

# Persona

77 värviportreed pluss 33 suhtekaarti inimesest ja inimestevahelisest

PERSONA kaardid sisaldavad kaht kaardipakki, ühes käsitsi maalitud värviportreed kujutamas laia valikut inimesi noortest vanadeni ja kultuurilt põhjast lõunasse ning idast läände. Portreedega on kaasas 33 suhtekaarti, mis skemaatiliselt näitavad sidemeid ja suhteid. Portreekaarte võib kasutada nii üksi kui koos suhtekaartidega.

Vaadates neid Ely Ramani maalitud eri stiilides portreesid, mis kujutavad 77 inimest, kes võivad elada meie maa suvalises nurgas (või meie kujutluses), hakkame mõtlema, mis sorti elu nad elavad, mida tunnevad ja mõtlevad, mis nende nimed on ning kuidas teised neid näevad ja kuidas nad iseendid tajuvad. Kuigi neis kaartides ei avaldu just palju inimesi, siis teevad seda aspektid meist kõigist.

Valides 2 portreed, võime hakata ette kujutama suhet koos selle müriaadi sümpaatiatega ja antipaatiatega, mis avavad end kuskil tuttavas spektris komöödiast draamani. Suhtekaart, mille olulisuse määrab mängija, võib aidata kujundada fantaasiat ja arendada lugu.

Meie maailm tundub kasvavat väiksemaks kui võrd inimeste elud muutuvad keerukamaks ja riikide rahvastatus kasvab. Kultuurid peavad õppima lävima, loobuma eelarvamustest ning kultiveerima tolerantsi. PERSONA kaardid on kui kutse vaatamiseks läbi teise inimese silmade, panustama neisse meie ettekujutluste läätsete abil omaduste, tegude, vastuste, emotsioonide ja igatsustega.

Ladinakeelne sõna “persona” tähendab:

- mängija mask,
- tegelaskuju,
- näitleja või esineja,
- omadus, milles mängitakse,
- õigusi omav olend,
- (hilisemas kasutuses) inimest laiemalt.

Mäng PERSONA kaartidega kutsub meid lugema nägusid või andma hinnangut tegelaskujule, kujutama ette seoseid ja kokkusattumisi, leidma end teistes ja teisi endis. Üks Põhja-Ameerika põliselanike tarkus ütleb, et teisi tunda, peame käima miili nende kingades.

PERSONA kaarte võib kasutada ka üksi olles fantaasia harjutamiseks või prelüüdina maalimisele või kirjutamisele. Pered, sõbrad ja tuttavad võivad koos mängida “lihtsalt lõbu pärast”. Töökaaslased võivad kasutada PERSONA kaarte loovate vastuste saamiseks ametialastes suhetes. Sotsiaal- ja haridusala inimesed võivad praktiseerida suhtlemisoskusi. Praktiliste ja mänguliste võimaluste valik on piiramatu.

PERSONA kasutamine ei ole piiratud reeglitega. Mängijatest sõltub, millise vormi nende mäng võtab. Järgnevatel lehtedel esitletakse võimalusi varieeritavaks ja arendatavaks mänguks.

Siiski on mängides soovitatav järgida neid juhiseid:

- Hoida esiplaanil koostöö – PERSONA mängimine ei ole võistlus.
- Ole spontaanne ja isiklik vältides üldistusi ja lohisevaid monolooge.

- Ühelegi mängijale ei segata vahele, kedagi ei parandata ega vastandata.
- Igal mängijal on õigus jätta käik vahele.

Kaarte võib valida pimesi või jagab segaja nad välja. Mäng võib alata tavapärasel moel jagajast vasakut kätt või kes iganes on esimesena valmis alustama. Üldiselt avatakse kaardid ainult parasjagu käiva mängija poolt ja seda kahel põhjusel: esmalt, et mängijad saaks olla aktiivsed kuulajad oma loo ettevalmistamise asemel ning teiseks, et mängijad saaksid säilitada spontaansuse oma käikudeks. Lisaks võib luua olemasoleva 33 suhtekaardi kõrvale uusi, näiteks perepuu kaart, kus iga täpp tähistab üht pereliiget. Julgustame mängijaid neid mängu meiega kooslooma.

## 2 ja enamale mängijale

### **SOLO**

Mängijad valivad juhuslikult või neile jagatakse 1 portreekaart hoides näo alaspidi. Mängijad avavad oma kaardid järgemööda andes näole nime ja kirjeldades mõnda aspekti selle tegelase elust.

Näiteks:

- positsioon peres
- elukutse või tegevusalad
- religioosne või filosoofiline vaade
- minapilt
- muusikariist, lemmiksöök

Variatsioon I: Kirjelda nagu ülal, aga mina-vormis. “See on minu portree. Minu nimi on Sofi ja ma olen 21-aastane seistes oma muusikalise karjääri lävepakul. Kahjuks on mul lavahirm”.

