

55 карт с изображениями из Китайского Центрального Королевства для составления историй (для 1-10 игроков любого возраста).

Карты SHEN HUA открывают окно в царство легенд и преданий древнейшей культуры Китая. Слово SHEN обозначает не только мифологию, но и божественность, HUA – расцвет (цветение, соцветие) и бутон (почка, зародыш). Название этой колоды играет этими словами и приглашает нас принять участие в «цветении небесных историй». Используя освященную веками технику чернильной живописи для создания SHEN HUA, пекинская художница Han Wei, изобразила коллекцию предметов, людей и ситуаций из мифологии древнейшей культуры Поднебесной. Эта колода служит живописной энциклопедией китайской истории. Знаем мы настоящую историю или нет, используя карты, мы можем получить доступ к тому, что лежит в основе изображений, и создать свои собственные истории. Любая карта колоды SHEN HUA может служить отправной точкой для дальнейшей истории. В ответ на изображения западные люди найдут свои собственные смыслы, которые соединятся в придуманной истории. Использование сюжета карт стимулирует воображение, и процесс создания истории становится ценной формой совместной творческой игры. Используя SHEN HUA, мы можем все быть рассказчиками истории. Никто не проигрывает, каждый выигрывает. Нет неправильной интерпретации карты, что упрощает создание свободной ассоциации. Способность к творчеству и фантазированию выходит на передний план. Ассоциации возникают в ответ на изображение и сплетаются в сказки-рассказы. И так как карты никогда не появляются в одной и той же последовательности дважды, каждая история неповторима. Игроки объединяются в одну длинную цепочку на протяжении всего времени создания истории, поддерживая жизнь в древнейшем, но не стареющем искусстве. В качестве пускового механизма для ассоциаций карты можно использовать как со взрослыми, так и с детьми. SHEN HUA может быть использована как настольная игра для одного человека, пары или группы. В эту игру могут играть люди любого возраста. SHEN HUA может быть использована в сочетании с другими колодами для рассказывания историй SAGA, MYTHOS, 1001. SHEN HUA – это игра в ассоциации, находящаяся вне конкуренции. Есть несколько правил-рекомендаций, создающих мягкую основу для того, чтобы процесс создания историй шел легко:

- Карты интерпретируются свободно, буквально дословно или образно. То, что мы видим на изображении может также являться символом или метафорой чего-либо. Дракон, например, может быть силой или опасностью, а так же сильным другом или опасным врагом.
- Фантазия не имеет границ. Историям позволено прыгать и скакать без всяких ограничений сквозь время и пространство.
- Избегайте замысловатых, трудных для понимания интриг. Простая сюжетная линия более забавна и легка для каждого участника.
- Воздерживайтесь от внезапного прерывания истории и от реинтерпретации карт других игроков. Идея правильной и неправильной интерпретации карты нарушает свободное течение воображения, так как способствует конкуренции к победе.
- Рассказывайте историю в настоящем времени и в движении. Рассказывание историй в группе идет лучше всего, когда игроки реагируют на карты спонтанно, нежели тщательно обдумывая что сказать.
- Никаких монологов!
- Для вдохновения обращайтесь к магии детства. Пусть люди и вещи необъяснимо меняются, исчезают, перерождаются или делаются невообразимыми.
- Не стесняйтесь отсортировать любые карты, которые вы по любой причине считаете неподходящими. Во время игры каждый может поменять выбранную карту, без объяснения причин.

«Мифология – это сущность человеческого опыта», – писал американский мифолог Джозеф Кемпбел. Все аспекты человеческой жизни можно найти в мифологии, хоть каждая культура имеет свои местные особенности. Как диалекты одной речи, различные мифологии повествуют каждая по-своему, но их темы для разговора остаются универсальными: появление на свет, расцвет, путешествия, приключения, подвиги, смерть, точка отсчета и цикличность. Как феномен речи является общим для всех людей, так и мифология, существующая во всем мире, – общепринятая форма выражения всех культур. В не имеющих времени сказках мы видим свои собственные истории, «одетые в национальные костюмы».

Мифы, легенды и сказки существуют так долго, как долго живут люди, объединяясь в группы. Имея глубокие корни в прошлом, они неизменно постепенно развиваются, изменяются параллельно с культурой, через рассказывание и передачу из уст в уста. Кроме того, будучи чудесными зрелищами, истории также помогают нам понимать наш мир, каким он был и каким он является. Изображения SHEN HUA приправляют наши истории щипоткой восточной экзотики, привычной нам или нет.

Карты SHEN HUA отправляют нас к китайской мифологии. Цель игры состоит не в том, чтобы восстанавливать специфические точные истории, а чтобы создавать новые, которые возникают в воображении в ответ на изображения на картах. Этот процесс позволяет нам прикасаться к мифологии через происходящее в настоящем времени развитие, имеющее корни в прошлом, но не ограниченное им, так как мы – создатели своей, современной версии прошлого. Всякий раз мы перетасовываем карты и начинаем историю заново, уникальную и личную, никогда не существовавшую ранее.

### История SHEN HUA (до 12 игроков)

Колода перетасованных карт располагается рубашкой вверх в центре игрового стола. Первый игрок случайным образом тянет из колоды любую карту, переворачивает, смотрит и кладет ее изображением вверх, начиная спонтанно рассказывать историю с первой, пришедшей на ум фразы. Например: «Доктор, которого позвали осмотреть короля, начал измерять королевский пульс» или «Весенняя гроза, которая произошла накануне ночью, превратила тихий ручеек в наводнение». Второй игрок в свою очередь выбирает из колоды произвольную карту, кладет ее около первой, продолжая начатый рассказ. Не обязательно повторять то, что сказал предыдущий игрок. Каждый следующий участник выполняет эту же процедуру до тех пор, пока не сыграла последняя карта или последний игрок. История зарождается и растет как дикая виноградная лоза. История заканчивается, когда все карты уже использованы или когда она пришла к своему логическому завершению. Если Вам кажется, что 55 карт это слишком много, игра может быть сыграна с неполной колодой. Если используются все 55 карт, рекомендуется играть быстро, чтобы сохранить элемент спонтанности. Этот метод может быть адаптирован к любой ситуации. Он испытан и успешно используется с участниками любого возраста, от дошкольников до пожилых людей. Занимаясь совместным творчеством, придумывая вместе историю, мы создаем и усиливаем чувство сплоченности и принадлежности к группе.

### Варианты игр

- Начните с заглавия истории, которое каким-либо образом относится к истории Великой китайской империи. Например, «Однажды у Великой Китайской стены». Далее тема может развиваться с помощью воображения.

- История может рассказываться на иностранном языке. Это рекомендуется делать в маленьких группах, где каждый игрок, получает возможность говорить на любом языке, которым он владеет.
- Вместо того, чтобы рассказывать историю, она может быть записана на бумагу. Лист бумаги пускается по кругу, где каждый участник пишет своё предложение и передает его следующему. Карты выкладываются картинками вверх, чтобы все могли видеть их. История может зачитываться вслух после того, как лист прошел полный круг. Чтобы не потерять нить истории, игроки могут называть одно ключевое слово из предложения, которое они только что написали.
- Созданная группой история может послужить основой для маленького спектакля или пантомимы.
- 3 или 4 карты могут быть вытянуты из колоды наугад и положены лицом вверх на стол. Каждый игрок по очереди раскладывает их в желаемом порядке, создавая свою историю. Будьте уверены, что ни одна история не повторится, будет столько историй, сколько игроков.

#### **Веер SHEN HUA**

Каждый участник берет из колоды по 5 карт, не показывая их другим игрокам. История начинается так же, как и это было описано ранее, разница состоит в том, что следующая карта для рассказа выбирается игроком сознательно, а не случайно. Сначала кажется, что история подчиняется воле игроков. По мере того, как игра проходит несколько раундов, карт остается все меньше, и только сила фантазии участников может позволить закончить историю.

#### **Одна карта SHEN HUA**

1 карта может вдохновить Вас на создание целой страницы ассоциации. Если писать их ежедневно, может получиться «Журнал воображения». Идентифицируйте себя с изображенным на карте персонажем или объектом и напишите от первого лица рассказ. Пишите 10-15 минут быстро и не задумываясь. Не читайте написанное до тех пор, пока не закончите. Это хороший способ попрактиковаться в свободных ассоциациях. Ответы на наши вопросы легко появляются в сознании как стремительные «сновидения наяву». Эта практика является полезной тренировкой для спонтанной встречи с неожиданным в повседневной жизни, ведь это иногда так необходимо нам.

