

ABSOLESIA

A memorable card game

Kovács Emese

Pécsi Tudományegyetem Művészeti Kar

Grafikusművész szak, 5. évfolyam

Témavezető: Szöllősi Géza, tanársegéd

A 37. Országos Tudományos Diákköri Konferenciára nevezett műalkotásom az ABSOLESIA, amely egy kártyajáték. A munkám témáját egy személyes gondolatmenet indította el. Általános iskolás korom óta írok naplót, és felmerült bennem, hogy ha ezt nem tenném, mennyi történésre emlékeznék az életemből. Az ember rengeteg emléket gyűjt, és ezek az idő előrehaladtával elhalványulnak. A téma kutatásához Douwe Draaisma: *Miért futnak egyre gyorsabban az évek?* című könyve szolgált alapul. A kötet az idő szubjektív megtapasztalásának élményét mutatja be irodalmi példákon és kísérleti esettanulmányokon keresztül, de részletesen foglalkozik az emlékezés időskálájával is. A fő fogalom, mely a pszichológiából származik, az önéletrajzi emlékezet, ez emlékezetünk azon része, ahol a személyes sorsunk alakulását rögzítjük, és érdekessége, hogy bizonyos dolgokat feledésre ítél, másokat megment a feledéstől. A munkám ebből a fogalomkörből indult ki. Az volt a célom, hogy egy olyan játékot tervezzek, amellyel feleleveníthetjük életünk már elfeledettnek gondolt emlékeit. Ily módon a játék beszélgetést indít, kinyitja a múltunk naplóját, és közösségi élményt ad, ezáltal jobban megismerjük egymást, és egymás múltját. A játék angol nyelven került megtervezésre.

A névadáskor két tartalmilag ellentétes kifejezést, az „abszolút emlékezet” és az „amnézia” szót vontam össze, így született meg az ABSOLESIA. A név logotípiaként jelenik meg, azzal a kiegészítéssel, hogy az „O” betű egy labirintus, azt jelképezve, hogy az emlékünkhöz vezető út kanyarokkal és zsákutcákkal van tele. Az alcím, „A memorable card game” egy szójátékkal is él arra vonatkozóan, hogy a játék több értelemben tud emlékezetes lenni.

A kártyajáték elemeinek tervezésekor gyűjtést végeztem, hogy az ember életének milyen területei vannak, amelyből kiindulóan előhívhat emléket. Ennek eredményeként tizenkét témát választottam ki, melyhez mindenki tud kapcsolódni saját emlékekkel, és ezek négy csoportra oszthatók. Az első csoport a *Helyek*, melybe beletartozik az *iskola*, az *épületek* és az *utazás*. A másodikat teszi ki a *Természet*, ide sorolható a *virágok*, az *állatok*, és az *égbolt*. A harmadik csoport a *Mérföldkövek*, ehhez az *ünnepek*, a *születés* és a *halál* kapcsolódik. A negyediket pedig a *Hobbik* alkotják, melyhez a *zene*, a *sport* és a *képzőművészetek* lettek kiválasztva. A felsorolt tizenkét témát illusztrált kártyák által szerettem volna megjeleníteni, mellyel az adott téma minél több irányú aspektusait kívántam bemutatni, hogy a játékos gondolatait beindítsa és emlékeit felidézzé.

A következőkben a célcsoportra irányítottam figyelmem, melynek során arra következtetésre jutottam, hogy ezt a kártyajátékot bármely korosztály játszhatja a fiataloktól az idősekig. Ebből kifolyólag viszont azt is figyelembe kell venni, hogy az ember minél idősebb, annál több emléke van. Ennek kapcsán arra gondoltam, hogy a játék során szabályozni lehetne, hogy a játékos (természetesen az életkorától függően) melyik életszakaszából idézzon elő emléket. Az ehhez

választott öt életkor a gyermekkor, a kamaszkor, a fiatal felnőttkor, a késői felnőttkor és az időskor, ezek alkotják az életkori kategória kártyákat. Az emlékek előhívásának így módon való életkori leszűkítése érdekes vonatkozásokat hoz a játékba, tekintettel arra, hogy például hány éves korunktól vannak emlékeink, vagy pedig, hogy egy idős ember a közelmúltbeli vagy a fiatalkori emlékeiről tud részletesebben beszélni.

Az emlékek elmesélésének elősegítésére, vagy a téma elmélyítését támogatandó, szerettem volna kérdéskártyákat is tervezni a játékhoz, melyek megválaszolásával további érdekes tartalmak kerülhetnek felszínre azon túl, amit a játékos első ízben fel tudott idézni. Tíz kérdést fogalmaztam meg ehhez a kategóriához, melyhez a fent említett könyvben bemutatott emlékeztetvizsgálati kérdéssort használtam segítségül:

1. Emlékszem-e az emlék előtt/után történt eseményekre?
2. Mikor történt az esemény?
3. Hol történt az esemény?
4. Ki volt/kik voltak körülöttem, amikor az esemény megtörtént?
5. Az emlékem az eseményről tartalmaz-e hangokat, szagokat, tapintást, ízlelést?
6. Milyen érzéseim voltak abban a szituációban?
7. Amióta megtörtént az esemény, gondoltam-e rá, beszéltem-e róla?
8. Visszatekintve, volt-e komoly jelentősége az eseménynek?
9. Mit mond el rólam ez az emlék?
10. Mennyire élénken él bennem az emlék?

