

Saga

55 piltkaarti legendide, müütide ja muinasjuttude loomiseks

SAGA kaardid, 55 vesivärvides tavamängukaartide mõõdus maali, kujutavad tegelaskujusid, stseene ja asju maailmas, mida kunagi pole olnud, kuid alati on olemas. Iga kaart on hüppelauaks tuttavasse müüti või muinasloosse või hoopis seni rääkimata loosse.

SAGA kaardid aitavad taaselustada spontaanuse rõõmu, üllatust ja lapsepõlveunistuste mälestusi. Nende pildid kutsuvad sind reisima, lapsega või ilma, lugude, fantaasia, unistuste ja maagia maailma... maailma, mida me kõik kunagi tundsiime ja võime taasavastada. Koht, kus sead oskavad lennata, konnad muutuvad printsideks, printsessid võivad päästa ja kangelased liiguvad ringi, jätkab valitsemist.

SAGA kaardid pakuvad võimalust kujutlusvõimet treenida, meeldivalt aega veeta, isegi mängida strateegiateta, võitude/kaotusteta ja punktide kogumiseta.

Kõike seda silmas pidades, laskem meis kõigis oleval lugude vestjal võtta üks SAGA kaart ja alata loo põimimisega. Seda tehes, pea meeles järgmist:

- Kaarti tõlgendades ei pea olema täpne. See, mida pildil näeme, võib olla sümbolse või metafoorse tähendusega.
- Luba oma kujutlusel vabadust voolata ja liikuda piiramatult läbi aja ja ruumi, konteksti ja tähendust.
- Välti keerukaid konstruktsioone. Lihtsad lood on lõbusamad ja kergemad jälgida.
- Räägi lugu aktiivses pinges hoides sündmused käimas.
- Inspiratsiooniks viita vanale maagiale lapsepõlvest: nõia võlukepid ja võlujoogid, võlusõnad, muundumised ja sekkumised teistest ilmadest aitamaks lugu avada.
- SAGA kaartidega mängimine ei ole nutikuse ega fantaasia võistlus. Lase koosmängimisel olla protsessi esiplaanil.
- Eriti grupis mängides võib tekkida soov kokkuleppida teatud tingimused nagu näiteks kellegi kaarti ei tõlgendata ümber ja üksteisele ei segata vahele. Mängijal on õigus jätta kõik tegemata või jääda vahele ilma selgitusi andmata.

VÕIMALUSI MÄNGIMISEKS

TEEME NI, ET MÄNGULT

Kogunege laua ümber või istuge põrandal ringis. Laske pakk ringile, et igaüks saaks pisut segada. Leppige omavahel kokku, kas kõik sisaldab ühte või kahte lauset või minutit jutu vestmist. Kas kõik kaardid mängitakse ära või ring või 5? Esimene mängija tõmbab pakist juhusliku kaardi, vaatab seda ja asetades kaardi lahtisena maha, alustab loo jutustamist: „Oli kord...“ Kui esimene mängija on lõpetanud, võtab teine kaardi, paneb selle esimese mängija kaardi kõrvale maha jätkates alustatud lugu. Seejärel jätkab iga järgmine mängija sama protseduuri kuni viimane kaart on mängitud või kuni viimane mängija on käinud.

TRIPTÜHON (paaridele või väikestele gruppidele)

Iga mängija tõmbab oma käigukorra ajal kolm suvalist kaarti, uurib neid ja paneb nad ritta, mis ei pea olema tõmbamise järjekord. Mängija arendab kaartidele põhinevalt jutu: algus vastavalt esimesele kaardile, loo ülesehitus teise kohaselt ning lõpp kolmanda järgi.

Kui lugu on lõppenud võivad teised mängijad küsida küsimusi, et saada selgust oma mõistmisele. Triptühoni võib ka pasjansina mängida.

SUUREM PILT

Tõmba SAGA pakist üks juhuslik kaart ja aseta see paberilehele. Sõnadega ja/või pliiatsite ja kriitidega laienda seda pilti nagu oleks kaart vaid detail või osa suuremast pildist. Kasuta enda loodud suuremat pilti oma uue loo allikana.

PÄEVIKU PIDAMINE (pasjanss)

Teatud aja jooksul (kuu, kuus nädalat jne) võta endale iga päev aega, et kirjutada üks jupp loost oma päevikusse või märkmikusse.

Tõmba pakist suvaline SAGA kaart ja kirjuta vähemalt üheleheküljeline osa loost alustades esimesel päeval fraasiga „Oli kord...“ ja lõpetades fraasiga „ja nad elasid õnnelikult igavesti.“

Kirjutamise ajal toetu/viita vaid eelmisel päeval kirjutatule. Ära püüa luua sidusat-ladusat lugu. Lase päeva meeletul loo suunda juhtida ja pea meeles, et oled maagilises maailmas, kus kõik on võimalik. Ehi end nõia, monarhi või deus-ex-machina mantliga. Mõnule mälestustes, naudi detailidesse kinnijäämist, mis muidu ebaoluliseks tembeldaksid, nimeta tegelasi ümber, muuda nende rolle, staatust, värvi, sugu või liiki. Kaota oma peategelane ja ärata ta uuesti ellu uues ootamatus vormis.

