

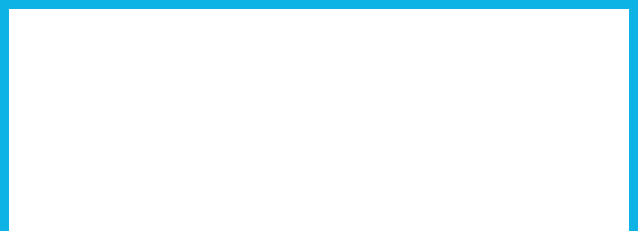
CSODÁLATOS VILÁGOM

IDE KERÜL A NEVED ↑

KERI SMITH

A NYÍRD KI EZT A NAPLÓT ALKOTÓJA

MILYEN
VILÁGBAN
SZERETNÉL
ÉLNI?



CSODÁLATOS VILÁGOM

— részlet —

IDE KERÜL A NEVED ↗

KERI SMITH

A NYÍRD KI EZT A NAPLÓT ALKOTÓJA

BEVEZETŐ

A VARÁZSLAT HÁROM TITKA

CÉVSZÁZADOS TITKOS TUDÁS ÖSSZEFoglalása)

1. A VALÓSÁG NEM MINDIG
AZ, AMINEK LÁTSZIK.
 2. A VALÓSÁGOT A
KÉPZELET TEREMTI MEG.
 3. A VALÓSÁGOT SZAVAK*
ALKOTJÁK.
- FERDINANDO BUSCEMA

*ÉS KÉPEK. (A SZERZŐ
KIEGÉSZÍTÉSE ENNEK A
KÖNYVNEK A KEDVÉÉRT.)

Egy világ megteremtése
önmagában is forradalmi tett.

Valami mást, valami jobbat, valami
érdekesebbet elképzelni egyet jelent
azzal, hogy a meglévő világot a
változás állapotába taszítjuk. Korunk
legnagyobb forradalmi tettei közül
néhány azért valósult meg, mert
valakinek volt bátorsága elképzelni
valami újat.

Ha igaz az, hogy a képzelet teremti meg
a valóságunkat, akkor tekinthetünk
magunkra úgy, mint alkimistákra,
akik a szavaikkal és ötleteikkel
képesek átalakítani a társadalmat és
az egész kultúrát. A képzeletünkből
származó „mágikus energiával”
képesek vagyunk meggyógyítani
egy betegeskedő kultúrát. És már
azzal, hogy dokumentáljuk az
elképzeléseinket, megkezdhetjük a
változás folyamatát.

Itt az ideje tehát, hogy belevágj.

Ne feledd: hatalmas erők vannak a
birtokodban!



Ez a könyv egy listával kezdődik.

Arra foglak kérni, hogy írd egy részletes
listát mindarról, amihez vonzódasz –
arról, amit szeretsz, ami lenyűgöz,
ami izgalomba hoz, amit szívesen

„Magunkban hordozunk minden csodát, amelyet kívül keresünk.”
— Sir Thomas Browne

nézegetsz, amit gyűjtesz. Legyenek közöttük tárgyak, színek, hangok, textúrák, illatok, anyagok, ételek, emlékek, helyek és emberek. A lista legyen olyan hosszú, amilyen hosszúra csak meg tudod írni. Ezt a listát „Adatbázis”-nak fogom nevezni.

Az Adatbázisban szereplő dolgokat az alkotás építőköveiként fogod használni – éppen úgy, ahogyan egy festő a festéket használja –, hogy megalapozd azt a helyet, ahol lakni fogsz. A képzeletbeli világod teljes mértékben azon fog alapulni, hogy ki vagy te mint egyén, ennél fogva tökéletesen egyedí les.

Ha befejezted az Adatbázis megírását, továbbléphetsz a javaslatok megvalósításához. Gyakran fogom kérni, hogy vedd elő a listát, és keress a világod megformálásához felhasználható dolgokat.



Mindenki álmodik arról, hogy hol szeretne inkább élni, mit szeretne csinálni az idejével, hogyan lehetne jobb, mint a jelenlegi helyzete. Van, aki arról álmodik, hogyan lehetne jobb a világ, és az hogyan nézne ki. Mások a társadalom működtetésének teljesen új módjairól, másfajta politikai rendszerekről, újszerű gazdaságokról álmodnak. Ennek a könyvnek a lapjain engedélyt kapsz arra, hogy megteremtsd a saját valóságodat.



MILYEN
VILÁGBAN
SZERETNÉL
ÉLNI?

„A valóság mindig a képzeleten keresztül törik meg, és a képzeletünkön keresztül éljük az életünket.” — Steven Duncombe

Valószínűleg maradt még néhány ötleted a gyermekkorodból, amikor még megengedhetted magadnak, hogy örökké képzeletbeli világokat teremts. Idézd csak fel a gyermekkorodat: milyen elfoglaltságokat élveztél a legjobban? Minek voltál a megszállottja, amikor játszottál? Ha sokat bicikliztél, talán a fejedben megalkottál egy történetet arról, amit éppen csináltál – például felfedező voltál, aki egy fontos kalandban vesz részt. Használd ezeket az ötleteket, amikor megalkotod a képzeletbeli világodat!

Miközben megteremted a saját világodat, tudd, nem muszáj, hogy mindenáron értelme legyen, és hagyd, hogy magától fejlődjön. Lehetséges, hogy egyes részei nevetségesek és abszurdak lesznek, vagy éppen furcsák és varázslatosak, de ez jó! Ne szabj határt a képzeletednek! Hagyatkozz minél többször a lehetetlenre, az ugyanis sokkal érdekesebb lehet.

A képzeletbeli világod minden más jövőbeli projektod alapjául szolgálhat (lásd: Mihez kezdj a világgoddal? a 174. oldalon). Ez lehet a forrása mindannak, amivé később válsz, és amit az életedben megteremtesz. Remélhetőleg ez idővel gazdagodni és változni fog.

Mostantól korlátlan teremtő erővel rendelkezel!

KÖRÜLÖTTÜNK
AZ ÉLET ALAPJAI
MINDENÜTT
MEGFORMÁLÁSÉRT
VAGY MEGALKOTÁSÉRT
KIALTANAK.
- JOSEPH BEUYS

(AZ IDÉZET EGY 1960-AS
ÉVEKBELI FRANS HAK-INTERJÚBAN
HANGZOTT EL.)

Egy képzeletbeli világ megteremtésével valójában arra teszünk kísérletet, hogy meghatározzuk az utópiáról alkotott elképzelésünket, annak a világnak az újragondolását, amelyben élni szeretnénk. Az utópia fogalmának további magyarázatához Steve Lambert amerikai művészhez fordultam, aki a Művészi Aktivizmus Központja társalapítója és társigazgatója, egy olyan szervezeté, amely a társadalmi aktivizmus és a művészeti gyakorlat közötti kapcsolatok erősítése mellett kötelezte el magát.

STEVE LAMBERT

NÉHÁNY SZÓBAN AZ UTÓPIÁRÓL

A valósággal az a baj, hogy túlságosan könnyű észrevenni.

Nézz csak körül! Ott van körülötted.

Menj ki a szabadba! Ott is van belőle.

A valóság jelenlétéből nem tudsz kiszabadulni. Az mindig ott van, hogy emlékeztessen önmagára. Az egész olyan kézzelfoghatónak és állandónak tűnik. Olyan valóságosnak.

Pedig valójában egyáltalán nem állandó. A dolgok mindig változnak, és hosszú távon minden csak átmeneti. A valóságról alkotott elképzelésünk sohasem teljes – elvégre nem tudhatunk mindent –, ráadásul általában pontatlan. Az élet néhány nagyszerű pillanata éppen az, amikor megtanulunk dolgokat, és megváltoztatjuk a véleményünket. Így fejlődünk.

Csak hogy ez a valóság útban lehet, amikor a jövőről gondolkodunk. A valóságról alkotott hiányos és hibás elképzeléseink, miként a valóság állandósága előbb-utóbb beszennyezi az arról alkotott elképzeléseinket, hogy mi a valószínű ebben a világban. Ennélfogva az így kialakuló jövőképek is beszennyeződnek, és általában nem sokban különböznek a jelenlegi valóságérzékelésünktől.

Különleges erőfeszítést és képzelőerőt igényel, hogy félretegyük ezeket a beszennyezett elképzeléseket, és megálmodjuk a valóságot, amelyet jobban szeretnénk – nem is beszélve a számtalan lehetséges jövő felfedezéséről.

De miért tennénk ezt? Hiszen ez minden bizonynyal nehezebb.

Nos, azért, mert ez sokkal szórakoztatóbb. A világ úgy, ahogy van, sokkal jobb is lehetne. Ha már a jövőről gondolkodunk, sokkal örömtelibb, ha el tudunk szakadni a korábban elkövetett hibáktól, és valami radikálisan újat képzelünk el. De van egy másik ok is.

Az utópia két görög szó, az „ou” („sehol”) és a „toposz” („hely”) ötvözete. Úgy alkották meg, hogy emlékeztessen az „eutopia” („jó hely”) szóra is. Fontos megjegyezni, hogy „seholhely”-ként lehetetlen eljutni az utópiához. Azért képzelünk el utópiákat, hogy irányt adjunk önmagunknak, amely eligazít az utazásunk során. Utópia nélkül eltévedünk – útirány nélkül utazunk, találgatva és remélve, hogy előre haladunk. Az utópia célja nem egy úti cél, hanem az iránymutatás, hogy haladhassunk.

HOGYAN HASZNÁLD EZT A KÖNYVET?

- ① Válaszd ki a neked legmegfelelőbb dokumentálási formát (írás, rajz, kollázs vagy ezek kombinációja)!
- ② A bevezető javaslatokat bemelegítésnek szántam, de nyugodtan átugorhatod őket. Lapozz egyenesen azokhoz a részekhez, amelyek a legjobban érdekelnek!
- ③ Minden javaslat szabadon értelmezhető. Azért vannak, hogy megmozgassák a fantáziádat, de nem kötelezőek.
- ④ Nyugodtan változtasd meg vagy hagyd figyelmen kívül azokat a javaslatokat, amelyek nem hozzád szólnak! Csak azokat használd, amelyek kapcsolódnak a világodhoz és a személyiségedhez; például lehet, hogy nem akarsz kiáltványt készíteni, és szívesebben dolgoznál ki szereplőket.
- ⑤ Ha a világteremtés egy bizonyos részfeladatának a megszállottjává válsz, vagy roppantul élvezed azt, akkor összpontosítsd arra az energiádat. Lehet, hogy ez érdekes helyekre vezet el.
- ⑥ Ha ki akarsz törni a könyv adta térből, hogy egy nagyobb területet használj, keress néhány kartonpapírt, vagy ragassz össze papírlapokat.
- ⑦ Csak azt használd, ami a rendelkezésedre áll! Nézz bele például a szelektív hulladékgyűjtőbe, keress fát a garázsban vagy gyapjúdarabokat egy régi pulóveren, alakíts át egy régi cipősdobozt.

KÉPZELETBELI VILÁG ESZKÖZKÉSZLET

Ebben a részben olyan módszereket javaslok, amelyek segíthetnek a világod létrehozásában. Válogass kedvére, és használd, ami a legjobban tetszik neked!

TIPPEK ÉS VIZUALIZÁCIÓS TECHNIKÁK

1. Sétálj egyet a környékeden! Azokra a dolgokra összpontosíts, amelyek felkeltik az érdeklődésedet (pl. fák, épületek)! Használd ezeket a világodban lévő dolgok alapjául, de kissé változtasd meg őket! Alakítsd át őket varázslatos tárgyakká!
2. Sétálj egy nagyot, legalább egy órát! Hagyd, hogy a tudatalattid dolgozzon helyetted! Bírd rá, hogy séta közben ötleteljen! Maradj nyitott, de ne gondolkodj túl sokat az ötleteken! Hagyd, hogy azok akkor jöjjenek, amikor már készen állnak! Ne akkor alkoss véleményt róluk, amikor jönnek; csak írd vagy rajzold le őket! És rendszeresen szakíts időt hosszú sétákra!
3. Képzeld másmilyen életeteket magadnak, mint a mostani! Hová szeretnél menni? Hol szeretnél élni? Mit szeretnél felfedezni? Mi szeretnél lenni? Mi izgat annyira, hogy nem tudsz tőle aludni éjszaka? Mit látsz, amit senki más nem? Mit tennél, ha az idő, a pénz, a körülmények nem jelentenének akadályt? Mi dühít fel a jelenlegi világodban?

- 4 Szakadj el egy időre a kütyüktől! Hadd pihenjen az elméd, hogy aztán új ötletek születhessenek!
- 5 Vidd magaddal mindenhová ezt a könyvet! Hidd el, az ötletek akkor fognak jönni, amikor a legkevésbé számítasz rájuk (gyakran éjszaka)! Kötözz egy ceruzát a könyvhöz, hogy rögtön le tudd írni őket!
- 6 A világod lehet élő és megelevenített. Használhatsz dolgokat ebből a világból (vagy más kultúrákból), amelyekre aztán az ötleteidet alapozod. Mijazaki Hajao filmjei például Japán ősi vallását, a sintót idézik meg. A sintó animista vallás, amely mindenben isteneket és szellemeket lát, és a természeti világgal való harmóniát erősíti. A szellemek azok számára láthatók, akik nyitottak erre (általában a kisgyerekek), és különböző formákat öltenek. A koromgolyók például porszellemek, amelyek összepiszkolják az otthonodat, amikor nem figyelsz. Vajon hogy nézhet ki egy faszellem? Egy folyószelem? Egy papírszelem? És miért látogatnának meg téged?
- 7 Készíts maketteket a képzeletbeli világod néhány tárgyáról! (Lásd a 175. oldalt.)
- 8 Ha nehezen indulsz el, segít, ha egy már létező, általad jól ismert helyet veszel alapul, és azt használod kiindulópontként. Rajzolj róla térképet, a benne lévő dolgokat pedig úgy módosíthatod, hogy azok tükrözzék az ízlésedet és a vágyaidat!
- 9 Tartsd kéznél a kedvenc könyveidet, amikor ötletelsz! Ezennel engedélyt kapsz arra, hogy a világod felépítéséhez ötleteket KÖLCSÖNÖZZ vagy LOPJ belőlük. Nem kell pontosan másolnod őket, de vegyél át néhány ötletet, és kissé módosítsd őket.
- 10 Használd a 160. oldalon található Randomizálót a tárgyak, eszközök és építmények létrehozásához!
- 11 Ha úgy érzed, hogy elakadtál, lapozz az Adatbázishoz, mindazoknak a dolgoknak a forrásához, amelyek megihletnek téged. Ebben a listában megtalálhatod az általad teremtet világ szellemét. Kezdd azokkal a dolgokkal, amelyeket nagyon jól ismersz, majd haladj tovább a kísérleteikkel!
- 12 Ne félj kipróbálni dolgokat! Nem kell, hogy mindent szeress – csak kísérletezz, hogy lásd, mi történik. A neked nem tetsző részeket bármikor törölheted vagy átdolgozhatod. Az otthonod esetében például kipróbálhatsz egy építményt, és ha nem érzed megfelelőnek, később megváltoztathatod valami másra.
- 13 A könyv végén van egy lista a miegymásokról – azokról a dolgokról, amelyeket hozzáadhatsz a világodhoz. Találsz köztük épülettípusokat, éghajlatokat stb. Ezekből ötleteket meríthetsz, hogy mit adj még hozzá a világodhoz. Ha szeretnéd, véletlenszerűen is kiválaszthatsz dolgokat a listáról.

GONDOLATKÍSÉRLET

A REJTÉLY
NEM LÉTEZIK.
HA A KÉRDÉS
EGYÁLTALÁN
FELTEHETŐ,
AKKOR AZT
MEG IS LEHET
VÁLASZOLNI.

-LUDWIG
WITTGENSTEIN

A legjobb ötletek némelyike származhat gondolatkísérletekből is. Ilyenkor egy kérdés feltevése és megválaszolása olyan ötletek egész sorát tárja eléd, amelyekre talán nem is gondoltál. A kérdés pedig olyan utakra vezet, amelyekre nem is számítottál.

A képzeletbeli világod megalkotásakor is használhatsz gondolatkísérleteket. Különösen hasznosak lehetnek akkor, ha semmi nem jut az eszedbe. Például: Mi lenne, ha a világod szereplőinek csak abból kellene felépíteniük a házukat, amit találnak? Hogyan néznének ki akkor az épületek?

Íme, néhány újabb kérdés, amelyet talán érdemes lenne feltenned:

Mi lenne, ha a világod szereplői csak bizonyos színeket látnának? Hogyan hatna ez a világukra?

Mi lenne, ha bizonyos tárgyak nagyon kicsik volnának? Vagy éppen nagyon nagyok?

Mi lenne, ha a világodban egyedül kék pigment volna?

Mi lenne, ha a világod függőleges volna?

Mi lenne, ha néhány épület jégből volna?

Mi lenne, ha a világod lebegne? Vagy függne?

Mi lenne, ha néhány hétköznapi tárgy bűvös volna?

Mi lenne, ha magadon viselhetnéd a házadat?

A Σ'ΑΗΕΝ'ΑΚ HATÁS

A záhévák-hatás lényege, hogy veszünk egy számunkra ismerős dolgot, és egy képzeletbeli tükröt tartunk elé, hogy megváltozzon a nézőpontunk – más szóval épp csak annyit változtatunk rajta, hogy ismeretlennek és furcsának hasson. A kifejezést Charles Dickens angol író alkotta meg, mikor egy nap belépett egy kávéházba, és észrevette, hogy a „kávéház” felirat odabentről fordítva látszik az ablakon. Ennek hatására az ismerős tér valami újjá és idegenné változott számára: egy olyan helyé, amelynek nem értette a nyelvét.

A ZÁHÉVÁK MEGHATÁROZÁSA

„Mert igazából Kávéház, belülről nézve, az üvegajtón keresztül, úgy, ahogy Dickens látta egy sötét londoni napon; Chesterton pedig azt a különösséget jelölte vele, amit az elcsépeltté vált dolgok okoznak, ha hirtelen más nézőpontból tekintünk rájuk.” — J. R. R. Tolkien

(Ezt úgy tapasztalhatod meg, hogy veszel egy ismerős szót, és addig írod le újra meg újra, amíg már nem ismered fel, és értelmetlenné válik.)

Ezt a technikát használhatod a képzeletbeli világod megalkotásakor is, amikor olyan helyekben és terekben gondolkodsz, amelyeket nagyon jól ismersz, és csak egy kicsit változtatsz rajtuk, hozzáadva valami váratlant vagy furcsát. Az is megfordulhat a fejedben, hogy valami titokzatos vagy rejtélyes dolgot adj hozzá egy helyszínhez. Mi lenne, ha a kedvenc fád tövében volna egy kicsi ajtó? Vagy ha az egyik könyved egyik oldala kódolva volna? Vagy ha a konyhában volna egy csapóajtó, amit eddig senki sem vett észre? Vajon hová vezetne? És mi lenne, ha a tükör más helyszínt tükrözne vissza, mint amire számítottál? Megpróbálhatsz anagrammákat is alkotni ismert helynevekből, hogy újakat találj ki a világodhoz. Az anagramma egy értelmes szó betűinek átrendezésével alkotott másik értelmes szó.



ADATBÁZIS

„Ne hajlítsd meg, ne hígítsd fel, ne próbáld meg logikussá tenni, ne szerkeszd meg a saját lelkedet a legutolsó divat szerint. Inkább kíméletlenül kövesd a legintenzívebb rögeszméidet.” — Anne Rice

Ezen a néhány oldalon lesznek a te képzeletbeli világod építőkövei. Gyakran fogsz rájuk hivatkozni, ezért érdemes úgy megjelölni, hogy könnyen megtaláld őket.

MILYEN VILÁGBAN SZERETNÉL ÉLNI?

Milyen világba szeretnél visszavonulni?

Sorolj fel néhány dolgot, amit szeretsz és amit nem a mostani világodban!

Sorolj fel olyan dolgokat a történelem különböző korszakaiból, amelyek tetszenek és amelyek nem (már, ha eszedbe jutnak ilyenek)!

Mi vált ki belőled csodálatot? Írj le mindent, ami lenyűgöz téged!

KATEGÓRIÁK

Minden kategóriához azokat a dolgokat írd le, amelyeket szeretsz. Ha több helyre lenne szükséged, használd a könyv végében lévő jegyzetoldalakat.

Könyv

Film

Zene

Szín

Anyag/Textúra

Illat

Hang

Táj

Klíma/Időjárás

Időszak/Korszak

Hely/Tér

Állat

Művész

Ruházat

Ember

Tárgy

Játék/Szórakozás

RÖVID ÉLETTÖRTÉNET

(Honnan származol? Honnan származik a családod?)

Sorolj fel olyan dolgokat az életedből, amelyek hatással vannak rád, és amelyek egyedivé tesznek (történetek, készségek, emlékek, szereplők stb.)!

ANYAGOK

Gyűjts mintákat, és hozz létre egy anyagokkal teli oldalt!

KÉPEK

Gyűjts képeket olyan dolgokról, amelyek csodálattal és/vagy izgalommal töltenek el (használd naplót, Pinterestet stb.)!

Sorolj fel minden olyan személyiségjegyet magaddal kapcsolatban, amelyek szerinted egyedivé vagy mássá tesznek téged!

Írj hozzá bármi mást, amiről azt szeretnéd, hogy rajta legyen a téged megihlető dolgok listáján!