

Imaginatie

Opgave

Orakel betekent letterlijk godsspraak, of plaats waar de godheid spreekt. In het kralenspel is het een beeldende, poëtische manier om een Idee weer te geven. Een orakel komt tot stand, aan het eind van een spel, in een poging om de essentie te bepalen in het veld van perspectieven, door de combinatie van imaginatie, inspiratie en intuïtie. Imaginatie is het vermogen beelden te vormen, inspiratie het vermogen om het proces van 'inblazing' in woorden te vangen, intuïtie het vermogen de onderliggende wetmatigheid te zien, de 'oervorm' of het grondwoord.

Neem een willekeurige kwestie. Beschrijf hoe het proces van imaginatie verloopt.

Uitwerking

De kwestie die ik onderzoek is neergang, achteruitgang, herfst. Hoe daarmee om te gaan? Ik heb zelf het gevoel dat ik inboet aan kracht. De smaak ervan is bitterzoet, de klank is als de vioolsonate in G-mineur van Bach. Woorden en beelden die mij rond deze kwestie te binnen schieten zijn: voorbij, gezondheid, onvast, eb en vloed. Ik herinner mij mijn ouders, hoe zij broos werden en steeds verder weg leken te raken. Wanneer begint een mens met afscheid nemen? De kunst is waardig terugtrekken, steeds preciezer de grens bepalen tussen inspanning en terughouding.

Ik vind een aantal toepasselijke noties in dichtregels, die zet ik bij elkaar. Telkens is de vraag: kloppen de woorden met mijn beleving? Zijn zij precies genoeg in hun aanduiding en wat zij aan beelden en bijklanken oproepen? Is het appel ervan waarachtig? Ik schrijf en herschrijf ze, als fragmenten van een Idee, tot het orakel als volgt luidt:

Velen zijn nooit mens geworden,
nauwelijks geboren beginnen ze te sterven.
Gehuld in zwaarmoedigheid
bijten ze de tanden op elkaar.
Maar jij, kun jij leven om jezelf te overwinnen?
Of verga je in vlijt die een vloek is, een wil
tot onrust en zelfvergetelheid?
Heb je inhoud genoeg om te wachten en je
niet steeds op het ogenblik te werpen?
Je bent hier om je te overtreffen,
laat anderen zich schamen over hun eb,
jij zult je schamen over je vloed.