Kui kindlaksmääratud aeg on möödas, lõpeta lugu. Võta endale õhtu, et kogu lugu läbi lugeda. Pane vastu soovile täpsustavaid märkusi teha, toimetada, parandada või tsenseerida. Otsusta, kas soovid oma lugu pereliikmetele, partnerile või sõpradele ette lugeda.

Alternatiivne moodus on kasutada lahtisi paberilehti, täites enam kui kaks lehekülge päevas. Ära nummerda lehekülgi, kui lugu on valmis, loe seda ja korralda leheküljed ümber.

SAGA LASTEGA

Kunagi ei ole liiga palju tööriistu, et ühendada lünk täiskasvanute ja laste vahel. Lapsed on SAGA kaartidest ise juba lummatud. Täiskasvanule võib aga olla austav kogemus kui teda kutsutakse laste või noorukitega mängima.

Lisaks jutuvestmise kaartidele, pakuvad SAGA maalid head materjali joonistuste, maalide, skulptuuride, esseede, poemide, tantsude ja laulude loomiseks.

SAGA ÕPETAJATELE

SAGA kaardid on oivaline lisa klassiruumi õppevarale. Need stimuleerivad õpilastes loovust, pakkudes intellektuaalset vabadust sellega, et kõik tõlgendused on võrdselt õiged. SAGA kaartidel on stimuleerivad kujundid, mis võivad olla lähtekohaks loovale kirjutamisele, ükskõik siis kas esseele, kirjeldavatele lõikudele, luulele või lühijuttudele. Samuti võivad nad olla hüppelauaks improvisatsiooniteatrile või laulu teemadele.

MÄLETAD, KUI

Suudad sa meenutada sõbralikku istumist põlvel, kus räägiti lugu just sinule? Vahel ei olnud sel jutul üldse mõtet sees – see pani sind lihtsalt naerma või värisema. Vahel julgustas see sind looma oma enda versiooni loo lõpust või muutma algust. Vahel pani see sind imestama.

Me kõik mäletame nn päris muinasjutte, neid, milles me kunagi ei kahelnud ega tee seda iial. Need lood tegid meid hingetuks, panid igatsema enamat ja täitsid meid mälestustega eriliste kujundite rikkusest: Rumpelstilskin, Lumivalgeke ja seitse põialpoissi, Hansuke ja Greteke... Need lood ühendavad põlvkondi – nii vanaisa kui lapselaps teavad neid – ja neid võib ikka ja jälle uuesti rääkida. Nende uuesti vestmine läheb pea pingutusteta ja ikka soojendavad nad meie südameid.

SAGA kaardid viitavad klassikalistele muinasjuttudele, kangelaslugudele ja müütidele nii otse kui kaude. Iga kaart vihjab stseenile mõnes jutus või loos. Kas SAGA pildid panevad meid uuesti rääkima lugu sir Lancelot'ist või neitsist ja Baba-Jagaast, või hoopis viib meid edasi veelavastamata teele uue graali otsinguil, mis läbi pääseme erilisse universaalse müüdi maailma. Selles maailmas elavad lood, nii räägitud kui veel rääkimata, ja kui valime, võime avada väravad seiklustele ajatu ise sisemaastikel.

Nii kaua kui inimesed on siin, räägitakse ka võlusulega universaalseid müüte. Nad on meiega praegu, kogu oma sisekaemusliku iluga, mööda teed edasi ja nurga taga, maal nimega ...

ŽANRIST

SAGA on üks liige kaardiperest, mis moodustab omaette žanri. Kuigi need on mängud, ei ole seal strateegiaid ega punkte, ei võitmist ega kaotusi. Ka pole need ennustuskaardid nagu Tarot – neil kaartidel pole ametlikke tähendusi ja iga mängija ise määrab kõigi oma kaartide tähenduslikkuse.

Need kaardid on kui köitmata raamatud kutsudes meid oma seostamisoskust ja fantaasiat rakendades neid lõpetama. Kuigi iga mäng on nii kunstiliselt kui temaatiliselt unikaalne, saab neid ükskõik millise teise või kasvõi kõigi nendega kombineerida avardades seeläbi mänguvõimalusi.

Kaardipere on leidnud oma tee erinevatesse elualadesse, kus mäng võib olla ka mänguline töö. Iga värviline kaart toimib kui hüppelaud fantaasiasügavikesse. Mängija ideed ja seosed saavad osaks tööriistakastist, mäng töö osaks.

Žanril on oma koht mängu ja raamatu vahel, ja nagu värvikarp, võimaldab see kasutajail kunstnikeks hakata. Kõik reeglid on muudetavad ja teenivad üldiste juhistena arendamiseks soovitud konteksti, et jõuda inimloovuse rikkusteni.

Autor & © Ely Raman 1989 www.OH-Cards.com

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