

Sonderdruck aus:

Alexander Karschnia / Oliver Kohns /
Stefanie Kreuzer / Christian Spies (Hgg.)

Zum Zeitvertreib

Strategien – Institutionen – Lektüren – Bilder

AISTHESIS VERLAG

Bielefeld 2005

Schach: Marcel Duchamps Zeitvertreib

En soi, le jeu d'échecs est un passe-temps, un
jeu, quoi, auquel tout le monde peut jouer.
Mais je l'ai pris très au sérieux...
(Marcel Duchamp)

1

Es gibt eine Situation beim Schachspiel, die ‚trébuchet‘ genannt wird. Die Bedeutungen des Wortes ‚trébuchet‘ sind äußerst vielfältig: Einmal bezeichnet das Wort mittelalterliche Formen des Katapults, dann aber auch Präzisionswaagen oder Vogelfallen. Was diese Objekte mit einer bestimmten Anordnung von Figuren auf einem Schachbrett gemein haben könnten, erschließt sich nicht direkt. Achtet man jedoch weniger auf das Aussehen, weniger zudem auf die spezifischen Mechanismen und Funktionen dieser Objekte und mehr auf die Stimmungslagen, die von ihnen produziert oder in denen sie wirksam werden – Belagerung, Abwägung, Gefahr –, dann gewinnt man auch einen ersten, passenden Eindruck von der gleichnamigen Situation beim Schachspiel.¹

Ein ‚trébuchet‘ besteht dann, wenn folgende Figurenkonstellation eintritt: Zwei Bauern stehen sich in der Mitte des Feldes direkt gegenüber (also D5 und D4 hier auf der Abbildung). Schwarz ist am Zug. Vom jeweiligen Bauern her gesehen steht jeweils zwei Felder links und eins davor der entsprechende eigene König (F4 und B5). Die Frage lautet: Wie kann Schwarz gewinnen? Und was darf Schwarz auf keinen Fall tun, wenn er gewinnen will?

¹ Dieser Text ist die leichte Überarbeitung eines Statements, das unter dem Titel „Schachspiel, Verzögerung, Marionettenspiel mit der eigenen Vergangenheit. Marcel Duchamps Zeitvertreib“ im Rahmen der vom Frankfurter Graduiertenkolleg „Zeiterfahrung und ästhetische Wahrnehmung“ veranstalteten Konferenz „Zum Zeitvertreib“ am 21. Juni 2003 im Café im Kunstverein (Steinernes Haus am Römerberg) in Frankfurt am Main vorgetragen wurde. Es folgte „Check Mate“ von Oliver Augst und Christoph Korn (Frankfurt am Main): eine Performance, die den Denkraum ‚Schach‘ in einen Hör- und Spielraum verwandelte.



Miri Stübel: *Play it again*, Marvel, 1998, © 1998 Miri Stübel.

Der schwarze Bauer kann sich nicht bewegen. Er könnte es nur, wenn auf einem Feld schräg vor ihm eine weiße Figur zu schlagen wäre. Also muss sich der schwarze König bewegen. Bewegen kann sich dieser aber nur jeweils um ein Feld. So besagen es die Spielregeln. – Nun: Welches Feld soll er betreten, wenn er gewinnen will? Und welches darf er nicht betreten? Und warum nicht? Diese Frage wird sich der Spieler mit den schwarzen Figuren zu stellen haben.

2

Schachspielen heißt, in Situationen wie die eben geschilderte zu kommen. Schach ist ein Spiel auf Zeit. Ein Spiel mit der Zeit. Wie geht man vor? Oder wie hält man sich zurück? Fragen, die es mit jedem Zug zu beantworten gilt. Frei ist wohl zumeist der Entscheid, sich auf das Schachspiel einzulassen. Sobald man sich jedoch tatsächlich auf das Spiel einlässt, tritt man einen Teil seiner Autonomie an die festgelegten Spielregeln ab. Kommen Stoppuhren zum Einsatz, dann gewinnen diese Regeln noch zwingenderen Charakter. Deshalb spricht man in besonders ausgewogenen Situationen beim Schachspiel auch von ‚Zugzwang‘. Die ei-