Ezzel kialakult a játék szerkezete, mely tartalmaz illusztrált kártyákat, életkori kategória kártyákat és kérdés kártyákat. A kivitelezésre térve, az illusztrációkat vektorgrafikus módon, fekete színű vonalas grafikaként készítettem el. Ezek pauszpapírra kerültek nyomtatásra, és minden témához tartozó illusztráció elemei két kártyára elosztva találhatók. Ezzel a megoldással egy olyan vizuális játékot szerettem volna megjeleníteni, hogy a két kártyalap egymásra helyezéséből áll össze a teljes illusztráció, továbbá a pauszpapír homályosító tulajdonsága az emlékek elhomályosulására reflektál. A kártyák párosítását a sarkukban lévő piktogramok segítik, melyek az adott témát szimbolizálják.

Az életkori kategória kártyák és a kérdés kártyák is söröslátét kartonból valósultak meg, és gravírozással került rájuk az illusztráció és a szöveg. Az életkori kategória kártyák esetében az életkorok felirata jelenik meg ornamentális keretben, és a feliratok sajátosságát az adja, hogy stencilezettek. A kérdés kártyák kétoldalúak, az előoldalon van a kérdés ornamentális keretben, a hátoldalán pedig sűrűbb ornamentika, közepén egy piktogrammal, mely az adott kérdésre utal. A gravírozott kártyák grafikailag követik az illusztrált kártyák stílusát.

A kártyajáték tárolásához olyan csomagolást szerettem volna tervezni, melynek kinyitása egyfajta élményt ad, és praktikus, könnyen hordozható. Technológiai szempontból egy olyan szerkezetet képzeltem el, melynél a kinyitással a kártyapakli kiemelkedik, könnyítve a kártyák kivételét. A doboz kartonból készült, és itt szintén gravírozva jelenik meg rajta a grafika. A doboz tetején kettéosztva látható egy agy formájú labirintus, utalva az emlékek kiindulópontjára, és az életkori kategória kártyákhoz hasonlóan stencilezett. Ez alá pauszpapír van rögzítve, ezzel harmonizál az illusztrált kártyákhoz. Ha kinyitjuk a dobozt, az agymotívum szétnyílik, szimbolizálva azt, hogy a kicsomagolással nemcsak a kártyapaklihoz férünk hozzá, hanem az emlékeinkhez is. A dobozon továbbá megjelennek az illusztrált kártyák egyes motívumai, viszont eltérő kompozíciókban, valamint a játék logója és rövid leírása. A doboznak többféle kinyitott pozíciója lehetséges, a záródás rögzülését a doboz belsejébe ragasztott mágnes biztosítja. A doboz stanc megtervezése során fűlekkel láttam el az oldalakat, így az ragasztásmentesen összeállítható. A csomagolás a három típusú kártyán kívül egy, a játékszabályt ismertető mellékletet is tartalmaz, és ez az egyetlen elem, ami nyomtatva van.

A játékszabályokra térve, 2-10 személy játszhat. Először az életkori kategória kártyák közül kell húzni egyet. Ha fiatalabb a játékos, mint amilyen a korosztályhoz tartozó kártya a kezében, addig kell újra húznia, amíg nem kap megfelelőt. Ezt követően húzni kell az illusztrált kártyák közül is, és meg kell keresni a kártya párját, ebben segítenek a kártya sarkában lévő piktogramok. Miután egymásra helyezte a játékos a kártyákat, a témából vagy az illusztrációkból kiindulva el kell mesélnie az emlékét, ami ehhez kapcsolódik, figyelembe véve az életkori kategória kártya kikötését, és arra fókuszálva, hogy minél részletesebb legyen a történet. Ha ez megtörtént, a kérdés kártyák közül kell egyet húzni, és válaszolni a kérdésre, ezzel kiegészítve, árnyalva az ismertetett emléket. Úgy is lehet játszani, hogy a kihúzott kártyák nemcsak egy játékosra vonatkoznak, hanem az összes játékosra, és mindenki ugyanarra a témára reflektálva mondja el az emlékét. Ebben a játékban nincsen nyertes, a hangsúly az „agytornán”, az elhangzott emlékek jelentőségén van.

A tervezésnél szem előtt tartottam a környezetbarát anyagokat és kivitelezési módokat, ezért döntöttem a papíralapúság és a minimális nyomtatási felület mellett, amely a tömeggyártás esetében szintén fontos szempont. A kártyajáték nem kizárólag hétköznapi környezetben, otthon, baráti körben jelenhet meg, hanem oktatási céllal iskolában, a szellemi szint fenntartásához idősotthonban szintúgy alkalmazható lehet. A könyvben ismertetett emlékezetkutatási, asszociációs kísérletekre szerettem volna egy vizuálisabb, izgalmasabb alternatívát nyújtani. Az önéletrajzi emlékezethez kapcsolódó kutatások, kísérletek terén, így a tudományban is felhasználhatónak tartom a játékot, adott esetben a kártyapakli bővítésével.