

# SZACHY

(o wystawie  
Andrzeja i Kajetana Dłużniewskich  
w Galerii XX1)

Andrzej Dłużniewski (kiedyś *grał w szachy*), przygotowując wraz ze swym synem Kajetanem (dziś już nie gra z ojcem, lecz pilnuje rygoru w tej *grze szachami*) omawianą wystawę, zasugerował, że można w niej odnaleźć pewien pasaż, pewien ruch idei, który dotyczy nie tylko dziejów sztuki, a wiedzie od Homera do Szekspira, od Szekspira do Duchampa i od Duchampa do ... No właśnie, do kogo?

Powiada, że artyści ci stanowią jakby kamienie milowe, a ich dzieła czy postawy otwierają nowe epoki w historii kultury. Nie sposób nie podjąć tego wyzwania, choć zadanie jest trudne, bowiem na wystawie znajdujemy tylko aluzyjne odwołania do twórczości tych geniuszy (może z wyjątkiem gry w szachy, dla której Duchamp porzucił sztukę, co stało się dlań sposobem zmanifestowania swej postawy twórczej, czyli wykluczenia zwierzęcej ekspresji – jaka bywa też udziałem artysty - na rzecz czysto intelektualnej, ironicznej i anestetycznej inżynierii postsztuki). Ślady Homera trzeba dopiero wytropić, bo są najbardziej zatarte, a praca *Szekspir i Duchamp* stanowi zagadkę stosunku króla do jajka w tym jakby preludium do gry (Szekspir to król na wyraźnej jeszcze szachownicy, zaś jajko to chyba znalezione ad hoc ready made – biała bierka, która stała się możliwa, ponieważ pole gry i jej reguły uległy zatarciu, wyblaknięciu).

Tak więc wybrane przez twórców wystawy *szachy* pozwalają zrekonstruować pewną narrację. Szczególnie wyróżniono biało-czarny pionek na kupie piachu – postać ukazaną niczym na swym przyszłym grobie. Ten schizoid wydaje się alegorią czy metaforą egzystencjalną (antropologiczną) - figurą jakiegoś konfliktu czy rywalizacji, która dzieje się w samym człowieku. Jest on pionkiem w rękach Boga czy Losu, a może po prostu swych namiętności, jak Odyseusz rozdarty pomiędzy pragnieniem przygody a powrotem do domu. A może to Hiob na kupie gnoju, borykający się ze zwątpieniem w dobroć Boga, czy Hamlet, gdy wypowiada słynną kwestię: *To be, or not to be, that is the question?*

Można mieć wrażenie, że znajdujemy się w mitycznych czasach narodzin życia i samej ludzkości, u początku jej dziejów, gdy żyli jeszcze olbrzymi, których ślady można odnaleźć w księdze Rodzaju czy w bajce o Guliwerze. Chociaż mowa tam o wielkoludach (a może wydawali się tylko takimi ludzie dla siebie ze względu na swą obcość budzącą w nich lęk?), to ludzkość żyła wówczas w stanie pierwotnego niezhierarchizowania (stąd Guliwer to tylko goniec, a liliputy to pionki, gońce i skoczki). Jest jednak jakiś mechanizm w tej grze odpowiedzialny za perspektywizm ludzkości i zakłócenia w oglądzie podstawy tej gry. Bierki budują więc hierarchiczne, patriarchalne piramidy społeczne – jak w *Górze Ararat*, gdzie schronił się po potopie Noe ze swą żoną, synami Semem, Chamem i Jafetem, wraz z ich żonami. Powstają feudalne struktury, z królem i królową (czy z hetmanem), i z całym dworem, który tworzą inne biereczki o mniejszej wartości bezwzględnej i względnej (strategicznej).

W pierwotnej hordzie nie istniało takie zróżnicowanie na pana i chama. Woyzeck dźwiga ponadto na swej głowie rogi, które mu doprawiła jego kobieta, o czym donieśli mu wyżej postawieni w społecznej hierarchii. Ponieważ zdradziła i wystawiła go na pośmiewisko, postanowił ją zamordować. W stanie stadnym, przeddziejowym, pozostawałby on nadal w grze jak każdy inny pionek, gdyby tylko pokonał swego rywala, a ją ponownie wziął pod siebie. Ale w świecie, który nie jest już hordą, lecz organizacją o regułach wyższej gry, gdzie rządzi wstyd, a wiarołomną kobietę i jej kochanka chroni prawo przed samczą przemocą, dochodzi już do tak drastycznych scen, jak nienaturalny (cywilizacyjnie wygenerowany) mord samca na samicy. Dlatego ziemia (szachownica) rozstępuje się pod nim, a on tonie w stawie, gdy chciał ukryć nóż, co zarazem oznacza kolejne narodziny dziejów, czyli jednostki znającej swą odpowiedzialność przed prawem lub Bogiem. W świecie dziejowym zaczyna rządzić moralność, najpierw homerycka, gdzie *arete* pozostaje w służbie *Hybris* i *Eris*, czego popis daje problematyczny happy end *Odysei* (zwłaszcza wówczas, gdy Telemach, nie chcąc znowu kłaść swego miecza krwią, wpada na pomysł i wiesza w stodole na okrętowej linie wiarołomne dziewczki). Ale i Biblia nie jest wolna od takich drastycznych zagrań.

