SKÁKLIST

32 PIECES:

THE ART OF CHESS

Á öllum tímum og í öllum menningarheimum hafa listamenn haft áhuga á skák, „konunglegum leik" stjórnenda, hermanna, fanga og útlaga. Samfara miklum þjóðfélagslegum breytingum allt frá upphafi 20. aldar til dagsins í dag hafa listamenn í auknu mæli notað myndmál og hugmyndir úr skák í listsköpun sinni. Skák hefur nýst sem mjög útbreitt líkan af þjóðfélagi, líkan sem listamenn endurhanna og laga að hugmyndum um kærleika, stríð og leik.

Sigmund Freud leit á skák sem hliðstæðu sálgreiningar, „kortlagningu hugans", en Frakkinn Marcel Duchamp leit á skák sem list. Árið 1944 staðhæfði súrrealistinn og kenningasmiðurinn André Breton: „það sem verður að breytast er leikurinn sjálfur, ekki taflmennirnir". Flúxus-listamenn sjöunda áratugarins léku sér að því að endurhanna skákleikinn og notuðu hann sem vettvang til að kanna skynjun og mörk sjálfsmyndarinnar.

Í þessari bók, sem er gefin út af tilefni sýningar Listasafns Reykjavíkur á Kjarvalsstöðum (24. janúar – 13. apríl 2009), er fjallað um hvernig nokkrir af þekktustu listamönnum samtímans reyna á mörk gagnvirkni, kanna hugarástand skákmanna, skoða tengsl þeirra sem tilhugalíf og skapa innan skáklistarinnar ný séreinkenni með nýjum túlkunaraðferðum og tengingum.

Marcel Proust sagði eitt sinn að það sem okkur vantaði væri ekki nýtt landslag, heldur ný sýn. Á þessari sýningu leiðandi listamanna má virða fyrir sér, frá nýjum sjónarhornum, félagslegt landslag séð gegnum skák. En landslag skákleiksins sjálfs er óháð tíð og tíma og mun áfram standa opið fyrir glöggskyggni og innsýn listamanna framtíðarinnar.

Sýningarstjórar eru Mark Sanders, Julia Royse og Larry List.

Artists of all eras and cultures have been interested in chess, "the Royal Game" of rulers, soldiers, prisoners, and exiles. From the early 20th century to the present this interest has paralleled major social (re)evolutions, with artists increasingly using chess imagery and ideas in their art. During such times, chess has provided a universally acknowledged societal model in miniature that artists redesign based on patterns of love, war, and play.

Sigmund Freud viewed chess as parallel to psychoanalysis – a mapping of the mind – while French-born Marcel Duchamp saw chess as art. In 1944, art theorist André Breton insisted that "what must be changed is the game itself, not the pieces." The Fluxus artists of the 1960's made a grand game-of-making-the-game and transformed chess into a sensory questioning of identities.

This book is published on the occasion of an exhibition at the Reykjavik Art Museum, Kjarvalsstadir (24 January–13 April 2009), explores how prominent contemporary artists push the boundaries of interactivity; explore mental states, real or imagined; transmute chess courtship rituals into heated intimacies; and reconstruct new identities based on the game via the deconstruction of chosen environments.

Marcel Proust once explained that what is needed is not a new landscape, but, rather, a new vision. These leading contemporary artists offer new viewpoints from which to reconsider the creative social landscape through chess, while the timeless conceptual landscape of "the Royal Game" stands ever ready to lend itself to future visions.

The exhibition is co-curated by Mark Sanders, Julia Royse and Larry List for the Reykjavik Art Museum.

SKÁKLIST

32 PIECES:

THE ART OF CHESS

SKÁKLIST

32 PIECES:

THE ART OF CHESS

LISTASAFN REYKJAVÍKUR
REYKJAVIK ART MUSEUM

Þessi bók er útgefin í tilefni sýningarinnar *Skáklist* í Listasafni Reykjavíkur, Kjarvalsstöðum
24. janúar – 13. apríl 2009.

Published on the occasion of the exhibition *32 Pieces: The Art of Chess* at the Reykjavik Art Museum, January 24 – April 13, 2009.

Sýningarstjórn/Curators: Mark Sanders, Julia Royse and Larry List.

Ritstjórn/Editor: Mark Sanders

Hönnun og umbrot/Design and layout: Anna Björnsdóttir/ad@centrum.is

Þýðingar/Translations: Brynja Cortes Andrésdóttir, Magnea J. Matthíasdóttir.

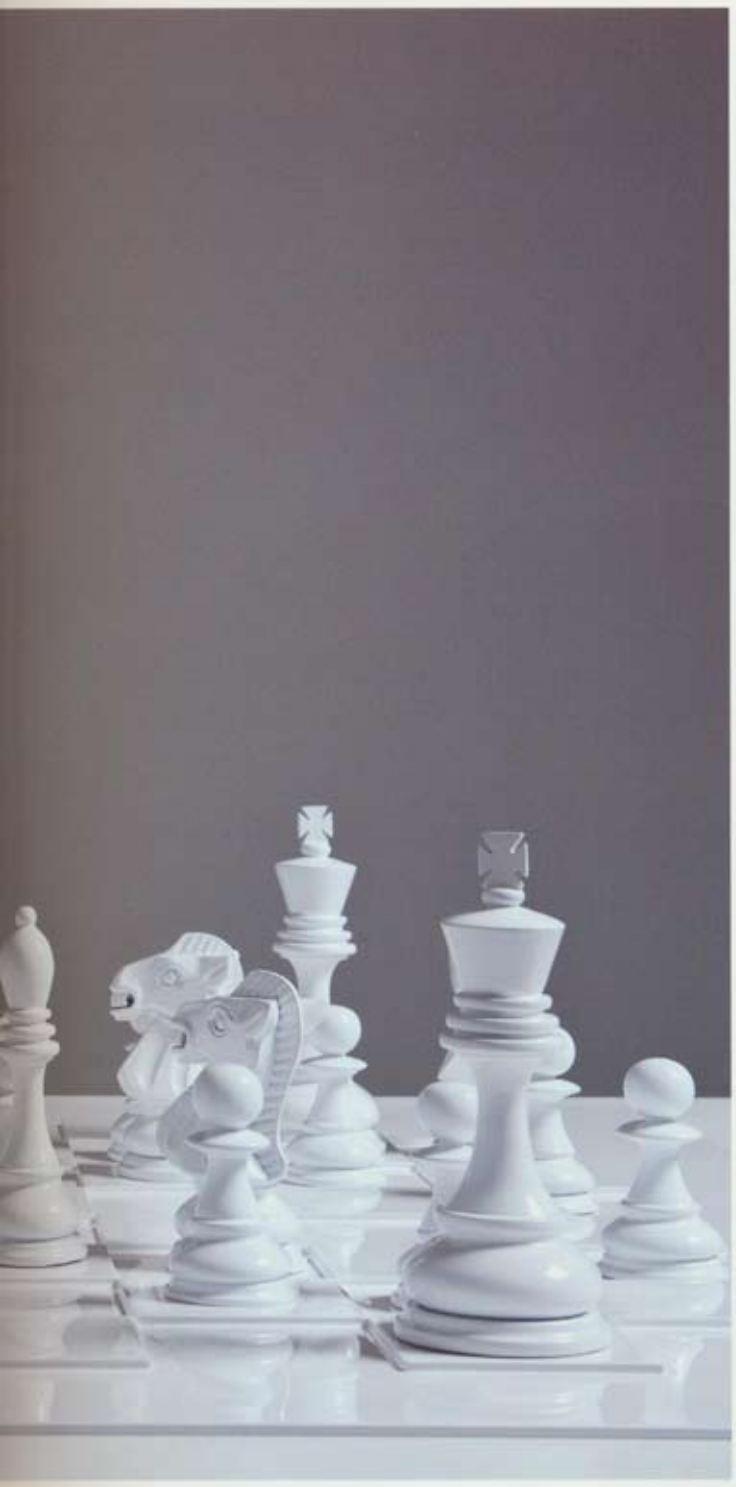
Yfirlestur/Proofreading: Vala S. Valdimarsdóttir, Shauna Laurel Jones.

Ljósmyndir/Photographs: Robert H. Hensleigh, Frank Kleinbach, Risa Korris, Shigeko Kubota, Kevin Noble, Justin Creedy Smith, Justin Westover, Andy Keates, Larry Lamay, Hugo Glendinning, Louise Daly, Stephen White, Tessa Angus, Julian Wasser, Graydon Wood, Arnaldur Halldórsson, Brooks Walker, Guðmundur Oddur Magnússon (aka Goddur) and Steingrímur Eyfjörð.

Prentun/Printing: Prentmet.

Útgefandi/Publisher:
Listasafn Reykjavíkur/Reykjavik Art Museum, Tryggvagötu 17, 101 Reykjavík
www.artmuseum.is

ISBN 9979-769-39-4



EFNISYFIRLIT/INDEX

Inngangur/Introduction 6
Hafþór Yngvason

Ný form fyrir nýja tíma/ 14
New Forms for a New Era
Larry List

Skáklist/ 54
32 pieces: The Art of Chess

Viðtöl við listamenn/ 116
Artists' interviews
Mark Sanders/Larry List

Tilvísanir/Endnotes/Copyrights 140–143

Þakkir/Acknowledgements 144

INNGANGUR

Hafþór Yngvason, safnstjóri Listasafns Reykjavíkur

Síðustu árin hefur áhugi listamanna á skák farið vaxandi, einkum vegna frumkvöðlastarfs RS&A. Margir þekktustu listamenn 21. aldar hafa hlotið innblástur frá verkum forvera sinna á 20. öld og auðgað skáklistina með nýjum, listrænum hugmyndum. Í þessari bók, sem er gefin út af tilefni sýningar Listasafns Reykjavíkur á Kjarvalsstöðum (24. janúar – 13. apríl 2009), verður leitast við að gera grein fyrir nokkrum þessara nýju hugmynda. Á sýningunni *Skáklist* eru fimmtán skákborð gerð fyrir RS&A á árunum 2003 til 2009. Auk þeirra eru fjögur listaverk eftir kunna íslenska listamenn og byltingarkennt verk sem Fluxus-listamaðurinn Yoko Ono skapaði 1966.

Eins og Larry List lýsir í grein sinni tókust listamenn tengdir ýmsum myndlistarstefnum 20. aldar, allt frá Bauhaus til dada og súrrealisma, á við formfasta mynd taflmanna og endurhönnuðu þá á djarfmannlegan og nýstárlegan hátt. Þau form og myndgervingar sem listamennirnir gæddu taflmennina eru gjörólík í túlkun hvers og eins, en í töflunum frá fyrri hluta síðustu aldar og aldarmiðju hefur sérstök áhersla verið lögð á notagildi. Í flestum verkunum renna útlit og tilgangur taflmannanna saman í hnökralausa heild. Það kom í hlut Fluxus-listamanna og International Situationista sjöunda áratugar síðustu aldar að draga þá samrunnu heild í efa og umbreyta leiknum sjálfum með list sinni. Eins og titillinn á grein Lists gefur til kynna hélt umbreytingin áfram og hefur tekið á sig nýjar myndir á 21. öld.

Sumir listamennirnir á sýningunni, þar á meðal Matthew Ronay, Paul McCarthy, Rachel Whiteread, Tom Friedman, Paul Fryer og Damien Hirst, aðhyllast kenningar Duchamps um tilbúin („ready-made") verk til að skapa mjög óvenjulegar aðstæður úr algengum og kunnuglegum hlutum. Þeir nota áþekk efni og aðferðir og í fyrri verkum en í skákinni standa þeim nýir möguleikar opnir. Fremur en að leitast við að finna upp form til að lýsa kennimarki hvers taflmanns virðast þeir hafa valið hluti algjörlega af handahófi, svo að það er næstum ógerlegt að þekkja einstaka taflmenn utan samhengis. Þannig breytast kóngarnir í formköku með bláan glassúr, djúsflösku, koparketil, ísskáp og eldavél úr brúðuhúsi, blýant í öfugri fjarvídd og lyfjaglas. Taflmenn Olivers Clegg eru ef til vill ekki eins veraldlegir, en þeir eru eftirlíkingar af völdum forngripum Sigmunds Freud, sem hefur ekki verið breytt og hafa engin augljós tengsl við venjulega taflmenn.

Heimspekingurinn Ludwig Wittgenstein hefur líkt tungumálinu þannig við skák að það kann að varpa nokkru ljósi á hreyfiöflin að baki taflmönnum 21. aldar. Í ritinu *Philosophical Investigations* (§31) segir Wittgenstein:

> Þegar manni er sýndur kóngur í manntafli og sagt er við hann: „Þetta er kóngurinn" segir það honum ekki hvernig taflmaðurinn er notaður – ekki nema hann kunni reglur leiksins fram að þessu síðasta atriði: Lögun kóngsins. Það mætti hugsa sér að viðkomandi hafi lært leikreglurnar án þess að hafa nokkurn tímann séð taflmann. Lögun taflmannsins samsvarar í þessu samhengi hljóði eða mynd orðs.

Hér á Wittgenstein við það að tungumálið sé eins og leikur og hafi leikreglur. Ef ég segi „þetta er penni" skilur enginn merkingu setningarinnar nema sá sem veit hvað það er að skrifa eða teikna. Það sem skilur kónginn frá öðrum taflmönnum er ekki hæðin eða kórónan, heldur miklu fremur reglurnar um notkun hans, þ.e. reglur um hvað séu leyfilegir leikir í skák, hvað það merkir að skáka og máta kónginn og svo framvegis.

Heimspekingurinn Martin Heidegger er á svipuðu róli. Taflmenn eru *verkfæri* („equipment") í þeim skilningi sem hann leggur í orðið, það er að þeir eru notaðir í ákveðnum tilgangi, rétt eins og pennar, hamrar, áhöld, leikföng og flíkur. Grundvallarskilningur okkar á verkfærum kemur með notkun, en þó ekki aðskildum frá öðrum þáttum, segir Heidegger. Til þess að penni sé ritfæri, en ekki bara prik eða eitthvað slíkt, þarf hann að tilheyra mengi annarra verkfæra, til dæmis (eins og lýst var í dæmi Heideggers árið 1927) „blekbyttu, bleki, pappír, þerripappír, borði, lampa, húsgögnum, gluggum, dyrum, herbergi" (Being and Time, 97). Á sama hátt er hægt að skilja notkun hamars í tengslum við nagla, timbur o.s.frv. og þannig er notkun kóngsins í skák skiljanleg í samhengi við hina taflmennina – á gangi þeirra og innbyrðis samspili – og við skákborðið sjálft.

Ef merking taflmannanna finnst með samspili þeirra, þ.e.a.s. í reglunum um beitingu þeirra fremur en forminu, hver er þá merking formköku í samspili við jónu, eins og sjá má á borði Matthews Ronay eða samhengi djúsflösku og lítillar gúmmíandar á borði Pauls McCarthy? Algjörlega ófyrirséðar aðstæður koma upp

INTRODUCTION

Hafþór Yngvason, director of the Reykjavik Art Museum

In the last few years, largely because of the pioneering work of the art production company RS&A, there has been a great surge of interest in chess among artists. Inspired by the work of their 20th-century predecessors, many of the most prominent artists of the 21st-century have brought new artistic ideas to the game. This book, published on the occasion of an exhibition at the Reykjavik Art Museum, Kjarvalsstadir (24 January–13 April, 2009), seeks to account for some of these ideas. *32 Pieces: The Art of Chess* brings together fifteen chess sets produced by RS&A from 2003 to 2009. To these are added four artworks by leading Icelandic artists and a revolutionary work that conceptual artist Yoko Ono created in 1966 during the height of the Fluxus movement.

As Larry List recounts in his essay, artists associated with the various art movements of the 20th century, from Bauhaus to Dada and Surrealism, addressed the formal attributes of chess pieces in daring new designs. The sculptural articulations and the metaphorical identities that they created for chess pieces vary greatly from one artist to another, but the chess sets from the early and mid-century share a common usability. In most of these works, the form and function of the chess pieces are seamlessly combined as a unified whole. It was left to the Fluxus artists and the International Situationists of the 1960s to question this unity and transform the game itself through their art. As the title of List's essay suggests, the process of transformation has continued and assumed new forms in the 21st century.

Some of the artists in the exhibition at Kjarvalsstadir, including Matthew Ronay, Paul McCarthy, Rachel Whiteread, Tom Friedman, Paul Fryer, and Damien Hirst, follow Duchamp's philosophy of the "readymade" to create, out of common and familiar objects, the most unusual situations. They use materials and strategies similar to those employed in their earlier works, but the context of chess affords them new possibilities. Rather than seeking to invent forms for each piece to indicate its identity, they seem to have selected objects quite arbitrarily so it is all but impossible to recognize each piece out of context. Thus their kings take the form of a frosted cupcake and a marijuana joint; a bottle of juice and a copper kettle; a dollhouse refrigerator and a stove; a pencil in reverse perspective and a UFO; vacuum tubes and spray bottles. Oliver Clegg's pieces may not be so mundane, but they are copied directly, without alteration, from a selection of Sigmund Freud's antiques without any apparent connection to the regular pieces of the chess set.

Philosopher Ludwig Wittgenstein has compared language to chess in a way that sheds some light on the dynamics that 21st-century chess pieces participate in. In his *Philosophical Investigations* (§31), Wittgenstein notes:

> When one shews someone the king in chess and says: "This is the king", this does not tell him the use of this piece—unless he already knows the rules of the game up to this last point: the shape of the king. You could imagine his having learnt the rules of the game without ever having been shewn an actual piece. The shape of the chessman corresponds here to the sound or shape of a word.

