

Faktid uues kuues – „Sinine” ja „Roheline”

ERKKI BAHOVSKI
Diplomaatia peatoimetaja

Elmisel aastal vaidlesin *Facebookis* ühe inimesega, kelle järgi polevat mõtet mälumänguga tegeleda – faktide tuupimine on mõttetu, peab lihtsalt teadma, kust otsida – vast nii võib kokku võtta tema esitatud argumentid.

Sellest kõigest polekski mõtet ju kirjutada, kui tegemist oleks üksnes ühe inimese arvamusel, aga sääraseid seisukohti kohtab internetiajastul üha sagedamini. Vähem mõeldakse sellele – ja seda üritasin ka mina toonases vaidluses väita –, et teadmaks, kust otsida, peaks ise ka midagi teadma. Info kaootiline vastuvõtt ja lootmine üksnes netile loovad olukorra, mida mõni ameerika analüütik on nimetanud mitteinfo plahvatuseks.

Tiit Kuningas on oma värskete raamatute „Sinine” ja „Roheline” põhjustanud aga pigem info plahvatuse. Mälumängusõbrale on siin kindlasti palju infot – samas on ilmselt raamatuis oleva teabe põhjal mälumängudes vastavaid küsimusi ka esitatud –, kuid raamatuid võivad lugeda ka need, kes mälumänguga ei tegele.

LOOB KAOSTEST KORDA

Igasugune raamat eeldab kaosest süsteemi loomist. Kuningal on see õnnestunud – et tegemist on vana mälumänguri ja ka mälumänguküsimuste koostajaga, on teemad jaotunud üsna tavalise mälumängu moodi. Sinine ja roheline sümbolikas, erinevad värvitoonid (remondipoes on toone arvatavasti rohkem), värvitaimes, fraseoloogia, kurjakuulutat sinine või roheline eluviis, sinine ja roheline ajaloo ja poliitika, firmad ja brändid, sport, maailm ja loodus, väär- ja poolvääriskivid, looma- ja taimerüki, inimkeha ja meditsiin, gastronoomia, kirjandus, kunst, muusika, film ning varia on põhilised teemad, mis seostuvad sinise või rohelisega.

Autor ise kinnitas samas mulle, et „raamatud on mõeldud laiemale lugejaskonnale ja koolikirjanduseks, need ei taotle teadmiku rolli”. Aga teadmist juurde saab sellest küll: näiteks olin kuulnud oletust, vanad kreeklased ei tundnud sinist värvust, seda ei maini ka Homeros, aga ka sellest, et praeguses läänemaailmas oli sinine üldse viimane värvus, mis endale nime sai.

Või kas teadsite, et taevasina mõtlemiseks kasutatakse tsüanomeetrit? Või et mõnes Euroopa riigis kohustati pankrotti läinud inimesi kandma roheline kübaraid. Või mis on surnutse mets? Raamatute üks eesmärk on kahtlemata panna meid mõtestama ja märkama ruumi enda ümber. Kust midagi on tulnud ja miks mingid asjad on just sellised, nagu me neid iga päev tarvitame.

Tiit Kuningas teeneks tuleb kahtlemata lugeda ka asjaolu, et ta pole piirdunud pelgalt faktidega, vaid üritab anda ka sinise või rohelisega seotud nähtuste ja asjade tekkelugu.

FAKTINI VÕIB JÕUDA MITMEL MOEL

Tiit Kuningas kirjutas mulle, et ta „ei tahtnud teha traditsioonilist raamatut, vaid just laiemalt vaadelda”. Et üks fakt tuli ühest kohast ja teine teisest, kuid suur töö oli just nende faktide kokku kirjutamine.

Neid raamatuid lugedes tekib pikem



SININE ROHELINE

Lisaks suurepärasele tööle piltidega on kujundaja Endla Tootsi makett funktsionaalne, kuid samas ka õhuline ja kaunis.

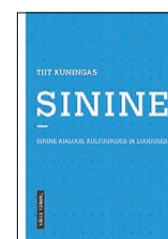
lisa on tulemas. Seda nii toonidelt kui ka mahult. Kuninga järgi kujuneb „Punane” veelgi mahukamaks, seda eeskätt ajaloo ja poliitika tõttu. Need teemad on mõistagi ka klassikalise mälumänguri raudvaras. Aga lisaks „Punasele” on trükivalgust nägemas ka „Kollane”, „Must”, „Valge” ja midagi sellist, mida saab kutsuda „Kirjuks”.

„Sinine” ja „Roheline” õigustavad täielikult teaberaamatute jätkuvat ilmumist. Loomulikult tekivad pärast 2015. aastat uued nähtused ja asjaolud, mis nende värvidega seostuvad. Ja loomulikult võivad mõned kaduda. Ent tähtis on mõista, et need raamatud annavad raamatustiku, mille põhjal on lihtsam ka värsked infokülluseid lisada.

Ehk annavad „Sinine” ja „Roheline” ning ka edasised toonid inspiratsiooni kellelegi teisele, kes otsustab fakte ka teisiti kui tavaliselt kokku seada. Selles mõttes võib neid raamatuid võtta ka kui teatud mängu – mängu faktidega, mille põhjal tekib uus kvaliteet. „Sinine” ja „Roheline” näitavad selgelt, et faktid hakkavad elama uut elu, kui panna need teise, ehk vähem harjumuspärasesse konteksti. Nuputamist ja avastamist jätkub. **R**

Sinine. Sinine ajaloos, kultuurides ja looduses

Tiit Kuningas
256 lk
kõva köide



Roheline. Roheline ajaloos, kultuurides ja looduses

Tiit Kuningas
328 lk
kõva köide



mõttekoht sel teemal, kui palju peaks koolis üldse õpetama lastele faktide ja nähtuste seostamist, kui palju tegelema üksnes pähe tuupimisega. Tavaliselt kaovad tuubitud faktid peast samasugusel kiirusel, millega need aju taoti.

Kuningas on lähtunud Eesti mälumängutraditsioonist, kus küsimused on koostatud enamasti vihjetega, mis tähendab, et õige vastuseni võib jõuda ka fakti ennast teadmata, tuletades. Kui võtta näiteks MM või EM küsimused mälumängus, siis seal tuleb teada pelgalt fakti, mingit tuletamist ei toimu. Kuid kui küsida tavapärase „mis” asemel näiteks „kuidas” või „miks”, läheb mäng palju huvitavamaks.

Siinsel juhul küsivad ka „Sinine” ja „Roheline” küsimusi „miks” ja „kuidas”. Või vaid oletada, aga siiski usun, et aastakümneid eesti mälumängutraditsioonis sees olnud ja sellele kõvasti kaasa aidanud autoril tekkis säärane mõte värvide raamat kokku panna tänu eesti mälumängule.

TOHUTU HULK ALLIKAID

See kõik ei tähenda muidugi, et raamatuis oleks vähe fakte. Oh, ei – fakte on ikka päris palju ja et kirjapunkt on suhteliselt väike, on leheküljele mahtunud rohkesti teksti. Kuid nagu öeldud, asja võti peitub eeskätt süsteemsuses – kui internetis on info kaootiliselt, siis siin seavad maht ja kaaned oma piirangud.

Tiit Kuninga sõnul on osa nähtustest saanud rohkem ruumi, kuid teemad nagu näiteks värvipsühholoogia või värvisteetika on välja jäänud, sest materjali oli lõpmatult. „Kuskil pidi piirid seadma,” nentis ta. Samas on aga juttu ka asjadest, mis saajaprotsendiliselt näiteks sinisega ei seostu, nagu indigolapsed.

Rohkesti materjali tähendab ikka väga palju tööd, allikaks on olnud nii in-

ternet kui ka raamatud. Kõike seda tegi autor põhitoõ kõrvalt. Ka ühe korraliku mälumängu tegemine või ka selleks valmistamine tähendab sama – uurida tuleb nii võrgu kui ka raamatukogu allikaid. Vanasti oli mälumängus lihtne: valikus oli kas ENE või Suur Nõukogude Entsüklopeedia ja võib-olla ka paar ajakirja ning veel midagi. Nüüd on infoväli põhimõtteliselt ammendamatu ja mälumängurid võivad küsimuste valdkonna kohta oletusi teha vaid küsijaid teades, kuna Eesti on ju väike.

PALJU VÄRVE VEEL TULEMAS

Selleste raamatute kokkukirjutamine oli suur töö, kuid tihti võib toimetamine ja kujundamine olla isegi mahukam. Pakun, et see on ka „Sinise” ja „Rohelise” puhul nii. Mõlemad raamatud on kujundanud Endla Toots ja toimetanud Aime Kons.

Kirjastus ei ole teinud allahindlust ja mõistnud, et kui üllitada raamat sinisest või rohelisest värvusest, kaasa arvatud selle erinevatest toonidest, peab see olema varustatud kvaliteetsete illustatsioonidega. Üleskutse „Sinise” raamatu lõpus: võtta ühendust nendel, kelle loomingut on seal avaldatud, kuid kellega pole ühendust saadud, annab aimu, et ülejäänutelt see saadi. Samas oleks raamatute lõpus võinud olla register, hakata pärast midagi uuesti otsima võtab päris kaua aega.

Raamatud on ka eri mahuga. „Rohelises” on 70 lehekülge rohkem kui „Sinises”, Kuninga sõnul sellepärast, et looduse kajastamine nõudis oma. On ju roheline looduse värv.

Ent teadmisanused ei pea päid pärast „Sinist” ja „Rohelist” norgu laskma –

ILMUNUD

Õpime üheskoos matemaatikas

Carol Vorderman
tõlkinud Kuldar Traks
264 lk, pehme köide

„Õpime üheskoos matemaatikas” on käsiraamat neile, kes soovivad oma matemaatikateadmisi värskendada või sõpru ja pereliikmeid õppimisel aidata. Üksikasjalikud juhendid ja värvilised illustatsioonid hõlbustavad lahenduskäikude arutamist ja mõistete selgitamist.

Liitmine, lahutamine, korrutamine ja jagamine, murdarvud ja protsendid, lükked, pöörded ja peegeldused, kujundid ja kehad, võrrandid ja diagrammid, taskuarvuti kasutamine ning palju muud tehakse lihtsaks ja arusaadavaks. Kaetud on kõik peamised matemaatika teemad aritmeetikast geomeetriani ja algebrast statistikani. See raamat aitab üle saada igasugusest pelgusest matemaatika ees ja ükski ülesanne ei jää enam lahendamata.

Õpime üheskoos programmeerima

Carol Vorderman
tõlkinud Raivo Hool
264 lk

pehme köide
Kõike, mida arvutid teevad, juhivad koodiread, mille keegi on klaviatuuril sisse tippinud. Paljude arvates on programmeerimisest saanud üks 21. sajandi kõige olulisemaid oskusi.

„Õpime üheskoos programmeerima” on tarvilik raamat algajale programmeerijale. Värviline graafika ja üksikasjalikud õpetused teevad programmeerimise selgeks ka vähikule. See unikaalne visuaalne teejuht näitab sulle samm-sammult, kuidas luua mängu, kasutades kahte programmeerimiskeelt, Scratch ja Python.

Programmeerima õppimine on väga vahva ka selle poolest, et võimaldab tulemusi näha otsekohe, hoolimata sellest, kui palju on veel õppida. Mängude ja programmide loomine on sedavõrd põnev, et kui asjale pihta saad, läheb edasi juba ladusalt. See on ka väga loov tegevus – arendab loogilist mõtlemist ja oskust probleemidele lahendusi leida, mis on väga oluline paljudes valdkondades alates teadusest ja inseneriteadusest kuni meditsiini ja õigusteaduseni välja.

Kui sind huvitavad arvutimängud ja animatsioon või tahad õppida ise arvutiprogramme kirjutama, siis on see raamat just sulle.

Carol Vorderman on tunnustatud Briti saatejuht, kes on juba üle kolmekümne aasta vedanud erinevatel telekanalitel mitmeid populaarseid mängu ja vestlussarju. Samuti on ta töötanud kolumnistina trükiajakirjanduses ning osalenud erinevate õppematerjalide koostamises. Tema nime all avaldatud uues sarjas on lisaks praegu eesti keelde tõlgitud matemaatikale ja programmeerimisele ilmunud ka füüsika, inglise keele ja muusikaõpetuse õpik.

Laulupai läks rändama

Karin Muldma
48 lk
pehme köide

Laulik „Laulupai läks rändama” on mõeldud väikestele ja suurtele muusikasõpradele. Igal laulul selle raamatu kaante vahel on oma lugu – iga laul on sündinud kuuldud või loetud loost, seotud kogemusega, inspireeritud elamusest ja saanud alguse hetkest.

