

Csorba-Simon László

Revans

(Isten még egy esélyt ad az ördögnek)

„Isten nem kockajátékos”
(A. Einstein)

Az Isten nevei:

- **Vagyok, aki vagyok** (Biblia-Ószövetség)
- **A seregek Ura** (Biblia-Ószövetség)
- **Jahve** (Tóra)
- **Szentháromság Istene** (Atya-Fiú-Szentlélek), Biblia-Újszövetség
- **Mindenség Ura, Istene** (Biblia-Újszövetség)
- **Mennybéli Atyaisten** (Biblia)

Az ördög nevei:

- **Sátán** jelentése „**ellenség**” (Biblia-Újszövetség)
- **Szamáel** jelentése „**Isten mérge**” (héber mítoszok)
- **Lucifer** (Biblia-Ószövetség)
- **Hélél ben Sáhár „Hajnal fia”** (héber mítoszok)
- **gonosz lélek** (Biblia), **démon, a Sötétség fejedelme** (héber mítoszok)
- **test ördöge, pokol fajzata** (Biblia)
- **a technika ördöge a részletekben van** (jelenkor)
- **Belzebub** (Biblia) és még számos néven ismerik

*A pokol egyetlen alapelve –
„a magunk vagyunk.”*
(George MacDonald)

„Ha a magányosra ráront a nagy félelem, ha egyre fut és fut, s maga se tudja, hová, ha mögötte viharok bögnek, ha előtte tanú a villám, ha a barlang kísértetekkel rémíti őt.”

(Friederich Nietzsche: *Ha a magányosra
Wenn den einsamen. 1888. Töredék*)

C. S. Lewis *Az öröm vonzásában* című esszéjében (1955) elmélkedik Isten és az ördög kapcsolatáról, a keresztény és az ateista emberi magatartásban egyaránt fellelhető dualista szemléletről. A sakkjátékot mint szellemi párbajt, mint harcművészetet tárgyalja, és jelképeit gyakran beveti eszmefuttatásai igazolására. Figurái egy-

re bonyolultabb helyzetbe keverednek a sakkjátszóról, és kezd kibontakozni egy vesztes állás. Megszűnni látszik minden olyan lépés, mely a kezdeményezés lehetőségét rejtené a vesztes számára, hogy a sátáni ellenfél egy végső, ördögi hadmozdulat kidolgozásába kezdhesse. A játékos életvitelére is kihat a hátrányos fordulat miatti

kedvezőtlen hadállás, mely borús kilátást jósol. Az ördög vesztésre áll a játékban és az életben egyaránt. Mit lehet itt lépni, amikor a szegény ördög filozófia- és éleltszemléletének összes tapasztalata sem elég a nyerő állás kialakításához? Amikor energiái végső maradványait teszi fel egy lapra, a változtatás reményében bizakodva? Amikor Isten lapátra akarja tenni őt, akkor ebben a végső, drámai pillanatban következik el a végjátzsma meglepetése? Isten félreseperi az útból a sátánt, vele együtt az ördögi játszmák lépéseit, és elkövetkezik valami újnak a kezdete.

Amikor krízisbe kerül az emberi élet örök játszmája, mindig előkerül valahonnan a remény és minden jóra fordul, mert velünk az Isten! Annyira ősi ez a szabály, hogy többé fel sem merül, hogy ki nyeri a partit. Csak az a helyzet adhat nyerő esélyt az ördögnek, ha az ember Isten háta mögött magára hagyatva, az ördögnek kiszolgáltatva, már életében pokolra jutott! Mitől jön létre ilyen áldatlan helyzet? Talán, mert játszania kell szenvedélyeitől üzve, és végleg elbukásra kényszerül az ember, aki kényszeresen játssza a partit? De még az ilyen örök vesztesnek is több esélyt ad Isten a revansra – ezáltal a gyógyulásra –, mint az ördögnek, hogy egy partit megnyerjen!

Az alábbiakban bölcsességeket sorolok fel, hogy a játékszenvedélyre, illetve a drog-, az alkoholbetegsége mint a szenvedélybetegség speciális formájára felhívjam becses emberi figyelmünket. Ugyanis a köztudatból hiányzik a tájékoztatás a szenvedélybetegségek természetét illetően. A legtöbb szenvedélybeteg bűnözőnek érzi magát, és a környezete is inkább aljas gazembernek tekinti, mintsem betegnek. Mindazonáltal, mindenféle betegségből éppenséggel csak egy

kiút van, ez pedig a betegségtudat belátása és annak a vágya, hogy az embernek ne kelljen többé toxikus szerekhez nyúlni segítségért. A betegek többsége ugyanis gyógyszerként használja azokat a szereket, amiktől függővé válva, emberi mivoltukban teljesen lepusztulnak. A beteg magatehetetlen, ha saját magát gyógykezeli függést okozó szerrel. Pedig van kiút a bajból. Íme, egy okos mondás:

*„Ahol a legnagyobb a baj,
ott a legközelebb a segítség!”*
(Sir Aldingar)

S. Robival még a pesti Máglyaköz műteremházának padlásterében sakkoztunk, a hetvenes évek elején. Várázslatos hangulat uralkodott a játékban, Robi saját kezűleg mintázott, mázazott, égetett, terrakotta sakk-készletének bábuait mozgatva, maratoni partikat játszottunk. Gyakran sakkoztam különböző kocsmákban is a hatvanas, hetvenes években. 1974 tavaszán a bakonyi tanyavilágban, Hárskúton is sakkoztam egy gombász professzorral és Hudi Jóskával, a Hudi-tanyán, majd 1975-től Szigetmonostoron játszottam néhány partit, de józanul nem ment a játék. A Hudi-tanya őrizte meg számomra Bánó Iván nagyapám méretes festőpalettáját Hárskúton. Azt mély titok övezi, hogyan került ismét a látóterembe elhagyott palettám, 2008 szeptemberében. Hosszú várakozást követően, a siófoki kiállításom születésnapjára megnyitóján visszatalált hozzám, mint egy hűséges kutya. Valójában az italozó életforma, a dohányzás és egyéb kommunikációs tapasztalatok megszerzésére irányuló technikák része lehetett életemben a sakkozás élménye! Egy kisvárosi, polgári életformát cseréltem fel a bohém művészek – számomra kívánatos