genen Handlungen sind dann ganz und gar nicht mehr so frei. Zugleich aber sind diese Handlungen, die Züge beim Schachspiel, in ihrer Abhängigkeit von Regeln mit jenen Handlungen verwandt, die außerhalb des Spiels – also etwa bei gesellschaftlichen oder kulturellen Veranstaltungen – unter dem Gesichtspunkt vielleicht ebenso zwingender Regeln beschrieben werden könnten. Kein Zufall also, dass Denker und Forscher wie Wittgenstein oder Saussure die Attraktivität des Schachspiels für ihre jeweiligen Modellbildungen erkannt haben: Innerhalb und außerhalb des Spiels sind es symbolische Ordnungen, die das Handeln bestimmen oder zumindest mitbestimmen.

Wird eine solche Ordnung wie beim Schachspiel befolgt, aber zugleich als inszenierte Ordnung durchschaut (und nur als solche auch anerkannt), dann ist damit eine Einstellung gewonnen, die gegenüber anderen symbolischen Ordnungen die Möglichkeit einer Alternative, und sei sie noch so trivial, erkennbar werden lässt. Eine solche Alternative kann in der Befolgung oder Erfindung einer neuen Regel bestehen. Sie kann aber auch darin bestehen, geltende Regeln besser auf ihren Möglichkeits-sinn hin zu befragen: auf das hin, was sich in ihren jeweiligen Geltungsbereichen noch nicht realisiert hat.

3

Aus der Sicht Außenstehender erscheint das Schachspiel als Zeitvertreib. Figuren auf einem Brett hin- und herzubewegen ist unnützlich, und auch die Intelligenz, die zum Einsatz kommt, spottet jedem Nützlichkeitskalkül. Die Nutzlosigkeit allerdings ist es auch, die aus dem Schachspiel heraus, ohne dass sie zum Geheimnis erklärt werden müsste, einen Freiraum für Handlungsmöglichkeiten (und das heißt auch Handlungsgrenzen) denkbar werden lässt.

Dass *diese* Überlegungen für Marcel Duchamp, den man vor allem als Erfinder der *Ready-mades* kennt, leitend waren, soll hier nicht behauptet werden. Es ließe sich auch nicht belegen. Duchamps Aussagen zum Schachspiel nehmen sich ebenso vielfältig wie widersprüchlich aus. Dazu gehört auch die Lust, an Legenden mitzuarbeiten. Allerdings gibt es einen Umstand, der Beachtung verdient: Duchamps Zuwendung zum Schachspiel fällt genau in die Jahre, in denen er in ein neues Verhältnis zum damaligen Kunstbetrieb und seinen Regeln tritt. Die Simultaneität von Duchamps Schachspiel und der freiwilligen (wenn auch nur vorläufigen) Dispensierung vom Kunstbetrieb (samt verzögertem Feedback) scheint immerhin mehr als nur Zufall zu sein.

Jener Zeitvertreib nämlich, den Duchamp beim Schachspielen – aber ebenso sehr in seiner zeitgleichen, fast gänzlichen Enthaltensamkeit hinsichtlich der Produktion von Artefakten – pflegte, jene Freizeit, in der Duchamp sich einem unmittelbaren Nützlichkeitsdiktat entzog, erlaubte ihm erst – so die hier vorgeschlagene These – die Regeln der Kunst nicht nur neu zu befolgen, sondern zumindest in Ansätzen auch neu zu erfinden und *als* Elemente der Kunst zu verstehen zu geben.

Damit soll nicht gesagt sein, dass Duchamp außerhalb seiner Zeit stand und göttergleich ins Kunstgeschehen eingriff, wohl aber, dass es ihm gelang, die institutionellen, ökonomischen und technischen *Möglichkeiten* eben dieser seiner Zeit (im Hinblick auf die Kunst) erkennbar werden zu lassen und zudem für sich auch so in Anspruch zu nehmen, dass er davon profitieren konnte.

Unter diesem Gesichtspunkt mag Zeitvertreib als bloße Strategie im Rahmen eines übergeordneten Kalküls erscheinen. Eine solche Einschätzung berücksichtigt allerdings den Umstand nicht, dass von einer Kalkulierung des Zeitvertreibs – zumindest wiederum im Hinblick auf Duchamp – nur aus einer posthumen Perspektive die Rede sein kann. Sie lässt sich nur aufrechterhalten, wenn man dem Zeitvertreib nachträglich ein Ziel unterstellt.

4

Doch wie verhält es sich bei Duchamp? Nichts deutet zumindest in den erhalten gebliebenen Dokumenten darauf hin, dass sein Verhalten zielgerichtet gewesen wäre. Viel eher ist, im Blick auf seine Handlungen und – vor allem – Unterlassungen, von einer Aufmerksamkeit zu sprechen, die im sehr vielfältigen Sinne des Wortes ‚Spiel‘ (Zeitvertreib, Unterhaltung, Vorführung, Wettkampf, Scherz, Kleinigkeit, Lücke) ein Mögliches an Verhaltens- und Denkweisen zu erproben und zu kultivieren sucht. Ein Mögliches, das nicht dadurch Kontur gewinnt, dass es bestimmten Erwartungshaltungen entspricht, sondern dadurch, dass solche Erwartungshaltungen überrascht werden.

Ein solcherart Mögliches hat Duchamp, wie seine Notizen belegen, zu denken und innerhalb gegebener *und* erfundener Regeln zu kultivieren versucht. Das „Mögliche“, das – wie er 1913 notiert – „nicht als entgegengesetzt zu unmöglich / noch als bezogen auf glaubwürdig / noch als untergeordnet von wahrscheinlich“² aufzufassen wäre, ein derart Mögli-

² Im Original steht „Possible“: „pas comme contraire d'impossible / ni comme relative à probable / ni comme subordonné à vraisemblable“ (Marcel Duchamp: Duchamp

ches bildet eines der wichtigsten Motive in Duchamps Auffassung von Kunst.

5

Soviel zum theoretischen Hintergrund, den Duchamp für die Rezeption seiner eigenen Arbeiten vorgezeichnet hat, – ohne dass man freilich diesen Vorzeichnungen blind vertrauen sollte. Doch wie stellt sich die konkrete Gestaltung, wie stellt sich der spezifische Auf- und Abbau dessen dar, was man bei anderen Künstlern als Werk bezeichnen mag, was bei Duchamp jedoch durch seine Bereitwilligkeit, Dinge zu signieren und zu Kunst zu erklären, derart auseinanderfällt, dass es bis heute unmöglich ist, so etwas wie ein vollständiges und definitives Werkverzeichnis anzufertigen? Wie also stellt sich Duchamps Werk – wenn es denn eins wäre – in chronologischer Hinsicht (und also nicht nur vor dem Hintergrund seiner eigener Theoriebildung) dar? Und wie stellt sich – das ist die entscheidende Frage bei allem Zeitvertreib im Modus des Schachspiels – Duchamps Inanspruchnahme des Möglichen in einer historischen Situierung der einzelnen Momente seiner Arbeiten dar?

Eine grobe Rekonstruktion dieser Momente im Hinblick auf Duchamps Beschäftigung mit Schach und im Hinblick auf seine gleichzeitige Zurückhaltung im Schaffen von Kunst-Gegenständen könnte wie folgt aussehen: Bis zu seiner Übersiedlung nach New York 1915 ist Duchamp, damals achtundzwanzig Jahre alt, als Maler tätig. Es ist zugleich der Höhepunkt und das Ende seiner Tätigkeit als Maler, für die er sich, nach eigenem Bekunden, seit der Übersiedlung überhaupt nicht mehr interessiert. Unter den Gemälden Duchamps befinden sich auch einige mit Schachfiguren.

du Signe. Écrits. Réunis et présentés par Michel Sanouillet. Nouvelle édition revue et augmentée avec la collaboration de Elmer Peterson. Paris: Flammarion 1994. S. 104). Abbildungen dieser hier nur unvollständig wiedergegebenen Notiz, ein Kommentar, eine Rekonstruktion ihrer Überlieferungsgeschichte sowie weiterführende Überlegungen zum „Möglichen“ bei Duchamp sind zu finden in Sandro Zanetti: Handschrift, Typographie, Faksimile. Marcel Duchamps frühe Notizen – „Possible“ (1913). In: Bilder der Handschrift. Die graphische Dimension der Literatur. Hg. v. Davide Giuriato/Stephan Kammer. Basel/Frankfurt am Main: Stroemfeld/Nexus 2005.



Marcel Duchamp: *Partie d'échecs*. 1910,
© Succession Marcel Duchamp, 2005,
ADAGP, Paris/VG Bild-Kunst, Bonn.



E. Bieber: *Marcel Duchamp*. Hamburg. 1930.

Als Motiv tritt Schach also bereits sehr früh auf, jedoch noch nicht in intimer Relation zum Kunstverständnis. Einundzwanzig Jahre später, 1936, wird Duchamp im Gespräch mit Arthur Millier sagen: „Ich habe die Malerei längst aufgegeben und bin zum Schach übergegangen.“³ Tatsächlich beginnt Duchamp sich ab 1915 mehr und mehr aufs Schachspielen zu konzentrieren. Ausschlaggebend dafür dürfte auch sein Aufenthalt in Buenos Aires 1918/1919 gewesen sein. Neben dem Schachspiel widmet er sich dort dem Entwurf eines Figurensatzes, den er im Laufe seines Lebens immer wieder modifiziert, ohne ihn allerdings grundlegend zu verändern. In den Jahren 1923 bis 1935 gehört er, bestimmten Berichten zufolge, zu den hundert besten Schachspielern der Welt. Regelmäßig nimmt er an internationalen Schachturnieren und Meisterschaften teil. Wenn man ihn auch nicht als Champion bezeichnen möchte, vom Feld (frz. *du champ*) des Schachspiels kommt er jedenfalls nicht mehr los.

Die Zeit zwischen 1923 und 1935 ist genau die Zeit, in der Duchamp so gut wie nichts produziert. 1923 erklärt er seine letzte große Anstrengung, *Das Große Glas* (*Le Grand Verre*; *The Large Glass*), das heute im Philadelphia Museum of Art steht, für „definitiv unvollendet“.⁴ Zwischen-

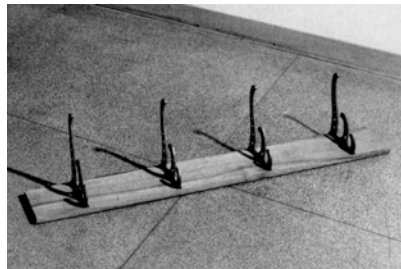
³ Zitiert nach Marcel Duchamp: Interviews und Statements. Gesammelt, übersetzt und annotiert von Serge Stauffer. Stuttgart: Cantz 1992. S. 29, vgl. auch S. 121f. Vgl. außerdem Pierre Cabanne: Gespräche mit Marcel Duchamp. Übers. v. Harald Schmunk/Ursula Dreyse. Köln: Verlag Galerie Der Spiegel 1972. S. 14–16.

⁴ Duchamp im Gespräch mit Calvin Tomkins von 1965, zitiert nach Calvin Tomkins: Marcel Duchamp. Eine Biographie. Übers. von Jörg Trobitius. München: Hanser 1999. S. 10.

durch fertigt er einige *Ready-mades* an, indem er Gegenstände signiert. Eines seiner früheren *Ready-mades* trägt – in Anspielung auf die zu Beginn geschilderte Schachsituation – den Titel *Trébuchet*. Ein Titel, der zumeist mit *Falle (Trap)* übersetzt wird. In letzter Zeit wird darüber gestritten, ob es sich bei diesen Gegenständen wirklich um beliebig aufgefundene und massenhaft produzierte und dann signierte Dinge handelt (im Falle von *Trébuchet* um einen viergliedrigen Kleiderhaken, der jedenfalls nur noch als Replik existiert), oder nicht doch um ganz und gar gezielt produzierte.⁵



Julian Wasser: *Eve Babitz, Marcel Duchamp* (im Hintergrund *Das Große Glas*). Pasadena Museum of Art, 1963, © 1963 Julian Wasser. All Rights Reserved.



Marcel Duchamp: *Trébuchet*. 1917; hier die Replik von 1964, © Succession Marcel Duchamp, 2005, ADAGP, Paris/Vg Bild-Kunst, Bonn.

Wie dem auch sei, das *Konzept* der *Ready-mades* ist zumindest offen für beliebige Gegenstände, für alles, was already made – und daher ready-made – ist, wobei die Signatur auch nur als eine mögliche (wenn auch von Duchamp durchaus forcierte) Komponente eines *Ready-mades* aufzufassen ist. Entscheidend ist jedoch auch hier, dass Duchamps Erfindung dieses Konzepts 1923 bereits abgeschlossen ist und er dieser Erfindung in den folgenden Jahren des Schachspiels nichts Neues an die Seite stellt. 1932 veröffentlicht er mit Vitali Halberstadt das in den damaligen Auflagen dreisprachige Buch *Opposition und Schwesterfelder*. Das Buch ist ganz einer Vielzahl von vertrackten Schachfragen im Zusammenhang mit der „Rolle der Könige in Bauernendspielen“⁶ gewidmet. Nicht ohne Witz ist, dass die in diesem Buch behandelten Schachprobleme ihre Konturen an Figurenkonstellationen gewinnen, die sich auf dem Brett so gut wie nie ein-

⁵ Vgl. hierzu insbesondere die Recherchen von Rhonda Roland Shearer in: tout-fait. The Marcel Duchamp Studies Online Journal (www.toutfait.com).

⁶ Marcel Duchamp/Vitali Halberstadt: *Opposition und Schwesterfelder*. Dt. Neuausg. Köln: Tropen 2001. S. 6.

stellen. Doch eben ihnen soll sich die „Wissenschaft der Endspiele“⁷, wie es im Vorwort heißt, zuwenden. Auch hier taucht der Name ‚trébuchet‘ wieder auf.⁸ Ein Eintrag in diesem Buch ist der zu Beginn geschilderten Schachsituation gewidmet.

6

Wissenschaft der Endspiele? Könnte man im Phänomen des Endspiels nicht auch eine Verbindung zu Duchamps Situation als Künstler zu dieser Zeit sehen? Fest steht jedenfalls, dass Duchamp zu diesem Zeitpunkt – 1932 – langsam unbekannt wird. Er produziert so gut wie keine (objektivierte) Kunst. Er gerät in Vergessenheit. Doch ebenso fest steht, dass er bereits kurz *nach* Abschluss des Buches sein, wenn man so will, eigenes Endspiel als Künstler nicht nur zu verzögern versucht. Er eröffnet sich auch die Möglichkeit, seinen vermeintlichen künstlerischen ‚Misserfolgen‘ (frz. ‚échecs‘: auch ‚Schach‘) eine unerwartete Wende zu geben. Und diese Wende könnte man nun in Beziehung setzen zur Enthaltensamkeit in Sachen Produktion just zur Blütezeit seiner Karriere als Schachspieler.



Marcel Duchamp: *Boîte Verte*. 1934,
© Succession Marcel Duchamp, 2005,
ADAGP, Paris/VG Bild-Kunst, Bonn.



