

MYTHOS

55 pildikaarti oma legendide ja müütide loomiseks & rääkimiseks
(sobib 1-10 igas eas mängijale)

MYTHOS on 55 akvarellpildiga kaardipakk, mis maalitud tavalise kaardipaki mõõdus. Need portreerivad müütide ja legendide maailma kuuluvaid stseene, tausta ja rekvisiite. Müüti on defineeritud kui lugu, mis on „välja mõeldud väljastpoolt ja õige seestpoolt“. Kõikjal, kus inimesed on elanud, on nad ka leiutanud mütoloogiat, et väljendada oma kollektiivse kogemuse lugusid.

Iga MYTHOS'e pilt on värviline hüppelaud kujutlusse. Koos pakuvad nad fantaasia harjutustes võimalust vabaks mänguks (või tööks). MYTHOS on strateegiateta mäng, kus ei loeta punkte ega võideta/kaotata. Seda võib kasutada üksi, paari või grupina, laste, noorte, täiskasvanute või eakatega.

MYTHOS lugu rääkides ei ole olemas „vale“ tõlgendust: siin julgustatakse kujutlusvõimet, mitte ei testita seda. Mängija avab iidse spontaanse loovuse ja leidlikkuse aardelaeka.

Et MYTHOS lugu rääkida, avab iga mängija järgemööda mõne pildi ja ütleb pildi põhjal ühe kirjeldava või tegevust sisaldava lause. Iga mängija panus ehitatakse üles eelnevalt öeldule toetudes ja sel moel luuakse täiesti uus lugu.

Iga kord kui kaardid segatakse, saab veel ühe uue ja ainukordse loo rääkida, sest kõik kaartidele reageeringud on samuti ainukordsed. Nii ei jää jutustamise mäng MYTHOSega iialgi vanaks.

MYTHOS, kui kunstnik Ely Raman'i järjekordne inspiratsioon, on suurepärase kaaslane populaarsele SAGA kaardikomplektile. Neid kahte kaardipakki saab kasutada ka omavahel kombineerides.

MYTHOS on võistlemisvaba seoste loomise mäng. Järgnevad soovitused, mis loovad paindliku raami, kus lugudevestmine vabalt areneda saab, on ainsaiks reegleiks.

- Kaardi tõlgendamisel ei pea olema täpne. See, mida kaardil näeme, võib olla nii sümbol kui kujund tegevuseks. Nõnda võib kõisredel viia teid Üheksandale pilvele või aidata asjade põhja.
- Lase oma kujutlusel vabalt voolata ja hüppa piiramatult läbi aja, ruumi, konteksti ja tähenduse.
- Väldi keerukaid süžeesid. Lihtne lugu on lõbusam ja kõigile lihtsam jälgida.
- Hoidu vahelesegamisest ja teise kaardi ümbertõlgemisest.
- Räägi lugu aktiivses pinges ja hoia sündmused parajas tempos.
- Inspiratsiooniks viita lapsepõlve „vana kooli“ maagiale: võlukepid, võlujoogid, võlusõnad, muundamised ja sekkumised teistest ilmadest võivad aidata loo lahtirullumisel.
- Võid vabalt väljasorteerida kaardid, mis tunduvad (mis iganes põhjusel) ebasobivad. Mängu jooksul võivad kõik kasutada õigust kaarti **mitte** mängida või vahele jätta ilma igasuguste kommentaaride ja teiste küsitlemisteta.

Kanada kunstnikule Ely Ramanile on „müüdi ja saaga“ teema pikka aega oluline olnud. Müüdid on kui unenäod, mida terve kultuur näeb ja nad on alati kollektiivselt ellu kutsutud, kusiganes inimesed üksteisega koos on elanud. See on jätkuvalt tõene ka kaasajal. *Meie*, kes me täna elame, oleme kaasaegse saaga loojad.

Müüdid on inimkogemuse kui terviku destillaat ja sellistena saab neid vaadelda kui kultuuri peegleid. Kõige erinevamate inimeste müütides võib ära tunda sarnaseid teemasid, mis on vaid erinevaise rõivaise riidetud.

Iga MYTHOS pilt väljendab teatud aspekti selles maailmast, kuid mitte konkreetse loo oma. Mängu eesmärk on pigem luua *oma* lugu kui püüda kaartides ära tunda teada tuntud pala.

Mõned pildid võivad näida kui komistuskivid loole, mis just latusalt jooksis... Selline üllatusmoment esitab väljakutse loovusele ja kutsub „üllatusohke“ meie seostesse.

MYTHOS on loodud selleks, et inspireerida meid tänapäevaseid müüte leiutama. Fakt, et paki 55 pilti võrsuvad lugudest, milles meie ja mitmed eelnevad põlvkonnad on üleskasvatatud, muudab lihtsamaks kaasaegsele kogemusele tähenduse andmise meie kultuuri kollektiivse unenäo mõistes. Iga MYTHOS lugu on uus, unikaalne ja isikupärane!

JUTUVESTMINE (kuni 12 inimest)

Kogunege ümber laua või istuge põrandale ringi. Andke MYTHOS kaardipakk ringipidi igale osalisele kergeks segamiseks. Leppige omavahel kokku, kas käik on üks või kaks lauset või minuti jagu jutustamist. Kas kõik kaardid kasutatakse või mängitaksegi ainult üks ring, või viis ringi?

