

A JÁTÉK MINT MŰ ÉS VILÁGFENOMÉN

Induljunk ki néhány paradox állításból: *a játék nem játék*, vagyis a játékban benne rejlik valami komoly, és annak megjelenésében mindig van valami, ami semmi máshoz nem fogható, int valamire, sőt valami olyasmi jelenik meg benne, ami kizárólag így tapasztalható. A játék ugyanakkor csak akkor játék, ha nem *más*, hanem éppen az, ami, vagyis *teljességgel* játék. A játék ugyanakkor többnyire *olyan mint*, vagyis a játék mutatkozhat olyanak, ami *valamivel* strukturális hasonlóságot mutat fel, mintája és *analogonja* valaminek, ami miközben szemléljük, vagy éppen részesedünk benne, megmutatja azt a rejtett struktúra-azonosságot, ami nem ismerhető fel közvetlenül és magától értetődően. A játékot végig kell játszani. A játék – anélkül, hogy hosszan belevesznénk azokba az előzményekbe, amiket az antropológiai és biológiai-állattudományi ismeretek hoztak – Buytendijk¹ megfogalmazása szerint alapvetően *mozgás, ami előre nem látható váratlan fordulatot foglal magába, a játékmozgás nem a játékostól el, hanem rá vissza is irányul (hatáskiváltás), valamint a játék nem pusztán valamivel történő játszás, hanem a játék (legyen az akármi) maga is játszik a játékkal*. A játék tehát előre kiismerhetetlen és felmérhetetlen tér-idő mezőbe veti ki az embert, a játékost, ahol többnyire nem eleve ismert előírások szerint kell eljárjon, hanem a játék-fordulat folytán előálló kérdésre ad választ.

Nietzsche Hérakleitoszt idéző sorai mutatják meg ezt a sajátos *kettős pillantást*, azt ugyanis, hogy a játék játszása egyszerre irányul el és vissza, a játék öröme éppen annak megerősítése, hogy minden *ellenére* képes voltam rá, hogy véghezvigyem azt, amit a játék követel. A művésznél és a gyermeknél a játék *büntelen*, benne bármi megtörténhet, és a történés kizárólag önmagára utal, azaz minden lehetőséget magába foglal, az építést és a pusztítást egyként. „Egyedül a művész és a gyermek játéka jön létre (Werden) és múlik el (Vergehen), épül és pusztul örökké azonos ártatlansággal (Unschuld), mindenfajta morális járulék nélkül ezen a földön.”² A művészet mint játék és a játékot űző gyermek mentesíthető attól, hogy a világ rombolójának és bűnösnek tekintsük, hiszen Nietzsche kérdése a Hérakleitosz-idézet során erre vonatkozott, s persze arra, hogy miként feledi el az ember *mérhetetlen komolyságában és vélt becsületességében* azt, amit egykor a játékban gyakorolt. Játékot űzni magunkkal és a világgal azonban bűn. Innen nézve Dosztojevszkij meglehetősen célzatos műve, *A játékos* arra épít, hogy a szerencsejátéknak magát teljességgel alávető, attól rabul ejtett, sorsát a szerencse forgandóságára bízó és játék által minden mást leromboló és figyelmen kívül hagyó ember többé sem nem komoly, sem nem becsületes. A játék rabjaként él, ami ellentétes a gyermeki játék büntelenségével – végül ezért veszik el.³ Vagyis a magával és másokkal játékot űző ember *nem büntelen*. Éppen Nietzsche-t értel-

A 2018. április 19–20-án, a Fenomenológiai Társaság és az ELTE által rendezett (szervező Marosán Bence) játék-konferencián elhangzott előadás írott változata.

¹ Vö. F. J. J. Buytendijk: *Wesen und Sinn des Spiels*, Kurt Wolff Verlag, 1933. 116–117.

² F. Nietzsche: *Filozófia a görögök tragikus korszakában*, in: *Uő.: Platón elődei*, ford. Molnár Anna, Gond-Cura, 2007. 52. (Nietzsche: KSA Bd. 1. dtv/deGruyter 1988. 830.)

