

LAUD KAHELE

Ühel ilusal hommikul ärkas Koit üles ja keetis endale kohvi. Ei midagi erakordset, lihtsalt keetis kohvi, võttis külmikust kohvi kõrvale kohukese ja manustas mõlemat aeglaselt, aknast välja vahtides. Akna taga oli a) kasepuu, mis osaliselt varjas vaadet; b) vanad pesukuivatamiseks mõeldud torud; c) muud asjad, mida saab näha Lasnamäe korteri aknast, sh muru, asfalt ja kaks kilekottidega kiiresti Araxese poole kõndivat meest. Kell oli 9.45, mis tähendas, et kohe saab osta juua ja meeste samm oli sellest tingituna kiire, rõõmus. Ootusärevusest tegid nad lausa väikeseid rõõmsaid hüppeid, nagu kunagi poistena, siis kui tunnid said läbi ja sai lõpuks koolist välja, hoovidesse ja trepikodadesse mängima ning susserdama. Kõige parem mängukoht oli mahajäetud ehitusplats, kuid seal pesitsesid vana avcharka ja turvamees ning kui nad sind kätte said, siis oi-oi-oi.

Koit asus teele. Ta möödus Kotka poest, ületas Kotka silla, korraaks peatus ja imetles Tallinna kõige urbanistlikumat vaadet, mis avanes täpselt bussika juurest viiva trepi esimeselt astmelt. Bussis tabas Koitu halb üllatus – taskus polnud rohelist kaarti. Bussisõit, mis talle muidu meeldis, oli seetõttu tüütu, ta muretses ja hoidis pilku teel, kartes Mupo rünnakut. Ta tahtis minna peitu. Ta kujutas ette, kuidas Mupod avastavad tema kuriteo, veavad ta oma koopasse, nõuavad seletuskirja ja trahviraha. Koidu peopesad läksid märjaks ja süda hakkas puperdama.

Kaisa ootas Koitu kontoris. Kuna ta käis hommikuti joogas, jõudis ta varem tööle kohale. Talle meeldis olla tühjas kontoris, talle meeldis, et ei pidanud kohvinurgas järjekorras seisma ja rääkima Game of Thronesi viimasest osast. Kaisa ei vaadanud Game of Thronesi, sest ta oli kunagi ammu selle esimest osa lugenud, *before it was cool*, ning leidis, et tegemist on väga kehva raamatuga.

Koit astus lifti. Bussisõit oli ajanud kõik mõtted sassi. Ärevus sisenes temasse ja võttis sisse koha kusagil pankrease kandis, tähtajad hakkasid lõõmama, tänased tööd paistma mõõtmatult tehtamatud. Lift jõudis neljandale. Järsku vati konsistentsi omandanud jalgadel, kõndis Koit oma laua juurde. Ta vaatas lauda. Vaatas seda veel. Kaisa vaatas Koitu kontori teisest otsast, mõistes, et midagi on valesti, sest Koit tuli alati esmalt tema laua juurest läbi. Ta teadis, et Kaisaga ei pea ta rääkima Game of Thronesist. Kaisaga ei pea üldse rääkima, temaga saab niisama olla.

Koit pani läpaka lauale. Laskus põlvedele. Ronis laua alla. Kaisa kõndis kiirelt sellesamuse laua juurde, kükitas maha. „Kuule, mis värk on?” küsis Kaisa laua all istuvalt Koidult. Koidu nägu oli rahulik ja rõõmus. Ta vaatas Kaisat, tegi ebamäärase tervitusžesti ja siis ütles: „Kuule, tule ka siia. Siin on täiega hea.” Tema silmades olev kosmiline tühjus tekitas Kaisas uudishimu. Kaisa mõtles, et viimati hängis ta laua all siis kui oli umbes 6-aastane. Laua all oli teine maailm. Laua all sai mängida, asju välja mõelda, laua all oli turvaline. Kaisa kükitas maha ja roomas laua alla Koidu kõrvale istuma. „On jah, mega,” ütles ta ja mõlemad naeratasid sünkroonis. „Ma lähen ainult toon kohvi, kuni teised veel tulnud pole. Teeme pikniku.”

kunstnik:

Tekst:

Hanna-Lauri

Kas laste sisemaastikud murenevad kui *mäng erodeerub*¹⁾?

Neuroteadlased, sotsiaalsühholoogid ja inimõiguste kaitsjad kinnitavad, et mäng on lapse vaimse heaolu²⁾ ja tervikliku arengu pinnas. Ometi on õppekavades ja ka koolist väljaspool kärpimisel vabale mängule avatud aegruum. Hävimas on mäng uudishimu soosivas eluslooduses³⁾. Üksteise koopiadena on linnades levinud mänguväljakud kui täiskasvanute humoorikas nägemus laste vajadustest eelnimetatud protsesside taustal.

Hariduspsühholoog Francesco Tonucci ("The City of Children") on nimetanud mänguväljakuid paikadeks, mis tekkisid kui lapsed ei saanud enam väljas vabalt liikuda. Tonucci näeb, et igal mängul on oma sobiv asukoht ning see ei saa olla täiskasvanute poolt valitud⁴⁾. Põhjused, miks linna turvalisteks ei peeta, avavad lisateemasid, ent käesoleva teksti raames võime märgata tagajärgi: on kadumas laste vabadus avastada, omapäi. Iseseisva spontaansuse piiramisel on aga hind laste kui tulevaste täiskasvanute siseelu arvelt.⁵⁾

Erosioon võib väljenduda ka väljakute taandumisel standardsusele; viimase vaatlemises kandub edasi ka kunstnikepaari mõttepulk. Teadlased on uurinud Hollandi strukturalistliku arhitekti Aldo Van Eycki teise maailmasõja järgseid mänguväljakuid ning nende minimalistliku ja sümmeetrilise disaini mõju laste loovusele: on ilmnenud, et abstraktsed, skulptuurised vormid tõesti julgustavad loovust. Ent väljakute standardsus, plokkide ja torude omavaheline võrdne kaugus, mõjub mängitavusele pärssivalt.⁶⁾ Mäng eelistab sassis miljööd, metsikust!

Erosioon kitsendab, ent oma mitmetähenduslikus olemuses⁷⁾ mäng aedikus ei püsi. Ikka kipub ta, kasvõi salamisi, laia maailma, seda aina uuesti kujutledes ja lahti võttes. Ka mänguväljakute all ja ümber on avarad väljad, mis avanevad mänglevas uudishimul. Sellest võrsub ka lapse enesetunnetus, siseilm.

Kunstnik:

- 1 Patrick J. Lewis, The Erosion of Play. – International Journal of Play, 6/2017, lk 1–14.
- 2 Peter Gray, The Decline of Play and the Rise of Psychopathology in Children and Adolescents. – American Journal of Play, 4(3)/2011, lk 443–463.
- 3 Nor Fadzila Aziz and Ismail Said, Outdoor Environments as Children's Play Spaces: Playground Affordances. – Play, Recreation, Health and Well Being. Geographies of Children and Young People. Toim. B. Evans, J. Horton, T. Skelton. Singapore: Springer, 2015, lk 1–22.
- 4 Tania Alonso, Francesco Tonucci, creator of The City of Children: 'Cities must choose between improving or disappearing,'. – Tomorrow.Mag, 15.11.2019.
- 5 Jess Row, How to grant your child an inner life. – The New Yorker, 18.02.2019.
- 6 Rob Withagen and Simone R Caljouw, Aldo van Eyck's Playgrounds: Aesthetics, Affordances, and Creativity. – Frontiers in Psychology, 8/2017; Douwe Jongeneel, Rob Withagen and Frank T. J. M. Zaal, Do children create standardized playgrounds? A study on the gap crossing affordances of jumping stones. – Journal of Environmental Psychology, 44/2015, lk 45–52.
- 7 Brian Sutton-Smith, The Ambiguity of Play. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1997.

Tekst:

Kaljo

Oma planeeritavat teost tutvustades rääkisid Randmäe ja Sööt sellest, kuidas enamik mänguväljakuid on tehtud kindlate standardite järgi. Kahemõõtmelistest objektidest on kokku ehitatud kolmemõõtmelised ning kuhu iganes minna, ootab ees juba ootuspärane ja tuttav keskkond. Artishoki biennaali jaoks luuakse senisest erinev mitmetasandiline mänguväljak, kus on mõeldud nii lastele, vanematele kui ka sellele, et mäng ei lõppeks viimasajuga.

Rikkumata fantaasiaga lapsed suudavad erakordselt lihtsatele objektidele anda täiesti uue väärtuse ning tähenduse. Ent kindlasti oskavad nad ka hinnata põnevat ja teistmoodi keskkonda. Kõik uus kultiveerib leidlikkust, mängulisust ja arendab mõtlemist. Seetõttu on tegemist väga tänuväärse projektiga.

Mulle on alati pakkunud huvi erinevate muuseumide ja galeriide haridusalad, kus lastele on jäetud võimalus mängida, käed külge panna ja ise midagi luua. Tihtilugu saavad sellest osa ka täiskasvanud – mulle on jäänud eredalt meelde, kuidas ma 2019. aastal Manchesteri kunstimuuseumi lastealal väga entusiastlikult valguskuupidest väikseid skulptuure eitasin. Tahaks veel ja uuesti.

Seetõttu meeldib mulle iseäranis just see, et Randmäe ja Sööt on projekti keskkonda planeerides mõelnud ka täiskasvanutele. Teadlikult või mitte, aga niimoodi tegeleb installatsioon ka põletava probleemiga, milleks on laste ja vanemate vaheline vähene suhtlus, sukeldumine virtuaalmaailmasse ning üleüldiselt napp kontakt. Ehkki igal pool on võimalik võtta taskust nutitelefoni, on suhtlemist ning osasaamist soodustavad keskkonnad kindlasti rohkem kasuks kui kahjuks. Igasugune nutindus ja liitreaalsus on viimasel ajal olnud hullupööra populaarsed – enam nagu teisiti ei saaks ega tohikski midagi ette võtta. Tegelikult aga tahaks, et oleks rohkem pärisinimesi päriselt toimetamas pärismaailmas oma pärislastega.

Kunstnike:

Tekst:

Hoffmann

Olen viimastel aastatel veetnud märkimisväärse aja pojaga mänguväljakul. Eks neid ole igasuguseid, aga enamasti on nad üksteise koopiad, erilise leidlikkusega. Ka lapsevanemad on vähenõudlikud ja neil on hea meel, kui päev ilma jonni, pisarate ja sinikateta õhtusse saab. Mänguväljakute loomisprintsip on eeskätt *via negativa* - vältida traumasid, sest nad on omavalitsuste vastutada ja vastutus teadagi teeb konservatiivseks. Turvalisust püütakse tagada piirangute ja ettekirjutustega elementide konstruktsioonile. Enamus konstruktoreid läheb kergema vastupanu teed ja disainibki kataloogi midagi illustratiivset ja tasapaksu. Hanketingimused on rahuldatud, päev on õhtus.

Sööt ja Randmäe on läinud teist, originaalset teed. Nad on püüavad mitut kärbest ühe hoobiga. Ühest küljest toovad nad mänguväljaku disaini tagasi abstraktsuse, liiguvad edasi näpuganäitavusest, kus kiik on kiik ja liumägi on liumägi. Teisalt näevad nad mänguväljakut ühiskonda suunava mudelina, käitudes nii vaat et aktivistidena. Kolmandast küljest loovad nad kunstiteose, tõstes nii mänguväljakute konstruktsiooni kui üldiselt üdini praktilise valdkonna kaasaegse kunsti vaatevälja. See mitmiklööök õnnestub neil näilise kergusega ja nad saavutavad midagi erakordset mitmes suunas korraga.

Autorite kunstnikuhoiak on sümpaatselt *low-key*. Sööt ise ütleb, küll teatud muigega, et peab end eeskätt tiseriks. Ka Randmäes on tajuda mingit 1920ndate konstruktivismi vaoshoitult utoopilist vaibi. Mõlemad näivad teadlikult või alateadlikult küsivat, mis on kaasaegse kunsti funktsioon ühiskonnas laiemalt, kuidas ta jõuaks välja eskapistlike galeriiseinte vahelt. On tunda mängurõõmu (kolmemõõtmeline teos on selges kompositsioonilises seoses oma kahemõõtmeliste algelementidega) ja usku, et alternatiivne ühiskond on realistlik perspektiiv, tuleb lihtsalt väga palju tööd teha. Ka lastel.

kunstnike:

Tekst:

Magdalena

Te näete enda ees mänguväljakut, kuid mitte ainult! Tegemist on uuendusliku mänguväljakuga, mis on parem kui teised mänguväljakud. Või vähemalt erilisem, sest see võimaldab lahata kaasaegse ühiskonna sotsiaalseid probleeme, millele tavaline mänguväljak lihtsalt ei keskendu. See on Mänguväljak suure algustähega. Siin Mänguväljakul, kus täiskasvanutele on mõeldud lauapealne ja lastele lauaalune maailm, saavad nii suured kui ka väikesed inimesed mängida ning oma kallist aega veeta. See on universaalne seade, mis ühtaegu parandab põlvkondadevahelised lõhed ning taastoodab nendevahelisi hierarhilisi võimusuhteid. Generatsioone ühendav ja samal ajal eraldav multifunktsionaalne mööblitükk!

Päevasel ajal sobib Mänguväljak aktiivseks ajaveetmiseks koolistressi ja suutmisurve all kannatavatele lastele igas vanuses. Kuid tänu lauapinnas leiduvatele mängu-seadeldistele, mis toimivad justkui kahe maailma vaheliste suhtluskanalitena, saavad ka terved perekonnad leevendada üksteisest võõrandunud pereliikmete vahelisi pingeid.

Õhtusel ajal saab Mänguväljakust aga ideaalne meelelahutuskompleks peoseltskondadele, kes soovivad ohtlike siseruumide asemel hoopis vabas õhus juttu ajada ja õlut juua. Võibolla saab Mänguväljakust isegi sünnipäevalaud? Rõõmsalt kogunevad nad õöhakul ümmarguse laua ümber - naised ja mehed, vanad ja noored - seljas peoriided ja kaasas pudelid.

Kook on juba söödud ja salatki laualt koristatud. Nüüd mängitakse kaarte, suitsetatakse, ehk musitseerib keegi isegi klaveril. Väike poiss, kelle kolmandat sünnipäeva tähistati, on selleks õhtuks unustatud. Nüüd on suurte inimeste aeg. Elav naer, lõbusad kilked, võidurõõmsad žestid. Oskar vaatab hukkamõistvalt loomastunud täiskasvanuid. Ta ronib vaikides laua alla, kuhu ta veel hästi ära mahub. Vanaema pika paksust kangast seeliku alla teda enam peitu pugeda ei lasta.

Laua all vaatab ta suurte inimeste jalgu. Toasussid, mokassiinid, kingad, viigid, sukad, satsid... Üks viigistatud jalg silitamas teist siidistatud jalga. Keegi pealetükkivalt müksamas, mõni ebamugavalt nihelemas. Kulunud kontsad ja teravad kinganinad rääkimas võõras ja sõnatus keeles, nagu mängiksid nad mingit allasurutult erootilist ning ometi igavat mängu.

Ka mäng laua peal käib täies hoos. Keegi ei pane Oskarit tähele. Pettununa selles täiskasvanute lärmakalt väikekoodanlikus ja arusaamatus näitemängus, võtab ta kaenlasse oma plekktrummi ja ronib laua alt välja, lahkudes märkamatuult suurte inimeste seltskonnast ja suundudes avatud keldriluugi poole.

...Sel päeval, mõeldes täiskasvanute maailmale ja oma enda tulevikule, otsustasin, et nüüd on kõik - seal samas ja sel hetkel kavatsesin lõpetada kasvamise ning jääda kolmeaastaseks põialpoisiks - igavesti!

Tekst:

Maasik

Kunstnik:

Loit Randmaa

Kaisa Sööt ja Koit Randmäe loovad objekte, keskkondi ning unistavad inspireerivamast avalikust ruumist ja elukeskkonnast. Saades inspiratsiooni lapsepõlves kogetud sünnipäevade laualusest maailmast, loovad nad Artishoki biennaalile mänguväljaku „Lauamäng”, mis toob mitmetasandilise laua taha ja alla ja peale kokku erinevaid generatsioone ja nende ajaveetmisviise.

Mänguväljakud on kohad, kus kohtuvad kreatiivsus ja kontroll, kunst ja arhitektuur. Neil on äärmiselt oluline koht laste arengus, mis pakub võimalust kohtuda teiste lastega ja praktiseerida vabadust, seda tänapäeval küll enamasti lapsevanema valvsa pilgu all. Liivakasti sees asetsev „Lauamäng” nõuab loomingulist lähenemist ning tavapärasest mugavustsoonist väljaastumist nii lastelt kui ka vanematelt. Hierarhiate osaline peapeale pööramine pakub võsukestele peidupaika pideva vanemliku hoole ja järelvalve eest, vanematele hetkelist puhkust oma lapse vajadustest ning võimalust teiste lastevanematega sotsialiseeruda.

Lauapind pakub abstraktsete elementide, avauste ja teiste ühenduste kaudu erinevaid alternatiive kahe maailma võimalikuks kokkupuuteks. Igasugust ruumi praktiseeritakse läbi sealsete tegevuste, ühendus ja eraldatus on mänguväljakul lahutamatult seotud mängu iseloomu ja kujutlusvõimega. Loos „Peidus laps” („Ühesuunaline tänav”, lk 36) kirjeldab Walter Benjamin tabavalt, kuidas laste fantaasias igasugused vastandused kaovad ja piirid hägustuvad: „Laps, kes seisab kardinate taga, muutub ise millekski lehvivaks ja valgeks, kummituseks. Söögilaud, mille alla ta on pugenud, muutub puust templi-iidoliks ja nikerdatud lauajalad on neli templisammast.”

Kuidas aga vältida võimalikku ohtu, et vanemad istuvad laua taha oma sülearvutiga tavapärasest kodukontorit tegema ja lapsed asuvad oma laua taga seda situatsiooni imiteerima?

Kunstnik:

Tekst:

Maria

Laua all on palju jalgu. Mina olen ka laua all, aga seda sellepärast, et ma olen väike. Peaaegu niisama pikk kui jalg. Laua peale ma hästi ei ulatu. Mul pole sinna eriti asja ka. Seal on ainult täiskasvanud inimesed ja nende asjad. Minul on mäng ja mänguasjad. Need on enam-vähem samasugused, aga natuke pehmemad ja lihtsamad. Ja nad ei tööta päriselt. Aga tegelikult, kui nendega mängida, siis töötavad nad palju paremini. Peab lihtsalt natuke kaasa aitama. Seda on keeruline seletada.

Need jalad kuuluvad muuseas minu vanematele. Neil on neli jalga nagu minulgi, aga mängida nad eriti ei oska. Ja laual on ka õige mitu jalga, palju rohkem kui mul. Laud ei ole vist ei mänguasi ega päris asi. Laud on lihtsalt laud. Täiskasvanute jaoks on suurem laud. Mina olen oma väikese lauaga suure laua all. Imelik, ma tean. Aga tegelikult on siin väga mõnus. Mulle meeldib väike olla, muuseas. Ja siin, laua all, tunnen ma end eriti väiksenä. Laua all on veel peale jalgade ka liiv. Liiv on ka vist lihtsalt liiv, ei mängu ega päris, aga huvitav on see, et sellega saab siiski igat moodi mängida. Võibolla seetõttu ei peagi vanemad liivast suurt lugu, ütlevad ainult, et liiv läheb igale poole. Aga minu arust on liiv üsna paigal. Ma olen vaadanud küll.

Suure laua sees on veel ka sellised piilumise augud. Ma arvan, et need on selleks, et isa või ema saaksid mul silma peal hoida, aga neil on oma asjadega nii kiire, et vahel ma vaatan neid ise, et augud ennast päris üksikuna ei tunneks. Kaua ei jaksa ma neid siiski piiluda. Siis tõmbun ma jälle oma laua alla tagasi, sest päris maailm tundub päris igav. Ja natuke liiga suur. Ja siin laua all liiva sees on nii mõnus.

Kunstnik:

Tekst:

Luiga

Kaisa Sööt & Koit Randmäe
„Nimeta (Lauamäng)”

Enne kogema asumist palun lugege seda teksti hoolikalt. Kui teil tekib küsimusi või te pole milleski kindel, küsige kelleltki järele.

Hoidke seda teksti turvalises kohas, te võite tahta seda uuesti lugeda.

Milles seisneb „Nimeta (Lauamäng)”?

See on mänguväljak, milles kohtuvad mõtted tööst, mängust ja imiteerimisest. See on väga lihtne, olgugi et see oleks võinud olla keeruline; ei ole kerge olla lihtne; aga ei ole ka raske näida keeruline. Laud on ümmargune, aga lõpetamata, sest sellised ei saagi valmis saada. Sellised on olemiseks, ja neis ollakse, kui ollakse. Alles siis võib justkui mõelda, et ollakse valmis; millekski.

Mis on soovitatav annus?

Ühed ülal, teised all; ühed suured, teised väiksed. Mõned vahepealsed vahepeal, kuskil kahe- ja kolmemõõtmelisuse vahepeal. Kes kus, ei mängi rolli, sest rollid on siin võtmiseks. Ja jagamiseks. Ikka kiputakse pigem sinna, kuhu ei ole mõeldud. Või vähemalt võiks kippuda. See on soovitatav. Ühtlasi on soovitatav meeles pidada, et soovitusel (ja standardid) on soovituslikud.

Millal peab „Nimeta (Lauamäng)” kogemisega eriti ettevaatlik olema?

Kui olete oma rollis liiga kinni. Kui teile ei istu mäng. Kui teile ei meeldi istuda. Kui teil on mingi teema laudadega näitusesaalis. Nagu iga mänguga on sellel omad reeglid ning neid reegleid ei pea võtma tõsiselt, sest tegemist on mänguga.

Mis juhtub kui annus ununeb?

Kui annus ununeb, meenutage niipea kui meenub. Seejärel jätkake sarnaselt varasemale, aga paluks, et veidi vahvamalt. Unustage oma vanus ja/või ühiskondlik positsioon (mõneks ajaks).

Mis on „Nimeta (Lauamäng)” võimalikud kõrvalnähud?

- [Tempokal sosinal]
- Shhh! Oota, kuss...
 - Mida? Kuulsid midagi?
 - Vaata, liigutab! Liigutas!
 - Mis?! Kus!? Mõtled seal? Mustad püksid ja ketsid?
 - Mida? Ei, enamustel ju mustad... Näe see, seal teksade kõrval, seal, noh see...
 - Mis taga on?
 - Liigutas, viska veits liiva. Vaatab, mis teeb.
 - Ok.

Kui mõni eelnimetatu või muu kõrvalnäht tekitab teis muret, rääkige kellegagi.

Tekst:

Vitamiin

Lilian Hiob:

Koit ja Kaisa ehitavad Artishoki biennaali raames mänguväljaku, mis astub vastu ühelaadsele kataloogist tellitud massprodutseeritud mänguväljaku-mudelile. Neil on selleks selles mõttes täielik õigus, et ükski ametlik mänguväljakupaigaldaja Eestis vastavat sertifikaati ei oma.

Siim Preiman:

Veider mõelda, et selline asi üldse võimalik on. Mänguväljaku ehitamiseks tuleb taotleda luba, projekt erinevate osapooltega kooskõlastada, ühesõnaga mitmeid dokumente koostada. Ja kui kogu see paberitöö on korralikult vormistatud, siis mänguväljakut saabub ehitama firma, kellel tegelikult justkui pädevust ei ole.