Esimene mängija tõmbab pakist juhusliku kaardi, vaatab seda ning paneb selle maha spontaanse vastusega kaardile: „Oli kord üks rääkiv hobune, kes pakkus välja mulle sõidu kaugele maale.“ Ja nõnda algab lugu.

Teine mängija võtab kaardi ja paneb selle esimese kõrvale jätkates juba alustatud lugu. Iga järgmine mängija jätkab sama tegevust kuni kõik kaardid on mängitud või viimane mängija on oma kaardi käinud või kui lugu jõuab sobiva lõpuni.

Mängumeetod on end tõestanud igas eas osalejatega, lasteaialastest eakateni välja. Loo koosloomiseks vajalik loovuse jagamine võib oluliselt toetada gruppikuuluvuse ja ühtekuuluvustunnet.

JUTUVESTMISE VARIATSIOONID

- Loo võib jutustada võõrkeeles. Sel juhul soovitame väikseid gruppe, et igaüks saaks mitu võimalust rääkimiseks.
- Grupp võib rääkimise asemel loo kirjutada. Paberileht käib mööda ringi, iga osaleja kirjutab sinna oma lause ja voldib paberi ühe korra alla. Pildikaardid pannakse maha nii, et kõik neid näevad. Tekkinud lugu võib valjult ette lugeda pärast igat ringi. Et teistele mängijatele mingeid pidepunkte jätta, võivad osavõtjad soovida öelda ühe märksõna äsjakirjutatud lausest.
- Kui lugu on grupi poolt jutustatud, võib selle satiiri või pantomiimina esitada.
- Kolm-neli juhuslikult valitud kaarti võib panna avatuna lauale. Iga mängija seab oma käigukorra ajal kaardid ümber sidudes need lühilooks. Kindlasti on sama palju variatsioone kui on mängijaid.

PASJANSS

Üks pildikaart võib inspireerida terveks leheküljeks kirjapandud assotsiatsioonideks. Igapäevaselt seda harjutust tehes moodustub „Kujutluste päevik“. Määratle end mõne tegelase või objektina juhuslikult valitud kaardil ja kirjuta mina-vormis. Anna endale kümme kuni viisteist minutit, kirjuta kiiresti ilma tsenseerimata. Ära loe kirjutatut enne kui oled lõpetanud.

SUUREM PILT

Tõmba pakist juhuslik MYTHOS kaart ja pane see suuremale paberile. Kasutades värvipliiatseid või kriite laienda maali nii nagu see oleks üks tükk mosaiigist. Kasuta endaloodud suuremat pilti oma jutustuse alguspunktina. Tühjale paberile võib enne maalima asumist panna ka rohkem kui ühe kaardi.

ÜLDISED VAATED

Kasutades MYTHOS kaarte ja teisi selle žanri kaarte, saame avada ukse vabadele assotsiatsioonidele. Nagu unistuses kerkivad meie mõtteist pinnale vastused pildile. Tegelikult saame õppida ja sama hästi aktiivselt harjutada kunsti, kuidas loovalt ootamatule reageerida, just sellele, millega neis mängudes juhuslikult kaarte valides kokku puutume.

Juhised su käes on mõeldud kui sissejuhatuseks neile seoste kaartidele. Julgustame igat mängijat avastama uusi võimalusi, kohandama mängumeetodeid isiklike vajaduste või olukordadega.

Kõigis mänguvõimalustes palume hoida esikohal koostöö aspekti. On küll ja veel mängu, millega võistlemist harjutada! Usalduse ja koostöö õhustik teeb igale mängijale panustamise võimalikuks, olgu see siis keerukas või lihtne. Jutuvestmises, nagu eluski, annab tihti väike detail suurima panuse.

ŽANRIST

MYTHOS on üks liige kaardiperes, mis kokku moodustavad omaette žanri. Kuigi nad on mängud, pole seal strateegiaid ega punkte, ei võitmist ega kaotusi. Ka pole need ennustavad nagu Tarot – neil kaartidel pole ametlikke tähendusi ja iga mängija ise määrab oma kaartide tähenduslikkuse.

Need kaardipakid on kui köitmata raamatud, mis kutsuvad endid lõpetama pannes selleks meid seostamise ja fantaaseerimisoskusi kasutama. Kuigi iga mäng on nii kunstiliselt kui temaatiliselt unikaalne, saab neid kasutada kombineerituna ühe või kõigi teistega avades uusi võimalusi mängimiseks.

Kaardipere on leidnud endale koha erinevais erialades, kus mäng võib olla mänguline töö. Iga värvikas kaart on kui hüppelaud fantaasiasügavikesse. Mängija ideedest ja seostest saavad töövahendid, mängust töö osa.

Žanr asetub mängu ja raamatu vahele, mis nagu värvikarp, laseb kasutajatel kunstnikeks saada. Kõik reeglid on muudetavad ja teenivad sobiva konteksti loomist inimloovuse rikkusteni pääsemiseks.

Autor ja © Ely Raman 2000

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