Variatsioon II: Iga mängija kaart väljendab üht aspekti sama tegelaskuju isiksusest. Üht tegelast kirjeldab kogu grupp. Pakist võib tõmmata kaardi, mis väljendab selle tegelase välist muljet.

### **DUO**

Mängijad valivad juhuslikult või neile jagatakse 2 portree kaarti näod alaspidi. Järgemööda avavad mängijad kaardid kirjeldades kaht tegelast omavahelises suhtes.

Variatsioon I: üks kahest kaardist esindab mängijat, kes kirjeldab kaarte, teine on tegelane, kellega mängijal on suhe. Kirjelda seda suhtlust “mina” vaatenurgast.

### **MUUTUSED**

Mängijad valivad juhuslikult või neile jagatakse 2 kaarti, mida nad omaette uurivad. Järelejäänud kaardid tõstetakse pakkii näod alaspidi, pealmine kaart avatud. Järgemööda võtavad mängijad kaarte üles ja panevad maha kuni nad on rahul 2 portreega, mis kujutab sama tegelast kahel erineval eluhetkel. Mängijad avavad järgemööda oma kaardid ning räägivad lood nende tegelaste muutumistest.

### **NAABRUSKOND**

Aseta kaardid pakina lauale pildid allpool. Järgemööda võtab iga mängija kaardi ja annab talle spontaanselt rolli naabruskonnas. Kõik on võimalik – auväärsest vanaemast ja postkontori juhatajast pisivarga või tagahoovi kollini.

#### 4 ja enamale mängijale

### **NELI KORDA ÜKS**

Iga mängija valib pimesi 4 portree kaarti. Järgemööda avavad mängijad oma kaardid ning kirjeldavad üht tegelast 4 kaardi abiga, kus kaardid väljendavad füüsilist välimust, emotsionaalset mina, intellektuaalset mina ja sotsiaalset mina.

### **KULTUURIDE KOHVİK**

Iga mängija saab 4 või 5 kaarti, millest vaid üht kasutatakse. Iga mängija paneb järgemööda valitud kaardi maha kirjeldades end mina-vormis selle tegelasena, nimetades eesnime ja riigi või päritolu kultuuri. Vältige juba mainitud riigi kasutamist. Idee seisneb selles, et mängijaist “saaks” rahvusvaheline ja rassiliselt kirju seltskond reisijaid, kes juhuslikult on sattunud samasse kohvikusse lõunapausile. Pühenduge vestlusele küsitledes üks-teist vabas järjekorras. Arutlege hetkeprobleeme, isiklikke või kultuurilisi tulevikuootusi, aga ka otseseid ootusi üksteisele, kui on.

### **SUHE**

Iga mängija valib ühe suhtekaardi ja vaatab seda. Seejärel valivad mängijad pimesi selle arvu portreekaarte, kui palju on täppe nende suhtekaardil hoides samal ajal portreekaarte vaatamata. Seejärel avavad kõik mängijad oma kaardid ning paigutavad need suhtekaardi skeemi kohaselt kirjeldades igat tegelast ja nende suhet vastavalt joontele ja nooltele. Suhe võib olla nii sündmus, vestlus, mõtted või soovid või mida iganes mängija määrab.

### Pasjansid

Selleks mänguks ja järgnevateks variatsioonideks vali portreesid vastavalt oma tunnetele kaardi suhtes lubades jääda endal sõltumatuks kaardi välisest ilmast, et valik oleks soo, vanuse ja nahavärvi mõjust vaba. Lappa kaardipakk läbi valides esmase reaktsiooni alusel 5 kaarti, mis esindaks sind ennast lapsena, teismelisena, noorukina, keskealise ja eakana. Loo vestlus nende 5 vahel.

Variatsioon I: Vali portreed, mis kujutaks sinu elus olulist rolli mänginud vastassoo esindajaid. Naine valib näiteks kaardid, mis kujutavad tema isa, vendi, kallimaid, elukaaslast, poegi või kujuteldavaid armukesi jne. Vali vähemalt üks kaart, mis kujutab sind ennast. Mida on neil inimestel sulle öelda? Üksteisele? Ja sinul neile?

Variatsioon II: Vali portreed kujutamaks sinu vanemaid, õdesid-vendi ja sind ennast. Lisada võib vanavanemad, elukaaslased või lapsed. Kas on suhtekaarte, mis iseloomustaks neid suhteid? Joonista paberile suhteskeem, kuhu kõik valitud

kaardid on kaasatud.

## **ROLLIJAOTUS**

Lavastad 3-vaatuselist näidendit. Vali juhuslikult (või kavatsusega kui nii eelistad) 3 suhtekaarti, millest igaüks kujutab liikumist ühes vaatuses. Paiguta nad avatuna enda poolt valitud järjestuses ja jaota rollid portreekaartidele.

## **ŽANRIST**

PERSONA 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 meid kasutama 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. See 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.

Autor ja © Ely Raman, 1994

[www.OH-Cards.com](http://www.OH-Cards.com)