

# *Marcel Duchamp végjátékai*

Magyar Képzőművészeti Egyetem Doktori Iskola

DLA értekezés

**Szira Henrietta**

2016.

Témavezető: **Károlyi Zsigmond**

DLA habil, egyetemi tanár

## TARTALOM

ELŐSZÓ .....	3
„NYOMOZATI JEGYZŐKÖNYV” .....	4
I. „TÉNYÁLLÁS” .....	4
A Feladvány és utóélete .....	5
A végjátékok feltételezett jelentése .....	6
II. „TANÚVALLOMÁSOK” .....	8
Mit jelentett a sakk Marcel Duchamp számára? .....	8
III. „NYOMOZATI HÁTTÉR” .....	15
Hogyan sakkozott Marcel Duchamp a műveivel? .....	15
Korai lépései .....	15
IV. „NYOMOZATI EREDMÉNY” .....	24
V. „LEHETSÉGES INDÍTÉKOK” .....	27
Marcel Duchamp végjátéka .....	27
Mi lehetett Duchamp vesztes csatája? .....	28
CSODA, TRANSCENDENCIA ÉS A SAKK .....	32
A csoda deszakralizálása .....	33
UTÓSZÓ .....	34
1. MELLÉKLET - A sakk eredete .....	37
2. MELLÉKLET - A sakk szabályai .....	39
3. MELLÉKLET - A sakk által felvetett főbb filozófiai kérdések .....	41
3.1. Sakk, mint mértani modell .....	41
3.2. Sakk mint életmodell .....	42
3.3. Sakk és megismerés .....	43
A, Empirikus megismerés a sakk kapcsán .....	44
B, Apriori megismerés a sakk kapcsán .....	44
C, Cogito-érv Descartes-nál .....	44
D, A dualista világ filozófiai előzményei .....	45
E, A dualizmus feloldása .....	46
4. MELLÉKLET - A sakk esztétikai értelmezésének gyökerei .....	49
4.1. A hermeneutika megújítása – Friedrich Schleiermacher .....	49
4.2. A befogadás esztétikája - Hermeneutika Martin Heideggernél .....	50

4.3. A hermeneutika betetőzése - Hans-Georg Gadamer .....	50
5. MELLÉKLET - Isten és a sakk .....	52
KÉPJEGYZÉK .....	54
IRODALOMJEGYZÉK .....	56
MESTERMUNKA.....	58
KATALÓGUS SZÖVEG (KOPECZKY RÓNA) .....	59
MOME KURZUS ÉS KIÁLLÍTÁSOK .....	60
SAJÁT VÁLASZLÉPÉSEK DUCHAMP-NAK .....	62

## ELŐSZÓ



1. Kép: Marcel Duchamp: *Wanted: \$2000 Reward*, 1923.

Évekkel ezelőtt elkezdtem *nyomozni* egy kiállítási meghívón megjelent sakk végjáték-feladvány ügyében. Viszonylag gyorsan kiderítettem a *tettes* személyazonosságát, indítékai azonban mindeddig homályban maradtak számomra. Nem volt megoldása sem a feladványnak, ellenállt minden kísérletnek, amiket a témában legjáratosabb szakértők próbáltak ki az *elkövetés* óta eltelt több évtized alatt.

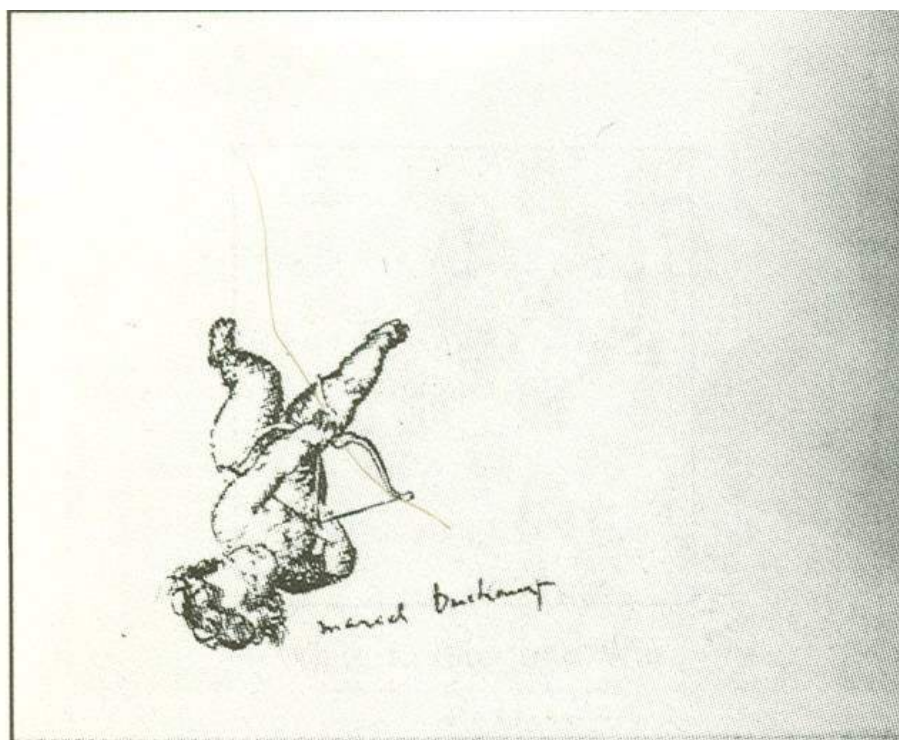
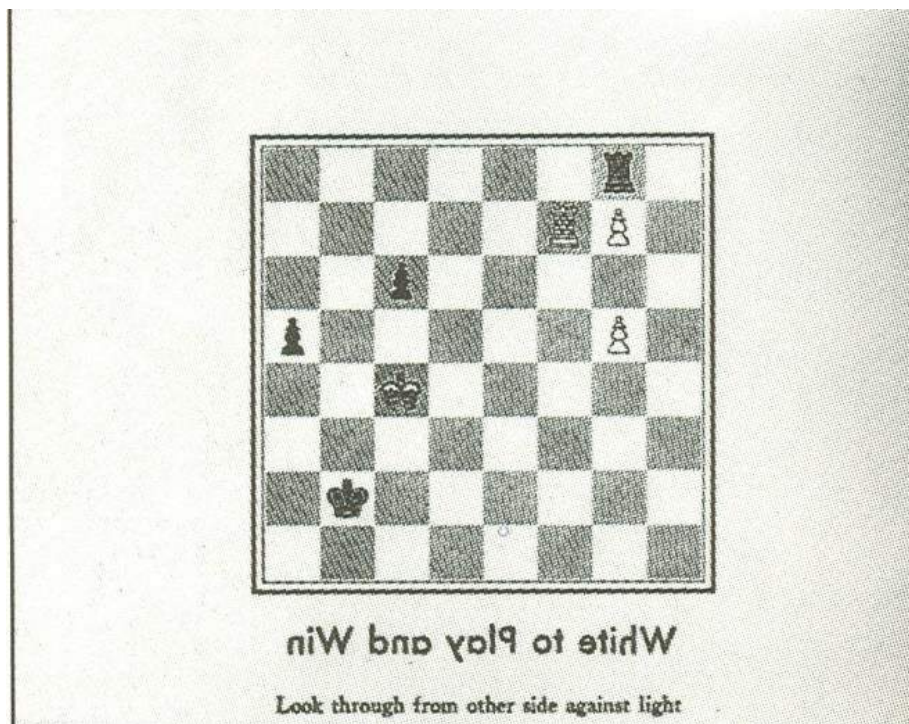
Már úgy tűnt elévül az *ügy*, mikor újabb bizonyítékok és időbeli egyezések derültek ki, így tovább folytattam a *nyomozást*. Ennek részleteibe avatom be az olvasót a következő fejezetekben.

Habár az eset nem oldódott meg, és egyre több kérdést vet fel és hagy megválaszolatlanul, talán nem lesz hiábavaló elolvasni az alábbi *jegyzőkönyvben* lévő *nyomozati anyagot*, mint egy furfangos észjárású *elkövető* gondolatmenetének rekonstrukcióját annak ellenére, hogy igen csekély a valószínűsége annak, hogy hasonló eset a közeli és a távoli jövőben felbukkanna a művészet történetében.

## „NYOMOZATI JEGYZŐKÖNYV”

### I. „TÉNYÁLLÁS”

Marcel Duchamp alábbi, *Világos indul és nyer* című sakkfeladványa először 1943-ban jelent meg a nyilvánosság előtt:



2. Kép: Marcel Duchamp: *Világos indul és nyer*, 1943.

## A Feladvány és utóélete

Egy 1943-as csoportos kiállítás meghívóján szerepelt először a fenti sakkeladvány, nevezzük ezután az egyszerűség kedvéért *Feladványnak*. A Julien Levy Galériában megrendezésre kerülő kiállításon Marcel Duchamp mellett Yves Tanguy és Joseph Cornell vettek részt. A meghívót Duchamp tervezte, és a *Feladványon* kívül a másik oldalán fejjel lefelé egy szignált Ámor-rajzot is tartalmazott.

Ez a végjáték feladvány később többször is újra felbukkant. Másodszor 1954-ben, Hans Richter 8x8 című, sakk tárgyú filmjének - amiben Duchamp is szerepet kapott - bemutató meghívóján. A film - írja Dr. Görgényi Frigyes *Marcel Duchamp Talán...* című könyvében – sakkszonáta 8 tételben, tündérmese felnőtteknek. Freud, Lewis Carroll, Velence és Bécs motívumainak keveréke. Négy évig készült Richter Southbury-i farmján. Egy epizódban Duchamp a sötét király szerepét játssza.<sup>1</sup> Újabb könyvében Dr. Görgényi ezzel egészíti ki a korábban a filmről írottakat:

*„Ennek a rebbenő, súlytalan, lebegő, szép alkotásnak 'élősakk' az alapja, melyben az egyes sakkefigurákat a szürrealizmus égboltjának csillagai személyesítik meg: Dorothea Tanning, Max Ernst, Marcel Duchamp, Laurence Vail, Yves Tanguy, Jacqueline Matisse-Monnier és mások”<sup>2</sup>*

A *Feladvány* harmadszori felbukkanása 1976. októberében volt, mikor a Chess Life magazin *Larry Evans on Chess* rovatában szerepelt. A rovat kérdés-felelet jelleggel működött, bárki beküldhetett, vitára bocsáthatott sakkeladványokat. Francis M. Naumann, az egyik legnagyobb Duchamp kutató küldte be megfejtésre, miután két évig tartó elemző munkával sem tudta megoldani. Azoknak, akik megfejtik, 15 dolláros (szerény) jutalmat ajánlott fel.

Ezután három éves polémia indult a sakklap hasábjain, de a megoldást nem sikerült megtalálni annak ellenére, hogy több kiváló játékos és feladványfejtő is kitartóan próbálkozott.

A vita 1979-ben újra fellángolt, mikor a *Zugzwang* című rovat vezetője (Keith R. Hayward) azt állította, hogy megtalálta a megfejtést (ekkor került elő először azzal a világos gyaloggal való kezdés, amit az Ámor-rajz megcéloz).

Benkő Pál sakknagymester végleg lezárta a diszkussziót kimutatva Hayward hibáját a levezésben. Leszögezte: a '*világos nyer*' feltételezés helytelen!<sup>3</sup>

---

1 Dr. Görgényi Frigyes: *Marcel Duchamp Talán...*, Budapest, 1993, 87. o.

2 Dr. Görgényi Frigyes: *Duchamp rátalált a gyalogútra*, Semmelweis Kiadó, Budapest, 2005, 149. o.

3 *Uo.*, 152. o.

Benkő nagymester 2005-ben ismét elővette Duchamp végjátékát, de továbbra sem találta meg a megoldást. A Chess Life-ban most is közzétette vizsgálódásait, de most immár 100 dollárt ajánlott fel a megoldást beküldőnek.

Így aztán kaptunk – vonja le a végkövetkeztetést Dr. Görgényi fentebb említett könyvében – egy sakk tárgyú ready-made-et. Egy végjáték tanulmányt, melynek feltételezése téves.

## **A végjátékok feltételezett jelentése**

Marcel Duchamp érdeklődése a végjátékok iránt nem merül ki a *Feladványban*. Végjáték könyvet is írt korábban sakknagymester riválisával, Halberstadt-tal. A könyv 1932. májusban jelent meg. A király és gyalog végjátékoknak azt a formáját vizsgálták, amikor mozdíthatatlan gyalogláncon sikerül a királynak áthatolni. A könyv bemutatja a rögzített gyalogok mögötti egyre bonyolultabb királymozgásokat.

A könyv megjelenését egy kisebbfajta elsőbbségi harc előzte meg, ugyanis a magyar sakknagymester, Dr. Ébersz Kornél is végzett ugyanakkor hasonló kutatást, amit több részletben német nyelven (amit Marcel Duchamp is értett) publikált a Magyar Sakkvilágban 1931-ben.

*„Duchamp az olimpia után (1931) azonnal Budapestre utazik, ahol dr. Ébersz Kornéllal tárgyalást folytat a gyalogvégjátékokról. Nem egyszerű udvariassági látogatásról van szó: tudja, hogy dr. Ébersz kitűnő munkája nagyon is egybevág az ő készülő könyvének témájával... Így hát prioritási kérdésekről is folyik az eszmecsere... Duchamp könyvében majd elemzi, s méltó helyre teszi magyar kollégájának munkásságát.”<sup>4</sup>*

Az 1932-ben Halberstadt-tal közösen írt *Oppozíció és a megfelelő mezők összebékülnek* című sakkértekezése saját bevallása szerint teljesen használhatatlan könyv. Olyan problémával foglalkozik, ami talán soha nem következik be a sakktáblán:

*„A lehetséges játszabefejezések problémáival foglalkozik, de ezek olyan ritkák, hogy szinte utópikusak. A sakkbajnokok nem olvassák, mert a felvetett problémával legfeljebb egyszer szembesülnek az életben.”<sup>5</sup>*

Miért érdekelték ebben az időszakban mindennél jobban a végjátékok?

Az 1940-es évekre Duchamp elérkezett élete és sakkjátszmája következő szakaszához.

---

4 Dr. Görgényi Frigyes: *Duchamp rátalált a gyalogútra*, Semmelweis Kiadó, 2005, 84. o.  
5 *Uo.*

Ő maga így vall erről később:

*„Nagyon lekötött a sakk úgy negyven-ötven évig, azután apránként csökkentettem lelkesedésemet.”<sup>6</sup>*

Több oka is lehetett ennek. Talán elfáradt, talán megérezte képességei határát<sup>7</sup>, de az is lehet, hogy kiábrándult. Több csatát megnyert már addigra fontos ellenfelekkel, de talán volt más játszmája is, amire viszont nem talált megfelelő befejezést.

A csoda, ami megtörtént a ready-made lépésével művészeti játszmájában, minden bizonnyal elmaradt egy másikban.

Henri-Pierre Roché így vall a Duchamp szavai mögött megbúvó kétségbeesésről:

*„Játék, kétségkívül, de szélsőséges játék, amelyben soha senki nem csatlakozik többé hozzá.”<sup>8</sup>*

Az 1952-es cazenoviai előadása már újból pozitív hangvételű sakkozói ars poetica. Mintha az előző évtized kiábrándultsága egyfajta derűs beletörődéssé szelődött volna. Erőteljesen hangsúlyozza a sakk művészet jellegét. A sakkjáték az agyban, a gondolkodásban megy elsődlegesen végbe. A mentális tevékenység az elméből kivetült játék. Megújult lelkesedése tartósnak bizonyul.

1965-ben kiállítást szervez *Hommage á Caissa* címmel.

1968-as plakáttervén a szerelmeseket, a királyt és a királynőt elválasztja egymástól a szerencse. Nem sokkal ezután Marcel Duchamp meghal.

A végjáték az élet végének szimbolikáját is rejti, mikor már kevés szereplővel, korlátozott mozgástérrel vívja az ember magányos csatáit. Az élet esszenciájára redukálódnak a mozdulatok, amik azonban telítettebb, mélyebb tartalommal bírnak. Múlt, jelen és az időben (sakkidőben is) szívszorítóan és már láthatóan véges jövő sűrűsödik egyetlen súlyos mozdulattá, lépéssé.

Amennyiben Marcel Duchamp műveit sakkjátzmának, sakkjátzmáit pedig immár műveiként értelmezzük, a végjáték feladványai (már csak feladvány jellegük miatt is, amit korábbi műveinél is szívesen alkalmazott) tűnnek a legérdekesebbnek.

Mi lehetett az a végső kérdés, probléma, amire ilyen elszántan, mániákusan kereste a megoldást? A választ úgy gondolom nem a sakktáblán vagy a művészetben, hanem a valóságban, Duchamp *életjátékai* között kell keresnünk.

---

6 Dr. Görgényi Frigyes: *Duchamp rátalált a gyalogútra*, Semmelweis Kiadó, 2005, 170. o.

7 Naumann, Francis M.: *The Art of Chess*, Readymade Press, New York, 2009, 27. o.: „By 1940 I understood completely that it was hopeless, that there was no more use in trying.”

8 Dr. Görgényi Frigyes: *Duchamp rátalált a gyalogútra*, Semmelweis Kiadó, 2005.



## II. „TANÚVALLOMÁSOK”

„A sakk Duchamp-nál nem volt-e élet-ready-made?”<sup>9</sup>

Mikor és miért vált központi jelentőségűvé a sakk Marcel Duchamp életében és életművében?

Alkalmazható-e nála a sakk, mint a művészet metaforája?

Ezekre a kérdésekre kerestem elsődlegesen választ, amikor elkezdtem nyomozni az élesnek tűnő váltás - a művészeti alkotás sakkjátszmákra cserélése – ügyében, amely fordulatot sok korábbi *nyomozó*, mint a művészi aktivitással való szakítást értelmezett. Behatóan kellett tanulmányoznom az *elkövető* sakkjátszmáit és ezzel párhuzamban művészeti játszmáit, hogy közelebb kerülhessek gondolkodásához, ezáltal művészetéhez, munkamódszeréhez is.

A sakk párbeszéd. Egymás lépéseire reagálva saját helyzetüket értelmezik újra a játékosok lépésről lépésre. Néma harc ez, a gondolkodásmódok harca. Marcel Duchamp számára azonban még ennél is többet jelentett ez a játék: a művészetnek tett fel kérdéseket, annak fogalmát kutatva segítségével.

Mindenki másként alkot, gondolkodik, mégis mind lefordítható egymás utáni lépésekre. Duchamp esetében ezek a lépések tudatosak voltak, és a sakk szabályainak analógiájára épültek fel.

### Mit jelentett a sakk Marcel Duchamp számára?

Köztudott, hogy Marcel Duchamp vallomásait többféleképpen lehet értelmezni, ez is egyike volt a *nyomozókat* szándékosan megtévesztő nyelvjátékainak. Mégis talán így egymás után olvasva érzekelni tudjuk belőlük azt az utat, amit a sakkról és a művészetről való gondolkodással bejárt, és ami a *Feladványhoz* és a hasonló *tettek elkövetéséhez* vezetett.

Julien Levy galerista visszaidézi Marcel Duchamp szavait, mikor arról beszélt neki, számára mit jelent a sakk:

---

<sup>9</sup> Tandori Dezső: *30 éve halt meg Duchamp, még*, in: Balkon, 1998/12, 4-8. o. (<http://www.c3.hu/scripta/balkon/98/12/01tand.htm>, utolsó letöltés: 2016. 01. 14.)

*„Azt mondta, ez nem egy háborús játék, hanem esztétikai; érzed a tábla formáját, ahogy elkezd megváltozni a mintázat és általad válik széppé, még akkor is, ha veszítesz.”<sup>10</sup>*

1923-ban ismerőseinek kijelenti, hogy szakít a művészi pályával, és ezután sakkozó lesz. *„Kiállítom magam, mint sakkjátékost”* – nyilatkozza ugyanekkor.<sup>11</sup>

Mintegy 30 évvel később, az 1952-es cazenoviai bajnokság bankettjén beszédet mond a sakk és a művészet kapcsolatáról, ahol immár a sakkjáték esztétikai értéke helyett partitúra jellegét hangsúlyozza:

*„...Magam a sakk harmadik arcúta, a művészi oldala iránt érdeklődöm. A sakkjáték leginkább a tusrajzhoz hasonlítható, azzal a különbséggel, hogy a sakkjátékosok már kész fekete és fehér mintázatokkal festenek ahelyett, hogy kitalálnának alakzatokat, mint a művészek.*

*A sakktáblán eképpen létrejövő látványnak nincs vizuális esztétikai értéke, és leginkább a partitúrához hasonlít, melyből a zenét újra meg újra le lehet játszani...”<sup>12</sup>*

Megerősíti ezt az alábbi nyilatkozatával is:

*„A vizuális nézőpont a szürke állományban alakul ki, ez történik a sakokban, és ennek kellene a művészetben is történnie.”<sup>13</sup>*

Truman Capotének is ezt a gondolatmenetet boncolgatja:

*„Egy sakkjáték nagyon plasztikus. Te alakítod. Mechanikai szobrászat, amivel gyönyörű problémák teremthetők; és ezt a szépséget az agy és a kezek együttesen hozzák létre.”<sup>14</sup>*

Kiemeli, hogy szellemi és fizikai tevékenység együtteséből jön létre az a „mechanikai szobor”, amit a sakkjáték jelent. Ezt támasztja alá az alábbi kijelentése is, amit Calvin Tomkins-nak tett 1964-ben:

*„A sakk a karteziánizmus bámulatos darabja. Annyira a képzeletben gyökerezik, hogy első ránézésre egyáltalán nem karteziánus. A játékosok által kifejlesztett kombinációk csak megértésük után válnak karteziánussá – más szóval a keletkezésük nem látható.*

---

10 Naumann, Francis M.: *The Art of Chess*, Readymade Press, New York, 2009, 31. o: Julien Levy: *„He said it wasn't a war game, it's an aesthetic game, and you feel the shape of the board as it begins to shift its pattern and you make it become beautiful, even if you lose”* (saját fordítás)

11 Dr. Görgényi Frigyes: *Duchamp rátalált a gyalogútra*, Semmelweis Kiadó, 2005, 22. o.

12 Uo., 146-147. o.

13 Naumann, Francis M.: *The Art of Chess*, Readymade Press, New York, 2009, 35. o: *„The transformation of the visual aspect to the grey matter is what always happens in chess and what should happen in art.”* (saját fordítás)

14 Naumann, Francis M.: *The Art of Chess*, Readymade Press, New York, 2009, 35. o: *„A chess game is very plastic. You construct it. It's mechanical sculpture, and with chess one creates beautiful problems; and that beauty is made with the head and hands.”* (saját fordítás)

*A megértésük után viszont szertefoszlik a bennük lévő rejtély. Egy tiszta, logikus következtetés lesz, ami megcáfolhatatlan.”<sup>15</sup>*

Egy absztrakciós folyamat bontakozik ki a fenti önvallomásokból, a háromdimenziós tárgy gondolattá alakulása. Hasonló utat járunk be a művek befogadása, a művészet értelmezése során is. A színes sakkfigurák kitalálása talán egy köztes állomása ennek:

*„A színek és a figurák formája utal hordozóik menetmódjára. A bástyák kék színűek (világos és sötétkék), a futók sárgák (világos és sötét), a fehér királynő zöld (amely a kék és a sárga keveréke). Fehér és fekete színűek a király és a gyalogok.”<sup>16</sup>*

Pierre Cabanne-nak így fogalmaz élete utolsó előtti évében, 1967-ben adott interjújában:

*„A sakkjátékban a mozgás vagy a gesztus elképzelése teremti meg a szépséget. Ez teljes egészében a szürkeállományban zajlik le.”<sup>17</sup>*

„Ez az ideális műalkotás?” – teszi fel neki a kérdést Cabanne a sakkra utalva.

„Ez lehetne” – válaszolja Duchamp.

A fentiek alapján megrajzolható az az értelmezési útvonal, ami a sakkfigurák mozgásának esztétikájától a 'kézzel és fejvel' játszott sakkon keresztül végül teljesen szellemi síkra terelődik, és egészében a szürkeállományban zajlik. A fizikai dimenziót így váltja fel a szellemi Duchamp sakkról való gondolkodásában, ami a fenti válasza alapján sem teljesen független a művészetről való gondolkodásától. A dimenziókkal foglalkozó elméletek (Jean Clair szerint) egyébként is nagyon foglalkoztatták:

*„Feltehetően az elsők között hívtam fel a figyelmet 1975-ben arra, milyen jelentős befolyást gyakoroltak Duchamp-ra a negyedik dimenzióra vonatkozó elméletek, melyekről először Gaston Pawlowski folytatásos regényéből szerzett tudomást, mely 1911-ben jelent meg a Comoedia hasábjain... Később, amikor Paul Matisse a segítségemmel publikálta Duchamp kiadatlan Jegyzeteit, a számos negyedik dimenzióra vonatkozó utalás bizonyította a megközelítés érvényességét.”<sup>18</sup>*

A különféle dimenziók és kapcsolataik, ezek egymásra vonatkozása eszébe juttathatta a sakkot, amiben megtalálhatta a megfelelő modellt ezen átalakulások ábrázolásához. Véleményem szerint ez a felismerés is közrejátszott abban, hogy Duchamp elkezdett a

---

15 Tomkins, Calvin: *Marcel Duchamp. The Afternoon Interviews*, Artbook D. A. P., New York, 2013, Loc. 436: „It's a marvelous piece of Cartesianism. And so imaginative that it doesn't even look Cartesian at first. The beautiful combinations that people invent in chess are only Cartesian after they are explained – in other words, you cannot see them coming at all. And yet when it's explained there is no mystery. It's a pure, logical conclusion, and it cannot be refuted.” (saját fordítás)

16 Dr. Görgényi Frigyes: *Duchamp rátalált a gyalogútra*, Semmelweis Kiadó, 2005, 21. o.

17 Cabanne, Pierre: *Marcel Duchamp Az eltűnt idő mérnöke*, Képzőművészeti Kiadó, 1991.

18 Clair, Jean: *Duchamp és a századvégek*, in: ENIGMA 39, 35. o.

sakkal, mint művészet metaforával foglalkozni. Ebből alakulhattak aztán ki kísérletei, azaz művészeti sakkjátszmái.

A kérdés tehát, ami elsőként felmerült bennem, hogy alkalmazható-e a sakk Marcel Duchamp művészetének metaforájaként, igen gyorsan igazolást nyert tőle magától. Ennek megfelelően művei sakklépések voltak képzeletbeli sakkjátszmájában, sakkpartijai pedig műalkotások. Ezt a gondolatmenetet igazolta Francis M. Naumann is *Marcel Duchamp The Art of Chess* című könyvében.

De milyen művészeti kérdésekre kereste a választ a sakkon keresztül?

Maróczy Géza nagymester egyik könyvében olvashatjuk a sakkról az alábbi fennkölt és elragadtatott szavakat:

*„A te területednek nincsenek világosan körvonalazható határai. De én téged rokonítottnak mind a tudománnyal, mind pedig a művészettel. A tudománynak azt mondhatod, hogy aligha gondolkozik nálad logikusabban, a művészetnek pedig azt, hogy te is tudsz akkora élvezetet szerezni, mint ő!”*

Annak ellenére, hogy nyilvánvalóan mást értünk művészetten, és teljesen mást keresünk Marcel Duchamp esetében, azért idéztem mégis a nagymester szavait, mert abban egyetértünk, hogy a sakk definiálhatatlan játék, és túlmutat a játék, tudomány, művészet fogalmain. Komplexitása talán az élet összetettségét tükrözi, az életre emlékeztet.

*„De nem sértő korlátozás-e a sakkot egyszerűen játéknak nevezni? Nem tudomány, nem művészet-e egyúttal, mely úgy lebeg e kategóriák között, mint Mohamed koporsója ég és föld között? Az ellentétek sajátos, egyszeri összetalálkozása: ősrégi és örökké új, természetében mechanikus, de csak a képzelet eleveníti meg, szűk mértani térre szorul, és ugyanakkor kombinációs lehetőségeiben határtalan. Szüntelenül fejlődik, és teljesen terméketlen. Olyan gondolkodás, amely semmihez sem vezet. Matematika, ami semmit ki nem számít, művészet, ami nem hoz létre műveket, anyagtalan szobrászat. S mindezek ellenére lényében és létében tartósabbnak bizonyult minden törvénynél, minden más alkotásnál. Egyetlen játék, amelyet minden idők minden népe egyaránt magáénak vallott, s amelyről senki sem tudja, melyik isten hozta a földre, hogy unalmat űzzön, elmét élesítsen, lelkeket hevítsen. Hol itt a kezdet, hol itt a vég?”<sup>19</sup>*

Egy nyelv, amit éppúgy használhatunk, mint a művészetét. Hogy még egy utolsó sakktól elragadtatott író idézzek, Ivan Turgenyev mondta kora egyik vezető sakkozójának játékát figyelve:

*„Nem is játszik, szinte mintákat rajzol, akár egy Raffaello!”<sup>20</sup>*

---

19 Zweig, Stefan: *Sakknovella*, <http://mek.oszk.hu/00500/00538/00538.pdf>, 5-6. o.

20 Linder, Iszaak: *A sakk esztétikája*, Sport Kiadó, Budapest, 1983, 9. o.

Ezzel a hasonlattal talán már közelebb kerültünk Marcel Duchamp-hoz, aki szintén kiemelte a játékban fellelhető mozgás szépségét. Az én gondolatmenetemhez mégis az alábbi megállapítás áll a legközelebb:

*„Végezetül: más művészeti ágaktól eltérően, amelyekben a nézők a már elkészült művel találkoznak, a sakkozásban a nézők jelentős része maga is megfigyelheti az alkotás folyamatát, azt, hogyan születik a játszma.”<sup>21</sup>*

Linder itt a sakk interaktivitását emeli ki, a nézők gondolatainak aktív bevonását a játék – játszásának, egyben megértésének – folyamatába.

A vakpartikban a játékosoknak vizualizálniuk kell a játékot magukban, a múlt, a jelen és a jövő lépései egyidőben jelennek meg az agy szürkeállományában. A gondolkodás ilyen mértékű koncentrálttsága más játékban, de az élet egyéb területein sem igen jellemző. A gondolkodás essenciája ez az állapot, mondhatnám már magam is kicsit elfogultan. Az, hogy ebből a sűrítmenyből milyen következő lépés születik, hogyan robban ki ez a 'gondolatbomba' egyetlen apró mozdulatban, ez mindennél jobban érdekelhette Duchamp-t.

A művészeti alkotás folyamatának összesűritése ez egy absztrakt folyamatba, amit sakknak nevezünk. Tökéletes terep egy olyan művész számára, aki épp ezt a folyamatot akarja górcső alá venni!

Ezzel azt gondolom megválaszoltam a kérdést is, hogy miért volt központi jelentőségű a sakk Marcel Duchamp életében. És előre vetítve a később leírtakat, az is logikusan és érthetően következik a fentiekből: hogyan jutott el a *ready-made* fogalmához, honnan jött a gondolat, hogy egy sűrített gesztussal, egy tárgy (bábu) művészeti táblára helyezésével művet alkosson?

És hogy miért voltak számára kitüntetettek a gyalogok?

Ez az egyetlen bábu a pályán, ami csak előrefelé léphet, aminek a legkorlátozottabb a mozgása, mégis ami majdnem minden esetben eldönti a játszmát. Ők indulnak először, és sokszor az utolsó lépés is az övék. Filozófiailag ez nagyon szép, de nézzük, egy sakkozó hogyan látja a gyalog szerepét:

*„Sok olyan szépséges gyalog végjáték van, amelyek, annak ellenére, hogy csak királyok és gyalogok szerepelnek bennük, finom játékot demonstrálnak, hatásos áldozatok, váratlan manőverek, átalakulások találhatók bennük.”<sup>22</sup>*

François-André Danican Philidor francia sakkozó és zeneszerző évszázadokkal ezelőtt így vélekedett a gyalogokról *Analyse du jeu des Échecs* (1749) című sakkelméleti alapművében:

---

21 Linder, Iszaak: *A sakk esztétikája*, Sport Kiadó, Budapest, 1983, 10. o.

22 *Uo.*, 189. o.

„A gyalog a játszma lelke. A gyalogok helyes vagy rossz elhelyezkedésétől függ a támadás, illetve a védekezés sikere; a játszma sorsát az határozza meg, milyen művészi módon tudjuk a gyalogokat kezelni.”<sup>23</sup>

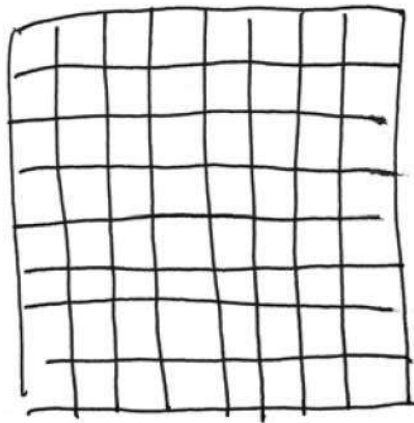
Hogyan jön létre egy műalkotás?

Hogyan történik egy mű befogadása, és hol történik mindez?

Duchamp válasza ezekre a sakk.

Vagyis az a mód, ahogyan a szürke állományban keletkező gondolatokat egy rendszeren - a sakkjáték szabályozott rendszerén - keresztül tisztán és világosan meg lehet jeleníteni a fizikai világban. A gondolatok így lépésekké alakulnak, a válaszlépések pedig újabb gondolattá. A műalkotások is így keletkeznek és így értelmezhetők.

Tandori Dezső így látja Duchamp és a sakk kapcsolatát: „A sakk révén ugyanolyan katarzisztikus gondolatai támadhattak, hogy csak egyet említsünk, mint a sakk alapvetően karteziánus jellegére utalók, azzal a bővítéssel, hogy a sakk mégis meghaladná, így Duchamp a karteziánus alapokat és végeket stb.), hatása azonban, nem vitás, ugyanolyan messze van, ha nem messzebb, a katartikus hatástól, ennek még fuvalmától is, amennyire a karteziánizmus alapjai. Sőt.”<sup>24</sup>



[„Milyen a 65. mező?”]

**3. Kép:** Tandori Dezső: *Alap-rajz*, 1964

Tandori a szavak játékával utal a sakk vágymentes (*katarzisztikus*) és tisztán gondolati (*karteziánus*) voltára. Duchamp a sakk esetében határozott különbséget tesz vágy és csábítás (*séduction*) közt. A sakk nem a vágy, hanem a csábítás egyik formája, a néző játékba

<sup>23</sup> Linder, Iszaak: *A sakk esztétikája*, Sport Kiadó, Budapest, 1983, 172. o.

<sup>24</sup> Tandori Dezső: *30 éve halt meg Duchamp, még*, in: *Balkon*, 1998/12, 4-8. o.

csábításáé. Ha részt vesz a játékban, becsatlakozik Duchamp gondolatmenetébe, ezzel a játék és művészet megértésének új szintjét hozva létre. A részvétel maga a megértés.

Gyönyörű megoldás ez a filozófiában évszázadok óta tartó test-lélek problémára. Marcel Duchamp a sakkal megteremtette a kapcsolatot a kettő között. A fizikai világ megismerhetővé válik az elme számára, mégpedig úgy, hogy a sakk révén (ami nem mellesleg szerkezetileg is hasonló a szürkeállományban lévő idegsejtek hálózatos felépítéséhez) hatást gyakorol a világra, és figyeli annak válaszreakcióit, amiket dekódolva megért.

Ez talán a legőszintébb kommunikáció két ember között. Marcel Duchamp több helyen hangsúlyozza, mennyire nem szeret beszélgetni, verbálisan kommunikálni másokkal.

Még ma, a tudományokon és művészeti ágakon átívelő holisztikus szemléletünkkel is csodálhatjuk Duchamp zseniális munkamódszerét!

### III. „NYOMOZATI HÁTTÉR”

#### Hogyan sakkozott Marcel Duchamp a műveivel?

Francis M. Naumann jegyzőkönyvében több helyen idézett „nyomozati anyagában”<sup>25</sup> Duchamp életrészeit és munkáit a sakkjátszmák három fázisának (elő-, közép-, és végjáték) analógiájára építi fel. Amennyiben elfogadjuk ezt a megoldást, fontos megnéznünk a művekre adott válaszlépéseket is. Hogyan reagáltak a kortársak és az utókor Duchamp egyes lépéseire?

Mint ahogy a sakkban is néhány fontos lépés dönti el a játszmát, a művésznak is elég néhány, vagy akár csak egyetlen egy meghatározó művet alkotni a *győzelemhez*. Marcel Duchamp minden bizonnyal legfontosabb lépései: a *Lépcsőn lemenő akt II*, a *ready-made*-ek és a *Nagy üveg*. A végjátékra tartogatom az utolsó nagy művét, ezért az majd csak később kerül elő (ahogyan ez a valóságban is történt).

#### Korai lépései

Marcel Duchamp tizenhárom éves korában, 1902-ben tanult meg sakkozni abban az évben, amikor az első képét megfestette. A festészetben és a sakkozásban egyaránt nagy hatással voltak rá fivérei: Raymond Duchamp-Villon és Jacques Villon. Sakk témájú képei már korán megjelentek, és nem is számíthattak újszerűnek a családban, hiszen testvérétől, Jacques Villontól ránk maradt egy 1904-es grafika, ami Duchamp és nővére Suzanne elmélyült játékát ábrázolja:



4. Kép: Jacques Villon: *Sakkjáték*, 1904.

---

25 Naumann, Francis M.: *The Art of Chess*, Readymade Press, New York, 2009.



Marcel Duchamp első sakk témájú képei:



5. Kép: Marcel Duchamp: *Sakkjáték*, 1910.



6. Kép: Marcel Duchamp: *Sakkjátékosok portréja*, 1911.

A *sakkjátzsma* című képét 1910-ben elküldte az Őszi Szalonra, aminek sikere lett, ezzel szerevezve meg Duchamp számára azt a kiváltságot, hogy a következő éves kiállításra zsűrizés nélkül nevezhet képet. Ezután kezdett el kísérletezni a kubizmussal. A következő sakk témájú festménye egy évvel később olyan, mintha egy másik ember, egy másik művész alkotta volna (6. kép). Nagy, és némiképp meglepő ugrás volt ez az életművében, amit a későbbiekben több másik, nem kevésbé meglepő követett. Ezek a hirtelen változások, ugrások igen közel állnak a sakkjáték természetéhez.

Már ebben a korai időszakban ráérezhetett Duchamp a lineáristól merőben eltérő stratégiák hatékonyságára a sakkban, amit a művészetben is elkezdett alkalmazni. Ezek a merész váltások lehetővé teszik a környezet, a játzó partnerek és értő megfigyelők reakciójának megfigyelését is. Ez a fajta figyelem (amit én szintén a sakkozó figyelmével vonnék párhuzamba) a sakkjátékkal tanulható és elengedhetetlenül szükséges az eredményes játékhoz bármilyen tudásszinten.

### ***Lépcsőn lemenő akt II.***

Francis M. Naumann a sakkal hozza összefüggésbe a *Lépcsőn lemenő akt* második változatát is. Szerinte a kép fára emlékeztető színe a korabeli sakk készleteket juttatja eszünkbe, a figura formája pedig azon belül is a királynőt. Alá is támasztja érvét azzal, hogy Duchamp tervei között szerepelt a *Lépcsőn lemenő akt* fából való elkészítése. A királynő - a sakk legmozgékonyabb figurája - ábrázolása kiemelkedően sokat szerepel Duchamp munkáiban a későbbiek során is.

Marcel Duchamp sakkozott a műveivel. Minden fontos munkája egy következő *sakklépés* volt, amire a reakciókat várta és figyelte. Az ugyanis, hogy a *Lépcsőn lemenő akt II.* egy újabb *sakk-mű*, egy sarkalatos lépés az életműben, a fogadtatásában igazolást nyert. 1912 márciusában, mikor a Függetlenek Szalonjára elküldte, visszautasították. Ez volt a válaszlépés, ami meghatározta Duchamp további játékstílusát. Nem akart többé elismert művész lenni, letért a testvérei által mutatott és járt útról, egy *váratlan lépéssel*. Ezzel megtalálta a saját szabályait, amik szerint a továbbiakban játszani akarta a művészeti játékát.

A *Lépcsőn lemenő akt II.* visszautasítása után következő festményét, *A király és a királyné gyors aktoktól körülvéve* címűt a figurák mozgásának szentelte. A mozgás gravitációt és testiséget, anyagságot feltételez. Ebben az időszakban jobban foglalkoztatta és elbűvölte a sakk mint mozgás, mint gesztus szépsége.



7. Kép: Marcel Duchamp: *Lépcsőn lemenő akt II*, 1912.

### Ready-made

Részlet egy újabb fontos tanúvallomásból:

*„SZ: - Úgy tudom, neki magának is volt egy végjáték-elmélete, amiről azt olvastam, hogy forradalminak számított ugyan, de a gyakorlati játékban vajmi kevés hasznát lehet venni. Ha jól értem, valamiféle ready-made-teória volt ez, mert ugyanúgy emancipálódott a hasznosságtól, mint egy művészeti környezetbe helyezett köznapi eszköz.*

*GF: - Duchamp és Halberstadt végjáték-elmélete csakugyan elvonatkoztatott a gyakorlati játéktól. Egy kitűnő magyar játékos nekem azt mondta, hogy nem hajlandó megtanulni, s ha netán versenyjátzmájában mégis előfordulna ez a sajátos király-végjáték, ő inkább magától kiötlötte a legjobb folytatást. Ready-made-hasonlatod tehát telitalálat.”<sup>26</sup>*

---

26 Dr. Görgényi Frigyes: *Sakk, művészet, erotika*. (Sebők Zoltánnal), in: *Balkon*, 1996/12. 23-24. o.

Ugyanez a *tanúvallomás* kitér az alábbiakra is:

*„Az egyik ilyen gondolat szerint a ready-made újfajta műtárgyfogalmat vezet be, a konceptuális mű fogalmát. A konceptuális mű olyan mű, mely nem a klasszikus „szépészeti” szempontok alapján értékelődik. Az ilyen mű esetében a kérdés nem az, hogy miként van megalkotva, hanem hogy mennyiben képes gondolatokat közvetíteni, vagyis mennyire szellemes. A konceptuális mű a szép tárgy fogalmát a szép gondolat fogalmával helyettesíti. Duchamp szavaival az ilyen mű elsősorban nem a retinára, hanem a **szürkeállományra** kíván hatni, vagyis elsődlegesen nem a szemet, hanem az intellektust ’gyönyörködteti’”.<sup>27</sup>*

Következő meghatározó lépése tehát, ami a művészettörténet klasszikus lépése is lett egyben, a ready-made. Ennek kapcsán jelenik meg nála az a fogalom, ami azt gondolom egyre nagyobb szerepet játszik majd életében és munkáiban egyaránt: a **csoda**.

Thierry de Duve ezt írja a ready-made-ekről:

*"ezek a többé-kevésbé átalakított késztermékek, ipari tárgyak valamiféle **csoda** folytán egyszerű használati tárgy mivoltukat a műalkotás státusára cserélik."*<sup>28</sup>

A sakk nyelvére lefordítva egy váratlan lépés történt, ami teljesen megváltoztatta, új irányba terelte a játék menetét.

Arthur C. Danto így kezdi a *Közhely színeváltozását*:

*„művészettörténeti tény, hogy elsőként ő vitte véghez azt a szubtilis **csodát**, amely a közönséges létezés Lebensweltjének tárgyait - a lóvakarót, a palackszárítót, a biciklikereket, a piszoárt - műalkotásokká alakította át.”<sup>29</sup>*

Kérdés, hogy Marcel Duchamp szembesült-e ennek a művészettörténeti ugrásnak a mindent megváltoztató jelentőségével (a válaszlépéssel) 1913-ban, mikor a *Biciklikereket* először felfelé fordítva egy székre helyezte stúdiójában, és megvilágította (erről bővebben szól Pernecky Géza tanulmányában<sup>30</sup>).

Nem sokkal ezután, 1915-ben elhagyta Franciaországot, és az Egyesült Államokba költözött. Minden valószínűség szerint a háború és a katonai szolgálat elkerülése volt a célja. New Yorkban szintén sakkszerető közegbe került Walter Arensberg és estélyeinek művész vendégei körében. Arensbergnél pezsgő társasági élet folyt, véget nem érő sakkviadalokkal.

Ekkor még nem vette annyira komolyan a játékot, csupán szórakozást jelentett számára. Nagyon eredeti játékos volt hatalmas képzelőerővel, ahogyan akkori ellenfelei látták:

---

27 Dr. Görgényi Frigyes: *Sakk, művészet, erotika*. (Sebők Zoltánnal), in: *Balkon*, 1996/12, 23-24. o.

28 Thierry de Duve: *Artefaktum*, in: *ENIGMA* 39, 65. o.

29 Danto, Arthur C.: *A közhely színeváltozása*, Enciklopédia Kiadó, Budapest, 2003, 7-8. o.

30 Pernecky Géza: *Művészet az ezredfordulón*, Palatinus Kiadó, Budapest, 2006.

*„Duchamp nagyon eredeti játékos volt, képzeletgazdag hozzáállással, ahogyan azt Kreymborg érzélte némi sajnálkozással, amely egyre csökkent, ahogy Duchamp komolyabban vette a játékot.”<sup>31</sup>*

Játszmája nem maradt fenn ebből az időszakból, ő viszont közzétett egy partit barátai, Henri-Pierre Roché és Francis Picabia között a csupán egyszer megjelent *Rongwrong* magazinban. A játék tétje óriási volt: ha Roché nyer, Picabia nem adhatja ki többé a 391 című újságját; ha viszont Picabia nyer, Roché-nak kell szüneteltetnie a *Blindman* folyóiratát. 34 lépés után Roché elveszítette a partit. Az, hogy Duchamp írta le és tette közzé a játszmát azt mutatja, mennyire felvillanyozhatta a játszma komoly tétje. A saját lépéseinek is ilyen komoly tétet akart, és a ready-made-del ezt messze túl is szárnyalta.

A ready-made briliáns lépését nyilvánosan 1917 áprilisában tette meg, amikor R. Mutt álnéven bemutatta a Független Művészek Közösségének első kiállításán a *Forrás* című hófehér porcelán piszoárt. A kiállításra bárki nevezhetett művet, nem volt zsűri sem, ezt használta ki Duchamp arra, hogy ne utasíthassák vissza, biztosan be legyen mutatva műalkotásként a piszoár. Ez a gesztus egyszeriben óriási visszhangot keltett, és kelt ma is művészek, műértők és kritikusok körében.

A sakk nyelvére lefordítva egy váratlan lépést tett, amivel egyértelműen megnyerte a játszmát annak ellenére, hogy a végjáték még hátra volt.

A ready-made, egy kész ipari termék pusztán egy váratlan gesztussal műalkotássá alakulása a sakkból a gyalog királynővé alakulását juttatja eszünkbe. Egy szabály szerint ugyanis amennyiben sikerül a gyalogot átvezetnünk az ellenfél mezején egészen a legutolsó sorig, a gyalogunk átváltozik egy tetszőleges tiszté, leggyakrabban királynővé, hiszen az a legértékesebb bábu. Ez az átalakulás szinte biztosan a gesztust tevő győzelméhez vezet. Mintha **csoda** történe olyan váratlan fordulatot hoz a játszma lefolyásában, amellet teljesen felborítja az addigi lineárisan folyó eseményeket, az ok és okozat áthághatatlanak vélt törvényét.

Az ma már természetes, hogy a ready-made-eket műalkotásként értelmezzük, hiszen épp erre irányult Marcel Duchamp szándéka. Miért ne fogadnánk el azt a következő, még váratlanabb és meglepőbb gesztust is, hogy fizikai műalkotások létrehozása vagy felmutatása helyett szellemi műalkotásokat hoz létre sakkjátszmák formájában? Egy sakkjáték keretei és szabályai adottak, kombinációs lehetőségei azonban végtelenek.

1918-ban, mikor az Egyesült Államok is belépett a háborúba, Buenos Aires-be költözött. Ezzel a fizikai lépéssel egy időben döntötte el, hogy felhagy a művészeti alkotással,

---

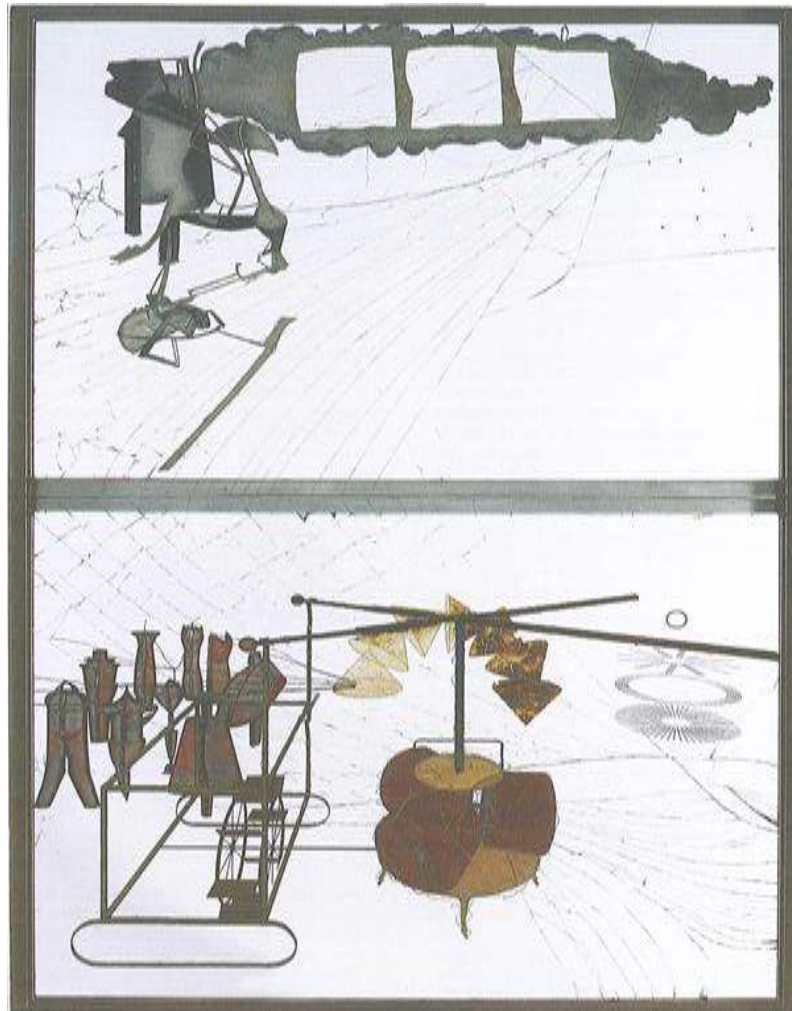
31 Naumann, Francis M.: *The Art of Chess*, Readymade Press, New York, 2009, 10. o: „*Duchamp was a highly original player, with an imaginative approach that Kreymborg felt, with some regret, diminished as Duchamp began to take the game more seriously.*” (saját fordítás)



és csak a sakknak él. Nemzetközi versenyeken szerepelt igen jó eredménnyel. Ebből az időszakból sakkbábuk, rajzok, plakátok maradtak fenn tőle.

*„Ready-made? Ezzel pusztán elbagatellizáljuk ezeknek az oly nehezen reprodukálható titokzatos tárgyaknak a bonyolultságát, finomságát és anyagi tökéletességét, melyek számomra inkább a Véletlennek állított megannyi kifinomult csapdának tűnnek, hasonlóan az amerikai indiánok furcsa, hálóból, kagylókból és gyöngyökből készült apró tárgyaihoz, melyek neve dream-catchers (álomhálók).”<sup>32</sup>*

### **Agglegényei vetkőztetik a mátkát, sőt (A nagy üveg)**



**8. Kép: Marcel Duchamp: Agglegényei vetkőztetik a mátkát, sőt (A nagy üveg), 1915-23.**

---

32 Paz, Octavio: *Meztelen jelenés*, Helikon Kiadó, Budapest, 1990, 146. o.

Marcel Duchamp következő nagy lépése, amiben végérvényesen kifejezte a fizikai és gondolati játék kettősségének egységét; *Agglegényei vetkőztetik a mátkát, sőt (A nagy üveg)*. A mű fő kérdése az anyagság. Az anyagi hordozó az üveg, transzparenciájával annak tagadása. Ez Duchamp talán legkomplexebb, leginkább metafizikai műve. *A nagy üveget* csak 1915-ben kezdte ugyan, de már 1912-ben készített hozzá vázlatokat, ahol pontosan megtervezte a menyasszony és a többi 'bábu' helyét. Bár ezt a művét nem sorolják a sakk témájú munkái közé, ha pontosabban megnézzük, sok fontos egyezést találunk, melyek alapján joggal feltételezhetjük, hogy *A nagy üveg* is Duchamp sakkjátzmájának része.

Először is nézzük meg a figurákat, és azok elhelyezkedését: az agglegény az alsó részben 9 bábu formájában van jelen, amelyek mind sakkbábukra hasonlítanak. Francis M. Naumann felhívja a figyelmet arra, hogy Duchamp korábbi rajzain csak 8 bábu szerepelt, amennyi mező a sakktáblán egy sorban vagy oszlopban található, vagy ami az én szempontomból fontosabb egyezés, ahány gyaloggal minden játékos rendelkezik a játszma kezdetekor.

A 9 bábu öltözéke, szinte egyenruhája adja az agglegény formáját. Az agglegénnyel egy vonalban, az üveg fenti részén található a menyasszony, ami a sakkban a királynőnek felel meg. A királynőt nem véletlenül nevezik vezérnek is több nyelvben. Ő ugyanis a legnagyobb hatalommal és mozgástérrel rendelkező bábu. *A nagy üvegen* lévő bábuk mechanikai mozgásai Duchamp jegyzeteiben egy nagyon bonyolult sakkjátékra hasonlítanak.

*„A tárgy áttetszővé tételével Duchamp magát a látványt függeszti fel. Emellett pedig olyan par excellence reflexív szituációt teremt, mely által a figyelem nem a műtárgy esetleges referenciájára (vö. mit ábrázol?), hanem magára a tárgyra, a tárgy létrejöttének feltételeire és a befogadás körülményeire irányul (vö. mi is az, amit látunk? hogyan látjuk? stb.)”<sup>33</sup>*

*A nagy üvegen* keletkezett repedésekről Marcel Duchamp a következőket vallotta:

*„Azért szeretem ezeket a repedéseket, mert nem törött üvegre emlékeztetnek. Határozott formájuk van, szimmetrikus felépítésük, sőt még valami különös szándékot is érzek bennük, amelynek nem én vagyok a forrása, valamiféle **eleve adott szándékot**, amit tisztetek és szeretek”<sup>34</sup>*

Házás Nikoletta így vélekedik ugyanerről:

*„ A Nagy Üveg tehát nem egy klasszikus értelemben vett, zárt határokkal rendelkező, anyagszerűségében megragadható tárgy, hanem egyfajta **összefüggésháló**, illetve kölcsönös egymásvonatkoztatás: a látvány és a nyelv, valamint a hozzá tapadó értelmezések bonyolult, hálószerű egymásvonatkozása. A megragadható tárgy*

---

33 Házás Nikoletta: *A Nagy Üveg mint a megértés duchamp-i allegóriája*, in: Alföld, 2004/1, 88-96. o.

34 Paz, Octavio: *Meztelen jelenés*, Helikon Kiadó, Budapest, 1990, 146. o.

*(üveg plusz jegyzetapparátus) és a körük szerveződő gondolatok és értelmek egymásravezőzése.*<sup>35</sup>

Osztom Házas Nikoletta feltételezését azzal kiegészítve, hogy véleményem szerint az egész Duchamp életmű e hálózat, összefüggésháló keretein belüli megismerésre, értelmezésre és befogadására irányul.

*„ A 'Minél többet gondolkodom, annál többet gondolkodom' Valéry-től származó megfogalmazást idéző Nagy Üveg, felvetésünk szerint nem más tematizál, mint: a megértés (az értelmezés/a megismerés) végtelenített és rendkívül összetett műveletét – a mű tehát e gondolat allegóriája.*<sup>36</sup>

A művészet új formájához jutott el Marcel Duchamp a sakkon keresztül, ahol az egymásra utaló szimbólumok helyett egy tiszta logikai forma szolgáltatja az alapot.

*A nagy üvegen egy „eleve adott szándék” folytán jelentek meg a hálózatos repedések. Egy olyan szükségszerűség következményeként, amely túlnő az emberi felfogó- és megismerő képességen, ami csak a művészet eszközeivel mutatkozik meg.*

Milyen szándékra gondolhatott Duchamp? Valami tőle független értelemre, amit tisztel és szeret. Egy magasabb értelem szándékára? *A nagy üvegbe* váratlanul, a művész szándékán kívül egy szakrális elem került, ami ellen nemhogy nem tiltakozik, de kimondottan tetszik neki.

Nem a véletlent okolja a repedések létrejöttéért, hiszen a repedések mintája értelmesnek, rendszerszerűnek tűnik.

Hálózatosnak, mondhatnám.

---

35 Házas Nikoletta: *A Nagy Üveg mint a megértés duchamp-i allegóriája*, in: *Alföld*, 2004/1, 88-96. o. (Isd. még Clair, Jean: *Marcel Duchamp, avagy a nagy fikció*, Corvina Kiadó, Budapest, 1988.)

36 *Uo.*



#### IV. „NYOMOZATI EREDMÉNY”

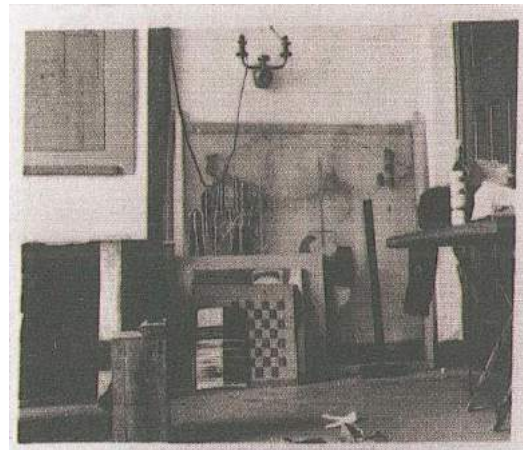
A *Feladvány* nyitja a hátoldalán található Ámor rajzban rejlik. A *Feladvány* kiköti, hogy a másik oldalról, a fény felé *fordítva* kell nézni. Ebben a pozícióban Ámor nyila rábök az egyik gyalogra. Ezzel kell indulni. Igen ám, de számozás nincs a sakktáblán, így csak a konvencionális ábrázolás miatt ragaszkodunk a megoldással nem járó játszmairányhoz. Fény felé fordítva (és megfordítva Ámor felé) viszont a játszma a másik irányba folytatódhat. Így játszva már teljesíthető Duchamp *Feladványa*; világos indul, és nyer. Ő azonban nem éri be ennyivel: ezzel a megoldással csak a világos tud nyerni!

Ellenkező irányba kell tehát indulnia a gyalognak. Aki eddig nem nyerhetett, ezután csak nyerni tud. Csupán a nézőpontunk megváltoztatására volt szükség, és egy kis romantikára.

A nézőpont *elfordítására* nem először figyeltünk fel Marcel Duchamp-nál. Henri-Pierre Roché emlékei szerint műtermének falán 1917-18-ban New Yorkban egy demonstrációs sakktábla volt látható, amin az egyes játékokat és feladványokat elemezte. Egy korabeli fotó alátámasztja ezt a vallomást, és teljes bizonyossággal állítható és bizonyítható, hogy a szóban forgó kép egy rajzolt sakktábla volt számok és betűjelzés nélkül, ráadásul függőlegesen:



9. Kép: Duchamp stúdiója, New York, 1917-18.



10. Kép: Duchamp stúdiója, New York, 1918.

Az *elfordítás* gesztusa többször előforduló, lényeges elem volt Duchamp munkáiban, amit például a ready-made-ek esetében is szívesen alkalmazott. A *Biciklikerek*, a *Forrás* vagy a *Csapda* mind másként fordítva lett kiállítva, mint ahogyan a használhatóságuk alapján várnánk.

A sakktabla elforgatása szintén visszatérő elem volt Duchamp stúdióiban:



**11. Kép: Marcel Duchamp párizsi stúdiójában, 1938.**



**12. Kép: Marcel Duchamp műtermében, New York, 1945. január**

Játszott a nézőpontok váltogatásával. Miért nem a konvencionális ábrázolás szerint használta a sakktáblát? Miért a falon, függőlegesen játszott? És hogyhogy nem volt szüksége a tábla jelzéseire; a betűkre és számokra?

A sakktábla így a falra rajzolva inkább képként hat. Talán az elfordítással bennünket akart megtéveszteni, vagy azt sugallni, hogy rugaszkodjunk el attól, hogy szokványos sakktáblának lássuk, ne rögtön egy partit képzeljünk bele. Mint a piszoár esetében: elfordította, így a tekintet szokását megzavarta, ami pedig a használati tárgyak esetében igazán erős. Ezek szerint az elfordítás alig feltűnő gesztusa is része a ready-made-eknek?

Ez a gesztus, az *elfordítás* lett a *Feladvány* megoldása is alátámasztva azt a hipotézist, hogy „elkövetők” tettei összefüggnek egymással, együtt értelmeződnek, csupán egyet kiragadva az előzmények ismerete nélkül nem lehet teljességében megérteni.

A fentiekből arra következtetek, hogy Marcel Duchamp egy új nézőpontot keresett és talált a sakk játékszabályainak analógiájára. Ezt alkalmazta végjátékai (sakk, művészeti és magánéleti) megoldásához.

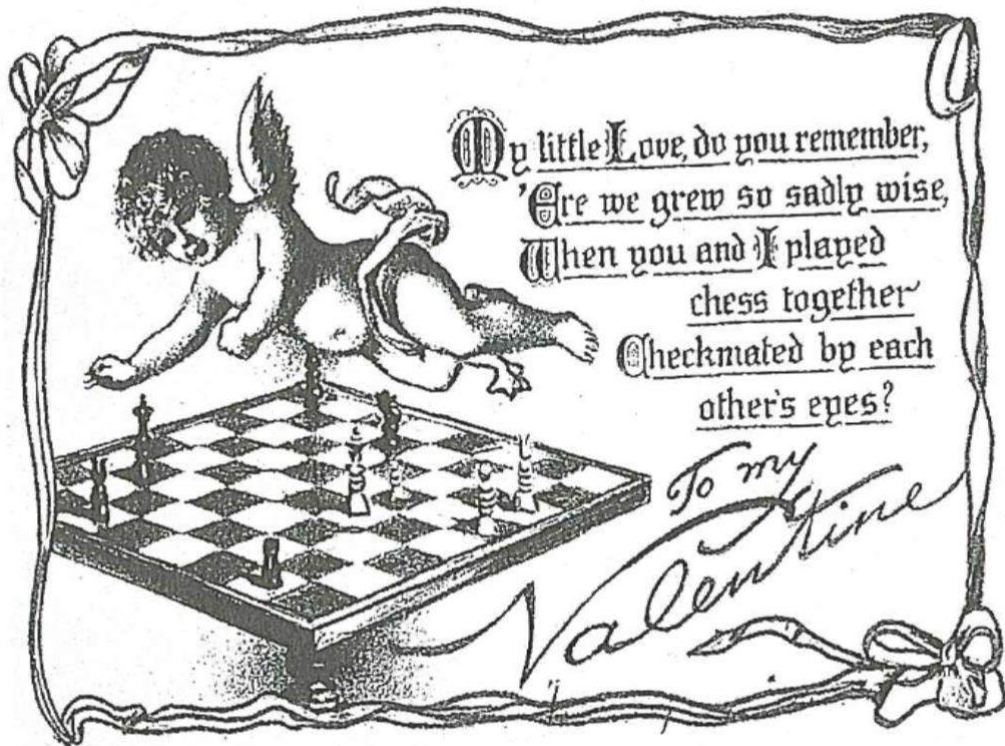
## V. „LEHETSÉGES INDÍTÉKOK”

### Marcel Duchamp végjátéka

„De a sakkban, mint a szerelemben, nélkülözhetetlen a partner...”<sup>37</sup>

Marcel Duchamp számára a legkedvesebbek a végjátékok voltak, főleg élete utolsó időszakában. Vajon miért? Itt már biztosan nem a mozgás szépsége kötötte le, hiszen a mozgás annál szebb és izgalmasabb, minél több bábu van a táblán. Ugyanez igaz a szürkeállományban zajló játszmák esetében is. A végjátékoknál inkább a befejezés szépsége, finomsága lehet érdekes. De mi köze ennek Ámorhoz?

A nyomozás során egy érdekes adalékra bukkantam, ami kulcsfontosságú lehet Marcel Duchamp lehetséges *indítékainak* feltárásában. A sakk a középkor óta az egyetlen olyan játék volt, melyet a szerelmesek gardedám felügyelete nélkül is játszhattak. Erre utal az alábbi Valentin-napi kártya 1910-ből, Angliából<sup>38</sup>:



13. Kép: Valentin-napi kártya, Anglia, kb. 1910-ben

<sup>37</sup> Stefan Zweig: *Sakknovella*, <http://mek.oszk.hu/00500/00538/00538.pdf>, (utolsó letöltés: 2016. 02. 14), 6. o.

<sup>38</sup> Williams, Gareth: *Mesteri figurák. A sakk ezer éve*, Officina '96 Kiadó, Budapest, 2004, 6. o.



A kártyán Ámor kezében nincs íj. Duchamp *Feladvány*-án egy íj szerepel. Házias Nikoletta felhívta a figyelmem arra, hogy eredetileg Ámornak két íja volt. Az egyik méreggel töltve, ami azonban valahogy kikopott, lemaradt a későbbi ábrázolásokról. Az is lehet, hogy Duchamp pont ezt az íjat rajzolta meg?

### **Mi lehetett Duchamp vesztes csatája?**

Miért foglalkozott tehát végjátékokkal, különösen gyalog-végjátékokkal? Miért keresett mániákusan újabb és újabb megoldásokat egy parti kimenetelére? Miért talált ki olyan feladványt, aminek nincs megoldása? Miből eredhet nála ez a burkolt kilátástalanság?

1943 tavaszán Marcel Duchamp találkozott valakivel, aki élete játszóját teljesen felforgatta<sup>39</sup> Ebben az esetben nem ő tett váratlan lépést, hanem ő találta szembe magát egy olyan váratlan élethelyzettel, amire sokáig nem tudott, és nyilvánosan nem is mert reagálni. Ő volt most a sötéttel, és a kapott helyzet rajtaütésszerűen lebénította. Habár több barátnője és egy hosszú kapcsolata is volt Párizsban, Duchamp-t érzelmileg semmi és senki nem érintette meg annyira, mint Maria Martins brazil szobrásznő, aki Valentine galériabeli kiállítására érkezett New Yorkba. André Breton, aki szintén a háború elől menekült New Yorkba, látta a kiállítást, és valószínűleg ő ajánlotta Duchamp figyelmébe. Nincsenek információink arra vonatkozóan, pontosan hogyan találkozott Marcel Duchamp Maria Martins-szel, de hamarosan mélységesen beleszeretett, habár Maria a brazil nagykövet felesége volt, három tinédzser gyerekkel.

A találkozásról ezt írja Francis M. Naumann:

*„Duchamp egy olyan helyzetben találta magát, amit gyenge volt megoldani, és amire finoman és zseniálisan utalt abban a sakk végjáték problémában, melyet a Julien Levy Gallery 1943. decemberi kiállítására készített meghívójában helyezett el.”<sup>40</sup>*

A *Feladvány*ról van itt szó. Az idézett körülményről nem volt tudomásom a *nyomozás* kezdetén, és a megfejtéskor sem. A fentiek tükrében a megfejtés is több tartalommal telítődik, és egy másik síkra, Duchamp magánéletére tereli a kutatást. Furcsán éreztem magam, bár már meg sem lepődtem, mikor következő lépésként Marcel Duchamp szürkeállománya után egy váratlan lépéssel lelkének legrejtettebb bugyaiban találtam magam.

---

39 Naumann, Francis M.: *The Art of Chess*, Readymade Press, New York, 2009, 27. o.

40 *Uo.*, 29. o.: „Duchamp found himself in a predicament that he was powerless to resolve, situation that is subtly and ingeniously alluded to in a chess endgame problem he incorporated into the layout of an announcement he was asked to design for a show at the Julien Levy Gallery in December 1943” (saját fordítás)

A fenti váratlan lépéssel szembesülve Duchamp egy olyan helyzetben találta magát, amit gyenge volt megoldani, és ami kísértetiesen hasonlított egy végjáték-feladványhoz.<sup>41</sup> Meg is rajzolta ezt a *Feladványt* a Julian Levy Galéria meghívójára 1943 decemberében.

A kiállítás címe ez volt: *'Through the Big End of the Opera Glass'* Lewis Carroll: *Through the Looking Glass* című műve nyomán. Szokatlanul kicsi munkákat mutattak be. Duchamp a zsebsakkjából állított ki egyet. Évekkel később Julian Levy bevallotta, hogy a kiállítás ötlete Marcel Duchamp *Bőröndjéből* származott, amibe művei kicsinyített reprodukcióit tette.

A meghívó hátoldalán lévő Ámort Duchamp saját kezűleg tintával rajzolta a kifeszített íjjal, és az aláírásával együtt. Azért volt erre szüksége, hogy a megfelelő pózba helyezhesse, ezáltal a megfelelő pontra mutathasson vele. Ha figyelmesen megnézzük a másik oldalt, még egy feliratot találunk: „*Look through from other side against light*”. Ezek a szavak eszünkbe juttatják az 1918-as üveg munkáját: *Az üveg másik oldaláról nézve, egy szemmel, közélről egy órán át.*

Mindezek után Duchamp további munkáit magánéletével összefüggésben kezdtem vizsgálni, egyfajta üzenetként, sakklépéseként értelmezve azokat Maria-val vívott játszmájában. 1946-ban, amikor Maria negyedik alkalommal állított ki a Valentine Galériában New Yorkban, ezt nyilatkozta a Time magazin újságírójának:

*„A művészet a világ underground-ja, és mi, művészek nyerünk a végén.”<sup>42</sup>*

Ezzel egyértelműen utalt a Duchamp-mal való kapcsolatának underground jellegére is a sorok között. Duchamp válaszlépése pár évvel később egy hasonló nyilatkozat volt:

*„Egy művész számára, hogy hű maradjon meggyőződéséhez, és elkerülhesse a piaci-rendszer csapdáit, nem marad más, mint underground-dá válni.”<sup>43</sup>*

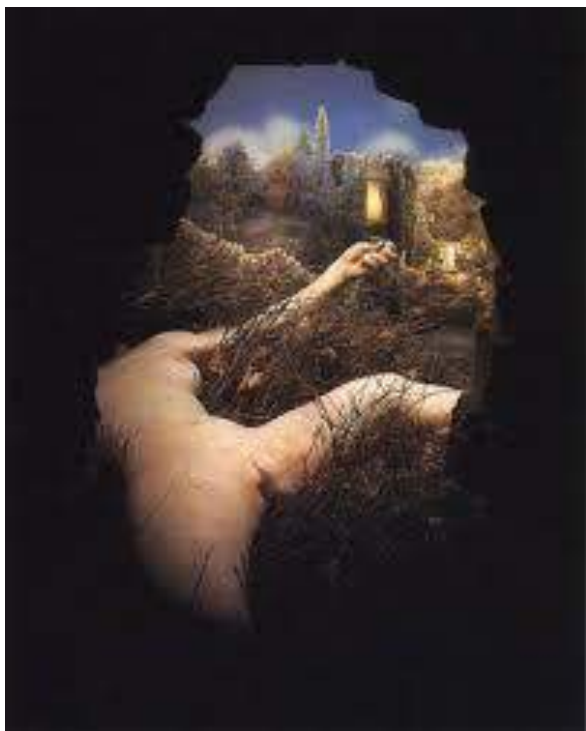
Az sem tűnik véletlennek, hogy Duchamp épp Maria nyilatkozatának évében kezdte el utolsó nagy művét, az eltitkolt *Adva lévén: 1. vízesés, 2. világítógáz* címűt.

---

41 Naumann, Francis M.: *The Art of Chess*, Readymade Press, New York, 2009, 29. o.

42 Uo.: „*art is the underground of the world, and we will win in the end*” (saját fordítás)

43 Uo.: „*for an artist to remain pure to his convictions and to avoid the entrapments of the market system, he would have no choice but to <go underground>*” (saját fordítás)



14. Kép: Marcel Duchamp: *Adva lévén*: 1. vízésés, 2. világítógáz



15. Kép: Marcel Duchamp: *Adva lévén*: 1. vízésés, 2. világítógáz

*„...Duchamp is halott, a hölgy iránt, kit nyíltan nem szerethetett,  
diszkréciót érzett, vagy a hölgy a Mester iránt, mindegy, jóval  
túl a kérdéses időknön, akkor bukkant csak elő a hagyományos  
művészethez visszatérő duchamp-i munka, már említettük (*Adva lévén*)”<sup>44</sup>*

---

44 Tandori Dezső: *Boldog és bolondos*, in: ENIGMA 39. (Marcel Duchamp), 8. o.

Az *Adva lévén* életnagyságú meztelen nőalakja természeti környezetben fekszik a hátán, bal lába kissé felhúzva, ami által nemi szerve épp a nézővel szemben jól láthatóvá válik. Anyaga gipsz alapra feszített sertésbőr. A betekintés egy ovális kukucskáló nyíláson keresztül lehetséges csupán, ami egy régi katalán fa ajtón helyezkedik el. A táj is Katalán a nőalak mögött. A női testhez mintaként Maria Martins teste szolgált. Duchamp még kapcsolatuk idején ajándékozott Maria-nak egy kis vázlatrajzot, aminek a címe ez volt: *Adva lévén: Maria*. Ez a kis rajz azt bizonyítja, hogy Duchamp már nagyon korán elkezdett dolgozni ezen a művön, amiről talán akkoriban Maria is tudott. Húsz évig készítette titokban egészen haláláig.

Ez a titkolózás, a következő lépés rejtegetése az ellenfél elől szintén a sakkból lehet ismerős. Főleg, ha a nagy utolsó lépés, a matt a tét, a győzelem megszerzése.

1948-ban Maria Martins elhagyta New Yorkot. Duchamp még sokáig kétségbeesett leveleket írt neki, melyekben az *Adva lévén*-t „vágyaink nagyasszonya”-ként emlegeti. A munka jelentette számára a gyógyírt, a mű folytatása, amit abban a szobában rendezett be, ahová Maria költözött volna soha meg nem valósult közös életükben. Sokáig várta Maria visszatérését. 1951-ben találkoztak ismét, ekkor vált Duchamp számára egyértelművé, hogy végleg elveszítette ezt a játszmat. Így kommentálta a veszteséget:

*„Most már nem reménykedem a csodában, de ha rád gondolok, boldog vagyok.”<sup>45</sup>*

Megtapasztalta az igaz szerelmet, ezzel együtt az igazi veszteség fájalmát is.<sup>46</sup> Ez a fájdalom végig vele maradt annak ellenére, hogy az utolsó pillanatban a mű nőalakjának hajszínét és kéz formáját akkori felesége, Teeny Duchamp hajszínére és kezére változtatta.

Ebben az időszakban beiratkozott a Marshall Sakk Klubba, és újra napi szinten sakkozni kezdett, közben stúdiójában feladványokon dolgozott, és fejtett meg. Tagadta, hogy a sakk kedvéért abbahagyta volna a művészetet.

*„Ez egy szomorú ábrázolás mindent egybevetve – mint a vallásos művészet – nem túl vidám. Ha bárminek mondható, akkor leginkább harc.”<sup>47</sup>*

Úgy tűnik, Maria és vele együtt egy mindent elsöprő érzelmegismerése után már csak vele sakkozott. Az ő játszmájuk folytatódott még Duchamp halála után is, hiszen a legnagyobb vallomás, az utolsó nagy lépése csak ekkor derült ki.

A játszma véget ért, a csoda nem történt meg.

Mindketten veszítettek.

---

45 *The Secret of Marcel Duchamp*, dokumentumfilm

46 *Uo.*

47 *Duchamp in Chess life*, 1961: „It’s a sad expression though – somewhat like religious art – it is not very gay. If it is anything, it is a struggle.” (saját fordítás)



## CSODA, TRANZSCENDENCIA ÉS A SAKK

*„Ismét föllapoztam Huizinga, A középkor alkonya című művét, és számos jelét találtam annak, hogy a késő középkor embere számára a világ mennyire szemantizált volt. Mindennek volt valami feltételezett mögöttes jelentése. Magyarán, nem voltak banális dolgok. A késő középkori ember a legegyszerűbb dologról is úgy képzelte, hogy az legalábbis potenciálisan **csoda**. Úgy csoda, ahogy Ockham szürke számára csoda lehet. Tehát akár benne is megtestesülhetett, vagy megtestesülhetne az Isten.*

*Másrészt a késő középkori ember mindent úgy nézett, hogy vajon mit akart vele mondani az Isten. Így kell érteni a világ totális szemantizáltságát, ami más megfogalmazásban egyben azt is jelenti, hogy a világ nem volt más, mint médium, az Isten médiuma, az isteni üzenet médiuma.”<sup>48</sup>*

A középkori ember nem ismerte a véletlent, és nem ismerte a csoda profán fogalmát sem. Ha nem Isten idézi elő a csodát, akkor mi történik valójában? Véleményem szerint egy másik nézőpont váratlan felbukkanását vagy megsejtését éljük ilyenkor át.

Csoda ez is, a hatásmechanizmusát tekintve mindenképpen. A rá adott magyarázatunkban különbözik, hogy nem Istent okoljuk érte, nem az ő szándékait keressük benne. Marcel Duchamp is ezt kutatta a ready-made-ek esetében, vagy a stúdiója falára rajzolt sakktábla elforgatásával. Úgy gondolta, így játszva a sakkot új megoldásokat találhat, és olyan feladványokat kreálhat, amit csak ebben a dimenzióváltásban látók és gondolkodók találhatnak meg. Ebben a kiterjesztett világban próbált megoldást találni az őt ért csodára, a Mariával való szerelmére. Úgy gondolta, a csodát csodával lehet csak megoldani. Vagy kicsit konkrétan: egy kétdimenziós probléma egy dimenzióban nem is látszik, ezért megoldani sem tudjuk. Ebben az esetben *nincs megoldás, mert probléma sincs*.

Ez volt a hiányossága Wittgenstein *Tractatus*-ban leírt statikus hálózatelméletének is (3. MELLÉKLET), ezért nem tudta a maga által felállított keretben a privát nyelv egyediségét és problémáit vizsgálni. Erre mondta, hogy *amiről nem lehet beszélni, arról hallgatni kell*.

A két idézett mondat – Marcel Duchamp-é és Ludwig Wittgensteinné- azt hiszem ugyanarra vonatkozik, és ugyanazt jelenti. Erre keresi Duchamp is saját megoldását a sakk végjátékokon keresztül, azaz a választott gondolkodási struktúráján keresztül.

---

48 Sebők Zoltán: *A szürke számár teológiája*, in: Balkon, 2006/2.

## A csoda deszakralizálása

A csoda fogalmával szakralitás jelenne meg Marcel Duchamp művészetében és gondolkodásában? A játék és a szakralitás eredendően sem áll távol egymástól, még egy olyan alapvetően logikán alapuló játék esetében sem, mint a sakk. A csoda azonban Duchamp-nál teljesen leválik Istenről. Számára teljesen mást jelentett, talán ezért is volt olyan ideges mindig, mikor Istenről kérdezték.

A valószerűtlen, a felfoghatatlanul más hirtelen felbukkanása ez egy váratlan lépésben. Egy ismeretlen lehetőség, egy más nézőpont megsejtése. Épp ez a más nézőpont az úgy gondolom, ami Duchamp-t a leginkább izgatta. Ezért sakkozott művésztársaival, és ezért alkotott sakklépként műveket, és figyelte a közönség 'válaszlépéseit'. Az interaktivitásnak egy nagyon korai és demokratikus megjelenése ez a művészetben.

A sakkban a legnagyobb csoda talán a gyalog királynővé alakulása (mint ready-made analógia), nem véletlen tehát, hogy Duchamp érdeklődésének középpontjában a gyalogvégjáték feladványok álltak.

Nem elhanyagolható tény azonban, hogy a sakkban ezeket a csodákat a másik fél idézi elő. Ő az, aki a logikus gondolkodást emocionális képességgel ötvözve váratlan és meglepő helyzet elé állítja partnerét. Ez a csoda tehát lényegileg különbözik a tradicionális csoda-fogalomtól, amit csak Isten idézhet elő. A csoda deszakralizálása lett volna Duchamp célja?

Fontos itt megkülönböztetni a csoda fogalmát a véletlenétől. Azért lehet a csoda metaforája a művészet befogadásának, mert nem véletlenszerű, hanem nagyon is kontextusfüggő, logikán és emóción alapul, valamint jó esetben megrázza a befogadót.

## UTÓSZÓ

Duchamp halála után az egység, amibe a sakkot és a művészetet bevonta, ismét felbomlott. Életművét két egymást nem keresztező, és egymással nem kommunikáló oldalról vizsgálták: művészettörténészek a művészet oldaláról, akik viszont igen keveset értettek a sakkhöz, és sakkozók a sakk oldaláról, akik a művészetet nem értették kellőképpen.

Nem alakult ki egységes álláspont Duchamp sakktudásának, stílusának megítélésében sem. A nemzetközi sakknagymester Edward Lasker, akivel Duchamp számtalan versenyen szerepelt, koruk egyik legnagyobb sakkozójának tartotta.

Ernst Strouhal osztrák sakkozó és író, aki Duchamp leírt játszmáit tanulmányozta, a következő megállapításra jutott:

*„Duchamp játéka a kubai világbajnok, José Raúl Capablanca direkt, klasszikus játékstílusát visszhangozza, de az övét inkább úgy lehetne leírni, mint antiromantikus, főleg stratégiai koncepciókon alapuló játékstílus. Capablancához hasonlóan ő sem játszott soha olyan kombinációt, aminek nem látta előre minden lehetőségét.”<sup>49</sup>*

Allan Savage kritikusabban fogalmaz: *„Duchamp sakkstílusa hasonlóan tele volt paradoxonnal, mint az élete.”<sup>50</sup>*

Jennifer Shahade sakkjátékos és elemző szintén jellemezte Duchamp játékát:

*„Több tucat játékát elemezve briliáns taktikai felvillanásokat láttam, továbbá a stratégiai koncepciók mélyreható megértését, úgy mint a gyalog nélküli oszlopok és a gyalogstratégiák.”<sup>51</sup>*

Dr. Görgényi Frigyes *Duchamp rátalált a gyalogútra* című, többször hivatkozott könyvében végigvizsgálta Duchamp sakkos pályafutását a kezdetektől egészen az utolsó játszmáig. Nagyon drukolt neki bajnokságról – bajnokságra, mérkőzésről – mérkőzésre. Ő ezt írja kissé elfogult jóindulattal:

---

49 Naumann, Francis M.: *The Art of Chess*, Readymade Press, New York, 2009, 42. o.: *„Duchamp’s game echoed the direct, classical style of the Cuban World Champion José Raúl Capablanca, but his own style of play might best be described as antiromantic, based as it was mainly on strategic concepts. Like Capablanca he never played a combination without foreseeing every possibility.”* (saját fordítás)

50 *„Duchamp’s chess style was as full of paradox as was his life.”* (saját fordítás)

51 Shahade, Jennifer: *Marcel Duchamp Game Analysis*, in: Naumann, Francis M.: *The Art of Chess*, Readymade Press, New York, 2009, 89. o.: *„In analysing dozens of his games, I saw flashes of tactical brilliance as well as deep understanding of strategic concepts, such as open files and pawn structure.”* (saját fordítás)

*„ A gyenge számszerű eredmény (...) ellenére a kemény helytállás jellemzi Duchamp részvételét: nagyon erős játékosok ellen szenvedett vereséget! Sok értékes döntetlent is kiharcol, legjobb képességeit igazolva.”<sup>52</sup>*

Sakkpartnerei közül Le Lionnais (akivel élethosszig tartó barátság is összekötötte) így jellemzi játékstílusát:

*„Játékstílusában nyoma sem volt a dadaizmusnak vagy anarchizmusnak. Ahhoz, hogy a dadát bevigye a sakkba, az embernek inkább sakkzseninek kellett volna lennie, mint dadaista zseninek. Én nem láttam a dada szemléletet Duchamp stílusában. Amit találtam benne, az csak a meggyőző becsületesség volt: nagyon komoly és nagyon gyakorlatias volt...”*

*„Ön azt mondta, hogy sakkozónak nem volt dadaista, de vajon újíto volt-e?”* – kérdezte az interjút készítő Ralph Rumney.

*„Egyáltalán nem.”<sup>53</sup>* – hangzott a válasz.

Az 1935-36-os évadban Duchamp befejezi a versenyzést. 1936-os Los Angeles Times-ban megjelent nyilatkozata szerint ugyanazért hagyja abba a sakkot, amiért (annak idején) abbahagyta a festészetet.<sup>54</sup>

1936-ban lemond az összes sakkal kapcsolatos tisztségéről.

Az én álláspontom szerint Duchamp egészen másként látta, játszotta és értette a sakkot. Egy tökéletes modellt talált meg benne, amit a művészetre éppúgy alkalmazott, mint személyes életproblémáira. Egy olyan rendszert, ami az érzelmeket és gondolatokat közös nevezőre tudta hozni, és amivel nem csupán intellektuális játszmákat, de az élet legmegrendítőbb érzelmi játszmáját is játszhatta. A játék persze akkor igazi, ha van tétje, és ha nem nyerhetünk mindig. Duchamp-nál mindkettő teljesült.

Halálával a játék nem ért véget. 'Borítékolt lépésével'<sup>55</sup> talán mégis megnyerhette a Maria-val való játszmát?

---

52 Dr. Görgényi Frigyes: *Duchamp rátalált a gyalogútra*, Semmelweis Kiadó, 2005, 77. o.

53 Uo., 105. o.

54 Uo., 127. o.

55 *„Ha egy játszma a megszabott játékidő végéig nem fejeződik be, akkor a bíró meg kell, hogy követelje a lépésen lévő játékostól, hogy következő lépését „borítékolja”... A függő játszma folytatása előtt a függőlépés előtti hadállást fel kell állítani a táblára, a sakkórán pedig be kell állítani a függőlépés leadásáig elhasznált gondolkodási időket.”*

([http://www.chess.hu/download/szabalyzatok/laws\\_of\\_chess\\_2014\\_20140714\\_190114.pdf](http://www.chess.hu/download/szabalyzatok/laws_of_chess_2014_20140714_190114.pdf)), (utolsó letöltés: 2016. 02. 05.)



Maria Martins: *The Impossible, III.* 1946.

## 1. MELLÉKLET - A sakk eredete

„Ha egy uralkodó sakkozni sem tud, hogyan vezethetne el egy egész birodalmat?”

### II. Khosrev, a szasszán királyok királya, kb. Kr.u.600-ból

A sakkjátékot az egyik legenda szerint egy indiai brahmin találta ki, jutalmul pedig a rádzsától első hallásra jelentéktelennek tűnő fizetséget kért. Mindössze annyi búzaszemet, amennyi a sakktábla kockáira a következő szabály szerint képletesen rátehető: az első kockára egy, a másodikra kettő, a harmadikra négy, vagyis az előzőnek mindig duplája. Hamar kiderült, hogy ennyi búza (18.446.744.073.709.551.616 szem) nem terem a Földön, sőt az emberiség egész történelme alatt nem termelt ennyit.

Egy perzsa nyelvű kézirat, a *Sáhnáme*, vagyis A királyok könyve felidéz egy 6. századi másik legendát, mely arról szól, hogy egy indiai rádzsza követe adóként értékes ajándékokat és egy selyemre írt üzenetet vitt a nagyhatalmú Khuszrau Nusirvan perzsa sahnak. Az ajándékok között volt egy csodálatos játéktábla is, a hozzá tartozó bábukkal. Az üzenetben a rádzsza azt a feladatot adta a perzsa udvar bölcseinek, hogy fejtsék meg, hogyan kell játszani ezt az indiai játékot. Ha sikerrel járnak, és megfejtik a játék titkát, a rádzsza megemeli a sahnak fizetett adót, ha viszont nem találják ki a szabályokat, akkor a rádzsza követelhet nagy összegű adót a sahtól.

A sah elfogadta a kihívást. Legbölcsebb vezíre, Bozorgmer egy napon és egy éjszakán át tanulmányozta a feladványt, majd előállt a megfejtéssel: „*A tábla nem más, mint harcmező, melynek egyik szélét elfoglalja a sah. Két oldalán felsorakozik a hadserege, közvetlenül mellette a vezír, elöl a katonák, támadásra készen. Az elefántok a sah két oldalát védik, mellettük vannak a harci mének, azok mellett pedig a harci szekerek. Ez egy csatarendben felsorakoztatott hadsereg.*”

Bozorgmer azt is megmondta, melyik figura hogyan léphet. Megnyerte urának a fogadást, és az indiai rádzsának ki kellett fizetnie az adót.

Titus Burckhardt *A sakkjáték szimbolikája* című írásában a 'sakk matt' kifejezést a perzsa *shâh* (király) és az arab *mât* (meghalt) szavakból eredezteti. A sakktábla formája a *Vāstu-mandalát* idézi, ami magát a létezést szimbolizálja, vagyis azt a teret, ahol az isteni erők 'színré lépnek'. Ezzel a sakkjátékban megvalósuló küzdelem a *devák* és *asurák*, az angyalok és démonok között dúló küzdelmet jeleníti meg. A legrégebbi írás a sakkról egy arab történész, al-Mas udî *Aranyló puszták* című könyvében található. Ő a játék feltalálását egy hindu királynak, Balhit-nak tulajdonítja. Balhit király az elbeszélés szerint a sakkjátékot az égitestek, a bolygók valamint a zodiákus tizenkét jelének egyfajta allegóriájává tette meg, egy-egy bolygónak szentelve minden mezőt (a hinduk 8 bolygót tartanak számon, a tér nyolc irányának mindegyike valamely bolygó uralma alá tartozik). A megkettőződésnek szintén titokzatos jelentése van az indusok felfogásában. „*E mandala egyszerre jelképezi a látható kozmoszt, a*

*Lélek világát, és az Istenséget, amint számtalan sajátságában megnyilvánul.*<sup>56</sup> Bölcs Alfonz király leírja a sakkjáték egy ősi változatát a 'négy évszak' játékot. Ebben négy játékos körkörösén mozgatja a tábla négy sarkában álló bábukat, a nap mozgásának megfelelően. A 4x8 figura zöld, piros, fekete és fehér a négy elem színének megfelelően. A fehér és fekete mezők váltakozása a távol-keleti *yin-yang* szimbólum derékszögű megfelelője. Olyan alapvázlat, amely a világ mását adja és megjeleníti annak mélyen gyökerező dualizmusát. Burckhardt szerint egy út ez a játék, amely a cselekvés irányából a kontempláció felé vezet.<sup>57</sup>

A sakk előfutárát szanszkrit nyelven *csaturangának* hívták. A név arra utal, hogy az indiai hadseregekben négy hadosztály volt: harci szekerek (melyeket a ma ismert sakk-készletekben a bástya jelképez), lovasság (ló, más néven huszár), elefántok (futó) és gyalogság (gyalog). Őket egészítette ki a sah vagy a modernebb felfogásban a király. Ez a játék a modern sakkhoz képest egyszerűbb volt. Ugyanakkora táblán játszották, ugyanazokkal a figurákkal, de a bábuk mozgatása néhány szabályban eltért, és kevesebb mozgásteret adott. A muzulmán seregek a 7. században elfoglalták Iránt, és a kulturálisan fejlettebb nemzetől sok mindent átvettek, a *satrangot* is (a sakk akkori arab neve). A játék gyorsan elterjedt a nagy sebességgel terjeszkedő birodalomban, és Kr. u. 950-ben már az egész arab világban játszották. Európába arab közvetítéssel jutott el a 10. században, és közben olyan változásokon esett át, ami elvezetett a mai modern sakkig. A 12. században a játék már az európai feudális kultúra részének számított. A másik irányban a fejlődési útvonal kevésbé követhető. A legvalószínűbb elképzelés szerint Indiából Kínába, majd Japánba vitték át, és közben jóval nagyobb változásokat szenvedett, mint a nyugat felé tartó útja során. A kínai sakk táblamérete is más, a bábuk is különböznek, és a lépésekben is más szabályok vannak. A japán sakk pedig olyan, a játék jellegét alapvetően felforgató elemeket tartalmaz, mint a levett bábuk visszatétele. Egy kevésbé elfogadott hipotézis szerint esetleg a kínai volt az eredeti változat.

---

<sup>56</sup> Burckhardt, Titus: *Szagrális szimbólumok*, Édesvíz Kiadó, Budapest, 1995, 34. o.  
<sup>57</sup> *Uo.*, 41. o.

## 2. MELLÉKLET - A sakk szabályai<sup>58</sup>

A sakkot két játékos játssza egymás ellen. Egyik játékos a sötét, másik a világos bábukat irányítja. Mindkét játékosnak 16 bábuja van kezdésnél: egy király, egy királynő, két bástya, két futó, két huszár és nyolc gyalog.

A játék célja, hogy a játékos az ellenfél királyát olyan helyzetbe kényszerítse, melyben az támadva van és ez a támadás az ellenfél semmilyen következő szabályos lépésével sem hárítható. Az a játékos, amelyik ezt eléri, 'bemattolja' ellenfelét, és ezzel megnyeri a játszmát. Az ellenfél, aki a mattot kapta, elveszíti a játszmát.

A játék 8x8-as sakktáblán játszódik. A világos bábukat irányító játékos lép először, ezt követően a játékosok felváltva lépnek. A lépés azt jelenti, hogy az egyik saját bábunkat egy másik mezőre helyezük a bábuk menetmódjának megfelelően. Egyetlen bábuval sem léphetünk olyan mezőre, melyen ugyanolyan színű bábu áll, mint amellyel lépni szeretnénk. Ha olyan mezőre lépünk, melyet ellentétes színű bábu foglalt addig el, akkor azt leütjük és ugyanazon lépés részeként eltávolítjuk a sakktábláról.

### Sakk, matt és patt adásakor:

Akkor mondjuk, hogy a király **sakkban** van, ha az egy vagy több ellenséges bábu által támadva van, még akkor is, ha ezek a bábuk nem tudnak lépni. Olyan lépést tilos tenni, amely a királyt sakkba helyezi, vagy sakkban hagyja. (A sakk elhárításának három módja: a sakkadó bábu leütése; a sakkadó bábu és a király közé egy másik bábu helyezése, azaz blokkolás (megjegyzés: huszárt nem tudunk blokkolni); a királlyal egy meg nem támadott mezőre lépés.

A sakkjáték célja az ellenfél **mattolása**. Ha a játékos nem tudja a király támadását elhárítani, mattot kapott, és a játszmának azonnal vége a mattot adó játékos győzelmével.

A játszma döntetlen, ha a soron következő játékos nem tud szabályos lépést tenni, de a királya nem áll sakkban. Ezt nevezük **pattnak**. A játszmának ebben az esetben is azonnal vége döntetlen eredménnyel.

### Speciális lépések, sáncolás esete:

Ha a körülmények megengedik, a bástya és a király egyszerre is mozoghat: a királyt eredeti helyéről két mezővel elmozdítjuk valamelyik, a királlyal azonos soron elhelyezkedő bástya irányába, s ezután a megfelelő bástyát arra a király melletti mezőre helyezük, melyet a király ezt megelőzően átlépett.

---

<sup>58</sup>forrás: [sakk.hu](http://sakk.hu) (utolsó letöltés: 2015. 11. 22.)



### Speciális lépések, gyalogátváltozás:

Ha egy gyalog eléri az utolsó sort, azonnal át kell változtatni, ugyanazon lépés részeként, a gyaloggal azonos színű vezérré, bástyává, futóvá vagy huszárrá, a lépést tevő választása szerint. A gyalogátváltozás hatása azonnal érvénybe lép.

### Speciális lépések, En passant:

Egy gyalog - amennyiben támadja azt a mezőt, amelyen egy ellenséges gyalog eredeti helyzetéből két mezőt haladva átlép - ütheti azt az ellenséges gyalogot úgy, mintha az az eredeti helyzetéből csak egy mezőt haladt volna előre. Ezt a lépést, amely csakis egy ilyen gyalogtolást közvetlenül követő válaszlépés lehet, "en passant" (menet-közbeni) ütésnek nevezzük.

### Általános szabályként a játszmát az a játékos nyeri:

- aki bemattolta az ellenfél királyát
- akinek ellenfele feladja a partit
- ha ellenfelének már csak egy királya maradt, vagy nincs elegendő bábuja ahhoz, hogy elméletileg mattot tudjon adni, a játszma eredménye döntetlen
- A játszma döntetlen, ha a soron következő játékos királya nem áll sakkban, de nem tud szabályos lépést végrehajtani. Ez a patthelyzet, a játszma azonnal véget ér. A játszma döntetlen lehet a két játékos egyezsége alapján is. A játszma döntetlennel véget ér, ha az alábbiak közül az egyik állás valósul meg:
  - király, király ellen
  - király, király és huszár vagy futó ellen
  - király és futó, király és futó ellen, abban az esetben, ha mindkét futó azonos színű mezőn mozog
  - a soron következő játékos döntetlent kérhet, ha ugyanaz a pozíció háromszor megismétlődik a játszma során, vagy 50 egymást követő lépéspár során nem történt ütés vagy gyaloglépés

### 3. MELLÉKLET - A sakk által felvetett főbb filozófiai kérdések

A sakkhoz több filozófiai kérdés is kapcsolódott az ókortól napjainkig. Közülük hármat emelnék ki, amik konkrétan a sakkjátékkal kapcsolatban megnevezésre is kerültek Platónnál, Arthur Schopenhauernél és Ferdinand de Saussure-nél: a sakk mint matematika, mértan, a sakk mint az élet modellje, vagy mint a nyelv analógiája, azaz lehetséges tudásunk és gondolkodásunk alapja.

#### 3.1. Sakk, mint mértani modell

Platón *Phaidros* című dialógusában olvashatjuk az alábbi idézetet:

*„Azt hallottam tehát, hogy az egyiptomi Naukratisz körül az ottani ősi istenek között volt egy, akinek az Íbisz a szent madara: az istennek magának Theuth a neve. Ő találta fel a számot, a számolást, a mértant és az asztronómiát, továbbá az ostáblát és kockajátékokat, végül az írást is.”<sup>59</sup>*

Platón másutt a sakkra, mint négyzethálós modellre hivatkozik. Formailag tekint tehát rá, egy olyan struktúrát látva meg benne, ami képes leírni a világ jelenségeit. Ez a gondolkodás, *a hálózatként leírható világ* a 20. században teljesedett ki nemcsak a filozófiában, de szinte minden tudományágban és a művészetben is.

A legújabb kori filozófiában ezt legtisztábban a **konnekcionizmus** elmefilozófiai irányzata képviseli. Alapvetésként megkérdőjelezi a korábbi egyközpontú, szekvenciális logika-centrikus gondolkodásmodellt. A konnekcionista felfogás nyíltan olyan modelleket szeretne kialakítani a megismerésről, amelyek az idegrendszer működéséből merítik analógiájukat vagy irányító metaforájukat. A konnekcionizmus hálózatnak tekinti az emberi elmét. A hálózat egyes csúcspontjai nem túl bonyolult egységek, a természetes nyelvi fogalmainknál lényegesen egyszerűbbek. Elmemodelljét sok, egyszerű műveletet végző egység közös, egymástól nem független működése határozza meg. Minden csúcspont sok másikkal van összekötve, változó intenzitású kapcsolatokon keresztül.

A konnekcionizmus egyik legfontosabb állítása: a tudást a kapcsolatok hordozzák. Amit a macskákról tudok, kizárólag azon múlik, milyen erősségű kapcsolatok vezetnek a 'macska' szótól az egyes szubszimbólumokig.<sup>60</sup> Egy szó jelentése tehát nem magában a szóban van kódolva. A jelentést kapcsolatok valósítják meg, a szó és más szavak, reprezentációk közötti kapcsolatok.

---

<sup>59</sup> Platón: *Phaidros*, in: Platón összes művei II, Európa Kiadó, Budapest, 1984, 297. o.

<sup>60</sup> Nánay Bence, *Elme és evolúció*, Kávé Kiadó, 2000, 134-135. o.

A sakk hasonló kapcsolati hálónak tekinthető, ahol szintén nem a bábuk hordozzák az erőt és az információt, hanem egymáshoz kapcsolódásuk, helyzetük, illetve stratégiáik. A játékban rejlik új ismeret, ami például egy új megoldásból vagy új kombinációból fakad, szintén nem a bábuknak köszönhető.

### 3.2. Sakk mint életmodell

A második kérdéskör a sakk és a fizikai valóság viszonyára vonatkozik. Arthur Schopenhauer ezt írja:

*„Az életben is úgy van, ahogy a sakkban: készítünk egy tervet: ezt azonban az határozza meg, hogy az ellenfelünknek a sakkjátszmában, az életben a sorsnak mit van kedve tenni. A változások, amiket ezáltal a tervünk elszennved, többnyire olyan nagyok, hogy a kivitelezésben alig ismerhető fel néhány alapvonása.”<sup>61</sup>*

A sakk és a fizikai világ viszonya a természeti törvényekhez való viszonyának vizsgálatához vezet, ami szintén érvényes diskurzus a sakk, és általában a játékok kapcsán. A huszadik században különböző játékelméletek jelentek meg, amik szinte egy tudományterületet sem hagytak érintetlenül. A játék megjelenését a természetben Manfred Eigen Nobel-díjas biofizikus, és Winkler vizsgálták 1975-ben megjelent *A játék: Természeti törvények irányítják a véletlent* című könyvükben, melynek központi gondolata az 'Univerzum Nagy Játéka' koncepció volt.

*„Minden, ami világunkban történik, egy olyan nagyszabású Játékhoz hasonlít, amelynek eleve csak a szabályai adottak, s egyedül ezek ismerhetők meg objektív módon. Maga a játék persze nem azonos sem saját szabályainak összességével, sem pedig a véletleneknek azzal a láncolatával, melyek egy-egy adott játszma lefolyását egyedi módon alakítják. A Játék tehát sem az egyik, sem a másik, hanem mind a kettő együtt, s emiatt végtelen sok vonatkozása van.”<sup>62</sup>*

Tézisük illusztrálására a természeti törvényeket és jelenségeket játéktípusokká absztrahálva tárgyalják, hogy a bennük rejlik -- valóságot ábrázoló – alternatív játékstratégiákat szemléltessék.

Elméletükhöz ugródeszkául a matematikai játékelmélet szolgál. A játék és a matematika kapcsolatára a 20. században Neumann János és Oskar Morgenstern dolgozta ki

---

61 Schopenhauer, Arthur: *Parerga und Paralipomena*, IV.48: „*Es ist im Leben wie im Schachspiel: wir entwerfen einen Plan: dieser bleibt jedoch bedingt durch Das, was im Schachspiel dem Gegner, im Leben dem Schicksal, zu thun belieben wird. Die Modifikationen, welche hiedurch unser Plan erleidet, sind meistens so gross, dass er in der Ausführung kaum noch an einigen Grundzügen zu erkennen ist.*” (saját fordítás)

62 Eigen, Manfred – Winkler, Ruthild: *A játék: Természeti törvények irányítják a véletlent*, Gondolat Kiadó, Budapest, 1981, 15. o.

a Véletlen és a Szabály által meghatározott problémák átfogó matematikai elméletét, melyet a fizika, biológia, közgazdaságtan, szociológia, politológia és más tudományok máig alkalmaznak. Azzal a kérdéssel foglalkozik, hogy mi a racionális viselkedés olyan helyzetekben, ahol minden résztvevő stratégiája attól kell, hogy függjön, mi lesz a többi résztvevő várható stratégiája. A játékelmélet feladata tehát: ebben az életszerűen bonyolult helyzetben megtalálni az egyes játékosok optimális stratégiáját.

Meglepően sok, matematikai struktúrájában a játékelméletre illeszthető elméleti problémát ismerünk. Mindig lehetséges tökéletesen racionális játékmód, csak egy dobókocka kell és némi számolás. Az elmélet központi tézise a 'Minimax tétel': az optimális kevert stratégia gyakorlatilag is kiszámítható, ezáltal például verhetetlen számítógépes programokat tudunk készíteni. Ilyen programnak tekinthetők a számítógépes sakkprogramok is. Dr. Mérő László matematikus, pszichológus abban látja a matematikai játékelmélet jelentőségét, hogy abban a racionalitás és irracionalitás paradoxonja feloldódik.<sup>63</sup>

Eigenék 'dobókockáról' és 'játékszabályról' úgy beszélnek, mint a Véletlen és a Természettörvény metaforájáról. A 'kozmosz természetnek' ezek a belső, a matematika nyelvén megragadható 'játékszabályai' nem képeznek önmagába záródó sorsszerűen determinált játékeret, hanem -- a kvantummechanika felismerései szerint -- nyitottak maradnak a véletlen alakító tényezőire is. Így a valóság 'meta-empirikus' arculata számukra nem a korábbi történelmi korok kiismerhetetlen spontaneitástól, vagy szigorú szükségszerűségtől uralt vonásait ölti fel, hanem a spontaneitás és szükségszerűség dichotómiájában születő játékos karakter jellegzetességeit viseli magán.

Az Univerzum dinamikus egészét ez az elmélet a játék sokrétű 'metamorfózisaként' értelmezi. De beszélhetünk-e az öntudatlan, illetve élettelen létezők vonatkozásában játszadozásról, játékról?

### 3.3. Sakk és megismerés

A sakk kapcsán többféle megismerés lehetséges. Már az ókorban harci stratégiák modellezésére és tanulmányozására használták ezt a játékot, később más elméleti és gyakorlati ismeretek közvetítője lett. Elméleti megismerés a játékállásokból történő logikai következtetések levonása, majd azokból más állások megoldásaira való következtetés révén lehetséges. Ilyen elméleti ismeretszerzéshez vezetnek a különféle sakkfeladványok, a végjáték feladványok is.

---

63 Dr. Mérő László: *Mindenki másképp egyforma. A játékelmélet és a racionalitás pszichológiája*, Tericum Kiadó, Budapest, 2007, 148-156. o.

## A, Empirikus megismerés a sakk kapcsán<sup>64</sup>

A legalapvetőbb tapasztalati megismerés természetesen a figurák mozgásának és a sakk szabályainak megtanulása. Ez a megértés első szintje. Az empirikus megismerés második szintje valóságos játszmákból indul ki. Megértjük egy játékos lépését, de nem úgy, mint ahogy egy gép működését, vagy egy természeti jelenséget, de nem is úgy, mint a megértés első szintjén a szabályokat, mint konvenciót megismerjük. Sokkal inkább mint a játékos akaratának, szándékának, azaz gondolatmenetének megértéséről van szó. Ez több játékos és több néző esetében nem is olyan egyszerű, ugyanis ha a játékos és az őt néző értelmező nagyon különböző szinten sakkozik, akkor inkább meg nem értésről, vagy csak félreértésről lehet szó.

## B, Apriori megismerés a sakk kapcsán

Más típusú ismeret az, amivel *szükségszerű* logikai, vagy sakk törvényeket ragadunk meg. Ezeknek az ismereteknek nincs közük a konvencióhoz, tapasztalathoz és szabad választáshoz sem, mint egy sakklépés esetében, sokkal inkább van köze a szükségszerűséghez. De vajon a sakk révén szert tehetünk-e ilyen szükségszerű apriori ismeretekre?

Felismerjük, mi a szükségszerű megoldás egy bizonyos sakkproblémára. Azt is tudjuk, milyen lépéskombinációval valósíthatjuk ezt meg. Ezekhez a felismerésekhez egyáltalán nem szükséges, hogy valós játszmák legyenek. A sakkfeladványok például épp ezt a fajta ismeretszerzést implicálják. Minden ilyen felvetés egy belső szükségszerűségbe enged bepillantást, semmiféle külső segítségre (egy másik ember vagy könyv) nincs szükségünk ezen ismeret megszerzéséhez. Ezek felismerése nem függ attól, hogy esetleg egy valós játszmában előfordulnak-e. Többnyire egy sakkfeladvány állása soha többet nem alakul ki (vagy csak elhanyagolható valószínűséggel) ugyanannak a játékosnak az életében.

## C, Cogito-érv Descartes-nál

A sakkjáték ismeretelméleti modellként értelmezéséhez központi jelentőségű Descartes Cogito - érvét vizsgálni. Ő vetette fel először konkrétan a test és lélek kapcsolatát, a kapcsolatteremtés szükségességét e két princípium között. A kapcsolatteremtés tétje ettől kezdve a fizikai világ megismerhetősége a lélek számára. A „*Gondolkodom, tehát vagyok.*” nagyhatású kijelentése után mégsem sikerült Descartes-nak megnyugtató magyarázatot adni

---

64 Seifert, Josef: *Schachphilosophie*, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 57-68. o.

az alapvető kérdésre, hogy mi biztosítja a kapcsolatot a gondolkodás és a létezés között, ami a fizikai világról szerzett ismereteink, a megismerés folyamatának alapvető feltétele lenne:

*„Ezek az emberek, csakúgy, mint mi magunk, lélekből és testből tevődnek össze. Ezért először az önmagában vett testet kell leírnom, majd ezt követően a lelket, szintén önmagában véve. Végezetül azt kell majd megmutatnom, hogyan kell összekapcsolódnia és egyesülnie e két természetnek ahhoz, hogy előálljanak a hozzánk hasonlító emberek.”*<sup>65</sup>

A *lélek szenvedélyei* című írásában ezt a kapcsolatot úgy képzei el Descartes, hogy a test észleléseit a léleknek, valamint a lélek útmutatásait a testnek az életszellemek és a tobozmirigy közvetítésével adja át. A döntő azonban ebben a mechanizmusban mégiscsak az lesz, hogy az *akarat* követni kívánja-e a szellem útmutatásait.<sup>66</sup> Az akarat szerepe tehát nem kerülhető meg.

A sakk esetében azért tartom a test/lélek kapcsolatot fontos párhuzamnak, mert a sakk szabályai által alkotott struktúra adja a legtisztább lehetőséget arra, hogy a gondolatainknak fizikai formát adjunk, leképezzük őket a fizikai világba lépések sorozata révén. Hasonló folyamat zajlik le a művészeti alkotás, és ennek fordítottja egy mű befogadása, értelmezése során.

## **D, A dualista világ filozófiai előzményei**

A fizikai valóság gondolattá, azaz megismeréssé válása, valamint ennek fordítottja, a gondolataink megtestesülésének lehetősége a Descartes előtti filozófusokat is foglalkoztatta. Ez a feltétele ugyanis annak, hogy bármit megismerhessünk és megérthessünk a világban zajló eseményekből. Már az ókorban az atomistákban felmerült egy általánosabb világmagyarázat igénye (i. e. V. század). ANAXAGORASZ úgy vélte, a dolgok végtelenül kis részekből állnak, amikben végtelen számú magvacska van, és ezek egymásba átalakulnak változáskor. A változást az értelem (nusz) hozza létre és mozgatja. DÉMOKRITOSZnál szintén végtelen kis részecskék alkotják a világot, nála viszont nincs mozgató, csupán az atomok képe, és a közöttük lévő űr. EPIKUROSZ (i. e. III. század) szerint az atomok letérhetnek pályájukról, bizonyos szabad akarat jellemzi őket. A SZTOIKUSOKnál (i. e. II. század) jelenik meg először az a dualista világkép, ami évszázadokra gúzsba kötötte az ismeretelméleti gondolkodást. A világ a sztoikus felfogás szerint 2 arkhéból áll; a passzív anyagból, és az anyagot mozgató aktív szellemből (pneuma).

A középkori filozófiában a fenti kérdéskör háttérbe szorul, a hit és a racionalitás kettőssége jellemzi a korszak filozófiáját, és ennek megfelelően persze az etikai kérdések

---

65 Descartes, René: *A módszerről*, Kritérion Kiadó, Bukarest, 1977, 119-120. o.

66 Boros Gábor: *René Descartes*, Aron Kiadó, Budapest, 1998., 324. o.

előtérbe kerülése. A SKOLASZTIKA, élén Aquinói Szent Tamással bevezette az okság fogalmát, ami szükségessé tette ismét a fizikai jelenségek okainak vizsgálatát. Ezt követően lépett a filozófiatörténetbe Descartes, és a test-lélek problematika ismét meghatározóvá vált.

Miért vörösödünk el, ha dühöseket vagyunk? Kérdezte Descartes a 17. században. A kérdés a kapcsolat megteremtését célozta meg testi és szellemi szubsztancia között, a „*Gondolkodom, tehát vagyok*”<sup>67</sup> dualizmus feloldását.

A kapcsolatot végül Descartes nem tudta megteremteni, de az igény e reláció megfogalmazására, egyfajta *kapcsolati háló* kialakítására úgy gondolom ekkor vált igazán aktuálissá először a filozófia történetében.

Nem késtek a felvetésre adott válaszok sem sokáig. Az OKKAZIONALIZMUS (pl. Blaise Pascal) képviselői szerint a kapcsolatot egész egyszerűen Isten teremti meg. THOMAS HOBBS az atomistákhoz nyúl vissza, szerinte kizárólag testek léteznek. Vitatta Descartes idealizmusát az újkori metafizika két jeles kiteljesítője: Spinoza és Leibniz is.

Spinoza szerint csak egy szubsztancia létezik, az Isten maga, aki egyetlen és végtelen. Nem lehet teremtett, hiszen a szubsztancia éppen az, ami önmagának oka. Ennek az egy szubsztanciának viszont végtelen sok attribútuma (lényegétől elválaszthatatlan tulajdonsága) van, habár mi csupán kettőt ismerünk: a kiterjedést és a gondolkodást. Az ember is rendelkezik ezzel a két attribútummal. A szubsztancia móduszainak (lényegétől elválasztható tulajdonságainak) száma is végtelen, ilyen móduszok a természeti világ dolgai. Ezzel a megoldással Spinoza csak egy szinttel bentebb helyezi az alap problémát, de nem oldja meg azt.

Leibniz elfogadja Spinoza tételét, miszerint minden dolog Isten általunk ismert két attribútumának, a gondolkodásnak és a kiterjedésnek a módusza. Nem tartja ellenben megalapozottnak, hogy egy dolog vagy kiterjedt, vagy gondolkodik, szerinte lehet mindkettő egyszerre. Szubsztanciája nem az Egy, hanem a Sok (monászok). A monászok kiterjedt, és gondolkodó létezők, azonban nincs „ablakuk a másokra”, azaz nincs köztük kapcsolat. Test és lélek párhuzamosan, de kölcsönhatás nélkül működnek.

## **E, A dualizmus feloldása**

Descartes dualizmusa egy időre befagyasztotta a megismerés lehetőségét. Feloldását Wittgensteinnek köszönhetjük, aki elsőként kínált alternatív megoldást a patthelyzetre a hálózatos megismerési modell segítségével. Az időzítés sem véletlen: az emberi idegrendszer neuronhálózatának vizsgálatát az elektronmikroszkóp felfedezése tette lehetővé a harmincas

---

<sup>67</sup> Descartes, René: *Értekezés a módszerről*, Ikon Kiadó, Budapest, 1992, IV/42.

években. Előtte a századfordulón kezdődött a nagy vita arról, hogy vajon a neuronok végződéseiken keresztül fizikailag összeérnek-e, mint azt a retikuláris elmélet hívei gondolták, vagy önálló, diszkrét entitások, ahogy azt a spanyol neuroanatómus, Ramón y Cajal<sup>68</sup> feltételezte. Cajal és az úgynevezett neuron doktrína híveként Szentágothai János pályafutása is a kérdés vizsgálatához kapcsolódó kutatással kezdődött.

Wittgenstein hálózatelméletét két lépcsőben dolgozta ki. A korábbi, általam statikus hálózatelméletként hivatkozottat a *Tractatus*ban fejtette ki 1918-ban, ennek továbbfejlesztését pedig a *Filozófiai vizsgálódásokban* 1945-ben.

### Statikus hálózatelmélet

A newtoni mechanika egységes formára hozza a világ leírását Wittgenstein szerint (leginkább három és négyszögletű hálók segítségével). Az, hogy adott hálóval le tudunk írni egy képet, nem mond semmit a képről, az viszont igen, hogy egy meghatározott hálóval teljesen leírható.<sup>69</sup>

A világ értelmének tehát a világon kívül kell lennie. Egy logikai vázat alkot, amiben minden kijelentés egyenértékű. A tudományos kérdésekre válaszokat kaphatunk így, ez azonban nem érinti az életproblémáinkat. Ami nem része a logikai váznak, az a kijelentés nem fogalmazható meg. Innen származik Wittgenstein egyik híres mondása:

„Amiről nem lehet beszélni, arról hallgatni kell.”<sup>70</sup>

### Dinamikus hálózatelmélet

A *Tractatus* logikai vázára építi fel Wittgenstein a *Filozófiai vizsgálódásokban* a nyelvjáték-elméletét. Ez alkotja a nyelvnek azt a kiterjedt hálózatát, ami már dinamikusnak mondható, hiszen nem statikus kijelentések alkotják, hanem egy szó jelentését a használata határozza meg a nyelvben. Egy nyelvet elképzelni annyit tesz, mint egy életformát elképzelni. A szavak használata határozza meg az életformákat. A használat egész folyamata, a nyelv és a nyelvvel összefonódó tevékenységek mind nyelvjátékok. Nyelvjátékok folyamatosan keletkeznek és elavulnak. Egy nyelvet beszélni egy tevékenység, egy életforma része.

---

68 <http://www.kfki.hu/~cheminfo/hun/eloado/neuro/fej3.html> (utolsó letöltés: 2015. 11. 22.)

69 Wittgenstein, Ludwig: *Logikai-filozófiai értekezés (Tractatus)*, Atlantisz Kiadó, Budapest, 2004, 95-96. o. 70 *Uo.*, 103. o.



*„Ha valakinek megmutatják a királyt a sakkban és azt mondják: <Ez itt a király>, úgy ezzel nem magyarázzák meg neki a bábu használatát – hacsak nem ismeri már a játékszabályokat...”<sup>71</sup>*

A Wittgenstein által is képviselt analitikus filozófia a megismerést a nyelven keresztül tartja elképzelhetőnek. Nyelvben gondolkodunk, és a világ elemeit is nevekkel ruházzuk fel. A kapcsolódás így egyértelműen a nyelven keresztül, azon belül jön létre. Azért beszélhetünk dinamikus hálózatelméletről, mert a statikusságot a használatfüggéssel oldotta fel Wittgenstein, azaz mivel a nyelvjátékban a szavak jelentése a használattól függ, ezért az változhat, áttevéődhet akár menet közben is. A newtoni logikai váz (háromszögek és négyszögek), amivel a világ fizikai jelenségei leírhatók felpuhul, dinamikussá válik. Egymást átfedő és keresztező hasonlóságok hálózata a nyelv, amiben ahogy használjuk, közben kiegészítjük, megváltoztatjuk a szabályokat.

A szabályok útjelzők csupán. A gondolkodás és a nyelv képekként jelennek meg előttünk. Wittgenstein példája:

*„Képzeld el, hogy egy sakkjátszmát bizonyos szabályok szerint olyan cselekvések sorára fordítottak le, amelyeket rendszerint nem szoktunk játékkal asszociálni – például kiáltásokra és lábdobogásra... Még mindig hajlanánk-e arra, hogy azt mondjuk, valamilyen játékot játszanak?”<sup>72</sup>*

A fenti Privát-nyelv argumentum azokat a kijelentéseket foglalja magába, amiket Wittgenstein már a *Tractatus*ban úgy írt le, mint amikről nem lehet beszélni. A nyelvjátékokból azonban ezek a kijelentések sem szorulnak ki, nem kell hallgatni róluk. Megfogalmazhatók, még ha más ember nem is érti meg. Mivel a nyelvjátékok képekként értelmezhetők Wittgenstein szemében, nem csoda, hogy a Privát-nyelv argumentum kitételéről egyből a művészet, a művek értelmezhetősége jut eszünkbe.

---

71 Wittgenstein, Ludwig: *Filozófiai vizsgálódások*, Atlantisz Kiadó, Budapest, 1998, 35. o.

72 *Uo.*, 124. o.

## 4. MELLÉKLET - A sakk esztétikai értelmezésének gyökerei

A sakk esztétikáján sokáig a játékban rejlő szépséget értették. A 18-19. században a sakk mesterek sokszor a szépség oltárán áldozták fel játszmáikat. A sakkban rejlő szépség irodalma igen bőséges volt a 20. században. 1925-ben jelent meg az első ilyen témájú könyv *Szépség a sakkjátzmában* címmel Alekszandr Szmirnov tollából. Emmanuel Lasker világbajnok szintén ebben az időszakban a következőképpen fogalmazta ezt meg *A sakkjáték tankönyve* című munkájában:

*„A sakk esztétikai eleme abban a hatásban jelentkeznek, amelyet a nézőben kelt. Néző alatt azt a személyt értjük, aki érdeklődve, hozzáértően követi a sakkjátzma kibontakozását”<sup>73</sup>*

A filozófiai megközelítéshez hasonlóan a művészetfilozófiai megközelítésben is az ismeretelméleti vonatkozást tartom a legfontosabbnak a dolgozatom szempontjából. A művészetre vonatkoztatva ez a következő kérdésekben fogalmazódik meg: Mi a műalkotás? Hogyan történik a mű befogadása? És hol történik mindez?

A kérdéskör a hermeneutika 19-20. századi filozófiai hagyományába ágyazható.

### 4.1. A hermeneutika megújítása – Friedrich Schleiermacher

A 19. század első felében Friedrich Schleiermacher megújította a hermeneutikát azáltal, hogy a megértés és értelmezés általános elméletként fogta fel. A megértés az eredeti szellemi alkotófolyamat reprodukálását jelentette. A nyelv szerepe olyan módon kerül előtérbe nála, hogy azt nem korlátozza az írott nyelvre. Schleiermacher hermeneutikája<sup>74</sup> a megértést a beszédre, illetve az emberek egymás közötti megértésére alapozza. A műalkotást például nem lehet kizárólag formállogikai és stilisztikai elemzés révén interpretálni, hanem a művet az alkotó életének mozzanataként kell megérteni. A 19-20. század fordulóján Dilthey, kapcsolódva Schleiermacherhez a szellemtudományok megértésének általános megalapozásaként fogta fel a hermeneutikát. A hermeneutika pszichológiai alapját nála az *élmény* fogalma jelentette.

---

<sup>73</sup> Linder, Iszaak: *A sakk esztétikája*, Sport Kiadó, Budapest, 1983, 12. o.

<sup>74</sup> Bacsó Béla: *A nyelv helye az ember*, in: *Jelenkor*, 32. évf. 6. sz. (1989), 589-597. o.

#### 4.2. A befogadás esztétikája - Hermeneutika Martin Heideggernél

A fenti kérdések legmarkánsabban Martin Heideggernél jelennek meg. *A műalkotás eredete* című írásában arra keresi a választ, hogy mi a művészet lényege, eredete? Heideggernél a megértés az emberi jelenvaló lét alapirányultsága. A műalkotás eredetét, vagyis lényegét értelmezve újítja fel a már Arisztotelésznél szereplő *hermeneutikai kör* módszertani alapelvét, mely szerint az értelmezés során egyfelől a részletekből lehet fokozatosan megérteni az egészet, másfelől pedig az egész átfogó megértése új megvilágításba helyezi az egyes részleteket is. A Mű –Művész - Művészet körforgása a dolog és a mű, a mű és az igazság, az igazság és a művészet hármas felosztása révén valósul meg. A mű valójában dolog és még valami más (allegória, szimbólum), a dolog pedig anyag és forma egysége (híres példája erre Van Gogh parasztcipője). A dologi alap nem a műhöz tartozik, és a dolog-fogalmak nem alkalmasak arra, hogy velük a dologit a művön megragadjuk. Fogalmainkkal nem a dologtól a műhöz, hanem a műtől a dologhoz kell eljutnunk. Az igazság nem más, mint „el-nem-rejtettség”, megtörténéseinek egyik módja, a mű mű-léte. Mi a különbség elkészítés és alkotás között? –teszi fel a kérdést Heidegger. Alkotás a létező létrehozása, az elrejtettségből az el-nem-rejtettségbe való előhozása. Az igazság az alkotás során belerendeződik a műbe, mint *kérdés*, mint *vita*. Az igazság a gondolkodó kérdése, amibe azonban a tudomány nem tartozik bele. Heidegger a művészet leglényegesebb formájának a költészetet tartotta.

#### 4.3. A hermeneutika betetőzése - Hans-Georg Gadamer

Hans-Georg Gadamer a 20. századi hermeneutika legnagyobb hatású képviselője. Schleiermacher, Dilthey és Heidegger hermeneutikai kiindulópontjaihoz kapcsolódik. Gadamernél fontos szerepet játszik a művészet hermeneutikai-ontológiai értelmezése a műalkotás létmódjának elemzése révén. A SZÉP fogalmának megújításával és a mű létvonatkozásainak feltárásával (művészet mint játék, szimbólum és ünnep) fogalmaz meg egyfajta hermeneutikai „művészetantropológiát”. A szubjektum/objektum szembenállására épülő felfogással szemben a megértés modellje szerinte a játékban található. A szubjektum feloldódik a játékban, elfogadja azt és aláveti magát neki. Ezzel egy történésben vesz részt, amelyben a játéknak „*elsőbbsége van a játékos tudatával szemben*”. A játékra jellemző önfeledtség (*Selbstvergessenheit*) nem egy hiányosság, hanem éppenséggel „*a dolog felé fordulásból ered, ami a néző saját pozitív teljesítménye.*”<sup>75</sup>

---

75 Gadamer, Hans-Georg: *Igazság és módszer*, Osiris Kiadó, Budapest, 2003, 136. o.

A játék létmódjának alapvonása az önmegmutatás. **A műalkotás létmódjával megvonható párhuzam adja Gadamer gondolatmenetének a lényegét. A játék tehát Gadamer nyomán a létezők dinamikus önmegjelenítő jelenlétének ontológiai lételveként fogható fel.**

Gadamer mintha a sakkra találta volna ki elméletét, mikor a megértés modelljeként a játékot hozza példának.

## 5. MELLÉKLET - Isten és a sakk

Az emberiség egyik ősi vágya, hogy akadálytalan, szabad, könnyed kapcsolatot létesítsen Istennel. Ezt az élményt könnyen előhívható, ismételhető módon a játék során tapasztalhatjuk meg a legtermészetesebben. A sakkjátéknak ebben is kitüntetett helye van, amennyiben isteni rendezettséget és szabályszerűséget sugall.

Az ember már Platón szerint is *csak játékszer az Isten kezében*, alkalmazkodnia kell ehhez úgy, hogy *életét mindvégig a legszebb játékok játszásával tölti*<sup>76</sup>. Arisztotelész, Aquinói Szent Tamás, Echartt mester lelkesedik azért az Istenért, aki nevet és játszik. A reneszánsz „*egész pompája vidám és ünnepélyes álarcosmenet egy fantasztikus, ideális múlt jelmezében*”<sup>77</sup>. A felvilágosodás és tudományosság korunkig vezető deszakralizálódási folyamataiban a játék tragikusan elkomolyodni látszik.

Johan Huizinga holland kultúrtörténész definíciója fogalmazza meg talán a legpontosabban a játék természetének mibenlétét:

*„A játék szabad cselekvés vagy foglalkozás, amely bizonyos önkéntesen, előre meghatározott időben és térben, szabadon választott, de föltétlen kötelező szabályok szerint folyik le; célja önmagában van, bizonyos feszültség és öröm érzése, továbbá a 'közönséges élet'-től való 'különbözőség' tudata kíséri.”*<sup>78</sup>

A játékban van valami örök: mindig újrakezeshető, folytatható, időn kívüli, nincs múlt és jövő, csak a jelen, a játék jelene létezik. Keleti misztikusok játék-metaforái, a játzó istenábrázolások is ezt az időtlenséget, és a játék Istenhez kapcsolását támasztják alá Huizinga szerint. Minden játéknak köze van az Egészhez és a Szenthez.<sup>79</sup> Hankiss Elemér ezt írja Huizingára reflektálva:

*„Igazán lehet abban is, hogy a játék az anyag és a szellem között, a frivolitás és az extázis között villózik; vagy, hogy a játék szakrális teret teremt, és van benne valami metafizikus és isteni”*.<sup>80</sup>

A játék egyszerre szent és profán, e két jellegének összebékítését Bagyinszki Péter Ágoston kísérelte meg *Az Isten, az ember és a játék* című tanulmányában. A liturgia egy olyan játékként áll előttünk értelmezésében, amely a szimbólumok révén a mennyei valóságok médiuma. A szimbólumok *közvetítő szerepet* töltenek be anyag és szellem között. Az elbeszélés-műfaj már

---

76 Platón: *Törvények*, VII. könyv, Atlantisz Kiadó, Budapest, 2008, 119. o.

77 Bagyinszki Péter Ágoston: *Az Isten, az ember és a játék*, Agapé Kiadó, 1998. (Pázmány Péter Elektronikus Könyvtár, <http://www.ppek.hu/text/bajatk01.txt>, utolsó letöltés: 2015. 11. 22.)

78 Huizinga, Johan: *Homo ludens*, Athenaeum Kiadó, 1944, 37. o.

79 *Uo.*, 38. o.

80 Hankiss Elemér: *Félelmek és szimbólumok*, Osiris Kiadó, Budapest, 2006, 285. o.

önmagában narratív játéknak tekinthető, továbbá a zsidó-keresztény étkezéskultúra, a győzelmi ünnepek és végül a zeneiség játékossága képezik a másik három szempontot.

*„A hit emberének -- Ábrahámhoz hasonlóan -- bele kell mennie az Istenre hagyatkozásnak abba a játékába, amelyben az ember kilép a józan ész aggályos számítgatásainak hálójából.”<sup>81</sup>*

A különböző csoda-történetek szintén szakrális elemek ebben a játékban. A játék szakralitásához tartoznak az elképzelt kerettörténetek is.

A teremtő Isten roppant játékával létrehívta a világot. Az Istenség létének ezt a teremtéstől független önmagábanvalóságát, belső teljességét az átszellemült tánc, vagy az önmagáért való játék célokságtól mentes ünnepélyességének szimbolikájával tudjuk megragadni.

*„Amikor azt mondjuk: a teremtő Isten játszik, ebben a képben az a metafizikai belátás rejlik, hogy a világ és az ember teremtése ugyan istenien mélyértelmű, de Isten számára semmiképpen sem szükségszerű cselekedet.”<sup>82</sup>*

A világlabdával játszadozó Istengyermek középkori művészetből ismerős ábrázolásainak üzenete ez.

A Deus ludens tehát önmaga öröme, önmaga képére és hasonlatosságára teremti a homo ludens-t, valamint 'ráadásként' az egész játékban létező Univerzumot. A játék pedig a törvények sok szinten érvényesülő rendjében a Teremtő akaratát visszhangozza, és ugyanakkor (paradox módon) él a maga Teremtőtől kapott autonómiájával is - vonja le a végkövetkeztetést Bagyinszki.

Az Isten és ember kapcsolata a lélek és test kapcsolatának szimbólumaként is értelmezhető.

---

81 Bagyinszki Péter Ágoston: *Az Isten, az ember és a játék*, Agapé Kiadó, 1998. (Pázmány Péter Elektronikus Könyvtár, <http://www.ppek.hu/text/bajatk01.txt>, utolsó letöltés: 2015. 11. 22.)

82 *Uo.*

## KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Szeretnék először is köszönetet mondani témavezetőmnek, Károlyi Zsigmondnak, aki azt gondolom a saját szövegét sem kezelhette volna lelkiismeretesebben, mint ahogy ezzel a dolgozattal foglalkozott. A több éve tartó önzetlen és figyelmes konzultációs segítségért Beke Lászlónak és Dr. Görgényi Frigyesnek. Jovánovics György leendő opponensi szerepkörben ugyan, de nagyon nyitottan és őszinte érdeklődéssel vette kezébe a kéziratot.

Aki az egész több éves kutatás során legfőbb inspirálóm, mentorom volt, akihez bármikor fordulhattam a kérdéseimmel, kételyeimmel, és aki a menet közben született szövegeimet a legnagyobb gondossággal az utolsó pillanatokban is korrigálta: Sebők Zoltán. Nélküle ez a dolgozat egész biztosan nem született volna meg.

Bényei Judit és Tillmann József támogatásával óraadóként megoszthattam gondolataimat a MOME pár diákjával, akikkel együtt dolgozva további értékes tapasztalatot és sok visszajelzést szerezhettem.

Köszönöm az anyukámnak a minden akadályon átsegítő támogatását, és nagymamám izgalmát, aki mindkettőnk nagy fájdalmára nem várhatta meg a dolgozat elkészülését.

Hálásan köszönöm nekik!

## KÉPJEGYZÉK

1. Kép: Marcel Duchamp: <i>Wanted: \$2000 Reward</i> , 1923.	3
2. Kép: Marcel Duchamp: <i>Világos indul és nyer</i> , 1943.	4
3. Kép: Tandori Dezső: <i>Alap-rajz</i> , 1964.	13
4. Kép: Jaques Villon: <i>Sakkjáték</i> , 1904.	15
5. Kép: Marcel Duchamp: <i>Sakkjátészma</i> , 1910.	16
6. Kép: Marcel Duchamp: <i>Sakkozók portréja</i> , 1911.	16
7. Kép: Marcel Duchamp: <i>Lépcsőn lemenő akt II</i> , 1912.	18
8. Kép: Marcel Duchamp: <i>Agglegényei vetkőztetik a mátkát, sőt (A nagy üveg)</i> , 1915-23.	21
9. Kép: Duchamp stúdiója, New York, 1917-18.	24
10. Kép: Duchamp stúdiója, New York, 1918.	24
11. Kép: Marcel Duchamp párizsi stúdiójában, 1938.	25
12. Kép: Marcel Duchamp műtermében, New York, 1945. január	25
13. Kép: Valentin-napi kártya, Anglia, kb. 1910-ben	27
14., 15. Kép: Marcel Duchamp: <i>Adva lévén: 1. vízesés, 2. világítógáz</i>	30



## IRODALOMJEGYZÉK

- BACSÓ BÉLA: *A NYELV HELYE AZ EMBER*, IN: JELENKOR, 32. ÉVF. 6. SZ. (1989)
- BAGYINSZKI PÉTER ÁGOSTON: *AZ ISTEN, AZ EMBER ÉS A JÁTÉK*, AGAPÉ KIADÓ, 1998. (PÁZMÁNY PÉTER ELEKTRONIKUS KÖNYVTÁR, UTOLSÓ LETÖLTÉS: 2015. 11. 22.)
- BOROS GÁBOR: *RENÉ DESCARTES*, ÁRON KIADÓ, BUDAPEST, 1998.
- BURCKHARDT, TITUS: *SZAKRÁLIS SZIMBÓLUMOK*, ÉDESVÍZ KIADÓ, BUDAPEST, 1995.
- CABANNE, PIERRE: *MARCEL DUCHAMP AZ ELTŰNT IDŐ MÉRNÖKE*, KÉPZŐMŰVÉSZETI KIADÓ, 1991.
- CHALUPECKÝ, JINDŘICH: *A MŰVÉSZ SORSA, DUCHAMP-MEDITÁCIÓK*, BALASSI KIADÓ, BUDAPEST, 2002.
- CLAIR, JEAN: *DUCHAMP ÉS A SZÁZADVÉGEK*, IN: ENIGMA 39. (MARCEL DUCHAMP)
- CLAIR, JEAN: *MARCEL DUCHAMP, AVAGY A NAGY FIKCIÓ*. CORVINA KIADÓ, BUDAPEST, 1988.
- DANTO, ARTHUR C.: *A KÖZHELY SZÍNEVÁLTOZÁSA*, ENCIKLOPÉDIA KIADÓ, BUDAPEST, 2003.
- DESCARTES, RENÉ: *A MÓDSZERRŐL*, KRITÉRIUM KIADÓ, BUKAREST, 1977.
- DESCARTES, RENÉ: *ELMÉLKEDÉSEK AZ ELSŐ FILOZÓFIÁRÓL*, ATLANTISZ KIADÓ, 1994.
- DESCARTES, RENÉ: *ÉRTEKEZÉS A MÓDSZERRŐL*, IKON KIADÓ, BUDAPEST, 1992.
- DR. GÖRGÉNYI FRIGYES: *DUCHAMP RÁTALÁLT A GYALOGÚTRA*, SEMMELWEIS KIADÓ, BUDAPEST, 2005.
- DR. GÖRGÉNYI FRIGYES: *EGY BIZONYOS MARCEL DUCHAMP*, KIJÁRAT KIADÓ, 1996.
- DR. GÖRGÉNYI FRIGYES: *MARCEL DUCHAMP TALÁN...*, BUDAPEST 1993.
- DR. GÖRGÉNYI FRIGYES: *SAKK, MŰVÉSZET, EROTIKA*. (SEBŐK ZOLTÁNNAL), IN: BALKON, 1996/12.
- DR. MÉRŐ LÁSZLÓ: *A CSODÁK LOGIKÁJA*, TERCIMUM KIADÓ, 2014.
- DR. MÉRŐ LÁSZLÓ: *MINDENKI MÁSKÉPP EGYFORMA*, TERCIMUM KIADÓ, BUDAPEST, 2000.
- EIGEN, MANFRED – WINKLER, RUTHILD: *A JÁTÉK: TERMÉSZETI TÖRVÉNYEK IRÁNYÍTJÁK A VÉLETLENT*, GONDOLAT KIADÓ, BUDAPEST, 1981.
- GADAMER, HANS-GEORG: *IGAZSÁG ÉS MÓDSZER*, OSIRIS KIADÓ, BUDAPEST, 2003.
- HANKISS ELEMÉR: *FÉLELMEK ÉS SZIMBÓLUMOK*, OSIRIS KIADÓ, BUDAPEST, 2006.
- HÁZAS NIKOLETTA: „*A NAGY ÜVEG MINT A MEGÉRTÉS DUCHAMP-I ALLEGÓRIÁJA*” IN: ALFÖLD, 2004/1.
- HEIDEGGER, MARTIN: *A MŰALKOTÁS EREDETE*, EURÓPA KIADÓ, BUDAPEST, 1988.

HUIZINGA, JOHAN: *HOMO LUDENS*, ATHENAEUM KIADÓ, 1944.

LINDER, ISZAAK: *A SAKK ESZTÉTIKÁJA*, SPORT KIADÓ, BUDAPEST, 1983.

NÁNAY BENECSE, *ELME ÉS EVOLÚCIÓ*, KÁVÉ KIADÓ, 2000.

NAUMANN, FRANCIS M.: *THE ART OF CHESS*, READYMADE PRESS, NEW YORK, 2009.

PAZ, OCTAVIO: *MEZTELEN JELENÉS*, HELIKON KIADÓ, 1990.

PERNECZKY GÉZA: *MŰVÉSZET AZ EZREDFORDULÓN*, PALATINUS KIADÓ, BUDAPEST, 2006.

PLATÓN ÖSSZES MŰVEI II., EURÓPA KIADÓ, BUDAPEST, 1984.

PLATÓN: *TÖRVÉNYEK*, VII. KÖNYV, ATLANTISZ KIADÓ, BUDAPEST, 2008.

SCHOPENHAUER, ARTHUR: *PARERGA UND PARALIPOMENA*, IV.48.

SEBŐK ZOLTÁN: *A SZÜRKE SZAMÁR TEOLÓGIÁJA*, IN: BALKON, 2006/2.

SEIFERT, JOSEF: *SCHACHPHILOSOPHIE*, WISSENSCHAFTLICHE BUCHGESELLSCHAFT, DARMSTADT

TANDORI DEZSŐ: *30 ÉVE HALT MEG DUCHAMP, MÉG*. IN: BALKON, 1998/12.

TANDORI DEZSŐ: *BOLDOG ÉS BOLONDOS*, IN: ENIGMA 39. (MARCEL DUCHAMP)

*THE SECRET OF MARCEL DUCHAMP*, DOKUMENTUMFILM

THIERRY DE DUVE: *ARTEFAKTUM*, IN: ENIGMA 39. (MARCEL DUCHAMP)

TOMKINS, CALVIN: *MARCEL DUCHAMP. THE AFTERNOON INTERVIEWS*, ARTBOOK D. A. P., NEW YORK, 2013.

TOMKINS, CALVIN: *MARCEL DUCHAMP. EINE BIOGRAPHIE*, CARL HAUSER VERLAG, MÜNCHEN – WIEN, 1999.

WALL, JEFF: *MARCEL DUCHAMP: ÉTANT DONNÉS*, VERLAG FÜR MODERNE KUNST, KMD NO.12, NÜRNBERG

WITTGENSTEIN, LUDWIG: *FILOZÓFIAI VIZSGÁLÓDÁSOK*, ATLANTISZ KIADÓ, BUDAPEST, 1998.

WITTGENSTEIN, LUDWIG: *LOGIKAI-FILOZÓFIAI ÉRTEKEZÉS (TRACTATUS)*, ATLANTISZ KIADÓ, BUDAPEST, 2004.

ZWEIG, STEFAN: *SAKKNOVELLA*, [HTTP://MEK.OSZK.HU/00500/00538/00538.PDF](http://mek.oszk.hu/00500/00538/00538.pdf) (2016. 02. 14.)

WILLIAMS, GARETH: *MESTERI FIGURÁK. A SAKK EZER ÉVE*, OFFICINA '96 KIADÓ, BUDAPEST, 2004.

[HTTP://WWW.KFKI.HU/~CHEMINFO/HUN/ELOADO/NEURO/FEJ3.HTML](http://www.kfki.hu/~cheminfo/hun/eloado/neuro/fej3.html) (UTOLSÓ LETÖLTÉS: 2015. 11. 22.)

[HTTP://SAKK.HU](http://sakk.hu) (UTOLSÓ LETÖLTÉS: 2015. 11. 22.)

[HTTP://WWW.CHESS.HU/DOWNLOAD/SZABALYZATOK/LAWS OF CHESS 2014 20140714 190114.PDF](http://www.chess.hu/download/szabalyzatok/laws_of_chess_2014_20140714_190114.pdf) (UTOLSÓ LETÖLTÉS: 2016. 02. 05.)

## MESTERMUNKA

A *Világos indul* című installáció a Goethe Intézet *Több fényt!* kiállítás sorozatának záró projektjeként valósult meg.

Az installációhoz Marcel Duchamp korábban elemzett végjáték feladványa volt a kiinduló pontom. Duchamp saját munkamódszerét az alábbiak szerint alkalmaztam:

A fenti megfejtésben rejlő játékoságot és értelmezési kettősséget alkalmaztam a Goethe Intézetben is. Technikailag a fóliára vetítés ugyanazt eredményezte, mint a fény felé fordítása az áttetsző papírnak Duchamp feladványa esetében: fordított kép lett a fólia egyik és a másik oldalán. Az utcáról nézve tehát megfordított játékállást mutatott, mint bentről nézve. Ha valaki már kintről értelmezte a játékállást, bemenne és újra a vetítésre pillantva nem tudja hirtelen melyik a valós játék. Döntést kellett hoznia, melyik állás szerint lép. Mindig a nézőpontunktól és a berögződéseinktől függ, mit látunk, gondolunk, és hogyan lépünk egy ilyen nem egyértelmű helyzetben.

A kezelőfelület egy érintőképernyő, amin a sakkot játszani lehet. A játékosnak el kell dönteni, hogy melyik színnel akarja folytatni a játékot (nem számít, előtte milyennel léptek), és hogy melyik állás szerint lép; a benti vagy a fordított kinti szerint.

Egy olyan közösségi sakkjátszma bontakozott így ki a Goethe Intézet homlokzatán, amiben nem tudhatta a látogató játékos, hogy előre vagy visszalép, hogy segítette, vagy akadályozta a közös játék menetét, esetleg közös önzéssel, agresszív győzni akarással rövidre zárta a játékot, kizárta a másik felet, a másik színű bábut (*ha mondjuk mindenki csak fehérrel lép*) a játékból.

A bemutató kezdő játékállása természetesen Duchamp *Feladványa* volt. A látogatóknak sikerült megoldani a *világos indul és nyer* kitélt. Egy lehetséges játszmafejezés a *Feladvány*-hoz:

g5 – Be1

Vb8† – Ka6

g6 – Be8

Vxb2 – c1

Bf7† - Ka6

Vb7‡ – világos nyert

g7 – Bg8

Kb4 – c2

Bc7 – Bb8†

Kxa4 – Bb2

g8 – Kb6

## KATALÓGUS SZÖVEG (KOPECZKY RÓNA):

Szira Henrietta *Világos indul* című multimediális és interaktív fényinstallációja a feladvány megfejtésében rejő játékosságra és értelmezési kettősségre utal. A látogató-játékos az utcán, az épület portájának üvegfelületén találkozik először az áttetsző fóliára vetített sakktáblával. A technikai paraméterek ugyanazt eredményezik, mint a papír fény felé fordítása Duchamp feladványa esetében: fordított játékállás jelenik meg az egyik és a másik oldalon, az utca felől és bentről. Amennyiben a látogató-játékos már kintről értelmezi az állást, bent újra a vetítésre pillantva döntést kell hoznia, hogy a külső vagy belső állás szerint lépjen. Ezen túl azt sem tudja megállapítani, hogy hányan és hogyan, illetve melyik színnel léptek előtte, semmilyen előzményt és következményt nem ismer. Ily módon döntésének súlya új megvilágításba kerül, hiszen egyben abszurdnak is tekinthető, hogy a játszma történetének ismerete nélkül kell lépjen. A bármelyik színnel és bábuval lehetővé váló lépés, tehát a játékszabályok felborítása egy meghökkentő és elgondolkodtató szabadságot ad.

Az interaktivitáson túl, a játszma közösségivé tétele merőben új megközelítése a játéknak, amiben nem tudhatjuk, hogy előre- vagy visszalépünk, hogy segítünk, vagy akadályozzuk a közös játék menetét, esetleg közös önzéssel, agresszív győzni akarással rövide zárjuk a játékot. Az erős művészettörténeti és irodalmi vonatkozásokkal bíró – gondolhatunk Yoko Ono *Play it by trust* című, teljesen fehér sakktáblájára és bábuira, illetve Stefan Zweig *Sakknovellájára* –, a hatalomért való küzdelem szimbólumaként értelmezett sakk a mai politikai és kultúrpolitikai helyzet játszmáiból, a kialakult feszültségek oldásának lehetőségét vagy lehetetlenségét kérdőjelezi meg. Participatív jellegével azzal is szembesíti a látogató-játékost, hogy csak rajta múlik a következő lépés megtétele, a túllépés azon a berögződött rendszeren és kereten, amit saját maga állított fel, és amiből kiút nem található.

A jelen projekt előzményeként, Szira Henrietta Duchamp *Rose Sélavy* női alteregójára utalva Szélavi Róza álnéven jelentkezett egy kerületi sakkversenyre, aminek a legjobb női játékosnak járó díját nyerte el 2007-ben. A *Világos indul* projekt továbbá egy olyan művészeti kutatás eredménye, aminek során Szira Henrietta filozófiai, művészetfilozófiai és művészeti szempontból vizsgálja Duchamp feladványát, hogy megkísérelje megfejteni megoldhatatlanságának rejtélyét. Kutatása során – ami egyúttal doktori témája is a Képzőművészeti Egyetemen – a következő kérdések mentén halad: Hogyan alkalmazható a sakk, mint a művészet metaforája? Milyen művészeti gondolkodás ez? Hogyan reagáltak a korabeli és hogyan reagálnak a mai értelmezők Duchamp feladványára? A több nézőpontnak – filozófiai, képzőművészeti, és mint sakkjátékos – köszönhetően egy elképzelhető megfejtés tárul elénk:

*„Nincs megoldás, mert probléma sincs.”*

A Moholy-Nagy Művészeti Egyetem hallgatói bemutatják

# Sakk,

mint gondolkodás,  
mint művészet

Megnyitó

2014.01.31., péntek

**2B galéria**

1095 Budapest, Ráday utca 47.

Kiállítás nyitva 2014.02.01-ig



MOHOLY-NAGY MŰVÉSZETI EGYETEM  
MOHOLY-NAGY UNIVERSITY OF ART AND DESIGN BUDAPEST

## Sakk mint gondolkodás, mint művészet, mint esztétika

### Projektkurzus

*A sakk párbeszéd. Egymás lépéseire reagálva saját helyzetüket értelmezik újra a játékosok.* Ezt az utat követtük a Moholy - Nagy Művészeti Egyetem, majd velük együtt az MKE Intermédia szakos hallgatóival két kurzus keretében, és gondolkodtunk közösen a sakkból kiindulva képzőművészeti munkákban. Ennek a gondolkodási folyamatnak a látható végeredménye mindkét alkalommal nagyszerű kurzuszáró kiállítás lett.

A kurzusok elméleti és gyakorlati jellegűek voltak azzal a céllal, hogy a párbeszédformát tartva közös gondolkodásra és alkotásra sarkallják a művészetről különböző nézőpontokat képviselő hallgatókat. Minden alkalmat egy rövid, inspiratív előadással vezettem be, a sakkról gondolkodás lehetséges metszeteit vázolva fel. Játékelmélet, a sakk filozófiai, művészetfilozófiai megközelítése, megjelenése a kortárs gondolkodásban és képzőművészetben. Ezután közösen megbeszéltük a kurzuszáró kiállításra megvalósítandó ötleteket, terveket, a kivitelezés módját.

Az első kurzuszáró kiállítás a Goethe Intézet *Világos indul* című kiállításának kísérő eseményeként szerepelt.

Bevezetőt mondott **Dr. Tillmann József**.

Fotó a kiállítás építéséről:



## SAJÁT VÁLASZLÉPÉSEK DUCHAMP-NAK

Azt gondolom, hogy Duchamp kedvenc játéka, amihez a sakk is csak eszközként szolgált, az egyes lépéseire történő reakciók figyelése volt. Halála óta is sokan sokféleképpen viszonyultak hozzá, reagáltak rá. A saját válaszlépéseimet a doktori dolgozatom, a mestermunka és egy korábbi munkám adják:

1. Jelentkeztem a lakóhelyem szerinti kerületi amatőr sakkbajnokságra, ahol Szelavi Róza álnéven elnyertem a legjobb női versenyzőnek járó kupát és oklevelet.

Ezeket az írt sakkjátszmáimmal és a díjátadóról készült videofelvétellel együtt állítottam ki 2008 márciusban a *Pesti eladhatatlan* című kiállításon az Olof Palme házban.





2. **MESTERMUNKA:** 2013. decemberben a **Goethe Intézet Budapest, Több fényt!** kiállítás sorozatának keretében készítettem egy interaktív installációt Duchamp *Feladványából* kiindulva:





Az érintőképernyős kezelőfelület:

