EÜSi sisekorra vastu, mille järgi tuleb kaasvilistlast oma kavatsustest teavitada, enne kui neid asutakse ellu viima. Klaarimist oli meedias seejärel omajagu, keegi nõudis kelleltki EÜSi salajast liikmete nimekirja, keegi solvus, keegi selgitas jne.<sup>2</sup> **Toomas Alatalu** (muidugi ootuspäraselt ja mitte ainsana) küsis, kas „Eesti Vabariiki juh

&lt; eelneb

teise poole moodustasid valdavalt nii nais- kui ka meeskorporandid, kelle korduvateks argumentideks olid näiteks feminismi ja vabaduse seos ning üldine valikuvabaduse printsiip *à la* „meil on olemas ka segaorganisatsioonid, kes tahab, kuulub sinna”, mis ongi kahtlemata tõsi (ja et kõik oleks ausalt ära räägitud, kuulub ühte Eesti kahest segaseltsist ka selle artikli autor). Kirjeldatud lõim ei ole ainus samalaadne „Virginia Woolfi” grupi ajaloos, nagu ei ole nimetatud grupp kaugeltki ainus koht, kus sääraseid debatte peetakse. Nagu öeldud, kõnetab teema – ehkki korporatsioonid ise paistavad olevat suurema mõju ühiskonnas kaotanud – millegipärast endiselt paljusid.

Seda tõhusat „poolt-vastu” printsiipi rakendas Metsa-ülikool debatis „Korp – pro või contra?”, kus – mõlemal juhul küll leebelt, aga siiski – *contra*-poolt esindasid **Janar Ala** (märksõnadeks muu hulgas „alandusel põhinev hierarhiline süsteem”, „anakronism”, „arhailine veidrus” jne) ning **Eveliis Padar** (peamiseks ette-

nimetatakse ka (pean siiski ütleva, et eriti teevad seda daamid) mingit äratundmist või „õiget tunnet”, et just see organisatsioon on õige koht.

## AKADEEMILISE MAAILMA SÜGIS

Kui mina 2005. aastal Tartus bakasse astusin, olid korp!!! ja korporandid veel aktuaalsed. Neid kohtas näiteks Zavoodis, aga tänapäeval Zavoodis ju keegi kuigivõrd ei käi. Neid nägi ka linnapildis, harvad ei olnud juhud, kui ühte või teise konventi satuti pärast mõnd pidu ättekale. Millegipärast see enam nii ei ole. Tõele ei paista vastavat ka minu algne spekulatsioon, et siin mängib rolli peamiselt mu enda soliidne vanus. EÜSi abiesimees **Sten Torpan** nõustub minuga kohe, öeldes, et 2005. aasta paiku oli pilt tõepoolest teine: „See oli akadeemilise maailma juuniku! Kõik õitses. Nüüd me oleme kuskil akadeemilise maailma sügisel ja varsti tuleb talv.” Ta lisab, et nagu muu siin elus, käib aga ilmselt seegi sinusoidina ning küllap naaseb varsti ka õitseng. Ja ka nüüdsed ametihed ja -naised on liitunud kõik korporatsioonidega just sellel akadeemilise maailma sügise kümnendil.

Ka „minu ajal” liigelnud korporantide kuvandid ja müüdid ei ole korporatsioonide praegustele peaaegu-likult vaid veidi üle 20-aastastele funktsionääridele ülemääralt tuttavad, näiteks ei olda kursis samavõrd legendaarse ja tõestisündinud looga 2002. aastast, mil rukiti („rukkimine” tähendab päriskeeles organisatsioonist eemaldamist lühemaks või pikemaks ajaks, mille väljalüüakse või ka teised organisatsiooni liikmed rukitud isikuga lävida, kui selleks ei kohusta neid just töö- või isiklik elu) 99 aastaks meeskorp! Vironia liige „pärast seda, kui ta oli naisteriietes ja ilma saatjata läinud korp! Indla

vanem **Triin Sellis** vestluse ajaks lauale ohtralt küpsetisi, mis jäid alles eelmisest õhtust, mil vastu võeti tervelt viis uut rebast. EÜSi esindaja Steniga kohtun Toomemäel, kus ta mulle lahkelt seltsi tiheda nädalaka ette vurstab, ainult Ugalasse satun nii varasel kellajal, et oleme kirjatoimetaja **Andres-Kristjan Kuuraga** parasjagu vist konvendis ainsad.

Liikmete arvu tuvastada on üllatavalt keeruline ja õigupoolest oskab selle mulle täpselt ja peast öelda ainult Fraternitas Estica esimees **Karl Jõgi** – see number on „üle maailma” 467. Liikmesus on traditsiooniliselt eluaegne, märksõna „üle maailma” hõlmab ka väliseestlast, kes on alates 1940ndate paguluslainest väljaspool Eestit Rootsist Kanadani oma vastava organisatsiooni „koondustesse” koondunud. Sakala hindab oma liikmeskonna suuruseks hinnanguliselt 500, EÜS lausa 900 ning Filiae Patriae, mis väidetavalt ongi Eesti kõige suurem akadeemiline organisatsioon, seob tuhatkonda liiget. Indla ja Ugalala on väiksemad, mõlemal on liikmeid umbes 300 ringis.

## KORPORATSIOONIMAAILM VS. PÄRISMAAILM

Oma artiklis „Tont nimega korp!” on **Anna Teele Orav** nimetanud korporatsioonide retseptiooni osana uskumise aspekti: „Korporatsioon on nagu kummitus – mõned usuvad neid, mõned mitte. [...] Korporandid veedavad aega vanades, ajaloolise väärtusega majades, kus ilmselt kummitab neile, kes kummitusi usuvad.”<sup>14</sup> Samas artiklis võrdles ta akadeemilist organiseerunuid ka planetaarse süsteemiga, kus Sakala on Jupiter ning korporatsioonimaailma pesamuna, 2011. aastal loodud naiskorp! Sororitas Estoniae on Veenus... Planeedid planeetideks, aga mingisugune peaaegu religioosne aspekt paistab siin tõepoolest olevat, ehkki mitte mõnes müstilises mõttes, vaid selles, et n-ö asjassepühendatud usuvad ja kuuletuvad

## Siin paistab olevat peaaegu religioosne aspekt, kus n-ö asjassepühendatud usuvad ja kuuletuvad, samas kui uskmatud on skeptilised.

heitaks soostereotüüpide taastootmine näiteks programmilistes kõnedes härradele ja daamidele<sup>8</sup>). Samas võtsid *pro*-seisukoha **Uku Tomikas**, kes kõneles vennas(kogu)konna vajalikkusest just praeguses maailmas<sup>9</sup>, ning **Valle-Sten Maiste**, kes sedastas: „Tänapäeval peab kõigel olema mõte. Miks sa seda teed? Sest sa tahad ühiskonda paremaks muuta, et pere oleks jõukam või veel mõni kolmas mõte. Aga korporatsioonil ei ole ühtegi konkreetset mõtet. Lihtsalt lõõgastud vaimselt koos meestega, kellega oled aastate jooksul kokku kasvanud.”<sup>10</sup> Siit ilmneb minu mee-



Indla liikmed kuus aastat pärast korporatsiooni asutamist ehk 1930. aasta kevadel. Foto: korp! Indla arhiiv

lest üks põhiline probleem, mis säärasele fenomenile lähenedes tekib. Kui ajakirjanik küsib, miks sa siin oled, mis selle kõige mõte on, siis sa tunnedki ilmselt vajadust seda kuidagi mõistuspäraselt ja loogiliselt selgitada. Ühele poolele implitsiitselt pandud kohustus teeb sellest aga juba eos mingil moel ebavõrdne olukorra, kus ühel on õigus aru pärida ja teine peab end justkui põhjendama. Kas kõigel peab mõte olema ja kas minu asi on selle kohta küsida? Nii jõudis Maiste ilmselt asja tuumale üsna lähedale: „Minu sinna minek oli juhus. Läksin sõbra kaudu ja mõtted või põhjendused, miks liitunud sai, on kõik tulnud tagantjärele.” Nõnda rõhutasid ka praegused korporandid, kellega vestlesin, sõprade ja juhuse tähtsust organiseerumisel ning tihti sedagi, et mingit otsest plaani organiseeruda ei olnudki, aga asjad kuidagi läksid nii. Lisaks

külalisõhtule<sup>12</sup>. Asjaolu, et kõnealune üksikjuhtum ei loonud toona nõnda palju laineid ainult korporatsiooniskeenes, vaid ka peavoolumeedias<sup>13</sup>, näitab ilmselt samuti seda, et korporatsiooniteematika huvitas inimesi mingil põhjusel väga, aga nüüd juba mingisuguse veidruste või kurioosumi tahu kaudu.

2018. issanda aasta Tartu vahtralehisest oktoobrist leian aga eest siiski organisatsioonid, kus midagi toimub. Nii on Sakalas minu saabudes ühel pärastlõunal külalisraamatus minu nime ees mitme lehekülje jagu kaasvõitlejaid („Jah, käiakse söömas ja...” ütleb korporatsiooni vanamees **Andris Pentjärv** tagasihoidlikult), naiskorp! Filiae Patriae konvendi alumisel korrusel toimub intervjuu ajal just *cantus*-tund (mis tähendab lihtsalt laulutundi), Fraternitas Esticas valmistatakse järgmise päeva külalisõhtuks ning Indlas toob rebas-

vad (kuigi väidetavalt mitte pimesi, nagu sedastab näiteks Postimehe sisuturundusbrüigis korp! Sakala<sup>15</sup>) ning ratsionaliseerivad enda jaoks väga tõhusalt ka pealtnäha üsna aegunud reegleid, samas kui uskmatud on skeptilised, omistades aktiivse vastasseisuga nähtusele seega suuremat väge, kui sel ilmselt muidu oleks.

Pea kõik korporandid, kellega vestlen, rõhutavad ka seda, et suurem erinevus on organisatsioonide ja n-ö tsiviilmaailma kui korporatsioonide endi vahel, näiteks sakalanus Andris ütleb otsesõnu: „Tegelikult erinevad korporatsioonid peamiselt detailide poolest. Seda on ka varem öeldud, et kui n-ö pauk käib, siis oleme kõik ühel poolel. Erinevad mõni üksik traditsioon, mõni üksik rituaal.”

Seda vastandust korporatsioonide ja ülejäänud maa-





# „KAS MA TOHIN SULLE ÜHE JOOGI VÄLJA TEHA?”

Donald Trump olevat president, keda ühiskond väärrib. Niisamuti on *pick-up artist*'id ehk sevimiskunstnikud sellesama ühiskonna vili, mitte lihtsalt kari perverte.

Kirjutas **Peeter Kormašov**, illustreeris **Liisa Kruusmägi**

Ütlen kohe ära, et olen järjekordne igav heteroseksuaalne mees, seega mõistagi vastik siga, šovinist, kes vaatab teemat liiga mehelikust vaatepunktist. Tavaettekujutuse kohaselt on sevimiskunstnikud mehed, kes baarides, tänavatel ja üldse kõikvõimalikes avalikes kohtades naisi ahistavad. Kui Eestis on võrgutajate vennaskonna meetodid pigem vähetuntud, siis Ameerika Ühendriikides ja näiteks Kanadas on neil vägagi suur järgijaskond. Sisimas *pick-up artist*'id väidetavalt kardavad naisi, feministid peavad neid isegi naistevihkajateks.<sup>1</sup> Ometi on rühmitusel ohtrasti jüngerid, erinevaid koolkondi ja gurusid. Sevimistriks selgeks õppinud meeste sõnul on neil naistega rohkem edu. Samuti, kui ei eksisteeriks mingit flirti, poleks ei seksuaalsuhteid, lapsi, abielu ega üldse kogu seda maagiat, mis mehe ja naise vahel tekib. Tinder ei tööta nii lihtsalt kui Grinder, nii et mingi sugupooltevaheline mäng peab olema. Kuidas ja miks on aga tekkinud just *pick-up*-kultuur ja milline see koosimine välja näeb?

## AITAB ÜKSINDUSEST

Suurt nõudlust „naistega suhtlemise õpetuse” järele näitab meeletu kogus teemakohast materjali. Üksteist üle trumpavad Colgate'i naeratused ja veenva silma-vaatega mehed lubavad, et just nende meetodid tagavad enim naisi ja edukaima karjääri. *Pick-up*-kogukonna algusajaks loetakse kaheksakümnendaid ning **Ross Jeffriesi** raamatut „How to Get the Women You Desire into Bed” – kusjuures, **Tom Cruise'i**

Pick-up-meetodeid kirjeldatakse kui võitluskunste, mida ühed kasutavad oma vaimsete ja füüsiliste võimete arendamiseks, teised aga inimestele haiget tegemiseks.

naistevõlurist karakter „Magnoolias” („Magnolia”, 1999) on just temast inspireeritud. Aja jooksul tekkis hulgaliselt erinevate meetoditega grupe ning juhte, näiteks **Tariq Nasheed** ja **Mystery**.<sup>2</sup> Neist viimane on üks peategelane 2005. aastal ilmunud võrgutajate piiblis „Mäng”,

kus autor **Neil Strauss** kirjeldab enda kogemusi *pick-up artist*'ide rühmitusega liitumisel. Mäng muutus Straussi jaoks nii suurt sõltuvust tekitavaks, et tal tuli minna seksisõltuvusravile. Hiljem avaldas ta äsja eesti keeleski ilmunud patukahetsuse „Tõde”, kus ta **Lev Tolstoi** kombel oma varasema loomingu hukka mõistab. Ja kuigi Straussil on samuti habe, ei plaaninud ta kunagi saada maailmakuulsaks kirjanikuks. Rolling Stone'is töötanud mehe soov oli lihtsalt oma ujedusest vabaneda, olematu seksuaalelu käima tõmmata ning neist kogemustest raamat kirjutada.<sup>3</sup>

Just oma kookonis elamisest tüdinud meestest saavadki *pick-up artist*'id. Kõik noormehed pole keskkoolis lähedad spordikutid, populaarsed rulatajad või ihaldatud pahad poisid. Kui selles vanuses jääb naistega suhtlemine ära, jäävad välja kujunemata mehelik kindlus ja sotsiaalsed oskused, olgu siis suhetes vastassugupoole või üldse võõrastega. Kui ilmub keegi, kes lubab lõpetada kõik üksinduse ja ebakindlusega seotud kannatused – maailmas, kus mehed peavad endaga ise hakkama saama ega tohi oma nõrkusi välja



**Peeter Kormašov** on tagasi Berliinis, et uus raamat valmis kirjutada ja seejärel vähemalt mõneks ajaks kodumaale naasta.





näidata –, haaravad mehed sellest võimalusest kahe käega kinni. Populaarse austraalia koolitaja **James Marshalli** sõnul alustavadki paljud naiste sebumisega kättemaksuks koolialjal kogetud alandamise ja tõrjutuse eest.<sup>4</sup>

## MEETODID JA MÄNG

Mehed on naiste tähelepanu nimel nõus kõikvõimalikke lollusi tegema, miks mitte ka paari trikki selgeks õppima. *Pick-up*-meetodeid kirjeldatakse kui võitlus-kunste, mida ühed kasutavad oma vaimsete ja füüsiliste võimete arendamiseks, teised aga inimestele häiget tegemiseks. Kõik „mänginud” kinnitavad, et õpetatavad nipid on kasulikud igasuguses sotsiaalses läbikäimises, olgu selleks siis enesekindlus töö või võõrastega suhtlemisel.<sup>5</sup> Loomulikult lisab aktiivne seksuaalne frustratsioon on paljude häädade algpõhjus mõlema sugupoole seas. Järgmised robustsed ja objektistavad meetodid on aga peamine põhjus, miks kogu see seltskond naistes nii suurt viha tekitab. Eesmärk on kas naise telefoninumbri saamine (*number close*), suudlus (*kiss close*), kohting või seks. Kui lugeda „Mängu” või jälgida *pick-up artist*’ide kogukonda, siis ohrtratele ebaõnnestumistele vaatamata need mõjutusviisid töötavad.<sup>6</sup>

Kõige klassikalise võrgutamise valem on „FMAC” („Find Meet Attract Close” ehk „leia, kohtu, veetle, lõpeta”), mis on eespool nimetatud Mystery „naiste äravõlumise juhendi” lühendatud variant. Põhimõtteliselt seisneb see selles, et tuleb valida välja grupp naisi, sest atraktiivsed neid liiguvad alati grupis, läheneda neile spontaansuse eesmärgil mitte vähem kui kolme sekundi jooksul ning liituda sujuvalt vestlusega stiilis „oo, kui põnev, see on täpselt nagu siis, kui ma...”. Õeldu ei pea teemaga otseselt haakuma, vaid kõneleja põnevat isiksust näitama. Seejärel tuleb suunata tähelepanu teistele grupi liikmetele, samas kui tegeliku „huviobjekti” suunas tuleb teha mõni kriitiline märkus (*neg*): „Ilusad juuksed, kas need on võltsid?” Väidetavalt tekitab selline tõrjutus naisest automaatselt soovi sebjä lähedust kogeda ning edasise huvi hoidmiseks võib mees kasutada mustkunstrikke, mõtete lugemist, sõnamängu või muud sellist.<sup>7</sup>

Aja jooksul on mäng muutunud leebemaks, kuna selline toores pealelendamine pole kõigi meeste jaoks. Kuigi mõned koolitajad on ajanud mängu väga tehniliseks ja kasutatakse isegi hüpnootitehnikaid, on põhielemendid samad<sup>8</sup>. Igal juhul tuleb mehel esimesena naist kõnetada („peata ja šokeeri”), olgu siis baaris, klubis või tänaval, ning öelda talle näiteks: „Vabanda, aga ma lihtsalt pean sulle ütlema...” Kui mees ei söanda naist kõnetades oma alfasust kohe demonstreerida, võib alustada ka ümbernurgajutuga ja küsida näiteks teed lähimasse bussipeatusesse. Otseküsimuste asemel on parem kasutada eeldamist: „Sa oled Rootsist, kas pole?” Väga oluline on vestluse ajal naist pidevalt puudutada, alustades ettevaatlikult küünarnukist (*kino escalation*), seksuaalse alatooni lisamiseks tuleb liikuda jalgade ja näo juurde. Selleks et üldist atraktiivsust suurendada, on hea naisega mõnes asjas eriarvamusele jääda. Edasine on juba lihtne. „Hei, ma pean nüüd minema, aga kirjutame, mis su number on?” või „Mul on veel kümme minutit, kas teeme kuskil kohvi?” on täiesti piisav. Muul ajal on soovitatav näida kõige ihaldusväärsema mehena grupis. Selleks võib panna oma sotsiaalmeedia kontole foto koos kahe kauni neuiga või tuua tutvusringkonda rohkem naisi.

## SISEMINE MÄNG

Selline sebumine jaguneb päevaseks mänguks (*day game*) ja öiseks mänguks (*night game*). Päevase mängu plussiks olevat see, et kohtinguid on lihtsam saada, miinusteks aga piiratum valik, kõrvalseisjate suurem tähelepanu ning väiksem võimalus kedagi otse voodisse meelitada. Öise mängu muutvat hõlpsamaks see, et kandidaate on rohkem, samuti on kergem kedagi koju kutsuda. Kuigi öösel olevat lihtsam naistega jutu-

le pääseda, on nad paljude huvitatud meeskodanike tõttu ettevaatlikumad.<sup>9</sup> Sellise tehnilise mängu juures tundub, et naine ja tegelikult ka mees on isiksustena täiesti ära unustatud. Mitmed koolitajad rõhutavad, et nende „rutiinide” kõrval on sama tähtis oma sise-mise mängu (*inner game*) kallal töötamine, samas kui eespool toodud meetodeid võiks kirjeldada kui välist mängu (*outer game*). Esimese alla kuuluvad rahaline edukus, füüsiline vorm, toitumine, riietumisstiil ning üldine elukorraldus. Naiste juures edu saavutamiseks tuleb igal juhul mõlema kallal töötada, sest ühelt poolt võib kinni jääda oma siseelu kordaseadmisesse, teisalt paljastavad naised sisutihja isiksuse kergesti.<sup>10</sup>

Peamiseks nõuandeks meestele on suhelda emotsionaalselt tervete naistega ning mitte karta.<sup>11</sup> Kui mees on enesekindel, teeb oma elu jooksul kogutud armidest endale turvise ja on tema ise, hakkavad naised tema pärast võistlema.<sup>12</sup> Kuna iga naine on erinev, tuleb James Marshalli sõnul lasta naistel hoopis ennast ära võluda, töötades eelnevalt saadud informatsioonist välja temale meeldiva visiooni. Naise odavate trikkidega võrgutamise asemel soovivad teised olla lihtsalt avatud ja loomult atraktiivne ning demonstreerida soovi siin maailmas midagi luua.<sup>13</sup> Kokkuvõttes piisavat inimestega suhtlemisel elujanust ja tugevast energiast. Midagi eeldada pole vaja, alustuseks võib öelda lihtsalt tere.<sup>14</sup> Üksnes sisemisele mängule on keskendunud MGTOW (*Men Going Their Own Way*), mille paljud liikmed on pärast traumeerivaid kogemusi naistega suhtlemisest üldse loobunud ega katse alluda ühiskondlikele või „naiste kehtestatud” normidele. Samuti eksisteerib selline liikumine nagu A Voice for Men, mida vedavate naiste eesmärk on lõpetada meeste diskrimineerimine ja süüdistamine ühiskonna häädades.<sup>15</sup>

Lisaks kõigele on naised hakanud mehi lantima. Esiteks on Tinderis piisavalt neid, kes ähvardavad mehe seksi käigus puruks muljuda või otsivad omale teenrit, teiseks pole tänapäeval midagi erilist selles, et naine esimese sammu astub. Just nagu meeste puhul, võib selline lähenemine olla kas äärmiselt meeldiv ja kutsuv või väga agressiivne ja põgenemisinstanti tekitav. Neidudele jagatavate soovitude seas on näiteks „mine ostlema, sest suhtes mees ei võtaks seda tüütut kohustust kunagi enda peale” (täiesti alusetu süüdistus), samas kui „seisa tema vaateväljas avatud kehakeelega”<sup>16</sup> on üks neist paljudest naiste saadetud mitteverbaalsetest (ala)teadlikest märkidest, mida mehed ei oska tähele panna. Need märgid on järgmised: terve naise keha on mehe poole pööratud, kulmud on kerkinud, silmad „skannivad” mehe nägu, juuste silitamine, suurenenud pupillid ja ülevoolavad liigutused.<sup>17</sup> Mõistagi on tähtsam (ja lihtsam) endale vastu gorillarinda taguda ja laudkonnale oma isiklikke saavutusi demonstreerida kui naiste saadetud võrgutuskutseid märgata. Samas on mehe konkreetsele ja otsekohele orienteeritud mõteteviis üks peamisi põhjusi, miks niivõrd tehniline sebumismäng on üldse tekkinud. Sellel mängul on oma hind – mõned mehed katkestavad koguni suhted sõpradega, kes pidevalt „kütivad” ja „liiga palju lõvikonservi on söönud”. Ometi on olemas looduslik flirtimismäng, mille pooled teineteist vastastikku instinktiivselt kütkestavad. Selline lõbus ühine ajaveetmine teeb elu päriselt ilusaks ja on palju loomulikum kui teaduslik suhtemäng.

## VÄLINE SURVE

*Homo ludens* ehk mängiv inimene on hollandi ajaloolase **Johan Huizinga** kontseptsioon, mille kohaselt on mäng inimkultuurile omane käitumine. *Pick-up*-mängu võib vaadata kui selle mängumudeli üht järjekordset ilmingut, mille saab taandada üldiselt kahele inimpsühholoogia tüüpilisele elemendile: enesekindlusele ja hirmule. Võib-olla **Casanova**, **markii de Sade** ja **Rasputin** üksnes naeraksid kõige selle peale. Ja olgugi mõned *pick-up artist*’id niivõrd vihatud, nagu mitmesse riiki sissesõidukeelu saanud **Julien Blanc**, nende mõjuvõim näitab meeste ja naiste vahelise suhtluse kohta nii mõndagi. Fakt on see, et nii mehed

kui ka naised – kui nad pole just aseksuaalsed, stressis või depressioonis – on huvitatud seksist, lähedusest ja suhetest. Sama kindel on see, et kui mehed naistega rääkima ei lähe, siis ise nad seda tavaliselt tegema ei hakka. Nii tekibki mulje meestest kui naisi piiravatest mõlakatest, kuna paljud nunnud, viisakad ja kena välimusega tüübid ei julgegi naisi kõnetada.

Kuigi võõrastega rääkimine on hirmus, peaks tegelikult olema võimalik iga sümpaatse inimese juurde astuda ja temaga vestelda olenemata soost, vanusest või rassist. Ei pea ilmingimata kohe käsi püksi ajama ega mustkunstrikke tegema, võib ka lihtsalt sõbralikult jutustades avastada, kas üldse on vastastikust keemiat.

Kuni inimesed on ebakindlad iseenda suhtes, on nad seda ka vastassugupoolega suheldes. Mida rohkem inimesi käib läbi iseendaga leppimise raske tee, seda mõistvamaks ja vastastikusel austusel põhinevamaks maailm muutub. *Pick-up*-kultuur on praeguse ajastu märk. Sarnaselt kõikide võimuga seotud valdkondadega, nagu äri, poliitika ja religioon, kerkib siingi esile nii idealiste kui ka kaabakaid. *Pick-up artist*’id pole üksnes naisi kümnepallisüsteemis hindavad potentsiaalsed vägistajad, pigem loomuliku sarmi puudumist kompenseerida üritavad ebakindlad mehed. Piir võrgutamismängu ja manipuleerimise vahel on õhuke, kuid see pole nii üksnes kohtingumaailmas. Kaasinimeste psühholoogiline mõjutamine on (ala)teadlik inimlik käitumine ning peamine viis, kuidas ühiskonnas edu saavutada. Edukaimad mängurid, olgu nad siis mehed või naised, suruvad oma tahtmise peale. Ja kes seda mängu kaasa mängida ei taha või oska, peab leppima teiste tehtud otsustega.

**Kui mees ei söanda naist kõnetades oma alfasust kohe demonstreerida, võib alustada ka ümbernurgajutuga ja küsida näiteks teed lähimasse bussipeatusesse.**

**Sebumismängul on oma hind – mõned mehed katkestavad koguni suhted sõpradega, kes pidevalt „kütivad” ja „liiga palju lõvikonservi on söönud”.**

<sup>1</sup> Ratchford, S. 2017. I Tried to Find Out if Pick Up Artists Are Still Influential in 2017. – Vice, 25.08.

<sup>2</sup> Strauss, N. 2004. He Aims! He Shoots! Yes!! – New York Times, 25.01.

<sup>3</sup> Lamont, T. 2015. Neil Strauss: My thinking was: If this woman's going to be naked with me – I must be OK. It doesn't last. – The Guardian, 10.10.

<sup>4</sup> Marshall, J. 2018. The 3 Pillars of Seductive Success. – YouTube, 27.09.

<sup>5</sup> Why Are Pickup Artists So Successful in Getting Women to Sleep With Them? – Quora Forum, 28.09.2018.

<sup>6</sup> MPA Forum. – 29.09.2018.

<sup>7</sup> Conger, C. 2018. How Pickup Artists Work. – How Stuff Works?, 29.09.

<sup>8</sup> 8 Pick Up Artist Techniques You Need to Master. – PUA Training, 05.06.2017.

<sup>9</sup> Amante, C. 2018. What's Better: Day Game or Night Game? – Girls Chase, 28.09.

<sup>10</sup> Francis, T. 2015. Inner Game or Outer Game – Which Should You Work on First? – Return of Kings, 04.02.

<sup>11</sup> Harris, S. 2018. The Fear of Women: 18 Steps to Eliminate It. – Global Seducer, 29.09.

<sup>12</sup> Harris, S. 2018. Get This Strategy Down and Hot Girls Will Approach You. – Global Seducer, 29.09.

<sup>13</sup> The Difference Between a PUA and a Naturally Attractive Man. – Attraction Institute, 29.09.2018.

<sup>14</sup> Bollenbach, B. 2007. Seduction for Smart People: Should I Become a Pickup Artist? – 30 sleeps, 09.08.

<sup>15</sup> Brook Lynn, A. 2014. The Women of the Men's Right Movement. – Vice, 04.08.

<sup>16</sup> Barcella, L. 2014. 10 Tips From Female Pickup Artists. – Elle, 21.02.

<sup>17</sup> Maxwell, M. 2017. 11 Body Language Signals Women Give Off That Every Guy Should Know About. – PUATraining, 30.06.

# ÄMMAMUNA JA SALAKAUBAVEDU EHK MÄNGE AJALOO VARASALVEST

Mitmed mängud, millega lapsed ja isegi täiskasvanud sajand tagasi meelt lahutasid, on tuttavad tänapäevalgi. Aastasade eest olid mängud aga seotud ka usundiliste kujutelmadega.

**Astrid Tuisk**

*Mitmed mängud ja tantsud sisaldasid maagilisi toiminguid, millega üritati mõjutada häid jõude endale soodsas suunas ja tõrjuda halba.*

Eesti rahvamängud peaksid justkui olema need, mida on mängitud Eestimaal aastasadu ja mis on ühel või teisel viisil iseloomulikud eesti talupojakultuurile. Ent mängukultuur ja pärimus muutuvad ning erinevatel eärühmadel, aga ka piirkondadel ja sotsiaalsetel gruppidel on igaühel oma mängurepertuaar. Kui räägime eesti rahvast, siis keda ja missugust ajastut me silmas peame? On selge, et mängud ringlevad nii ajas kui ka ruumis, saavutades vahel ulatuslikuma ja laiahaardelisema, teinekord kitsama leviku. Küsimus on vaid piirides – nii on otstarbekam kõnelda pigem mänguseltskondadest ja suhtlusrühmadest, kes omavahel sarnaseid mänge jagavad, kui kogu rahvast.

Ühtlasi ei ole aastasadedetaguse mängupärimuse kohta piisavalt dokumenteeritud andmeid, et täpselt väita, kes, mis ajal ja kuidas teatud mängu mängis. Lastemängude kõrval saab rääkida näiteks veel noortemängudest (õitsil või kiige juures mängitud), aga ka täiskasvanute tähtpäevadega seotud ja rituaalsetest mängudest (jüuluõlgedel mängitud) – nii oli igal mänguliigil oma funktsioon.

Veel peab mainima mängude tähtsat rolli kultuuri seletamisel, eriti 20. sajandi keskpaigas. Evolutsionistlikust vaatenurgast on äärmiselt konservatiivsed lastemängud säilitanud mitmeid motiive ja relikte täiskasvanute varasematest tegevustest ning nende põhjal on võimalik rekonstrueerida minevikku.

## PALLIMÄNGE SEOSTATI ALLMAAILMAGA

Mängude algupära ja vanuse otsingud on viinud Vana-Rooma, Vana-Hiina ning teiste vanade kultuurideni. Mitmeid Eestis nii 20. sajandi alguses kui ka praegu tuntud mänge on leitud ka keskaegse Euroopa üleskirjutistest.

On arvatud, et Eesti vanemal mängudel on palju ühisjooni meie naabrite ehk vene, läti ja soome mängudega. Samamoodi on tuvastatud, et teatud mänguelemendid on jõudnud meile (balti) saksa kultuuri kaudu. Iseloomulikuks näiteks on liisklugemised ehk mängualgussalvid, mis on vahel otse- või toortõlged germaani keeltest, nagu tuntud salmike „Üks väike valge tuvi lendas üle Inglismaa...”. Nõukogude ajal tuli rohkelt mänguainest meile idast vene keele vahendusel.

Huvitav on tutvuda uurimistöödega, kus kiigatakse korraks aastasadedetagusesse mängumaailma. Näiteks on eesti regilauludes viiteid pallimängule, kus mingit eset (nt puust muna) veeretatakse kaikaga. Regilauludes lauldakse sellest, kuidas see lendab ema-isa hauale ja peategelane läheb seda ära tooma. Ta leiab haa avatuna ja suhtleb oma surnud sugulastega. Sama motiiv esineb näiteks ka Gilgameši eeposes. Nii eesti kui ka muistses sumeri rahvaluules leiab pallimängu seostamist surnute allmaailmaga, aga ka kevad-suviste pühadega. Teatavasti algas lihavõtetega ka kiigekäimise traditsioon, mis hõlmas samuti mängimist. Eesti ja sumeri rahvaluule sarnastele motiividele ei omistata siiski ühist põlvnemist ja teket, vaid pigem võrsusid mõlemad looduse ja inimelu tsüklite ühen-

damisest ning nende usundilistest tõlgendustest, ühisest pärimusvoolust. Motiivid olid sarnastena käibel maailma eri paikades ja on lihtsalt mõnel pool ka kirjallikes allikates säilinud.<sup>1</sup> Samuti on mängude käigus esinevat keppidega lükkamist peetud sümboolseks halbade jõudude äraajamiseks.

Mitmed mängud ja tantsud sisaldasidki maagilisi toiminguid, millega üritati mõjutada häid jõude endale

eseme peitmise ehk „Soe või külm”, seltskonnamängud, nagu pikknina, paberimängud, nagu „Laevade pommitamine” või „Poomine”, kaardimängud, nagu „Linnade põletamine” jt.

Teatud osa neist mängudest on rahvusvahelise levikuga. Tagaajamist ja selle imiteerimist mängus on seostatud jahiloomade küttimise või saaklooma jälitamisega ning seda mängisid varasemal ajal ilmselt ka täis-



Vasakul muna mulku ajamine, Kambja kihelkond, 1933. Paremal talulapsed liivahunnikus mängimas, Nõo, Tähtvere vald, Tedre tänav, 1942.

soodsas suunas ja tõrjuda halba. Sellised olid näiteks ämmamäng ehk ämmamuna auku ajamine, mille puhul veeretatakse toikaga muna või palli, nagu sai eespool mainitud, ja rattamäng, kus veeretatakse ümarmargust, näiteks kasepalgist lõigatud ratas. Ratas mängiti sageli külavaheteedel ning see oli armastatud mäng poiste ja noormeeste seas, kuid 1935. aastal, näitena toodud mängu üleskirjutamise ajal, ei olnud mängimisel enam usundilist sisu.

*Maantee ääres elavate laste mängudest võime nimetada rattaviskamist. Selleks on vajalik ilus ümmargune ratas ja kummalegi mängijate portsule rattakaitse keppe. Mängijad jaotatakse pooleks. Mõned, kes on rattapüüdjad või kaitsjad, võtavad omale kepid ja siis võetakse loosi („kummast käest kivi võtad”). Ratta saaja viskab selle vastase poole veerema. Need kaitsevad ja püüavad ratas kinni võtta. Kui ratas käes, visatakse see sealt tagasi, kus ratas seisatas. Kumb ports taganeb teatud piiridest välja, on kaotanud. – ERA II 98, 109/10 (5) < Palamuse khk., Kudina v. ja as., Raja t. – Aksel Barbits, Kudina algkooli õpilane, snd 1922 (1935)*

## ÜLDTUNTUD LEMMIKMÄNG – KULL

Suur osa ka tänapäeva lasteni jõudnud mängudest oli tuntud juba 20. sajandi alguses. Lastemängudest saame aimu rahvaluulearhiivi 1934.–1935. aastal korraldatud esindusliku kogumisvõistluse ainese kaudu. Nendeks on kõikide meie praeguste elavate põlvkondade lemmikmängud, nagu mädamuna, keks, pimesikk, „Haned-luiged, tulge koju”, „Ass-ass, tagumine paar välja”, aga ka tipimäng ehk „Tibu-tibu, ära näita”,

kasvanud. Üks üldtuntud tagaajamis- ja jooksumäng on kull, mida on mängitud mitmete põlvkondade jooksul. Nii kutsutakse seda Eesti eri paigus erinevalt, nagu „kull”, „kula”, „läts”, „mats”, „hoop”, „kirp”, „perä” jne. Laias laastus jagunes Eesti kaheks – läänes oli kasutusel „läts”, idas „kull”, Kirde-Eestis „pütt” või „pitt”, Kagu-Eestis „hoop” jne.<sup>2</sup> Samamoodi olid selle tagaajamismängu nimetused jagunenud paikkondlikult ka näiteks Inglismaal, kus põhjas oli levinud „Tig”, lõunas „Tag” ja kagus „He”, Põhja-Walesis enamasti „Tick”, tunti ka teisi variante. „Tag” oli kasutusel ka Kanadas ja Ameerika Ühendriikides.<sup>3</sup>

Kull oli kõige populaarsem mäng aastatel 1934–1935, aga ka 1992. aasta lastepärimuse küsitluse vastustes (333 üleskirjutust).<sup>4</sup> Üheks laste lemmikmängu osutus see ka 2018. aastal korraldatud laste- ja noortepärimuse küsitluse järgi. Kohati kasutatakse praegugi Lääne-Eestis (eriti Lääne- ja Pärnumaal) nimetusi „läts” ja „lets”, Ida-Virumaal „pitt”, Jõgeva- ja Järvamaal „mats” jne.

## HEA JA KURJA VÕITLUS

Lastemängude uurijad peavad üheks teemaks, mis eri ajastute ja erinevate lasterühmade repertuaaris kordub, hea ja kurja võitlust. Seda mängitakse läbi näiteks tänapäevaste poest ostetud erinevate kaubamärkide mänguasjadega, nagu Lego klotsid, aga ka käepäraste looduslike vahenditega, nagu kaikad, puupüssid ja lumepallid.

Laialdaselt kajastus sõjamängudes venelaste ja sakslaste (ehk fašistide) vaheline võitlus. See II maailma-



**Astrid Tuisk** on folklorist. Ta töötab Eesti Kirjandusmuuseumi Eesti Rahvaluule Arhiivis ning tema peamised uurimisteemad on lastemängud, elulood ja Siberi eestlaste rahvaluule.

sõja ainetel põhinev mäng jõudis lasteni 1940ndatel enamasti kinofilmide ja hiljem televiisori kaudu. Mängudes ei kujutatud alati sõda, otsest võitlust kahe rühma vahel, vaid erinevaid süžeid nõukogude sõjafilmidest, näiteks luurajaid ja partisane tagalas. Teemasid, rolle ja lemmikkangelasi võetaksegi üha rohkem üle meediast, mitte ainult kodusest keskkonnast.

*Sõda sai palju mängitud. [...] Mäletan, et ükskord mängisin luurajat, kes hüppas langevarjuga alla, aga see ei avanenud. Seetõttu oli ta tõsiselt kannatada saanud. Mäng algas sellega, et külanaised leidsid selle õnnetu vigastatud luuraja metsa alt ning päästsid ta sakslaste kätte vangilangemisest. Tüdrukud panid mu vana jalustega puupulkadest kelgu peale ja vedasid mind peitu. Lasksin ennast mõnuga tüdrukutel siia ja sinna vedada, ise „haavatuna” ägisedes. Oh, kui lahe see oli!*  
– ERA, DK 130, 7 < Tallinna I. – Andrus Roos, snd 1961 (2013)

Mitmetes lastemängudes imiteeritakse töötegemist ja koduseid toiminguid ning kajastatakse erinevaid elusündmusi. 1930. aastate laste imiteerimismängude hulgas leiab näiteks salakaubaveo, matusemängu ja



Fotod: Richard Viidebaum (Viidalepp) (Eesti Rahvusarhiiv)

loomade tapmise. Agraarmiljööös olid matusemängud tavalised, surnud lindude, hiirte või teiste väiksemate loomade matuseid peavad lapsed nii mängudes kui ka päriselt siamaani. Ümbritsevast elust jõuavad lasteni mänguteemad, laste imiteerimis- või loovmängudel on oma kindel funktsioon – kohanemine täiskasvanute maailmaga.

Nagu varasemal ajalgi, levivad mängud praegu ühelt seltskonnalt teisele, neid muudetakse, kombineeritakse ja kohandatakse, improviseeritakse ja luuakse ise. Tänapäeva mängu-uurimustes keskendutaksegi muu hulgas loovusele. Nüüdses maailmas, kus me mängime ekraanide vahendusel või sportmängude võtmes sageli kogu elu, on tähtis, et mängud tekitaksid hea tunde ja pakuksid mängurõõmu. Kuigi mängimise funktsioon, vahendid ja situatsioonid võivad olla aastasadadega muutunud, on need meile vajalikud – miks me muidu mängiks.

**Kirjandus:** Eesti Kirjandusmuuseum, Eesti Rahvaluule Arhiivi käsikirjad ja leheküljed „Uued ja vanad mängud rahvaluulearhiivist”.

<sup>1</sup> Annus, A.; Sarv, M. 2015. Pallimäng ja avanevad hauad sumeri ja eesti rahvalauludes. – Akadeemia, nr 12, lk 2143–2165.

<sup>2</sup> Vissel, A. 1995. Traditsiooniline ja uuenduslik tänapäeva lastemängudes. – Lipitud-lapitud. Tänapäeva folkloorist I, lk 255–305.

<sup>3</sup> Opie, I.; Opie, P. 1984. Children's Games in Street and Playground.

<sup>4</sup> Vissel, A. 1995. Traditsiooniline ja uuenduslik tänapäeva lastemängudes. – Lipitud-lapitud. Tänapäeva folkloorist I, lk 255–305.

**EKA** Eesti  
Kunstiakadeemia

# UUES MAJAS TOIMUB

## Avalikud ekskursioonid EKA uues õppehoones

6., 13., 20. ja 27. novembril kell 12:00

Kogunemine EKA fuajees, osalustasu 3€

## Avatud loeng “ERKI Moeshow – tagasivaade algusaastatesse”

7. novembril kell 18:00, aulas

## Noore skulptori preemianäituse vestlusring

7. novembril kell 16:00, EKA Galeriis

## Sisearhitektuuri osakonna kohvihommik vol 8: sihtpunkt Kopenhaagen!

8. novembril kell 9:00, ruumis C406

## Thomas Markusseni avatud loeng “Sotsiaalne disain – kui väikestest muutustest piisab”

8. novembril, ruumis A501

## EKA vilistlaskonverents “EKA uus ajastu”

9. novembril kell 14:00–20:00, aulas

## Noore skulptori preemianäitus “Olevik kui tundmatu”

Näitus on avatud 10. novembrini EKA Galeriis

## Arhitektuuriteaduskonna avatud loeng: Caroline Voet

15. novembril kell 18:00, aulas

## Näituse “80 aastat sisearhitektuuri õpet” avamine

20. novembril kell 18:00, EKA Galeriis

## “80 aastat sisearhitektuuri õpet” näituse raames toimuv seminar

23. novembril, aulas

## Evita Vasiljeva näitus “Unintentional and very particular”

Kuni 2. detsembrini on näitus EKA fotograafia osakonna vitriingaleriis EKKMi fassaadil

## Algavad EKA avatud akadeemia uued kursused:

100 portree joonistamine

6. november – 4. detsember

Klassikaliste pükste modelleerimine põhilõike baasil

6. november – 18. detsember

Adobe InDesign algajale

19. november – 5. detsember

# Põhja pst 7

## ESIETENDUS UGALA TEATRIS 26. JAANUARIL 2019

Peaosades  
**PRIIT VÕIGEMAST  
& LAURA KALLE**

MUUSIKAL  
**ONCE**

Autor **Enda Walsh**  
Muusika ja sõnad **Glen Hansard & Markéta Irglová**  
Muusikal põhineb **John Carney**  
sanimelisel mängufilmil

Muusikali "Once" litsents kuulub Music Theatre International (Europe) Ltd.

Lavastaja **Taago Tubin** | Muusikajuht **Peeter Konovalov** | Bändijuht **Andre Maaker**  
Kunstnik **Liisa Soolepp** | Liikumisjuht **Raido Mägi** | Valguskunstnikud **Villu Konrad**  
ja **Laura Maria Mäits** | Mängivad **Priit Võigemast, Laura Kalle,**  
**Tarvo Vridolin, Jaanus Mehikas, Maarja Mitt, Sänni Noormets,**  
**Margus Vaher, Terje Pennie, Mihkel Kuusk (TÜ VKA),**  
**Karl Kena, Martin Mill, Andre Maaker**



Piletid müügil Ugala kassas, Piletimaailma ja Piletilevi veebilehtedel ning müügipunktides.  
Ugala kassa tel 433 0777 / kassa@ugala.ee

ugala.ee

## KIIRKOHTING

### JOHANNA-MAI RIISMAA

Küsis **Henri Kõiv** ■ Eesti idufirma väljatöötatud rakendus Zelos aitab vabatahtlikest koosnevaid meeskondi mängustamise kaudu tegutseda. Firma üks asutaja Johanna-Mai Riismaa selgitab, kuidas nutiajastul tulemuslikult suuri organisatsioone juhtida.

#### Miks võiks üks festival kaaluda Zelose rakenduse kasutamist?

Kaaluda võiksid ka konverentsid ja spordisündmused, sest Zelos aitab võimestada organisatsioone, kus meeskond ajutiselt gigantseks kasvab.



Foto: Jake Farra

Zelos pakub kiiret otseühendust meeskonna juhi ja liikmete vahel, mis võimaldab delegeerida suurele hulgale inimestele erinevaid ülesandeid, palveid ja soovitusi. Meeskonna kasvades võib tekkida tunne, et paljusid asju on lihtsam ise ära teha kui hakata rahva hulgast tegijat otsima. Sama lugu on soovituslike tegevustega – üldisti tulnud meilidele reageerivad vähesed. Tarkvaralahendusel

on aga jaksu igale meeskonnaliikmele individuaalselt läheneda: tuletada igapäevaselt meelde väikseid ülesandeid, nagu organisatsiooni toetamine sotsiaalmeedias, pakkuda sobivatel hetkedel kiireloomulisi lisategevusi ja edastada meeskonnajuhile ülevaade sellest, kes kõige aktiivsemalt panustab.

#### Millised on Zelose kogemused esimeste koostööpartneritega?

Meie esimene katsetus Pimedate Ööde filmifestivali umbes 400 vabatahtliku kaasamisel oli ülimalt edukas. Mängustasime eelmisel aastal vabatahtlikele mõeldud toiminguid: kutsu sõber kinno, jaga festivali uudiseid sotsiaalmeedias, abista lisaülesannetega või külasta ise filmilinastusi. Selle tulemusena toimus sooduspiletite müüginumbrites ja Facebooki statistikas positiivne hüpe. Ühtlasi oli see esimene festival, kus valdkonnajuhid said rohkem kui 80% töö käigus ilmnunud ülesannetest delegeeritud, selle asemel et need tegemata jätta või ise ära teha.

#### Kuidas sa ise mängustamise juurde jõudsid?

Olen olnud mitmete sündmuste ja festivalide vabatahtlike koordinaator ja tean, kui keeruline on sponsoritelt piisavalt suur kogus šokolaadi välja kaubelda, et iga lisapalve ja -tegevuse läbikäikimiseks saaks vabatahtlikule otsese alkaemaksuga läheneda. Hakkasin otsima lahendusi, kuidas olemasolev šokolaadikogus jõuaks ausalt kõige tublimate meeskonnaliikmeteni, ja eks see hakkas sealt mingit laadi arvepidamisena välja kujunema.

#### Mängustamine on võrdlemisi uus mõiste, aga seda on juba päris palju erinevates kontekstides rakendatud. Milline on mängustamise tulevik? Kas see on trend, mis vajub peagi unustushõlma, või tulevikutöö iseloomulik tunnus?

Mõiste on uus, ent teema on iidne. Iseenesest saab kõiki tasustatud toimetusi mänguna käsitleda. Mees- tege metsas mammuti küttimine on samasugune boss fight nagu teleka- või arvutimängus. Talumees, kes viljapõldu teatud reeglite järgi kastab, saab tasuks saagi nagu „FarmVille’is”. Me mängime pidevalt nende vahenditega, mis on meile tuttavad ja kättesaadavad. Aastal 2018 on kõige käepärasem vahend nutitelefoni või sülearvuti. Sellega seoses on tekkinud väga kõrge ootused reaktsioonikiirusele – oleme harjunud, et telefoni näppides vastatakse hetkega, samamoodi tahame saada oma tegevuste eest kiitust ja diplomit kohe, mitte paar kuud hiljem arenguvestlusel. Seetõttu arvan, et automaatsete protsesside ja mängustamistarkvarade kasutamine muutub üldisemaks.

# KAAREL KURISMAA PUNA-KOLLAROHHELISE LAINE HARJAL

Kumus on kuni 2019. aasta veebruarini avatud Kaarel Kurismaa, ühe eesti heli- ja kineetilise kunsti alusepanija ülevaatenäitus „Kollase valguse orkester”.

Gregor Taul

tundetungi esile seetõttu, et näen siin toetuspunkti Kaarel Kurismaa tutvustamisel. Nii teda ennast kui ka tema loomingut võib iseloomustada kui lainet, püsimate teist, sellist, millel ei ole lõppu ega algust, mis loksus vastu siinset läänerannikut või üle lombi idarannikut. Laine kui tõsine füüsikaline fenomen, ehkki pisut koomiline nagu kolme lehekülje pikkune lause. Jätkates samal lainel, võiks öelda, et Kurismaa looming on eos kontrakultuuriline nagu Soome televisiooni lained Nõukogude Eestis või pisut estraadlik ja samas väsimatu nagu ansambel Laine. Ta on järjekindel nagu laine tema videoteoses „Lainetega võidu” (2001). Ta on kahtlemata autonoomne nagu iga teine uus laine, aga ka sõnaraamatulikult lihtne laine, s.t ruumis leviv energiat edasi kandev võnkumine.

mažoori-minoori kontrast aitab küll erksatel värvidel hästi esile tõusta, kuid minu arvates oleks justkui häbenetud, et tegemist on lillelapse suursündmusega. Pole välistatud, et kunstnik ise soovis eksponeerida oma teoseid võimalikult tagasihoidlikus valguses, et vältida nn retrospektiivnäituse imperatiivi, millega käivad kaasas meediamullid, tegevuskunstniku historiseerimine jm tühi-tähi, mis läheb vastuollu autori kreedoga.

Kumu B-tiiva väljavenitatud näitusesaali liigendamine on olnud kujundajatele paras pätkel muuseumi avamisest saati. Mida aeg edasi, seda akuutsemaks muutub ruumiga äraharjumise (ingl *habituation*) ja sellele erinevate kujundusvõtete „vastuhakkamise” küsimus. Mari Kurismaa kujunduses on näitusesaal kaunis äärmuslikult vaheseintega liigendatud, mis on helikunsti puhul möödapääsmatu, sest erinevad müraallikad tuleb üksteisest aupaklikult eraldada. Paraku pärsib selline lahterdatus tervikliku laine tabamist, mistõttu tulemuseks ei ole niivõrd kollase valguse orkester, kuivõrd erinevate valgusansamblite prooviruumid. Aga võib-olla nii ongi õige, et see lõppematu laine metafoor, mida ma siin jonnakalt taga ajan ja kogu loomingule ning suisa inimesele kleepida püüan, lihtsalt ei kehti. Kunst ja kunstniku biograafia on võrreldamatult rikkamad ja vastuokslikumad, kui seda on üks kujund.

*Nii teda ennast kui ka tema loomingut võib iseloomustada kui lainet, püsimate teist, sellist, millel ei ole lõppu ega algust, mis loksus vastu siinset läänerannikut või üle lombi idarannikut.*

**1** Péter Nádasi „Mälestuste raamatus” saab peategelase sisekõnes inimesest kõrv või lausa (heli)laine, mis infokandjaid seob: „Arvatavasti olin tolleks ajaks juba täiesti kaotanud selle, mida võiksime adekvaatseks aja- ja ruumitunnetuseks nimetada, ning oletatavasti ka seetõttu, et kapriisest tuulest, käsitamatust pimedusest ja tolle suursugususest hoolimata oli uinutav lainerütm mind jäätult haaranud nagu tugev narkootikum, ja kui nüüd öelda, et olin vaid üks suur kõrv, polekski see sugugi ebatäpne määratlus, sest kõik muud tajuvormid olid peaaegu üleliigseks muutunud ning ma olin nagu mingi veider ööloom määratud ainult kuulmise võimuse; sügavus mühas, kuid see polnud ei vee ega maa müha, ei olnud ei ähvardav ega ükskõikne, ja kõlaga see kui tahes romantiliselt, riskin väita, et sügavusest kostis lõpmatuse monotoonne ümin, hää, mis ei meenutanud ühtki teist häält ega midagi muud, vaid tõi silme ette sügavuse-kujutelma, kuid kus see sügavus asus ja mille sügavus see võis olla, oli raske otsustada, sest mind tabas tunne, otsekui täidaks ja valitseks merepinnal, niisamuti kui ka ülal õhus või all veepõhjas, kõike nimelt see kõla, ning seeläbi sai kõigest sügavuse osa, kuni vaikselt valjenev müha nähtavaks muutus ja tekkis tunne, nagu oleks see müha mingi kaugusest liikuma hakkava sootu massi erakordne jõupingutus, mis tahab end lahti murda ja hakata mäslama lõpmatuna näiva mühina saatusliku rahu vastu, see läheneb, küll mitte eriti kiiresti, kuid ikkagi jõuliselt, ja saavutas äkitselt oma kõla haripunkti sedavõrd võiduka paugutusega, et sügavust polnud enam kuuldagi, tõusis rahulolevalt sügavuse kohale, saavutas oma eesmärgi [...]”<sup>1</sup>

**2**

Õigupoolest oleks asjakohane ja kirjaniku suhtes lugupidavam tuua siinkohal välja terve tsiteeritav lause, aga kuna see jätkub veel kahel leheküljel, siis ruumi kokkuhoiu nimel piirdun väljalõigatud osaga. Tõin selle

**3**

Ühed kultuurilooliselt tuntuimad ja bioloogiliselt olulisimad võnkumised on seks ja armastus ning ma leian, et paljud Kurismaa laineainelised teosed on iseäranis erootilised („Purskkaev”, 1974; „Pürgimus”, 1975), varjatult sensuaalsed („Õis”, 1977), lausa erekteerunud-elektrifitseerunud („Lõvisamm”, 1973) või astuvad lihtsalt igati häälekalt välja vabaduse („Trammivasikas”, 1983) ja armastuse eest („Figuurid ja kassid”, 2006). Eelnevat silmas pidades on ta üks väheseid eesti kunstnikke, kes on seadnud oma loomingus järjekindlalt esiplaanile hoolimise, optimismi, laineharjal elamise ja eluterve absurdikogemuse, pakkudes seejuures välja toimiva strateegia, kuidas minna ajalukku väljaspool ametlikke ja pahatihti tõsi-meelseid tegelikkuseid.

**4**

Kontsept, mitte kontekst, näib olevat tema lipukiri, sest Kurismaa on oma loomingus seisnud lahus nii ümbritsevast ajast kui ka ruumist, tegutsedes kunsti peavoolu asemel kusagil põnevas perifeerias. Seal, kus moodne oleks rääkida kohaspetsiifikast, on kunstnik vilistanud ilmsele ümbruskonnale ja pakkunud avaliku ruumi lahendusi, mis pärinevad jumal teab kust. Olgu selleks siis Tallinna Postimaja legendaarne kineetiline heliobjekt (1980) või kunagised hotelli Neptunbaari valgusobjektid (1976), nende teoste ideeline kaal oli sedavõrd määram, et lõi enda ümber uue konteksti, haarates keskkonna kurismaatilisse kineetikasse.

**5**

Huvitav, et kunstniku loomingu lähedasim tundja abikaasa **Mari Kurismaa** otsustas näituse kujundada mõneti raskepäraseid seinavärve, koopalikke nurgataguseid ja pimendatud ruumimuljet kasutades. Selline

**6**

Kunstniku elu ja loomingu ühe läbiva kujundi ja kausaalse narratiivi taha joondamine on olnud viimase sajandi üks põhilisi retrospektiivnäituste ja biograafia koostamise vahendeid. Kui tuua klassikaline näide 20. sajandi kultuuriloost, siis **André Maurois** struktureeris oma **Percy Bysshe Shelley** biograafia nii, et luuletaja tervet elu siduvaks metafooriks sai vesi, mis esines poeetilise motiivina muu hulgas nt allika ja rägastikulise jõena. Samal ajal on sellist idealiseeritud eluloojutustamist alates **Virginia Woolfi** „Orlandost” kogu täiega eitatud, pilatud ja ümber mängitud. Kui mõelda meie praeguse kunstiajaloo tegemise peale, siis domineerivad esimest tüüpi ülevaatenäitused (mõelgem hiljutistele **Leonhard Lapini**, **Jüri Okase** ja **Raul Meele** retrospektiividele), kuid sõna on saanud ka „uut tüüpi” narratiivid, nagu **Rebeka Põldsam**i kureeritud **Anu Põdra** ja **Mari Laanemetsa** koostatud **Sirje Runge** näitused, kus „peategelaste” looming tuuakse välja erisuguste kohalike ja väliskunstnike teoste taustal. Viimased esindavad kunstiteaduse progressiivset eesliini, pakkudes võimalusi uute seoste ja esmapilgul tavatute interpretatsioonide tekkimiseks. **Ragne Soosalu** kureeritud Kaarel Kurismaa ülevaatenäitus pakub selles mõttes mõneti konservatiivsemat, kuid see-eest stiilipuhtalt korrektset sissejuhatust ühe Eesti lähiajaloo toredaima looja tegemistesse, millega Mürilehe lugeja kahtlemata tutvuda võiks.

*Ühed kultuurilooliselt tuntuimad ja bioloogiliselt olulisimad võnkumised on seks ja armastus ning ma leian, et paljud Kurismaa laineainelised teosed on iseäranis erootilised.*



Illustratsioon: Helmi Arrak

**Gregor Taul** on kultuuri-teaduste doktorant ja vabakutseline kultuurikriitik.

<sup>1</sup> Nádasi, P. 2015. Mälestuste raamat, lk 78–79.

# TARTU. SPIEL. METAFÜÜSILINE INTOKSIKATSIOON

## Kiri psühhiaatrile

Mõni nähtus on nii müütiline, et temasse on sisse kirjutatud pidev ja paratamatu kasvamine, kordamine, vohamine. Nii paistab iga tõlgendus saavat müüdi enda osaks, astuvat temaga kongeniaalsesse, aga samas mängulisse dialoogi, kirjutades iga kord reegleid natukene ümber. Üks selliseid nähtuseid on kahtlemata Vahingu *Spiel*.

### Deivi Tuppits

Vaino Vahingule

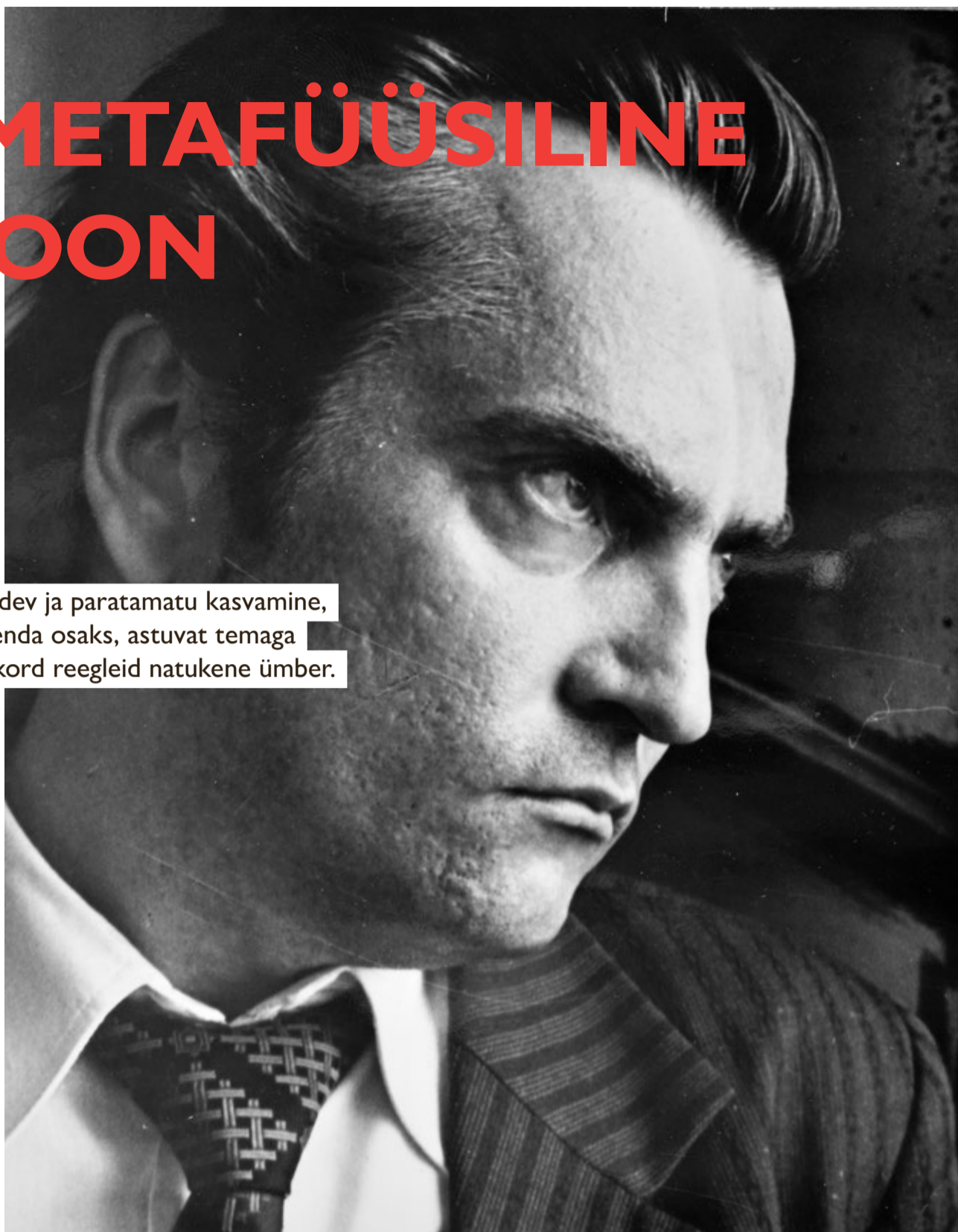
Tahan alustada oma kirjatükki **Paul-Eerik Rummo** sõnadega Thespiisest: „Et mitte takerdada kirjutamist ühe liigse liigutusega, mis võiks ka mõtte-, õigemini sõnadevoolu tarbetult katkestada, kirjutun edaspidi sinu poole pöördudes igal pool *sina* väikese tähega, paludes ette vabandust sellepärast. Samal põhjusel on ka laused kohmakad ja segased.”<sup>1</sup>

Sellest on nüüd ligemale viiskümmend aastat, mil sa Tartus Nõva 15A oma kurikuulsaid salonge pidasid, literaate, näitlejaid ja usuteadlasi võõrustasid, rääkisid **Jungist, Nietzschest ja Kierkegaardist** ning ajasid taga seda püüdmatut lset, luues ja taasluues oma isikumüüti, mille seemned kasvatavad õisi veel tänapäevalgi ja levitavad jätkuvalt seda kummastavat kutsuvat hõngu. Mis on see taim, mille sa istutasid ja mille lõhna peale nüüd, aastakümneid hiljem nii paljud Tartu tudengid, ajaloouurijad ja elukunstnikud oma pale pööravad ning otsekui joobuvad? Joobuvad sinu „metafüüsilisest intoksikatsioonist”, küsivad, mis on mäng, ja igatsevad osa saada sinu salongist, justkui poleks sa seal teises maailmaski nõõre käest lasknud. Igavene mängujuht.

Sinu huvi mängu vastu pärines psühhiaatriast ning oli sinu enda sõnul paljuski seotud inimese isesusega.<sup>2</sup> See lse ei andnud sulle lõpuni rahu – kõikides juttudes ja näidendites oled ju kirjeldanud vaid iseennast. Nagu oled öelnud, et patsiendi kallale sa ei läinud, alati projitseerisid kõik hingehädad läbi enda.<sup>3</sup> Kirjutamine oli sinu jaoks omamoodi autopsühhograafiline kunstivorm, võimalus püüda tabada ja mõista eneseteadvust, paigutada oma pihtimusliku dramaturgia objekt kierkegaardlikku tüpoloogiasse, vaadeldaja lastavaadelda oma karljasperslikku „kahepaiksust” – kõikumist psühhiaatria ja filosoofia vahel. Kas selle võimaluse pärast – avada oma eksistentsiaalset võõrandumist ja hämaraid tunge mingile laiemale auditooriumile – valisidki sa pigem kirjaniku kui psühhiaatri rolli? Tuleb ju tunnistada, et kõik need alateadlikud pained, krüptilised tähenduseseosed ja sümbolistlikud käitumismotiivid sinu teostest on vaid narratiivne eneseanalüüs, psühhoterapia, mäng.

Ning need päevaraamatudki on ju vaid provokaatiivselt konstrueeritud piirinihked elu ja kunsti vahel, järjekordne *Spiel*. Nagu sa tõdesid, et „Päevaraamat” tervikuna on tegelikult ikka mingisugune mänguline situatsioon, seal käib ju mäng kogu aeg – sa ei hābenud seda, ütlesid vaid, et nende avaldamisega rikkusid ka enda privaatsust, avalikustasid oma elu rohkem kui kellegi teise oma. Kõik need sada seitsekümmend

*Spiel oli tol ajal muidugi käibesõna, see oli juba kuuekümnendate lõpu Tartu õhus ühes teatriuendusega, seguna mingi äreva elulise põlemise ja radikaalse loomeelevuse kirest.*



1979. aasta jäädvustus mängufilmi „Tuulte pesa” proovivõtetelt, kuhu Vahing valitigi vanemat metsavenda mängima. Foto: Villu Reiman (Eesti Rahvusarhiiv)

koolivihikutäit päevikuid – need olid „põgenemine mingisse teise maailma, kus said oma mõtteid välja elada”.<sup>4</sup>

*Spiel* oli tol ajal muidugi käibesõna, see oli juba kuuekümnendate lõpu Tartu õhus ühes teatriuendusega, seguna mingi äreva elulise põlemise ja radikaalse loomeelevuse kirest. Usuti ning nõuti elu ja kunsti sügavust – tavalisest suuremat ja kõrgemat teatrit, utopistlikku vabadust<sup>5</sup>, mille tuum seisnes lapselikus mängus – piirsituatsioon, nagu sa ise seda defineerisid, „milles ehk ainult lapsed ennast vabalt tunnevad ja vabalt tegutsevad. Täiskasvanu ju kardab igasugust piirsituatsiooni, kardab ka loomulikult mängusituatsiooni laskuda, sest see oleks tema arvates tagasiminek. Me aga oleme unustanud, et oma Mina, tegeliku mina, mitte maski, tundmaõppimiseks on mäng ainukene ja tõeliselt kuninglik tee (E. H. Erikson)”. Tõesti, nii paljudegi jaoks tundus *Spiel* infantiline, hüsteeriline ja võõras. Sina aga uskusid *homo ludens*’isse, uskusid, et mäng on inimesele omane ning üksnes „mängusituatsioonis oleme need, kes me tegelikult oleme, [...] kes me igapäevases elus enam olla ei saa ega tohi”.<sup>6</sup> Sest kirjutas sellest ju **Johan Huizinga**, keda sa nii andunult lugesid, veel enne, kui ta eesti keelde tõlgitud sai, et ainult mängiv inimene on huvitav, kas siis novellis, näidendis, laval... Ning et seda on ka mängusituatsiooni loomine iseendast: „Mitte ainult et sa lood selle kirjutamise jaoks, vaid mängusituatsioonis olek on väga huvitav protsess. [...] see peab pakku- ma mingit vaimset rahuldust või lahendust.”<sup>7</sup>

Nõnda löid sa kogu oma elust mängu – „lahendasid” ennast ja teisi ümberringi. Milline seltskond su ümber koondus! **Mati Unt, Evald Hermaküla, Jaak Kangilaski, Madis Kõiv, Jaan Kaplinski, Paul-Eerik Rummo, Arvo Valton, Linnart Mäll, Lembit Ulfak, Tõnu Tepandi, Hando Runnel**... See nimekiri ei lõppe siin. Nad kõik jagasid seda põlvkonna palavikulist kokkuhoidmispüüet, kuulusid su salongi külaliskondade ning põdesid nn metafüüsilist intoksikatsiooni (miski, mille sa väitsid Madis Kõivil olevat – kui inime- ne, kel on mingi kindel eriala, hakkab tegelema millegi välisega, muusikaga, näiteks, või filosoofiaga, n-ö teisi- titi mõtlemine).<sup>8</sup> Paljud neist teemadest, millest räägiti, olid seotud teatriga, paljud töötasid teatris ja käisid niisiis igal teispäeval, kui teatris etendusi polnud, Nõva tänavas sinu ja **Maimu Bergi** kodus osa saamas sellest mütologiseeritud elu-kunsti sünkroonsusest. Jah, sind peeti ärritavaks, enesefabulatsioonidega müstifitseerijaks, külmaks ja hämaraks manipuleeri- jaks, kuid sa andsid neile *Spiel*’i ning ühes sellega sub- limatsiooni – võimaluse elada „turvaliselt” läbi elusi- tuatsioonid, mis väljaspool mängusituatsiooni oleksid olnud eetilisel ning moraalselt ühiskonnas taunitud. Selle mänguga mindi ometi kaasa, sest „kui näitleja ei mängiks, siis mis ta laval teeks”<sup>9</sup>.

Ütlesid, et seda „mängu” mõistet on sulle veidi üle- kohtuselt omistatud, et oli teisigi, kes provotseerisid mängusituatsioone. Unt oma *Angst*’ide, oma hirmude ja oma unenägude ja unelmatega, Hermaküla, **Toomingas**... Et kogu see „punt” oli teil selline. Enamik

pidi siiski kaasa minema, sest sellel ju psühhodraama põhinebki – et mängusituatsiooni pandud isikule antakse mingi sotsiaalne roll ja siis tuleb see ära mängida, lahendada probleem, saada lahti traumast.<sup>10</sup> Mis hetkel siis *Spiel*'iga liiale mindi, et Kangilaski ja Černov ütlesid, et „mäng on kuri, et Vahing špiilib teiega kurjalt, olge ettevaatlikud“<sup>11</sup>? Kas siis, kui sisestasid oma külalisele, et tema naine teda petab? Sundisid inimesi tõemeeli uskuma mingit intriigi ja jälgisid siis nende reaktsiooni. Või siis, kui Maimu Berg järjekordse draama käigus viimaks Mati Undil kulmu lõhki viskas? Kunagi ju ei teadnud, kuhu piirsituatsioonid välja viivad. Ja see mäng – see ju ei piirdunud salongiga, see käis ka restoranis ja tänaval. *Spiel* oli elu igakülgne üledramatiseerimine, kunstiline liialdus ning pidev piirsituatsioonides elamine – provokatsioon elule.

Sa võrdlesid neid mängusituatsioone ja salonge hallatsinogeenidega, mis võtavad maha mingid sotsiaalsed pinged, see olevat nagu amfetamiin, mis avab ja avardab su mõistust, see tole ajastu Tartu mentaliteet.<sup>12</sup> Vahest ongi just joobumuslik eneseunustus ning ihalus elu ja kunsti kõikehõlmava segunemise järele see droog, mida kogeda soovitakse? Tunda seda põletavat vaimset avarustumist, otsekui religioosset deliiriumit – ekselda sundimatult hämara alateadlikkuse halladel, nõuda enam, armastada ja vihata siiralt ja südamest, jõuda tagasi vabasse, lapselikku mängu, kus muu maailm unneb. Sest me kõik ju alateadlikult teame, et tabud ärritavad meid vaid seetõttu, et oleme endas midagi alla surunud. Sina ärritasid kõiki oma mõistmatute tungide ja lugudega, aga sinul oli selles rohkem teadmisi kui teistel. Ja sa olid oma ajastu *enfant terrible*, kuid praegu vaadatakse sinu paradoksaalsele loomusele ja elule tagasi mingi valulise nostalgiga, igatsetakse mõista seda tragismi, kuuluda isegi sinna salongi. Ka siinkirjutaja, mitmete noorte kirjandusuurijate, psühholoogide ja teatriteadlaste hulgas, on ihanud käia tole ajastu vaimu „kuninglikku teed“, püüdnud tabada seda laset, taas elustada salongi ja näha nüüdisaja argipäevas midagi valuliselt ausat ja naiivselt müütilist, sest sinu sõnutsi „Ilma ennastsalgava aususe ja siirusega mingit kunsti ei sünnigi“<sup>13</sup>.

Ehk ongi mõni valgus nähtav vaid distantsilt. Aitäh sulle, kes sa istutasid Tartusse *Spiel*'i.

**Sa andsid neile *Spiel*'i ning ühes sellega sublimatsiooni – võimaluse elada „turvaliselt“ läbi elusituatsioonid, mis väljaspool mängusituatsiooni oleksid olnud eetilisel ning moraalselt ühiskonnas taunitud.**

**Mis hetkel siis *Spiel*'iga liiale mindi, et Kangilaski ja Černov ütlesid, et „mäng on kuri, et Vahing špiilib teiega kurjalt, olge ettevaatlikud“?**

<sup>1</sup> Rummo, P.-E. 1997. Lugemiseks Evald Hermakülale, kes lavastab „Tuhkatriinümängu“. – *Thespis. Meie teatriuendused 1972/1973*.

<sup>2</sup> Sang, J. 1997. Otseseid vastuseid kaudsetele küsimustele. – *Thespis. Meie teatriuendused 1972/1973*.

<sup>3</sup> Vadi, U. 2010. Inemise sisu: Vaino Vahing. Intervjuu. – *Vikerkaar*, nr 3, lk 74–86.

<sup>4</sup> Samas.

<sup>5</sup> Rähesoo, J. 1997. Eessõna. *Thespis. Meie teatriuendused 1972/1973*.

<sup>6</sup> Vahing, V. 1997. Ainult mängust. – *Thespis. Meie teatriuendused 1972/1973*.

<sup>7</sup> Vadi, U. 2010. Inemise sisu: Vaino Vahing. Intervjuu. – *Vikerkaar*, nr 3, lk 74–86.

<sup>8</sup> Samas.

<sup>9</sup> Samas.

<sup>10</sup> Samas.

<sup>11</sup> Vahing, V. 1993. Tahan saada poliitikuks, aga ei oska (intervjuu Vaino Vahinguga). – *Vikerkaar*, nr 7, lk 79–85.

<sup>12</sup> Vadi, U. 2010. Inemise sisu: Vaino Vahing. Intervjuu. – *Vikerkaar*, nr 3, lk 74–86.

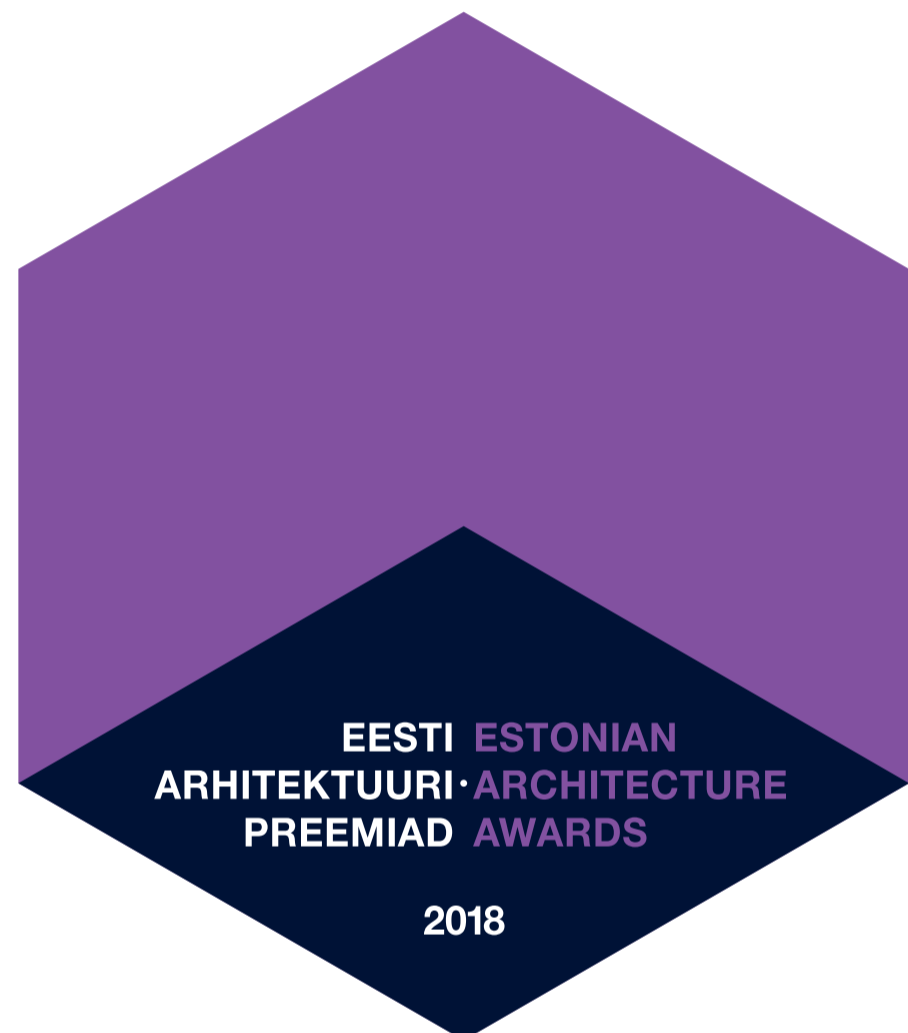
<sup>13</sup> Samas.



Foto: Alan Proosa

**Deivi Tuppits** on vanemuislane ja teatriteaduse magister (lõputööga „Vaino Vahingu subjektus näidendite „Potteri lõpp“, „Suvekool“, „Testament“ ja „Mees, kes ei mahu kivile“ kui autobiograafiliste draamanarratiivide näitel“).

EESTI KULTUURKAPITAL / EESTI ARHITEKTIDE LIIT /  
EESTI SISEARHITEKTIDE LIIT / EESTI MAASTIKUARHITEKTIDE LIIT  
ESITLEVAD



6. DETSEMBRIL  
SALME KULTUURIKESKUSES

# ARHITEKTUURI AASTAPREEMIAID 2018

[www.arhitektuuripreemiad.ee](http://www.arhitektuuripreemiad.ee)

# USALDUSAVALDUS JÜRI KOLGILE

JÜRI KOLK „ESIMENE MALBE PÄEV SEL AASTAL”

LOOMINGU RAAMATUKOGU 25/2018

KOOSTANUD JA TOIMETANUD KAJAR PRUUL, AASTAKÄIGU KUJUNDANUD ASKO KÜNNAP / 79 LK

Luges **Paul Raud** ■ Jüri Kolgi teekond proosakirjanikuna on juba algusest peale olnud kaunis konarlik. 2014. aastal ilmunud jutukogu „Teisipäevamaa” oli võrdlemisi paljulubav, ehkki toores; päris mitmest tekstist võis leida huvitavaid mõtteid, kuid kõik lood polnud vennad. Ja 2015. aasta „Suur võidujooks” ei erinenud just märgatavalt oma eelkäijast. Need kogud olid õige paksud, koguni täissöönud; igasugu tekste, pikki ja lühikesi, jagas Kolk lahke käega – pealtnäha nii, nagu torust tuli. Lõppkokkuvõttes jättis kõik see suhteliselt külmaks ning praegugi ei osanud enam esimese hooga öelda, kas „Teisipäevamaa” ja „Suur võidujooks” mitte üks ja seesama raamat polnud.

*Antud miniatuurikogu ainestik – nagu teisteski Kolgi kogudes – on aga argine ainult niivõrd, kui on argine Kolk ise.*

Mullu kaante vahele saanud „Naistepäev” näitas, vähemalt vormiliselt, sootuks teist nägu; ligikaudu sama koguka raamatu kohta on seal üksnes 14 teksti (pea neli korda vähem kui kummaski eelmises kogus), üks neist

pärjatud lausa Tuglase novellipreemiaga – vot sellist võiks uhkelt novellikoguks nimetada! Ometi oli kriitike reaktsioon pigem ebalev. Mõni tüdines puhuti kolgilikult tühjast jutust, mis muutvat teksti tarbitamatuks<sup>1</sup>, teisele polnud kõikide juttude puändid meeltemööda<sup>2</sup>, kolmanda ajas raamat päris hüstee-riasse<sup>3</sup>. Nõnda lonkas üht jalga ka 2017. aastal ilmunud lühiromaan „Roheline suits”, mis võinuks novellina ometi päris hästi toimida. Siiski ei tasu unustada, et ka Kolgi luuletajatee viis teda kunagi üle kivide ja kändude. Kirjaniku esimesest neljast luulekogust (2009–2013) võib avastada vägagi häid ja nutikaid tekste, ent samuti palju vett. „Selle kõige sees leidub aga meeldivaid pärleid, mis annavad jõudu jätkamiseks,” nagu kirjutab **Armin Kõomägi** (küll hoopis „Naistepäeva” kohta)<sup>4</sup>. Kuid 2014. aasta luulekogu „Otse aia taga” lööb lugeja oma meisterlikkusega täiesti pahviks ja ka mullune armastuslühirika kogumik „Kuu ja kirves” on oma parimates aastates poeedi vääriline teos.

## PRODUKTIIVNE ÜLESMÄGE RÜHKIJA

Taoline julgus üha uuesti katsetada ja proovida ning jõud ajada end püsti ka siis, kui sind on siruli virutatud, ongi ülimalt jürkolgilik. Pahatihti süüdistatakse Kolki liigeses produktiivsuses (ilmub tema sulest ju vähemalt kaks raamatut aastas) ja vihjatakse nii salamisi teadagi millele, ehkki selleks pole mingit tõsist alust. Tõepoolest, võib-olla lihvinuks mõni teine kirjanik need neli aastat üht proosakogu, samas kui „Esimene malbe päev sel aastal” on juba Kolgi selle vahemiku neljas, kuid see tõsiasi ei muuda tema loomingut kuidagi alaväärsemaks. Kui läheb märgist mööda, las siis läheb, järgmine kord saab paremini – see on eluterve suhtumine ja paistab, et Kolk asju nii ka näeb. Ning mis peamine, tema loomingut on ikka iseloomustanud järjekindel ülesmäge rühkimine; Kolk ei paku oma lugejale alati üht ja sama, vaid püüab aina parenda – püüab olla parim võimalik Jüri Kolk.

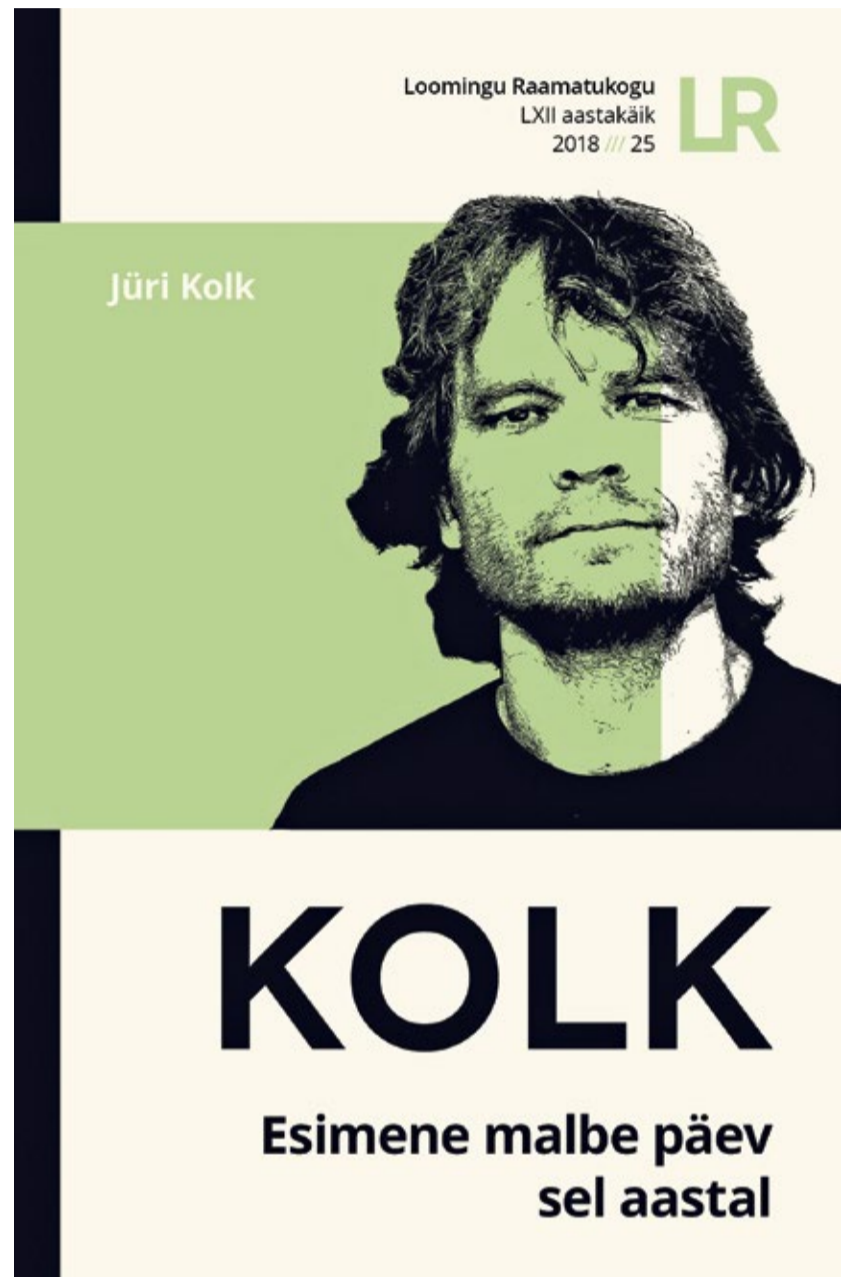
Miniatuurikogu „Esimene malbe päev sel aastal” on suur samm õiges suunas. Koos „Naistepäevaga” võinuks neist kokku tulla üks eriliselt kobakas „Kolmapäevamaa” või „Väike kõrgushüpe”, ent tähenduslik ongi nimelt nende eraldatus. „Naistepäeva” on Kolk valinud eeskätt pikemad ja tuumakamad tekstid – ideed, mis võiksid kirjaniku meelest rahulikult laiutada saada. Käesolevasse raamatusse on jõudnud hoopis proosapuru – aga mitte mingi ülejääk! –, mõtted, mida võiks rahulikult mõnele sõbrale väikeses veiniga koosistumisel jutustada, ja sõber muheleks siiralt kaasa, kuid mida ei tasu ka liiga pikaks paitama jätta. Aga siingi leidub möödalaskmisi: fotoseeria taga-

uksel suitsetavatest inimestest (lk 5–6) pole kuigi originaalne idee ja ka lugu igatpidi õnnelikust Frankist (lk 48) osutub üpris sisutühjaks. Vahel lendab nool põõsastesse ning murelik Kolk läheb sellele järele, jäädes niimoodi tükiks ajaks metsa kondama, kuid viimaks tuleb ta siiski tagasi. 47 miniatuurist võinuks päris mitu välja jätta ja kogu tulnuk kõvasti teravam; ent nüüdseks olen õppinud Kolki piisavalt usaldama, uskumaks, et mõne aasta pärast ilmub tema sulest juba selline proosakogu, kus 47 tekstist ei paista enam piisavatki.

Viimasel ajal on hakatud meie kirjanduses veelgi aktiivsemalt ülistama – kohati fetišeerimagi – teatud argisust ja kõikvõimalikke igapäevaseid tegevusi-teemasid, mida siis kenade sõnadega suureks püütakse puhuda. Aeg-ajalt üritatakse ka Jüri Kolgi proosat sellise kirjanduse hulka lahterdada<sup>5,6</sup> ja ega too alati vastu ei panegi, ehkki asetub teiste keskel väga eriomasele kohale. Antud miniatuurikogu ainestik – nagu teisteski Kolgi kogudes – on aga argine ainult niivõrd, kui on argine Kolk ise. Kandvad ideed kooruvad küll tihtipeale välja olmest – olgu selleks tühipaljas mõlgutuski –, ent pole enamasti ise kuigi maised. Kord külastab kirjanik Visbyt (lk 66–71), teisel pistab rinda kirjandustegelasega (lk 63) ja vahel jalutab niisama ümbritsevat silmitsedes (lk 15–17, 28–29), kuid samas tegutsevad siin ka vägilane Simson, kellest kuidagi võitu ei saada (lk 38), ebakindel Kamm (lk 54–56) ja koduvägivalda all kannatav kilpkonn (lk 20–22), kiiresti eskaleeruv linnu-epideemia (lk 34–36), kummalised tartlased (lk 31) ning veel paljud teised, saatjaks ikka mõistev kolgihää. Meelde aga jäävadki pigem need eriti värvikad tüübid, kel igapäevaseusega vähe pistmist on; õnneks on neid selle kogu kaante vahele sattunud ohtralt.

## MUUTA MAAILMA PÕNEVAMAKS

Ka oma igavale heietavale stiilile, mis on vahel küll teenitud kriitikat saanud, ent teisel end jällegi täielikult õigustab, pole autor siin raamatus liialt vaba voli andnud. Miniatuuridele omane lühidus tähendab, et ka seal, kus muidu võinuks Kolgi tekst sundida lugejat haigutama või ajanuks ta raamatut käest panema, saab jutt otsa ning algab hoopis uus ja huvitav. „Esimene malbe päev sel aastal” ongi tolle kerge reserveerituse musternäide. Tänu sellele saab Kolk endale lubada ka heietamist – muidugi üksnes osavat ja põhjendatut – mujal, mõnes „Naistepäeva” moodi proosakogus. „Isegi kui selles inimeses pole midagi huvitavat, siis see, mis sel inimesel võib öelda olla, võib sisaldada midagi niisugust, mis võib muuta maailma põnevamaks (mitte olla iseenesest põnev, aga sisaldada mingit niiti, mis mõjub maailmale). Või, miks ka mitte, võib selle inimese öeldu muuta sinu enda, kuulaja, põnevamaks. Maailm ja kõnelev igav inimene



**Paul Raud** on noor kirjanduskriitik, kes on ühtlasi avaldanud lühiproosat Loomingus ja Värskes Rõhus. Praegu õpib ta Tallinna Ülikoolis itaalia keelt ja kultuuri.

jäävad täpselt sama igavateks, aga sina kuulad ja muutud põnevamaks,” juhatab Kolk lugejat üsna raamatualguspoolele (lk 12). Toda niiti tema loomingust kindlasti leiab, aga nagu öeldud, ei priisata neil lehekülgedel ka igavusega.

Kolk oskaks kindlasti kirjutada ka teistsugust proosat – sirgjoonelist, konkreetset ja elava tegevusega – ja võiks taolise ülesandega üpris hästi hakkamagi saada. Selline proosa poleks aga kunagi jürkolgilik, sest Jüri Kolk ise on pigem rahulik ja looklev; ning vahel, miks ka mitte, igav. Võib-olla ei olegi jürkolgilikku kirjandust kellelegi tingimata vaja, kuid äkki muudab see mõnd lugejat ometi põnevamaks – isegi siis, kui seda kohe ei tunne. Samas, äkki ei muuda ja kõik võiski tunduda jube lootusetu, kuid vähemasti on kuskil Jüri Kolk, kes kirjutab täpselt nii, nagu üks Jüri Kolk kirjutama peab, ning jääb niimoodi enda ees ausaks. Ja järsku keegi ostab selle raamatu ning loeb ja saab Kolgiga sõbraks. Või järsku talle ei meeldi; ent ka siis pole tegelikult hullu, sest Jüri Kolk ei kao veel niipea mitte kuhugi.

<sup>1</sup> Ross, J. 2018. Igal feministil oma naistepäev. – Vikerkaar, nr 4–5, lk 154.

<sup>2</sup> Sauter, P. 2018. Jüri Kolgi pidurdamatu elaan. – Sirp, 02.03., lk 24.

<sup>3</sup> Kõomägi, A. 2018. Ettevaatust, Jüri Kolk! – Määrileht, nr 70, lk 32.

<sup>4</sup> Samas.

<sup>5</sup> Samas.

<sup>6</sup> Meiel, K. 2018. Mida sa tahad, Jüri Kolk? – Looming, nr 3, lk 420.



# VALEKS LUULETAMATA AJALUGU ON KÕIGE ILUSAM

Vaatas **Aarne Ruben** ■ Filmi „Põrgu Jaan” tegevus toimub kõige varem 1710. aasta kevadel. Katku veel pole, aga vili on ikaldunud ja tungaltera täis. Vastanduvad idioodistunud, viimsepäevaootuse nägemustes ja metsade vahele surutud küla ning vanadest varudest elatuv mõis. Mõisateenrid leiavad mererannalt teadusetult oma mälu kaotanud tohtri Jaan Niemandi („Eikeegi”) ja viivad ta lagunenu mõisa, mida juhib parun. Mälu meditsiini- raamatute varal taas leidnuna asub arst aadlirahva hingehaavu ravima.

## KASINA KEVADE TÜHJUS

Kaamera on näidanud troostituid varakevadisi maastikke, kust puuduvad traditsioonilised sirged künnivaod. See film ei toeta rahvusromantilist müüti Kõue-

See film ei toeta rahvusromantilist müüti Kõue-Taadist või Kalevi-  
pojast, kes kõnnib nurmele ja heidab kuldse tera sõmerasse mulda.

Taadist või Kalevi-  
pojast, kes kõnnib nurmele ja heidab kuldse tera sõmerasse mulda. Vilja külvatakse siin püdelasse ja korvas massi; arvestades asjaolu, et ümberringi on veel kevadine kulu, võiksid viljasortideks olla nisu, läätsed või herned. Meie esivanemad hoiavad pilke maas, kõnnivad raske sordiini all ja mõnikord kaagutavad. Püha Antoniuse tuli tekitab neis paiseid, ängistust, paistetust

rahnas viskab hernhuutlaste kombel lõkkesse oma uhkuseasju, sealhulgas kana, kuid veidra toimingu taustaks ei kuule me vagasid riimitud kirikuväike, vaid ikka vana regilaulu. Kuna küla on taltsutamatu, ei ole siin siiski tegemist kristliku hingepalangu, vaid püha hullu kummardamisega, kes käib allmaailmas ja toob sealt teateid ähvardavast veeuputusest. Mäletagem siinkohal Läänemaa pastori **Salomo Vestringi** kirja pandud ning ühe ta koguduse liikme jutustatud vaimulugu, kus räägitakse sellest, et 1710. aastal katku surnud Karinõmme „nõia” **Ralli Hansu** hing väriseb 1727. aastaks ikka veel põrgus kuradi lõugade vahel.

## VIIES RATSANIK

Küla, kuhu on ilmunud dr Jaan, on rannäärne. Niisuguse põrguskäija plika vasteid me aga tolle ajastu Eestimaa randadest ei leia, vähemalt ajalooallikate järgi. Nägemuste kuulutajad olid kas täis vimma oma ülemate vastu või siis, vastupidi, läbini religioossed ja alandlikud. Plika meenutab pigem ungari „öönaisi”, kes just sel perioodil tegutsesid ja kellest **Carlo Ginzburg** on kirjutanud oma teoses „Ajaloos oopoleel. Nõiasabati lahtimõtestamine”, aga ka **Éva Pócs** oma uurimuses „Elavate ja surnute vahel”. Öönaised magavadki pikka surmaund ja käivad vahepeal „ära”, et sellest hiljem pajatada. Vestluses paruniga vaikib neiu peaaegu kuulekalt, kuid tema kuulekus ei ulatu palvemajas käimiseni, sest seda niisuguses kolkas polegi. Iseäranis veider on, et peaaegu juba surnud külas on võimu haaranud tugev ja kiilas androgüünist naine, kes annab tohtrilegi maksahaagi. Naine ilmub süngete tormituulte saatel ja pärast seda on vaid lausvihm. Kevadel kuivus ja talirukki külvi ajal paduvihmad – see meenutab 1708. või 1709. aastat.

Ilmastikunähtused ajavad aga külaelanikke üksteist marginaliseerima. Marginaali ossa satub algul Jaan, seejärel parun, kes on sulgenud kanade kõrvale aita taevaskõndija. Eelkooliealine noorparun on tüüpiline ergootik. Tungalterarikas leib on jõudnud temagi lauale, ehkki selles ei olnud ilmselt aganaid ega linaluid. Võib-olla on see ergotismi gangreenne vorm ja sellega kaasneb deliirne stuupor – poisike käib ringi kui kuutõbine. Ema vägivaldse surma tõttu on ta kaotanud mõistuse. Tohter talitab õigesti, et asetab ta seljale ja kaelale kaanisid. Tol ajastul polnud teistsuguseid ravivahendeid.

„Mina olen viies ratsanik,” kuulutab Jaan end paruni naise surmas süüdi tunnistades. Seda teeb ta alles pärast kohtumist naisprophetiga ning see on usutav, sest oli hetk, mil tal polnud mälu. „Ratsanik” sealses pruugis on rööviv mõrvar, ohtlik murdvaras. Apokaliptiline visioon viienda inglri raevukaunist on selline: „Viies valas oma kausi välja metsalise trooni peale, ning tema kuningriik mattus pimedusse ning nad närisid oma keelt valu pärast.” (Ilm 16:10) Oma keelt võib närida näiteks tungaltera ohver.

„Põrgu Jaan” on kiitust vääriv ja tõsine ajalooline film, mis näitab meie rahva minevikku ilustamata ja kenitlemata. Need on tõsised asjad ja ei ole vaja ilkuda selle kallal, et talupojad mõisast midagi varastasid ja rehepapid krate taltsutasid.

„PÕRGU JAAN” (EESTI, 2018), 104 MIN. REŽISSÖÖR KAUR KOKK, STSENARISTID KAUR KOKK JA ANTI NAULAINEN, OPERAATOR MART TANIEL, KUNSTNIK MATIS MÄESALU, PRODUKTSENT KATRIN KISSA. OSADES MEELIS RÄMMELD, ANDRES LEPIK, PÄÄRU OJA, PEETER VOLKONSKI, ADELE TASKA JT.



Stseen filmist „Põrgu Jaan”. Foto: Gabriela Liivamägi



**Aarne Ruben** lõpetas aastal 2008 Tallinna Ülikooli kirjandusteaduse eriala ja on Tartu Raatuse Kooli emakeele ja kirjanduse õpetaja.

ja kõrvetisi. Mõisateenijate seltskond on kümneid kordi väiksem kui edukates mõisates sada viiskümmend aastat hiljem. Nii mõis kui ka talud on lagunud, rannad on tühjad ja isegi meri näikse seisvat. Künnivagudele on poodud toonekurg, keda on küllap kahtlustatud seemne nokkimises vagude vahelt. Taustal seletab mõisavalitseja Tiidriku hääl, et kalendri järgi oleks aeg juba külvata ning et must lind ei saa kalu merest kätte, sest need ei koe.

Mõisa teenijatüdruk on surnud. Jaan veendub ise, et ta põsk on külm. Ometi viivad külaelanikud ta tagasi oma armetusse hütti, kus ta ellu ärkab ja kirjeldab kõigile oma põrguskäiku. Patused vaevlevat seal tules. Veeuputuse eel käivad taevased ratsanikud ja nende suust ilmuv tuli hävitab kõik. Põrgus on eeskätt saksad. Plika väriseb oma nägemustest kõneldes ja tema pead tuleb kinni hoida. See meenutab 1741. aasta Saaremaa taevaskõndijate kummardamist. Küla-

Hingele head!

Jazzkaare kuldspõrs

Danske Bank

jazzkaar.ee



Festival Jõulujazz 28/11-14/12/18



1.12 kell 20.00 Kumu auditorium

## PHRONESIS

(Suurbritannia)



14.12 kell 19.00 Kumu auditorium

## DOC IN ABSOLUTE

(Luksemburg)

Piletid müügil Piletilevi müügipunktides ja internetis piletilevi.ee. Danske Banki klientidele piletid 20% soodsamad! Soodsuupileteid on piiratud koguses. Vaata danskebank.ee/jazzkaar.

Jazzkaare info 666 0030 ja piletid@jazzkaar.ee.



EstiPäevaleht



MY CITY HOTEL TALLINN

aktaprint

TALLINK



ESTI LOODUSLIK MINERAALVEESI HAAGE





Foto: Maris Tomba

# UUS EESTI BIIT

## AIGAR VALS

Aigar Vals võtab emotsioonideks ja perioodideks lahti oma esimese sooloplaadi „End Game”.

**Varasemast teatakse sind sellistest koostlustest nagu Badass Yuki ja Junk Riot. Mis sind soolotöö poole tõukas?**

Mul tekkis bänditegevuses tühimik, mida pidin iseseisvalt täitma, et mitte olla teistest sõltuv. Viimasest bändialbumi salvestamisest oli möödas neli aastat ning ka esinemisi polnud ees paistmas. Samuti olin võrdunud muusikakuulamisest. See ei pakkunud mulle kahjuks enam üldse pinget. Selline huvipuuduse periood kestis väga pikalt.

Vähesed pillimängijad on ise lugude kirjutajad ning ma ei pidanud ka ennast muusikuks just seetõttu, et ma polnud ise lugusid loonud. Teadsin aga, et suudan trummilöömisest enam. Salvestasin jooksvalt ideid diktofoni – näiteks poeriilite vahel või kodus voodis olles. Viimase tõuke andis see, et soetasin endale esmased vahendid. Enne reaalse tegemist ei saa midagi toimuda.

**Oled öelnud, et pooled plaadi lood pärinevad sinu jaoks inspireerivast ajast, mil sa õppisid Viinis. Millist see inspiratsioonipuhang sinu arvates tulenes?**

Eestist eemal viibimine mõjub mulle alati värskendavalt. Viin on mulle väga südamelähedane linn ning mõtlen siiani, et kui peaksin tulevikus välismaale elama minema, valiksin just Viini. Sealsed olud olid soodsad, kuna mul oli võimalik olla sõpradega veedetud aja kõrvalt palju üksinda. Sõitsin iga päev rattaga mõnda uude kohta ning vahel ei suhelnud kellegagi pea nädala. Ma ei näe lähiajal uut sellist perioodi tulemas.



### Küsis Mariliis Möttus

**helgem mulje. Mil määral sa negatiivseid emotsioone lugudesse paned või on need pigem just tumedad kõlad, mitte tunded?**

Ma kipun seostama muusikat aastaegade, paikade ja tunnetega. Vähemalt paar lugu sündisid sellest, et pidin enda negatiivsust millessegi kasulikku paigutama, muidu oleksin musta auku kinni jäänud. Mingil hetkel tajusin, et neid lugusid kuulates viin end nendes olukordadesse tagasi, kuid need ei ole enam liialt kurnavad, sest album on nüüdseks valmis. Mulle meeldib ka veidi selline magus romantiline kurbus. Kuulan harva meeleolukat muusikat ning kuigi see album ei ole üks ühele raskemeelne, on sinna peidetud palju sellist, mis alateadvuses end sel moel ilmutab, kui kuulaja samastuda suudab või seoseid leiab. Isegi kui loo alguses kõlab lootus, pöörab see lõpuks ikkagi kuidagi nihkesse. Paika, kus pole väga mugav olla. Avalugu „Opening Ceremony” on vast selles kõige neutraalsem, kuigi see meeletu grandioosus, mis seal vallandub, on minu arvates mõistusevastane. Üldiselt arvan, et kui plaat oleks mõnevõrra pikem, tuleksid selle tumedad toonid paremini välja, kuid mu eesmärk polnud kuulajat ära kurnata.

Pane kõrv peale:  
soundcloud.com/aigarvals

Foto: Ken Mürk

# DJ-ANKEET

## RICHARD POHJANHEIMO

„Richard on tõenäoliselt üks Eesti noorimaid ja usinaimaid kuumade elektroonikapalade väljakaevajaid,” iseloomustab meie seekordset DJ-ankeedi peategelast sõbranna ja kaas-DJ Susanna Raiend. Mõned aastad tagasi kinkis Richard, kelle suurim ülesastumine on viimasest ajast Sweet Spot Festival, oma südame muusikakogumisele ja plaadikeerutamisele ning tagasi ta seda ilmselt lähiajal ei saa.

**Debüüt:** 2016. aasta suvel EKKMis, kus sõbrad Paul Oja ja Tommi Lipasti HUMPI-nimelist pidu korraldasid. Ühel nädalal kutsusid *homie*'d peo alguses plaate mängima, aga lõpuks läks nii, et lükati kell 2 öösel ka tanki. Vist päris esimese lauluga ma tantsupõrandat tühjaks ei pühkinud, aga mingid inimesed saatsin ikka mõistlikul ajal koju küll enda „DJtamisega”. Pidu iseenesest oli hea *vibe*'iga. Sel ajal sai veel EKKMi hoovis öö läbi plaate mängida, mis oli soojade ilmadega mega.

**Muusikas oluline:** Ausus.

**Muusikas ebaoluline:** Piirid ja reeglid.

**Mida mängin:** Proovin mängida seda, mis parasjagu õige tundub ja mis mulle meeldib. Suure osa sellest saab liigitada ilmselt väga üldiselt *house*'i ja *techno* alla.



Kuula meie veebiväljaandest ka Richardi Määrilehele tehtud miksteipi.

Tänapäeval on lugematu arv meedumeid, mille kaudu avastada enda jaoks uut kraami, mis mind ühel või teisel viisil kõnetab. *Soft spot* on kindlasti Aafrika päritolu ja mõjutustega muusika ning vana kooli hip-hop.

**Eredaimad mängumälestused:** 2016. aasta 3. detsembril mängisime Rico Veski ja Marek Poeliga plaate EKKMis peol Mancuso. See oli laupäev, millele eelnenud õhtul tähistati Lekkeri sünnipäeva. Mäletan, et kohale jõudes sai suhteliselt kiiresti selgeks, et olin üks väheseid, kes ei olnud eelmise õhtu tähistamist laupäeva õhtusse pikendanud. Igatahes oli kohe üheteistkümnest EKKMi väikeses saalis enam-vähem *full house* ja nii 6–7 tundi järjest. Seltskonnal olid rehvid ammu soojad ja koreograafiat jätkus seal tagasihoidlikus kohvikus ikka päris kauaks.

Paar kuud tagasi mainis Susanna Raiend juba Into The Valley *preparty* ära, aga see oli ka kindlasti meelde jääv plaadikeerutamine. Peamiselt seetõttu, et sain seal tuttavaks paari praeguseks väga hea sõbraga. Kõik oli sel hetkel ilusti paigas.

**Lugu, mida mängisin oma parima sõbra pulmas:** UGK ft. Outkast „Int'l Players Anthem”

**Koht, kus tahaksin kindlasti mängida:** Melbourne'is elades oli mu lemmikkoht baar nimega Section 8. Tegemist oli täiesti Melbourne'i kesklinnas suurte pilvelõhkujate vahele kõrvaltänavasse peidetud väikse välibaariga, kuhu mahtus sisse (loe: aeda) võib-olla kuskil 100 inimest. Väga lihtne koht selles mõttes, et laudade ja toolide asemel olid euroalused ja seinteks vanad konteinerid. Ütleks, et natuke nagu sealne Pro-

**Kui tähtis on sinu jaoks muusikas kontseptsioon? Kas sa nimetaksid seda plaati kontseptuaalseks?**

Ma arvan, et kõik pusletükid sobituvad omavahel kenasti. Umbes nädal enne trummipartiide salvestamist tekkis mul tunne, et nüüd on tervik koos, kuigi mingit koondplaani mul välja töötatud polnud. Kõik sujus enda sisetunnet usaldades.

Muusikas pole kontseptsioon minu jaoks nii oluline kui teiste kunstiliikide puhul. Samas artistina ja eriti *live*-esinejana on hakanud kontseptuaalne väärtus ka muusikas tähtsust koguma. Enamjaolt ma ei uuri enda lemmikbändide biograafiat ega vaata nende fotosid, mistõttu pean ennast selles võhikuks. Proovin panna energiat rohkem kunstiloomesse ja vähem pealispinnale. Minu meelest on tähtsaim looming ise ning selle kuulamisel-tunnetamisel olen ma põhjalik.

**Mis sulle selle plaadi tegemise juures kõige suuremaks komistuskiviks osutus? Mida sa õppisid?**

Hoidsin teadlikult enda ootusi madalal ning tein seda kõike enda jaoks. Mulle tundub, et pahatühti komistavad artistid just siis, kui nad üritavad kõigile meeldida. Peamine on, et teeksid eeskätt iseendale, ning kui soovid tehtut teistega jagada, tuleb luua lisaväärtust.

**Kui palju erines plaadi lõpptulemus sellest, mida sa alguses ette kujutasid?**

Album valmis alates esimestest ideedest kuni lõpptulemuseni täpselt aastaga ning mulle näib, et see ongi paras aeg, et ei jõuaks hakata üle mõtlema. Miksides tekkis mul ja Martin Kikasel (Õ Studio) ideid, mida rakendasime jooksvalt. Martin tõi juurde värskust, kuna olin selles materjalis juba piisavalt kaua settinud. Albumil on peale sünguse ja filmiliku kõla ka teatav kogus keel-põses-huumorit. Sellised väikesed meeleolu loovad detailid said teoks miksimispuldil. Minu jaoks on peamine see, et ma tunneksin iseenest enda loomingus ära. Kui miski on võõras, siis see ei jää püsima.

test. Muusikat oli seinast sein, heli paigas, üritused tasuta ja mingit niisama ringivahtimist tantsupõrandal ei olnud. Seal mängisin kunagi suurima heameelega.

**Guilty pleasure:** Koer „Maiu on piimaauto”

**Alt üles vaatan:** Ma arvan, et inimesi, kellele on põhjust ühes või teises mõttes alt üles vaadata ja kellelt õppida, on palju. Küll aga austan kohalikus kontekstis neid, tänu kellele on Tallinnas võimalik pidevalt kuulamas käia välismaiseid artiste ja selektoreid. Samuti siinse plaadipoe omanikku, kelle tõttu võib kindel olla, et kuu lõpus raha üle ei jää.

**Viis klassikut:**

Souls of Mischief „93 'til Infinity”  
Chez Damier & Ron Trent „Morning Factory”  
Talking Heads „Born Under Punches”  
DJ Spen „Back When”  
Eddie Kendricks „Intimate Friends”

**Viis hetkekummitajat:**

Dreamcast „Outer Space”  
Men From The Nile „Watch Them Come (Jazzanova Remix)”  
ASAP Rocky x Tyler, the Creator „Potato Salad”  
Pink Rhythm „India”  
Shinichi Atohe „Heat” (LP)

**Tehnilist:** Proovin mängida võimalikult palju viniütle, aga suurema osa ajast viskan ka pulgad kotti. Üldiselt väldin sülearvutiga mängimist, kuna ekraani saab muul ajal piisavalt vahitud ja arvuti puldis pigem segab.

**Lõppsõna:** Ärge unustage vett juua.

Ülemised fotod: Heini Vaikmaa erakogu.  
Alumine foto: Taavi Vaikmaa



**Aigar Vals – End Game**  
(2018)

Kuulas Mari Pihl



Sügis käes, lehti muudkui langeb, vihma sajab, torm möllab. Paras aeg Aigar Valsi debüütalbumiks. See on üks tummine tükk. Unelev õrnalt eksperimentaalne postrokk. Maalib oma raskekoelisusega gothamliku pilvealuse maailma ja viib sinna müsteeriume lahendamata. Omamoodi romantiline ka.

„End Game” võtab kokku mingisuguse etapi muusiku elust ja loomingust. Suuresti kodustes tingimustes nikerdatud kraam ei ole püüd kuulajat enda poole meelitada, see on lihtsalt tema lugu.

Kui tehtaks eesti variant tsipa õudsest prantsuse sarjast „Les Revenants” (mille tunnusmuusika autor on postrokkansambel Mogwai, ilus musa on!), sobiks Aigari looming sinna hästi. Samas mõjub albumitais lugusid ilma igasuguse visuaalita juba nagu värvikas juturaamat. Lugude pealkirjad on kui peatükid. Näiteks pärast „Spirals Downwardsi” tuleb „Uprising”, mis kõlab nagu idast tõusev päike.

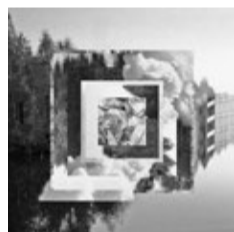
Lugusid jutustavad instrumentaalid. Vokaali esineb siin-seal küll, aga see on täiesti võrdõiguslik ülejäänud instrumentidega, toetades ühist teekonda. Sünteetilised helid ja kitarriosa ning raske langemisega trummid põimuvad üsna dramaatiliselt. Mida rohkem kuulata, seda enam küsimärke see sünteetiliste helide kasutamine ja nende eriilmelisus tekitab.

Mina isiklikult ei saa seda albumit kaua kuulata, sest hakkab igatsema akustilise klaveri (möödaminevat sündiklaverit väikese kajaga siin on) ja hõredama helikeele järele. Liiga palju elemente koos hakkab vähehaaval rusuma nagu sügisene madalrõhkkond. See on album, mis nõuab teatud haakuvat meeleolu.



**Maarja Nuut & Ruum – Muunduja**  
(130701, 2018)

Kuulas Kirill Havanski



Inglise keeles on sõna *void*, mida ei ole otseselt võimalik eesti keelde tõlkida. Lähim vaste oleks „tühjus”, aga see seostub pigem millegi negatiivsega (*emptiness*). Muusikas on sõna *void* tihti omistatav *techno*-le, sest selle 4/4 taktis basstrummi saatev sügava kõlaga voolavus tekitab sellist meeleolu, et kuulaja tunneb ühel hetkel sõnulsetamatut puhtust. Ka Nuudi ja Ruumi debüütalbumil on *void*-i potentsiaali, rääkimata sellest, et nad on ka ise *techno* mõjule viidanud.

Kuid selle potentsiaali taga on ka mitmed ohud. Plaadi kõla on põhjamaiselt üsna läbivalt sünge, kuigi leidub ka hellasid ja helgeid momente. Ülesehituselt on plaat pigem lineaarne, puuduvad järsud üleminekud või teemavahetused. Tekib pilt järjepidevast kõndimisest sügavamale metsa. Kuid see kutsung minna „Muundujaga” aina sügavamale jääb minu silmis pidevalt poolikuks. Läbiv *ambient* põhjustab keskendumisraskusi. Äkki meie ajastu värk. Lisaks tekib ka efekti stiilis „oota, ma olen seda juba kuulnud”. Rahvamoitiividel põhineva plaadi puhul just mitte kõige halvem variant, aga meenub kohe näiteks kõlalt hästi sarnane Jed Kurzeli „Macbethi” *soundtrack*.

„Muunduja” tugevus seisneb aga eelkõige heas koostöös Nuudi ja Kaljujärve vahel. Viimase taustad on jõulised ja kõlavad hästi. Plaat on teadlikult (või alateadlikult) ehitatud nii, et vokaalidega prevaalerivate lugude vahele jääb mitu instrumentaalpala, ning hämmastav on, kuidas Nuut kõigest justkui pidevalt kõrvale astub. Kuulaja jäetakse kahekesi ainult muusikaga. Ei loe see, kelle teosed need on. Kõik sulab ühte ja muutub hääbuvaks, õrnaks – *void*-likuks. Sellel rajal püsimeks ja selle mõistmiseks tuleb aga tihutult pingutada.

**Djrum – Portrait With Firewood**  
(R&S Records, 2018)

Kuulas Kärt Kelder



Kaheksa aastat UK tantsumuusikaskeenes tegutsenud Djrum läheb oma teise albumiga varasemast isiklikumaks. Kogu produtsendi loominguga aluseks on tema seni varjul olnud pool – klaver, mida toetab antud plaadil Zosia Jagodzinska tšellol. Väidetavalt on Djrum peljanud enda puhul n-ö pehmemat klassikalist külge välja näidata.

Nii nagu Djrumi setid, on ka uus album väga mitmekihiline. Esimene lugu „Unblocked” alustab maalilist teekonda, mis loob klahv- ja keelpilliga kuulaja ümber värviküllase melanhoolse helipaleti. „Waters Rising” juhatub juba trummisematele ja bassisematele radadele, kuid alles „Creature, Pt. 2” tekitab huvitava helitilise kõlapildi, millele lisab võrtsi järgnev *techno*-biitidega kostitatud „Sex”. „Blue Violet” toob kõrvuni taas meloodilised helimaastikud ning kui arvata, et „Sparrow” tõmbab otsi kokku karmimate stiilidega, siis „Showreel, Pt. 3” teeb viimase spurdi *gabber*-ina, kus pole puudu ka tummisematest *dubstep*-i taustakõladest. Kõike seda saadavad lausefragmendid, mis annavad aimu tundeüllusest: „Remember how you told me about lightning striking. All those things you told me to wait for. Love. Passion. Obsession.”

„Portrait With Firewood” ei ole lihtsalt album, vaid narratiiviga LP. Kuulaja tõmmatakse kaasa emotsioonidesse, kust vaatavad ühel ajal vastu ilu ja karmus, osaline segadus, kuid ka selgus. Jutustus, mida ei mõtestata lahti vaid korduvate rütmide, vaid ka kaunilt kurbliku instrumentaalmuusikana.

**Olev Muska – Laulik-elektronik**  
(Frotee, 2018)

Kuulas Maarja Merivoo-Parro



Vaimses mõttes on Välis-Eesti kontinent suure laamana endiselt siipoole hupimas ja meie ühine ürgmanner on alles moodustamisel. Frotee Records kui eesti plaadifirmade Jakob Hurt on selle protsessi tarbeks ühe elektroonilise pärimuse pusletüki vinüülile pressinud, nii et austraalia-eesti multimeedik Olev Muska oleks seal justkui ise oma ihade, igatsuste ja kinnisideedega *looper*-is keerlemas. Paguluses sündinuna puudusid tal mälestused kodumaast ning nende asemele kerkis kogukondlikult loodud imaginaarium. Muska kunstnikuloomus ei lubanud siiski väliseesti retoorikat üks ühele omaks võtta, vaid nõudis isiklikumat ja omanäolisemat tunnetust, mille ta leidis visuaalsete ja tehniliste katsetuste audiofiilsel ühendamisel. See, et Muska pistabki päriselt „Tuljakule” pommi alla ja sõna otseses mõttes „Virus valssi” veeretab (nagu laulusalm tõele au andes ju üles kutsub), tema diskograafiaga kursis olevaid muusikasõpru ilmselt ei üllata. Küll aga panevad värsket kogumikku kuulates kõrvu kikitama *lo-fi*-labori eksperimendid ja südantlõhestavaks disainitud *distortion*. Muskal kipuvad näpud ka polüütmia ja oriendi heliredelite sahtlites sobrama, ent villalõhnalised kindakirjadega käpikud jäävad algusest lõpuni siiski kätte. Kogumiku A-pool on lühemad kulgemised ja variatsioonid, B-pool aga pikemad vormikatsed, lõpuloona suisa terve 1983. aastal ilmunud ja nüüdseks rariteetne kassett „Tantsi! Tantsi!”. Muska jauramisele oleks justkui laser külge keevitatud ning Ingrid Slameri lauldud „hõissasad” ja „trallallaad” on sumedad ning ekstaatiliselt, nii et see austraalia-eesti kama viib ka tõrksa trippima. Kogumikul on kuulda estotroonika esimese tulemise võlu ja valu ning julgust pealehakkamisest sündinud lood õhetavad elevusest ka nüüd, neli aastakümnet hiljem.

**Galaktlan – En Garde**  
(Seksound, 2018)

Kuulas Märten Rattasepp



Galaktlani kümnes kauamängiv „En Garde” on kontseptuaalalbum duellipidamisest. Arvestades selle kompositsiooniprintsiibi suhtelist haruldust, võib ka *ambient*-i puhul vastav eelhäälestus tõesti vajalikuks osutuda. Kontseptuaalsuunaga kaasnev kindlamalt eesmärgistatud ja struktureeritud loomeloogika on tarvis kuidagi välja kuulda, nootide põhjal peaaegu et dešifreerida.

37-minutine album on meeleliselt mõjus ning sooja *electro soundtrack*-i ülesehitusega. Palad on muusiku sõnul komponeeritud varasemast erinevalt, kasutades rohkem tarkvaralahendusi. Üheksa loo kaudu kajastub rikkaliku kõlaga mitmetasandiline retrohõnguline ulmeesteeetika, mis põimib minevikunootu tulevikuvisioonidega. Plaadi kulgemist kannavad kergelt nostalgilise tooniga süntesaatorikäigud ja *electro glitch*-i eklektilisus; taustal toetab aga kunagisele sündipopi algusajale viitav tantsulisem trummimasinabiit.

Ent tööpoolest, *electro ambient*-i seest tähenduse leidmine võib olla paras katsumus; otsest suunavat vokaali pole, helimaastik aga võimaldab mitmekülseid tajusid ja tõlgendusi. „En Garde” on kihiline muusika, mis ühekordsel kuulamisel kõiki tasandeid kätte ei anna – sobitub seega hästi ka teiste kohalike rohkem või vähem minimalistlike *soundscape*-muusikute kõrvale, nagu kas või Taavi Tulev. Need artistid loovad muusikat, mis nõuab aega ja keskendumisvõimalust – midagi nüüdisaja ülefetiseeritud töö- ja tegevustempole vastandlikku. Küllap seetõttu saabki neid albumeid tihti vinüülidena, mis sunnivad kuulajaid olema kohal ning pühendumis helilainetele.

**The Joy Formidable – AAARTH**  
(Hassle Records, 2018)

Kuulas Kevin Loigu



Waleslastest koosnev alternatiivroktrio The Joy Formidable jätkab mõiratamist (nende debüüt kandis pealkirja „The Big Roar”) ka neljanda albumiga „AAARTH”, mis kohalikus dialektilis margib arukat karu. Uus kauamängiv viib kuulaja tormilisele audioodüsseiale, kuid need pole mitte vanakreeka kangelase kombel sihita ekslemised, vaid kindlad vallutused helilistes reaalsustes, kus Formidable on raudne rokilainete valitseja ning uuenduste teejuht.

Albumiteekonnal esitab kollektiiv meile ühelt poolt varemgi töötanud traditsioonilist retsepti masin vs. vokaal kooskõlana, kus jõuline instrumentaal vaheldub trio naisliidri Ritzzy Bryani punkliku-kummitusliku kõlavärvinguga. Lisaks on aga – ehk bändi eelmise LP leigest tagasisidest tingitult – mindud „AAARTHiga” kaugemale juba sissekäidud ja väljamängitud radadest.

Helirännaku avapalas tekitavad kõmrikeelsed silbikooslused müütilise pinnase, narratiivi, mida Formidable edukalt järgnevate lugudega läbib, tarides kuulajat tempokalt kaasa. Bänd eksperimenterib julgelt. „Cicada (Land on Your Back)” võtab neofolgiliku värvingu, see on muusikaalne manamine, rituaal, mis jõuab kulminatsioonini singliga „Dance of the Lotus”, kus helide spekter kerib justkui lootostlillede manustamise tulemina fluorestsentsesse transsi. See on mõjuv, kuidas „All in All” kombib kompositsiooniliselt postroki territooriumil, kuid nivoo teises otsas asetseb meloodiliselt sisekaemuslik klaveripala „Absence”. Rokirenessansi album!

**VIHJE**

Tartu Erinevate Tubade Klubi on kutsunud ellu kontserdisarja „ETK Legendid”, mis toob publiku ette eesti levimuusika vanema põlve raskekahurväe. 23. novembril toimub sarja järjekordne üritus, kus õhtu peakülaline on juba üle 35 aasta tegutsenud Mahavok. Vaata lisaks: [erinevatetubadeklubi.ee](http://erinevatetubadeklubi.ee)

# PIDU, MIDA EI TASU MAHA MAGADA



Ben Vince. Pressifoto

## IDA OFF AIR: BEN VINCE

IDA Raadio lülitab 16. novembril taas eetri välja, et tutvustada teile klubiseinte vahel muusikat ja muusikuid, keda raadio tegijad hindavad ja toetavad.

Live-kavaga on sel päeval Balti jaama vahetus läheduses asuvas Kopli 2 külas Londoni multi-instrumentalist Ben Vince, kes tõi briti tantsumusa pealikuga Joy O tänava lettidele 12-tollise tantsupõrandapommi „Transition 2 / Systems Align”. Uskuge või mitte, selle plaadi põhielement on Vince'i saksofonimäng!

Ben Vince'i esimesed plaadid (ja kassett) koosnevad ainult saksofoni tekitatud helidest, olgugi et mõne loo puhul võib kuulajale jääda mulje, et siin-seal mängib mõni muu instrument. Ei mängi. See on ikka ja jälle seesama pill erinevates varjundites. Need on *ambient*-likud helipildid, mis on maalitud üksinda improviseerides, ainsaks kaaslasena harvad efektipedaalid. Mida aeg edasi, seda enam on Vince leidnud ennast teistega koos muusikat tegemas. Selle tõestuseks on plaat „Assimilation”, millel löövad kaasa viis muusikut (Mica Levi ehk Micachu, Rupert Clervaux jt), liitudes vabalt *free jazz*'i ja hüpnootilise tantsumuusika piirimail. Samal õhtul on laval ka IDA Raadio DjD.

## DISKO EESTI VÕTMES

Filmifestival PÖFF keskendub tänava EV100 temaatikale ning peosari Disco Tallinn korraldab 16. novembril teatris NO99 PÖFFi ametliku avapeo samas võtmes.

Fookuses on EV100 ja Eesti üleüldiselt, seda nii armastatud kohalike artistide kui ka muusika vahendusel. Näiteks mängib Vaiko Eplik suure melomaanina terve tunni jooksul vinüülidelt rariteetset eesti diskot. Lisaks temale astuvad lühikontsertidega üles Sandra Ashilevi, Don Ulvik ning Hanna Martinson. DJdeks on antud õhtul Itaaliast pärit disko suurkuju Rocoe (Body Heat) ning Disco Tallinna residendid Widenski ja Tom Lilienthal.

## KURADI SAAR ESITLEB DEBÜÜTPLAATI

Mitu korda Eesti Muusikaauhindadel aasta rokkalbumi ja 2017. aastal ka aasta ansambli tiitli pälvinud Elephants From Neptune'ist tuntud muusikute eriprojekt Kuradi Saar on saanud valmis üheksaloolise albumi, mida esitletakse novembris üle Eesti.

Räägitakse, et põhjala meremeestele jäi alati ette üks „kuradi saar”, mis ei lasknud neil mugavalt otseteed sadamasse sõita. See inspireeris ka ansamblit, mille kutsusid ellu Robert Linna, Markko Reinberg, Rain Joonas ja Jon Mikiver.

„Kuradi Saar on nagu unenägu maailmast, kus ookeanid möllavad, värke püütakse palja käega ja kella ei vaadata. See on midagi, mis ehk tõukaks ka teisi vahel turvalisest mugavusest välja ja „kuradi saarele” minema,” kirjeldab end bänd.

Plaati esitletakse 2. novembril Pärnus Kultuuri-klubis Tempel, 9. novembril Tallinnas Erinevate Tubade Klubis, 16. novembril Tartu Uues Teatris ja 17. novembril Viljandi Lennukitehases.

## REIVIJUMALAD ÄRKAVAD TAAS

9. novembril toimub Aparaaditehases taas Tartu kõige suurem elektroonilise muusika üritus Apareiv. Selle käigus muudetakse Tartu kultuuri-kompleks keskkonnaks, kus kohtuvad visuaalsed lahendused, innovaatilised ruumikujundused ja elektrooniline muusika.

Neljal laval (MÜRK, KTRL, SÜNK, Frotee x Monopol Entertainment) näeb rohkem kui 20 esinejat, kellest kõiki võib pidada eesti elektroonilise muusika eesrindeks. DJ-settidega astuvad üles Mava, Artur Lääts, Rain Tolk, Johann3k ja paljud teised. Live-kavaga esinevad Joel Tammi, Rando Arand, Myspace01, Kenn-Eerik Kannike, Kienra ja Ratkiller. Inspireerivate ruumide loomise eest vastutab Tartu grupeering SÜNK.

## JAAPANI-TEEMALINE PEOSARI GAIJIN TÕSTAB FOOKUSESSE Y2K ESTEETIKA

Peosari Gaijin poisid kutsuvad teid 10. novembril esimest korda südamelähedaseks saanud EKKMi saalidest välja ning trammiteidpidi kõigi *alt*-hipsterite lemmikusse Sveta Baari! Neile, kes veel kursis ei ole, olgu öeldud, et tegemist on suurima Jaapani-teemalise peosarjaga Eestis. Tavaks on saanud kostitada külastajaid reivi, *house*'i, popi ja muude haruldaste paladega ning painutada klassikalise peokuvandi raame.

Nagu Gaijini peol kombeks, on ka seekord valitud lisaks Jaapanile välja spetsiaalne temaatika. Õhtu fookuses on Y2K esteetika (vt ka „futurism”, „glamour”, „millenniumivahetus”) ja kõik 2000ndate aastatega seonduvad kultuuri- ja muusikafenomenid. Peale selle, mida võib oodata tavaliselt peolt, tuuakse koostöös eesti-vene disainikollektiiviga Racer Worldwide pidulistenii ajastule kohaselt glamuurne *moe-show*.

Muusika eest vastutavad Gaijin Universe'i residendid Ra, Shion ja Pavliuk, külalis-Djd Top Hun ja Nikolajev ning Myspace01 erakorralise *live*-setiga. Visuaalse poole eest kannab hoolt *young gun* Robin Siimann.

**PÜSILEPINGUGA MÜÜRILEHT IGA KUU KOJU  
1.80 € EEST. VORMISTA TELLIMUS AADRESSIL**

**TELLIMINE.EE/MUURILEHT**

# NARVA PEAARHITEKT: TAHAN MUUTA SEDA, KUIDAS KOHALIKUD ELANIKUD JA ÜLEJÄÄNUD EESTI NARVAT NÄEVAD

Piirilinna meeleolude kirjeldamiseks sobib kõige paremini mõiste „posttraumaatiline stressihäire”, ent kui positiivsele tähelepanule lisaks jõuavad linna investeeringud ja inimesed, hakkavad ka minevikus tekkinud haavad tasapisi paranema.

Intervjuu **Ivan Sergejeviga**. Küsis **Francisco Martinez**, tõlkis **Martin Rünk**

**Olen näinud, kuidas sa suudad registrit muutes vestelda eri olukordades vabalt poliitikute, arhitektide, akadeemikute, ettevõtjate ja naabritega ning oma sõnumi nendeni viia.**

Inimesed on kiitnud mu suhtlemisoskust juba sellest ajast saati, kui olin laps, kuid leian, et minu puhul on see eelkõige omandatud oskus. Tahan oma sõnumit edasi anda, kuid seejuures peab olema järjekindel, eri inimestele ei tohi öelda eri asju, vaid tuleb lihtsalt teisiti selgitada. Õnnestumised ja läbikukkumised on seotud osalt hea ja halva suhtlusega. Pean oma tööülesandeks suhtluse parandamist linna sees ja väljaspool seda.

**Kas sa leiad, et Narval on olnud raskusi ülejäänud Eestiga suhtlemisel?**

Suhtlus on kindlasti puudulik olnud, peamiselt erineva keele, kuid ka ajaloo teistmoodi tõlgendamise jm tõttu. Narvas tunnevad paljud, et neid ei mõisteta, kuid linna iseloomustab soov hoida suhteid mitmes suunas avatuna, isegi kui neid alati ei kasutata.

**Narvast lugedes satutakse kokku selliste mõistete ja liigitustega nagu „piirilinn”, „postsotsialistlik linn”, „hääbuv linn” ja „tööstusjärgne linn”. Milline neist on sinu arvates kõige kohasem?**

Mõnes mõttes kõik, aga samas mitte ükski. Need liigitused ei ole tingimata piisavad, et Narva keerukust edasi anda. Meil ei ole midagi suurt või erilist, mida mujal ei leidu, ja paljud meie mured on teistega ühised. Tõenäoliselt ei tule selle linna kirjeldamiseks kõige paremini sobiv väljend mitte urbanistikast, vaid psühholoogiast – „posttraumaatiline stressihäire”. Seda on tunda nii kohalike elanike käitumises, selles, kuidas nad tähendust otsivad, usalduse puudumises, loiduses kui ka linna üldises meeleolus. Metatasandil võib Narvat pidada ka globaalseks linnaks, sest see paikneb ELi ja NATO piiril. Asjaolu, et asume geograafiliselt äärealal, muudab meid poliitiliselt keskseks.

**Narvas esineb ruumisuhete eriline tihedus – Peterburi, Tallinna, Tartu ja Brüsseli suunal. Näiteks Narva suhe Peterburiga, mis on ajalooliselt väga tugev olnud, on tänapäeval ehk nõrgem.**

Ometi on läbikäimine Peterburiga endiselt väga tihe ja Narva jaoks oluline. Tallinna tõmme on muutumas tugevamaks. See on koht, kust tulevad meie seadused. Kuid need üksi ei ole piisavad. Järgnema peavad ka investeeringud ja inimesed. Seepärast oli president Kersti Kaljulaidi külastus niivõrd tähtis. Ta ütles saabudes, et küsimusi võib esitada vene keeles, kuid ta vastab neile eesti keeles. Sellest külastusest peale olen märganud, et kohalike soov eesti keelt õppida on kasvanud ja Eesti presidenti nähakse nüüd rohkem enda presidendina – varem see tingimata nii ei olnud.

Kui rääkida suhetest Brüsseliga, siis Narva on – lisaks ilmselgele piirilinna seisundile – Tallinna ja Tartu järel kolmas kõige suurem ELi toetuste saaja Eestis, see tähendab, et oleme ELi toetuste taotlemisel edukad olnud. Nagu tead, soovime ühtlasi Euroopa 2024. aasta kultuuripealinnaks saada.

**Vaadates bastionite, promenaadide, parkide, Aleksandri kiriku taastamistööid ja nõukogude elamute renoveerimist ELi toel ja standardite alusel, on selge, et see on strateegia Narva euroopalikuks muutmiseks ja lisaks Eestiga paremini lõimimiseks. Ma ei ole kindel, kas seda tehakse poliitiliselt sedavõrd teadlikult ja läbimõeldult. Tulemus on küll selline ja raha tuleb ült, enamasti ELilt, kuid eelistan mõelda – nüüd, mil oleme taotluste ettevalmistamisel ja suhtluses paremad –, et see on oskuste küsimus ja rahastus on seotud projektide erapooletute hindamiskriteeriumitega.**

**Oluline erinevus on ka selles, et taastamis- ja korrastamistööid ei tehta mineviku kustutamiseks – selleks et nõukogude aja jäänukeid eemaldada –, vaid tulevikku silmas pidades keskkonna jätkusuutlikkuse, üleilmsete voogude ja mõtete liikuvuse nimel.**

Ütleksin, et see käib eriti viimaste aastate kohta, kuid ma ei suuda kindlaks teha või nimetada selle põhjuseid. Nähtavasti oli mingil hetkel muutuse jaoks koos piisav arv inimesi ja asjaolusid. Narva soovib nüüd läbisõidulinna asemel väärvalinnaks saada. Me ei õpi ainult selle rolli täitmist Eestis, vaid ka teisel tasandil. Meie eesmärk on muuta Narva kohaks, kus olla pikemalt, et see ei oleks kõigest jõeäärne linn, millest nagu tee äärde jäävast tanklast läbi sõita.

Siia tulemine tähendab teistsugusesse ruumi sisene- mist, teatavat üleminekut, millega kaasneb isesugune meeleseisund.

**Ringi kõndides märkasin, kui palju siin eluhooneid ja taristurajatisi korrastatakse. Milline on linna poliitika seoses nõukogude pärandiga?**

Seni kuni paneelmajad püsivad ja neis elatakse, toetame nende korrashoidu ja hooldust. Hoonete lammutamine on kallis ettevõtmine ja lisaks tuleb arvestada, et enamasti on tegu eraomandiga ning ehitised ja maa ei kuulu kohalikele omavalitsusele. Teisalt on Narvas Tallinna ja Tartuga võrreldes suhteliselt väike osa eluhoonetest korda tehtud. Üks põhjus on lisaks piirkonna madalamale sissetulekutasemele see, et riikliku eluaseme renoveerimistoetuse taotlemine käib eesti keeles ja siinsete inimeste keeleoskus on piiratud. Näiteks selleks ajaks, kui kohalikud said aru KredExi programmist ja õppisid sinna taotlusi esitama, oli raha juba otsa saanud.

Teine oluline pärand Narva elukorralduses on elektri- ja põlevkivitööstus ning veetaristu.

**Rääkisime varem ruumisuhetest, kuid Narvas on ka eriliselt tihedad ajalised suhted eri minevikude ja uute algustega.**

Ütleksin, et Rootsi minevik kestab müüdi või ulma- na inimeste meeltes ja linnas seda väga näha ei ole.



Vasakult Ivan Sergejev ja Francisco Martinez. Foto: Ilja Smirnov

Nõukogude aja rikkalik minevik on koos vene keelt kõnelevate inimestega meie nüüdisajaloo osa. Olevik kuulub Eestile, see on poliitiline tegelikkus.

**Oletame, et kolme või viie aasta pärast otsustad Narvast lahkuda. Millise pärandi sooviksid endast maha jätta?**

Tahan, et minust jääks maha tegusam ja rõõmsam Narva. See, et minu siin olnud aja jooksul on korda tehtud raekoda, loodud uusi parke, on loomulikult oluline, kuid pean ise kõige tähtsamaks algatada protsesse, mis kestaksid minu ametiajast ja ehitatud keskkonnast kauem, mis tooksid kaasa arengu inimeste mõtlemises, selles, kuidas kohalikud elanikud ja ülejäänud Eesti Narvat näevad.

**Mida ütleksid neile, kes arvustavad, et kultuuri- sündmusi ja kunstnikke Narva tuues aitate kaasa linna keskklassistumisele?**

Mulle näib, et inimesed tarvitavad keskklassistumise mõistet seoses Narvaga sarnaselt sellega, kuidas selliseid mõisteid nagu „jätkusuutlikkus” ja „võimalikkus” on kasutatud kohaliku tegelikkust tundmata vahel valesti – sisutihjade moesõnadena. Minu silmis on keskklassistumine mitme tegevuse tulem, mitte tingimata kindel tegevuskava. Kui selle tulemus Narvas on samasugune nagu Balti jaama turg Tallinnas, siis pole mul midagi selle vastu.

**Francisco Martinez** on järel doktorantuuri teadur Helsingi Ülikoolis ja ajakirja Anthropological Journal of European Cultures kaastoi- metaja. 2018. aastal pälvis ta Euroopa Sotsiaalanthropolo- gide Assotsiatsiooni varajase karjääri preemia.

# KUKKUMISE JA PÜSTI-TÕUSMISE LÕPUTU KORDUS

Aleksander Tsapov

Filmiajaloo võib tuua vastakaid näiteid, kuidas kaost või põlve otsas nikerdamisest on sündinud midagi võrrat ja, vastupidi, kuidas paberil veekindlana tundunud ideest ja suurest rahakotist hoolimata on projekt lõppenud farsina. Filmi ettevalmistamisel, produktioonis ja levisse laskmisel on liiga palju muutujaid, et milleski saaks eales päris kindel olla. Režissöörile võib olla kunstiline või tehniline läbikukkumine nii kabelimats kui ka käivitaja – uus tundmus, mõte, viha, mille peale rajada pikk karjäär. Kui sa pole valmis kaosele, intriigidelle, kriitikute kuvaldalöökidetele silma

*Filmide lavastamine on siidriklaas, milles ujub herilane – joo, kui julged!*

vaatama, siis parem vali muu amet või riski pikaajalise depressiooniga. Rääkisin kevadel Berliinis sõbraga, kes töötab koos brasiilia *art house*'i režissööri **Karim Ainouziga** – too oli oma 2014. aasta Berlinalet linastunud filmi „Tuleviku rand” („Praia do Futuro”) vastu võtnud nii häiritud, et tõmbus pikaks ajaks kookonisse ega tahtnud järgmise mängufilmi tegemisest midagi kuulda. Filmide lavastamine on siidriklaas, milles ujub herilane – joo, kui julged!

Filmiarmastaja seisukohalt on see kõik muidugi suurepärane, see teadmatuse spekter sünnitab nii elumuut-

vaid tunde kui ka sedavõrd halbu filme, mida tahaks vaadata aegade lõpuni igaveses korduses. Võtteraskustesse sattunud režissööridest on tehtud mitmeid tragöödia mõõtmetega dokumentaale. „Unistuste koorem” („Burden of Dreams”, 1982) jälgib **Werner Herzogi** „Fitzcarraldo” (1982) valmimist, mida tabavad pikale veninud ja statistide surmaga lõppenud võtted Lõuna-Ameerika džunglis. Lisaks sellele, et **Klaus Kinski** taheti ära tappa, pidi üks Peruust pärit meeskonnaliige mootorsaega oma jala otsast saagima, et mürk maohammustusest ülejäänud kehasse ei liiguks. Teine kuulus dokk „Hearts of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse” (1991) jutustab loo „Tänapäeva apokalüpsise” („Apocalypse Now”, 1979) võtetest, kuhu **Francis Ford Coppola** jättis peaaegu maha nii oma füüsilise kui ka vaimse tervise ja maise vara. Üks mu isiklike lemmikuid on hoopis lugu, kuidas paljuski **Marlon Brando** veidruste pärast kukkus filmina kokku 40 miljoni dollarilise eelarvega „Doktor Moreau saar” („The Island of Dr. Moreau”, 1996). Marlon Brando ilmus võtetele umbes 140-kilosena ega nõustunud enamiku ajast oma treilerist väljuma, välja arvatud juhul, kui telliti pitsat, mida ta olevat söönud tööstuslikes kogustes. Näib nagu ta eesmärk olekski olnud kogu projekti saboteerimine. Brando lesis pikki

tunde võrkkiires, kuhu ta oli võtnud oma kaaslasteks 71 sentimeetri pikkuse kaasnäitleja **Nelson De la Rosa**, kellele ta laulis lastelaule. Siia kõrvale võib tuua ka positiivsemaid noote, näiteks vennad **Coenid**. Oma esimese filmi „Blood Simple.” (1984) rahastamiseks jäädvustasid nad paariminutilise piloodi, mida nad käisid näitamas oma kodukandi väikeettevõtjatele, et nood filmi investeeriksid. Lõpuks said nad kokku 750 000 dollarit. Sealjuures meenutab **Joel Coen**, et kui võtted algasid, polnud ta kunagi oma jalaga võtteplatsile astunud, sama kehtis tiimi mitmete teiste liikmete kohta.

Film on ohverdus, mitmete erinevate ambitsioonide ja tujudega inimeste ajutine kooslus, mis peab vormuma paremal juhul elust suuremaks olluseks, mis publiku paariks tunniks enda kõhtu imeb. Vaatajat üldiselt ei huvita, mida see teekond tegi sinu ego, lähisuhete ja säästudega. Võib-olla keegi ei näinudki su teost või sellelt pühitu tolm 20 aastat hiljem, misjärel see tõsteti kultusfilmiks au sisse. Võib-olla su filmi parim osa ongi *making of*. Kindlasti on kaadritaguse elu ja kannatuse kujutamine tihti väärt omaette lugu, mistõttu olenegi palunud viiel kohalikul režissööril jagada oma kogemusi õnnestumise ja ebaõnnestumise õhkõrnal piiril kõikumise kohta.

## FILMITEGEMISE MAGUSHAPU



Foto: Mattias Veermans

### CLUB TROPICANA

Marta Pulk

Kord oli mul vaja Peruus filmi jaoks lapsi, kes laulaksid romantilisi hispaaniakeelseid ballaade. Olin veetnud eelnenud võttepäevad kohalikes bordellides naisi intervjuuerides, seega olin ise emotsionaalselt parasjagu segi, aga võtteaega oli jäänud kõigest kaks päeva ja pausi teha polnud võimalik. Helistades kohaliku produktiooni pakutud laste telefoninumbritele, sain vastuseks, et numbrid ei ole kasutusel. Viimases hädas pakkus tõlk, et ehk saavad tema vennalapsed asja ära teha. Ootasime neli tundi, et paduvihm lakkaks, ja asusime siis tema pere poole teele. Perekonnas oli kokku 20 liiget, mõned sõbrad kauba peale. Saime lapsed kaamera ette, aga nad oskasid ainult „rong see sõitis

tsuh-tsuh-tsuh” laulda. Mul polnud selle materjaliga midagi teha, aga selleks et tõlki ja tema peret mitte solvata, otsustasin siiski filmida, oli ju juba kohale sõidetud. Kohe kui laul lauldud, karjus väike poiss: „Ja nüüd palk!!!” Andsin ära oma viimased kaasasolevad sollid ja sõitsin, hapu maik suus, tagasi linna. Ilma materjalita ma baasi naasta ei tahtnud. Jätsin hüvasti teistega, kes paatidega baasi poole suundusid, ja läksin üksi linnaväljaku keskele, kus kohalikud lastega pühapäeva õhtut veetsid. Mõtlesin, et okei, hispaania keelt ma ei räägi, aga aru enam-vähem saan ja midagi ikka hädapärast pursin. Ma olen ju blond tüdruk! Kui ma oma kaamera siin püsti panen ja piisavalt kaua passin, küll siis kellelgi huvitav hakkab ja tulevad ise rääkima. Nii tegingi. Panin kaamera üles ja jäin istudes ootama. Ühel hetkel vaatasin iseennast kõrvalt ja tundsin, et ega siit enam madalamale langeda pole võimalik – passin põlvili keset linnaväljakut, sisuliselt lombis, üleni haisev, jalad päevasest vihmast endiselt läbimärjad, ja ootan nagu pervers, et lapsed minuga rääkima tuleksid. „Siin sa nüüd oled, Pulk,” mõtlesin. Pärast seda väikest egost vabastavat hetke ja iseenda abituse tunnistamist hakkasid ka asjad imevael lahenema. Järgmisel päeval otisisin uue tõlgi, seadsin sammud otse koolimaja poole, palusin otsida üles lapsed, keda olin algul filmi tahtnud, ja kõik sai poole päevaga tehtud.

Marta Pulga lühifilm „True” linastub PÖFF Shortsi rahvusvahelises lühifilmide võistlusprogrammis. Vt *laisinfot*: 2018shorts.poff.ee



Foto: Ave Maria Mõistlik

### VÄÄRAMATU JÕUD

Marianne Kõrver

Lendasime mõned aastad tagasi **Mart Tanieli** ja **Lauri-Dag Tüüriga** Ruhnu saarele. Meil oli kindel plaan filmida mu doki „Saare võimalikkusest” jaoks esimese advendi jumalateenistust Ruhnu kirikus – vana kirikuõpetaja üksi ilma ühegi kuulajata tühjas kirikus jutlust pidamas. Selle filmi eelarve oli minimaalne. Korraliku kaameratehnika saime rentida ainult tänu sellele, et võte pidi kestma ühe päeva. Võttepäeval tabas meid aga kõik see, mida võib nimetada dokumentalisti õnneks. Sügisese must saar oli kattunud öö jooksul värske paksu lumega, haruldane sadu kestis terve päeva, kirikuõpetaja kadus pärast üksildast jumalateenistust langevasse lumme ja sulas sellega

ühaks nagu vesivärv. Järgmisel päeval pidime tagasi sõitma, aga lennuk, mis on talvel ainus ühendus saare ja mandri vahel, keeruliste ilmastikuolude tõttu ei lennanud. Ei lennanud ka ülejärgmisel päeval. Ega ülejärgmisel. Ega mingil teisel päeval. Tabas paanika – kaameratehnika rentimise eest võis tiksuda 1000 eurot päevas, mis moodustas kümnendiku kogu filmi eelarvest, pealegi pidi tehnika sõitma Istanbuli ühe mängufilmi võttele. Linnas ootasid pakilised kohtumised, kohustused ja tähtjad, aga meie olime kinni 10-ruutkilomeetrise maalapil keset Läänemerd. Helistasime tulutult sõpradele-tuttavatele, kes võisid omada mõnd lennumasinat, millega sealt ära oleks pääsenud.

Alguses pakkisime hommikul kohvrid ja lasime end saare teise otsa lennujaama sõidutada. Kolmandal päeval pakkisime kohvrid, aga lennujaama enam ei sõitnud, lubati helistada, kui lennuk väljub. Lõpuks ei pakkunud enam kohvrid ka. Leppisime sellega, mis oli – tühjus, vaikus ja lõputu lumesadu. Lauri-Dag läks öösel kirikusse ja salvestas iga oreliklahvi heli eraldi oma arvutisse – hiljem sai sellest kordumatult laheda sound'iga muusika sellelesamale

filmile. Mart filmis lumesajus kirikuid, lumme uppunud saart ning oma filmi „Impromptu” jaoks uniseid kärbseid kõõgiaknal. Mina mängisin ahju taga malet ja käisin saarel lõksus olevate ornitoloogidega mingit haruldast lindu otsimas. Aeg oli järsku täiesti seisma jäänud. Sellist aja pidurdumist ei ole ma varem ega hiljem kogenud. Samad teed, samad vaated, samad kohad hakkasid iga päev enda juures uusi dimensioone avama ja järk-järgult panin tähele asju, millele ei osanud enne mingit tähendust anda. Tagantjärele mõtlen, et ainult tänu selle aja peatumise seisundi kogemisele suutsin hiljem antud filmi õige tunde pealt kokku monteerida, Lauri-Dag sai õige soundscape'i idee ja Mardil oli aega filmida kaadreid, milleta film poleks õnnestunud sellisena, nagu ta lõpuks välja kukkus. See oli väärtuslik õppetund sellest, et kui taipad märgata, antakse ka siis, kui ise küsidagi ei oska.

Lõpuks ei pakkunud enam kohvrid ka. Leppisime sellega, mis oli – tühjus, vaikus ja lõputu lumesadu.



Foto: Alejandro Lorenzo

## KUIDAS MU PARIM TÖÖ PERSE LÄKS

Rain Tolk

Kõikidest projektidest, mida ma koos **Andres Maimikuga** teinud olen, on mu lemmikuks teos, millest oleks võinud saada mitmehooajaline telesari. Paraku aga rahastajad nii ei arvanud. „Umbkotid” oli film, mis oli mõeldud tegelikult telesari piloodiks. Film käivitub, kui kaks jobukakku, keda kehastasidki Tolk ja Maimik (kes kandsid ka filmis nimesid Rain Tolk ja Andres Maimik), asutavad reklaamiproduktioonifirma ja loodavad kiirelt rikastuda. Paraku ambitsioonid ja reaaleet lahknevad ning hakkab juhtuma tragikoomilisi äpardusi.

Kirjutasime valmis esimese osa stsenaariumi, karakterianalüüsid ning hunniku sünopsiseid. **Mart Normet**, tollane ETV meelelahutusosakonna boss, plaksutas käsi. Ütles ainult, et vaja on veel ka ülejäänud juhtkonnale idee esitada ja stsenaarium saata. Kui

jõudis kätte päev, mil pidime ETV tähtsate ninadega kohtuma, olime ootusärevusest paistes. Võtsin pingete leevendamiseks koosolekule kaasa ka oma tollal pooleteiseaastase poja Lukase, et peamiselt daamidest koosnevale rahvusringhäälingu juhtkonnale südamesse pesa teha. Ent ootamatult tabas meid koosolekuruumi sisenedes jäine vaikus. Huuled kurjalt krimpsu tõmmanud ERRi juhatuse liige **Tiina Kaalep** teatas rangelt, et ta mõistab, kuidas siin stsenaariumis on ühe koha peal üritatud nalja teha, ent seegi on totaalselt ebaõnnestunud. „Miks käib siin sarjas kõik ümber ühe augu!” käreatas ta. Lukas hakkas nutma. Maimik veeretask ärevalt jutuotsa, et tegelikult käib nii mõnegi teise augu ümber ka... **Indrek Treufeldt** arutles omaette, et siin on ju tegemist tragikomöödiaga, eks ole? Noogutasime.

Normet pakkus lõpuks siiski varianti, et ETV annab väikese summa, mille eest me saaks ehk piloodi valmis teha. Taganesime, selg ees, õhuta koosolekusaalist välja ning helistasime juba telemaja koridoris Kanal 2 programmijuhile **Olle Mirmele**. Äkki tema oleks huvitatud? Selgus, et oligi. Pakkus poole rohkem raha piloodi jaoks ja andis kõvasti lootust. Nii saimegi „Umbkotid” tehtud. Vähemalt piloodi.

See oli kindlasti kõige lõbusam ja kirglikum võtteperiood mu elus. Olla korraka üks lavastajatest ja peaosaline tähendas saajaprotsendilist kontsenteeritust, nulli igavat hetke ja mitme koha peal vähemalt 15 erinevat duublit, kuna kogu võttegrupp oli sattunud naerupsühhoosi. Kõik sõbrad, kes lõpuks valmis asja nägid, surusid kätt. **Andrus Kivirähk** kirjutas ülistava arvustuse. **Madis Aesma** ütles, et see on parim eesti film. Panime „Umbkotid” veel nädalaks kinodesse jooksma. Jõime end pärast esikat nii täis, et kui hommell lõpuks haihtus ja Kanal 2 programmijuhil Olle Mirmega uuesti kokku saime, siis selgus, et telekast olid „Umbkotte” vaadanud vaid üksikud pensionärid. „Ega, jah, see olukord ei ole nii roosiline midagi,” puterdas Mirmele ja enam meie kõnesid vastu ei võtnud.



Foto: erakogu

## KAAMERA KURI SILM

Madli Lääne

Filmi tehes tuleb alati takistusi ette. Enamasti tead, milles probleem on, aga ei oska seda parandada. Keerulisem on, kui pole aimugi, mis toimub. Üks põnevaimaid situatsioone oli 2011. aastal dokumentaalfilmi „ABC” filmimine Lääne-Aafrikas Libeerias. Libeeria kosus endiselt viisteist aastat kestnud kodusõdade perioodist. Jälgisime võttegrupiga väikses külas Libeeria ja Guinea piiri ääres kohalikkude teismelist tüdrukut Velele. Vele muidu üleemeelik käitumine muutus kohe, kui kaamera välja võtsime – ta jättis sekundi pealt parasjagu pooleli olnud tegevuse katki ja vahtis tardunult mulle otsa. Kulus mitu untsu läinud võtteid täis päeva, enne kui taipasin, et tõenäoliselt pole Vele oma elus kunagi ühtegi dokumentaalfilmi näinud ega oma vähimatki arusaama, mida „käitu nii, nagu meid poleks siin” tähendab. Produutsent sõitis lähimasse internetiga varustatud ÜRO rahuvalvebaasi ning laadis Velele näitamiseks veebist alla ühe doki Lõuna-Aafrika tüdrukust. Kogu Vele kinokogemuse moodustasid senimaani paar Aasia võitlusfilmi, mida ta oli näinud

lähimas generaatoriga varustatud videolaenutuses. Lisaks sellele kulus kaks nädalat, enne kui sain Velele piisavalt informatsiooni, et „õpetada” teda intervjuud andma. Pärast kolme edukat võttenädalat tekkisid Velele ootamatult näkku kärnad. Kohalik nõiad ütles, et haigus tuleb kaamera kurjast silmast ja kui võttegrupp külast lahkub, saab Vele ka kärnadest lahti. Tuli minna ja matta maha mõte pikast dokfilmist. Hiljem meie autojuhilt uurides selgus, et nõial oli olnud õigus – Vele oli saanud lahti kärnadest ja küla tülikatest külalistest. Ega ei peagi kõiki filme alustama, las mõned jäävadki mõteteks.

Madli Lääne lühifilm „Kolm päeva augustis” linastub PÖFF Shortsi rahvuslikus võistlusprogrammis. Vt lisa info: 2018shorts.poff.ee



Foto: Kaupo Kikkas

## KAHTLEMISE TÄHTSUSEST

Anna Hints

Ma mäletan, et kui õppejõud seletas loengus, kuidas filmirežissööri puhul on kõige hullem ebakindlus, käis mul kuum jutt südame alt läbi, sest teadsin, et ahaa, mina olen siis lootusetu juhtum. Olen elus mitmeid kordi kogenud, kuidas sotsiaalne ärevus lööb üle pea, sest sisemine ebakindlus on niivõrd tohutu, ja tundnud, et kõige suurem ebaõnnestumine olen ma ise. Ma arvan, et ühelt poolt sügav veendumus, et mul on maailmale midagi öelda, ning teisalt pidev kahtlemine oma väärtuses on üheskoos nii mu suurimaks needuseks kui ka õpetajaks. Tänu ebakindlusele olen õppinud julgema vigu teha. Minu esimene filmivõte BFMis toimus koos **Ülle Kaljuste** ja **Guido Kanguriga**. Mulle meenub, et esimesel võttepäeval näitlejatega platsil rääkides läks mul süda ärevusest pahaks. Tundsin, et pean seda varjama ja olema Enesekindel Režissöör, kes teab alati kõiki vastuseid. Võtete ajal käisin kempus rahunemas – nutsin natuke vetsupotil ja sugereerisin, et mu maailm ei kuku kokku, kui mõlemad näitlejad mind elu lõpuni kehaks peavad või meeskond mind suitsuruumis nõrgaks „naisrežissööriks” sõimab. Kuna arvasin endast nii halvasti, jõudsin ühel hetkel punkti, kus kaotada polnud enam midagi ning tahtmine kõigile meeldida hääbus. Kui mõtlen nüüd oma ebaõnnestumistele, siis ma ei oskagi kasutada sellist väljendit nagu „ebaõnnestumine” – kõik on kokkuvõttes üks suur õnnestumine, rännak autentsuse, väljendusjulguse poole. Kui ma pole saanud filmiprojektile kohe raha, on mu peas toimunud tänu sellele justkui loominguine plahvatus, mis tekitab tühja ruumi ja ideed, mille peale poleks varem tulnud. Kui see viimati ühe taotlusega juhtus, tänasin südamest komisjoni, et ma raha ei saanud. Mul oli seda eitust väga vaja, et mõte hakkaks peas huvitavalt ringi käima. Nüüd ootan juba rõõmuga järgmist „ebaõnnestumist”, sest tean, et just pealispinnal eksimusest näivad sündmused viivad mind kõige põnevamatele sisemistele rännakutele ning huvitavamate loominguliste lahenduste juurde. Ka muusikas (olen bändi Eeter üks kolmest liikmest) on kõige ägedamad muusikalised leiud ja sünergia tekkinud just siis, kui julgeme katsetada ja teha „valesti”.



LEIB



**BALTMAN**  
Limited Edition