– nagyvárosi szabadságára. Igaz, soha nem lett belőlem jó sakkjátékos, és a leghalványabb megsejtéssel vagy előre megtervező készséggel vagy harci stratégiával sem rendelkeztem. Erkölcsileg összezavarodtam, ez kihatott egész életemre, még a játékot illetően is. Annál nagyobb igyekezettel tudtam megszervezni a játékhelyzethez vezető lépéseket, a kocsmázó alkalmakat. Mindig akadt játszótársam. Az pedig igazán nem meglepő fordulata életemnek, hogy a józan életforma, akár még a sportos, futó periódust is beleértve, nem vitt bele többé a sakkozással együtt járó iszákosságba. Maratoni futásra cseréltem a maratonszerű kocsmázást, sakkozást.

*„Nem kézzel írok általában.
Sok dolgomat lábammal írom.
Bátran, keményen fut a lábam,
előttem a mezőn, papíron.”*
(F. Nietzsche: *Lábbal írni.*
Kosztolányi Dezső fordítása)

Persze medikus koromban is sakkoztam Pécsen. Ezek a partik gyakran a Nádor sörözőben, máskor ivócimboráim albérleteiben, ritkábban saját, műteremnek kikiáltott, fűtetlen, nomád szálláson bontakoztak ki. K. Gyuri volt a leghűségesebb partnerem. Csak sajnálatosan korán bekövetkezett halálát követően derült ki, hogy komoly képgyűjteményre tett szert, és tőlem még akkor is beszerzett alkotásokat, amikor szem elől tévesztettem őt. Megszakadtak sakkparti melletti diskurzusaink, nemcsak Gyurival, de Robival, Jóskával és sok más haverral, akikkel a játék hevében jókat söröztünk.

„A sakkot a perzsáktól tanultuk” – nyilatkoznak az arab történetírók. Csofaszámba megy, hogy a mohamedá-

nok szigorúan szabályozott életében – az iszlámban tilos a szerencsejáték minden formája – mégis létrejöhetett egy magas szintű sakkozás. Miután meghódították Észak-Afrikát, Perzsiát, Kis-Ázsiát, a Pireneusi-félszigeten át Európát is bekebelezték, hatalmas birodalmat alapítottak. A kard mellett mesterei lettek a tudományok művelésének is. Az iszlám ugyan tiltotta a képzőművészetek gyakorlását, de virágzott az irodalom és művészi rangra emelkedett az egyetlen engedélyezett játék, a kalifák által istápoltt sakk. Az első sakkjátékosok egyike *Omár* kalifa volt, aki magának Mohamednek volt az apósa. Miután 638-ban elfoglalták Perzsiát, megkérdezték Omártól, hogy miért nem ütközik törvénybe a sakkozás – hiszen a próféta minden játékot eltiltott és csak három szórakozást engedélyezett: a lovaglást, a nyilazást és az asszonyt! –, Omár ezt a bölcs választ adta: *„Nincsen benne semmi kivetnivaló, mert a háborúval foglalkozik!”* Az iszlám nagyon szigorú vallás. Mindazt tiltja, amire Mohamed próféta ezt mondta: *harám, majszir, anszab! Vagyis törvénytelen, szerencsejáték, faragott kép!* Az arab kalifák hosszú sora hódolt a sakkjátéknak. Egyik közülük, Al Mamun, aki nem volt erős játékos, azzal tette magát emlékezetessé, hogy ezt nyíltan fel is vállalta. *„Furcsa, hogy én, aki a birodalmat az Indus vízétől Andalúzia mecsetjéig rendben vezetem, nem bírok el 32 jelképes figurával egy kétaraszos táblán!”* Ki nem állhatta, ha kedveztek neki a sakokban. Egyik udvaronca láthatólag hanyagul játszott vele, hogy nyerni engedje. Al Mamun haragosan felborította a sakkasztalt és így üvöltött: *„Gyermeknek tartasz engem, és azt hiszed, nem veszem észre?”* – majd a nézőkhöz fordulva ezt mondta: – Ti legyetek a tanúim, hogy

ezzel a gyenge emberrel soha többé nem játszom!” Mindennél többet mond, ha megnézzük, hogy milyen is volt az arab sakkjáték. A sakkbábuk alapállása ugyanaz volt, mint a mai bábuké, menetmódjuk azonban részben eltért. A bástya volt a legerősebb figura (al-roch), utána a lovas következett (al-farasz). Mindkettő menetmódja megegyezik a maival. A futó azonban (al-fil=elefánt) átlósan ugyan, de mindig csak a harmadik mezőre (pl. f1-ről d3-ra) léphetett, a közbeeső bábót pedig nem védte és nem üthette, csupán átugorhatta! Ugratni kellett a futóval, mint a lóval. Ez nagy eltérésnek számít a mai és a régebbi sakkjáték között. A vezér (al-firzan=tudós) átlósan, de csak egy-egy kockával mehetett tovább, tehát a tábla leggyengébb figurája volt. A király (al-sah) menetmódja megegyezett a maival, nem számítva a később bevezetett sáncolást. A gyalog (al-bajzakv) az indulásnál is csak a közvetlenül előtte lévő mezőre léphetett. A felsorolt eltérések természetesen kihatottak a megnyitásra, éppen a futónak a lóhoz hasonló ugrótechnikája miatt. A gyenge vezérállás fejlesztése ráért, és a centrumgyalogok gyors előretolását semmi sem indokolta. Sürgős volt ellenben a bástya útjának egyengetése az oldalszárnyak fejlődése közben. Maga a sakk szó is arab eredetű, a királyról nyerte nevét: *király=al-sah*. (Portisch Lajos olimpiai bajnok, nagymester levélben küldte el a sakk-könyv előszavát, ebből idéztem néhány gondolatot.)

