

# MORENÁ

---

88 pildikaarti pluss 22 jäljekaarti  
hõimuelust Brasiilia vihmametsas

MORENÁ sisaldab 2 kaardipakki: 88 maalitud olukorrasseeni hõimuelust Brasiilia džunglis, 22 jäljekaarti vihjavad võimalikele juhtumistele, mis viivad meid kujutatud sündmuste sisse või neist välja. Neid kaardipakke võib kasutada nii koos kui eraldi.

MORENÁ pakub võimalust kombineerimiseks ka kõigi teiste sama žanri kaartidega.

MORENÁ on sõna Xingu keelest tähistamaks kohta, kust inimsugu pärineb. Brasiilia kunstnik Walde Mar, kes elas xingu-de keskel mõned aastad, on öelnud, et ta pole iialgi õnnelikumat rahvast kohanud. Nende elud on lihtsad ja siiski rikkad mitmekesisusest. Endi keskel ja neid ümbritsevast sõltuvalt tunduvad nad teadvat suuremat rahu kui meie. MORENÁ kaardid loovad kontakti laia spektri igapäeva olukordadega, mis tänaseks päevaks on enamusele meie planeedi inimestest väga kaugel ja iidne maailm.

MORENÁ kaardid kutsuvad meid mänguliselt selles maailmas osalema. Meie fantaasia võib ärgata neisse värvikatesse piltidesse: mõelda välja lugusid, kujutletud rollimänge – saame neid rääkida, kirjutada, maalida, näidelda. Neis mängulistes moodustes võib teinegi kultuuriline vahetus toimuda, mis ajalooliselt käis peaaegu eranditult ühes suunas: eurooplased tungisid Brasiilia džunglisse. MORENÁ võib leebelt oma kaasaegsest tehnoloogiast ja vallutamise ambitsioonist vabade hõimuelu vinjettidega aktiveerida meie kujutlusevõime.

Hõimuelu kohtab veel vaid väikestes isoleeritud paikades Maal. Siiski oli inimkonna ajaloos pikk periood, kus suurem osa inimestest elas väikestes gruppides. Selline vorm püsis sadu põlvkondi ja jättis ilmselgelt meisse omad jäljed. Hilisemad arengud põllumajandusest kõrgtehnoloogiani ei ole neid jälgi kustutanud, pigem on settimisele sarnaselt need jäljed kaetud edasiste kogemuste kihtidega. Varasemad kogemused on nägemisulatuselt välja jäänud. Praegune kollektiivne inimälu kiirgub kõige toiminu taustal vaid lühikese ajaloo perioodina. Kus peitub minevikukogemuse millenium?

Brasiilia kunstnikul Walde Mar'il on veresidemed ühe džungli põlisrahva hõimuga ja ta on mõned aastad selle hõimu keskel elanud. Sellest ajast alates on ta maalinud detaile nende elust ja seeläbi jõudnud inimesteni, kel muidu puuduks kontakt hõimueluga. MORENÁ kaardid on mitmetahuline teos. Nende 88 kaardi kaudu saame meiega mängulisel moel osa Xingu-de elust, mis oma eripärale lisaks võib kujutada ka teisi hõimuelu võimalusi, võibolla isegi seda, kust meie ise ja meie eelkäijad tulevad. 22 jäljekaarti on loodud võimaldamaks lisa hõngu 88 pildile – nad kutsuvad meid pildi sisse astuma.

Nagu kõigi selle žanri kaartidega, pole ka MORENÁ kasutamine piiratud kindlate reeglite järgimisega. Pole kaotajaid, võitjaid, punkte ega strateegiat. Põnevus kasvab läbi seoste, mida mängijad loovad ja vahetavad. Juhise voldikus pakume mängu võimalikku vormi ja julgustame kaartide kasutajaid leiutama oma variatsioone.

Mängijad ise määravad mängu vormi. Kõiki järgnevatel lehekülgedel kirjeldatud ideid võib kohandada. Siiski, kogemus on näidanud, et alltoodud reeglite järgimine teeb paremaks õhustiku, kus loovus ja fantaasia saavad õitseda.

- \* Koos mängimise protsess peaks olema esiplaanil – MORENÁ mängimine ei ole võistlus.
- \* Ole spontaanne ja isiklik vältides üldistusi ja monolooge.
- \* Ühelegi mängijale ei segata vahele, teised mängijad ei paranda teda ega vastandu talle.
- \* Igal mängijal on võimalus jätta kõik vahele või jätta mõni kaart käimata ilma küsimuste ja kommentaarideta.

Kaarte võib valida pimesi või neid võib jagada üks mängijatest. Mäng võib käia traditsiooniliselt päripäeva, mõnes teises järjestuses või täiesti suvaliselt. Üldjuhul käib ainult üks mängija korraga kaardi või kaardid ja seda kahel põhjusel: esiteks, et kaasmängijate aktiivset kuulamist ei segaks oma loo või panuse teemal ettemõtlemine; ja teiseks, et säilitada spontaansust iga mängija käimise korraks. Žanri üldise kirjelduse leiab selle voldiku 3. leheküljelt.

Enamik neist variatsioonidest on kasutatavad üksikmängijana või kuni 10-liikmeliste gruppide mängudena, ideaalne grupi suurus on 2-5 mängijat. Järgnev loend algab lihtsamate mänguversioonidega muutudes üha keerukamateks. Igat versiooni võib kohandada konkreetsete vajaduste või soovidega – muutused pole mitte ainult lubatud, vaid lausa julgustatud. Oleksime rõõmsad kui jagaksite oma avastusi mänguvõimaluste kohta. Meie kogemuse kohaselt vallandavad MORENÁ kaardid

assotsiatsioonid juba enne kui valitud protseduuriga peale hakatakse. Lihtsast kaartide läbivaatamisest, võibolla puudutatuna nende ilust, võime tunda vastuste tulekut.

## TEEMA

Laota kõik pildikaardid avatuna suurele pinnale laiali. Seejärel võib kaarte erinevate teemade kaupa grupeerida. Näiteks: mida lapsed teevad? millised kaardid kujutavad tööd? millega inimesed tegelevad? kuidas nad üksteisesse suhtuvad? kuidas nad ümbritsevasse suhtuvad? kuidas nad loomadega suhestuvad? See on lihtne moodus kaartidega tutvumiseks kogu nende mitmekesisuses ja samas nägemaks igat pilti suuremas tervikus.

Variatsioon: toimi nagu TEEMA puhulgi, aga kasuta ka jäljekaarte. Neid võib liita gruppidega või kasutada erinevaid pilte ühendavate sildadena. Millised jäljed võivad viia milliste piltide sisse või neist välja? Seoseid võib üleskirjutada või kasutada kunstilise või muusikalise väljendamisena.

## LUGU

Mõlemad pakid on laual pildid allpool. Lugu algab ühe kaardi võtmisega emmast kummast pakist. Pööra see õiget pidi ja alusta jutustamist (või kirjutamist) ilma spontaanset vastust tsenseerimata. Edasised kaardid võib tõmmata loo arendamiseks.

## SIIN JA SEAL

Jällegi tõmmatakse üks kaart pakist pimesi ja sellest saab loo algus, kus mängija võtab endale ühe kaardil kujutatud inimese rolli. Paralleelselt luuakse teinegi lugu sama tegevuse kohta, aga seda mängija enda kaasaegse ühiskonna vaatenurgast. Näiteks pilt nr 56, tüdruk puuviljakorviga: „Tulin džunglist tagasi värskelt korjatud puuviljadega oma pere jaoks. Need lõhnavad nii küpselt, et mõned kadusid tee peal ära.“ „Tulen just supermarketist ostlemast ja mu auto on rasket koormat täis.“

Variatsioon: mängija nr 1 räägib „seal“ osa loost ja mängija nr 2 vastab sellele „siin“ versiooniga. Järgmiseks mängu ringiks vahetatakse rollid.