Wittgenstein's point is that language is like a game, with rules to follow. If I say, "this is a pen," only a person who knows what writing or drawing is will understand the phrase. What sets a king apart is not its height and shape or the crown but, rather, the rules for its use: i.e., rules concerning what counts as a valid move in chess, what it means to checkmate, to castle, and so forth.

Philosopher Martin Heidegger makes a similar point. Chess pieces are *equipment*, in his particular sense of the word, in that they are used for a purpose, like pens, hammers, tools, toys, and clothing. Our most basic way of understanding equipment is through use, albeit not in isolation, Heidegger maintains. For a pen to function as equipment for writing, and not just as a stick, say, it must belong to a nexus of other equipment, e.g. (in Heidegger's 1927 example), to "ink-stand, ink, paper, blotting pad, table, lamp, furniture, windows, doors, room." (*Being and Time*, 97) Similarly, the use of a hammer can be understood in relation to nails, wood, etc., and so the use of a king in chess is understandable in relation to the other pieces—how all of them move and interact—and to the chessboard itself.

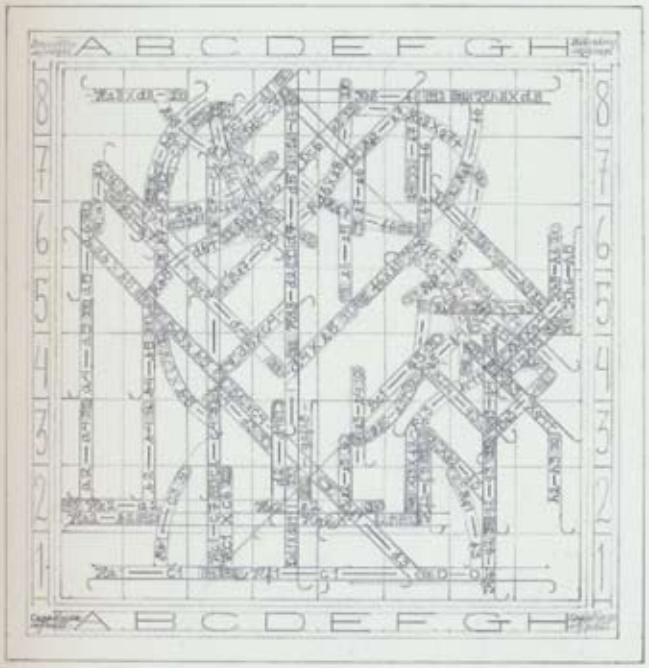
If the meaning of chess pieces is found in how they function in relation to each other, i.e., in the rules of how they are used rather than in their shapes, then what is the meaning of a cupcake in relation to a joint, as they come together on Matthew Ronay's board, or of a juice bottle in relation to a miniature rubber duck on Paul McCarthy's? Completely unexpected situations arise as the relationships between the pieces change.

þegar tengsl taflmannanna breytast. Skákborð Ronays, McCarthys og annarra listamanna 21. aldar virðast samanstanda af skipulegri sundurgreiningu þegar tveir misleitir heimar – veröld hversdagslegra hluta og skákheimurinn – eru lagðir hvor ofan á annan. Kerfin tvö virðast ekki eiga saman og þau rekast illilega á þegar samfella forms og tilgangs er rofin.

Eitthvað nýtt og óvænt opinberast þegar hversdagsheimur hlutanna er færður yfir á taflborðið og kunnuglegum gripum þannig komið fyrir í flóknu leikferlinu. Eitt af því sem verður augljóst við þetta er óvissa tímans í tilveru okkar, rétt eins og í skákinni. Á það hefur verið bent að í skák sé allt á borðinu, ef svo má segja. Ekkert er falið fyrir þeim sem tefla eða áhorfendum, eins og á til dæmis við um blinda hönd í bridge. Við þeim sem horfir á skák sem verið er að tefla blasir á öllum stigum leiksins staða allra taflmannanna og hægt er að greina hana og ákveða besta leikinn með hreinni rökhyggju. Svo er ekki um töfl Ronays, McCarthys, Whitereads, Friedmans, Fryers, Hirsts eða Cleggs. Það er hreint ekki augljóst hver tiltekin staða er á skákborðum neins þeirra. Að þessu leyti eru töfl þeirra lík tafli Yoko Ono, *Play it By Trust*, þar sem allir mennirnir og allt skákborðið er málað hvítt. Til að skilja hvað er á seyði þarf áhorfandinn að þekkja söguna á bak við stöðuna. Hann þarf að fylgjast með gangi taflmannanna frá fyrsta til síðasta leiks í hlykkjóttri ferð þeirra um borðið. Athygli hans beinist frá taflmönnunum sjálfum og að því sem er að gerast. Þetta er það sem gerir verk Ono svo mikilvægt í umskiptunum frá forverum hennar, sem beindu sjónum einkum að formgerð, yfir í hugtakanálgun þeirra yngri listamanna sem taka þátt í þessari sýningu. Hún virkjar tímann og listamennirnir sem fylgja í fótspor hennar taka tilraunina skrefi lengra og láta á sama hátt reyna á upplifun manna og reynslu. Aðstæður hversdagslífsins kunna að virðast eins auðskildar og opnar fyrir vitsmunagreiningu og staðan á venjulegu taflborði, en sá sem skoðar skákborð RS&A og veit söguna að baki stöðunni gerir sér grein fyrir því að hún hefur ef til vill ekki orðið til á fyllilega rökréttan hátt. Manngangur okkar á borðinu og í tilverunni er skrykkjóttur og ónákvæmur, stundum flaustursleg eða letilegur, ástríðufullur eða deyfðarlegur og oft beinlínis órökréttur.

Rými er einnig þáttur sem mikið fer fyrir, bæði í verki Ono og nýrri töflunum. Í snilldarlegri greiningu í bók Larrys List *The Imagery of Chess Revisited* segir hann að rými í nútímalist sé sambærilegt við rými í skák að því leyti að hvort tveggja sé „margslungið, línurétt og með mörgum víddum". Í skák er „helsta markmið leiksins að skapa samskiptalínur á milli taflmanna sinna og manna andstæðingsins til að tengja þá en um leið að skapa línur tálma til að loka aðgönguleiðum". Þessir sérstöku eiginleikar eru, eins og List bendir á, afhjúpaðir

JÓN GUNNAR ÁRNASON. (1931–1989). *Taflmenn/Chess Pieces*. (1981). Viður, ryðfrítt stál/Wood, stainless steel. Tallest piece: 120 x 40 cm. Ljósmynde/Photos: Brooks Walker, Páll Kristjánsson, Hanna Sigga Sigurðardóttir. © Ljósmyndasafn Reykjavíkur / Reykjavik Museum of Photography



BJARNI H. ÞÓRARINSSON. *Capablanca/Bernstein*. 1953 (2008). Blýantsteikningar/Pencil drawings. Með góðfúslegu leyfi listamannsins/Courtesy of the artist.

The chess sets by Ronay, McCarthy and the other 21st-century artists seem comprised of programmatic disjunctions as two heterogeneous worlds—the world of ordinary objects and the world of chess—are superimposed on each other. The two systems do not seem to belong together. Their internal systems of logic collide as the unity of form and function is disrupted and contiguity replaces metaphorical connections.

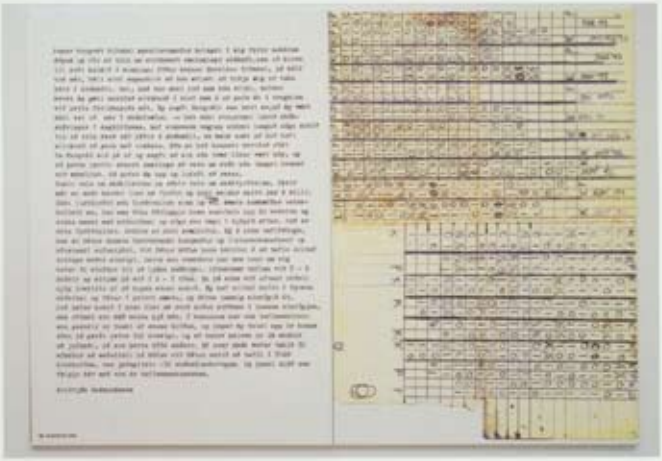
By bringing the ordinary world of objects onto the chessboard and thus placing the familiar within the complex dynamics of the game, something new and unexpected is revealed. One thing in particular that comes into perspective in this way is the contingency of time in our lives, just as in chess. It has been pointed out that in chess, everything is on the table, as it were. Nothing is hidden from the players or from casual onlookers, as is a blind hand in bridge. Whoever looks at a chess match in action has, at any point during the game, the position of all the pieces laid out in front of him, ready to be analyzed so that the best move can be determined through pure reason. This is not the case with the chess sets by Ronay, McCarthy, Whiteread, Friedman, Fryer, Hirst or Clegg. It is not transparent at all what a given position on any of their boards is. In this, their sets are like Yoko Ono's chess set, *Play It By Trust*, where all of the pieces and the whole board are painted white. To understand what is going on, the observer has to know the history behind the position. He has to follow the moves, from the first to the last, in their tangled paths across the board. His attention is shifted from the physical pieces to the action itself. This is what makes Ono's work so important in the transition from the sculptural preoccupation of her predecessors to the conceptual approach of the younger artists gathered together in this exhibition. She brings time into play and the artists who follow her take her experiment a step further, subjecting life experience to the same test. Everyday life situations may look as perspicuous and open to rational analysis as a position on a regular chessboard but, aware of the history behind a position, an observer of the RS&A boards realizes that it may not have evolved in the most logical fashion. Our moves on the board and in life are uneven and imprecise, sometimes hurried or lackadaisical, passionate or spiritless, and often downright illogical.

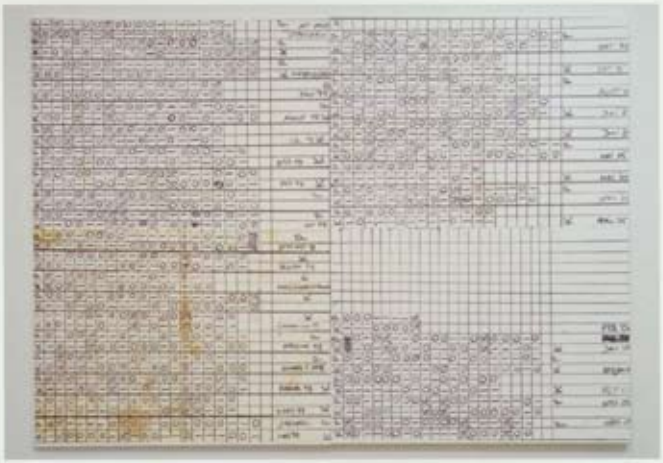
Space is another element that comes into prominence both in Ono's work and the newer sets. In a brilliant analysis in his book *The Imagery of Chess Revisited*, Larry List observes that space in modern art is comparable to the space of chess in that both are "complex, linear, and multi-dimensional." In chess, "the primary directive of the game (is to) create lines of connection between one's pieces and one's opponent's in order to link them, while simultaneously creating lines of obstruction

í orðsins fyllstu merkingu í innsetningu sem Duchamp gerði fyrir sýningu á súrrealískri list árið 1942 þegar hann „strekkti mílu af snæri yfir, undir, fyrir og á milli listaverkanna sem voru til sýnis. Mörg verk voru tengd með sömu línum og komu í veg fyrir að fólk gæti hreyft sig frjálslega við að skoða þau". Þetta margslungna, línurétta eðli rýmis birtist einnig, eins og List bendir á, í flóknu neti slettumálverka Jacksons Pollock. Þannig mætti lesa lýsingu ónefnds rithöfundar á „stubbóttri hrynjandi lína" sem ljóðræna lýsingu á framgangi í skák þar sem taflmenn hreyfast á samtvinnuðum brautum sem eru ekki síður flóknar en línur Pollocks og „byigjast, ólga, hörfa og kyrrast örskamma stund áður en þær steypast á ný fram í samfelldri, ljóðrænni hreyfingu".

Þessi greining á ekki síður við um verk tveggja íslenskra listamanna á sýningunni. Flett er ofan af rýmdareiginleikum leiksins í röð teikninga eftir Bjarna H. Þórarinsson sem rekur ferli leikja í nokkrum skákum. Steingrímur Eyfjörð hefur mótað taflmennina eins og náttúrlegar steinmyndir í tafli sínu. Manngervingarnir gefa til kynna lifandi verur fjötraðar í uppréttum steinum og öðrum steinmyndum sem vísa lítið til venjulegra taflmanna. Þeir eru svipir sem undirstrika gjána á milli forms og hlutverks. Hinir íslensku listamennirnir tveir feta aðrar slóðir. Í töflu sem sýnd er á veggnum skráir konseptlistamaðurinn Kristján Guðmundsson vinninga í árattukenndum og að því er virðist endalausum skákum við vin sinn. Og að lokum leggur risastórt tafl Jóns Gunnars Árnasonar áherslu á gagnvirkni með taflmönnum á hjólum. Verkið var upphaflega unnið fyrir almenningsrými í Reykjavík og er til sýnis utan aðalsýningarsvæðisins svo að allir geti leikið sér að því.

Sýningarstjórar *Skáklistar* eru Mark Sanders, Julia Royse and Larry List. List var gestasýningarstjóri á *The Imagery of Chess Revisited* í Noguchi Museum í New York 2005 og í The Menil Collection í Houston, Texas, 2006. Hann er enntremur höfundur greinarinnar „*Chess as Art*" sem rituð var fyrir sýningarskrá *Duchamp Man Ray Picabia*-sýningarinnar í Tate Modern í London 2008. Sanders og Royce skipulögðu *The Art of Chess* fyrir Somerset House í London 2003, auk annarra sýninga um skáklistina í Luhring Augustine Gallery í New York 2005, Gary Tatintsian Gallery í Moskvu 2006, og Sebastian Guinness Gallery í Dublin 2008. Undir nafninu RS&A hafa Royce, Sanders og Francesca Amfitheatrof staðið fyrir því að ýmsir þekktustu samtímalistamenn heims hafa gefið sig að hönnun tafla, þeirra á meðal fimmtán verkanna á sýningunni *Skáklist*.





KRISTJÁN GUÐMUNDSSON. *Innlegg/Input.* (2006). Stafrænn prent/Digital prints. 180 x 125 cm hvert/each. Með góðfúslegu leyfi listamannsins/Courtesy of the artist.

STEINGRÍMUR EYFJÖRÐ. *Kynjamyndir/Beautiful Move.* (2007). Málað ál, tré, og stafræn prent/Painted aluminum, wood, and digital prints. Taflborð: Málað ál, tré/Chessboard: Painted aluminum, wood. 180 x 122 x 64.5 cm. Stafræn prent/Laminated digital prints: 108.9 x 148.6 cm/106.6 x 110.6 cm. Með góðúslegu leyfi listamannsins/Courtesy of the artist.

in order to prevent access." These special characteristics are, as List points out, literally revealed in an installation that Duchamp created for an exhibition of Surrealist art in 1942, where he "strung a mile of twine over, under, across, and between the artworks on view. Diverse works were directly connected by the same lines that obstructed people from moving freely to view them." This complex, linear nature of space is revealed also, as List points out, in the intricate networks of Jackson Pollock's "all-over" drip paintings. Thus, one writer's description of Pollock's "syncopated rhythms of lines" could be read as a poetic description of the progress of a chess match as the pieces move in tangled paths that match Pollock's lines in complexity as they "surge, swell, retreat, and pause only briefly before plunging anew into continuous, lyrical motion."

This analysis applies to the works of two of the Icelandic artists in the exhibition as well. The spatial character of the game is laid bare in a series of drawings by Bjarni H. Þórarinsson, where he traces paths of the moves in various chess games. In his chess set, Steingrímur Eyfjörð has cast the chess pieces in the forms of natural rock sculptures. These anthropomorphic images suggest living beings trapped in standing stones and other rock formations that have little to do with regular chess pieces. They are apparitions that underscore the schism between form and function. The two other Icelandic artists tread a different path. In a diagram on the wall, conceptual artist Kristján Guðmundsson records the winning scores in a compulsive and seemingly endless series of matches with a friend. And finally, the giant chess set by avant-garde artist Jón Gunnar Árnason emphasizes interactivity by furnishing his chess pieces with wheels. The work was originally made for a public site in Reykjavík and is presented at Kjarvalsstadir outside the main exhibition space for anyone to play with.

The exhibition was co-curated by Mark Sanders, Julia Royse and Larry List. List was Guest Curator of *The Imagery of Chess Revisited* for The Noguchi Museum in New York, 2005 and The Menil Collection of Houston, Texas, 2006 and is the author of "Chess as Art," written for the *Duchamp Man Ray Picabia* exhibition at the Tate Modern, London, in 2008. Sanders and Royce organized *The Art of Chess* for Somerset House in London, 2003, as well as other exhibitions on the art of chess at Luhring Augustine Gallery in New York, 2005; Gary Tatintsian Gallery in Moscow, 2006; and Sebastian Guinness Gallery in Dublin, 2008. Under the name of RS&A, Royse, Sanders and Francesca Amfitheatrof have produced an ongoing project featuring chess sets designed by some of the world's leading contemporary artists, including fifteen of the works in *32 Pieces: The Art of Chess.*

NÝ FORM FYRIR NÝJA TÍMA

Að breyta leiknum, ekki taflmönnunum

eftir Larry List

Mynd 1 (a). MARCEL DUCHAMP. *Buenos Aires Chess Set (Buenos Aires-slacksst).* 1919. Taflmenn: Litaður viður. Hæsti taflmaður 10 cm. Ferðaborð: Viður og linoleum-dúkur með klukkum, borðfætur úr málmi sem fella má saman. 107 x 79 x 70 cm. Archives Marcel Duchamp, Frakklandi. Ljósmynd: RS&A Ltd., London.

Fig. 1 (a). MARCEL DUCHAMP. *Buenos Aires Chess Set* **and** *Traveling Board & Table.* 1919. *Chess Set:* Stained wood. Tallest piece 10 cm. *Traveling Table:* Wood & linoleum with timepieces, metal folding legs. 107 x 79 x 70 cm. Archives Marcel Duchamp, France. Photo: RS&A Ltd., London.

Listamenn og handverksmenn hafa á öllum tímum og öllum menningarsvæðum búið til töfl og gert myndir af fólki að tefla skák. En hvernig og hvers vegna fóru listamenn, allt frá upphafi 20. aldar fram til dagsins í dag, að flétta í vaxandi mæli formgerðir, myndmál og undirstöðukonsept skákleiksins saman við list sína?

Skák hefur alltaf verið leikur stjórnenda, hermanna, fanga og útlaga, og alla 20. öld fylgdi áhugi listamanna á leiknum þeim gegnum miklar samfélagsbreytingar og félagslegt umrót. Skák líkist helst helgiathöfn þar sem leikmenn geta fengið útrás fyrir tilfinningar sínar. Í raunverulegum stríðum geta óheppni og hendingar auðveldlega leitt til eyðileggingar og ósigurs en í skák ræður skynsemin ríkjum. Skák, með sínu grundvallarskipulagi, útliti og taflmönnum, má auk þess líta á sem fágað samfélagslíkan í smækkaðri mynd sem er almennt þekkt og viðurkennt um allan heim. Það getur verið aðlaðandi hugmynd að hanna eigin veröld algerlega upp á nýtt með þessu sniði, byggðu á stríði, ást og leik, þegar heimili manns, fósturjörð og lífnaðarhættir eru í uppnámi eða hafa verið útmáð. Þótt leikurinn eigi sér sínar reglur, er hann nægilega flókinn til að bjóða upp á endalaus tilbrigði og nýjungar.

Franski listamaðurinn Marcel Duchamp (1887-1968) er líklega sá listamaður 20. aldar sem er þekktastur fyrir skák og skáktengda list. Í æsku lærði hann að mála og tefla af eldri bróður sínum Raymond Duchamp-Villon og málaranum Jacques Villon. Frá unga aldri sá Marcel Duchamp athafnirnar tvær sem náttúrulega samtvinnaðar og leit á skák sem listform. Með tilkomu kvikmynda[1] urðu hreyfingar í tíma og rúmi að helsta hugðarefni hans. Duchamp tókst fyrst á við þetta í málverkum en síðan beint gegnum skák en hún er háð stöðugum breytingum og hreyfingum.

Duchamp breytti fyrst formum hinna stöðluðu Staunton-taflmanna og setti þá á borð með innbyggðu tafliborði og skákklukkum. Borðið var á hjólum og hægt var að leggja það saman. Mynd 1 (a, b, c). Duchamp bjó einnig til taflmenn úr gúmmístimplum til að tefla með gegnum póstkortasendingar[2] og gerði taflmannamerki sem færa mátti um vegg með ámáluðum reitum. Mynd 2. Hann hannaði og skrifaði, með öðrum, bók um endataflsvandamál sem fáir kunnu að leysa Mynd 3. og breytti vasatöflum Mynd 4. en við það nýtti hann reynslu sína af smáum og flötum bréfaskákum og af sniði bókarinnar um endatöfl. Í öllum skákverkum Duchamps, og jafnvel í konseptum hans um „readymade" og „fundna hluti,"[3] vildi hann hafa hlutina einfalda og auðflytjanlega. Hann sá fegurð í notagildi og hugleiðingum tengdum hlutum, ekki stærð eða sjónrænum áhrifum þeirra. Árið 1944 gagnrýndi samstarfsmaður Duchamps, André Breton, skák og listamenn sem tefldu og sagði: „það sem verður að breytast er leikurinn sjálfur, ekki taflmennirnir"[4]. Breton áttaði sig ekki almennilega á því að Duchamp hafði þá þegar breytt „sjálfum

NEW FORMS FOR A NEW ERA

Changing the game, not the pieces

by Larry List

Mynd 2. DENISE BELLON, *Marcel Duchamp tefir við vegg með skyssur að tafilmönnum.* Vinnustofan á Rue Larrey, París 1938. © les films de l'équinoxe-fonds photographique Denise Bellon

Fig. 2. DENISE BELLON, *Marcel Duchamp Playing Chess with Wall Maquette Chess Pieces.* Rue Larrey studio, Paris 1938. © les films de l'équinoxe-fonds photographique Denise Bellon

Artists and artisans of all eras and cultures have designed chess sets and have pictured people playing chess. But how and why did artists, from the outset of the 20th century and increasingly to the present day, come to intertwine the structures, imagery and conceptual underpinnings of chess with their art?

Chess has always been the game of rulers, soldiers, prisoners, and exiles and from the outset of the 20th-century artists' interest in the game has paralleled the many major social upheavals. Chess provides a deeply cathartic, controllable form of ritual warfare. In real war, chance and accident readily results in destruction and defeat, whereas in chess, rationality prevails. Moreover, the basic organization, physical layout and pieces of a chess set provide the template of a societal model in miniature that had been refined, commonly acknowledged, and shared the world over. When one's home, country, and/or way of life had been upset or obliterated, redesigning one's world anew with this time-tested pattern of love, war, and play has a great appeal. Though there are guidelines, the game has such complexity that it invites endless variations and innovations.

French-born Marcel Duchamp (1887–1968) is perhaps the 20th-century artist best known for chess and chess-related art. He was taught as a youth both to paint and to play chess by his older brothers, the sculptor Raymond Duchamp-Villon and painter Jacques Villon. From an early age Marcel Duchamp uniquely saw the two activities as naturally intertwined and viewed chess as art. With the advent of motion pictures,[1] movement through space and time became a primary concern. Duchamp addressed this first through painting, then directly through the game of chess itself, reflected in a life lived in constant movement and change.

Duchamp first abstracted the forms of the standard Staunton set and accompanied them with a rolling, folding table with built-in board and chess clocks. Fig. 1 (a, b, c). He fashioned a set of rubber stamp chess pieces with which to play correspondence chess via postcard[2] and made chess piece logos movable across painted wall grids. Fig. 2. He designed and co-wrote a book of arcane endgame problems Fig. 3. and altered pocket chess sets Fig. 4. in which he perceived the flatness and postcard scale of stamp-pad correspondence chess combined with the bound-and-folded format of his chess endgame book. In all of Duchamp's chess works, and even his concepts of "the ready-made" and "the found object",[3] he sought economy of means and portability. He saw beauty in their contemplation and use, not their scale or "retinal" impact. In 1944, Duchamp's colleague André Breton critcized chess and chess-playing artists saying that "what must be changed is the game itself, not the pieces."[4] Breton did not fully realize that Duchamp had "changed the game itself" twice already. First, in 1913 Duchamp changed "the game"

leiknum" tvisvar sinnum. Fyrst breytti Duchamp „leik" listarinnar með því að kynna til sögunnar konseptið um „readymade," aðgerð sem gerði listamönnum kleift að útnefna hversdagslegan hlut sem þegar fyrirfinnst sem listaverk og, ef hann eða hún vildi, sýna það sem slíkt. Síðan, árið 1923, dró Duchamp sig í hlé frá málverkinu og einbeitti sér algerlega að skák og útnefndi hana sem sína „list," sitt mikilvægasta og þýðingarmesta, en þó óútrædda, ofur-„readymade".

Fram til ársins 1923 var list tjáningarmiðill Duchamps og skákin viðfangsefni. En eftir að hann dró sig meira og minna í hlé frá málverkinu varð skák miðill hans og listin viðfangsefni. Eins og Duchamp táknaði með hurð sem snérist á hjörum milli tveggja mismunandi dyraopa í vinnustofu hans á Rue de Larrey númer 11 varð það að loka einum dyrum aðeins til þess að aðrar dyr opnuðust. Fyrir Duchamp voru skákin og lífið tvær hliðar á sama teningnum og höfðu verið allt frá æsku hans. Ef önnur þeirra var í forgrunni, var hin aldrei alveg fjarverandi. Hún var alltaf þarna einhversstaðar, á bakvið hina eða „neðanjarðar"[5]. Rétt eins og Duchamp vann leynilega við síðasta meistaraverk sitt, *Étant donnés*,[6] án þess að segja frá því og lét ekki afhjúpa það fyrr en eftir dauða sinn, talaði hann heldur aldrei beint út um þá hugmynd sína að skák væri „readymade"[7]. Hann geymdi hugmyndina eins og bakvið luktar dyr sem myndu á endanum opnast svo hugmyndina mætti uppgötva. Með því að „breyta leiknum sjálfum, ekki taflmönnunum" skoraði Duchamp á alla listamenn að gera slíkt hið sama. List mátti nú finna eða búa til úr hversdagslífinu. Með því að velja skák valdi hann óendanlega margbrotna flækju sem fól í sér það sem honum fannst að „list" ætti að vera en væri ekki, afar djúp en alsendis gagnslaus.

Bandaríski listamaðurin Man Ray (1890-1976) var ef til vill nánasti vinur Duchamps og vann með honum að verkefnum tengdum skák og list. Hann gerði strax árið 1914 nákvæmar teikningar af módernískum töflum og nýtti til þess klassíska menntun í teikningu. Mynd 5. Árið 1920 bjó hann til sitt fyrsta raunverulega tafl úr fundnum hlutum á vinnustofu sinni. Mynd 6. Í þessu *Tafli úr viði* og fjölda tafla sem fylgdu á eftir tileinkaði Man Ray sér hugmynd vinar síns, myndhöggvarans Constantin Brancusi, um „eimingu forms til kjarnans,"[8] en um leið elti hann ólar við dadaísku[9] mótsögnina *hönnun með tilgang fyrir athöfn án tilgangs* – skák. Man Ray deildi með Duchamp draumnum um að hanna tafl sem yrði alþjóðlega viðurkennt (og keypt) en hann sóttist eftir einfaldleika, fegurð og notagildi í hönnun sinni. Eins og tíminn og markaðurinn boðaði, gerði hann stór töfl úr dýrum málmum fyrir ríka viðskiptavini en lítil og ódýr töfl úr plasti og áli fyrir hinn almenna neytanda. Man Ray gerði tilraunir með við, silfur, brons, ál og plast og bjó til allt frá 5 og upp í 27 cm háa taflmenn. Mynd 7. Man Ray var brautryðjandi innan

Mynd 1 (b, c). MARCEL DUCHAMP. *Buenos Aires Chess Set (Buenos Aires-skákest).* 1919. Taflmenn: Utaðar viðar. Hæsti taflmaður 10 cm. Ferðaborð: Viður og linoleum-dúkur með klukkum, borðfætur úr málmi sem leita má saman. 107 x 79 x 70 cm. Archives Marcel Duchamp, Frakklandi. Ljósmynd: RS&A Ltd., London.

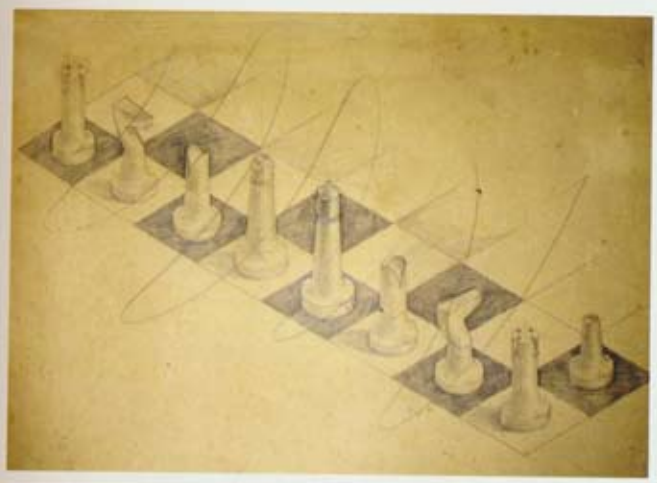
Fig. 1 (b, c). MARCEL DUCHAMP. *Buenos Aires Chess Set* **and** *Traveling Board & Table.* 1919. Chess Set: Stained wood. Tallest piece 10 cm. *Traveling Table*: Wood and linoleum with timepieces, metal folding legs. 107 x 79 x 70 cm. Archives Marcel Duchamp, France. RS&A Ltd., London.

Mynd 3. MARCEL DUCHAMP og VITALY HALBERSTADT. *Opposition & Sister Squares are Reconciled (Andspæni og reitir sem kallast á).* Bók með hliðstæðum textum á ensku, frönsku og þýsku. Rauð og svart blek á pappír með átta sérstökum gljáðurum blaðsíðum. 28 x 24.5 x 2.5 cm. Í einkaeigu, New York. Ljósmynd: Með góðfúslegu leyfi eiganda.

Fig. 3. MARCEL DUCHAMP and VITALY HALBERSTADT. *Opposition & Sister Squares are Reconciled.* 1932. Book with parallel texts in English, French and German. Red and black ink on paper with 8 special glassine pages. 28 x 24.5 x 2.5 cm. Private Collection, New York. Photo: Courtesy of the author.

Mynd 4. MARCEL DUCHAMP *Pocket Chess Set (Vasatafl)*. 1943. Leður, tréringur og málmpinnar. 16 x 10.5 cm. Archives Marcel Duchamp, Frakkland. Ljósmynd: RS&A Ltd., London.

Fig. 4. MARCEL DUCHAMP. *Pocket Chess Set*. 1943. Leather, celluloid, and metal pins. 16 x 10.5 cm. Archives Marcel Duchamp, France. Photo: RS&A Ltd., London.



Mynd 5. MAN RAY. *Án titils (Teikning af tafilmönnum)*. 1914. Blýantur, vatnslitir og vax á pappír. Heilarkstærð: 47 x 62 cm. Fondazione Marconi, Milanó. Ljósmynd: Með góðfúslegu leyfi Fondazione Marconi, Milanó.

Fig. 5. MAN RAY. *Untitled (Drawing for Chess Pieces)*. 1914. Pencil, watercolor and wax on paper. Full sheet: 47 x 62 cm. Foundazione Marconi, Milan. Photo: Courtesy of Foundazione Marconi, Milan.

of art by introducing the concept of the Readymade – the process whereby an artist could designate a common object already existing in the world to be art and, if he or she chose, to then exhibit it as such. Secondly in 1923, when Duchamp "retired from painting" he embraced chess full-time, designating it as his "art" – his most significant, all encompassing, career-long, yet unspoken, *meta-readymade*.

Until 1923, art had been Duchamp's medium and chess had been his subject. Once he more or less "retired from painting" (art), chess became his medium and art his subject. As he signified with the single door he had hinged to swing between two alternate doorways in his 11 Rue de Larrey studio, closing the door in one direction only facilitated opening it in the other direction. For Duchamp, chess and art were two sides of the same coin and had been so since his youth. Whenever one was visible, the other was never really absent. It was assuredly still there – just underneath or "underground."[5] Just as he worked in silence and in secret on his final masterwork, *Étant donnés*,[6] and had it revealed only after his death, during his life Duchamp never overtly stated his claim to chess as a readymade[7] but rather left it metaphorically behind a closed door that would eventually be opened to discovery.

The American Man Ray (1890–1976), perhaps Duchamp's closest friend and collaborator in chess and art projects, had made accurate, detailed drawings for modern chess sets using classic drafting skills as early as 1914, Fig. 5. but, in 1920, made his first real chess set from "found objects" in his studio. Fig.6. In this *Early Wood Chess Set* and his many subsequent chess designs Man Ray embraced the idea of his friend, the sculptor Constantin Brancusi, the idea of distillation of form to its essences,[8] while he simultaneously pursued the Dada[9] contradiction of making *purposeful designs* for a *purposeless activity* – chess. Sharing with Duchamp the dream of designing a chess set that would become universally accepted (and bought), Man Ray strove for simplicity, beauty and utility in his designs. As the times and markets dictated, he made large sets in precious metals for rich clients or small economical sets in plastic or aluminum for the mass market. He experimented with wood, silver, bronze, aluminum and plastic with pieces as small as 5 cm. and as large as 27 cm. Fig. 7. A pioneering Dada and Surrealist, Man Ray was the most prolific creator of chess-related paintings, photographs, sculptures and chess set designs of his era.

In the years following World War I, Brancusi's interest in the distillation of forms was shared by other Modernist artists designing chess sets. They were striving to arrive at ultimate utility and a universal language of rational forms that indicated both the identity and direction of movement of each piece. Josef Hartwig (1880–1955), a former stone mason turned wood-carving

bæði dadaisma og súrrealisma og frjóasti höfundur skáktengdra málverka, ljósmynda, skúlptúra og tafla síns tíma.

Á árunum eftir fyrri heimsstyrjöldina deildu margir módernistar, sem hönnuðu töfl, áhuga Brancusis á eimingu forma. Þeir vildu ná fram hámarksnotagildi og skapa alþjóðlegt tungumál rökvísra forma sem fælu í sér bæði kennimark og gang hvers leikmanns. Þjóðverjinn Josef Hartwig (1880-1955), fyrrum steinsmiður sem gerðist tréskurðarkennari við Bauhaus-skólann í Weimar í Þýskalandi, hannaði *Bauhaus-taflið* á árunum 1923-24. Það er nú löngu orðið sígilt. Mynd. 8. Hartwig bjó alla taflmennina til úr eins viðarteningum og eru þeir líklega fyrirmyndardæmi um taflmenn sem mótaðir eru með smækkandi tækni. Honum tókst einnig að framleiða fyrsta móderníska taflið sem náði almennum vinsældum. Tafl hans hefur verið framleitt og selt um allan heim frá árinu 1924.

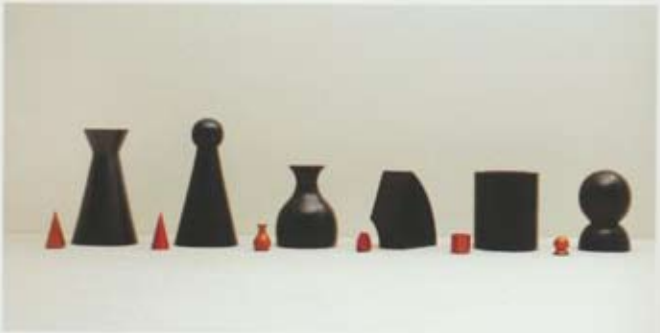
Í Chicago, tveimur áratugum síðar, þegar síðari heimsstyrjöldin geisaði, var pólskættuðum, kanadískum hönnunarnema, Richard Filipowski (1923–2008), falið það verkefni af fyrrum Bauhaus-kennaranum László Moholy-Nagy að hanna tafl. Filipowski þekkti ekki til tafls Hartwigs en hannaði áþekkt tafl úr akrýlplasti, sem þá var tilraunaefni, og gerði það að verkum að formin virtust þyngdarlaus. Mynd 9. Hann hannaði einnig glært borð Mynd 45. en í því brotnaði ljós og endurkastaðist þannig að form taflmannanna virtust leysast upp þegar þeir voru færðir.

Það kann að koma á óvart en skákverk eftir Duchamp, Man Ray, Hartwig, Filipowski og fleiri voru eitt sinn öll sýnd saman í því sem síðar var lýst sem „mikilvægasta atburði sinnar tegundar,"[10] hinni goðsagnakenndu sýningu *Imagery of Chess (Myndmál skákar)*. Mynd 11. Sýningin var haldin í New York í desember 1944, á hápunkti síðari heimsstyrjaldarinnar, og var skipulögð af bandaríska listaverkasalanum Julien Levy (1906 - 1981) Mynd 10. og þýskfædda súrrealistanum, málaranum og myndhöggvaranum Max Ernst (1881-1976), með aðstoð Duchamps. Eitt sinn þegar skákáhugamennirnir Levy og Ernst voru í sumarfríi á Long Island ásamt unnustum sínum, málurunum Muriel Streeter og Dorotheu Tanning, vantaði þá tafl og hófust þeir þá handa við að búa til sína eigin taflmenn. Í kjölfarið fékk Levy fjölda framúrskarandi listamanna, þeirra á meðal Ernst, Isamu Noguchi, Man Ray og Alexander Calder,[11] til að hanna töfl sem yrðu á endanum framleidd í fleiri eintökum og seld. 32 listamönnum, fræðimönnum, hönnuðum og tónlistarmönnum, meira að segja freudískum sálgreinanda með brennandi skákáhuga, var boðið að leggja af mörkum „nýhannaða taflmenn, tónlist og samsull"[12].

Levy og Duchamp skipulögðu „uppákomu á undan uppákomunni,"[13] skákgjörning með blindskák, aðeins fyrir boðsgesti. Með Duchamp í hlutverki nokkurskonar sjáanda á miðilsfundi, teflti heimsmeistarinn í blindskák, George Koltanowski, sjö skákir samtímis við hóp sem samanstóð af listamönnum,

Mynd 6. MAN RAY. *Early Wood Chess Set (Tafl úr viði).* Frá því kringum 1920 – 1924. Hæsti taflmaður 8 cm. Metropolitan-listasafnið. Gustavus A. Pfeiffer-sjóðurinn. 1971 (1971.18. 1a-p, aa – pp.) Ljósmynd: Metropolitan-listasafnið.

Fig. 6. MAN RAY. *Early Wood Chess Set.* c 1920 – 24. Tallest piece: 8 cm. The Metropolitan Museum of Art. Purchase, Gustavus A. Pfeiffer Fund. 1971 (1971.18. 1a-p, aa – pp.) Photo: The Metropolitan Museum of Art.



Mynd 7. MAN RAY. *Giant Wood Chess Set (Risavaxið skáksett úr viði).* 1961. Litaður viður. Hæsti taflmaður: 27 cm. Sýnt með *Aluminum Chess Set (Tafl úr ál).* 1947. Rafhúðað ál. Hæsti taflmaður: 5.5 cm. Í einkaeigu. Ljósmynd: Justin Creedy Smith.

Fig. 7. MAN RAY. *Giant Wood Chess Set.* 1961. Stained wood. Tallest piece: 27 cm. Shown with *Aluminum Chess Set* 1947. Anodized aluminum. Tallest piece: 5.5 cm. Private Collection. Photo: Justin Creedy Smith.

Mynd 8. JOSEPH HARTWIG. *Bauhaus Chess Set (Bauhaus-taft).* 1924. Taflmenn: litað birki. Hæsti taflmaður 4.5 cm. The Polumbaum Collection, New York. Ljósmynd: Risa Korris, New York.

Fig. 8. JOSEPH HARTWIG. *Bauhaus Chess Set.* 1924. Chess Set. Stained birch. Tallest piece 4.5 cm. The Polumbaum Collection, New York. Photo: Risa Korris, New York.

Mynd 9. RICHARD FILIPOWSKI. *Clear Plastic Chess Set (Glært tafl úr plasti).* 1943. Akrýlplast. Hæsti taflmaður: 7.5 cm. Philadelphia Museum of Art. Gjöf frá John F. Harbeson, 1964-91-33. Ljósmynd: Philadelphia Museum of Art.

Fig. 9. RICHARD FILIPOWSKI. *Clear Plastic Chess Set.* 1943. Acrylic plastic. Tallest piece: 7.5 cm. Philadelphia Museum of Art. Gift of John F. Harbeson, 1964-91-33. Photo: Philadelphia Museum of Art.

instructor at the Bauhaus, in Weimar, Germany, developed the now-classic *Bauhaus Chess Set* during 1923–24. Fig. 8. Starting each piece with an identical wooden cube, Hartwig produced perhaps the definitive example of chess piece forms created by reductive technique. He also succeeded in producing the first Modernist chess set to be successfully marketed commercially. His design has been in continuous production, sold world-wide ever since 1924.

Two decades later in Chicago, in the midst of the Second World War, Richard Filipowski (1923–2008), a Polish-born Canadian design student, was given the assignment to design a chess set by former Bauhaus professor László Moholy-Nagy. Unaware of the Hartwig set, Filipowski fashioned a related set of visually weightless transparent forms out of the then experimental material, acrylic plastic, Fig. 9. and designed a clear board to refract and reflect the forms, making them even more illusive, nearly vanishing as they were moved.

Surprisingly, the works of Duchamp, Man Ray, Hartwig, Filipowski and others were once all seen together in what was later described as the "most important event of its kind",[10] the legendary *Imagery of Chess* exhibition. Fig. 11. Held at the height of WW II in New York in December 1944, it was organized by American art dealer Julien Levy (1906–1981) Fig. 10. and German born Surrealist painter-sculptor Max Ernst (1881–1976), with the help of Duchamp. Chess enthusiasts lacking a chess set when summer vacationing on Long Island with their companions, painters Muriel Streeter and Dorothea Tanning, Levy and Ernst set about making their own chess pieces. Intrigued by the idea, Levy commissioned a variety of outstanding artists, among them Ernst, Isamu Noguchi, Man Ray and Alexander Calder[11] to design chess sets which would ultimately be editioned and sold. Thirty two artists, theorists, designers, and musicians – even a Freudian psychoanalyst with a passion for chess – were invited to contribute "newly designed chessmen, music and miscellany."[12]

Levy and Duchamp organized "a pre-happening happening"[13] invitation-only blindfold chess performance event. With Duchamp in the role of séance-like interlocutor, the world blindfold chess master George Koltanowski simultaneously played seven chess games versus a group comprised of artists, architects, a composer, and the Director of the Museum of Modern Art.[14]

Among the many bold imaginative designs at the *Imagery of Chess* exhibition one was even created specifically to criticize chess, chess-obsessed artists, and the themes of real-life warfare and violence reflected in the game. In a centuries-old tradition, French-born poet and Surrealist theorist André Breton (1896–1966) and the younger Greek poet and critic Nicolas Calas (1907–1988)

arkitektum, tónskáldi og safnstjóra MOMA-safnsins.[14]

Á meðal margra djarfra tafla á *The Imagery of Chess*-sýningunni var eitt gert sérstaklega til að setja út á skák, listamenn upptekna af skák og þema leiksins, stríð og ofbeldi. Skáldið og súrrealistinn André Breton (1896-1966), frá Frakklandi, gerði ásamt yngra skáldi og gagnrýnanda frá Grikklandi, Nicolas Calas (1907-1988), „samsett" tafl[15] eftir aldagamalli hefð. Mynd 12. Vegna skorts á peningum og efniviði í stríðinu, og vegna þess að þeir mátu tilraunastarfsemi ofar varanlegum hlutum, gerði hið útlæga tvíeyki taflmenn úr gagnsæjum bollum og glösum í ýmsum stærðum og gerðum. Tafliborðið var gert úr fundnum speglabrotum en glösunum raðað í tvær fylkingar þar ofan á og þau fyllt af annars vegar rauðvíni og hins vegar hvítvíni.

Í skákinni áttu sjálfhverfir skákmenn að „drekka helgisiðarblóð" andstæðinga sinna í hvert skipti sem þeir drápu taflmann til að upplifa höfugt ofbeldi sem skák og stríð ættu sameiginlegt. Taflið, sem reiddi sig á gagnsæi og endurkast, hefði horfið þegar leið að lokum leiksins. Þetta var einnig eitt af fyrstu töflunum sem snerti önnur skilningarvit en sjónina, nefnilega bragðskynið, og skapaði ringulreið með glærum og speglandi hlutum.

Í Profanation (Vanhelgun), djarfri yfirlýsingu sem Bréton skrifaði fyrir sýningu Levys, setti Breton fram tvær áskoranir fyrir skákelskandi listamenn framtíðarinnar; „Eina réttmæta skákin er sú sem leyfir einungis samsetningar leikja sem aldrei hafa verið reyndar áður" og „það verður að breyta leiknum sjálfum, ekki taflmönnunum."[16]

Hugmyndin um að gera tafl úr úrgangsefnum var vinsæl á stríðsárunum enda skömmtun og skortur viðvarandi. Því var fjöldi tafla settur saman úr notuðum hlutum og efnum. Gott og hugvitsamlegt dæmi um þetta er *Ferðatafl* Mynd 13. frá 1942 sem bandaríski myndhöggvarinn Alexander Calder (1889–1976) gerði fyrir Duchamp. Taflið var gert úr söguðum bútum af kústskafti, dósajárni, boltum og skrúfum.

Ólíkt því er fágað og einfalt *Chess Set (Tafl)*, Mynd 14. frá 1939, sem franski málarinn Yves Tanguy (1900–1955) bjó til, upphaflega fyrir Brancusi og síðan aftur fyrir skáksýningu Levys. Það er í gjörólíkum stíl en gert með sama hætti og úr samskonar efniviði, handsög og venjulegum blindnagla. Max Ernst notaði form sem hann fann í eldhúsi og bílskúr sumarhúss síns. Hann tók gifsafsteypur af trektum, skálum, skeiðum, húsgögnum og fleiru og setti saman í „höfuðform" sem hann notaði við gerð *Viðartafls* síns frá 1944. Mynd 15.

Tuttugu árum eftir *Imagery of Chess*-sýninguna notaði súrrealistinn frá Katalóníu, Salvador Dalí (1904-1989), mót af hlutum til að búa til sérstakt tafl. Dalí hafði ekki verið boðið að taka þátt í *Imagery of Chess*-sýningunni, vegna deilna milli listaklíka, en árið 1964 bauð Duchamp, sem varformaður listanefndar skáksambands Bandaríkjanna, honum að hanna tafl sem yrði framleitt og selt í

Mynd 10. JULIEN LEVY við skáksett og borð eftir Isamu Noguchi. 1944. Eignuð George Platt Lynes. Ljósmynd: Með góðfúslegu leyfi Jean and Julien Levy-stofnunarinnar fyrir lista.

Fig. 10. JULIEN LEVY with the Isamu Noguchi Chess Set and Table. 1944. Attributed to George Platt Lynes. Silver Gelatin print. Photo: Courtesy of the Jean and Julien Levy Foundation for the Arts.

Mynd 11. MARCEL DUCHAMP. The Imagery of Chess - kynningarbæklingur og boðskort (með útlínuteikningar af taflmönnum eftir Max Ernst). 1944. Svart og rautt blek á pappír. Neðri fjórðungur til hægri sýndur: 19.7 x 12 cm. Heildarstærð: 39.5 x 24 cm. Í einkaeigu, New York. Ljósmynd: Birt með góðfúslegu leyfi eiganda.

Fig. 11. MARCEL DUCHAMP. (with chess piece silhouettes by Max Ernst) *The Imagery of Chess* invitation/brochure. 1944. Black and red ink on paper. Lower right quadrant shown: 19.7 x 12 cm. Overall dim. 39.5 x 24 cm. Private Collection, New York. Photo: Courtesy of the author.

Fig. 12. ANDRÉ BRETON og NICOLAS CALAS. *Wine Glass Chess Set & Board (Taflmenn úr vínglösum og taflborð).* Endurgerð frá 2004 eftir týndu frumeintaki frá 1944. Stærð frumeintaks er óþekkt. Gler, speglar, rauðvín og hvítvín. The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum © ljósmynd: Kevin Noble. © 2009 Artists Rights Society (ARS), New York/ADAGP, Paris.

Fig. 12. ANDRÉ BRETON and NICOLAS CALAS. *Wine Glass Chess Set & Board.* 2004, replica of lost 1944 original. Original dimensions unknown. Glass, mirrors, red and white wine. The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum. © 2009 Artists Rights Society (ARS), New York/ADAGP, Paris.

created a "put-together" chess set.[15] Fig. 12. Due to wartime scarcity of money and materials and their valuing temporal experimentation over creation of permanent objects, the exile duo fashioned a chess set of various-sized clear glass cups and glasses. Arrayed atop a board assembled of scavenged mirror fragments, white wine filled one side's glasses, red wine, the other.

As they played, the narcissistic players were to "drink the ritual blood" of their opponents whenever they captured a piece to experience the intoxicating violence common to both chess and war. Relying on transparency and reflections, as the game neared its conclusion the set would have disappeared. It was also one of the first chess sets to involve one of the senses other than sight – namely, taste – and to create confusion of identities with its transparent and reflective elements.

In *Profanation,* his bold declaration against chess written for the Levy show, Breton put forth two challenges for future chess-loving artists: "the only legitimate game is one that would allow... only those combinations of moves that have never been attempted before" and "what must be changed is the game itself, not the pieces..."[16]

Both popular and necessary because of wartime rationing and scarcity, an extension of put-together sets made from actual objects, was the notion of creating chess sets from scavenged materials or forms. The 1942 *Travelling Chess Set* Fig. 13. made of sawn slices of a broom handle, scrap tin, bolts and screws by the American sculptor Alexander Calder (1889–1976) for Duchamp, is an inventive and whimsical example.

In contrast, the elegant, austere 1939 *Chess Set* Fig. 14. made by French painter Yves Tanguy (1900–1955), originally made for Brancusi and then re-made for Levy's chess show, illustrates a radically different style arrived at by the same means with the same material, a hand saw and a common wooden dowel. Max Ernst scavenged forms from his summer house kitchen and garage by making plaster casts of funnels, bowls, spoons, furniture, etc., al then combining them into the "master forms" from which his 1944 *Wood Chess Set* Fig. 15. was ultimately produced.

Twenty years after the *Imagery of Chess* show, Catalonian-born Surrealist Salvador Dali (1904–1989) used scavenged forms to create a distinctive chess set. Dali had not been invited to participate in the *Imagery of Chess* exhibition because of art-clique infighting so, in 1964, Duchamp, as Chairman of the Arts Committee of the American Chess Federation, invited him to design a set that would be editioned and sold to raise funds for chess. With his "love of everything that is gilded and excessive, "[17]Dali was living in New York at the St. Regis Hotel studying hallucinogenic optical patternings and creating Happenings involving beautiful young models.

Mynd 13. ALEXANDER CALDER *Traveling Chess Set (Ferðataf).* frá því kringum árið 1942. Viður, beygður málmur, vír, skrúfur, málmskrúfur og málning. Hæsti taflmaður: 6.5cm. Í einkaeigu. Ljósmynd: RS&A Ltd., London.

Fig. 13. ALEXANDER CALDER. *Traveling Chess Set.* c. 1942. Wood, sheet metal, wire, screws, screw-eyes and paint. Tallest piece: 6.5cm. Private Collection. Photo: RS&A Ltd., London.

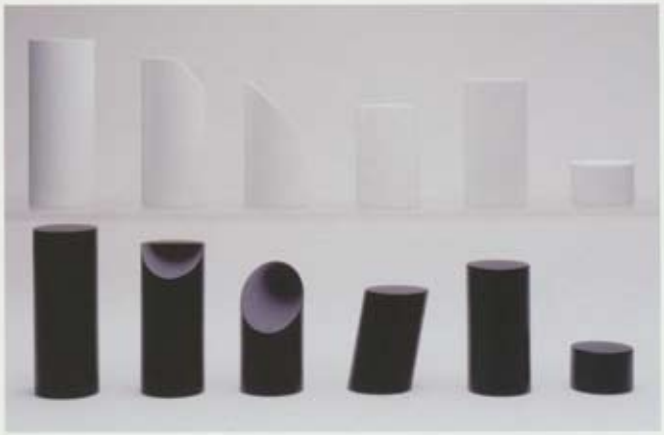
fjármögnunarskyni. Af „ást á öllu skrautlegu og óhóflegu"[17] kannaði Dalí, sem bjó á St. Regis-hótelinu í New York, skynvilluvaldandi mynstur og skapaði gjörninga með ungum og fallegum fyrirsætum.

Til að auglýsa hönnun Dalís skipulagði Duchamp góðgerðarsýningu, *Hommage à Caissa*[18] þar sem Dalí lét ofurfyrirsætuna Benedettu Barzini standa allt kvöldið á lágum palli í útvíðum og skósíðum „op art-kjól". Á endanum talaði Dalí um *Hommage à Duchamp*-tafl sitt sem „hönd listamannsins". Hann veifaði hendinni og undir lúðraþyt lyfti Barzini, í líki Caissu, verndara skáklistarinnar, hægt og rólega upp kjólfaldinum[19] og afhjúpaði frummyndir úr gifsi af taflmönnum Dalís sem var stillt upp við fætur hennar á sérsmíðuðu bylgjumynstruðu tafliborði.[20]

Dalí gerði taflmenn sína úr afsteypum af eigin fingrum. Mynd 16. Kóngurinn og drottningin voru uppréttir þumlar listamannsins og eiginkonu hans, Gólu, krýndir jöxlum úr þeim hjónum. Peðin voru afsteypur af liðamótum úr þumalfingri listamannsins, afgangur þumalsins voru riddarar en hrókarnir voru salt- og piparstaukar úr gleri og málmi frá St. Regis-hótelinu. Þegar taflmennirnir voru upphaflega sýndir sem 28 afskornir fingur ásamt salt- og piparstaukum, faldir undir kvenmannsfaldi, voru hugrenningatengslin sem þeir vöktu við kynferði og geldingu þrúgandi. Þegar þeir voru sýndir í endanlegri útfærslu eins og Dalí vildi hafa þá, „skrautlegir og óhóflegir," ýmist í bronsútgáfu, fægðir og með spanskgrænu, Mynd 17. eða silfur- og gullhúðaðir í svartri eikaröskju með grænu satínfóðri, virtust þeir snerta þann sem snerti þá.

Rétt eins og Duchamp bauð Dalí að búa til skáksett og fremja gjörning, bauð John Cage árið 1968 Duchamp og eiginkonu hans, Alexinu, eða Teeny, að taka þátt í skák- og tónlistargjörningnum *Reunion (Endurfundir)* sem hann skipulagði fyrir *Sightsoundsystems Festival*, hátíð tilraunatónlistar í Toronto, Kanada.[21]

John Cage (1912-1992), framúrstefnutónlistarmaður og rótleysingi leit á tónlist sem „heimili" sitt og bjó til skákverk úr hljóðum. Þótt hann væri ekki skákmaður sjálfur bjó þessi bandaríski listamaður og tónskáld til verk fyrir *Imagery of Chess*-sýninguna árið 1944. Það var margþætt verk, málverk/skákborð/partítúr, kallað *Chess Pieces (Taflmenn)*[22] og það virkaði á þrenna vegu: sem listaverk fyrir augað, tónlist til að leika eða tafliborð til að tefla á. Árið 1940 hafði Cage rutt brautina og var farinn að breyta hljómblæ pianós sérstaklega fyrir hvert tónverk, nokkuð sem hann kallaði „the prepared piano" („undirbúið pianó"). [23] Eftir að hafa iðkað zen-búddatrú með Daisetz Suzuki á sjötta áratugnum fór hann að fella tilviljanir og hversdagsleg hljóð inn í tónlist sína. Hann kenndi tilraunakenndar tónsmíðar við New School for Social Research í New York og hafði mikil áhrif á nemendur sína, tónlistar- og myndlistarmenn sem á sjöunda áratugum mynduðu Flúxus-hreyfinguna.



Mynd 14. YVES TANGUY *Chess Set (Tafiborð).* Endurgerð frá árinu 2005. Frumeintakið er frá því fyrir 1939. Málaður viður. Hæsti taflmaður, 10 cm. Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum © 2009 Artists Rights Society (ARS), New York/ADAGP, Paris

Fig. 14. YVES TANGUY. *Chess Set.* 2005, replica of original before 1939. Painted wood. Tallest piece 10 cm. The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum © 2009 Artists Rights Society (ARS), New York/ADAGP, Paris

Mynd 15. MAX ERNST *1944 Wood Chess Set (Viðartafl frá 1944).* Litaður krossviður. Hæsti taflmaður 10.5cm. The Dorothea Tanning Studio and Archive, New York. Ljósmynd: The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum © 2009 Artists Rights Society (ARS), New York/ADAGP, Paris

Fig. 15. MAX ERNST *1944 Wood Chess Set.* Stained boxwood. Tallest piece 10.5cm. The Dorothea Tanning Studio and Archive, New York. Photo: The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum © 2009 Artists Rights Society (ARS), New York/ADAGP, Paris.

Mynd 16. SALVADOR DALÍ *Hommage à Duchamp Chess Set Prototypes (Hommage à Duchamp frummyndir taflmanna).* 1964. Málað gips, viður, málmur og piparstaukur úr gleri. Hæsti taflmaður: 8,5 cm. Francis M. Naumann Fine Art, New York. Ljósmynd: Dana Martin.

Fig. 16. SALVADOR DALI *Homage à Duchamp Chess Set Prototypes.* 1964. Painted plaster, wood, metal and glass pepper shaker. Tallest piece: 8.5 cm. Francis M. Naumann Fine Art, New York. Photo: Dana Martin.

Mynd 17. SALVADOR DALÍ *Hommage à Duchamp Chess Set (Hommage à Duchamp taflmenn)* Hannað 1964. Framleitt 1972. brons, fægt og með spanskgrænu. Hæsti taflmaður: 8,5 cm. Í eigu Rosalind (Roz) Jacobs. Ljósmynd: Með góðfúslegu leyfi höfundar.

Fig. 17. SALVADOR DALI. *Homage à Duchamp Chess Set.* Designed 1964. Produced 1972. Polished and patinated bronze. Tallest piece: 8.5 cm. Collection of Rosalind (Roz) Jacobs. Photo: Courtesy of the author.

To publicize Dali's design, Duchamp organized a benefit exhibition, *Hommage à Caissa,*[18] at which Dali had supermodel Benedetta Barzini – dressed in a flared-bottom, floor-length Op art patterned dress – stand on a low platform throughout the evening. Dali finally spoke of his *Hommage à Duchamp* chess set as "the hand of the artist," waved his hand, and as a fanfare was played, Ms. Barzini representing Caissa, the patroness of chess,[19] slowly raised her dress to reveal the plaster prototypes of Dali's chess set arrayed at her feet across a custom-made moiré pattern chessboard.[20]

Dali had made his chess set from plaster casts of his fingers. Fig. 16. The King and Queen were the erect thumbs of the artist and his wife, Gala, each crowned with one of their actual molars. The pawns were the first joint of Dali's thumb, the Knight, the rest of the thumb and the castles were actual glass and metal salt and pepper shakers from the St. Regis Hotel. Initially presented as twenty-eight severed fingers, along with salt and pepper shakers, hidden under a woman's dress, they stirred uneasy Freudian associations with sexuality and castration. Ultimately presented as Dali liked, "gilded and excessive," in a polished and patinated bronze version Fig. 17. or in silver and gold vermeil, presented in a green satin-lined black oak box, they would metaphorically touch you as you touched them.

Just as Duchamp invited Dali to create a chess set and event, in 1968 John Cage invited Duchamp and his wife Alexina, or Teeny, to participate in a chess and music performance, *Reunion,* that he was planning for the *Sightsoundsystems Festival* of experimental music in Toronto, Canada.[21]

John Cage (1912–1992), an avant-garde musical nomad, regarded his music as his "home" and made chess works out of sounds. Though unfamiliar with chess in 1944, the experimental American artist–composer created a work for the *Imagery of Chess* show anyway. It was a hybrid painting-chessboard-musical score entitled *Chess Pieces*[22] that could function in three ways: viewed as a painting; played as music; or played *on* as a chess board. In 1940 Cage pioneered altering the piano's array of timbres specifically for each composition, a process called "the prepared piano."[23] The study of Zen Buddhism with Daisetz Suzuki in the 1950's led Cage to incorporate chance and everyday common sounds into his music. His classes in experimental composition at the New School for Social Research in New York proved influential to musician–artists who were to become the Fluxus movement in the 1960's.

In order to combine the polar opposites chess and chance for his performance piece, Cage decided to "prepare" a chess game board so it could be played on as a musical instrument as it was simultaneously being played on as a game board.

Til þess að tengja saman andstæðurnar skák og tilviljun í gjörningi sínum ákvað Cage að „undirbúa" taflborð þannig að hægt væri að spila á það eins og hljóðfæri með því að tefla á því. Annar tónlistarmaður, Lowell Cross, hannaði og smíðaði fyrir hann rafrænt taflborð sem valdi hljóð og sendi þau um rýmið á meðal hljómleikagesta eftir því sem á skákina leið.[24] Mynd 18 Þegar taflmaður var færður á borðinu setti það í gang raftónlist eftir eitthvert af fjórum völdum tónskáldum, þar á meðal Cross, en tónlistin var send gegnum einn af átta hátölurum út í tónleikasalinn.

Á sviðinu sátu „spilararnir,"[25] í tvöföldum skilningi þess orðs, með taflborðið sín á milli og stjórnuðu, sömdu og léku, líkt og þeir væru að spila vígskáan spunadúett fjórhent á píanó með 64 nótur í stað 88. Mynd 21. Með því kynntu þeir hugmyndina um gagnvirkt og rafmagnað taflborð, tengdu saman skák og tilviljun og steyptu saman skák, list og tónlist í mikilvægum skapandi leik.

Á sjöunda áratugnum höfðu nokkrir ungir lista- og tónlistarmenn á Manhattan tileinkað sér hugmyndir Cage um zen-búddisma, yfirvegaðan og einfaldan stíl Duchamps og djarfa hegðun Dalís. Þeir hétu því að gerast holdgervingar breytinga og stofnuðu hóp sem leiðtogi þeirra, George Macunias, kallaði Flúxus.[26]

Þeir voru „andvígir óhagnýtum listmunum sem söluvarningi..."[27] og settu þess í stað á svið gjörninga, „Flúx-hátíðir". Einnig reyndu þeir að leysa samfélagsleg vandamál eins og að finna húsnæði fyrir listamenn[28] og þráðu að breyta heiminum með ýmsum hætti. Flúxus-menn og konur bjuggu einnig til einföld „multiples" og seldu, en þau voru mörg hver nytsamir *kassar*[29] sem innihéldu spil sem hafði verið breytt á róttækan hátt, þar á meðal tafl. Með frumkvæði og þori sem hefði gert Duchamp, Man Ray og Julien Levy öfundsjúka stofnuðu þau FLUXSHOP (Flúxbúð) í New York árið 1964 og árið 1965 fleiri verslanir í Hollandi, Frakklandi og Japan auk Flúxus-póstkröfuvöruhúss.

George Maciunas sem fæddur var í Litháen (1931-1978), Takako Saito (fæddur í Tókýó 1929) og Yoko Ono (fædd í Tókýó 1933) hönnuðu öll töfl úr algengum tilbúnum hlutum og efnum sem þau fundu í umhverfi sínu.[30] Töflin voru á hagstæðu verði, kostuðu frá þremur upp í sextíu dali), svo að almenningur hefði efni á þeim. Um mitt árið 1965 voru sjö mismunandi „Flúx-töfl" til sölu. Flúxus-listamenn léku sér að því að endurgera leikinn með því að halda í grundavallarformgerð og reglur leiksins en hafa áhrif á tilfinningar og skynhrif skákmanna við taflborðið.

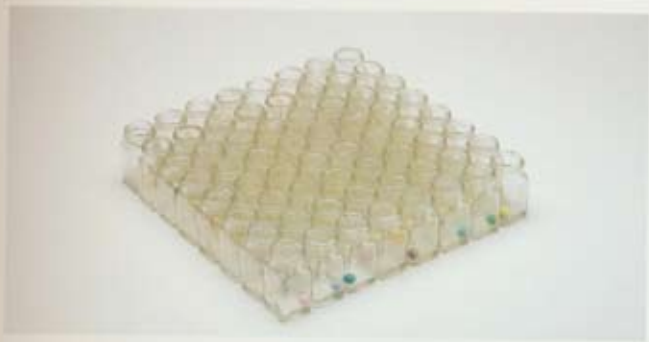
Tafl Maciunas, *Color Balls in Bottle Board Chess (Tafl gert úr krukkum með litakúlum)*, frá 1965 Mynd 20. gefur góða mynd af ljóðrænum hugmyndum Flúxus-hópsins um leiðir til að breyta heiminum. Taflborð Macunias er ekki lengur heill flötur úr reitum

Mynd 19. JOHN CAGE. *Reunion Performance (Reunion-gjörningur).* 5. mars, 1968. Sightsoundsystems-hátíðin, í Ryerson Polytechnic Institute Theater, Toronto, Kanada. Teeny Duchamp fylgst með Marcel Duchamp og John Cage tefla á skákborði sem Lowell Cross hannaði og smíðaði. Ljósmynd Shigeko Kubota. © 1968. Með góðfúslegu leyfi listamannsins og Maya Stendhal-gallerísins, New York.

Fig. 19. JOHN CAGE. *Reunion Performance.* March 5, 1968. Sightsoundsystems Festival: Ryerson Polytechnical Institute Theater, Toronto, Canada. Teeny Duchamp observing Marcel Duchamp and John Cage playing on board designed and built by Lowell Cross. Photo by Shigeko Kubota. © 1968. Courtesy of the artist and Maya Stendhal Gallery, New York.

Mynd 18. *Taflborð fyrir Reunion-gjörning.* Hannað og smíðað af Lowell Cross fyrir John Cage, 1968, málaður viður og masónít með rafrænum skynjurum. 7,5 x 42 x 42 cm. Þessi ljósmynd minnir á það að Duchamp gaf Cage forskot með því að skipta út öðrum riddaranum sínum fyrir 25 senta peninga. Duchamp sigraði Cage á innan við 30 mínútum. Úr safni John Cage-minningarsjóðsins. Ljósmynd: Lowell Cross.

Fig. 18. *Reunion Performance Chess Board.* Designed and built by Lowell Cross for John Cage, 1968. Painted wood and Masonite™ with electronic sensor components. 7.5 x 42 x 42 cm. This photo highlights the fact that Duchamp took White, but handicapped himself by removing one knight and placing a quarter coin on the square. Duchamp beat Cage in under 30 minutes. Collection of The John Cage Trust. Photo by Lowell Cross.



Mynd 20. GEORGE MACIUNAS *Color Balls in Bottle Board Chess (Tafl gert úr krukkum með litakúlum).* c.1965. Gler, plast, epoxy-lím. 27.9 x 27.9 x 6.35 cm. Fluxus-útgáfa sett saman af George Maciunas. Fluxus-safn Gilberts and Lilu Silverman, Detroit. Silverman nr.> 242.IV. Ljósmynd: R. H. Hensleigh.

Fig. 20. GEORGE MACIUNAS. *Color Balls in Bottle Board Chess.* c.1965. Glass, plastic, epoxy glue. 27.9 x 27.9 x 6.35 cm. Fluxus Edition assembled by George Maciunas. The Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection, Detroit. Silverman No.> 242.IV. Photo: R. H. Hensleigh.

Mynd 21. TAKAKO SAITO *Grinder Chess.* Í kringum 1965. Harðviðarkassi með löðunishjörum og prentuðum merkimiða, slípisteinar og stálburstar af ýmsum gerðum. 17 x 16.9 x 7.3 cm. Fluxus-skáksett gert af George Maciunas. The Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection, Detroit. Silverman nr. 242. Ljósmynd: R. H. Hensleigh.

Fig. 21. TAKAKO SAITO. *Grinder Chess.* c. 1965. Brass-hinged hardwood box with printed label, assorted stone grinders and steel brushes. 17 x 16.9 x 7.3 cm. overall. Fluxus Edition assembled by George Maciunas. The Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection, Detroit. Silverman No. 242. Photo: R. H. Hensleigh.

Fellow musician Lowell Cross designed and built the ingenious "electronic chessboard that would select and spatially distribute sounds around a concert audience as a game unfolded."[24] Fig. 18. Each chess piece move on stage triggered a random selection of electronic music by Cross or one of three other composers and broadcast it through one of the eight speaker systems around the concert hall.

On stage, the "players,"[25] in multiple senses of the word, sat at a table with the chessboard between them, conducting, composing, and playing, as if performing a combative improvisatory four-handed duet on a piano with sixty-four, not eighty-eight, keys. Fig. 19. As they did so, they introduced the notion of an interactive and electronic chessboard, reconciled chess with chance, and merged chess, art, and music together as serious creative play.

During the 1960's, some younger musician–artists in lower Manhattan had assimilated aspects of Cage's Zen-inflected mindset, Duchamp's cool, understated economy of means, and something of Dali's audaciousness of behavior. They vowed to embody change as individuals and as a collective which leader/member George Maciunas came to call Fluxus.[26]

"Against art-object as non-functional commodity – to be sold...,"[27] these creative agents instead staged performance events – " Flux Festivals." They also tried solving societal problems, like finding housing for artists ,[28] and they aspired to transform the world in ways great and small. They also produced and sold simple multiples – many of them inherently utilitarian *boxes*[29] containing radical re-designs of games, including chess. Exercising logistical initiative and prowess that Duchamp, Man Ray and Julien Levy would have envied, in 1964 Fluxus established a FLUXSHOP in New York and by 1965 others in Holland, France, and Japan as well as a "Flux Shop Mail Order Warehouse."

Lithuanian-born George Maciunas (1931–1978) and Takako Saito (born Tokyo, 1929) both designed chess set editions assembled from "off-the-shelf" common objects and materials found in their neighborhood.[30] They were also bargain priced (between $3.00 and $60.00) so that common people could afford them. By mid-1965, the collective had seven different "Fluxchess" sets for sale. Fluxus artists made a *game out of designing a game* by maintaining the basic structure and rules while drastically altering the sense of materiality and sensory relationships that players have with chess.

Maciunas's self-made chess edition *Color Balls in Bottle Board Chess* of 1965 Fig. 20. provides an introduction to Fluxus's poetic, conceptual manner of transforming the world. Maciunas's chessboard is no longer a solid plane of opaque squares but a clustering of sixty-four clear glass bottles in a regular 8 x 8 grid.

heldur er það sett saman úr 64 glerkrukkum. Taflmennirnir líkjast ekki lengur hinum sex mismunandi týpum heldur eru þeir boltar í ýmsum litum sem hringla um á botnum krukkanna svo erfitt er að sjá þá og ómögulegt að færa þá án þess að nota töng. Líkt og *Wineglass Chess Set (Skáksett úr vínglösum)* Brétons og Calas, sem var sett saman úr glerglösum á taflborði úr speglum, bauð *Color Balls in Bottle*-tafl upp á sjónræent skekkta, ögn skynvilluvaldandi og óþægilega reynslu sem þvingar skákmenn og áhorfendur til að hugsa leikinn upp á nýtt.

Takako Saito, sem gerði fjölmörg Flúx-töfl,[31] velti því fyrir sér hvernig hægt væri að skynja skák á nýjan hátt. Rétt eins og Duchamp, sem fór í byggingavöruverslanir til að finna efni í „readymade"-verk sín, fór Saito í byggingavöruverslanirnar við Canal Street, nálægt Flúx-búðinni, til að kaupa efni í sín verk. Dæmi um verk hennar eru *Grinder-töfl* úr sverfandi efnum sem voru hvert öðru ólík í útliti, lykt og viðkomu Mynd 21. og *Fluxchess Smell Chess, Liquids (Flúx-tafl lyktarskák, vökvar)*,[32] Mynd 22. taflborð með holum í stað reita, en taflmennirnir voru lítil plastglös með ólíkri lykt fyrir hinar sex gerðir taflmanna. Skákmenn neyddust þannig til að lykta af taflmönnunum til að bera kennsl á þá og breytti það anda leiksins þar sem stöðugt þurfti að snerta og lykta af taflmönnunum.

Saito gerði einnig *Sound Chess (Hljóðskák)*[33] Mynd 23. og *Weight Chess (Þyngdarskák)* þar sem taflmennirnir, úr viðarteningum, litu allir eins út. Mynd 24. *Hljóðskákar*-taflmennirnir innihéldu hluti sem gáfu frá sér ólík hljóð og breyttu þannig skák, annars hljóðlátum leik, í gjörning fullan af hljóðum þar sem þurfti að lyfta og hrista taflmennina. Í *Þyngdarskák* voru taflmennirnir fylltir misþungu efni þannig að meðan tefit var þurftu skákmennirnir að lyfta taflmönnum til að vega og meta þyngd þeirra. Saito bjó meira að segja til sitt eigið *Áfengisskáksett (Liquor Chess Set)* Mynd 25. með háum mjóum áfengisflöskum á misþykkum viðarferningum. Með þessu breytti Saito skák, þessum þögla gáfulega leik, í reynslu fulla af lífi, höfga, skynjunum, nautnum, snertingu, bragði, lykt og heyrn.

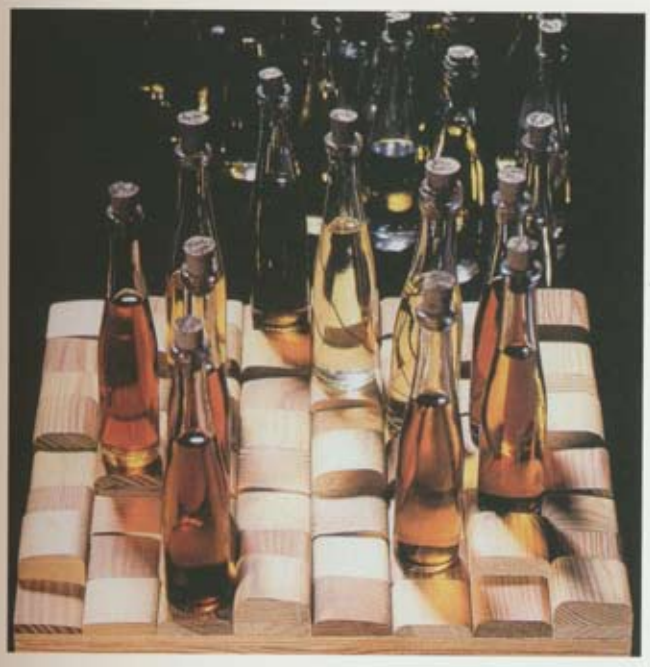
Yoko Ono var annar meðlimur Flúxus-hópsins sem bjó til skáktengd verk. *White Chess Set (Hvítt tafl)*, sem fyrst var búið til árið 1966,[34] var gert úr tveimur hvítum stólum og alveg hvítu taflborði með upphleyptum reitum á hvítu borði. Taflmennirnir þrjátíu og tveir voru einnig allir hvítir. Á látúnsskilti undir borðplötunni stóð: „TAFL TIL AÐ TEFLA Á EINS LENGI OG MAÐUR MAN HVAR ALLIR TAFLMENNIRNIR MANNS ERU, YOKO ONO 1966", eins og „kóan-heilabrot" zen-meistara. Allt frá árinu 1966 hefur Yoko Ono sett umbreytta útgáfu sína af leiknum fram í ýmsum myndum, Mynd. 26. nýjasta eintakið var gert sérstaklega fyrir Listasafn Reykjavíkur árið 2009.[35] Mynd. 27. Árið 1987, fyrir sýningu til heiðurs John Cage, breytti Ono titli verksins í *Play It By Trust (Spilið eftir trausti)*. Líkt og kollegi hennar, Takako Saito,

Mynd 22. TAKAKO SAITO. *Fluxchess Smell Chess, Liquids (Flúx-skák lyktarskák, vökvar).* Í kringum 1965. 30 (hvær vantar) smáflöskur úr plasti í viðarborði með viðarloki. 15 x 14.8 x 6.5 cm. Flúxus-útgáfa gerð af listamanninum. Merkt innan á loki. Inv. nr. 00760. Flúxus-safn Gilberts and Lila Silverman, Detroit. Silverman nr. 378 bis. WAC 324.1 - 31. Ljósmynd: R. H. Hensleigh.

Fig. 22. TAKAKO SAITO. *Fluxchess/Smell Chess, Liquids.* c. 1965. 30 (missing 2) plastic vials on wood board with wood lid. 15 x 14.8 x 6.5 cm, overall. Fluxus Edition made by the artist. Signed inside lid. Inv. No. 00760. The Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection, Detroit. Silverman No. 378 bis. WAC 324.1 - 31.

Mynd 23. TAKAKO SAITO. *Sound Chess (Hljóðskák).* Frá því í kringum 1977. Viðarkassi með lausu viðarloki sem einnig er taflborð. 16 dökkir og 16 ljósir viðarkassar sem innihalda mismunandi hluti. Til að vita hvaða taflmaður á í hlut þarf að hristá kassana. 31.8 x 31.7 x 6.7cm í heild. Nýlegt eintak listamanns ætlað í dreifingu fyrir Flúxus. Nr. 16/22. Undirritað, merkt, og númerað undir loki. Flúxus-safn Gilberts and Lila Silverman, Detroit. Inv. Nr. 02529. Ljósmynd: R. H. Hensleigh.

Fig. 23. TAKAKO SAITO. *Sound Chess.* c. 1977. Wood box with removable wood lid/chessboard. 16 dark and 16 light wood boxes each containing objects that one shakes to determine the piece. 31.8 x 31.7 x 6.7cm, overall. Later Artist's Edition intended for Fluxus distribution. No. 16/22. Signed, titled, and numbered under lid. The Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection, Detroit. Inv. No. 02529. Photo: R. H. Hensleigh.



Mynd 25. TAKAKO SAITO. *Liquor Chess Set (Áfengisskáksett)* 1975. Korkur, glerflöskur, rauðvín og rósavín, kassi og skákborð úr náttúrulegum viði. Flaska: Um það bil 16 cm. Kassi og taflborð: Um það bil 9 x 32 x 32 cm. Úr safni Schnepel á Weserburg-safninu, Bremen. Ljósmynd: Frank Kleinbach.

Fig. 25.TAKAKO SAITO. *Liquor Chess Set* 1975. Corks, glass bottles, red and rose wine, natural wood box and board. Bottle: 16 cm. approx. Box and board: 9 x 32 x 32 cm. approx. Schnepel Collection, Weserburg Museum, Bremen. Photo: Frank Kleinbach, Stuttgart, Germany.

Mynd 24. TAKAKO SAITO. *Weight Chess (Þyngdarskák)*. Frá því í kringum árið 1977. Viðarkassi með lausu viðarloki sem einnig er taflborð. 16 dökkir og 16 ljósir viðarkassar sem innihalda mismuna efni. 31.8 x 31.7 x 6.7 cm. Nýlegt eintak listamanns áritað í áreiðingu fyrir Fluxus. Nr. 10/17. Undirritað, merkt og númerað undir loki. Fluxus-safn Gilberts and Lila Silverman, Detroit. Silverman nr. < 378.V. Ljósmynd: R. H. Hensleigh.

Fig. 24. TAKAKO SAITO. *Weight Chess*. c. 1977. Wood box with removable wood lid/chessboard. 16 dark and 16 light wood boxes with material of different weight inside. 31.8 x 31.7 x 6.7 cm. Later Artist's Edition intended for Fluxus distribution. No. 10/17. Signed, titled and numbered under lid. The Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection, Detroit.Silverman No. < 378.V. Photo: R. H. Hensleigh.

The chess pieces, instead of resembling the six basic characters, were instead reduced to being different colored balls rattling around the bottoms of the bottles, difficult to view and impossible to move without tweezers. Like the Breton/Calas *Wineglass Chess Set* with its transparent glass pieces arrayed overtop a board of mirrors, the *Color Balls in Bottle Board Chess Set* offers a visually dislocating, mildly hallucinogenic and tactilely frustrating experience that forces a total rethinking of the game.

Takako Saito, responsible for no fewer than a dozen different Fluxchess sets,[31] questioned how chess could be perceived anew. Just as Duchamp had turned to the hardware store as the source of his Readymades, the hardware suppliers along Canal Street near the Fluxshop provided Maciunas and Saito with the components for her works. Her *Grinder Chess Sets* of various abrasive bits differentiated themselves tactilely as well as visually. Fig. 21. Her *Fluxchess Smell Chess, Liquids*,[32] Fig. 22. a board with a grid of holes and identical sets of plastic vials with different scents for the 6 different pieces, compelled one to smell the pieces to identify them, transforming the game into an intimate exchange of constant touching and smelling.

Saito also made identical wooden cube sets and boards to create *Sound Chess*[33] Fig. 23. and *Weight Chess*. Fig. 24. *Sound Chess* pieces contained distinctive sound-producing objects for each side transforming the typically quiet game into a sound-filled performance of lifting, shaking, and moving, while in *Weight Chess* each type of piece was filled with a different amount of ballast so the game became one of quick comparative lifting. Saito even created her own *Liquor Chess Set* Fig. 25. with tall thin bottles of spirits arrayed on a wooden board of alternating thick and thin wooden squares. With this, Saito completed her transformation of chess, the quiet, distanced game of the intellect, into a series of lively, intoxicating, identity-defying physical, sensory, and sensual experiences of taste, touch, smell and hearing.

Yoko Ono (born Tokyo, 1933), a founding member of Fluxus, also created significant chess-related work. *White Chess Set*, first produced in 1966,[34] consisted of two white chairs and a white table with an all-white chessboard topped with alternating squares in relief. All thirty-two of the chess pieces were white. A brass plaque on the table's underside stated with the deadpan wit of a Zen master offering a koan: "CHESS SET FOR PLAYING AS LONG AS YOU CAN REMEMBER WHERE ALL YOUR PIECES ARE YOKO ONO 1966." Since 1966 Ono has presented this thoughtful and radical transformation of the game in a variety of forms, Fig. 26. the most recent the 2009 version created especially for the permanent collection of the Reykjavik Art Museum.[35] Fig. 27. In 1987, for a *Tribute to John Cage* exhibition the artist re-titled the piece *Play It By Trust*. Like her colleague,

lék Yoko Ono sér með hugmyndina um óaðgreinanlegt útlit taflmanna en ólíkt Saito bauð Ono skákmönnum ekki upp á þann möguleika að greina taflmennina í sundur með öðrum skilningarvitum en augunum. Með hönnun sinni endurskilgreindi hún markmið leiksins þannig að hann snérist ekki lengur um að mæta andstæðingnum og sigra hann heldur að vinna saman og hugsanlega renna saman við hinn leikmanninn. Eftir því sem minnið þverr, eykst hluttekning. Kímni, sem þrífst á slöppum árangri beggja skákmanna, veldur samkennd og leiðir til sátta andstæðinganna.

Á meðan Dalí, Cage og Flúxus-listamennirnir störfuðu í New York, ákvað skáldið og kvikmyndagerðarmaðurinn Guy Debord, (1931-1994), leiðtogi situationismans, einnar merkustu hreyfingar í Frakklandi á eftir súrrealismanum, [36] að endurgera skákleikinn á róttækan hátt þannig að „sama hversu oft er spilað eru aðgerðir í þessum leik og útkoma þeirra ávallt ófyrirsjáanlegar."[37] Debord hafði haft áhuga á hernaðarátökum alit sitt líf. Þegar hann dró upp reglur leiksins *Stríðsleikur (Jeu de la Guerre)*,[38] Mynd 27. mannaði hann hvora hlið leikborðsins með 15 bardagamönnum og tveimur samskiptataflmönnum, bjó til ósamhverf svæði á 500 reita borði og bætti inn á það tveimur fjallgörðum, þremur virkjum og tveimur vopnabúrum. Debord gerði einnig róttækar breytingar á taflmönnunum og kom fyrir níu fótgönguliðum, fjórum riddaraliðsmönnum og tveimur stórskotaliðsmönnum, öðrum þeirra á fæti og hinum ríðandi. Markmið leiksins var nú „alger eyðilegging á herstyrk andstæðingsins".[39] Árið 1965 tókst Debord einnig að láta drauma Duchamps, Mans Ray og Juliens Levy rætast. Hann fékk einkaleyfi á hönnun sinni[40] og setti fjöldaframleidda útgáfu af leiknum á markað árið 1987.

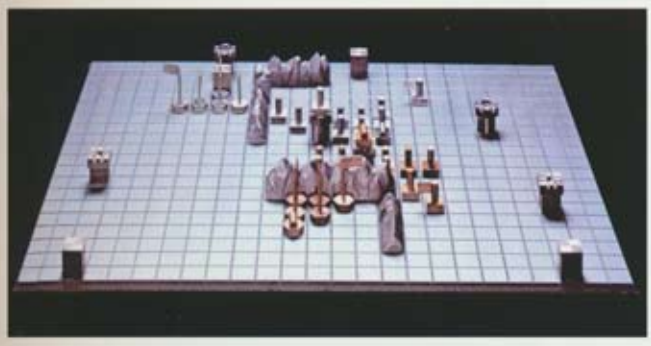
Debord fannst „flestar kvikmyndir (...) ekki góðar til annars en að klippa þær og nota til að gera aðrar kvikmyndir."[41] Í eigin lífi og skrifum sínum leitaðist hann á sama hátt eftir að „klippa í sundur" vestræna menningu og nota sem hráefni í nýja menningu sem væri meira eftir hans höfði. Ef hann náði ekki að breyta algerlega samfélaginu sem hann bjó í áður en hann lést, náði hann að minnsta kosti að gera það á táknrænan hátt, með því að breyta skákinni, alþjóðlega viðurkenndum strúktúr hlöðnum félagslegum og hernaðarlegum hefðum sem höfðu verið slípaður til og fullkomnaðar í 16 aldir. Hann breytti landslaginu, endurskrifaði reglurnar og skipaði í alveg ný hlutverk. Hann lauk síðustu mynd sinni, en titil hennar má lesa jafnt afturábak sem áfram; *In girum imus nocte et consummimur igni* (*Við snúumst í nóttinni, eldurinn gjröeyðir okkur*) ekki með „Fin" – „Endir" heldur með orðunum „til að byrja aftur frá byrjun".[42] Með því hvatti hann komandi kynslóðir listamanna til að taka heiminn, eða leikinn, í sundur og gera úr honum nýjan og ólíkan heim, eða leik, eftir eigin höfði.

Mynd 26. YOKO ONO. *Play It By Trust (White Chess Set) (Spilið með traustí (Hvítt taf)).* 1966/1997. Máluðu viður. Kóngur: 12.7 cm. Stólar: 76.2 x 79.4 x 58.4 cm. Borð: 76.2 x 52.1 x 58.4 cm. Safn Gilbert and Lila Silverman, Detroit. Ljósmynd: R. H. Hensleigh.

Fig. 26. YOKO ONO. *Play It By Trust. (White Chess Set).* 1966/1997. Painted wood. King: 12.7 cm. Chairs: 76.2 x 79.4 x 58.4 cm. Table: 76.2 x 52.1 x 58.4 cm. The collection of Gilbert and Lila Silverman, Detroit. Photo: R. H. Hensleigh.

Mynd 27. *Play It By Trust (White Chess Set) (Spilið með trausti (Hvítt taf)).* 1966/2009. Málaður viður. Kóngur: 20.32 cm. Taflborð: 100 x 100 cm. Gjöf listamannsins til Listasafns Reykjavíkur. Með góðfúsegu leyfi Yoko Ono. Ljósmynd: Arnaldur Halldórsson.

Fig. 27. YOKO ONO. *Play It By Trust. (White Chess Set).* 1966/2009. Painted wood. King: 20.32 cm. Chess board: 100 x 100 cm. Gift of the artist to the Reykjavik Art Museum. Courtesy of Yoko Ono. Photo: Arnaldur Halldórsson.



Mynd 28. GUY DEBORD. *Kriegspiel (Stríðsleikur* einnig þekkt sem Jeu de la Guerre, Game of War) hannað 1965, einkaleyfi gefið út 1966. Taflmenn: Ígreyptur og silfurhúðaður kopar. Hæsti taflmaður: 3.5 cm. Taflborð: 45.8 x 37.7 x .75 cm. Ígreyptur og silfurhúðaður kopar. Í einkaeigu. Ljósmynd: Með góðfúsegu leyfi Alice Debord.

Fig. 28. GUY DEBORD. *Game of War* (also known as Jeu de la Guerre or Kriegspiel). Designed 1965, patented 1966. Pieces: Engraved copper and silver plated copper. Tallest piece: 3.5 cm. Board: 45.8 x 37.7 x .75 cm. Engraved copper and silver plated copper. Private Collection. Photo: Courtesy of Alice Debord.

Takako Saito, Ono focused in part on the ambiguity of visual identity but, unlike Saito, Ono offered no other sensory means of keeping track of one's identity and location(s). Through her design Ono radically redefined the goals of the game from the confrontation and defeat of an adversary to the transmutation of competition to cooperation and a possible merging with the other. As memory fails, empathy grows. Humor, bred of the situation's shared futility, leads to a reconciliation of opposites.

In France, at the same time as Dali, Cage and the Fluxus artists were at work in New York, the writer and filmmaker Guy Debord (1931–1994) – leader of one of the most significant movements in France *since* Surrealism, The Situationist International[36] had decided to produce a radical redesign of chess in which "no matter how often they are set in motion...operations in this game are always unpredictable in their form and outcome."[37] A life-long scholar of warfare, Debord had delineated the rules of his *Game of War*,[38] Fig. 28. manned each side of his game with fifteen fighting pieces and two communication pieces, created asymmetrical territories on a board of 500 squares, and affixed two mountain ranges, three forts, and two arsenals permanently to the board. Debord also changed the pieces radically by deploying nine infantry pieces, four cavalry pieces, one foot artillery piece and one mounted artillery piece. The goal of the game was now "the complete destruction of the adversary's military capability."[39] In 1965 Debord also succeeded in fulfilling the practical dream of Duchamp, Man Ray and Julien Levy. He received a patent for his design[40] and by 1987 marketed a mass-produced version of the game.

To Debord, "most movies are only good to cut up to use to make other movies."[41] Likewise, in his life and writings he sought to cut up and disassemble Western culture and use it to make another new culture more to his liking. If by the end of his life he had not totally done so to the society in which he lived, he had certainly done so symbolically to the game of chess – the globally accepted, ritual social and warfare structure, whose roles and rules had been highly refined and perfected over sixteen centuries of world-wide effort. He changed the landscape, rewrote the rules, and re-cast the roles entirely. He concluded his palindromic final film *Iin girum imus nocte et consumimur igni* (*We Turn in the Night, Consumed by Fire*) not with "Fin" – "The End" – but with "to begin again at the beginning."[42] In doing so, he encouraged future generations of artists to take the world, or the game, apart and remake of it a new and different world/game to their liking.

„Að byrja aftur á upphafsreit..."

Árið 1996, þegar lista- og menningarskríbentinn Marks Sandre rakst á *Propaganda Chess Set (Áróðurstafl* frá 1925, hannað af Rússunum Nataliu og Yelenu Danko, fékk hann hugljómun, ekki ólíka þeirri sem galleríeigandinn Julien Levy fékk árið 1944. Hvers vegna ekki að fá leiðandi samtímamyndlistarmenn til að takast á við það ögrandi verkefni að hanna töfl sem endurspegluðu samtímann, rétt eins og meistarar 20. aldar, Marcel Duchamp, Man Ray, Alexander Calder og fleiri höfðu gert?

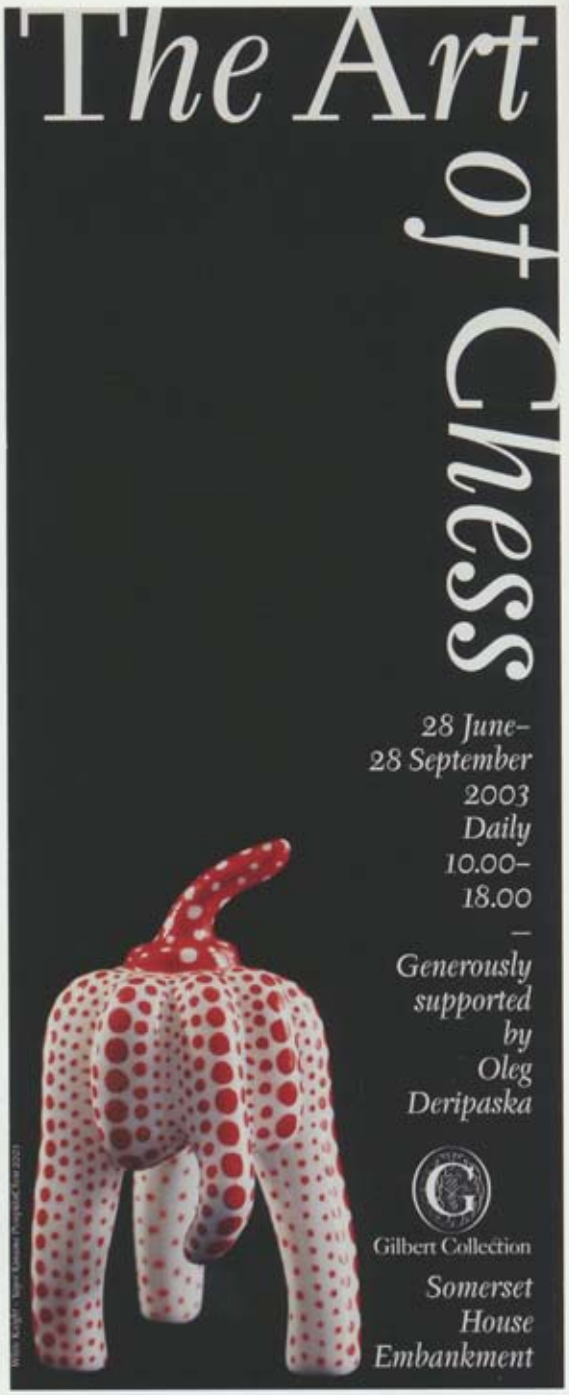
Fimm árum seinna höfðu Sanders og Julia Royse, sem hafði hjálpað til við að þróa og stýra hinu virta White Cube-gallerí í London, sameinað krafta sína, auk Francescu Amfitheatrof, skartgripa- og vöruhönnuðar sem vann með Alessi, Garrods og Wedgewood. Saman stofnuðu þau RS&A Ltd. og fengu Damien Hirst, Yayoi Kusama, Chapman-bræður, Paul McCarthy og Maurizio Cattelan til að hefjast handa við gerð tafla.

Fyrsta lotan í þessari skapandi tilraun náði hámarki með sýningunni *The Art of Chess (Skáklist)* í Somerset House í London árið 2003. Mynd 29. Ólíkt sýningu Levys, uppákomu innanbúðarmanna í listheiminum sem lítið hafði farið fyrir þótt hún hefði haft mikil áhrif, hlaut *The Art of Chess*-sýningin mikið lof almennings, dró til sín mettfjölda gesta og ýtti við ímyndunarafli nýrrar kynslóðar listamanna sem vildu takast á við sama viðfangsefni, skákleikinn, sem hafði heillað svo mjög helstu listamenn 20. aldar. Sýningin stækkaði jafnt og þétt en hún var sett upp árið 2005 í Luhring-Augustine-galleríinu í New York, í Gary Tattinsian-galleríinu í Moskvu árið 2006 og í Sebastian Guinness-galleríinu í Dublin, 2008.

Vegna skorts á efni og fjármagni á stríðsárunum setti Levy aðeins upp eina sýningu á pöntuðum töflum og skáktengdum verkum. Verkefni RS&A Ltd. hefur aftur á móti undið upp á sig (sýningin telur nú fimmtán töfl og fer stækkandi), annars vegar vegna hugvitssemi og einurðar stjórnenda gallerísins en einnig vegna mikils áhuga listamanna á að taka þátt. Í verkefninu vinna list og hönnun ýmist saman eða takast á en fjölbreytt verk í háum gæðaflokki, bæði hvað framsetningu og konsept varðar, bera árangrinum glöggt vitni.

Í dag, rétt eins og á upphafsárum 20. aldarinnar, eru lífshættir okkar og þjóðfélagskerfi á miklu breytingarskeiði. Því er nú ef til vill fullkominn tími til að „byrja aftur frá byrjun..."[43] eins og situationistinn Guy Debord hvatti til.

Paul Fryer (fæddur í Leeds, 1963) er höfundur sjónarspila. Hann hrífst af og hrærist í orkunni sem myndast á mótum klúbbamenningar, hátísku og myndlistar. Áhugi hans í listaskóla á ljóðlist og tónlist leiddi til þess að hann fór að vinna sem plötusnúður á næturklúbbum þar sem hann sá með eigin augum hve mikla raforku þurfti til að keyra risavaxin hljóðkerfi



Mynd 29. LIST SKÁKARINNAR. Auglýsingaflögg fyrir Somerset House sýninguna í London, 2003. Photo: RS&A Ltd. London

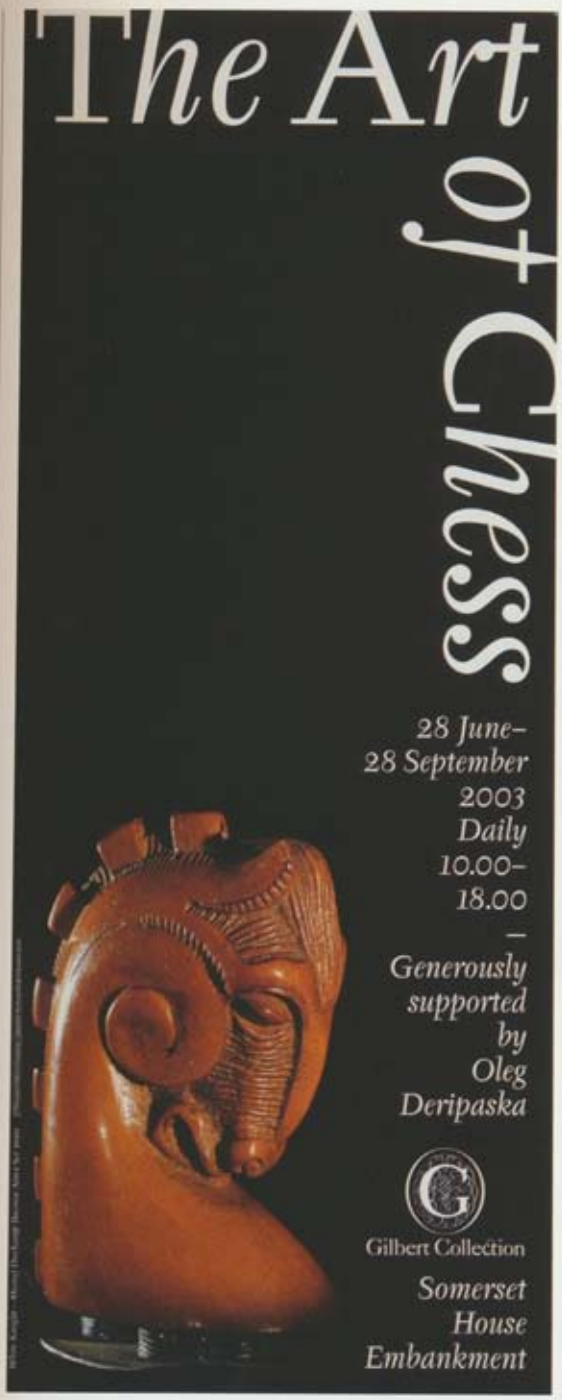


Fig. 29. THE ART OF CHESS. Publicity Banners for the 2003 exhibition at Somerset House, London. Photo: RS&A Ltd, London.

"To begin again at the beginning..."

In 1996, coming upon the 1925 *Propaganda Chess Set* designed by Russians Natalia and Yelena Danko, arts and culture writer Mark Sanders had an epiphany similar to the one New York gallerist Julien Levy had in 1944. Why not commission leading contemporary artists to take on the challenge of designing chess sets that would reflect the new era, just as such 20th-century greats as Marcel Duchamp, Man Ray, Alexander Calder and others had?

By 2001 Sanders had joined forces with Julia Royse, who had helped to develop and manage the prominent London gallery White Cube, and Francesca Amfitheatrof, a jewelry and product designer who worked with Alessi, Garrods and Wedgewood. Together they formed RS&A Ltd. and commissioned artists Damien Hirst, Yayoi Kusama, the Chapman Brothers, Paul McCarthy and Maurizio Cattelan to begin work designing chess sets.

The first phase of this creative experiment culminated in the *Art of Chess* exhibition at Somerset House, London, in 2003. Fig. 29. Whereas the Levy show had been a quiet but influential affair of art world insiders, *The Art of Chess* met with wide public acclaim, drew record attendance and ignited the imaginations of a whole new generation of artists who wanted to address the same topic – chess – that had so fascinated the major figures of the previous century. Ever-expanding versions of the exhibition were staged in 2005 at Luhring-Augustine Gallery in New York, the Gary Tattinsian Gallery, Moscow, 2006, and the Sebastian Guinness Gallery in Dublin, 2008.

While wartime scarcity of materials (and funds) had limited Levy to presenting just one exhibition of chess-related work and a small number of commissioned sets, RS&A Ltd.'s ingenuity and commitment to the roster of artists avid to participate has led to an ongoing project (now numbering fifteen sets and continuing to grow) where art and design at turns merge, at turns collide, to produce results diverse in their styles but consistently high in their quality of concept and execution.

Just as in the early years of the 20th century, with social systems and ways of life now radically in flux, it is perhaps, as Situationist Guy Debord had encouraged, a perfect time for artists to "begin again at the beginning..."[43]

Paul Fryer (born Leeds 1963) is a creator of spectacles. He is both a seeker and source of high energy at the intersection of club culture, high fashion, and fine art. Art school interest in poetry and music led to creative work as a club DJ where he experienced the industrial scale of electronic power necessary to drive huge sound systems and move masses. Inspired by Nicola Tesla, who discovered the alternating current and is the

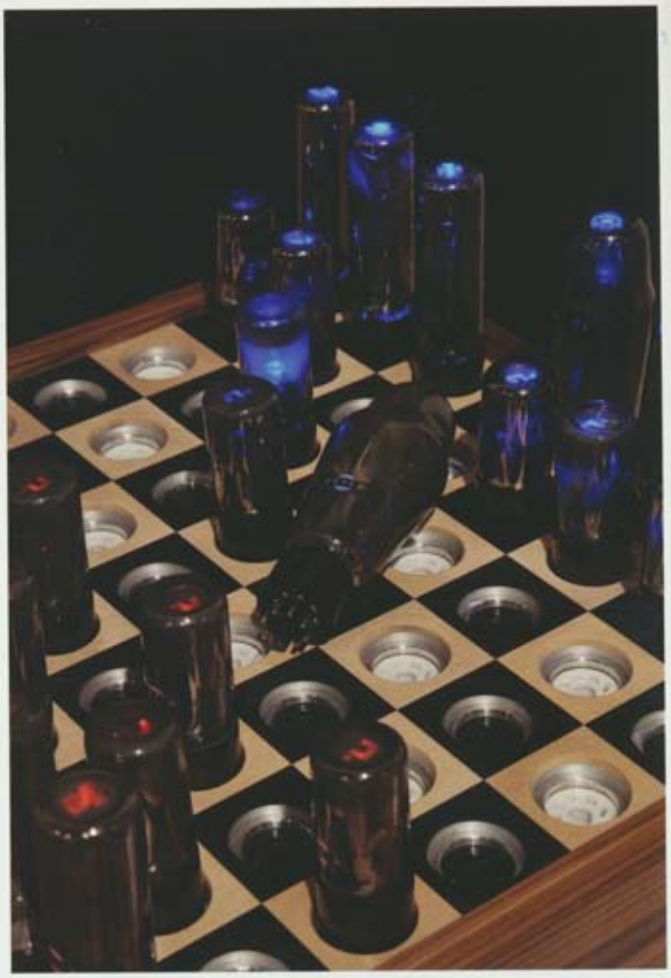
og önnur tæki. Undir áhrifum frá Nicola Tesla, sem uppgötvaði riðstrauminn en einnig útvarpið, rafeindalampann og hátalarann eftir því sem sumir segja, hefur Fryer gert verk eins og *Fiat Lux*, risavaxna rafmagnsperu sem virkar, *Deux Ex Machina*, rafspólu og raforkubúr í anda Tesla og *Intempesta Nox*, fering af stórum trompetlaga málmhátölurum sem allir snúa í átt hver að öðrum.

Skáksett Fryers, Mynd 30. sem hefur mikinn áhuga á tónlist og rafeindafræði, er í ætt við taflborð með viðnámsljósnemum sem Lowell Cross gerði fyrir gjörning Johns Cage, *Reunion*, árið 1968. Mynd 18. Skáksett Fryers er gert úr rafmögnuðu borði með 8 x 8 reitum úr innstungum sem sérsmíðuðum raforkulömpum, rauðum og bláum, er stungið í. Líkt og margvísleg *Smell Chess Sets (Lyktartöfl)* Flúxus-listamannsins Takako Saitos Mynd 22. höfðar skáksett Fryers til annarra skilningarvita en sjónar eða snertingar. Fryer, sem er meðvitaður um að skák snýst um mynsturkennsl, hefur sagt um rafmögnuð verk sín: „Það er engin greinanleg hrynjandi í þessu sefjandi ljósaflökti, en árátttan að leita eftir mynstri er yfirþyrmandi."[44] Líkt og *Burning Boards (Brennandi borð)*, skákgjörningur með kertaljósum sem Glenn Kaino frá Los Angeles, annar fyrrverandi plötusnúður sem gerðist myndhöggvari og skákmaður, stóð fyrir,[45] eiga leikir Fryers sér ákveðinn líftíma þar sem útlit borðsins verður bókstaflega dekkra eftir því sem taflmenn eru drepnir og nær dregur endataflinu.

Bandaríski listamaðurinn Barbara Kruger (fædd 1945) er þekktust fyrir að setja á áhrifamikinn hátt saman sláandi svarthvítar ljósmyndir og hárbeitta frasa sem bera brigður á fyrirfram mótaðar hugmyndir okkar um kyn og kynþætti en einnig pólitísk og menningarleg vensl. Kruger hefur búið til eftirminnileg verk sem ná allt frá litlum póstkortum til risastórra auglýsingaskilta en nálgun hennar á skákverk hennar er afar athyglisverð. Mynd 31.

Ásækin nærmynd, í rauðum ramma, af andliti með lokuð augu og opinn munn, er bakgrunnurinn sem reitir taflborðsins eru ristir á. Andlitið er tilfinningaþrungið, en þó er svipurinn tvíræður, grætur það af sársauka, öskrar af gleði eða kyngir það ósigri? Bæði andlitið á myndinni og taflborðið sjálft eru hlaðin jafnt rafmagni sem sálfræðilegri spennu. Taflmenn Krugers, úr rauðu og svörtu corian-efni, eru skyldir taflmönnum Mans Ray Mynd 6. og Josefs Hartwig. Mynd 8. Gagnvirka og rafræna taflborðið sem Lowell Cross byggði fyrir *Reunion*-gjörning Johns Cage árið 1968 Mynd 18. er þó tæknilegur og konseptlegur fyrirrennari að tafli Krugers.

Í gjörningi Johns Cage, fór tilviljanakennd tónlist af stað þegar taflmaður var færður til rétt eins og leikmenn lékju á borðið sem hljóðfæri og flyttu á það spunaverk. Á sama hátt inniheldur hver taflmaður í skáksetti Krugers raddkubb sem fer í gang við hreyfingu og lítinn hátalara sem er knúinn af borðinu. Svartur spyr ögrandi spurninga en hvítur svarar í sömu mynt svo



Mynd 30. PAUL FRYER, *Chess Set for Tesla (Taft fyrir Tesla)* 2008 – 09. Viður, gler, rafmagnshlutir. Hæsti taflmaður: 15 cm. Kassi: 17 x 48 x 50 cm. Ljósmynd: Arnaldur Halldórsson.

Fig. 30. PAUL FRYER. *Chess Set for Tesla* 2008 – 09. Tallest piece 15 cm. Box 17 x 48 x 50 cm. Photo: Arnaldur Halldórsson.

Mynd 31. **BARBARA KRUGER**. *Untitled (Do You Feel Comfortable Losing?) (Án titils (Líður þér vel með að tapa?)* 2006. Taflmenn: Svart og rauð corian-efni, smáir hátalarar. Hæsti taflmaður 17.9 cm. Sérsmíðuð flugtaska með áprentuðum texta að utan. 101.9 x 94.5 x 23 cm. Ljósmynd: RS&A Ltd. London and Luhring Augustine Gallery, New York.

Fig. 31. **BARBARA KRUGER**. *Untitled (Do You Feel Comfortable Losing?)*. 2006. Chess pieces: Black and red Corian, miniature speakers. Tallest piece 17.9 cm. Customised flight case with printed text exterior. 101.9 x 94.5 x 23 cm. Photo: RS&A Ltd. London and Luhring Augustine Gallery, New York.

contested inventor of the radio, the vacuum tube, and the loudspeaker, Fryer's artwork has included *Fiat Lux*, a giant working electric light bulb; *Deux Ex Machina*, a Tesla style coil and energy cage; and *Intempesta Nox*, a quadrangle of large metal trumpet-style loudspeakers turned in on themselves.

With his interest in music and electronics, Fryer's chess set design Fig. 30. is in the lineage of the photo-resistor chessboard Lowell Cross made for John Cage's 1968 *Reunion* performance. Fig. 18. Fryer's set is comprised of an electrified board with an 8 x 8 grid of sockets into which two sets of custom-made vacuum tubes, red and blue, are plugged and unplugged. Like Fluxus artist Takako Saito's various *Smell Chess Sets*, Fig. 22. with their glass or plastic tubes to be plugged into a board of socket-like holes, Fryer's set also, appeals to a sense other than sight – touch as each of his pieces warms the player's fingers. Aware that chess-playing is about pattern recognition, Fryer has said of his electrified works; "There is no discernable rhythm to these mesmeric pulsations of light, but the compulsion to search for a pattern is overwhelming."[44] As in the *Burning Boards* candlelight chess events staged by another DJ turned chess-playing sculptor, Los Angeleno Glenn Kaino,[45] Fryer's chess games also embody a life cycle, with prospects literally growing dimmer as pieces are lost and the end(game) draws near.

American Barbara Kruger (born 1945) is best known for her distinctive high impact graphic combinations of arresting black and white photo images with incisive one-line phrases that question our preconceptions about gender and race as well as political and cultural relations. She has produced memorable works ranging in size from diminutive postcards to expansive billboards. Kruger approaches chess, the intersection of love and war dominated by a strong female figure, as a revelatory though derisive conversation exchanged over the thrust and parry of tabletop combat. Fig. 31.

A heavy, red-framed, close-cropped photo of a human face with eyes shut and mouth open provides the background upon which the grid of the board is scored. The face's expression is highly emotional, yet ambiguous – is it crying in pain, shouting in glee, or swallowing defeat? The face and the board are both psychically and electrically charged. The forms of Kruger's large red and black milled Corian chess pieces are related to those of Man Ray Fig.6 and Josef Hartwig. Fig. 8. It is, however, the interactive electronic chessboard Lowell Cross built for John Cage's 1968 *Reunion* performance Fig. 18. that is the technical and conceptual precedent for Kruger's design.

In the Cage performance, each chess move triggered a randomized musical response, as if the players were literally "playing" the board as an instrument and performing an improvised

hver skák verður að leikriti um vald, einstöku og átakamiklu, þótt tilviljun ráði för í handritinu.

Japanski málarinn, myndhöggvarinn, kvikmyndagerðarkonan og rithöfundurinn Yayoi Kusama (fædd 1929) hefur fjallað um óendanleika, eyðingu og áráttukenndar endurtekningar allt frá sjötta áratugnum þegar hún skapaði fyrstu seríu sína af verkum, *Infinity Nets*, málverk sem voru þakin endalausu mynstri sem líktist netum.

Kusama bjó og starfaði í New York á sjöunda áratugnum á sama tíma og Flúxus-listamennirnir Yoko Ono, Takako Saito og Shigeko Kubota og var virk í hreyfingunni með gjörningum, innsetningum og mótmælum gegn stríði áður en hún snéri aftur til Japans árið 1973. Allt frá New York-árunum hefur Kusama þjáðst af „bráða þráhyggjuhugsýki", eins og hún kallar það, sem knýr hana til að mála doppur og mynstur sem hún upplifir sem sjónræna ofskynjanir. Sterkan persónulegan stíl hennar mætti fella undir bæði „op art" og popplist.

Taflmenn í líki plantna eru sjaldgæf sjón en Kusama hefur búið til einstaka fjölskyldu taflmanna úr sérkennilegum graskersformum. Þeir eru úr handmáluðu postulíni sem er framleitt af þýska fyrirtækinu Villeroy og Boch Mynd 32. Lífræn form taflmannanna virðast ganga í bylgjum vegna reglulegs geómetrísks mynsturs í skærum litum sem ber fagmannlegu handbragði listamannsinns vitni. Þegar skákmenn mæna á taflmennina deila þeir ofskynjunum listamannsins.

Stórt, doppótt grasker Kusama, leðurbólstrað að innan sem utan, sem sýnir og verndar taflmenn og borð, er eðlilegt framhald af fyrri verkum hennar en hún hefur áður búið til klæðnað og mjúka skúlptúra sem fylla heilu herbergin. Graskerinu fylgja tvær lágar pullur svo heildarmyndin leiðir hugann að teserimóníu geisju fyrir elskhuga sinn. Þegar taflið er ekki í notkun er það áræðinn skúlptúr. Kusama býður áhorfandanum upp á fullmótaða fantasíu sem runnin er undan rifjum persónulegrar reynslu hennar. Á meðan skák virðist hafa ýtt undir sturlun í lífi skákmanna eins og Bobbys Fisher og Pauls Morphy, verða afskipti af skák hér einskonar meðferð og vörn gegn illum öndum.

Brasilíski listamaðurinn Tunga (fæddur 1952) skapar oft listaverk úr framandi efnum en meginviðfangsefni hans er kvenlíkaminn, kynferði og fornar helgiathafnir. Við gerð taflsins *Eye for an Eye (Auga fyrir auga)* Mynd. 33. leit hann bæði til líkamans og menningarsögu leiksins. Hann hugsaði með sér að tennur í munni væru jafn margar taflmönnum á skákborði, þrjátíu og tvær, og bjó til taflmenn sem voru bronsafsteypur af tönnum í yfirstærð og sýndi á fáguðu tafliborði. Með því að nota tennur, endingarbesta hluta mannslíkamans, náði Tunga að búa til taflmenn sem mynduðu náttúrulega samstæða heild en um leið tengdi hann skák við freudísk vensl milli tanna og kynferðilegs kvíða.

Mynd 32. YAYOI KUSAMA. *Pumpkin Chess Set (Graskerstafl)*, 2003. Skákmenn. Handmálað postulín, hæsti taflmaður: 14 cm. Ljósmynd: RS&A Ltd, London.

Fig. 32. YAYOI KUSAMA. *Pumpkin Chess Set*, 2003. Chess Pieces: Hand painted porcelain, Tallest piece: 14 cm. Photo: RS&A Ltd, London.

Mynd 33. TUNGA. *Eye for an Eye (Auga fyrir auga).* 2005. Taflmenn: Málmhúðað brons og járnstandar. Hæsti taflmaður: 14cm. Ljósmynd: RS&A Ltd. London and Luhring Augustine Gallery, New York.

Fig. 33. TUNGA. *Eye for an Eye.* 2005. Chess Pieces: Plated bronze with iron stands. Tallest piece: 14cm. Photo: RS&A Ltd. London and Luhring Augustine Gallery, New York.

on-the-fly musical composition. Similarly, in Kruger's set, each of the pieces contains a motion-activated voice chip and miniature speaker powered by her board. With one side outfitted with provocative questions and the other emphatic retorts, each chess game becomes a unique and intense, albeit randomly scripted, drama about power played out through language on the chessboard stage.

Japanese painter, sculptor, filmmaker and novelist Yayoi Kusama (born 1929) has sought to express the concept of infinity in her work through undulating overall meshes of dot and linear patternings since the late 1950's.

Concurent with Fluxus artists Yoko Ono, Takako Saito and Shigeko Kubota, Kusama lived and worked in New York during the 1960's and was actively involved in the anti-war protests and the creation of early Happenings and installation art. While in New York and since her 1973 move back to Japan, Kusama has experienced an "acute obsessional neurosis" relieved only by her painting the dots and patterns she experiences as optical hallucinations. Her intense signature style has become a vital extension of both the Pop and Op art idioms.

Rarely are chess sets comprised of plant forms, but Kusama has created a unique family of chess pieces from softly fluted eccentric gourd forms of hand-painted porcelain produced by the German company Villeroy and Boch. Fig. 32. Highly crafted yet preserving the hand of the artist, the crisp regular geometry of the varying dot patterns on the pieces and board make the static organic forms optically undulate. As players stare at the pieces, they come to share the artist's hallucinations.

Having designed clothing and room-sized environments of soft sculpture, it is natural that Kusama would create a large signature style polka-dotted pumpkin, leather upholstered inside and out, to present and protect her chess set and board. Accompanied by two low, matching cushions, it also suggests the ritual courtship format of a tea ceremony offered by a Geisha to her lover. It becomes a bold floor sculpture when not serving as a playing table. Kusama generously offers the viewer a full-blown fantasy born of her personal trauma. While chess seemingly gave rise to madness in the lives of such players as Bobby Fischer and Paul Morphy, here the engagement with chess provides a form of therapy and relief from an artist's inner demons.

Brazilian artist Tunga (born 1952) often creates work with exotic materials that focuses on the female body, sexuality, and past cultural rituals. To arrive at his *Eye for an Eye* chess set design Fig. 33. the artist literally delved into the body as well as the cultural history of the game. He reasoned that there are thirty-two teeth in one's mouth just as there are thirty-two chess pieces, and he has presented them as oversized bronze casts on an

Rétt eins og Flúxus-listamaðurinn Takako Saito gerði töfl sem þvinguðu skákmenn til að hrista eða þefa af taflmönnum, neyðir Tunga skákmenn, í óeiginlegri merkingu, til að teygja sig innan í munn og toga út tönn í hvert sinn sem taflmaður er færður. Verkið mé sjá sem útvíkkun og framlengingu af hugsun Salvadors Dalí Myndir 16 og 17. þegar hann í tafli sínu sýnir eigin fingur steypta í brons, silfur og gull, og kóngar og drottningar eru krýnd jöxlum úr listamanninum sjálfum og eiginkonu hans, Gölu. Líkt og Dalí notar Tunga fáguð og hefðbundin efni til að sýna form sem við þekkjum úr líkamanum í nýju og frumlegu samhengi.

Annar samtímalistamaður sem mætti tengja við Salvador Dalí er Ítalinn Maurizio Cattelan (fæddur 1960). Líkt og Dalí hneykslar Cattelan, hann nálgast lífið sem leiksýningu og nýtur velgengni sem leynilegur fulltrúi menningar sem storkar viðteknum háttum innan listheimsins sem utan. Í anda dadaista og súrrealista réðist Cattelan til atlögu gegn trúarvaldi þegar hann, árið 1999, sýndi innsetninguna *La Nona Ora (Níunda stundin)*, þar sem vaxmyndadúkka af Jóhannesi Páli II páfa var kramin undir loftsteini.

Þegar Cattelan gerði tafl sitt var hann, líkt og Sanders, undir áhrifum frá hinu ögrandi *Propaganda*-tafli Mynd 34. Nataliu og Yelenu Danko frá árinu 1925. Með taflmönnum sínum Mynd 35. stefnir Cattelan hetjudáðum gegn illvirkjum og góðum persónum úr eigin menningu gegn illum Mynd 35. Tafl Cattelans er í kitsjuðum stíl þar sem hann stefnir saman lágmenningu og dýru og fáguðu handverki. Hann fékk Bertozzi og Casoni, sem eru meðal bestu handverksmanna í heimi á sviði postulínsgerðar, til að móta alþjóðlegt samsafn af persónum úr dægurmenningu 20. aldar sem listamaðurinn ýmist dáist að eða fyrirlítur. Kaldhæðnislega er *svarti* kóngurinn ofur-arískur Adolf Hitler en *hvíti* kóngurinn Martin Luther King yngri. Eftirtektarverð svört peð eru meðal annars litaða ljóskan Donatella Versace, Raspútín og herforinginn George Armstrong Custer, en á meðal hvítu peðanna má finna Ofurmennið, móður Teresu og Sitjandi tarf. Miðað við rótgróið virðingarleysi og óknyttni Cattelans, er ómögulegt að segja hvoru liðinu hann heldur með.

Á meðan Oliver Clegg byggir verk sitt á nánasta umhverfi og gripum úr eigu Sigmunds Freud einbeita bresku listamennirnir Jake og Dinos Chapman (fæddir 1966 og 1962) sér að ónotalegri hugmyndum sálgreinandans. Chapman-bræður hafa unnið saman að myndlist allt frá upphafi tíunda áratugarins. Í fyrstu kunna verk þeirra að vekja geðshræringu, líkt og verk Salvadors Dalí, Myndir 16 og 17. en þegar betur er að gáð takast Chapman-bræður á við þráhyggju unglingspilta fyrir stríðsrekstri, ofbeldi og stökkbreytingum af dýpt og þroska og gefa henni kraftmikil form. