

TRIKIMEES ajas rahva pöördesse

Trikimees Jürgen Veber lõhkus Haljala rahvamaja täissaali ees küll oma püksitagumiku, kuid sellele vahejuhtumile vaatamata võlus oma imetegudega nii vanad kui ka noored.

EVA SAMOLBERG
eva.samolberg@ajaleht.ee

Võib öelda, et rahvamaja suitsuse saali oli täitnud läbilõige Eesti elanikkonnast, sest popkorni krõbis-tavate lasteaialaste, nende vanemate vendade-õde-de ja ema-isa kõrval olid teleekraanilt tuntuks saanud Veberit tulnud vaatama ka eakamad inimesed.

Haljala püselanikud, kes rahvamajas toimuvast üritusest ikka aeg-ajalt osa võtavad, tunnistasid aga ühel meelele, et nii puupüsti täis saali väikeses alevikus enamasti ei näe.

Kõiki toole saalis pole suutnud täita isegi Kõrsikud või Tõnis Mägi.

Viisteist minutit enne etenduse algust oli saada veel vaid kolm pääset. Rahva armastust trikimis-ri vastu tõestab seegi, et täissaali oli Veber samal päeval Haljalas juba korra esinenud.

Kes keset tööpäeva tulla ei saanud, ei lasknud võimalust mööda õhtupoolikul.

Neile, kellele meeldib teatrietendust või muud meelelahutust nautida niinimetatud nähtamatu ees-riide tagant, mugavalt ja turvaliselt, võis Veberi sõu pisut ehmatav olla. Artist tegi kõik selleks, et mure barjäär publiku ja lavalolija vahel, kasutades selleks nii suhtlust publikuga kui otsest kaasamist.

Etenduse käigus lavasõus osalema kutsunud Haljala elaniku Jaanus Lassuri meelest oli kogu kahe-

tunnine vaatamäng meelelahutus selle kõige paremas mõttes. Laval olles sai mees mekkida õlut ning vaadata trikke pelgalt meetri kauguselt.

“Mis ma oskan öelda, väga tasemel asi ikka,” ei varjanud Lassur imetust, sest temast käeulatuse kaugusel “võlus” Veber tühja ja kortsus õllepurgi jälle kesvamärjusest täis kinniseks anumaks.

“Olin tema vahetus läheduses, aga trikid olid ehtsad mis ehtsad,” rääkis Lassur ning tõdes, et isegi väga lähedalt polnud võimalik ära tabada, mil moel trikimisega omi asju ikkagi toimetas.

Jaanus Lassuri meelest oli tegemist väga torede vaatamänguga, mis vastas igati tema ootustele, sest ka kunagi varem oli ta Jürgen Veberi sõule sattunud. “Trikke on ta kogu aeg äärmiselt osavalt teinud, kuid võin vist öelda, et nüüd oli paranenud ka meelelahutuslik pool. Ei olnud enam lihtsalt trikitamine,” jagas mees kogetut. Teda hämmastas seegi, et rahvale vaadatavaks vuntsitud sõu üle tundsid heameelt igas vanuses inimesed – lapsed naersid, kõhud kõveras, ning pensionärid ahhetasid imetusest. Tavaline teater Jaanus Lassuri meelest seda ei suuda.

Jürgen Veberiga juhtus etenduse käigus ka üks intsident, mida ilmselt plaanis polnud. Nimelt läks mehe kadumise ja ilmumise triki käigus, kus taas oli kutsutud lavale üks pealtvaataja, lõhki trikimise püksitagumiku, millest sõumees aga erilist numbrit ei teinud ning jätkas segamatult oma etteastet.



Trikimees Jürgen Veber näitas oma imelist talenti teispäeval Haljala rahvamajas.

ERAKOGU

Lauamängude renessanss pole Eestisse jõudnud

Põhilised lauamängud, mida eestlased armastavad, on “Tsirkus”, “Alias”, “Monopol” ja “Eesti mälumäng”.

Lauamängudisainer Meelis Looveer aga leiab, et Eesti on lauamängude koha pealt alles lapsekingades.

TEELE ÜPRUS
teele.yprus@ajaleht.ee

“Siin võib lettidel lauamänge ehk sada kokku lugeda, maailmas on neid kümneid tuhandeid,” ütleb ta ja lisab, et igal aastal tuleb kõvasti uusi mängude juurde, sest Euroopas ja Ameerikas on mängimine viimastel aastatel väga populaarseks muutunud.

Suur osa Eestis müüdavatest mängudest on loodud välismaal. Siinsed lauamängudisainerid, kes on loonud rohkem kui ühe mängu, võib Looveeri sõnul ühe käe näppudel üles lugeda. Ka Eestis tehtud mängu on poelettidel väga vähe.

