HRA LABYRINTY OSUDŮ

Máte před sebou plán hry, která vychází ze čtyř postupných stavů procesu tvoření. Také proces učení má podobné zákonitosti. Jde o něco, co všichni známe a aby nám to lépe šlo, je dobré o tom trochu popřemýšlet. Hra je velmi zjednodušeným modelem složitého systému, kde se vše vzájemně ovlivňuje. Přesto lze základní vztahy a vlivy zachytit a uspořádat.

Historie uskutečňování velkých objevů a objevování nových možností a schopností je tou pravou hrou s tvůrčím procesem. Dávným velkým snem lidstva bylo umět létat. Když se podíváte na plán hry, je tam oblast snění - tady se vytváří představa a touha. Sny jak by se to či ono dalo využít. V historii létání trvalo období, kdy patřilo létání jen do snů velmi dlouho, snad tisíce let. Sny o létání má každý. V pohádkách a bájích nacházíme spoustu velmi různých létacích představ, okřídleného koně, draka, létání pomocí ptáků, pomocí nadpřirozených bytostí a mnoho dalších možností. Báje o Ikarovi naznačuje technickou cestu, tu cestu, kterou se nakonec podařilo uskutečnit. Čím více sníme o něčem, co bychom chtěli, tím více narůstá naše touha a něco jako tlak k jejímu uskutečnění. Druhá fáze je tajemnou oblastí inkubace, složitých vnitřních pochodů, kdy potřeba uskutečnit snovou představu vyvolává úzkost a strach, že to nepůjde, žádné vhodné řešení není na obzoru, ale přitom někde na pozadí myšlenkových procesů se odehrává hledání. Když se objeví nápad, jak to zkusit uskutečnit, vyburcuje úsilí a boj a vstupujeme do třetí fáze tvoření. Začíná se pracovat na uskutečnění. Pochopitelně ne vše má naději na úspěch. Ovšem vraťme se k našemu snu o létání. Je jisté, že to lidé zkoušeli již od dávných let na různých místech světa, různými prostředky s různými úspěchy. Vyráběli papírové a hedvábné draky, i takové, na kterých se dalo létat, naučili holuby nosit zprávy, mnohokrát neúspěšně zkoušeli vyrobit si křídla, již asi před 220 lety se podařilo létat balónem. Mezi tím procházelo obdobnými procesy mnoho jiných oborů a vytvářely se tak stále lepší předpoklady i pro oblast létání. Teď je snadné říct, že kdyby byl býval Mistr Leonardo věděl jak, anebo prostě měl jen víc času, tak mohl již před 500 lety létat i s tím materiálem a technikou, kterou měl k disposici. Vlivů, které vstupují do hry, je neuvěřitelně mnoho. Přicházejí z okolí jako dějinné události, přírodní katastrofy, epidemie nebo státní zakázky, lidé se ovlivňují navzájem i počasí má svůj nemalý vliv. Jsou také vnitřní vlivy - psychická traumata zmenšují nebo zvětšují šance uspět. Je to jako rub a líc. Konkrétní problém a jeho řešení je tím lícem. Rub je to všechno v pozadí, co rozhoduje o tom, jestli v tu chvíli, při těchto podmínkách ve společnosti nebo technice a při vlastnostech a schopnostech konkrétního člověka je řešení problému možné. Když už se stane, že je sen nebo jeho část uskutečněna, přichází úspěch a vítězství, nastává čtvrtá fáze. Na plánu hry je označena jako radost, ale je toho mnohem víc co tahle fáze umí a znamená. Když uskutečňujeme nápad a vedeme velkou bitvu, jsme většinou velice zahleděni do problému. Až když dojde k uvolnění tohoto "bojového" naladění, věc je hotová, problém vyřešen, pak teprve se člověk od svého problému odpoutává a většinou se časem dostane k jakž takž objektivnímu zhodnocení svého díla, hodnotí i jiní, což často také pomůže. S odstupem můžeme dílo posoudit, upřesnit a z výsledku vyvodit další směřování. Většina velkých i malých objevů je spíš postupnými kroky, součtem mnoha menších tvůrčích počinů mnoha lidí. Když víme, máme zkušenost, že se nám povedlo, vzrůstá naše sebedůvěra a schopnost snadněji řešit problémy. Snad se i lépe vymezuje oblast správných řešení přesto, že další a další úkoly bývají složitější a obtížnější. Umět dobře vidět, dobře posuzovat a dobře se ptát je způsobem jak se naučit přivolávat nápady.