³ Vö. F. M. Dosztojevszkij: *A játékos* in: *Uő.: Elbeszélések és kisregények II.*, ford. Devecseriné Guthi Erzsébet, Magyar Helikon, 1973. 465. („...a könny záporként hullott a szememből. Képtelen voltam visszafojtani, azt hiszem, életemben először történt velem ilyesmi. Igaz, szerencsétlen lélek, ő szerette magát, ezt már elárulhatom, mert maga: elveszett ember!”)

mezve állítja Eugen Fink,⁴ hogy az igazi ismeret a játék során abban rejlik, hogy bűnössé csak akkor válunk, ha a játékot kizárólagos nyereségként magunk számára tartjuk fenn, ha a játék terét kényünk-kedvünk szerint szűkítjük, ha a játékban rejlő tudást csak ismétlésként *akarjuk* birtokolni, nem pedig úgy, hogy általa a másokkal közös világot állandóan tovább képezzük. A magába merülő és magát elveszejtő játékos bűne, hogy kizárólagossá vált számára a szerencsejáték nyereségéhez vagy veszteséget eredményező ingása. Ez a látszólagos mozgás nem az életből fakadt, hanem a pusztulásból.

Figyelemre méltó, hogy a fenomenológiai indíttatású művekben, mint Gadamer *Igazság és módszere* vagy Eugen Fink *A játék mint világszimbólum* című munkája, lényeges magyarázó erővel bíró jelenségként látjuk viszont a játékot, ami egyszerre *behatárol*, másrészt *kiterjeszt*, vagyis egy olyan jelenségmezőt és mozgásteret nyit meg, amiben az ember és világa épül és leomlik, összeáll és szétválik a „játék” titkos rendezőelve szerint. Az ember magát és világát egészen más módon is képes megtapasztalni a játék-fenomén által. Ez a *tapasztalat* az esztétikai jelenség kulcsa, ami a vélt valóságot képes valódivá tenni anélkül, hogy ténylegesen valóság lenne, azaz, ami a valóságot olyan fényben állítja be, hogy az egy nem szükségképpen nyilvánvaló viszonyba kerül azzal, amit mindközönségesen valóságtapasztalatnak tekintett az ember. Ám a megjelenő valami *közepette*, valami végső módon eldönthetetlen viszonylatba kerül, ami nem engedi túllépni azon, ami általa és rajta keresztül megjelenik. A játék terének ez a sajátos köztessége azt jelenti, hogy benne és általa valami úgy kerül bemutatásra, hogy az megteremti vagy előhívja a különbségek játékát, a benne képződőt, ami nem felel meg semminek, csak önmagának, és egyidejűleg megteremti a világ vélt azonosságával szemben azt a kényszerítő erőt és értelmet, ami a kimeríthetetlen különbségből fakad. A megjelenő nem engedi tárggyá dermedni a bemutatottat, hanem magán és magán túl valami másra utal, illetve mutat, azaz az újabb fenomenológiai elemzések megjelölésével előáll egy *deiktikus differencia* (Boehm, Figal, Waldenfels). Ennek jelentősége végső soron abból fakad, hogy nem látunk a képen valamit, hanem a kép mint a megjelenítés mezője valamit enged felismerni, ami csak benne és általa van. A magát másként is megmutatás játékerében állunk, miként minden műalkotásban.

Rilke negyedik elégiáját idézve: „O Stunden in der Kindheit, / da hinter den Figuren mehr als nur / Vergangnes war und vor uns nicht die Zukunft.“ A gyermek játéka éppen ezt a többet és mindig mást jelentette, nem pusztá emlékezést a múltbelire, s nem is a jövő várakalmát, hanem azt az időt, amiben az idő semmis és mérhetetlen, mert végtelenné tágult, az alak bármit jelenthetett, és nem igazta le még a jövő a pillanatnyi jelent. Gadamer és Fink egyként idézik Rilkének azt az ajánlasképpen írott versét, amelyben a labda és annak elkapása képezi a játékot, de éppen a labdajáték mutatja meg, hogy a játék terében mennyivel többről van szó, mint arról, hogy képes-e az ember elkapni, hiszen azzal, hogy számol, sőt számít arra, hogy honnan és miként ér el hozzá, milyen ívben esik le, illetve a keze közé a labda, az emeli őt ki a pusztán ügyesek köréből és teszi részesévé annak a világtérnek, amiben minden helyzet és a minket elérő „labda” íve örökké változik. Ahol is az ember bekapcsolódik abba az együtt-játékba, ahol az én és a másik az embert Meghaladóval egy közös játéktérbe vont. A játék éppen a *soha-sem-azonos* terében álló embert méri fel, teszi próbára, emberségét akár, amivel részesévé válik és tud válni ennek a játéknak, ahol ily módon a világ nem elkülönült és elemeire töredezett, hanem a mindeneket egybefoglaló módon *van*. A pálya íve mindig csak egy a sok közül, amivel az ember éppen az isteni építmény fölé magasodó ívéhez igazodik, ha már képes az ember *magán túl önmagát elhelyezni*, ekkor nem pusztá ügyességet mu-

⁴ E. Fink: *Nietzsches Philosophie*, Kohlhammer Verlag, 1960. 188. („Hatalmas lehetőségként áll az ember számára rendelkezésre, hogy a látszatot mint látszatot értse meg, és saját játéka által és azon keresztül bevonódjék a világ nagy játékába, és együtt-játszva tudjon megmerítkezni a kozmikus játékban.”)

tat, hanem azt, hogy része egy világnak, a szüntelenül változó világ része, amiből valami éppen őt illeti meg.