A teremtés hatodik napján *Lucifer* egyszerűen fellázadt! Pedig ő volt a teremtmény *Isten* kedvenc kerubja, a tizenkét arkangyal közül a legkedvesebb. Ő volt a „*Hajnal fia*”, más néven *Hélél ben Sáhár*, aki magától a hajdan büszke *Vénus* bolygótól kapta héber nevét.

Vénus éppoly ostobán dacolt a felkelő *Nappal*, mint ahogy *Lucifer* a hatalmas *Istennel*! Szóval, a héber mítoszok leírása szerint, *Szamáel* (héber jelentése *Isten mérge*) gőgösen járkált az *Édenben* csillogó ruhában, ékszerekkel ékesítve, és olyan lángoló fényt sugárzott a teste, mintha maga lenne az *Esthajnalcsillag*! A legtisztább színaranyba foglalt számtalan topáz, rubint, smaragd, gyémánt, berill, enín, jáspis, zafír, karbunkulus sziporkázott a „*Hajnal fiának*” fényes öltözékén. *Isten* „minden népek őrzőjének” nevezte ki őt és méltó hatalommal ruházta fel, hogy jó pásztora legyen (juhainak) a kezére bízott népeknek! Az „idők kezdetén” szerényen és tiszteletudóan viselkedett *Isten* jelenlétében *Szamáel*. Hamarosan – mivel lelke mélyén benne rejtett az „ellentmondás ördöge” – elhatalmasodott rajta a féktelen gőg, a sárga irigység és a féltékenység mérge. Főleg az Úr „háta mögött” érzett arra kényszert, hogy zúgolódva fellázadjon! Különösen akkor kezdett a fejébe szállni a dicsőség, miután *Isten* tájékoztatta arkangyalait jövőbéli terveiről. Bemutatta előttük *Ádámot*, akit – habár esendő emberi lény volt – mégis olyan hatalommal áldott meg, hogy képes legyen ellenállni akár az ördög kísértéseinek is (pedig az ördög még csak rejtve létezett)! Majd bemutatta nekik *Jézust*, egyetlen fiát, akit az ember ivadékai megölnek majd, de Ő dicsőséggel feltámad a holtak közül és uralkodni fog égen-földön (még a kerubok fölött is!). Ez már túl sok volt *Lucifernek*! Fellázadt a benne eluralkodó féltékenység, irigység és gőg miatt. Kiváltképp *Ádámra* volt féltékeny, és nem teljesítette *Isten* parancsait, nem akart hódolni a nála kisebbnek!

„*Nekem olyan Isten nem kell, aki a gyenge embert olyan hatalommal*

ruházza fel, hogy a kerubok fölé képes helyezni magát, saját erejéből – üvöltötte magából kikelve Lucifer – aki saját fiát is feláldozza az esendő emberért, – folytatta acsarkodva, ördögi mivoltát feltárva Lucifer! – Az ilyen Isten gyenge kezű! Bezzeg én erős vezér vagyok, hiszen minden népek őrzőjének kijáró hatalommal rendelkezem! Felszállok a felhők és a csillagok fölé és trónusra ülök a Cefónon, a Gyülekezet hegyén és egyenlő leszek az Istennel!”

Amikor Isten meghallotta ezeket és látta kedvenc kerubja nagyravágását, féltékenységét gőgjét, irigységét és megérezte benne az elhatalmasodó Sátán (a Sötétség fejedelme) gyűlöletkeltő jelenlétét, kíméletlenül alávettette Lucifert az Édenből és száműzte őt a földi világba! Onnan pedig a *Seolba* (ez a pokol héber neve). Lucifer előbb fényes öltözékű „Hajnal fiaként” kezdte pályafutását, hogy végezetül gonosz lelkületű, ördögi démonként Sátán legyen belőle (jelentése: *ellenség*). Dicsőtelen alázuhanása közben úgy fény-

lett előbb, mint egy hullócsillag, mely kihunyva még felvillan utoljára, hogy megsemmisülve hamuként omoljon alá és keveredjen össze a föld porával. „Mostanra mivé lettél, hatalmas erejű Sátán? Mi foglalkoztat, a bosszúvágy talán? Vagy csak kitaszított szellemed kísért minket hasztalan? Nem unalmas sötétben, kivetetten, szüntelen sátánt játszva, dühtől elvakultan kószálni – mint gonosz lélek – a pokol feneketlen veremének mélyfekete homályában?” (Ezsaiás 14, 12–15, Ezékiel 28, 11–19.)

Amikor elképzelem, hogy milyen lehetett sakkozás közben a Sátán, lelki szemeim előtt csak egy *szegény ördög* jelenik meg (ember képében), aki mindig kap egy utolsó esélyt *Istentől*. Sakkozni a Jóisten kezdett kerubjával, hogy múlassa a „nem létező időt”. A *játékot* is Ő találta fel a kerubok és az ember számára, hogy fejlessze a seregek urainak, Ádám fiainak kreativitását. A sakk „*királyi játék*” volt Isten Nap fényes elméjében, és állandó sakkpartnerének *Lucifert* választotta.



Miután megtörtént a „bástya üti futót” állás és sakk-matt helyzetbe került az ördög, Isten nem örvendett győzelmének. A haragos Isten átengedte (sakk-készletét) a játékot az embernek és meghozta azt az áldozatot (dönteni még neki is nehéz!), hogy többé nem sakkozik a kerubokkal. A bibliában nincs arra utalás, hogy Isten sakkozott volna. Paradicsomi keretet ültetett az *Édenben*, napkelet felől, és mindenféle fát növesztett benne. A fák gyümölcsei olyanok voltak, mint aranyfényben lángolva ragyogó gyémánt ékszerek. A paradicsomi fák között magasodtak a jó és a rossz tudásának fái is! Isten határozottan tiltotta, hogy az ember (Ádám és Éva) az Éden összes fájáról szabadon szedjen gyümölcsöt. Megtiltotta nekik, hogy „vegyenek” a jó és a rossz tudásának *fáiról!* Művészi képzeletemben „ördögi játszmaként” jelenik meg az „emberi játszma” sakkozó változata! Arra a belátásra jutok, hogy a pszichoszomatikus tünetegyüttes mint az ember egyik játékszenvedélye tartja függésben azt, akiben erre hajlam mutatkozik. Az Isten „nem kockajátékos”, és nem függő természetű! Ha lemondott a sakkozás örömeiről, mert annyira csalódott teremtményében, *Lucifer* arkangyalban, akkor ennek az elengedésnek más oka van. Az ember függő természetére jellemző attitűd az, hogy többé gondolni se akarjon szenvedélyeire, függő hajlama okozta gondolataira, cselekedeteire, érzelmeire. Átesik a ló másik oldalára, nehogy visszaessen szenvedélyei vermébe, melyet direkt önmagának ásott. Mindazonáltal titok övezi a *Jóisten* minden alkotói jótéteményét a játék, a sport, a művészet, a tudomány és sok más, izgalmat keltő dolog területén. Ha csak a szenvedélyre gondolok mint betegségre, és feltételezem, hogy „ösi

emberi játszmaról” van szó, máris az „ördögi játszmat” elemzem. Aki haragosan, indulatból mond le szenvedélye keltette örömeiről, az nem értheti a kényszeres emberi viselkedés lényegét. Mintha a démoni gonosz lélek változtatná megszállottá az embert, akit teljesen a hatalmában tart kielégíthetetlen vágya és olthatatlan szenvedélye. Isten átengedi a játékot (a szenvedély örömforrását) annak az emberi lénynek, akiben éppúgy csalódott, mint *Luciferben*. Mindkettőjüket – Ádámot és *Lucifert* is – kénytelen volt kirekeszteni, marginális helyzetbe taszítani és arra kárhozhatni, hogy egymás játszótársai legyenek. *Micso-da* drámai helyzet! Büntetésből hozott döntést az Isten, még hozzá végleges döntést! Szóval feltételezem, hogy az ember betegségállapota „emberi játszma”, és az ördög száműzött helyzete a *Seol* poklában és örökös földi jelenléte nem más, mint az „ördögi játszma” logikus következménye. Nyilván, ha falra festem az ördögöt, akkor itt és most képtelen vagyok ellenállni az ördögi kísértésnek, mert meg fog jelenni, hisz megidéztem! Annak az ördögi kísértésnek hódolok be, ami a rám jellemző önteltségben, kényszerességben, neurotikus viselkedésben és a rossz beidegződésben mutatkozik meg. Ezek pedig az én hibás döntéseim következményei. A gonosz azonban nem a képzelet szüleménye, hanem valóságos szellemiség. Kapcsolatos a bűnnel, a bűntudattal és a lelkiismerettel. Arról ismerem fel az egyik tünetét, hogy az ismétlődő balsorsban, az önsors rontásából fakadó kilátástalan helyzetben keresem minden bajom okát. A másik tünete a *megszállottságra* való hajlamom! Azért hangoztatok mindenfélét, hogy elismerjem az ördögi megszállottság lehetőségét? Miről lehet felismerni

az ördögöt? Lustaságáról talán? Vagy arról, hogy olyan, mint a bakkecske? Hogy lábai patákban végződnek? Hogy kecskeszakálla, szatírfüle van és bojtban végződő farka? Hogy pánsíp-pal, sámándobbal, csörgővel és nádi hegedűvel kelt zűrzavart? Hogy csúf, mint az ördög maga? Hogy olyan szőrös és szarvas, mint egy busómaszk? Hogy rút a pofája, nem tud viselkedni és piros nyelvet ölt? Hogy a férfi csak egy fokkal szebb nála? Hogy utálja a hideg vizet és olyan büdös, mint a kénköves ménkű? Tiszta szerencsém, hogy egyik alapító tagja lehetek a *Megszállottak Klubjának*, mert az extrém sportolók között nem érzem magányos léleknek magamat, megszabadulok egy rakás kényszertől és függő alkatomat elengedhetem. Már kisgyerekként azt hallottam, hogy aki „falra festi az ördögöt”, annak az meg fog jelenni! Ma is ez történik, mert ha róla van szó, ő jönni fog, ő nagyon készséges. A gonosz lélek nem változik! Ez való igaz! Azt mondják a bölcsek, hogy az ördög fel tudja öltetni a tisztos polgárok alakját, de ha vendégségbe érkezik, sosem ültetik a főhelyre. Erről lehet felismerni az ördögöt. Ha látni akarom az ördögöt játék közben, fel kell idéznem a mindenkorai játékszenvedélyt. Az „ősi emberi játszmat” és az „ördögi játszmat” együtt lehet jól ábrázolni, ami ugyebár kockázatos dolog. Ezért úgy döntök, hogy a *Biblia* ószövetségi részéből, a *Királyok* könyvéből, Illés próféta segítségét kérem. Az újabb korból pedig Marcell Duchamphoz fordulok, aki 1937-ben a Louis Aragon párizsi napilapjában a sakkrovatot szerkeszti és kijelenti, hogy művészeti kérdésekkel kapcsolatosan „jobb az ítékezés felfüggesztésének szükséges voltát belátni!” De mint a sakkrovat szerkesztője kénytelen eltérni ettől a

dogmatikus vélekedéstől és ezt írja az első számban:

„Mi a sakk-szaklap szerkesztői törekvése? Vonzani azokat, akik nem tudják, hogy kell játszani a sakkot, és megmutatni nekik, hogy ez a nemzetközi játék mily gazdag kombinációkban, s mégis mily könnyű megtanulni!”

Görgényi Frigyes 2005-ben jelentette meg *Duchamp rátalált a gyalogútra* című írásművét, melyben azt boncolgatja, hogy miért érzett vágyat Duchamp arra, hogy kielégítse olt-hatatlan játékszenvedélyét és sakk-játékosként még Budapesten is szerepeljen. Lehetséges-e, hogy az ember azonos szinten műveljen különböző művészeti ágakat? Portisch Lajos, aki a magyar sakktörténelem nagymestere, olimpiai bajnok, magas szinten énekel klasszikus szerzőktől dalokat és áriákat. Mit engedhet meg magának a művész? Elengedhetetlen-e számára, hogy tudatmódosult állapotba kerülve hozza magát olyan különös helyzetbe, ami extrém képességeit aktiválja és világra szóló mű létrehozására teszi őt alkalmassá? A sakk-tábla négyzetes geometriája, a sakk-figurák szimbolikája, a királynő és a király mint a női és a férfi archetípus, az anima és az animus kapcsolata, a játék mint kreativitásfejlesztő tréning, mint a művész saját élménye? Megannyi kérdés, melyek a freudi ösztönvilág és a jungi archetípusok tudat alatti rétegét mozgatják meg.

Elgondolkodva közlök egy mondatot, ami tükrözheti, hogy miért Duchampra hivatkozom:

„Ugyan nem minden művész sakk-játékos, de minden sakkjátékos művész!” – mondja a mester egy 1952-es nyilatkozatában, amikor a sakk három arculatára hívta fel a figyelmet. Mindenkor a *küzdelem, tudomány és*

művészet egységéből tevődik össze a sakkjáték. De nem vizuális művészetéről beszél a sakk esetében, hanem költői értelemben vett konceptuális, allegorikus művészetéről. Ilyen kommentárokat fűz egy-egy álláshoz: „A Halál beadta sötétnek az utolsó sakkot!”; (sötét) „állva halt meg”. Majd egy lépés után „sötét lélegzethez jutott volna”. Vagy egy másik elemzésben: „A sakk mese azonban ezúttal a kiábrándulás keserűségével honorálja a nemtörődömséget.” Duchampnál a sakkjáték mint a kreatív szabadság és az elme működésének szabályrendszerrel támogatott egyensúlya válik szép művészeté részévé. Esetében egyaránt érvényesül az intuíció és a megalapozott tudás, a spontán reflex és a bonyolult stratégia sajátosan alapos gyakorlata! A sakkjáték a művész kábítószerre is lehetne, akár az „LSD-futás”? A játék mint pótcselekvés a felnőtt művész, vagy bárki más felnőtt számára? A sakkművészetet és a képzőművészetet össze lehet-e hozni egymással, és kapcsolódni lehet-e

általuk az életművészethez? Hogyan kerül a képbe a sakkjátékos Lucifer, akit kiállított az Isten a kerubok csapatából? Hogyan történhet, hogy ebben az általam (képzeletben) lejátszott sakkmeccsben mégis felmerülhet a *revans* lehetősége?

A sakk (*játék*) tudatmódosító hatása miatt – emeli az *adrenalin*szintet és az agyalapi mirigy *endorfin*kiválasztását beindítja – küzdő sportnak tekinthető. Kábítószerhez hasonló függést vált ki a játékosban. Egyébként *Luciferre* jellemző tulajdonság a *helyettesítő* szerep! A játékot a *játék-szenvedéllyel*, a szerelmet a *szerelmi játékkal*, a művészetet a *pszeudóval*, az egészséget a *pszichoszomatikus* (betegség) állapottal, a kreativitást a *szenvedélyekben rejlő betegségekkel*, a *Lelet*et a *gonosz lélekkel*. Ezzel a helyettesítő, alakváltó szereppel lesz a gonosz lélek az ördögi játszma mestere (metamorfózis).

A *Jóisten* tehát így szól *Lucifer*-hez:

„Mivel gonosz lélekként bolyongasz a földi világban és megszállottá teszed az embereket, mert nem leled helyed *Seol* pokoli bugyraiban, adok neked még egy esélyt, sátáni fajzat! *Illés* prófétával lejátszhatod a hön áhított visszavágót! Játssz úgy velem, mintha velem játszanál! Emlékszel végső sakkpartinkra, amikor mattot kaptál és kihulltál a pikszisből, hogy a pokolra jussál? Ez a felkínált parti *revans* lesz a javából (közted és köztem) és igazi játék, az ember és az ördög valódi próbatétele. Emlékszel, amikor az Édenben békésen szólítottalak fel arra, hogy adj nevet az Édenkert állatainak, növényeinek és a földi természet minden jelenségének? Te már akkor kudarcot vallottál, mert nem vagy földi teremtmény! Te már sehová sem tartozol tehát. Sem nem



vagy égi, sem nem vagy földi lény! Te csakis a pokoli sötétséghez tartozhatsz, habár a fényt lennél hivatott hordozni. Ádám ellenben képes volt nevet adni mindezeknek. Most Illés próféta és a vele való sátáni játszmad következik. Ha Te adsz neki mattot, a színem elé járulhatsz, hogy végre Te is elismerd hatalmamat feletted, hogy kimondd az IGEN szót! Vissza ugyan nem helyezlek a kerubok világába, de a gonoszságot leveszem rólad és nyugodt lélekkel várakozhatsz a végítéletre! Ellenben ha az engem helyettesítő Illés prófétától szenvedsz mattot, *tüzes szekéren röpítem fel őt az Égbe*, hogy örökre trónom színe előtt magasztalja hatalmamat feletted. Téged pedig, gonosz lélek, az idők végezetéig bezárlak a héber nyelven *Seolnak nevezett hely* legsötétebb poklába, ahonnan képtelen leszel megszállott gonoszságoddal zavart kelteni a világban!”

– Na, áll az alku, Lucifer? – *mosolyog az Isten*. Az ördög kis huzavona után belemegy a játékba, de nem mond igent, csak emlékezteti Istent a bibliai *Jób* esetére, amikor is alkut kötöttek az ember rovására. Isten akkor direkt kiszolgáltatta neki Jóbot, legkedvesebb emberét. Szerette volna próbára tenni hozzá való hűségét. „Alaposan próbára tettem Jóbot. – okoskodik az ördög, – Most is ezt akarod velem játszani, *Isten?* – folytatja nagy garral a Sátán, és magabiztosan készülni kezdett a sakkpartira.

– Lássuk a medvét! – zárta rövide az ördöggel folytatott párbeszédét a Jóisten.

Illés próféta történetében, melyet a Bibliából kölcsönzök, jól láthatóan mutatkozik meg Isten mindenk feletti ereje! (1. *Királyok könyve*, 17–21; 2. *Királyok könyve* 1–2). *Acháb* királysága idején a nép elhagyta Istent

és Baal bálványait imádta. Illés próféta – a *Kármel* hegyén állt ki élethál-küzdelemre 450 Baál-hitű hamis prófétával, mindazokkal, akik Izebel asztaláról esznek – magából kikelve így szólt a néphez:

„*Meddig akartok még kétfelé sántikálni? Ha az Úr az Isten, akkor őt kövessétek, ha meg Baál, akkor kövessétek azt!*”

Két hatalmas tűzrakást építtetett és arra szólította fel a hamis prófétákat, hogy csupán Baál erejével lobbantsák lángra a tüzet! Ezt követően kezdődött az erődemonstráció, a *sakkmeccs*, Sátán és Illés között. Miután a bikaáldozat tüzeit csak Illés próféta Istene volt képes fellobbantani, Illés legyőzte Baál hamis prófétáit és a népet visszatérítette a helyes útra. A felzúdult nép haragjában megölte az összes hamis prófétát, írmagjuk se maradt! Visszatértek az egyistenhitre és újra engedelmeskedtek Illésnek, aki *Elizeust* választotta tanítványának. Illés próféta – mert győztesként hagyta el a csatateret – tudta, hogy tüzes szekéren fog az Égbe emelkedni, Isten országából *Elizeussal* éppen a *Bételben* lakó hívőkhöz mentek, amikor Isten elragadta őt az Égbe! „*Tüzes szekérral és forgószelelben*” távozott a földi világból. És így történt Illés Égbe emelkedése: Amint együtt mendegélnek, és beszélgetnek szépen, egyszer csak jön egy tüzes szekér, tüzes lovakkal (*sakkfigurák*), és elválasztják mestert és tanítványát egymástól. Illés megbékélve, Isten forgószelelvel ment föl az Égbe. Amikor ezt meglátta *Elizeus*, így kiáltott fel: „*Atyám, Atyám! Izrael szekere és fogata!*” De soha többé nem látta a jelenséget, Illés szekerét! Felemelte a földről Illés próféta köpenyét, mely akkor esett le a válláról, amikor az elragadtatott az Égbe. Sajátját Elizeus kettéhasította,

félredobta. Ezután sietve visszament a Jordánhoz és megállt a vízparton. Határozottan megfogta Illés köpenyét, ráütött (vele) a vízre és ezt kiáltotta:

„Hol van az Úr, Illés Istene?” Válaszként a víz kettévált éppen ott, ahol Elizeus ráütött, aki így száraz lábbal mehetett át a túlpartra. A tanítványok látták ezt és felkiáltottak: „Illés lelke szállt a mi prófétánkra, Elizeusra!”

Miután Illés mattot adott a Sátánnak (amikor legyőzte a Baál 450 hamis prófétáját) és tüzes szekérral ragadtatott az Égbe (sakkfigurák, lólépésben), a vesztes ördögöt végleg bezárta Isten a poklok legmélyebb bugyrába, Seol szuroksötét, kénköves gyomrába került, gúzsba kötözve. Mintha Duchamp *Étant donnés* (adva vannak, adva lévén) a sakkjáték lehetőségei (borítékolt lépések) képei jönnének elő a héber Seol mélyéből, a gázlámpa világította szoba terébe? Élete utolsó művét a királynő bábujának szenteli, akivel a sakk-mattot szimbolizálja, és ugyanezt a címet adja a dobozbelsőnek, saját jelképes világának. Feltalálja a „ready made” művészet fogalmát, melyet a jégkorszaki barlangfestő „készen talált” barlanggaléria sziklafalával vet össze. Illés próféta mint Isten bástyája, leüti a „soha aludni nem képes” gonosz lélek elfutó figuráját, majd gyorsan kiszabadítja a Sátán karmai között vergődő fehér királynőt és mattot ad a gonosz lelkű fekete királynak! Ezzel a duchampi sakkfeladvánnyal, a titkos szobabelsőnek álcázott rejtélyes művészvilággal zárulna az *évezred* sakkrangadója?

Mire emlékeztet engem Isten és Sátán ördögi játszmának is tekinthető jelképes játéka?

Saját, véget nem érő sakkpartimra gyermekkori riválisommal, akivel – ha véget vetni nem is lehet – de legalább

szüneteltetni lehet örökös játékkényszeremet. Hiábavaló dolog kisdéd módján, eszelős visszavágókat kierőszakolni. Abba kell hagyni kisdéd játékmat, hogy felnőtt művészként, homo ludens alapon, emberként legyek valakivé. Egyébként pedig tárva-nyitva várja áldozatait a mesteri játszma, a sátáni színjáték mimikrihatása. Akár a Duchamp dobozba zárt világában élő sakkfigurák, olyanok az emberi bábuk. A művészek hamar felcímkézik alkotásaikat, sietve, egymást sem kímélve kihelyezik ezeket közszemlére és bedobozolják (beskatulyázzák) a másikat, mely véleményükről csak nehezen képesek lemondani. Milyen nehéz elengedni valamit? Vajon el lehet engedni a játékszenvedélyt vagy a szenvedélybetegséget egyáltalán? Duchamp 1936-ban, a Los Angeles Times művészeti rovatában így nyilatkozik: „Ugyanazért hagyom abba (most) a sakkot, amiért (annak idején) abbahagytam a festészetet!” Számos magyarázatot adott arra, hogy miért hagyta abba a festészetet. – Kimerítette annak lehetőségét. – Nem akarta ismételni magát. – Nem volt több ötlete! – Egyszerűen csak unta már művelni! – Sikertelen és csalódott volt. – Vagy csak nem lehet a művészetre vetíteni mindent? Ilyen okokat fel lehet ugyan sorolni a sakkal kapcsolatban is, ha okoskodunk. De mi a legizgatóbb a festészetben? A tubus kinyitása – válaszolja Duchamp – és a sakkjátékban a figurák kiborítása a dobozból, még a felállításuk előtt, ugyanolyan izgalomkeltő, mint az olajfesték illata, ha lecsavarja a tubus kupakját az ember. Természetesen sosem lehet teljesen felhagyni valamivel, ami az életet jelenti az ember számára. Azonban ha a sakkszenvedélye csappan a művésznek, képalkotó szenvedélye erősbödni kezd. Így vagyok magam is a futással.

Nagy párhuzamot vélek felfedezni a sakkozó Duchamp és a futó Csorba között. Illés próféta és művésztiválsom között. Az alvilág fejedelme és a művészfejedelm (S. Dali) között. A kommunista hatalom és a virtuális pénzvilág hatalma között a kóros játékszenvedély és a szenvedélybetegség között. Csak éppen Isten és ember között nem lehet párhuzamot tételezni, hacsak Jézus személyét elő nem veszem és keresztthalálának áldozatát párhuzamként nem értelmezem.

Egy biztosan igaz! A nagy világválság idején is lehet játszani. A játék – Grastyán Endre pécsi professzor szerint – „Huizinga Homo ludensének” ismérve! A játékos embert nem darálja be és nem emészti fel a globalizáció világa. A játékos ember szereti a természetet és tisztán tartja környezetét. Hiszem, hogy alapszemléletünk mit sem változott az idők során! Mi is olyanok vagyunk, mint a késő jégkor barlangfestő embere, aki „készen találta” (ready made) Isten teremtett világát és hűséggel megőrizte azt olyannak – szépnek, tisztának, harmonikusnak, egészségesnek, készen talált eszköznek –, amilyennek a kezdet kezdetén találta! Duchamp is békét köt magával a második világháborút követő életszakaszában és végleg letelepszik Amerikában, ahol kiegyensúlyozottan megalkotja életfilozófiáját. 1952-ben rövid beszédet mond a sakk és a művészet kapcsolatáról:

„Kétszeresen boldogan teszek eleget a felkérésnek, mert a sakkozók köztudottan jóízű és szigorúan ítélkező kritikusok. Örülök, hogy a nagy New York State Chess Association engem választott e megtisztelő feladatra. A sakkozás három fő vonulata közül az első – a két elme közötti küzdelem – a legvonzóbb a játékosok számára, mert békés úton képes az ember har-

ci ösztöneit kielégíteni. A sakk másik arculata – a tudomány módszereinek alkalmazása – arra szolgál, hogy tisztázza a játéknak azokat az eszméit, elemeit, melyek az emberi elme számára – annak korlátozottsága miatt – elérhetetlenek. Magam a sakk harmadik arculata, a művészi oldala iránt érdeklődöm. A sakkjáték leginkább a fekete-fehér tusrajzhoz hasonlítható, azzal a különbséggel, hogy a sakkjátékosok már kész fekete és fehér mintázatokkal festenek (rajzolnak) ahelyett, hogy kitalálnának saját alakzatokat, mint művész kollégáik! A sakktáblán eképpen létrejövő látványnak nincs vizuális, esztétikai értéke és leginkább a partitúrához hasonlít, melyből a zenét újra meg újra le lehet játszani. A szépség a sakkban nem vizuális, mint a festészetben. A sakkban rejlő szépség közelebb áll a költészethez: a sakkfigurák olyan abc betűi, amelyek gondolatoknak adnak alakot – és ezek a gondolatok, jóllehet vizuális mintázatokkal alkotnak a sakktáblán, mégis szépségüket absztrakt módon fejezik ki, akár egy költemény. Ily módon a sakkban a szépség forrása a képzelet, a találékonyság. A sakkfigurák a tábla mezőin szigorú szabályok szerint haladnak, és a győztes elméje képzelőtehetségének köszönhetően találja meg a győzelemre vivő utat, lépésmintázatot. Mindeközben gyönyörűen kidolgozott (és keresztülvitt) kombinációk és stratégiai elképzelések egy képirásos történetet mutatnak be az egyes hadmozdulatokkal, amely valódi vizuális gyönyört ad. Hiszek benne, hogy minden sakkjátékos kétféle esztétikai élvezetnek lehet részese: az absztrakt kép gyönyörében, mely az írás poéziséhez hasonlítható, valamint abban a katarziszban, hogy ezen eszmét vizuálisan is megvalósítja magán a sakktáblán! Művészekkel

és sakkjátékosokkal kialakított közeli kapcsolataim alapján személyes meggyőződésemmé vált, hogy ugyan nem minden művész sakkjátékos, de minden sakkjátékos művész!”

Az a tény, hogy húsz éven át dolgozott (teljesen titokban) utolsó művén, melynek az *Étant donnés* (adva vannak, adva lévén) – sakkjátékból vett kulcsfogalom – címet adta, jól rávilágít művészi hitvallására! Egyedül felesége és Bill Coply festőművész tudtak a készülő műalkotásról. Becsapta a világot, mert kiégettnek, öregnek, fáradtnak tette magát, aki felhagyott a festéssel, miközben világrengető művén dolgozott, lelkesen! Dobozbelsőt alakított ki. Aprólékos gondossággal csiszolhatta, építgette a szoba-dobozt, hogy egy alkalmas teret nyerjen, melyet csak a (bezárt) ajtóba vágott két résen át lehet a szemnek megtekinteni! Előbb egy téglafalba ütközik a tekintet. Majd ennek lerombolt nyílásán át döbbenetes látvány tárul a kíváncsi szempár elé! Egy széttárt combokkal a néző felé forduló mezíten lenői test (a sakk- királynő bábujá?) hever gallyakból eszkábált nyughelyén. Arcát hosszú, szőke hajzuhatag takarja el. Egyik felemelt kezében mintha égő gázlámpást tartana. Vakító napfényben fürdő nyári tájkép a háttér, melyet egy poszternyomatból alakított ki (ready made). Ennek egyik részén működni látszó, könnyűfémből applikált vízesés tűnik szemünk elé. Vitathatatlan, hogy az *adva vannak* vagy az *adva lévén* kérdéskörre csak nekünk, nézőknek, befogadóknak, műélvezőknek van módunk így vagy úgy rálátnunk! De ki tudja megfejtetni a művészet nagy titkait? A sakkelemzés analógiájában mint egy rejtvény, feladvány nyer értelmet Duchamp utolsó ismert alkotása. Nézzünk csak körül, lássuk meg az állásban rejlő le-

hetőségeket és nyerjük meg a partit, vagy játszuk le újra és újra a nyertes vagy vesztes partit – biztat a mester! Fantasztikusan talányos szobabelsőt hagyott ránk, befogadókra és barlanglakókra Duchamp, a XX. század barlangfestő művésze, a ready made népszerűsítője, aki 1946 és 1966 között, miután véglegesen Amerikába költözött, hozta létre az *Étant donnés művészi rejtvényét*. Gondolkodása is nagy változáson ment át az „ígéret földjén”, a vadnyugat Amerikájában. Saját véleménye, önmeghatározása szerint korábbi művei inkább „cerebrális jellegűek” voltak (ezek közé sorolja az *Étant donnés*-t is), vagyis gondolkodásra készítettek. A „tudatalatti” képes befogadni ezeket és nem érdemes beszélni a művek köznapi értelemben vett érzéki recepciójáról. Gondolatébresztés helyett inkább meditációra készíti a nézőt a dobozban rejlő látvány. Allegorikus fordulatot fejez ki, mélyreható elemzésre készíti a duchampi mű. *Így is fel lehet fogni a világot?* – kérdezi magától a néző, és újra meghatározza helyzetét. Itt állok most, térben és időben itt vagyok jelen. Mindkét szemem az ajtóba vésett résen át tekint a szoba belső terébe, ahonnan visszatekint rám egy mezíten lenői test, egy lecsupaszított (mesterséges) belső világ képe, mely arra biztat, hogy innen, ebből a sarkított helyzetből tekintsem át újra a dolgokat. Duchamp példája azt tárja fel, hogy az életet teljesen a művészetnek lehet szentelni. A sakkozás maga is művészet. Világraszóló, jelentős alkotásokat hozhat létre a művészember az alkotások közötti időt kihasználva is, amikor valami mást játszik. Saját, szerető családjára épülő egészséges, harmonikus életszemlélettel és játékkal színesítve teheti egészséges és teljessé világát az ember. Ha magát

a játékot is felemeli arra a művészi rangra, amellyel saját, hiteles művészetét élteti, a társadalmi egész teszi jobbá a művész. Mert a művész minden életszerű tevékenysége a művészet körébe tartozik, mely szerves része a természetes környezetnek és a társadalom közegében lélegzik! A játék mint eszköz valójában nem a festéshez vagy nem a rajzoláshoz, nem a költészethez, nem a színjátáshoz hasonlít, hanem valamilyen ősi tudat spirituális rítusához, melyben a szeretet és a boldog, kreativitásfejlesztő érzelmek gyakorlása összecseng az egészséges lelki békével együtt járó kedves mosollyal, *vidám nevetéssel* – az életminőség javulásának egyik jellemzően legfőbb hozadékával.

Vajon Leonardo titokzatos mosolyú portréja és ennek feltételezett üzenete nem azonosítható-e azzal a titokzatossággal, ami Isten teremtői géniuszát övezi?

Mintha a démoni gonosz lélek változtatná megszállottá az alkotó embert, akit teljesen a hatalmába tart kielégíthetetlen vágya és olthatatlan játékszenvedélye. Isten átengedi a játékot (a szenvedély örömforrását) annak az emberi lénynek, akiben éppúgy csalódott, mint Luciferben. Micsoda fantáziakép tárul fel előttem!

Ádámot és Lucifert is kirekeszti Isten az édeni anyaméhből, hogy a materiális világban, marginális helyzetbe taszítottan egymás játszótársai legyenek.

A traumán való munka éppen olyasmi, mint amilyen a *serendipity*. Az ember túl szeretne jutni valamin,

például a mindenkori játékszenvedélyén, és mit talál? Művész létére józan élet birtokosa lesz! Az *ősi emberi játszmát* képes lesz elválasztani a *cseles ördögi játszmától*, hogy újra elsajátíthassa a tiszta játék képességét. Felnőttként lesz képes a *homo ludens* lényének kibontakozását gyermeki tisztasággal ábrázolni. Elrontani valamit kockázatos dolog. Megjavítani az elrontott játékot lélekemelő élmény. Számomra erről szól a *játék* egyetemes tanítása:

„Ember, használd összes érzékszervedet, amikor az igen tiszteletreméltó halott szól hozzád! Egész élete hever előtted. Ha figyelmesen szemléled őt, világosan el fogja neked mondani nélkülözhetetlen élettapasztalatát!”

(Romhányi György)

Az alábbi Nietzsche-idézetrel pedig az ördögi magánnyal, a szorongással, a kétségbeesett állapotban remény vesztett, a győzelemre esélytelen játékos hitehagyott közérzetét kívánom illusztrálni. „Vajon az ördög, aki elvesztette az utolsó sakkjátszmáját és végleg ki lett iktatva ebből a mi játékos világunkból, mekkora befolyással bír még mindig? Miért oly kevés, szinte teljesen hiányos, alapvető információval rendelkezünk a vallásfilozófia ezen jeles területen? Mennyivel okosabb, kreatívabb lehetne az ember, ha az ördöggel kapcsolatos, hitelesen megszerzett ismeretei birtokában vállalkozna újabb revansra, az egymással szemben elvesztett sakkpartikat követően?”