Zeitschrift: Parkett : the Parkett series with contemporary artists = Die Parkett-Reihe mit Gegenwartskünstlern

Herausgeber: Parkett

Band: - (1994)

Heft: 40-41: Collaborations Francesco Clemnte, Peter Fischli / David Weiss, Günther Förg, Damien Hirst, Jenny Holzer, Rebecca Horn, Sigmar Polke

Artikel: Boards and borders = Spiel - Feld - Grenze

Autor: Perrone, Jeff / Nansen

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-680602

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 12.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

JEFF PERRONE

BOARDS AND BORDERS

LET'S PLAY A GAME, SHALL WE?

Before starting, we'll have to decide what sort of game we'd like to play. Does a game of strategy sound interesting? We'll see. How about a game of skill? Of course, we'll have to find a suitable target, but that should be fairly easy. Or we could throw caution to the wind and engage in a game of chance—with an indifference to our fate. It all depends on our goal, and whether we should even have one. Perhaps we can play—for amusement only.

So let's rummage through the closet and consider art games, and let the chips fall where they may.

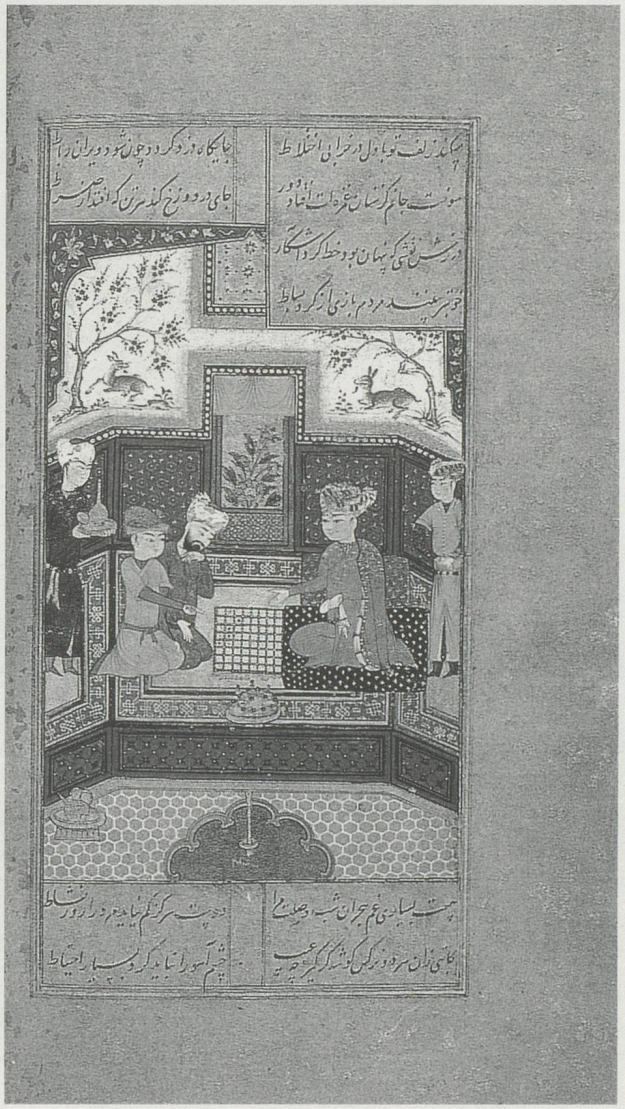
Oh, no, not that one, thank you. I prefer not to play with Marcel. The chess master was certainly astute about the ultimate goal, but the game is so rule-bound by art history. It's only interesting as a spectator sport.

Yes, it used to be amusing watching others manipulate their way forward toward the conquering and possession of the ultimate territory: the abode of the museum. But there's not much challenge left in it after someone else has figured out the organization of the institution. You follow the rules, make the right moves, and there you are—if nothing is left to chance.

Look at the rules book. Read the section on historical development on how to get on the museum board. Is that all there is? The logic of this fictional academic gamesmanship is rigorous enough; an awful lot of conceptual obeisance is demanded if we want to usurp the realm and seize the property. But it's not much fun, and the ambitious goal doesn't mean anything outside the lofty abode. And there's too long a line waiting to get in.

This strategic game sounds rigid and ready-made: all these power-moves and control systems and imperial violence, for what? Let someone else squabble over the roy-

CHESSPLAYER'S, Anthology, 1468, 4¾ x 3", Shirvan (Shamakha), / SCHACHSPIELER, Anthologie, 1468, 12 x 7,5 cm.



JEFF PERRONE is an artist living in New York City.

alty. The only thing we can say with any certainty is that, if we're going to be playing a game, we have to assent to the rules, without argument. And in this case, I can't because they don't get me into a kingdom worth inheriting.

OK, so I don't want to play that game. It hurts my head. How about something that requires a degree of manual dexterity, something physical to get the blood flowing? I've always enjoyed watching how deftly others go through those hand and wrist movements. I've participated in the charade myself. Who has the best aim?

But then I'm a trifle sentimental about this kind of recreational exercise. It gives the pleasures of a game well made, and since the goal is enjoyment and connoisseurship, I have an almost childlike nostalgia for it—as I do for any enterprise that has been dismissed as irrelevant—"stupid," really, as in "stupid like a painter." Devaluation and marginalization have their draw.

It's an endgame played with Cubist blocks, right? With the limited goal to treat everything as a grid. So all we've got left is this board. For those whose reality ends at the limit of the ideal, control over the game-space is Kismet: the manifest destiny of a hopscotching Mondrian. With the organization of the playing field codified and predetermined, all that remains is refinement and adjustment of the hand to plane and edge: the edge of the painting as the edge of the world.

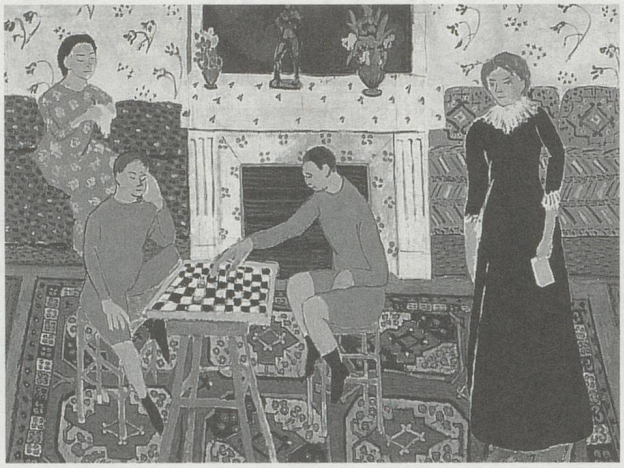
I'm considering it, because matters of sublime craft and the sensibility of touch have their appeal. We might play "Skill—Second Edition," and throw darts at Jasper's targets: those neutral, cultural fields on which we could display our penmanship. Hit the bull's-eye and you win.

Unfortunately, I keep dreaming of the dart, tossed through the air, missing its target altogether and hitting a balloon: Pop, Bang, Fizzle.

We always seem to get stuck like this, fighting over two opposing alternatives: strategy/skill, mind/matter, sense/sensibility, etc. etc. Let's keep looking a little further; there's got to be something else. We need something that gives us a bit more room for free play, something more than the circumscribed space of the tactical maneuver or the irreversible logic of the centralized goal.

Look what just fell off the shelf.

HENRI MATISSE, THE PAINTER'S FAMILY (La Famille du Peintre), 1911, oil on canvas, 56¼ x 64⅜" / DIE FAMILIE DES KÜNSTLERS, 1911, Öl auf Leinwand, 143 x 163,5 cm, THE HERMITAGE MUSEUM, ST. PETERSBURG.



"I have never tried to play chess," Matisse writes, "although it was suggested to me by friends who thought they knew me well. I told them, 'This Bishop, this King, this Queen, this Castle, mean nothing to me.'" It seems he couldn't deal with a game unless "a meaning was invented for each Pawn in the course of each game." Ascension to the royal hierarchy meant nothing to him. And no board, no matter how elegantly materialized, could satisfy him if it did not include the possibility of changing course, veering off unexpectedly, of adding and subtracting to the rules as necessary, in order to create suspense and surprise.

Let the framework drip, soak, melt into thin air.

Shall we play? We have found options beyond the boundary; and at the next boundary another goal. Assume this rule: We can utilize the playing-field of the board—or we can dispense with it entirely. The grid-board exists, but it isn't the whole game. It will be surrounded by a frame, a spray of flowers, an added border with domes and minarets and waving banners opening up the game with multiplying spaces: the board has an abode, a goal outside the board.

(Let's make this stop at an odd, marginal space, a detour off to the side: the Matissean abode of the board in the Museum of Modern Games. He occupies another realm,

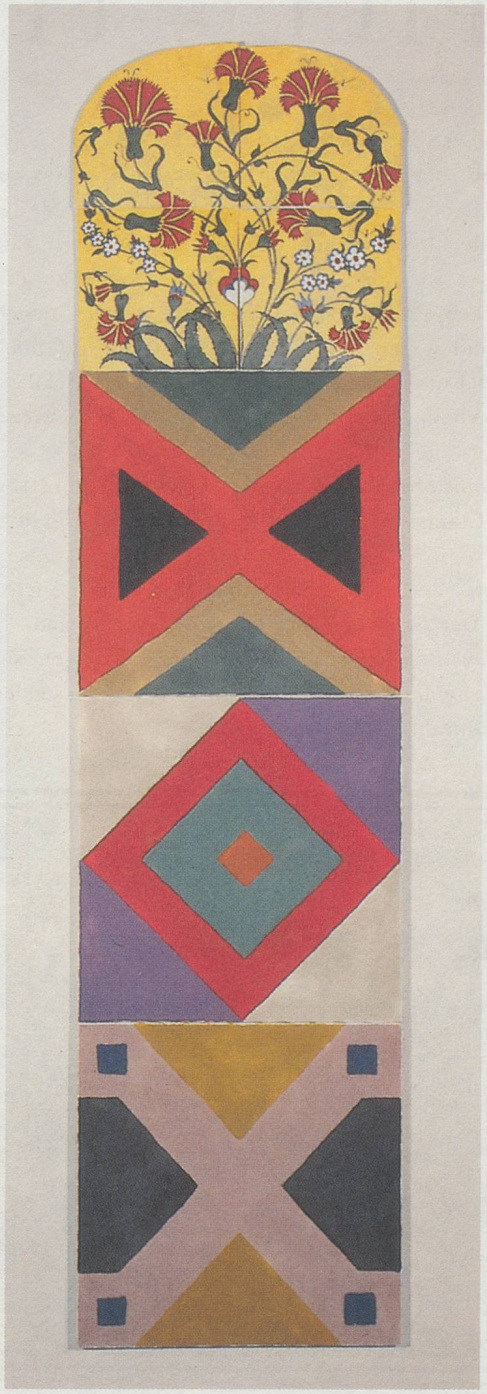
resides in the playful space on the border, winding sideways, peripheral to the smooth unfolding of art history and the authority of the institution. It is a space that acknowledges the game, surely, and encompasses it; but slides away from the customary layout. It assents to another gameplan: traveling on the outskirts, in foreign lands, there may occur a sudden change of itinerary—made possible by the chance encounter. He rolled the dice, and they landed off the board. They landed in China, Persia, India, Africa. They landed on the outerbands strewn with nasturtiums, dahlias, periwinkles, and acanthuses.

Laid out like cards, shuffled at random, the game has the good fortune of an environment: kneeling and reclining figures with turbans, chatting and meditating; pillows and patterned rugs, with local customs all their own; an offering of refreshments; a tile mural, a window with drapery; and, inevitably, flowers. Each space stacked up onto the next, proceeding discretely after a toss of the cowries, border after border, each game fanning out onto another game.)

So let's play this dicey game of chance, with open, permeable boards and borders. We will assent to this game when everything seems to work according to plan, and also when everything falls into ruination, plunging us into voids that can be refilled by other goals that appear out of nowhere, out of anywhere. Let the game begin abruptly, with fearless indifference.

MESQUAKIE MOCCASINS, Tama, Iowa, 1880, buckskin, glass beads, 10¼" long / MOKASSINS DER MESQUAKIE, 1880, Wildleder, Glaskügelchen, 26 cm lang, THE PILOT FOUNDATION.

JEFF PERRONE, THE FOUR MATHEMATICAL PROCESSES, 1993, sand on canvas, glazed earthenware, nails, 96 x 24" / DIE VIER MATHEMATISCHEN AUFLÖSUNGSVERFAHREN, 1993, Sand auf Leinwand, glasierter Ton, Nägel, 244 x 61 cm.



JEFF PERRONE

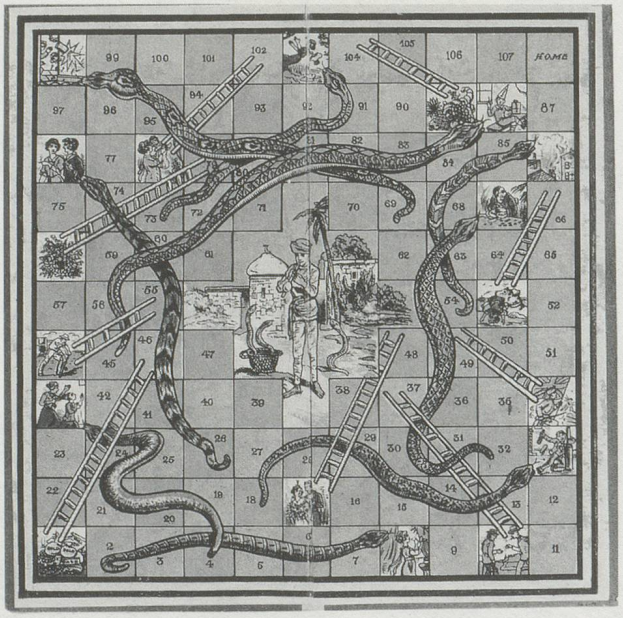
SPIEL – FELD – GRENZE

LASST UNS EIN SPIEL MACHEN!

Bevor wir beginnen, müssen wir entscheiden, was wir spielen wollen. Wäre ein Planspiel interessant? Mal sehen. Oder wie wär's mit einem Geschicklichkeitsspiel? Natürlich brauchen wir noch eine passende Zielscheibe, aber das dürfte kein Problem sein. Oder wir lassen alle Vorsicht beiseite und wagen ein Glücksspiel – ohne uns um unser Schicksal zu sorgen. Alles hängt vom Ziel ab, und davon, ob wir überhaupt eines haben. Vielleicht könnten wir einfach zum Vergnügen spielen.

Durchstöbern wir also die Schatztruhe und verlegen uns auf Kunstspiele; nehmen wir die Würfel, wie sie fallen.

Oh nein, den nicht, danke. Mit Marcel spiele ich lieber nicht. Der Schachmeister wusste bestimmt ganz genau, worum es ihm letztendlich ging, aber die Regeln sind bei diesem Spiel durch die Kunstgeschichte so festgelegt. Da macht nur das Zuschauen Spass.



Ja, es war einmal amüsant, andere dabei zu beobachten, wie sie sich zum Ziel ihrer Träume durchschlagen: den Weihegründen des Museums. Aber nachdem irgendjemand herausgefunden hat, wie diese Institution funktioniert, ist das auch keine grosse Herausforderung mehr. Man folgt den Regeln, macht die richtigen Schachzüge, und schon ist man am Ziel – sofern man nichts dem Zufall überlässt.

Werfen Sie einen Blick in die Spielanleitung. Lesen Sie den Abschnitt über historische Entwicklungen und wie man auf das Museumsspielfeld gelangt. Ist das etwa alles? Die Logik dieses fiktiven akademischen Wettkampfs ist gnadenlos. Schaurig viele konzeptuelle Verrenkungen sind nötig, um das Reich zu erobern und in Besitz zu nehmen. Aber Spass macht das nicht, und ausserhalb dieser luftigen Höhen gilt das ehrgeizige Ziel nichts. Ausserdem muss man sich in eine endlos lange Warteschlange einreihen.

Dieses Planspiel wirkt starr und uniform: all diese Schachzüge und Kontrollsysteme, dieses Herrschaftsgebahren – wozu? Sollen sich doch andere mit der Hierarchie herumschlagen. Mit Sicherheit sagen lässt sich nur, dass, wer in dem Spiel mitmischen will, sich den Regeln unterwerfen muss, ohne Wenn und Aber. Und das kann ich in diesem Fall nicht, denn es lockt kein Erbe, für das es sich zu schlagen lohnte.

O.K., ich will dieses Spiel also nicht spielen. Es verursacht mir Kopfschmerzen. Wie wäre es mit etwas, das eine gewisse Handfertigkeit erfordert, etwas Physisches, damit das Blut wieder zirkuliert? Ich habe immer mit Vergnügen beobachtet, mit welcher Behendigkeit sich andere durch

"SNAKES AND LADDERS," British game, 1920–25 / "SCHLANGEN UND LEITERN", englisches Brettspiel, 1920–25, BETHNAL GREEN MUSEUM OF CHILDHOOD, LONDON.

dieses Dickicht gehangelt haben. Und ich habe selbst an dem Verwirrspiel teilgenommen. Wer hat das beste Ziel?

Aber dann rührt mich diese Art der Entspannungsübung auch wieder. Man hat dabei das Vergnügen eines gut gespielten Spiels; und da es dabei um Erbauung und Kennerschaft geht, empfinde ich eine fast kindliche Nostalgie dabei, geradeso wie bei jeder anderen Sache, die man als bedeutungslos erkannt hat, als «dumm» – «dumm wie ein Maler». Entwertung und Marginalisierung haben doch ihren Reiz.

Es ist ein Endspiel mit kubistischen Würfeln, nicht wahr? Mit dem beschränkten Ziel, alles als Raster aufzufassen. So bleibt uns also nichts als dieses Spielbrett. Für diejenigen, deren Realität nicht über das Ideal hinausgeht, ist die Kontrolle über den Spielraum alles: das fraglose Schicksal eines tempelhüpfenden Mondrian. Das Spielfeld verfügt über klare Regeln und Codes, und so bleibt einem nur noch, sich auf dem begrenzten Territorium möglichst gut zurechtzufinden: die Bildgrenze als Ende der Welt.

Ich denke darüber nach, weil sublimes Handwerk und sensibler Stil durchaus ihren Reiz haben. Wir könnten zum Beispiel «Geschicklichkeit – Zweite Runde» spielen und Pfeile auf Jaspers Zielscheiben werfen: jene neutralen, kulturellen Felder, an denen wir unsere spitze Feder erproben können. Wer ins Schwarze trifft, gewinnt.

Zu meinem Leidwesen träume ich immer wieder, wie der Pfeil durch die Luft fliegt, das Ziel verfehlt und einen Luftballon trifft: Bum! Peng! Aus!

Aber irgendwie scheinen wir uns immer wieder in diesem Konflikt zwischen zwei widersprüchlichen Alternativen zu verfangen: Strategie/Geschicklichkeit, Geist/Materie, Sinn/Sinnlichkeit usw., usw. Sehen wir ein bisschen weiter, es muss noch etwas anderes geben. Wir brauchen etwas, das uns mehr Spielraum gewährt, etwas, das mehr ist als der beschränkte Raum des taktischen Manövers oder die gnadenlose Logik des auf einen Punkt reduzierten Ziels.

Sehen Sie, was uns da entgegenfällt.

«Ich habe niemals versucht, Schach zu spielen», schreibt Matisse, «wenngleich Freunde, die mich zu kennen glaubten, es mir nahelegten. Ich sagte ihnen: ‹Dieser Läufer, dieser König, diese Dame, dieser Turm bedeuten mir nichts.›»

JEFF PERRONE lebt als Künstler in New York City.

JEFF PERRONE, ISSUES UND CONCERNS OF EVERYDAY LIFE, 1991, sand on canvas, glazed earthenware, nails, 54 x 27" / PROBLEME UND SORGEN DES ALLTAGS, 1991, Sand auf Leinwand, glasierter Ton, Nägel, 137 x 68,5 cm.

Anscheinend konnte er mit Spielen nichts anfangen, sofern nicht «im Verlauf des Spiels für jeden Bauern eine Bedeutung erfunden wurde». Der Aufstieg in die königliche Hierarchie bedeutete ihm nichts. Kein noch so elegantes Spielbrett konnte ihn zufriedenstellen, wenn darin nicht die Möglichkeit enthalten war, den Kurs zu wechseln, plötzlich die Richtung zu ändern, die Regeln je nach Bedarf zu ergänzen oder einzuschränken, um auf diese

Weise Spannung und Überraschung zu erzeugen.

Soll sich das ganze Drumherum doch in Luft auflösen.

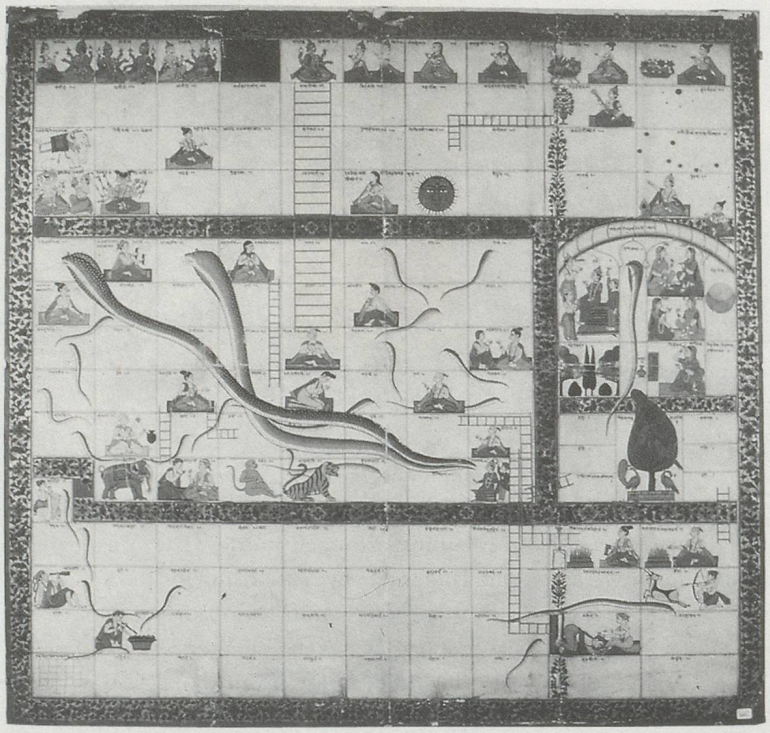
Wagen wir ein Spiel? Wir haben Alternativen jenseits (der Grenze) und an der nächsten Grenze, ein anderes Ziel. Und das sind die Regeln: Wir können das Spielbrett benutzen – oder auch darauf verzichten. Das gerasterte Spielfeld existiert zwar, aber es macht nicht das ganze Spiel aus. Drumherum gibt es einen Rahmen, einen Blütenzweig, eine weitere Einsäumung mit Kuppeln und Minaretten und wehenden Fahnen, die das Spiel mit vielfachen Räumen eröffnet: das Spiel hat einen Ort, ein Ziel ausserhalb des Bretts.

(Machen wir halt an einem seltsamen, abgelegenen Raum, einen Abstecher in einen Randbereich: zu jenem Ort auf dem Brett, an dem Matisse sich im Museum für Moderne Spiele befindet. Er bewohnt ein anderes Reich, residiert im spielerischen Grenzgebiet, auf verschlungenen Seitenwegen, am Rande dessen, was die Autorität der Institution ausmacht, am Rande der glatten Kunstgeschichte. Es ist ein Raum, der das Spiel sicherlich anerkennt, es einschliesst, sich aber dem gewohnten Schema entzieht. Und er hält sich an einen anderen Spielplan: Während er sich in Randgebieten, auf fremdem Territorium bewegt, ändert sich vielleicht plötzlich die Reiseroute – und zwar durch Zufall. Er warf die Würfel, und sie landeten neben dem Spielbrett. Sie landeten in China, Persien, Indien, Afrika. Sie landeten auf Aussenfeldern, übersät von Kapuzinerkresse, Dahlien, Immergrün und Bärenklau.

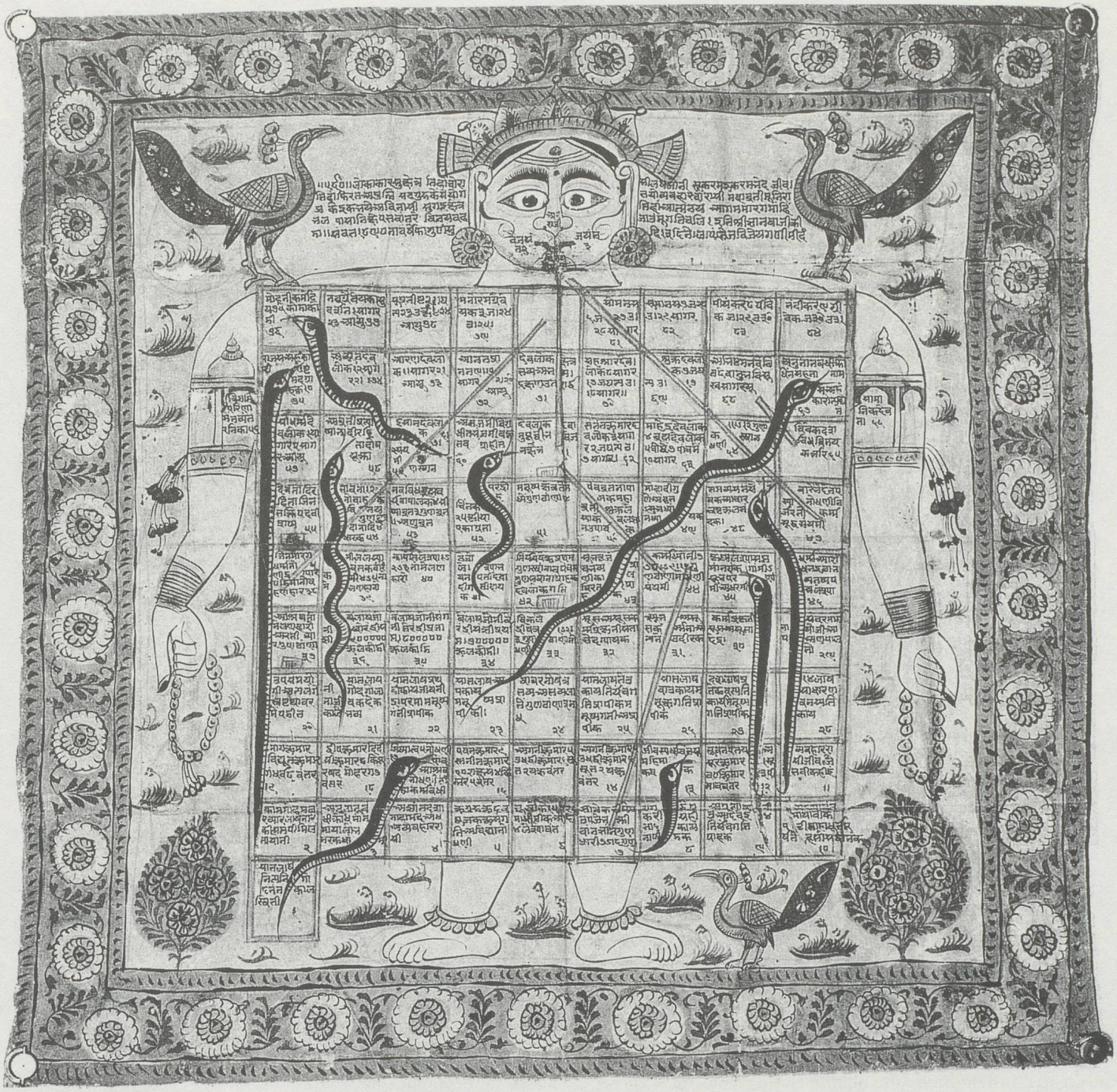
Wie Spielkarten ausgelegt, aufs Geratewohl geschüttelt, verfügt das Spiel über die Glückseligkeit eines Environments: knieende und zurückgelehnte Figuren im Turban beim Plaudern und beim Meditieren; Kissen und gemusterte Brücken, entsprechend den lokalen Sitten, Erfrischungen, bemalte Kacheln an der Wand, ein Fenster mit Vorhängen, und – natürlich – Blumen. Gestaffelte Räume, aufs Geratewohl hintereinander geschachtelt, Rand auf Rand, jedes Spiel ins nächste überleitend.)

Spielen wir also dieses Würfelspiel mit offenen, durchlässigen Spielfeldern und Grenzen. Wir werden in dieses Spiel einwilligen, wenn alles nach Plan zu laufen scheint, und auch, wenn alles zu Bruch geht und uns in Abgründe stürzt, die sich mit anderen Zielen – aus dem Nichts, dem Irgendwo – auffüllen lassen. Beginnen wir das Spiel von jetzt auf gleich, mit unerschrockener Gelassenheit.

(Übersetzung: Nansen)



124-square (Vaisnava) gyan chaupar board, Nagpur (?), Indian game, 1800 / Indisches Brettspiel, 1800,
ROYAL ASIATIC SOCIETY, LONDON.



84-square (Jain) gyan chaupar board,
Indian game, Gujarat, 1834 /
Indisches Brettspiel, 1834,
CALICO MUSEUM OF TEXTILES, AHMEDABAD.