

Desmond Morris: O sreći

Knjiga je u cijelosti objavljena u nakladi Algoritam 2005. godine

Misaona sreća
(Intelektualac)

Ljudski se mozak tijekom evolucije toliko povećao, da je sada postigao stupanj na kojem on može stvoriti osjećaj sreće jednostavnim igrama sa samim sobom. Te igre variraju od najjednostavnijih – kartaških ili kompjutorskih igara, do najsloženijih: umjetničke kreativnosti i znanstvenoga istraživanja. Postoje ljudi koji tvrde da sve takve aktivnosti imaju neki dublji motiv (pobjedu u natjecanju, zaradu, ili napredovanje u karijeri), ali sve su to sporedni proizvodi igara. Bit svih tih preokupacija su misaone vježbe koje uključuju složene misaone procese, a oni su ustvari cilj po sebi.

Znanstveno istraživanje dobar je primjer za to. Laicima ono je oduvijek izgledalo poput brižno isplaniranog postupka s pohvalnim krajnjim ciljevima koji služe dobrobiti čovječanstva.

Ali u stvarnosti, kao što će svi znanstvenici kada ih temeljitije preispitamo vjerojatno priznati, pravo uzbuđenje u istraživanju sastoji se u igri sa složenim mentalnim zagonetkama. "Dobrobit za čovječanstvo" obično je utkana u istraživačke planove kako bi olakšala dobivanje novca za istraživanje. Pravi užitak u provedbi istraživanja leži u intelektualnom užitku postavljanja novih pitanja i pronalaženja novih odgovora. Trenuci sreće pojavljuju se, često neočekivano, kada se otkrije nešto novo. A to novo može i ne mora biti na dobrobit čovječanstva. Ako jest, to je samo dodatni bonus.

Često, do najvećih otkrića ne dolazimo zbog vrlo brižno isplaniranih primijenjenih istraživanja, već zbog naoko zaigranog čistog istraživanja, koje se izvodi radi njega samoga. Vladina tijela koja dodjeljuju novac često nisu posve svjesna toga, pa zbog toga naposljetku financiraju mnoga manje vrijedna poboljšanja, a propuštaju financirati ona velika. Znanstvenici daju sve od sebe kada ih ostavimo same s njihovim spravama. Oni postižu intenzivnu sreću dok se igraju misaonih igara sa svojim materijalom, i kada htjeli-ne htjeli, u tom procesu dramatično mijenjaju naš svijet.

Isto vrijedi i za umjetničku kreativnost: najveći pothvati ne stvaraju se na području bljutave komercijalne umjetnosti, već u često rasklimanom svijetu lijepe umjetnosti. Veliki umjetnici ne razmišljaju o tome za koliko će se novca prodati njihova slika, ili koliko će zadovoljiti druge ljude. Oni primarno rade za sebe, često i s izvjesnim znanjem da ono što rade neće biti popularno ili da se neće moći prodati.

U cijelom svom životu, Van Gogh je prodao samo jednu svoju sliku, pa ipak danas njegova djela od svih umjetnika u povijesti svijeta na aukcijama postižu najviše cijene. On se nije rukovodio nekim niskim, prizemnim motivima, već strastvenim misaonim igrama u samome sebi. Sa svakim novim platnom, on je započinjao stvarati slike koje su ga zadovoljavale i u trenutku uspješnog dovršetka donosile veliki izvor misaone sreće. Nažalost, mnogi su umjetnici postali tako zahtjevni prema sebi da trenutke intenzivnog užitka doživljavaju krajnje rijetko. Ali kada se pojave, činit će im se da se sav taj trud i svo to odricanje isplatilo.

Danas postoji golemi niz mogućnosti za doživljavanje trenutaka intenzivne estetske sreće za one koji uživaju u rezultatima takvih umjetničkih pothvata. S brojnim muzejima, izlozbama, i dostupnim umjetničkim publikacijama, nemamo opravdanje ako si dopustimo da nas zaobiđe ovaj oblik misaone sreće. Isto vrijedi i za druge umjetničke oblike. Moderne tehnike zvučnog zapisa, na primjer, napredovale su do te mjere da svaki dan, ako želimo, možemo uživati u apstraktnim zvučnim uzorcima koje nazivamo glazbom, od buđenja ujutro do trenutka uspavlivanja navečer.

Na nešto manje intenzivnoj razini popularnih kućnih igara, mozak si postavlja teške ali ne i nemoguće zadatke. Kod takvih igara ljudi se opuštaju jer igre nemaju nikakvoga smisla izvan njih samih. Zanimljivo je da ta vrsta aktivnosti nije moderni fenomen. Iz arheologije znamo da su ljudi doslovno tisućama godina poznavali najrazličitije igre na ploči. U lovačko-sakupljačkim afričkim društvima, kada su se muškarci vratili iz lova, velik su dio svojeg slobodnog vremena trošili igrajući se matematičkih igara koje su uključivale brojenje i strategiju, a pri tome su se često koristili samo kuglicama i iskopanim jamicama u tlu. Ta pretpovijesna zabava proširila se čitavom Afrikom, pa u egipatskim hramovima pronalazimo i primjere takve igre uklesane u kamen

iz razdoblja 1400. godine prije naše ere. Danas tu igru igramo na prekrasno izrezbarenim drvenim pločama. Ona je popularna doslovno među stotinama različitih plemena i ima gotovo isto toliko autohtonih imena, ali poznajemo je pod popularnim imenom Mankala.

Primjeri drugih prastarih igara na ploči nevjerojatno je složena "igra dvadeset kvadrata", otkrivena u kraljevskim grobnicama u Uru iz vremena 2500 godine prije naše ere, i "senet", raniji oblik današnje igre "backgammon", koja je nastala 2400 godine prije naše ere. Tešku japansku igru "go" početno je smislio kineski car Shun koji je živio između 2255 i 2206 godine prije naše ere, a posebno ju je smislio kako bi poboljšao inteligenciju svoga sina. Još i danas popularna igra "dame" potječe iz Egipta a nastala je prije 3600 godina.

Najpoznatija misaona igra na ploči svih vremena bez sumnje je šah, i s vremenom ona je uvježbavala neke od najvećih ljudskih umova. Igra se već najmanje devetnaest stoljeća. Najstarija poznata šahovska figura, izrezbarena iz slonovače, potječe iz drugog stoljeća prije naše ere, a nedavno je pronađena u Rusiji. Premda je šah početno stvoren kako bi prikazao vojnu strategiju (igra je dobila ime upravo po arapskom bojnom pokliču "Šah Mat", što znači "Kralj je mrtav"), šah je već odavno postao igra čiste umne aktivnosti, bez nekog prizemnijeg motiva ili praktične primjene. Trenuci intenzivne sreće koju donosi šah, recimo kada napravimo pametan, neočekivan potez, nemaju nikakve vrijednosti izvan same igre.

Isto vrijedi i za druge društvene igre poput "backgammona" (jedanaesto stoljeće), pokera (šesnaesto stoljeće), vist (šesnaesto stoljeće), cribbage (sedamnaesto stoljeće), bridž (poboljšanje igre vist iz devetnaestog stoljeća), "čovječe ne ljuti se" (koja se u devetnaestome stoljeću pojavila kao zapadnjačka verzija stare indijske igre "pachisi"), "scrabble" (nastale 1931. godine) i brojne druge. Neki ljudi smatraju da su sve te igre potpuni gubitak vremena jer ničemu ne vode. Ali one ni ne trebaju nekamo voditi. Kada se igraju dobro, one su samo sredstva koja igračima omogućuju da dožive trenutke intenzivne misaone sreće. A čistuncima dodavanje visokih novčanih uloga samo uništava kvalitetu igre.

Poput društvenih igara, zagonetke također pružaju velike mogućnosti za trivijalne oblike misaone sreće. Zagonetke se pojavljuju u različitim oblicima: od kvizova i mozgalica do predmeta poput Rubikove kocke (smišljene 1979. godine) ili pak križaljki (smišljenih 1913. godine). Tisućama ljudi svakodnevno ispunjavanje križaljke u časopisu *The Times* postalo je važan manji izvor sreće, premda su potpuno svjesni da time neće postati pobjednici u natjecanju, da im to neće donijeti materijalnu korist, niti da će time postići neki konačni dugoročni cilj. To je čista svrha po sebi, puka vježba uma, pri kojoj se onaj koji ispunjava križaljku nadmeće s njezinim tvorcem.

Preveo: Darko Polšek