#### **Большая картина**

Необходимо не глядя вытянуть карту из колоды и положить её лицом вверх на лист бумаги. Для этого расположите ее на листе бумаги, не обязательно в центре. Дорисуйте карту, вытянутую Вами из колоды. Используя цветные карандаши или пастель, дорисуйте или продолжите картину, представляя, что карта всего лишь часть большой мозаики. В конце карту можно убрать и оставшееся белое место также зарисовать. Можно использовать две карты, располагая их в различных местах на листе, и дорисовывать их по направлению друг к другу. Этот метод также можно использовать для составления историй. Вместо рисования, картину можно расширять при помощи слов. Это хорошее упражнение для детей: каждый использует одну карту, описывает то, что он видит на ней и что может находиться за её границами.

#### **Общее**

Эта инструкция предназначена служить вступлением к картам SHEN HUA. Мы поощряем всех открывать новые методы для использования карт и изменять существующие методы и способы в соответствии с индивидуальными потребностями и особыми ситуациями. «Используется такое-то количество карт, порядок игры такой-то...» Такие детали составляют механизм игры. Этот механизм изменчив и открыт для адаптации. Написание сочинения в третьем классе, например, имеет другую внутреннюю динамику, нежели рассказывание историй мамой, дочерью, дедушкой на кухне уютным теплым вечером. В игре важнее процесс творчества, нежели механизм. Какую бы игру вы ни выбрали, помните, что на передний план выходит сотрудничество. Обстановка доверия дает возможность участвовать каждому в игре, быть скрупулезным или незамысловатым. В составлении историй, как и в жизни, самые маленькие детали составляют большое. Для некоторых игроков карты SHEN HUA могут послужить основой для более детального изучения мифологии и древнейшей культуры Китая.

#### **О жанре**

SHEN HUA – это член семьи метафорических ассоциативных карт, которые формируют свой собственный, непохожий ни на какие другие карты жанр. В этой игре нет стратегии, нет проигравших и победителей. У этих карт нет закрепленных за каждой из них, как в картах Таро, определенных значений и каждый игрок в процессе игры сам определяет для себя их смысл. Эти карточные колоды как открытые книги, приглашающие нас завершать их при помощи нашего воображения. Хотя каждая колода уникальна, она может использоваться совместно со всеми другими колодами метафорических ассоциативных карт, открывая новые возможности для игр. Эти карты можно использовать не только для развлечения, но и как эффективный рабочий инструмент для самой различной профессиональной деятельности. Каждая карта – это трамплин для нашей собственной фантазии. Наши идеи и ассоциации не ограничены никакими рамками. Правила применения метафорических ассоциативных карт являются максимально гибкими. Они служат руководством для создания желаемого контекста, в котором каждый из нас получает доступ к своему творческому началу.

#### **Контактная информация:**

Published by: OH Verlag, Moritz Egetmeyer, Pf 1251, 79196 Kirchzarten, Germany  
[info@OH-Cards.com](mailto:info@OH-Cards.com), [www.OH-Cards.com](http://www.OH-Cards.com)

© Художник: Han Wei, авторы концепции: M. Egetmeyer, O.Wood

#### **В настоящее время имеются в продаже следующие карточные колоды и книги:**

- |  |  |
|--|--|
| * The OH-Cards, by Ely Raman             | * COPE, by Marina Lukyanova (with Ofra Ayalon) |
| * SAGA, by Ely Raman                     | * MYTHOS, by Ely Raman                         |
| * 1001, by Andrée Pouliot                | * SHEN HUA, by Han Wei                         |
| * ECCO, by John David Ellis              | * HABITAT, by Christian Gronau                 |
| * PERSONA, by Ely Raman                  | * PERSONITA, by Ely Raman and Marina Lukyanova |
| * MORENÁ, by WaldeMar de Andrade e Silva |  |
| * QUISINE, by Anke Siebert.              | * CLARO  |

#### **Книги о картах**

- \* "Strawberries Beyond My Window" by Waltraud Kirschke
- \* The Power of OH, by Adam Bourgeois

#### **Карты, выпущенные ограниченными тиражами:**

- \* BOSCH
- \* BEAUREGARD, by Joan Beaugard
- \* LYDIA JACOB STORY, by Raymond E. Waydelich
- \* ТАИТИ, by Paul Gauquin