LH:

Mäng on põimunud kõigisse elulistesse tegevustesse, poliitikast arhitektuuri ja spordini, kuid see kipub täiskasvanutel ununema. Mänguväljaku pisiarhitektuur kopeerib ikka viilkatusega maju ja printsessilosse. Lastele võiks midagi palju loomingulisemat ja unikaalsemat ehitada, kuid millegipärast on jäänud kinni täiskasvanute unistuste imiteerimisse.

SP:

Täiskasvanute jälgendamine on väga oluline osa mängust ja lapse arengust. Mõtlen, kui palju tahavad lapsed mängida poodi, kooli või politseid ja pätti. Kaisa ja Koit tahavadki luua mänguväljakut, mida saaks kasutada nii lapsed kui ka vanemad. Kui ma mõtlen tüüpilisele mänguväljakurituualile, siis on lapsed keskel mängimas ja vanemad ringis ümber väljaku lugemas või skrollimas.

LH:

Aga kahjuks praegustel mänguväljakutel täiskasvanu koos lapsega mängida ei saa. Liumäed on kitsad, kiiged madalad - need ei ole lihtsalt mõeldud meisesuuruste jaoks. Aga kui ma nüüd mõtlen selle siinpakutud kahekordse laua peale... Kas sa arvad, et saaksid näiteks tööd teha sama laua taga kus põngerjad laua all lõbutsevad?

SP:

Ma kahtlen selles sügavalt. Mis sa arvad, kas Tallinna inimesed on nii sotsiaalsed, et sellise ümarlaua ääres aega veeta?

LH:

Ei vist.

SP:

Seepärast ongi see projekt lahe. Äkki kui meil oleks rohkem sellist linnaruumi, mis meid kõrvuti kokku toob, siis ehk ajapikku hakkaksid inimesed ka rohkem omavahel rääkima.

Tekst:

Kunstnike:

imitatsioon nimisõna *et*

1 see, mis midagi jäljendab, mis pole originaal
sünonüümid järeletehtu, imiteering

Seinale on naelutatud laudpõranda imitatsioon.

Ussinaha imitatsioon.

Puiduimitatsioon.

1.1 millegi või kellegi järeleaimamine, mingi eeskuju põhjal kellegi või millegi matkimine

sünonüümid imiteering

Netileht muutub üha enam ajakirjanduse imitatsiooniks.

2 sama meloodia või meloodiaosa kordamine helitöö eri hääldes

Veel sarnaseid sõnu

järeletehtu, mulaaž, jäljend, koopia, järeleaimamine, jäljendus, butafooria, järeletegemine, epigonism, imiteerimine, epigoonlus, võltsing, imiteering, võltsimine, krepitatsioon, levitatsioon, agitatsioon

imiteerima tegusõna *et*

tegelikult jäljendama, midagi eeskuju, mudeli järgi läbi mängima, hrl millegi harjutamiseks või katsetamiseks

sünonüümid jäljendama, matkima, simuleerima

Veekogul askeldas mees, kes imiteeris kalapüüki.

Veel sarnaseid sõnu

järele aimama, järele tegema, matkima, ahvima, kalkeerima, järgima, kopeerima, osatama, parodeerima, jäljendama, tegema, viseerima, osoneerima, üldistama, žongleerima, maskeerima, steriliseerima, eksperimenteerima, idealiseerima, veerima, modelleerima, emiteerima, stimuleerima, poleerima, doseerima, šunteerima, saboteerima, interpreteerima, kombineerima, ratsioneerima, eksponeerima, varieerima, laveerima, agiteerima, galvaniseerima, inspireerima, soleerima, limiteerima, pareerima, doteerima, struktureerima, grupeerima, möbleerima, atesteerima, tsementeerima, piketeerima, simuleerima, dikteerima

kunstnik:

* Sissekanded pärinevad Sõnaveebist: EKI ühendsõnastik 2020. Eesti Keele Instituut, Sõnaveeb 2020. <https://sonaveeb.ee/sõna> või väljend (7.11.2020). Esitatud osaliselt.

Tekst: