

Male sümbolism

Titus Burckhardt



On üldiselt teada, et malemäng tekkis Indias. Keskaja Lääne-Euroopasse jõudis ta Iraani ja Araabia kaudu ja seda kinnitavad näiteks väljendid nagu *checkmate* inglise ja *Schachmatt* saksa keeles. Need on tulenenud pärsia sõnast *šāh* 'kuningas' ja araabia sõnast *māt* 'ta on surnud'. Renessansiajal mängureegleid veidi muudeti: "kuninganna"¹ ja "piiskopid"² tehti liikuvamaks, mistõttu mäng muutus laadilt abstraktsemaks ja matemaatilisemaks, kuid mängu strateegia säilitas põhi-joontes oma sümboolse tähenduse. Malendite algseis kajastab üpris selgelt mängu muistset strateegilist mudelit: me näeme teineteise vastas kahte malevat lahingurivistuses, mis oli muistses Idas üldlevinud: kergeerelvastuses sõdurid, mida kujutavad etturid, moodustavad esimese rivi, maleva põhijõud koosnevad raskerelvastusest, milleks on sõjavankrid ("tornid"), ratsanikud ("rüütlid") ja sõjalevandid ("piiskopid"), "kuningas" koos oma "emanda" või "nõunikuga" seisab rivi keskel.

Malelaud on kuju poolest vastavuses "klassikalist" tüüpi *Västu-mandala*'ga. See on diagramm, millest on lähtunud ka templite ja linnade põhiplaanid. On rõhutatud,³ et niisugune diagramm kujutab sümboolselt eksisteerimist kui jumalike jõudude "tegutsemisvälja". Sellest johtuvalt kujutab malemängus toimuv võitlus kõige üldisemas tähenduses *deva*'de võitlust *asūra*'tega, "jumalate" võitlust "titaanidega" või siis ka "inglite"⁴ võitlust "deemonitega"; sellest lähtuvad juba kõik teised võimalikud tähendused.

¹ Idamaises males ei ole selle malendi nimi mitte "kuninganna", vaid kuninga "nõunik" või "minister" (araabia keeles *mudabbir* (*dabir*) või *wazir*, pärsia keeles *ferzan* või *farz*). Lääne-Euroopa mängu "kuninganna" on tekkinud pärsia sõna *ferzan* valesti mõistmisest, kastiilia keeles sai sellest *alferga*, vanaprantsuse keeles *fierce* või *fierge*, mis tähendas "neitsit". Olgu kuidas oli, kuid sedalaadi tähtsa rolli omistamine "kuninga" "emandale" oli kooskõlas rüütlivaimuga. Samamoodi on oluline teada, et male tuli Läände araabia-pärsia kultuurivoolusega, mis tõi endaga kaasa nii heraldikakunsti kui ka rüütliseisuse põhitavad.

² See malend oli algselt elevant (araabia keeles *al-fil*), mis kandis seljas soomustatud torni. Keskaja käsi-kirjades leidub elevantipea kujutis võis tähendada nii "narrimütsi" kui ka "piiskopi" mitrat; prantsuse keeles on see malend *fou* 'narr', saksa keeles *Läufer* 'jooksja'.

³ Vaata autori raamatu "Sacred Art in East and West" (Perennial Books, London, 1986; prantsuse algupärand "Principes et methodes de l'art sacré", Lyon, 1958) I peatükki "Hindu templi sünd".

⁴ Hindu mütoloogia *deva*'d on võrreldavad monoteistliku pärimuse inglitega; on teada, et iga ingel on vastavuses ühe jumaliku funktsiooniga.

Malemängu kõige vanem kirjeldus, mis meieni on jõudnud, sisaldub 9. sajandil Bagdadis elanud araabia ajaloolase al-Mas'ûdî teoses "Kuldsed aasad". Al-Mas'ûdî järgi leiutas – või sõnastas – selle reegli hindu kuningas Balhit, kelle esiisa oli Barahman. On ilmne, et selles loos on segi aetud braahmanite kast ja dünastia nimi, kuid seda, et mäng on tekke poolest seotud braahmanite seisusega, tõendab asjaolu, et 8x8 ruudust koosnev diagramm (*ashtâpada*) on preesterlikku päritolu. Kuid sõjapidamisest lähtuv sümbolism seob mängu ülikute ja valitsejate kasti moodustavate kšatrijatega. Seda täheldas ka al-Mas'ûdî, kui ta kirjutas, et hindude meelest oli male (araabia sõna *šatrandž* või *šatrang* on tulenenud sanskriti sõnast *chaturanga*⁵) "valitsemise ja enesekaitse kool". Kuningas Balhit olevat kirjutanud raamatu, milles ta käsitas seda mängu kui "allegooriat taevakehadest nagu planeedid ja kaksteist loomaringi märki, seades iga malendi vastavusse tähega...". Võib meenutada, et hindud tundsid kaheksat planeeti: Päikest, Kuud, viit palja silmaga nähtavat rändtähte ja *Râhu*'t, mis on päikesevarjutuste "must täht".⁶ Iga planeet valitseb ühte kaheksast ruumisuunast. Al-Mas'ûdî jätkab: "Indialased omistavad kahekordistumisele, see tähendab geomeetrilisele progressioonile, mis seostub malelaua ruutudega, müstilise tähenduse; nad näevad selles seost, mis ühendab kõiki olemise sfääre valitseva ja kõiki asju endasse hõlmava esimese põhjuse malelaua ruutude summaga..." Siin autor arvatavasti segab ära *ashtâpadas* sisalduva tsüklilise sümbolismi üldtuntud legendiga, mille järgi mängu leiutaja palus kuningat täita malelaua ruudud viljateradega, asetades esimesele ruudule ühe, teisele kaks, kolmandale neli ja nii edasi kuni kuuekümmne neljanda ruuduni, saades sel viisil kogusummana 18 446 744 073 709 551 616 tera. Malelaud kajastab tsüklilist sümbolismi, kujutades ruumi selle põhisuundade arvu neljakordistamise ja kaheksakordistamise ($4 \times 4 \times 4 = 8 \times 8$) kaudu ning liites "kristalliseerunud" kujul ühte kaks suurt komplementaarset – Päikese ja Kuu – ajatsükli: loomaringi 12-osalise ja Kuu 28-osalise tsükli. Lisaks sellele on malelaua ruutude arv 64 kõige hõlmavam tsüklilise arvu, kevadpunkti pretsessiooni mõõtvat arvu 25 920 üks tegureid. Me saime juba teada, et 8x8 ruudust koosneva skeemina "fikseeritud" tsükli igat faasi valitseb taevakeha, mis samal ajal ühtlasi sümboliseerib ühte kindlat jumalikku aspekti, mida isikustab *deva*.⁷ Sel viisil sümboliseerib malelaud kui *mandala* ühel ja samal ajal nähtavat kosmost, Vaimu nähtamatut valdkonda ja Jumalust tema erinevates aspektides. Al-Mas'ûdî väidab seetõttu õigusega, et indialased seletavad "malelaul põhinevate arvutuste varal aja ja tsüklite kulgu, seda maailma valitsevaid ülemaiseid mõjutusi ja jõudusid, mis seovad neid inimhingega..."

Malelauaga seotud sümbolismi tundis juba Kastiilia trubaduur ja kuningas Alfonso Tark, kes 1283. aastal kirjutas raamatu "Libros de Acedrex", mis lähtub suuresti ida-

⁵ Sõna *chaturanga* peab silmas traditsioonilist hindu sõjaväge, mis koosneb neljast *anga*'st: elevantidest, hobustest, sõjavankritest ja jalameestest.

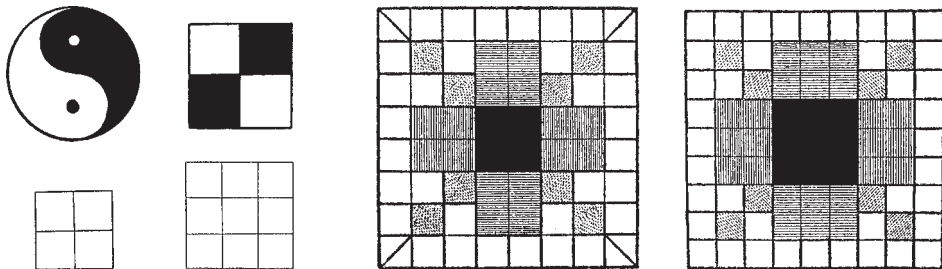
⁶ Hindu kosmoloogia võtab alati arvesse pöördtäendusid ja välistatud nähtusi, mis on tingitud ilmutatud reaalsuse kahemõttelisusest: tähed on olemuselt valgus, kuid nad pole valgus iseenesest, seega on mõeldav ka valguseta "must" täht.

⁷ On budistlikke tekste, mis kirjeldavad maailma kui 8X8 kuldniiidiga üksteise külge kinnitatud ruudust koosnevat tahvli; need ruudud kujutavad budismi 64 *kalpa*'t ("Saddharma Pundarika Sutra", tõlge raamatus L. Burnouf, "Lotus de la bonne loi", lk. 148). "Ramajanas" kirjeldatakse jumalate igavest linna Ayodhyat kui ruutu, mille iga külg jaguneb kaheksaks osaks. Meenutame samuti, et hiina pärimuses on tuntud kaheksast trigrammist tuletatud 64 märki, mida seletab "Muutuste raamat". 64 märki on paigutatud nii, et nad on vastavuses kaheksa ruumivaldkonnaga. Selles näeme veel kord ruumi liigestamist neljal ja kaheksal põhinevaks jaotuseks.

maistest allikatest.⁸ Alfonso Tark kirjeldab ühtlasi malemängu ühte muistset teisen-dit, “nelja aastaaja mängu”, milles osaleb neli mängijat, kes paigutavad oma malendid laua igasse nelja nurka ja sooritavad käike üksteise järel, järgides Päikese liikumist. 4x8 malendit on värvilt rohelised, punased, mustad ja valged, nad on vastavuses nelja aastaaja: kevade, suve, sügise ja talvega ning ühtlasi nelja ürgelemendiga: õhu, tule, maa ja veega, samuti elusorganismide nelja temperamendiga. Nelja mänguvälja vaheldumine sümboliseerib tsüklilist muundumist.⁹ See mäng, mis meenutab kummalisel viisil Põhja-Ameerika indiaanlaste päikeseriitusi ja -tantse, toob esile malelaua kõige põhilisema tähenduse, milleks on ajas kulgevate protsesside kujutamine.

Malelauda võib vaadelda ka kui tuletist diagrammist, mis koosneb neljast ruudust, mis on vaheldumisi mustad ja valged ning moodustavad sisuliselt Shiva *mandala*. Shiva isikustab Jumalat kui muundajat: *mandala* neljaosaline rütm väljendab aja olemust kõige üldisemal viisil. Nähtamatuks jääva keskpunkti ümber paigutatud neli ruutu sümboliseerivad tsükli põhifaase. Niisugune malelaua lihtsaimat vormi¹⁰ moodustavate mustade ja valgete ruutude vaheldumine toob esile aja tsüklilise sisu¹¹ ja teda võib vaadelda kui Kaug-Ida *yin-yang*'i sümboli täisnurkset varianti. See on maailmasse kätketud põhimõttelise dualismi kujund.¹²

Kui meeleline maailm on teatud piirini oma terviklikkuses tekkinud kui ruumi ja aega moodustavate omaduste korrutis, siis *Västu-mandala* seevastu on tekkinud aja jagamisel ruumiga: võib kujutada *Västu-mandala* tekkimist igavesti kestvast kosmilisest tsüklist, tsükkel on liigestatud põhitelgedega ja seejärel on ta kristalliseerunud täisnurksel kujul.¹³ Sel moel on *mandala* ruumi ja aja põhimõttelise sünteesi pöördvorm ning sellel rajaneb ka tema ontoloogiline tähendus.



4- ja 9-ruuduline *mandala* ja neist tuletatud 64- ja 81-ruuduline *mandala*.

Ülal: *yin-yang*'i sümbol kui 4-ruudulise *mandala* teisendvorm.

⁸ 1254. aastal keelas Prantsuse kuningas Püha Louis oma alamatel male mängimise. Pühak pidas silmas kirgi, mida mäng võib vallandada, seda enam, et mängu juures kasutati sageli ka täringut.

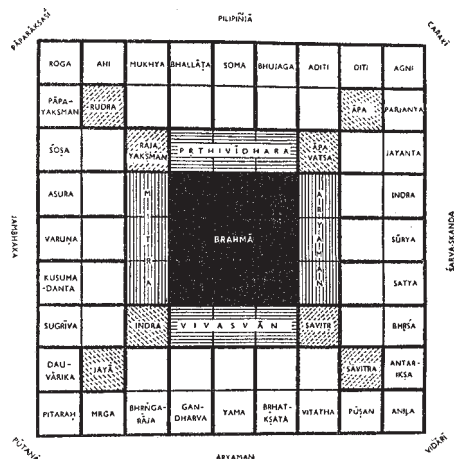
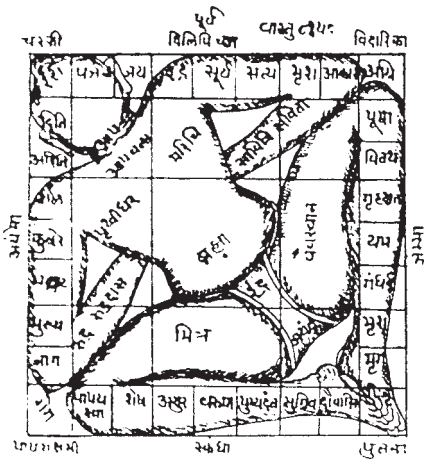
⁹ Niisugust male teisen-dit kirjeldab “Bhavishya Purana”. Ka Alfonso Tark mainib “suurt malemängu”, mida mängitakse 12x12 ruudulisel laual mütoloogilisi loomi kujutavate malenditega; selle leiutamise omistab ta India tarkadele.

¹⁰ Kuna Hiina malelaud, mis ilmselt on samuti pärit Indiast, ei jagune kahte eri värvi ruutudeks, siis on arvatud, et vastandvärvid tulid kasutusele Iraanis; Sellegipoolsest on ta säilitanud malelaua algse sümbolise tähenduse.

¹¹ Siin tuleb silmas pidada pöördanaloo-giat: kevad ja sügis, hommik ja õhtu on analoogsed vastanditena. Kõige üldisemalt on musta ja valge vaheldumine vastavuses öö ja päeva, surma ja elu suhtega ning kõige üldisemalt nähtava maailma tekkimise ja tema kadumisega nähtamatusse maailma.

¹² Sellel põhjusel ei sobi *Västu-mandala*, millel on paaritu arv ruutusi, malelauaks: “võitlusväljal”, mida see esindab, ei tohi olla nähtavat keskpunkti, sest sümbolise tähenduse järgi peab see olema väljaspool vastandeid.

¹³ Vaata autori raamatu “Sacred Art in East and West” II peatükki “Kristliku kunsti alused”.



Vāstu-Purusha mandala hindu ehituskunsti käsiraamatu järgi (vasakul) ja selles esinevate jumaluste nimed (paremal). Viimast os esimesega võrreldes pööratud 90° päripäeva.

Teisest vaatepunktist on maailm “kootud” kolmest põhimoodustajast ehk *guna*’st¹⁴ ning *mandala* kujutab skemaatiliselt niisugust kudumit, seades ta vastavusse ruumi nelja põhisuunaga. *Vāstu-mandala* ja kudumi analoogia põhineb värvide vaheldumisel, mis meenutab kootud riiet, milles lõim ja kude tulevad vaheldumisi nähtavale ja kaovad.

Musta ja valge vaheldumine on lisaks veel vastavuses *mandala* kahe aspektiga, mis on täiendavad, kuid siiski vastandid: *mandala* on ühelt poolt *Purusha-mandala* ehk teisiti öeldes, universaalse vaimu (*Purusha*) sümbol, teiselt poolt on ta eksisteerimise kui Jumala eneseavalduste passiivse toe (*Vāstu*) sümbol. Sümboli geomeetriline kvaliteet väljendab vaimu ja tema puhtalt kvantitatiivne arendus väljendab eksisteerimist. Samal moel tähendab tema ideaalne püsivus “vaimu” ja tema lõplikes piirides toimuv tahkumine on “eksisteerimine” ehk *materia*. Viimane pole mitte ürgne ja loov *materia prima*, vaid *materia secunda*, mis on “tume” ja kaootiline, ning ühtlasi eksisteerimises sisalduva dualismi lähtealus. Selles seoses võime meenutada müüti, mille järgi *Vāstu-mandala* kujutab pelka eksisteerimist isikustavat *asūra*’t: *deva*’d on selle demoni küll võitnud ja rajanud oma ohvri maha paisatud kehasse oma elupaigad; nad annavad talle oma vormi, kuid *asūra* keha teeb selle olevaks vahetul viisil.¹⁵

Vāstu-Purusha-mandala’ kahetine tähendus, mis on sisuliselt omane igale sümbolile, leiab väljenduse võitlusena, mida kujutab malemäng. Võitlus, mida oleme juba maininud, toimub oma olemuses maailma malelaual *deva*’de ja *asūra*’de vahel. Selles jõuab kõige üldisema tähenduseni musta ja valge sümbolism, mis on olemas juba malelaua ruutudes: valged malendid kujutavad Valgust, mustad Pimeduse jõudusid. Suhtelisemas valdkonnas kajastab malelaual aset leidev lahing kas kahe maise, omaenese põhimõtete¹⁶ nimel võitleva armee kokkupõrget, või siis vaimu ja pimeduse võitlust inimeses eneses; need on “püha sõja” kaks eri vormi, “väike püha

¹⁴ Vaata René Guénon “The Symbolism of the Cross” (Luzac, London, 1958; prantsuse algupärane “Le symbolisme de la croix”, Pariis, 1931).

¹⁵ 8x8 ruudust koosnev *mandala* kannab samuti nime *Manduka* ehk ‘Konn’, pidades silmas “Suurt Konna” (*maha-manduka*), kes kannab endal kogu maailma ja on määratu ja tumeda *materia* sümbol.

¹⁶ Pühas sõjas on võimalik, et kumbki võitlev pool peab end täiesti põhjendatult Valguseks, mis võitleb pimedusega. See tuleneb omakorda asjaolust, et igal sümbolil on kaks tähendust: see, mis ühe meelest on Vaimu väljenduseks, võib teise meelest olla pimedada “mateeria” kujund.


sõda” ja “suur püha sõda”, millest kõneles prohvet Muhammad. Samuti on võimalik näha, kuidas malemängu kätketud sümbolism on seoses “Bhagavadgîtâ” põhi-teemaga; seda enam, et ka see raamat oli kirjutatud kšatrijate jaoks.

Kui kanda malendite tähendus üle vaimsesse valdkonda, siis näeme, et “kuningas” hakkab tähendama südant ehk vaimu, ja teised malendid hinge muid omadusi. Nende käigud on vastavuses kosmiliste võimaluste avaldumise erisuguste teedega, mida malelualal on kujutatud; sõjavankrid ehk “tornid” liiguvad mööda telgjoont, “piiskopid” ehk elevantid liiguvad diagonaalselt, püsidhes sama värvi ruutudel, ratsanikud võivad liikuda keerulisemal viisil. Telgjoonel toimuv liikumine, mis läbib erinevaid “värve”, on loogiline ja mehelik, diagonaalne liikumine on vastavuses “eksistentsiaalse” ja seetõttu naiseliku kestvusega. Rüütlite hüppelisus on vastavuses intuitsiooniga.

Üliklikku ja sõjamehekasti kuuluvat meest lummab kõige rohkem tahte ja saatuse vaheline suhe. Viimast illustreeribki malemäng kõige selgemal viisil, sest tema käigud on alati täpselt ette antud, kuid nad võivad esineda piiramatul hulgal variatsioonidena. Alfonso Tark jutustab oma raamatus, et India kuningas soovis kord teada saada, kas maailmas valitseb ettemääratus või juhus. Kuningal oli kaks tarka nõunikku, kes andsid ta küsimusele vastupidised vastused. Oma väite tõestuseks tõi esimene näite-na malemängu, milles mõistusepärane kord valitseb juhuse üle, teine tõi näiteks täringu, mis on fataalsuse sümbol.¹⁷ Ka al-Mas’ûdî kirjutab, et kuningas Balhit, kes olevat sõnastanud male reeglid, olevat seadnud male kõrgemale nardist, mis on üles ehitatud juhusele, sest esimeses on teadmine alati üle ettearvamatuses.

Kõikides mängujärkudes on mängijal võimalus vabalt valida erinevate võimaluste vahel, kuid iga käik toob kaasa terve jada tagajärgi, mida ei saa enam olematuks teha. Sel viisil piirab paratamatus üha kasvavalt vaba valiku võimalusi, mistõttu mängu lõpptulemus ei ole enam juhuslik, vaid tingitud rangest seaduspärasest.

See seik ei ilmesta mitte üksnes tahte ja saatuse, vaid ka vabaduse ja teadmise vahelist suhet; kui jätta tähelepanuta vastase ebaarukalt tehtud käigud, siis suudab mängija säilitada oma tegevusvabaduse vaid siis, kui ta otsustused on kooskõlas mängu loomuse, ehk teisisõnu, mängus endas sisalduvate võimalustega. See tähendab, et tegevusvabadus on siin täielikus kooskõlas ettenägelikkuse ja mänguvõimaluste tundmisega; vastupidi sellele tähendab pime impulss, mis esimesel pilgul võib näida vaba ja spontaanne, lõpptulemuses vabaduse kaotsiminekut.

“Kuninglik kunst” on valitseda maailma – nii sisemist kui ka välist – vastavuses tema enese seaduspäradega. See kunst eeldab tarkust, mis seisneb võimaluste tundmises; kõik võimalused sisalduvad sünteetilisel kujul universaalses jumalikus Vaimus. Tõeline tarkus on seega vähema või suurema täielikkusega toimuv samastumine Vaimuga (*Purusha*). Viimast sümboliseerib malelaua geomeetriline kvaliteet,¹⁸ millesse on kätketud kosmiliste võimaluste olemuslik ühtsus. Vaim on tõde ja tõe läbi saab inimene vabaks, jäädes väljapoole tõde, muutub ta saatuse mängukanniks. Malemäng õpetab seda; kšatrija, kes andub mängima, ei veeda üksnes oma aega ega sublimeeri oma võitlemiskirge ja seiklusiha, vaid leiab, vastavuses oma intellektuaalse tasemega, mõistusliku lähtepunkti ja “tee”, mis viib tegutsemise juurest tarkuse juurde. 

Inglise keelest tõlkinud Haljand Udam

¹⁷ Malelaua *mandala* ja täring esindavad kosmose vastandlikke, kuid komplementaarseid sümboleid.

¹⁸ Võime meenutada, et Vaim või Sõna on “vormide vorm” ehk teisisõnu, universumi vormi lähteprintsiip.

Sveitsi kunstiloolane **Titus Burckhardt** (sündinud 1908 Firenze – surnud 1984 Lausanne'is) on niinimetatud traditsionalistide koolkonna tähtsamaid autoreid. See koolkond, mille ideede esimene ja tähtsaim arendaja oli René Guénon (1886–1951), on kogu 20. sajandi vältel püüdnud järjekindlalt avastada meie tsivilisatsiooni kõige üldisemaid lähtealuseid. Vastupidiselt praegu levitatavale õpetusele tsivilisatsioonide paljustest ja nendevahelisest konfliktist on traditsionalistid veendunud, et on olemas ainult üks tsivilisatsioon ja üks inimese eksisteerimist mõtestav maailmakäsitlus, millel on üksnes aja ja ruumi paratamatusest tingitud erinevad, täielikumad või osalisemad avaldumisvormid. Erinäoliste pärimuste taga on ühed ja samad metafüüsilised lähteprintsipiidid (on olemas üks *philosophia perennis*), või teisisõnu, üldistel metafüüsilistel lähteprintsipiidel on läbi ajaloo olnud palju erinevaid konkreetseid avaldumisvorme. Lähteprintsipiidid on igavesed, nende avaldumisvormid on ajalikud ja seetõttu pidevas muutumises. Kuna inimese kogemuses on alati esiplaanil muutuv meeleline maailm, siis tekib veendumus, et igavesi printsipi polegi, või siis järeldatakse, et nende tunnetamine on võimatu. Esimest seisukohta väljendavad materialismi erinevad vormid, teist nimetatakse harilikult agnostitsismiks. Viimase juured on keskaja nominalistlikus filosoofias. Traditsionalistid on põhimõtteliselt seda vastustanud realismi positsioonil: üldmõistet eksisteerivad realselt ja neid on võimalik tunnetada meelelist kogemust ületava mõistusliku kogemuse varal. Viimane juhib inimese metafüüsiliste tõdede maailma. See kogemus ei tee meelelist aja ja ruumi maailma olematuks, vaid pigem suhtestab ta igavikuga ja toob esile mõlema maailma vastandseosed: meelelise maailma asjad on ülemeelise maailma sümbolid, teisisõnu, meeleline ja materiaalne maailm on keel ja kiri, mille varal ülemaine ja vaimne maailm kõneleb ja suhtleb inimesega. Seega on traditsionalistide põhitaotlus õppida lugema ja mõistma selles kirja pandud sõnumit. T. Burckhardti essee näitab, kuidas seda on võimalik teha ka siis, kui on tegemist tänapäeva mõttes üpris argise ja konkreetse asjaga nagu male.

Meid ümbritseva reaalsuse käsitamine sümbolite süsteemi ja keelena oli omane kõikidele muistsetele kultuuridele ja tsivilisatsioonidele. Ka Euroopa kultuur oli kuni uusajani läbinisti traditsiooniline ja rajanes

asjade sümbolismil, asjade praktiline otstarve, mis tänapäeval on ainuvalitsev, oli tema jaoks teisejärguline. Näiteks Euroopa keskaja katedraalid olid pelgalt sümbolse tähendusega rajatised, praktilist otstarvet neil polnud. Tänapäeva kultuur seevastu on põhimõtteliselt unustanud reaalsuse sümbolse olemuse, olles nagu keeleuurija, kes on küll pädev keele morfoloogia ja süntaksi valdkonnas, kuid kes pole iial tulnud mõttele, et keel, mida ta uurib, võib vahendada tema enese jaoks äärmiselt olulist sõnumit. Kui kõnelda tsivilisatsioonide konfliktist, siis saab teineteisele vastandada vaid kahte tsivilisatsiooni: traditsioonilist tsivilisatsiooni ja tänapäeva Lääne mittetraditsioonilist ja osalt ka agressiivselt traditsioonivastast tsivilisatsiooni. Niisugune areng johtub reaalsuse enese olemusest, inimeste eneste taotlused on sekundaarsed: arengu objektiivsed seaduspärad muutuvad tegelikkuseks inimeste subjektiivse tegevuse kaudu. Ajatsükli alguses domineerinud vaimsete aspektide asemele tulevad tsükli lõpuperioodil, kus me traditsiooniliste õpetuste järgi praegu elame (seda seika seletab René Guénoni kirjutis “Märkusi kosmilistest tsükliõpetuste kohta”, eesti keeles raamatus: R. Guénon, “Ida metafüüsika”, Tallinn, 1997, lk. 26–35), esile materialistlikud aspektid, ajad muutuvad ja enamik inimesi muutub koos ajaga. Inimeste side igavikuga ei katke pöördumatult, see kestab ja ilmutab end moendunud vormides, näiteks muinasaja kunstiteose sakraalne metafüüsiline sõnum teiseneb esteetiliseks sõnumiks, muinasaja müütide sündmused elavad nähtamatul kujul alateadvuses, kujundades tänapäeva inimeste arusaamu ja elukäsitust.

Hindude traditsioonilist maailmakäsitust, millele käeoleva essee autor suuresti tugineb, võib lähemalt tundma õppida “Bhagavadgîtâ” eestikeelse tõlke (Tartu, 2000) ja sellele lisatud Linnart Mälli kommentaaride najal. Mee-nutada võib ka Lääne antiigi ja keskaja filosoofiat, eeskätt Aristoteelse õpetust (eeskätt tema käsitust esimesest põhjusest, vormist ja materias) ning selle katoliiklikke arendusi kuni tänapäeva neotomismini.

Titus Burckhardt oli pärit vanast ja kuul-sast Baseli patriitside perekonnast. Tema isa oli skulptor Carl Burckhardt (1878–1923), kuulus kunstiloolane Jacob Burckhardt oli tema vanavanaisa ja üks sugulasi kuulus oriendiuurija Johann Ludwig Burckhardt (1784–1847). Traditsionalismi juurde tuli ta koos oma koolivenna, hilisema väga viljaka ja

mõneti skandaalse kuulsusega kirjamehe Frithjof Schuoniga (1907–1998), traditsioonilise kultuuri tundmist süvendas viibimine 1930. aastatel Marokos, kus ta kujunes pädevaks islami kultuuri ja eriti selle esoteeriliste aspektide uurijaks. Tema teine ja mitte vähem oluline tegevusvaldkond oli Lääne-Euroopa keskaja kultuuri uurimine. Kirjastuse *Urs Graf Verlag*'i töötajana toimetas ta trükki keskaja illumineeritud käsikirjade faksiimileväljaandeid, mis äratasid tähelepanu erakordse tehnilise täiuslikkusega. Nende seas olid näiteks varased iiri evangeeliumid nagu “Book of Kells” ja “Book of Lindisfarne”. Selle kirjastuse teine tähtis raamatusari oli *Stätten des Geistes*, mille jaoks ta kirjutas kaks raamatut, ühe Itaalia linnast Sienast (“Siena, Stadt der Jungfrau”, 1958), teise Maroko linnast Fezist (“Fes, Stadt des Islam”, 1960). Kui UNESCO oli võtnud Fezi maailma kultuurimälestiste nimistusse, siis juhtis Burckhardt selle mediina (vanalinna) uurimist, tähtsustades sealjuures linna kui elukeskkonda, milles on sündinud ja kestab edasi traditsiooniline kultuur. Kristliku kunsti metafüüsilisi aluseid uuris ta raamatus “Chartres und die Geburt der Kathedrale” (1962). Mõneti spetsiifilisemast küljest vaatles ta Euroopa traditsioonilist kultuuri teoses “Alchimie, Sinn und Weltbild” (1960). Islami kultuuri käsitleb raamat “Die maurische Kultur in Spanien” (1970), eriti oluline nii sisu kui ka teostuse poolest on üldistav “Art of Islam. Language and meaning” (1976). Paljudesse keeltesse on tõlgitud tema, võiks öelda, tähtsaim raamat “Vom Wesen heiliger Kunst in den Weltreligionen” (1958; prantsuse keeles “Principes et methodes de l’art sacré”, 1958; inglise keeles “Sacred Art in East and West”, 1968; itaalia keeles 1978, hispaania keeles 1984, vene keeles 1998).

1930. aastatest alates avaldas ta palju traditsioonilist sümbolismi käsitlevaid artikleid René Guénoni asutatud ajakirjas “Études traditionnelles”. Neist on ilmunud suurem valik inglise keeles raamatus “Mirror of Intellect. Essays on traditional science and sacred art” (Translated and edited by William Stoddart. State University of New York Press, Albany 1987), millest (lk. 142–148) on tõlgitud ka käesolev, 1954. aastal ilmunud essee malemängust. Prantsuse keeles on ilmunud artiklitevalimik “Science moderne et sagesse traditionnelle” (1986).

Lühielulugu (W. Stoddarti sissejuhatuse ingliskeelsele esseedevalimikule)

<http://www.worldwisdom.com/Bbio.html> (lühendatult inglise keeles) ja

<http://www.frithjof.schuon.com/tb-bio.htm> (prantsuse keeles);

koondbibliograafia:

<http://www.frithjof.schuon.com/biblio-titus.htm> ja

<http://www.allamaiqbal.com/review/oct99/13.htm>

Haljand Udam

Toimetaja kommentaar. Eesti malesõbrale, kes keeleajalugu vähem teab, pole paha meelde tuletada, et kogu eestikeelne maleterminoloogia on pärit Ado Grenzsteini (Piirikivi) peast ja sulest. Tema 1883. a. ilmunud “Maleõpetus” on esimene eestikeelne maleõpik. Sõna “male” tuletas Grenzstein Läti Henriku kroonikas leiduvast sõnast “malev(a)” (1881–1883 oli J. Jungi tõlkes värskest ilmunud eestikeelne Henriku kroonika). Needsamad omaloodud terminid, aga ka kabemõistet sisalduvad veel Grenzsteini “Eesti sõnaraamatus” (1884). Kui üldiselt on Grenzsteini neologismid õnnestunud, siis ilukirjandustõlkijail on vahel tekkinud probleeme sümboolselt kasutatud malemõistete tõlkimisel. See puudutab lippu, oda ja vankrit, mida indoeuroopa keeltes tähistatakse teisiti. “Lipu kahimine” on ju pisut teise mündiga kui “kuninganna ohverdamine”! Samas on üsna tabav ja kena neologism “ettur” reamehe (rjadovoi), jala-väelase ehk lihtsõduri tähistajana. Kahju, et see ei jõudnud päris sõjaväeliste auastmete hulka, nüüd on muidugi hilja. – A.L.