Lecz życie gra w inną grę niż ludzie czy Bóg. Oto koń z mniejszym skoczkiem - tu pojawia się możliwy trop z Szekspira, gdy Ryszard III woła: *A horse! a horse! My kingdom for a horse!* (*Ryszard III*, akt V, scena 4). Jednostka czuje, że zaraz z króla może przeistoczyć się w zwykłego skoczka (dlatego tak skacze za koniem). Spotkało to Robinsona Crusoe, który nagle - ze zrządzenia historii - znalazł się poza cywilizowanym światem, w którym wydarzyła się już rewolucja mieszczańska. Oto konfrontuje się z Piętaszkiem na tej samej *wyspowatej* szachownicy – w głuszy, gdzie liczy się tylko siła mięśni, spryt i cierpliwość, by nie zwariować z samotności (odpowiednio jasny goniec i czarny pionek, a więc mimo różnicy ich stosunek absolutny równa się trzy). Lecz - jak pokazuje życie i gra - ich wartość względna może być różna: inną wartość będą mieli – każdy inną – w angielskim mieście i we wiosce dzikich, na ulicy i w puszczy. Razem więc łączą siły i grają z powodzeniem.

*Przestrzał* zdaje się sugerować inne *equilibrium*, bowiem dwa czarne gońce na białych, skrajnych, przekątnych polach – co rzadko zdarza się w grze - zdają się sugerować nowy typ gry interesów – jakby wspomnienie *wojny bratobójczej* Kaina i Abla, gdzie ramy dla tej gonitwy o względy widowni (bo chyba już nie Boga?) tworzy dziś demokracja. Lecz życie przesadza reguły gry. Dlatego zrozumiałe jest pojawienie się tytułu *Fort Knox* – są to same cztery wieże, ustawione naprzeciwko siebie - niczym demokraci i republikanie, lewica i prawica, w konfrontacji 1 na 1, jak to bywa często w sztuce obłączniczej podczas wyborczych konwencji, bądź gdy w walce dochodzi do starcia czołgów plujących do siebie ogniem z armat ze swych wież, gdy polityka zechce wyjść poza siebie i realizować swe cele za pomocą wojny. Jest to inny typ społeczeństwa – masowego, inny typ gry i mobilizacji społecznej, bardziej anonimowej i pozbawionej twarzy (bo obrotowa, wymienna), jak teatr współczesnego konfliktu. Struktura ta, wyraźnie dośrodkowa, odnosi się nie tylko do szkolenia wojsk pancernych, ale i do rezerw złota USA, które zalegają w Fortcie Knox. I o takiej grze – o koncentrację wielkiego kapitału - tu nie zapomina się.

Ten typ organizacji gry generuje kolejną jej mutację – nieco zabawną. *Ślizgawka pana Hulot* – to z kolei przykład jednostki, która nie tyle jest ofiarą wyższej gry -

zakładu Boga z Szatanem, jak Hiob, czy tragicznym, pałającym pragnieniem zemsty lub sprawiedliwości indywiduum, które – jak Hamlet - poświęca swe życie, by krwawo przywrócić naruszony porządek królestwa i świata, albo też przedmiot machinacji kapitalistów. Dłużniewscy ukazują tu problematykę gry od strony komicznej na przykładzie pewnego dobrodusznego ofermy, który podczas wakacji w jakimś nadmorskim kurorcie staje się utrapieniem dla innych turystów. W filmie *Les Vacances de Monsieur Hulot* (1953, reż. Jacques Tati) jest scena, gdy Hulot zabłądził i przyjechał swym gratem na miejsce pogrzebu. Przypadek generując tu zabawne sytuacje (dętka z przyklejonymi liśćmi wzięta jest przez jakiegoś *piotka* czy *gońca* za wieniec pogrzebowy, a samemu Hulotowi ludzie zaczynają składać kondolencje po tym, jak podziękował kilku uczestnikom tej smutnej uroczystości za popchnięcie jego samochodu-trupa).

Mielibyśmy więc pasaż od archaicznej gry jako *aristei* (by wymienić Nietzschego esej o rywalizacji u Homera) po Szekspira, który bodaj jak żaden poeta rozwinął świadomość świata jako gry dobra i zła, tragedii i komedii, gdy pisał w *Jak wam się podoba* (akt II, 7): *Świat jest teatrem, aktorami ludzie, którzy kolejno wchodzą i znikają*. Bo jest też samotny skoczek - koń na wyniosłym drewnianym kubiku, niczym Szymon Słupnik, a może to sam Marcel Duchamp skory do wysoków, które sprawiły, że dziś artyści zdają się absolutnymi, patologicznymi hazardzistami? Nie jestże to może sam Dłużniewski albo każdy inny współczesny artysta? Ten może wykonać ostatni skok, ale tylko na złamanie karku...