

„Felietony na długie zimowe wieczory” – odcinek 5

O Trzech Mędrkach nad szachownicą

W całej, długiej historii gier znamy grupę postaci wyjątkowych, które nie traktowały rozgrywek jako aktywności czysto rekreacyjnych, a w nich właśnie poszukiwały swoistego *kamienia filozoficznego*. Uznawały bowiem, że plansza i skupione na niej figury oraz świat rządzących rozgrywkami zasad, stanowią katalizator zawierający czynnik materialny i duchowy, za pomocą którego spodziewano się osiąść wiedzę jak dokonać w swoim życiu przemiany materii nieszlachetnej w szlachetną. Dość wspomnieć, że największe dzieła traktujące o kategoriach, regułach rozmaitych gier pisał już cesarz Klaudiusz. Dziś jednak zawitamy na dwór wyjątkowego władcy - króla Kastylii i Leonu, Alfonsa X, któremu nadano przydomek – *el Sabio* czyli Mądry (1252-1284). W naszych felietonach jeszcze nie raz go spotkamy. Początek stycznia jednak kieruje nasze myśli na święto Objawienia Pańskiego (*Epifania*) zwane zazwyczaj świętem Trzech Króli. Okazuje się, że będąc niebywałym erudytą, przez dzisiejszych naukowców nazywany często pierwszym królem-humanistą, Alfons Mądry odnalazł wspólny mianownik pomiędzy tą uroczystością, a światem gier. Możemy zacząć od przypomnienia, że zapisał się on w kulturze średniowiecza poprzez niebagatelny wkład literacki, poetycki i muzyczny, a jego prace z zakresu prawodawstwa, historiografii i nauk przyrodniczych były wykorzystywane w bardzo szerokim zakresie przez wieki. Władca ten aspirujący do tronu Świętego Cesarstwa Rzymskiego, dążył do ustalenia i uregulowania praktycznie wszystkich aspektów życia swoich poddanych. Kwestię gier, którą dziś moglibyśmy uznać za mało poważną, uczynił on głównym tematem medytacji, o charakterze zasługującym na określenie naukowych, a zawarł je w księdze powstałej w Sewilli na rok przed jego śmiercią w 1283 roku. *Libro de açedrex, dados e tablas* (*Księga o grach w szachy, kości i tabula*), to dzieło będące najbogatszym średniowiecznym kodeksem zawierającym opisy znanych wówczas gier zaopatrzonych w rozbudowaną stronę ikonograficzną i liczne zagadnienia związane z problematyką zadań szachowych. Księga ta, znana również jako *Book of Games*, jest najważniejszym ogniwem łączącym wschodnią i zachodnią literaturę szachową, wyróżniającym się spośród pozostałych kompilacji. Jest też wybitnym dziełem europejskiego średniowiecza ukazującym kulturę dworską świata łacińskiego i bogactwo intelektualne ówczesnego dworu hiszpańskiego. Wspaniały repertuar 150 miniatur, stworzonych rękoma wybitnych anonimowych artystów pozwala nam poznać kulturę spędzania wolnego czasu, i

jakość skryptoriów będących oczkiem w głowie króla Alfonsa X. To wspaniały przykład książki do użytku prywatnego, stworzonej dla przyjemności króla w najbliższym kręgu dworskim, doskonale definiujący kulturowe i intelektualne zaplecze monarchy. Jest to rękopis 98 kart pergaminowych o rozmiarze 40 x 28 cm, oprawionych w skórę, którego oryginał znajduje się w bibliotece hiszpańskiego klasztoru El Escorial.