## ROLLIMÄNG

Iga mängija võtab 2 või enam kaarti ja ühiselt põimitakse see mõneks stseeniks või looks. Seekord ei ole vaatenurk inimese oma, vaid looma oma. Mida see loom tahaks inimestele öelda? Neid lugusid võib üle kanda ka meie kaasaegse kultuuriruumi.

## AUS VAHETUS

Mängijad satuvad koos džunglihõimuga kokku olles ise teadlase, turisti, misjonäri, kaupleja või maailmaränduri rollides. Esimene ümberpööratud kaart paneb paika kohtumis-stseeni. Mida on neil inimestel üksteisele öelda? Mida nad üksteisest tahavad? Kas erinevad osapooled saavad üksteiselt midagi õppida? Pidage meeles, et te ei ole kohustatud mineviku vigasid kordama! Vastupidi, selles mänguversioonis näitab võimalus end ausa teadmiste, ideede, kauba ja muu vahetusena.

## HÕIMUELU

Iga mängija võtab kokku 5 kaarti suvaliselt kummastki pakist ja hoiab neid käes. Esimene mängija paneb kaardi nägu alaspidi maha, hakkab rääkima lugu kellegi pildil kujutatud vaatenurgast. Järgmised mängijad laiendavad ja jätkavad lugu sarnasel moel. Mäng jätkub kuni kõik kaardid on mängitud. Sel moel põimitakse palju pilte ja jälgi kokku elavaks pildiks hõimuelust, kus iga mängija on osaline.

## MÖÖDUNUD AJAD

Iga mängija võtab järjekorras 4 kuni 6 kaarti, millest vähemalt 3 kasutatakse grupile loo jutustamisel. Kujutatud tegevused ja tingimused kantakse Brasiilia džunglist üle sellesse piirkonda, kus mängija kodus on, aga aega, kus sealse piirkonna elanikud elasid alles hõimudes. Võibolla fantaasia abiga saame me tagasi tuua teadlikkuse mõtte või tunde kohta, mis kuulub sellesse aega – mitte et see oleks nii lihtne nagu mütsi pähepanek, aga teisest küljest on midagi kogu inimajaloo tervikust olemas ka kaasaegses elus: kollektiivselt oleme praegu viimane lüli pikas ahelas.

## ŽANRIST

MORENÁ on üks liige omataolise žanri kaartide perest. Kuigi need on mängud, ei ole neis strateegiaid, punkte, ei võite ega kaotusi. Ka pole need ennustavad nagu Tarot – neil kaartidel pole ametlikke tähendusi ja iga mängija ise määrab oma kaardi tähenduslikkuse.

Need kaardid on nagu köitmata raamatud, mis kutsuvad meid endid lõpetama oma fantaasiat ja seoste loomise oskust rakendades. Kuigi iga kaardi komplekt on nii kunstiliselt kui temaatiliselt ainulaadne, saab neid kombineerida ükskõik millise teise komplektiga avades sel moel uusi võimalusi mängimiseks.

See kaardipere on leidnud oma tee erinevatesse elualadesse, kus mäng võib samaaegselt olla mänguline töö. Iga värviline kaart on nagu hüppelaud fantaasiasügavikesse. Mängija ideed ja seosed saavad osaks varustusest, mäng töö osaks.

Žanr on sillaks mängu ja raamatu vahel ja nagu värvikarp, aitab ta kasutajatel kunstnikeks saada. Kõik reeglid on muudetavad ja toimivad üldiste suunistena, mis aitavad luua ihaldatud konteksti pääsemaks inimloovuse rikkusteni.

© Walde Mar, 1996

Kirjastatud: OH Verlag, Moritz Egetmeyer, Pf 1251,

79196 Kirchzarten, Germany

info@OH-Cards.com, www.OH-Cards.com