

Lydia Jacob Story

55 kollaaži ja maali vaatamiseks ja mängimiseks
Raymond E. Waydelichilt
– Eriväljaanne –

Alsassi kunstnik Raymond E. Waydelich on loonud eluaegse kire kogumise, lahtiharutamise ja taasloomise baasil 55 segatehnikas meistriteoset koosneva paki. Sürraalsed, nutikad, õrnad, naljakad? Ükskõik, kuidas neid kaarte kirjeldada, on nad tõenäoliselt üllatavad ja rõõmustavad.

Kogumise käigus juhtus kunstiku kätte õmblejanna Lydia Jacobi portree, kes elas Strasbourg'is 19. sajandi lõpuaastatel. Tema nimi ja tema ajalooline pärand andsid alguse tööde tsüklile, mil nimeks „LYDIA JACOBI LUGU“, kuhu ka käesolev pakk kuulub. Waydelich on öelnud: „Lydia Jacob c'est moi.“ (Lydia Jacob, see olen mina.)

Olles oma olemuselt kunstiteos, on iga Lydia Jacobi loo kaart lähtekohaks muinasjutulisse maailma. Maailma, mis mõneti tuttav ja siiski üllatav ja uus. Selle asukad, nii inimesed, loomad, taimed või masinad, liiguvad läbi elavate maastike, huviäratavate tekstide ja müstiliste kaartide kutsudes meid tegema seoseid ja leiutama koos nende loojaga – meie fantaasia võib võtta järje üle sealt, kus kunstnik lõpetas.

Kaardivormis kunst tahab käsitsemist ja ümber korraldamist, selgitamist ja avardamist. Lydia Jakobs loo kaartide kasutamisel on põhireegliks vabad assotsiatsioonid. Mäng võib olla ükskõik mis alates jutustamisest ja ajas rändamisest kuni kirjutamise ja näitemänguni. Eesmärgiks võibki olla puhas rõõm, teraapiast saadud võimestumine või nauding õpitegevusest. Sel teemal rohkema info saamiseks külasta lehte www.OH-Cards.com.

NÄITUS

Iga mängija võtab järgemööda ühe kaardi ja uurib seda omaette ning valiboma pildile nime. Seejärel avatakse oma kaart teistele ning pealkiri öeldakse välja. Käiguringi lõpuks korraldab grupp pildid ümber kunstinäituseks.

Variatsioon: pimesi võetakse laiali laotatud pakist 6 kaarti ja pannakse lauale pilt allpool. Esimene mängija valib ühe kaardi 6 seast, vaatab seda endamisi ja ütleb pildi pealkirja. Ilma kaarti teistele näitamata segab ta kaardi teiste sekka tagasi. Seejärel pööratakse kõik 6 kaarti ümber. Millisele kaardile anti pealkiri? Äraarvaja saab käia järgmisena.

AJAS RÄNDAMINE

Kaardid on laual pilt allpool. Esimene mängija võtab kaardi ja kirjeldab seda lühidalt mina-vormis iseloomustades ennast, seda kohta, ajaperioodi ja sündmust. („On keskaeg ühes rahvarohkes Euroopa linnas. Et pageda massidest, leiutan jalgratta.“) Teine mängija võtab kaardi ja me hüppame uude ajastusse, võibolla tulevikku. Toimub seal revolutsioon? On avastatud uus planeet või manner? See on fantaasiareis, mitte teadmiste viktoriin – tegelike ajalooliste faktide kasutamine on puhas juhus!

VÄRSIMEISTER

Valitud kaart on aluseks riimuva kuplee, limeriki või mis iganes poeetilisele vormile. Tulemused võivad olla koomilisest/absurdist empaatilise/melanhoolseni. Inspiratsiooni saamiseks vaata Ogden Nashi, William Blake'i ja Jaapani haiku poeete. („Kord oli mul sini-must kõuts, kes nõudis, et peas oleks mul müts...“) See on hea mäng paaris mängimiseks.

EKSPERDID

Esimene mängija võtab pimesi kaardi. Tema kaasmängija otsustab, milline on esimese mängija amet (bioloog, arheoloog, laeva kokk, korvpalli treener jne). Seejärel vaatab mängija oma kaarti ja kasutades seost, mida kaart

vallandab, hakkab lahti kerima lugu – leiutisest, avastusest või juhtumist, mis on seotud talle määratud ametiga. Idee seisneb vabas fantaseerimises, muutes kõige ennekuulmatumana kõlav võimalus usutavaks.

KUNSTNIKUST

Raymond Emile Waydelich sündis 1938 aastal Prantsusmaal Strasbourg'is. Pärast kunstiõpinguid Strasbourg'is ja Pariisis reisis ta fotograafina läbi Põhja-Aafrika. Seal avastas ta kire arheoloogia vastu, mis teda edaspidi kunstnikuelus saatis. Alates 1973. aastast on ta arendanud tööde tsükli nimega „Lydia Jacobi lugu“, kuhu ka need kaardid kuuluvad. Tema maalid, skulptuurid ja segatehnikas tööd olnud näitustel Euroopas, USA-s, Jaapanis ja Argentinas. Waydelich elab Strasbourg'i lähedal külas.

ŽANRIST

Kaardid „Lydia Jacobi lugu“ on üks liige kaardiperekonnast, mis moodustavad omaette žanri. Kuigi nad on mängud, ei ole seal strateegiaid ega punkte, ei kaotamist ega võitmist. Ka pole need kaardid ennustavad nagu Tarot – neil kaartidel pole ametlikke tähendusi ja iga mängija ise määrab oma kaardi tähenduslikkuse.

Need kaardipakid on kui köitmata raamatud, mis kutsuvad endid lõpetama meie seostamis- ja fantaseerimisuskust kasutades. Kuigi iga mäng on kunstiliselt ja temaatiliselt unikaalne, võib igat neist omavahel kombineerida avades sel moel uusi mängimisvõimalusi.

See kaardiperekond on leidnud oma tee erinevatele elualadele, kus mäng võib olla mänguline töö. Iga värviline kaart on kui hüppelaud fantaasiasügavikesse. Mängija ideed ja seosed saavad töövahenditeks ja mäng osaks tööst.

Žanr on leidnud koha mängu ja raamatute vahel ja nagu värvikarp, laseb ta oma kasutajatel saada kunstnikeks. Kõik reeglid on muudetavad ja on mõeldud vaid üldiste juhenditena, et arendada soovitud konteksti inimloovuse rikkusteni pääsemiseks.

Eriväljaanded on uus lähenemine selles tooteseerias. Nagu galeriidki, esitlevad nad meile kunsti. Vahemaa kaardi ja vaataja vahel on viidud miinimumini kui võtame kunsti enda kätte – selline protsess võib anda meie kujutlusvõimele tiivad ja stimuleerida meie endi loovat väljendust.

© Raymond E. Waydelich 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