Ta ütleb, et disaineri ülesanne ongi lauamängude loomine eesmärgiga, et need oleks lõbusad, aga ka originaalsed. Looveer on mängu teinud juba kuus aastat ja ideedest puudust ei tunne. Et mees valmistab ühtlasi reklaammänge (teinud Neste Oilile, Starmanile ja Kalevile), annab seegi ideid. Näiteks mõttes ta välja lihtsa juustuteemalise mängu juustutootjatele, kuid lõppkokkuvõttes jõudis see hoopis Saksa kirjastajani. Mõned mängud on ka mehaanilised, milles peab olema kaval nõks, kuidas kaarte liigutada.

Trükiavaldust on näinud umbes kümnekond Meelis Looveeri mängu. Kuid aastate jooksul on neid tema koduriigile valminud sadakond, enamik prototüübid, mis pole küll kirjastatud.

Osasid oma mängu käis ta nädala alguses Kadriina raamatukogus tutvustamas, korraldades töötoa vormis koosviibimise, kus pisemad said mängu isegi proovida. Mees käibki kutse peale koolides ja lasteaiades lauamängudest rääkimas.

Tihti ammutab lauamängudisainer ideid ka valmis mängudest, mistõttu peab ta neid ise palju mängima. Looveer toob näite disaineritest, kes on ise ehk ainult “Monopoli” ja “Aliast” mänginud, kuid kellele on tulnud mingi idee. Seejärel on nad mängu valmis teinud, pereringis proovinud ja lettidele toonud. “Aga siis tuleb välja, et see on igav või juba ära leierdatud teema,” räägib ta, et kõige tähtsam on mängu omanäolisus.

Meelis Looveer ei ole kogu oma elu lauamängu teinud. Esiti hakkas ta neid maale tooma, siis tasapisi mängima ning selle käigus sündisid esimesed ideed. “Alguses väga lihtsad, näiteks mõt-

lesin “Laevade pommitamisele” mingeid nõkse juurde. Siis muudkui hakkas peas uusi mängu sündima,” meenutab ta, kuidas lumepall veerema läks. Ta rõhutab veel kord, et esimene kriteerium mängude loomiseks ongi, et peab ise palju igasuguseid mängu mängima. “Ja eks mingi loovus või pisik peab ikka ka sees olema.”

Kui võib arvata, et lauamängudisainer teeb ühe mängu otsast lõpuni ise valmis, siis nii see päris ei ole. “Ma ei oska tegelikult üldse joonistada,” ütleb ta. Tema vaid disainib mängu ehk kirjutab juhendi, kuidas mäng jookseb, mida mängijad tegema peavad, kuidas punkte koguda ja kes võib-dab.

Graafika ja kujundus valmivad kellegi teise käe all. Näiteks juustuteemaline mäng, mis kirjastati Saksamaal, on kujunduse saanud Michael Menzeli käe all, kes on üks Saksa kuulsamaid lauamängu illustreatoreid. Looveeri kõige uuem mäng “OmNomNom” on saanud karpi Lätis ja selle on kujundanud Läti nn staarillustreator Reinis Petersons, kes on ka mitmeid raamatuid ja multfilme illustreerinud.

Et mees on saanud oma mängud tuntud firmades kirjastada, ei ole tal nn onupojapoliitikaga tegemist olnud. “Tuleb neile lihtsalt oma mängu idee ja kontseptsioon saata,” sõnab ta ja lisab, et kui kirjastajad mängu huvitab, soovivad nad tavaliselt mängu prototüüpi saada. “Minna olen disainer, müün neile litsentsi ja nemad teevad ülejäänud,” kirjeldab mees.

Kuigi lauamängud on peaaegu kõiki meid saatnud lapsepõlvest saadik, tundub, et tänapäeva kiire elutempoga infoühiskonnas nendele enam palju aega ei leita. “Eestis ei teata väga paljusid mängu ja perekonniti mängimise tava pole,” arvab Looveer ning räägib, kuidas näiteks Saksamaal sütiakse õhtusööki, koristatakse nõud ja asemele võetakse lauamängud, mida perega koos mängitakse. Mees oletab, et Eestis on lastevanemate seas levinud müüt, et mängud on igavad, mistõttu ei viitsita neid ka üheskoos mängida. Sama leiab ta, et mängimise olukord Eestis enam hullemaks ei lähe, pigem ikka paremaks, sest näiteks õpilaste ja tudengite seas on mängud populaarsemad. Seetõttu võib loota, et sirguv põlvkond hakkab mängude vastu üha suuremat huvi tundma.



Meelis Looveer (paremal) näitab Kadriina raamatukokku tulnud lauamänguhuvilistele põnevaid lauamänge, mis poisid tüüks ajaks laua taha naelutasid.

MEELIS MEILBAUM