„Amíg azt kapod el, amit magad dobtál / ügyes vagy, s így csakis nyerni lehet, / s csak ha majd megfogod azt a labdát, / melyet egy örök játszótársnő vetett / épp a kezed közé, pontosan / kimért röppályán, mely kerek egység / Isten hídjában; felível, zuhan: / akkor lesz a fogni-tudás képesség – / nem a tiéd, egy világé.”⁵ (ford. Márton László)

A játékfenomen Gadamer szerint éppen az, ami minden vele szemben magát fölényben érző és helyező magatartással szemben kényszerítő erővel bír, azaz a játékot játszó csak azt játszhatja, ami az adott játéktér körében és mezején megengedett. Ám ezt nem előírt szabályok igazgatják, és még csak nem is ügyesség kérdése pusztán, hanem az ember itt és ekkor érti meg, hogy aminek részese, az jóval több annál, mint amit előzetesen nyereségként elkönnyvelni akart, egy olyan többlet, ami csak a játék terében bomlik ki. Gadamer pontos fordulatával: „A játszó maga fölött álló valóságként tapasztalja a játékot.”⁶ A játék fölénye éppen az, hogy soha nem egy és végső valóság, hanem játékok képezte idő és tér, amiben mindenkit – aki játszani képes – ennek a közös világnak a vonzása tart fogva.

A játékfenomen nem előzetesen, hanem a játék folyamán szabja meg a határokat, jelöli ki a játékban formát öltő *világot*, amit ha átlép a játszó, kiesik, azaz visszaesik abba a világba, amiből a játék azért vonja ki, hogy általa megtapasztalja és megértse azt, hogy ez a világ több, mint pusztá érzéki adat, hogy a világ és annak tapasztalata és értelme mindig több, mint ami közvetlenül adott. Schiller zseniális megfogalmazását szinte minden játékelmélet idézi a *Levelek az ember esztétikai neveléséről* 15. darabjából, amiben arra a teljességre utalt, amit az ember éppen a határok között, és ezek által érhet el, vagy úgy is mondhatjuk, azzal, hogy nem marad meg a pusztá szellemi védettségben, hanem kiteszi magát az érzéki-materiális uralhatatlan közegének: „...az ember csak akkor játszik, amikor a szó teljes jelentésében ember, és csak akkor egészen ember, amikor játszik.”⁷ Schiller természetesen nem szűkíti magyarázatát az esztétikai jelenségre, hiszen innen válik érthetővé, hogy a játék kapcsán az esztétikai és életművészetről egyaránt beszélt (ästhetische Kunst und Lebenskunst), s utóbbiban talán még nehezebb ennek a „paradox tételnek” a megértése. Már a 14. levél figyelmeztetett rá, hogy amennyiben a pusztá anyagösztön, az érzéki és a vágy határozza meg az embert, akkor az ember *semmi egyéb, mint világ*, majd a 15. levél azt hangsúlyozza, hogy az ész *transzcendentális alapokra visszanyúló követelménye egyként játékba vonja a forma- és anyagösztönt*. Az emberi észhasználat ekképpen nem nélkülözheti azt, hogy túl az ész megszabta formavilágon ki legyen téve annak a materiális változatosságban megjelenő világnak, amit az anyag olykor fenyegető és csábító, vagy éppen megrendítő hatása folytán kell elszenvednie, ami a megjelenőben váratlanul olyan tapasztalattal szembesíti, amit a világ materiális/érezéki többlete kényszeríthet csak ki. Ami itt szembe kerül egymással, az a korlátozás (Einschränkung) és másfelől a bővítés (Erweiterung),

