

## 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 multimedialis 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.”

MOME KURZUS ÉS KIÁLLÍTÁSOK

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

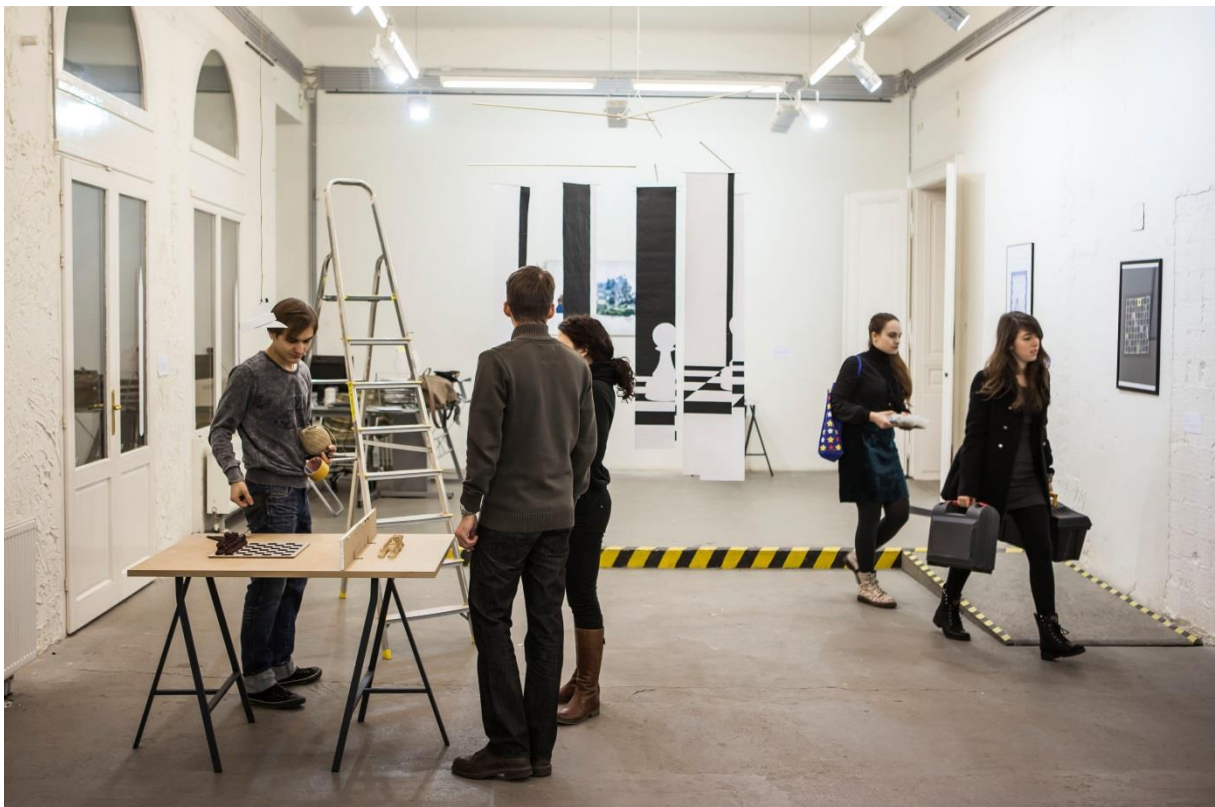
A sakk párbeszéd. Egymás lépéseire reagálva saját helyzetüket értelmezik újra a játékosok. Ezt az utat követtük a Moholy - Nagy Művészeti Egyetem, majd velük együtt az MKE Intermédia szakos hallgatóival két kurzus keretében, és gondolkodtunk közösen a sakkból kiindulva képzőművészeti munkákban. Ennek 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:

