

ecco

99 abstraktset pildikaarti piirituks kujutlemiseks 1-10 mängijale vanusest sõltumata

ECCO on kolleksioon 99 miniatuursest abstraktsest maalist, mis on reprodutseeritud mängukaartide näol. Iga kaardi on just selliseks kasutamiseks maalinud ameerika kunstnik John David Ellis. Iga kaart on väljakutse kujutusvõimele, hüppelaud kunstiks, võluvaip fantaasiamaailma.

„ECCO“ on itaaliakeelne sõna, mis vabalt tõlkides kõlab nagu Vaata! Ava silmad! Siin see on! Nii see on! Veelgi täiendades, ECCO kaardid on loodud jagamaks seda, mida näeme, ette kujutame ja tunneme. Me mängime ECCO kaartidega, kuid punkte ei arvestata, ei ole võitjaid ega kaotajaid, pole tšempione.

ECCO kaartidel pole nimesid ja **kõik** kujutatud tõlgendused on „õiged“. Iga üks meist näeb samal pildil midagi teistmoodi – maastikku, maakaarti, džunglit, linnavaadet, tuba, koobast, osa endast, unistust... Igaüks meist vastab kaardile erinevalt ning meie vastused võivad väljenduda erinevalt: läbi sõnade, luule, tantsu, muusika... isegi maalimise!

ECCO kaardid on üks abstraktse kunsti maailma. Maailma, kus värvi ja kompositsiooni esilekutsutud tundeid kogetakse otseselt ilma viiteta olukordadele, lugudele, inimestele nagu laul ilma sõnadeta, kus meloodia kannab tähendust.

ECCO-l pole kindlaid reegleid ega ettekirjutatud mänguviisi. Järgnev lõik tutvustab erinevaid mänguvõimalusi, mis kõik on avatud kohandamiseks ja edasiarendamiseks. Mõnede reeglite jälgimine siiski parandab mängu protsessi:

- koos mängimise protsess peaks jääma esiplaanile: ECCO kaartidega mäng ei ole võistlus ei fantaasias ega loovuses.
- väljendu lühidalt ja sisutihedalt vältides üldistusi. Pikalevenivad monoloogid lülitavad teised mängijad välja.
- ole isiklik ja subjektiivne. Ei ole õiget ega valet. Teadmised tuleks koos tunnetega avaldada.
- ühelegi mängijale ei tohi vahele segada, teda parandada ega vastanduda.
- igal mängijal on õigus ima lisaküsimuste ja põhjendusteta jääda mängus vahele või kaarti väljakäimata jätta.

Kirjeldatud mängud on pigem algus. Iga mängija või leiutada oma versiooni mängust. ECCO puhul pole see mitte ainult lubatud, vaid lausa julgustatud. Kaardid on nimetud, neil ei ole ametlikku tähendust. Isegi parempidi ja ülespidi on vahetatav.

2 – 5 mängijale

Näitus

Kõik mängijad võtavad üksteise järel 10 juhuslikku kaarti neid teistele näitamata ning valib neist 3 või 4, mis tema hinnangul omavahel kokkusobivad. Mängija kirjeldab kaarte näitamata oma maalide valikut ja annab neile pealkirjad ning kogu näitusele teema. Seejärel segab ta kõik 10 kaarti kokku ning laotab nad avatuna teiste ette laiali, kes omakorda püüavad ära tunda maalid ning nende nimed. Iga mängija saab sel moel käia.

Variatsioon: iga mängija panustab oma 10 maalist 3 grupinäituse heaks. Kõik mängijad otsustavad esitamisjärjekorra – järjekorra, kuidas vaataja neid näeks, kui maalid oleks galeriis ülesriputatud. Järjekord pannakse paika konsensuse alusel arvestades sujuvat liikumist. Võib arutleda maalide pealkirjade ja näituse teema üle. Valida sobiv hoone. Kujundage plakat või kutse näituse avamisele.

Maastik

Iga mängija võtab pakist suvalise kaardi. Kõik, kes soovivad, võivad oma kaardi teise tõmbega välja vahetada. Kaarti näitamata kirjeldatakse kordamööda oma kaarti nagu see oleks maastik või mingi koht. Kuidas see koht välja näeb? Kuidas sa end seal tunned? Mida sa võiksid seal teha? Kui kõik mängijad on seda teinud, segatakse kirjeldatud kaardid. Segamisel võib isegi mõnd kaardipakki kaarti lisaks kasutada ning seejärel avatakse ja laotatakse need laiali. Koos püüavad mängijad määrata, milline kaart millist kirjeldust inspireeris. Arvamusi võrreldakse ja arutatakse.

Kunstimüüja

Mängijad saavad või võtavad 7 kaarti, ülejäänud kaardid jäävad suletuna lauale. Järgemööda võib iga mängija ühe kaardist avatuna maha panna ning võtta selle asemele pakist uue. Järgmisel mängijal on alati võimalus võtta viimati mahapandud kaart või võtta pakist uus. Mäng jätkub, kuni kõik mängijad on oma 7 kaardiga rahul. Nüüd avatakse kaardid ja näidatakse neid kõigile, maalidele antakse selgitused ja määratakse hind.

Variatsioon: kujunda raamid oma valikutele.

Mängud gruppidele

Uneaeg

Üheskoos räägitakse üks lugu nagu see oleks uni või fantaasia, millesse kõik mängijad on kaasatud. Esimene mängija tõmbab pakist juhusliku kaardi, vaatab seda ja kirjeldab kui avastseeni. Näiteks: „Oma unistuses olen ma kohas...“ Käik lõpetatakse moel, kus järgmine mängija saab lugu jätkata oma kaardiga. Iga järgmine osa saab unistust täiendada loogilisel või ebaloogilisel moel, tuua sisse uusi tegelasi või kohti. Nagu uneski, võivad taimed siin rääkida, loomadel olla müütilised võimed, identiteedid on voolamises.

Näide: esimene mängija: „Istun köögis väiksel punasel taburetil ja vaatan aknast välja.“ Teine mängija: „Ma näen üht lillatäpelist eeslit hirnumas.“ Kolmas mängija: „Mina olen see eesel ja ...“

Avardades maali

(Selleks mänguks on vaja paberilehti, kriite, värvipliiatseid, vildikaid või värvi ja pintsleid.)

See mänguversioon on hea lõbustus täiskasvanutele ja seda on edukalt kasutatud koolides üsna varasest east alates. Iga mängija valib pakist endale lemmikkaardi. Kaart pannakse paberilehele ja liigutatakse seda ringi kuni mängija on leidnud ja kindlaks määranud soovitud koha sellele kaardile. Seejärel, kasutades pliiatseid või värve, laiendab iga mängija oma ECCO maali üle servade paberile nii, et kaart ise muutub vaid üheks detailiks suurel pildil. Lõpuks saab suurem maal omaenda loomuse ja väike kaart eemaldatakse pildilt ning valge ruut täidetakse värvidega. See uus ala võib täiesti teistsugune välja näha kui algne kaart! Kui mängitakse grupis, siis iga mängija võib mõneks minutiks „käia“ laiendades maali ja rääkides sellest, mida kaart väljendab ja mida laiendus tähendab. Seda võib teha dialoogina teiste mängijatena, aga ka üksi. Mäng jätkub kuni kõik maalid, või kogu maal grupi püüdluse puhul, on valmis.

Avardatud pilt saab iseseisvaks loominguks oma iseloomuga sõltumatult teda vallandanud kaardist. Suurem lõpetatud maal võib olla hilisema grupiarutelu aluseks isiklikus võtmes – äratatud mälestused või tunded ja seosed.

Variatsioon I: vali 2 lemmik-kaarti, pane need tühjale paberilehele ja komineeri neid laiendatud pildil.

Variatsioon II: vali ükskõik milline sobiv kaart ja laienda see naturalistlikku maali, milles ECCO kaardist saab väike detail.

Pasjansid

Kompositsioon

Tõmba pakist 10 kaarti ja lao laiali pildiga enda poole. Millised kaardid sulle praegu meeldivad – ei meeldi? Milliseid tundeid need tekitavad? Milliseid mälestusi nad tagasi toovad? Kirjuta oma seostest.

Soolo

Hoides paberi ja pliiatsi käepärast, tõmba pakist 10 sulle meeldivat kaarti, kaardid, mida oleksid tahtnud ise maalida. Uuri neid kaarte hoolega ja kirjuta iga kaardi jaoks üles omadus, poos või käitumine. Pannud kaardid kõrvale, maali endast pilt, mis ühendaks kõik nimekirja pandud tunnused. Samuti võid kirjutada lühiloo või poeemi.

Sugupuu

Vali kaardid, mis esindaksid su sugulasi – vanemaid, õdesid-vendi, partnerit, lapsi – ja ennast. Korralda kaardid sugupuu vormi ja joonista või kirjelda nende suhteid.

ECCO pole ainult mäng abstraktse kunstiga või abstraktsest kunstist. ECCO on tööriist töötamiseks lastega, noorukitega ja igas vanuses täiskasvanutega. Kaarti võib väljendada liikumise või tantsuga, muusikas või skulptuuris. Seda saab saavutada avardades seoseid, mida üks kaart meis äratav.

Milliseid maale oleksid tahtnud ise maalida? Millised maalid riputaksid oma seinale? Millised tunduvad kokku sobivat ja miks? Kas mõni kaart kirjeldab sind või sinu hetketuju? Millised on sinu värvid täna?

Kaarte saab grupeerida kujuteldavaks pusleks või kaardiks, maastikuks või naabruskonna, linna aerovaateks. Isegi sündmusi saab kirjeldada kaardikombinatsioonidega.

Iga mängija on oodatud leiutama oma mängu või töö versioone ECCO kaartidega. Siiski on oluline järgida 1. leheküljel toodud protsessi reegleid, aga **ei pea** täpselt järgima ühtegi siintoodud mänguviisi.

ŽANRIST

ECCO on omaette žanri kaardiperekonna üks liige. Kuigi need on mängud, pole seal strateegiaid ega punkte, võitmist ega kaotamist. Ka ei ole need ennustuskaardid nagu Tarot – neil kaartidel pole ametlikke tähendusi ja iga mängija ise määrab iga oma kaardi tähenduslikkuse.

Need kaardid on kui köitmata raamatud kutsudes endid lõpetama ja kasutama selleks oma seostamisoskusi ja fantaasiat. Kuigi iga mäng on kunstiliselt ja temaatiliselt ainukordne võib neid kasutada koos teiste komplektidega avades sel moel uusi võimalusi mängimiseks.

See kaardipere on leidnud oma tee erinevatesse erialadesse, kus mäng võib olla ka mänguline töö. Iga värviline kaart on kui hüppelaud fantaasia sügavustesse. Mängija ideed ja assotsiatsioonid saavad osaks tööriistadest, mäng osaks tööst.

Žanr asetub mängu ja raamatu vahele, nagu värvikarp, võimaldades kasutajatel saada kunstnikuks. Kõik reeglid on muudetavad ja toimivad juhtlõngadena luues ihaldatud konteksti inimloovuse rikkusteni pääsemiseks.

Kirjastatud: OH Verlag, Moritz Egetmeyer
Pf 1251, 79196 Kirchzarten, Germany
OH-Publishing@t-online.de

ja: Eos Interactive Cards, Canada
info@OH-Cards.com
www.OH-Cards.com