Marcel Duchamp: *Boîte-en-Valise*. Ab 1935,
© Succession Marcel Duchamp, 2005,
ADAGP, Paris/VG Bild-Kunst, Bonn

Diese Wende findet darin ihren Ausdruck, dass Duchamp ab 1934 damit beginnt, einen Teil seiner frühen Notizen, die in den Jahren 1912 bis 1915 (im Umkreis seiner ersten Überlegungen zum *Großen Glas*) entstanden sind, in einer Auflage von dreihundert Stück komplett zu faksimilieren und in dreihundert entsprechenden Schachteln (voll mit Faksimiles) zu verkaufen. Es handelt sich dabei um die so genannte *Grüne Schachtel*,

⁷ Duchamp/Halberstadt: *Opposition und Schwesterfelder* (wie Anm. 6), S. 7.

⁸ Duchamp/Halberstadt: *Opposition und Schwesterfelder* (wie Anm. 6), S. 19.

die *Boîte Verte*. 1935 beginnt Duchamp damit, seine wichtigsten früheren Arbeiten (auch die damals bekannt gewordenen Bilder) in Miniaturen zu reproduzieren. Die bis über seinen Tod 1968 hinaus in mehreren Auflagen zu mehreren hundert Stück produzierte Schachtel – ein tragbares Miniaturmuseum – ist als *Schachtel im Koffer*, als *Boîte-en-Valise* in die Geschichte eingegangen.

Walter Arensberg, Mäzen und Kunsthändler, der Duchamp bereits nach seiner Ankunft in New York unterstützte und einen Großteil seines Werkes aufkaufte, sprach davon, dass Duchamp „eine neue Art Autobiographie erfunden“ habe, „eine Art Autobiographie in Gestalt einer Marionettenaufführung“. Er sei zum „Puppenspieler“ seiner eigenen „Vergangenheit geworden.“⁹ Tatsächlich trat Duchamp ab Mitte der dreißiger Jahre in ein derart produktiv distanziertes Verhältnis zu seinen früheren Arbeiten, dass es ihm möglich wurde, sein eigenes Werk als *Ready-made*, als das, was ganz einfach *schon da* war und sich in gewisser Hinsicht auch überlebt und als alter Hut erwiesen hat, in seiner möglichen Zukunft neu zu bestimmen.

Dies geschah dadurch, dass er, was die damals künftige Rezeption und erwartbar gewordene Musealisierung seiner Arbeiten angeht, antizipierend in die Offensive ging. Er entwertete die künftige Erstarrung, indem er sie vorwegnahm und, qua Reproduktion, *ad-absurdum* führte. Wenn Duchamp daher 1952 behauptet: „Mein Kapital ist Zeit, nicht Geld“¹⁰, dann lässt sich dieser Satz auch so verstehen, dass der Zeitvertreib, den Duchamp sich gönnte, sich insofern gelohnt hat, als er es ihm ermöglichte, sich als Künstler noch einmal neu zu erfinden und (in der Verschiebung vom Schach zu den Schachteln) gleichzeitig die Regeln der Kunst neu auszulegen.

7

In dem, „was der Künstler zu tun *wähnt*“, gab Duchamp in einem Interview zu bedenken, „bleibt etwas übrig, das von dem, was er beabsichtigte, völlig unabhängig ist, und dieses Etwas wird von der Gesellschaft erfasst, wenn er Glück hat.“¹¹ In seinem im April 1957 an der American Federation of Arts Convention in Houston (Texas) gehaltenen

⁹ Zitiert nach Tomkins: Marcel Duchamp (wie Anm. 4), S. 369.

¹⁰ Dieses Zitat entstammt einem Gespräch Duchamps mit Winthrop Sargeant aus dem Jahr 1952. Duchamp: Interviews und Statements (wie Anm. 3), S. 46.

¹¹ Duchamp: Interviews und Statements (wie Anm. 3), S. 179 (Duchamp im Gespräch mit Calvin Tomkins von 1965).

nen Vortrag *Der kreative Akt* (*The Creative Act*) nennt Duchamp dieses Etwas, die früheren Überlegungen zum Möglichen aufgreifend, „Kunst-Koeffizient“. Dieser Koeffizient meint den „Unterschied zwischen der Absicht und ihrer Verwirklichung, ein Unterschied, dessen der Künstler sich nicht inne wird“. Es ist der „Unterschied zwischen dem, was“ der Künstler „zu verwirklichen beabsichtigte“, und dem, „was er tatsächlich verwirklichte“.¹²

Duchamp hatte entgegen der etwas irreführenden Selbsteinschätzung nicht einfach nur „Glück“, dass *sein* „Etwas“ von „der Gesellschaft erfasst“ wurde, dass also sein „Kunst-Koeffizient“ ansprechend sein konnte. Er hat diesen Unterschied geradezu kultiviert und zum entscheidenden Spielfeld seiner Betätigungen gemacht. Ähnlichen Überlegungen folgend, spricht Jean-François Lyotard von Duchamp als einem „Transformator“.¹³ Wenn es von Duchamp ein Werk gibt, dann besteht dieses Werk in der Arbeit an diesem Form-Unterschied, an der Arbeit an den zum Teil minimalen Lücken, die Duchamp „Infra-mince“¹⁴ („Infra-dünn“) nennt. Nicht primär Gegenständliches im Raum ist daher das Material von Duchamps Arbeit. Nicht primär Visuelles. Nicht „Retinales“, wie Duchamp abschätzig zu sagen pflegte.¹⁵ Sondern die Zeit. Das Spiel mit der Zeit in ihrem Möglichkeitssinn. Und das heißt auch: Zurückhaltung und Langsamkeit in den rechten Momenten.

8

Ganz in diesem Sinne empfiehlt Duchamp in seinem zusammen mit Vitali Halberstadt verfassten Buch *Opposition und Schwesterfelder*, im Hinblick auf die eingangs erwähnte Trébuchet-Situation, mit dem schwarzen König nicht vorschnell auf E4 zu ziehen in der Meinung, geschwind den weißen Bauern auf D4 fangen zu können. Denn dann würde der weiße König bestimmt auf C5 vorrücken. Der schwarze König müsste dann aus Angst davor, dass ihm Schach geboten würde, zurückziehen. Er

¹² Zitiert nach Tomkins: Marcel Duchamp (wie Anm. 4), S. 573.

¹³ Vgl. Jean-François Lyotard: Die TRANSformatoren DUCHAMP. Übers. v. Regine Bürkle-Kuhn. Stuttgart: Edition Patricia Schwarz 1986.

¹⁴ Vgl. Joseph Hanimann: INFRA-MINCE oder das Unendliche Dazwischen. Zu einem Begriff aus dem Nachlaß Marcel Duchamps. In: Pantheon 44 (1986). S. 134–140.

¹⁵ Alles, was der Netzhaut in irgendeiner Weise gefällig ist, ohne den Geist anzuregen, nennt Duchamp „retinal“. Vgl. hierzu die zahlreichen Bemerkungen in Duchamp: Interviews und Statements (wie Anm. 3), S. 41f., S. 48, S. 59, S. 77, S. 101, S. 119, S. 176, S. 180 und S. 196.

stünde unter Zugzwang. Beim Rückzug müsste er seinen eigenen Bauern auf D5 dem weißen König überlassen – und würde somit das Spiel mit größter Wahrscheinlichkeit verlieren.

Beginnt der schwarze König hingegen mit einer ‚Verzögerung‘ (und dies ist eines der Merkworte in Duchamps Erwägungen), mit einem Umweg über E3, dann ist ihm der weiße Bauer auf D4 so gewiss wie das Amen in der Kirche. Denn der weiße König kann dann zwar immer noch auf C5 vorziehen, muss aber von dort auch gleich wieder verschwinden, weil der schwarze König dann (sehr bedrohlich für den weißen König) auf E4 vorrücken könnte. Von da aus wäre der weiße Bauer auf D4 gefahrlos zu schlagen, könnte dieser doch vom weißen König (nun wieder auf B5, auf B6, C6 oder D6) nicht mehr geschützt werden. – Schwarz gewinnt also, wenn er will, wenn er seinen Bauern schließlich auf die andere Seite ziehen lässt, um die Dame auszulösen, die ihm dann, in erotischem Prozess (dies das Motiv des *Großen Glases*), das Spiel zu gewinnen erlaubt.