⁵ „Solang du Selbstgeworfenes fängst, ist alles / Geschicklichkeit und läßlicher Gewinn –; / erst wenn du plötzlich Fänger wirst des Balles, / den eine ewige Mit-Spielerin / dir zuwarf, deiner Mitte, in genau / gekonntem Schwung, in einem jener Bögen / aus Gottes großem Brücken-Bau: / erst dann ist Fangen-Können ein Vermögen, – / nicht deines, einer Welt.” Auftaktgedicht zu den Elegien 1922. jan. 31. in: *Materialien zu Rainer Maria Rilkes „Duineser Elegien”* kiad. U. Fülleborn és M. Engel I. Bd. Selbstzeugnisse Suhrkamp 1980. 227., valamint E. Fink: Oase des Glücks. in: *Uő.: Spiel als Weltsymbol*, K. Alber Verlag 2010. 29. A verstöredéket idéző Fink így írt: „A játékként elgondolt világ lényegéből az következik az ember számára, hogy ő az egyetlen létező a tágas univerzumban, mely képes *megfelelni* a szüntelenül-változó egésznek. Ha megfelel az emberen túlinak, akkor jut el az ember oda, hogy helyét lelje lényege szerint.” Valamint O. F. Bollnow: *Rilke Kohlhammer Verlag*, 1956. 245–250.

⁶ H.-G. Gadamer: *Igazság és módszer*, ford. Bonyhai Gábor, Gondolat 1984. 93.

⁷ F. Schiller: *Levelek az ember esztétikai neveléséről*, in: *Művészet és történetfilozófiai írások*, ford. Papp Zoltán, Atlantisz, 2005. 206.

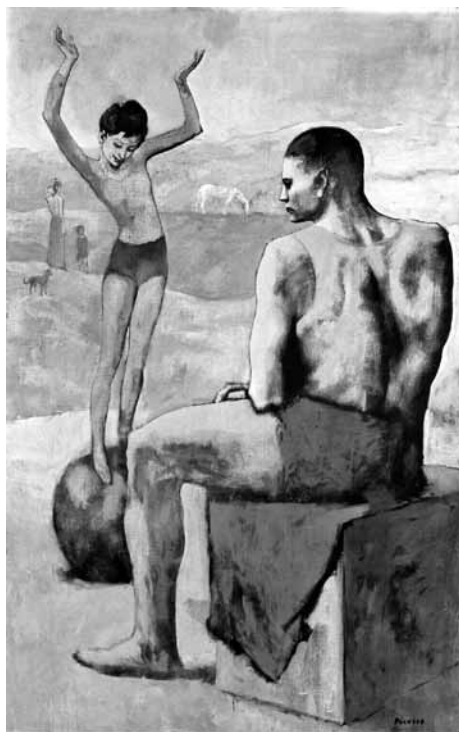
ahogy Schiller fogalmazott; a játék kiterjeszti annak lehetőségét, hogy olyasminek legyünk a része, amit mindközönségesen nem veszünk komolyan: „...a kellemest, a jót, a teljest az ember *csak* komolyan veszi; a szépséggel azonban játszik.”⁸ A komolyan vétel annak előzetes és eleve eldöntése, hogy mi az, ami az ember emberségét meghatározza, a játékban azonban éppen annak kiterjesztését és kitágítását tapasztaljuk, ami az emberre az előzetes normák és előítéletek *komolyan* vett világán túl még vár, vagyis a játék változó helyzetek és állapotok között döntést igényel. Az esztétikai kultúra ebben az értelemben annak állandó próbatétele, amit illik *komolyan* venni, ám többnyire mit sem gondolnak róla. Nem véletlen, hogy a Schiller leveleit elemző Heidegger egy előadásban a következőt hangsúlyozta: „A műalkotásnak semmit sem kell *közvetítenie*, sem valamely létező megismeréséhez, sem valamely meghatározott beállítódáshoz (Haltung) nem kell vezetnie; – sokkal inkább a műalkotás végbe kell vigye azt, hogy az ember minden lehetőségre szabaddá váljon (die Freistellung des Menschen zu allen Möglichkeiten)...”⁹ Az esztétikai állapot éppen az, hogy az ember a mű vonzatában és viszonylatai közt szabad (Ermöglichung des Freiseins selbst), nem rabja sem egy érzékileg adott világnak, ahogy nem is foglya az ész előzetes korlátozó tevékenységének, hanem elgondolni kényszerül azt, *ahogy van, s ami őt megilleti*, amit éppen a mű kényszerít ki a határokat áthágó és újraképző működésében. Az esztétikai fenomén tehát egyszerre lesz alkalmas arra, hogy destruálja a világ szilárdnak vélt megjelenését, egyben – éppen Rilke sorai felől olvasva – kérdésessé tegye az ember helyét, sőt magát az oly magától értetődő emberiséget (Schiller) is, egyben lehetővé tegye az embernek azt, hogy a világtól el nem szakadva képes legyen arra, ami nem pusztán ügyes trükk és pusztá siker, hanem annak öröme, hogy azzá lett, akivé válhatott.