Když vynecháme to co je hlavním jedinečným obsahem řešení - jaký je optimální tvar vrtule, jaká je nosnost atd., ten bude u každého problému jiný, dostaneme se k tomu, co je společné při prožívání těchto fází. Nechci tvrdit, že by umění bylo jen o vyjadřování stavů tvůrčího

procesu, to rozhodně není, ale je tu něco, co mají jednotlivé fáze procesu společné a co v konečném efektu funguje jako veliká síla. A právě to, snad jako citový podklad nebo jako krajina, do které projektujeme své vědomí, je uměním zobrazitelné. Psychologická teorie prenatálních matric Stanislava Grofa se tvůrčímu procesu velmi podobá. Je ovšem mnohem složitější, je to teorie zabývající se rubovou stránkou věci, tím jak souvisejí uložené zkušenosti s tvořením i s řešením každodenních problémů. Podle ní ovlivňuje naše prožívání a chování to, jak se do nás vtiskly čtyři fáze, čtyři prenatální matrice od početí po narození. První matrice je stavem, kdy dítě, pokud je vše jak má být, prožívá dlouhé období v dostatku a v harmonickém splynutí s matkou. Druhá matrice popisuje stav začínajícího porodu, kdy narůstají tlaky, ale cesta ven není otevřena. Třetí matrice je vlastním narozením, obtížnou cestou ven, kdy musí zabojovat matka i dítě a čtvrtá je prvním nadechnutím, oddělením pupeční šňůry a počátkem vstupu do jiného, vnějšího světa. Ideální stav narušují různé poruchy, nemoci, citová ublížení a problémy rodičů atd.… Možností je mnoho a tím se to celé stává velmi složitým. Je to krásná teorie, vytvořená na základě pozorování navozených snových představ. Vždycky se počítalo s tím, že nová díla a vynálezy se rodí. Dokládají to slovní obraty a jazyk. Tahle hra to také potvrzuje. Je spousta dalších teorií nebo dílčích poznatků různých věd o chování společnosti a lidí, které si všímají podobných zákonitostí.

Ale vraťme se k odlišnosti čtyř stavů tvoření. Představme si snění o něčem novém, krásném, co chceme udělat, naučit se, prožít… Třeba i potkat velkou lásku a vytvořit krásný vztah, mít krásné děťátko. Představa přichází v klidném pomalém uvolnění. Tohle umí krásně vyjádřit hudba a tanec. Snivé adagio navodí tu správnou atmosféru, pohled na stojatou hladinu vod, obrazy snových krajin, harmonických splynutí s přírodou. Modrá barva, která vtahuje do uvolnění, do snu. Sen může být ale i zcela neuskutečnitelný, jsou takové věčné sny. Sny, které odporují přírodním zákonům, jako třeba vyrobit "Perpetum mobile". Anebo sen o zemi, kde je vše naprosto ideální, podle jedné z mnoha takových vizí jim říkáme Utopie. V plánu hry jsou také tři pasti, první z nich je právě oblast věčného snění - neuskutečnitelných snů. Tam, kde se lidé utíkají k neuskutečnitelným snům, hrají roli hluboké vnitřní vlivy. Figurka ve hře, pokud skončí v pasti, což se může stát každému, jde znovu na start, začíná řešit něco jiného.

Když úspěšně projdeme první fází, dostaneme se do druhé. Postupně narůstá napětí a my nevíme jak na to a zatím se někde hluboko v nás formují možnosti, hledá se východisko. Napětí stále narůstá a zůstává statické stejně jako muzika. Pomalá tíživá melancholie. Těžce myslitelský postoj. Kompozice soustředěná do svého středu, plná napětí, skoro bez pohybu. Je to jako tlak před bouřkou.

Nápad startuje boj a úsilí, zkusíme to a možná mnohokrát s mnoha různými nápady. Nový tvar, tisíce nových tvarů nejrůznějších věcí, nová technologie, tisíce nejrůznějších nových technologií. Ale také usilujeme najít si své místo mezi lidmi, tak jak jsme si ho vysnili, navázat a vytvořit správné partnerské vztahy apod. Člověk jako by současně řešil spoustu různých vrstev, vzdělání, zaměstnání, rodinné vztahy. V něčem uspěje bez potíží a něco se třeba nikdy nepodaří. Proto má každý ve hře čtyři figurky. Třetí fáze je vlastní bitvou za uskutečnění. Hudba vyjadřující tuto náladu bude dynamická, plná napětí a zvratů, kompozice obrazů také, prudké kontrasty velký pohyb a napětí.

Někdy se stane, že nápad nikdy nepřijde, není řešení. Figurka končí v druhé z pastí. Také tam, kde sice nápad přišel, někdy spousta nápadů, ale problém nemá průchodné řešení, se dostáváme do druhé z pastí. Válka, beznaděj, peklo. Zdá se, že někteří lidé jsou stále jakoby uvízlí v této pasti. Buď bojují a projevují veliké úsilí, nebo upadnou do deprese, jakoby neznali jinou polohu a neuměli se uvolnit. Někdo jiný zase odmítá jakýkoliv boj, protože vše

je marné a nic nemá smysl. Nebo se cítí jako nahý v trní a dělá "mrtvého brouka". "Kdo nic nedělá, nic nezkazí" říkají takoví lidé. Ale to, že něco nemůžu vyřešit anebo že zrovna mne to nenapadá, není žádnou tragedií, jen jde o to najít si oblast, kde se mi bude dařit.

Hudba umí vyjádřit všechno i to velké vítězství, velké dynamické uvolnění jako gejzír, jako extázi. Radost ze slunce po bouři, tak nějak to je. A také úžas z nového pohledu na svět, nových objevů, to uvědomění si, co všechno znamená nový objev, nová možnost.

Třetí past je touhou po věčném setrvání v oslavách a radostech, nic už nehledat nic nezkoušet, jen si užívat. Tak trochu je to nemoc téhle doby naočkovávaná reklamami o bezstarostném životě, kde za vás vše vyřeší pojišťovna nebo nové auto nebo mobilní telefon….

Umění umí vyjádřit nálady všech fází, najít je v přírodě, naladit posluchače nebo diváka. Pokud se odehrává v čase jako hudba, divadlo a film, může Vás postupně provést všemi stavy, či zobrazit jen jeden. Může skončit jako happy end nebo tragedie. Je možné na pozadí idylky naznačit blížící se drama. Výtvarné dílo je většinou zastavením v čase, spíše tam vynikne určitý momentální stav. Přitom do hry vstupuje mnoho dalšího, krása tvaru, hra s prostorem a hmotou, se smyslovými podněty a to vše se může proměňovat podle naladění. Stejně jako svého druhu sen pochopitelně může být i umění těžce bezvýchodné, prostě horor nebo silně akční jako jsou akční filmy, samá honička, bitva o přežití. Ale může být i o úžasu a pochopení souvislostí přírodních skutečností - nádherným počinem toho druhu, který mne v poslední době zaujal je film "Mikrokosmos". Jinou možností je snová harmonie v díle Jana Zrzavého. Je to jako když se můžeme dívat na svět z různých úhlů pohledu, podobně jako v různých naladěních během tvoření. Přesto autor musel projít alespoň prvními třemi fázemi tvůrčího procesu, aby dílo vytvořil.

Umění patrně může zachytit celou složitost lidského prožívání, je zrcadlem vnějšího i vnitřního, je jakousi vztahovou projekcí. Přitom u konkrétního díla se vždy jedná o nějaký výběr, i když nemusí být záměrný. Sny, které se nám zdají, si sami neprojektujeme, a přesto ale sledují obdobné schéma. Nechat se vést snem, umět číst mezi řádky, pochopit a přijmout jeho metaforický jazyk, hádat kdo jsme a kam jdeme, to je cesta na které jsem potkala kromě umění i tuhle hru. K jejímu uspořádání jsem došla uměleckým postupem – od celku k detailům a zpět, vše se srovnává se vším, jde o celkovou kompozici, vztahy a proporce částí. Je tu spousta vztahů ve vzájemných souvislostech. Figurky startují z různých pozic s různými šancemi, jejich cestu ovlivňuje spousta náhod. Aby se hra dobře odvíjela a mohla být dokončena, je třeba, aby dobré šance převažovaly. Můžete si pohrát a přidat překážky nebo dát víc šťastných šancí a pozorovat, jak to ovlivní průběh hry. Také různé lidské kultury a společnosti mají různě nastavené překážky buď celkově, nebo v různých oblastech. Není třeba možné, aby se v kultuře, kde je zakázáno zobrazování lidí rozvinulo figurální malířství apod. Na plánu hry jsou vládci jednotlivých oblastí – ti, jejichž úkolem je dlouhodobě pracovat jen v jedné z těchto oblastí (například prognostik je pověřen vytvářením představ a do jejich realizace nezasahuje, přesto to může být tvůrčí člověk), jsou tam tři pasti a cíl je uprostřed. Směrem k cíli se cesta po obvodu výrazně zkracuje. Člověk, který mnohokrát tvořil, tvoří snadněji a ten, kdo se už mnoho naučil, se učí snadněji.

© Jaroslava Votrubová 2020