Doch was kann man gewinnen, wenn das Kapital Zeit und nicht Geld ist? Duchamps Kommentar: „Sozial betrachtet, ist das Schachspiel integrer als die Malerei, denn aus dem Schach können sie kein Geld ziehen.“¹⁶

¹⁶ Hier zitiert nach Ernst Strouhal: acht x acht. Zur Kunst des Schachspiels. Wien: Springer 1996. S. 116–123, hier S. 119. Dieses Buch enthält ein insgesamt material- und aufschlussreiches Duchamp-Kapitel. Weitere Literatur zu Duchamp und Schach: Jean Clair: *L'échiquier, les modernes et la quatrième dimension*. In: *Revue de l'art* 39 (1978). S. 59–68; Steven B. Gerrard: *Wittgenstein Plays Chess with Duchamp or How Not to Do Philosophy: Wittgenstein on Mistakes of Surface and Depth*. In: *tout-fait. The Marcel Duchamp Studies Online Journal*. Vol. 2/Issue 5, April 2003 (www.toutfait.com); Gregor Jansen: *Gegeben sei: 1. Marcel Duchamp 2. Schach oder „Nicht das, was man sieht, ist Kunst.“ M.D. 1968*. In: *Regel und Ausnahme*. Festschrift für Hans Holländer. Hg. v. Heinz Herbert Mann u. Peter Gerlach. Aachen: Thouet 1995. S. 287–297; François Le Lionnais: *Échecs. „échecs et maths“*. In: *L'Œuvre de Marcel Duchamp, cat. établi sous la direction de Jean Clair*. Tome 3 (Abécédaire, approches critiques). Paris: Musée National d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou 1977. S. 42–51; Ferruccio Pezzuto: *La Partita di Duchamp (I Corti di Scacchi 3, collana diretta da Ferruccio Pezzuto)*. Brescia: Messagerie Scacchistica 1994; Serge Stauffer: *„L'homme le plus sérieux du monde“*. Marcel Duchamp als Schachspieler. In: *du. Die Kunstzeitschrift* 1 (1982). S. 62–65.

Abbildungsverzeichnis

Miri Stübel: *Play it again, Marcel* (Polaroid, 1998). Abbildung nach Original.

Marcel Duchamp: *Partie d'échecs* (1910). Abbildung nach Arturo Schwarz: The complete works of Marcel Duchamp. Revised and expanded paperback edition. Volume 2: The plates, critical catalogue raisonné, the bibliographies. New York: Delano Greenidge Editions 2000. S. 294.

E. Bieber: *Marcel Duchamp*, Hamburg (1930). Abbildung nach Arturo Schwarz: The complete works of Marcel Duchamp. Revised and expanded paperback edition. Volume 1: The Text. New York: Delano Greenidge Editions 2000. S. 62.

Julian Wasser: *Eve Babitz, Marcel Duchamp* (im Hintergrund *Das Große Glas*), Pasadena Museum of Art (1963). Abbildung nach der Homepage von Julian Wasser: <http://www.julianwasser.com>

Marcel Duchamp: *Trebuchet* (1917). Abbildung (der Replik von 1964, das ‚Original‘ von 1917 existiert nicht mehr) nach Arturo Schwarz: The complete works of Marcel Duchamp. Revised and expanded paperback edition. Volume 2: The plates, critical catalogue raisonné, the bibliographies. New York: Delano Greenidge Editions 2000. S. 655.

Marcel Duchamp: *Boîte Verte* (1934). Abbildung nach Joseph Cornell/Marcel Duchamp ... in resonance. The Menil Collection, Houston, Philadelphia Museum of Art. Ostfildern-Ruit: Cantz 1998. S. 129.

Marcel Duchamp: *Boîte-en-Valise* (ab 1936). Abbildung nach Joseph Cornell/Marcel Duchamp ... in resonance. The Menil Collection, Houston, Philadelphia Museum of Art. Ostfildern-Ruit: Cantz 1998. S. 137.