Rilke ötödik elégiája egy Picasso-kép előtt született, ahol az akrobata/mutatványos család tagjai láthatók, mind magukba merülve kívül állnak azon a világon, ahová begyakorolt készségük szerint tartoznak. Az itt látható képen – ugyancsak ebből a kék korszakból származó sorozat darabjaként – két akrobatát látunk, az erőt és stabilitást megjelenítő fiatal férfialakot és a filigrán lánygyermeket, aki báj és igyekvés között keresi az egyensúlyt a gömbön. Idézhetjük Rilket: „Hol van, ó hol a hely, – szivemben őrzöm – / ahol még semmit se *tudtak*, még lelökték / egymást, mint egymásra ugró, párban össze / nem illő vadak; – / ... / Aztán váratlanul e keserves Seholban / a mondhatatlan hely, hol a tiszta kevés / tulsokká változik és egyszerre / üres lesz.” (ford. Szabó Gizella) A játék éppen nem egy mindig-ugyanazon tevékenység bemutatása, hiszen ott már a *leere Zuviel*/az üres túl-sok¹⁰ érvényesül, ahol már semmi sem emlékeztet a játék-mozgás kezdetére, ahol még mindenné lehetett az emberi lény, nem pusztá erő-művészé. A gömbön egyensúlyát kereső gyermek lassan begyakorolja a helyes mozdulatsort és eléri azt a *túl-sokat*, amitől fogva már nem keresi az egyensúlyt, mert ezt az egyet tudja.

⁸ Uo., 205.

⁹ M. Heidegger: *Schillers Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen*, 1936/37., kiad. U. von Bülow Marbacher Bibliothek 8. Deutscher Schillergesellschaft, 2005. 117., Vö. D. F. Krell: Towards an Ontology of Play: Eugen Fink's Notion of Spiel, in: *Research in Phaenomenology* Vol. 2. Issue 1. 1972. 86., valamint G. Figal: *Erscheinungsdinge, Ästhetik als Phänomenologie*, Mohr&Siebeck, 2010. 81–82.

¹⁰ Vö. J. Starobinski: *Porträt des Künstlers als Gauklers*, ford. M. Jacob, S. Fischer Verlag, 1985. 112. skk.



Picasso

Az eddigiekben megkíséreltem a műalkotás, játék és világ viszonylatát vázolni, a következőkben főként a korábban említett fenomenológiai indíttatású szövegek játék/világ felfogására koncentrálok. Már korábban is világossá vált, hogy a játéktérként értett mű világviszonylata nem egy egyszeri és ugyanazon világ rögzítése a műben, hanem éppen hogy annak kérdése elé állítja a játéktérbe bocsátkozó embert, hogy miként érinti ez a világ, mi mozditja ki és teszi maga számára kérdésessé, azaz tapasztalóvá. A világ mint olyan nem megtapasztalható, sőt annak kijelentése,¹¹ hogy valami a maga komolyságával minden nem odaillőt eleve kizár, hogy eleve tudjuk, mit kell komolyan venni a világban és a világból, aligha fenntartható. Husserl egy hagyatékban maradt szövegében különbséget tesz a *das Leben im Ernst* és a *das Leben im Spiel* között, majd maga igazolja, hogy a sportteljesítmény mint játék esetén, ami nagyon is része az ilyen ember életének, aki tehát egy adott sportágat űz – azt komolyan is veszi. De általánosan is felteszi azt a lényeges kérdést, miként választhatjuk el, egyáltalán meg lehet-e tenni, hogy a *döntésképes létezés „komolyságát”* (*Ernst des mündigen Daseins*) és annak előfokait a még döntésre nem vitt létezés során hogyan lehet elválasztani. A világ és benne az ember létezése nem eleve eldöntött, amit komolyan vesz, sokszor csak azért teszi, mert ezt várják el tőle, vagy erre kényszeríti a világ, amelyben él – tehát az élet komolysága aligha állhat abból, hogy megfelel annak, ami illő vagy éppen elvárt. A komolyan vett élet pályái nagyon is szétartóak és egymást keresztező lehetőségek mezejére nyílnak, majd a döntéssel arra kényszerül, hogy valami mellett állást foglaljon. Az állásfoglaló lény döntésképes, míg lehetőségek előtt áll. Husserl

¹¹ Vö. E. Husserl: *Das natürliche praktische Leben* (1930), in: Uő.: *Die Lebenswelt* kiad. R. Sowa, Husserliana Bd. 39., Springer Verlag, 2008. 584. skk.