Aby połączyć dzisiejsze święto z owym władcą musimy na chwilę cofnąć się do połowy wieku XII, do pewnej sztuki teatralnej. *Auto de los Reyes Magos (Gra trzech mądrych królów)* stanowi jedyny przykład XII-wiecznej sztuki liturgicznej w języku kastylijskim. Chociaż istniała znacząca tradycja dramatu liturgicznego po łacinie, pojawienie się takiego dzieła w języku narodowym było czymś wyjątkowym. Jest to krótki utwór poetycki koncentrujący się na monologach Trzech Mędrców - Gaspara, Baltasara i Melchora (Kacpra, Baltazara i Melchiora) ich podróży do Betlejem oraz wizycie u króla Heroda. Dramaturgia opiera się na konflikcie między wiarą w narodziny Chrystusa, a jej zaprzeczeniem. Herod jest sceptyczny i nie może uwierzyć w istnienie potężniejszego króla niż on sam. Trzej królowie natomiast skupiają się na różnych rozważaniach naukowych nad prawdziwością lub wiarygodnością znaku, za którym podążają, czyli gwiazdy. Każdy z nich ostatecznie przyjmuje jego ważność, ich odpowiedzi są jednak różne i wskazują różnorodne postawy ludzkie.

Wracając do dzieła króla Alfonsa X Mądrego, należy stwierdzić za badaczami „Księgi gier”, że w otoczeniu władcy, a zapewne również jemu samemu, kastylijska sztuka o trzech królach – mędrkach była znana. Widoczne to jest w wyborze jakiego dokonano we wstępie dzieła. Jak większość średniowiecznych utworów, *Libro de ačedrex ...* posiada prolog, który był zazwyczaj nakierowaniem czytelnika na zrozumienie przesłania jakie niesie ze sobą cały tekst. W przypadku naszej księgi szachowej wstęp ów zawiera wyjątkową legendę o pochodzeniu gier. Skonstruowano ją w formie debaty pomiędzy trzema mędrkami rozważającymi zalety z jednej strony umiejętności i intelektu, a z drugiej przypadku i szczęścia, wszystko to opierając na przykładach trójki gier: szachów, kości i tabula. Jest to specyficzna islamsko-chrześcijańska debata filozoficzna nad wolną wolą i przeznaczeniem. Prolog *Libro de ačedrex ...* i zbudowana wokół Trzech Mędrców legenda z motywem filozoficznym, uznawana jest wśród badaczy średniowiecznych gier za unikatową, gdyż jak się przypuszcza została stworzona w otoczeniu Alfonsa Mądrego, a być może nawet przez samego władcę. A co istotne znana jest wyłącznie z tego utworu i rzeczywiście, obecność Trzech Mędrców jest uderzająco podobna do historii narodzin Chrystusa i pokłonu Królów, opowiedzianego we wspomnianej wyżej sztuce kastylijskiej: *Auto de los reyes magos*. Warto jednak zaznaczyć, że dzieło Alfonsa Mądrego

nie jest dziełem moralizatorskim ani religijnym. Poza prologiem i dwiema pierwszymi miniaturami, nie ma w nim innych odniesień do wiary. Mit o początkach gier przywołuje Trzech orientalnych Mędrców, co czyni ich bliskimi wszystkim wzmiankowanym rozgrywkom o rodowodzie wschodnim. Przywołajmy zatem opis prologu. Mowa jest w nim o dawnym i nieznanym indyjskim królu, który otaczał się mądrymi doradcami i miał dociekliwą naturę: *jak głosi starożytna historia Indii, żył tam król, który bardzo kochał swoich mędrców i miał ich zawsze przy sobie i często zmuszał ich do rozważania natury rzeczy*. Zapytał on kiedyś, co w życiu gwarantuje powodzenie – sztuka myślenia i umiejętności intelektualne czy przypadek czyli los? Poprosił też aby swoje rozważania zawarli w formie, która pozwoli lepiej zrozumieć ich argumentację. Starcy poprosili o czas aby każdy z nich mógł poszukać stosownej odpowiedzi w swoich księgach. Wszyscy zbudowali teorie ładu doczesnego, ilustrując je odpowiednimi grami. Pierwszy doradca powrócił z tezą, że posiadanie inteligencji jest najwyższym przymiotem i przyniósł stworzone przez siebie szachy - grę wyłącznie intelektualną i strategiczną. Uznał, że zdanie się na siłę myślenia daje człowiekowi oparcie w sobie i pozwala na wiarę we własne umiejętności. Drugi mędrzec odpowiedział, że jeżeli ktoś posiada wielką wiedzę ale nie sprzyja mu szczęście to nie zazna w życiu powodzenia, a więc z tych dwóch opozycji najlepiej jak liczy się na dobry los. I tu oczywiście bardzo odpowiednie jako ilustracja były gry w kości. Trzeci doradca przysłuchiwał się tej dyspucie i po chwili uznał, że najlepiej jest rozwijać wiedzę i inteligencję, ale nie rezygnować z uśmiechów Fortuny. Aby wiedzieć, jak to osiągnąć należy zapoznać się z grami typu *tabula* (wymieniany najczęściej backgammon), w których używane są kości i które łączą spryt strategiczny z aspektem losowych wyroków otrzymywanych w zliczanych punktacjach. Przestrzegał, że im bardziej polega się wyłącznie na szczęściu, tym większe jest ryzyko utraty wszystkiego. Gra była darem „Trzech Króli” i nie stanowiła celu samego w sobie, ale tworzyła przestrzeń do wielopoziomowego poznawania meandrów ludzkiego życia i wyborów dokonywanych przez człowieka, inspirowała do intelektualnych poszukiwań. Alegoryczny prolog wydaje się odpowiadać na wszystkie pytania: Kto wynalazł gry? Wszystkie zostały wymyślone przez Trzech Mędrców. Gdzie i kiedy? W starożytnych Indiach. Dlaczego? W celu zilustrowania teorii życia doskonałego. Po takim wstępie dalsze prace króla erudyty nad grami mogły być postrzegane nie tylko jako sposób promowania jego ulubionych rozrywek, ale także jako aspekt jego własnych medytacji na temat wojskowości, polityki i projektów społecznych. Wszelakie rozgrywki były szlachetnym zajęciem – zajęciem mędrców, stanowiły dla Alfonsa przestrzeń refleksji, do której mógł się wycofać, aby przygotować tok działań. Był to poważny „plac zabaw” stworzony dla rozwiązywania problemów i testowania, projektowania i

przeprojektowywania strategii posunięć, które można było zastosować na rzeczywistych arenach konfrontacji wojskowych, polityki i regulowania życia swoich poddanych. Alfons rozumiał gry jako zdolne do reprezentowania nie tylko interakcji ludzkich, ale także poszukiwania łączności z transcendentnymi siłami i przeznaczeniem. Niektóre gry, takie jak szachy, są przedstawiane jako dowód mocy intelektu, a tym samym podkreślają wpływ osobistych zdolności oraz wolnej woli na wyniki samej gry i symbolicznie reprezentowanej przez nią egzystencji człowieka. Z drugiej strony fatalistyczny determinizm jest ucieleśniony w grach czystego przypadku, takich jak kości, które uznają los za jedyne źródło przeznaczenia, niezależnie od ludzkiej interwencji lub wyboru.

Alfons X Mądry, człowiek wielu talentów, szachy umiłował sobie w szczególny sposób widząc w nich odbicie realiów politycznych i alegorię wszelkich ludzkich wyzwań. Twierdził, że zapewniają równowagę i pocieszenie, refleksję nad życiem, ale także podkreślał ich rzeczywiste umocowania wobec realiów politycznych i innych wyzwań, przed którymi stają królowie przeszłości, teraźniejszości i przyszłości. W niezwykle sposób ukazywał poszukiwania rozwiązania problemów monarchy w obliczu ciężaru władzy. Rozumiał je jako „zwierciadło rzeczywistości” o czym w następnych felietonach będziemy mieli okazję się jeszcze przekonać.