persze arra is figyelmeztet, hogy minden világbeli létezés végső soron abban a kettős háttérben működik, amit ő *Stil der Normalität*nek nevezett, amit úgy kell értenünk, hogy végső soron az élet a világban többnyire nem kiélezett helyzeteket tartalmaz, vagyis az ember egy általa ismert világ tárgyai előtt tevékenykedik, azaz van egy hátere (*Hintergrund*), ami támaszul szolgál, ám olykor ez a tárgyi eszközszerű világ elfedi a még témává nem tett mezőt. Husserl – újabban B. Waldenfels az általa elemzett figyelem (*Aufmerksamkeits*) kérdését emeli ki – különbséget tesz aközött, amire a figyelem, a pillantás szokásosan irányul, s ami ettől eltér, azaz ily módon kényszerítő új feladat elé állítja a pillantást. Ezzel éppen a tematikus és nem-tematikus mező közegébe veti ki az embert. Husserl tehát nem naiv azt illetően, hogy bármit bármikor figyelem tárgyává tehetünk, hanem éppen azt hangsúlyozta, hogy az, ami a „normális életben” ismert és tudott, az része a normalitásnak, amiből kedves kifejezésével élve valami hirtelen kiemelkedik. Ezt a reliefhatást éppen az eredményezi, hogy a feladatként, kérdésként mutatkozó valami a feladat megoldását igényli, azt, ugyanis, hogy *mi is ez a maga léteben, hiszen eddig ezt így nem vette fontolóra. Odáig is elmegy, hogy tudat nemcsak van, hanem a tudatéletben magát tudó tudat számára egy esztétikai¹² különbség lép fel – értsd –, valami valamitől érzékelhető módon elválik, azaz maga-magán tűnik ki ennek a megjelenőnek a mássága.* Az általa is hangsúlyozott *kinetikus* elem, vagyis a megjelenő el- és kimozdulása, ami kényszerítő és az eddigi felfogást áthúzó viszonyba mozdítja ki az embert, azt eredményezi, hogy az *előzetesen adott világ* állandóan olyan strukturális változásoknak van kitéve, amelynek tektonikus rétegeit nem, ám a felületmódosító hatását nagyon is észleljük.

Az ember, vagy Husserl szavával élve az én saját érdeke által vezetve (*Habitualität*), mindent analóg módon annak feleltet meg, amit már látott és értett, vagyis azt igyekszik őrizni, amit birtokol, aminek birtokában van, ám ez sok esetben a mundán/világi elem pusztá emlékezete, ami már csak idézi az egykorit – a világ előre nem megsejthető módon változik, és soha nem igazítható ahhoz, ami volt. Ennek a világnak a sajátja, mint Husserl pontosan látta, hogy állandóan magán túl és magára visszahajlón teszi történeti kérdéssé azt, hogy mi az a világ, amiben az ember él. Az *Urhistorizität* megjelölés arra szolgált, hogy mind az eseményekbe vont emberek, mind magunk egy állandóan tapasztalatokkal bővülő és változó világban élünk, ahol nincs folytonos tradíció, csak a tradíció hamis azonossága, amit az ember látszólag birtokol, amit a maga helyén tart életben ahelyett, hogy a változó, tovaáramló viszonyok között megértené, mi maradt és mi tűnt el. Husserl elfordul mindenféle historizáló felfogástól, a világot a lehetőségek világaként érti, ezzel nem azt mondja, hogy mindig mindenkor egy végtelen játéktér nyílik az ember számára, hanem azt, hogy ez az *egy és ugyanazon világ* sokféle módon tekintett realitásnak. Egészen a végsőkig elmenve, míg végül egy lehetőség veti elem, *hogy a világ így van és nem másként: „A lehetséges világok játéktérében állok, melyekből egy, kétségtelenül jó alappal, a mostani tulajdonképpeni tapasztalatnak tekinthető.”¹³ Vagyis a játéktérként megnyíló lehetséges világok közül nem minden beváltható, vagyis lehetséges, de nem valós, ahogy erre jó okkal mindig gondolnunk kell. A világ rejtett gyökerei és ennek működése aligha feltárható, ám a világ mint tér-idő viszony, valamint az ént kényszerítő terepnek annak lehetőségét kínálja, hogy választ adjon arra a kérdésre, ami neki szegeződik. A világ *horizontszérien és háttérként* értett, amire legtöbbször hagyatkozhatunk, ez azonban éppen nem az, ami még lehet – ezért emeli ki Husserl újra és újra, hogy a válasz éppen az értelmezéstől függ,¹⁴ ami által sohasem az elkülönült időtlen *noematikus* értelmét emeljük ki a tárgynak, hanem megteremtjük a *noézis* (ezt akár a megjelenő módozatainak vagy akár annak az*

¹² Vö. E. Husserl: *Die Vorgegebenheit der Welt*, in: Uő.: *Die Lebenswelt*, 15.

¹³ E. Husserl: *Urhistorizität der vorgegebenen Welt* in. *Die Lebenswelt*, 57.

¹⁴ Vö. E. Husserl: *Die Lebenswelt als personale Welt der Praxis* in. Uő.: *Die Lebenswelt*, 362., valamint W. Marx: *Die Phänomenologie Edmund Husserls*, W. Fink Verlag, 1987. 54–55.

én-szerű módusznak is nevezhetjük, amiből kiválik egy időhöz kötött noétikus értelem) változó, szüntelenül tovatűnő keretei között azt, ami még értelmes.

A nyom, amit sokan és sokféle és más hangsúlyok mentén követtek, az a *Krízis*-könyvben a következőképpen fogalmazódott meg: „A világra vonatkozó természetes kérdések talaja az eleve adott világ, azaz a tényleges és lehetséges tapasztalatok világa. Ezért az epokhét felszabadító pillantásnak a maga módján szintén tapasztaló pillantásnak kell lennie. A teljes átalakulásnak abban kell állnia, hogy a valóságos és lehetséges világtapasztalat végtelensége a valóságos és lehetséges »transzcendentális tapasztalat« végtelenségébe fordul át, amelyben »fenoménként« először is a világot és a természetes tapasztalást tapasztaljuk.”¹⁵ Ennek a magát megrendítő, azaz áthúzó/érvénytelenítő aktusnak az értelme, hogy egy és ugyanazon „tárgynak” megnyissa azt az értelemlehetőséget, amit mindeddig maga ez a tárgy fedett el, azaz olyan új értelemképződés lehetőségmezőjét nyissa meg, ami ezen a transzcendentális síkon még nem valóság, csak lehetőség. Az így értett fenomén érvényének felfüggesztése, az epokhé szabaddá tevő működése során észszerű vizsgálatnak veti alá a világfenomént mint lehetőséget és aktuálist, azaz eltörli a világ vélt magától értetődőségét, ezzel nyitja meg a transzcendentális szféra lehetőségmezőjét, azaz visszaadja egy lehetséges másként-kezdés és másként-kifejlés módozatát. Ez a végtelenné tevő, de állandóan behatárolásra is képes idő-tér-köz volt az, ami a játék szimbolikus világmodelljének szolgálat alapul Eugen Fink munkájában.

Landgrebe¹⁶ vagy éppen Fink éppen ennek az eredetét rejtő, kibontó világstruktúrának a magyarázatát kezdték meg pályájuk elején, s aligha kérdéses, hogy Finknél döntő szerepet játszott Heidegger hasonló irányú próbálkozása, amivel a világot a *Lét és idő* után elemezte. Amikor *A metafizika alapfogalmai* záró soraiban elemzi a világfenomént, akkor maga is felismeri, hogy egyetlen lehetősége marad az embernek, hogy a vázolt világot a maga lehető teljességében magára nézve kötelezőnek vegye, vagyis a lét nem tárul fel a létezőn túl, hanem éppen a létezők közepette, mintegy abban a köztes mezőben van jelen, mint ami így és másként is lehet, vagy éppen nem az, ami. Ebben a térközben és játéktérben az ember egyszerre túl és innen van azon, ami lehet: „Az emberben levő jelenvaló-lét őt kivétlen állandóan *előrevetíti* a lehetőségekbe, és így a valóságosnak *veti alá*. Így vetve a kivetésben az ember egy átmenet (Übergang)...”¹⁷ Az átmenet éppen nem semmis jelenvalóléte az embernek, hanem a lehetőségekbe kivetett létmód, amelynek tényleges megvalósulása számtalan oknál fogva ütközik akadályba, legyen akár ennek önmaga az okozója. Magától távol, ám mégis legközelebb önmagához az ember nem önmaga tudata, hanem valaminek a lehetősége, amit egyedül másokkal és mások között vihet végbe a világban, amit a játékfenomén a legélesebben idéz fel a számunkra. Fink joggal utalt arra, hogy a játék megértéséhez értenünk kell, mi a világ, és ahhoz, hogy megértsük a világot mint játékot, mélyebb bepillantást kell nyernünk a világfenoménbe. A játék Fink szellemes megfogalmazása szerint valamit úgy tesz közzé, valamiről úgy beszél, hogy folyamatosan *parafrázi*st alkalmaz, ha a szó eredete szerint értve úgy beszél, mintha nem venné komolyan, pedig nagyon is komolyan gondolja, úgy állítja ki a létezőt, mintha lenne, miközben semmis: „A játék valós-létében konstitutív vonásként hordja magában a komolyélet látszólagos parafrázisát.”¹⁸ A játék ezzel a látszólagos máson-keresztül szólással teszi

¹⁵ E. Husserl: *Az európai tudományok válsága* I. kötet 42. §, ford. Berényi Gábor és Mezei Balázs, Atlantisz 1998. 194.

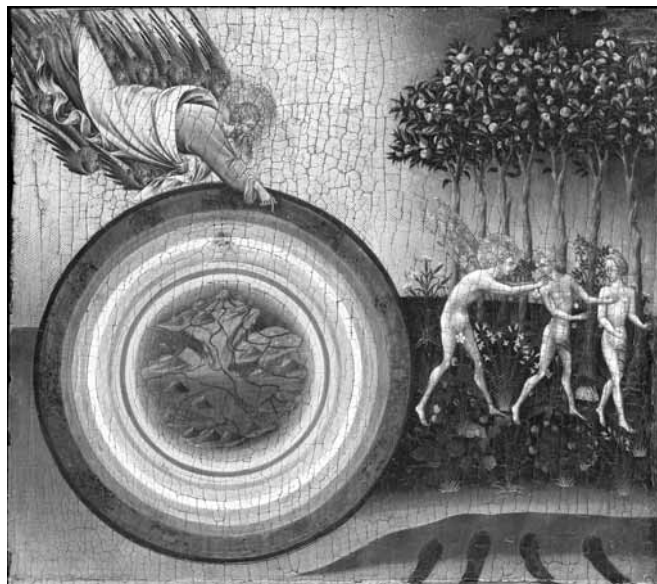
¹⁶ Vö. L. Landgrebe: *Welt als phänomenologisches Problem*, in: Uő.: *Der Weg der Phänomenologie* Gütersloher Verlag, 1963. 41. skk.o

¹⁷ M. Heidegger: *A metafizika alapfogalmai*, ford. Olay Csaba, Osiris, 2004. 444–445.

¹⁸ Vö. E. Fink: *Spiel als Weltsymbol*, Kohlhammer Verlag, 1960. 76, 108., valamint Gadamer: *Spiel und Welt*, in: Uő.: *Neuere Philosophie*, II. J. C. B. Mohr (Paul Siebeck), 1987. 95. skk., Fink gondolkodásának eme *me-ontikus* vagy inkább *metabolikus* kezdeteihez, amely (Husserl és Heidegger) kettős

lehetővé azt, hogy a játéktér megnyíljon, a döntésre váró kérdés az embert érintse valós létében, hogy komolyságát visszanyerje a játékban. Így lép ki és túl ebben a sajátos *eksztrazisban* az ember az előre nem felismerhető lehetőségek mezejére, ahol értelem és értelmetlenség, lét és nem-lét egymásnak feszül, állandóan bővítve és szűkítve létezésének körét – eljátszik annak lehetőségével is, amit a létező világ megtagad tőle. Fink a záró részben érinti a játék visszatűnő, -sugárzó, visszfényt vető jellegét, amit talán úgy érthetünk, ahogy egykor Cusanus¹⁹ fogalmazott: a semmitől sem zavart, öröktől fogva való isteni visszfényében tér magához vissza a lélek.

A játéktól elválaszthatatlan tehát ez a *relucens* jelleg, amiben a minden és a semmi, az örök és az időbeli egyszerre fénylik fel és hanyatlik alá. Talán úgy, ahogy a kora reneszánsz festői²⁰ az isteni világtervet a maga gömbszerű teljességében mutatták meg, ahonnan az ember, a véges létezővé váló kívül került, s csak az Örök visszfényében részesülhet.



Giovanni di Paolo: A világ teremtése – kiűzetés a Paradicsomból (1445. MET)

hatása mentén született, érdemes R. Bruzina alapos munkáit megnézni: *Unterwegs zu letzten »Meditation«*, in: *Fink-Symposium* 1985. Freiburg Ped. Hochschule, 1987, 70. skk., valamint ezt a bonyolult áthatást bemutató és értelmező jelentős művet, *Edmund Husserl und Eugen Fink. Beginnings and Ends in Phenomenology 1928–38.*, Yale U. P., 2004 különösen 311. skk.

¹⁹ Vö. Nicolaus von Kues: *Gespräch über das Globusspiel* 32–33., latin-német kiadás, ford. Gerda von Bredow, Meiner Verlag, 2002. 35.

²⁰ Vö. K. Lippincott: *Giovanni di Paolo's „Creation of the World” and the Tradition of the „Thema Mundi”* in *Late Medieval and Renaissance Art. The Burlington Magazine* Vol 132. No. 1048, Jul. 1990. 460–468.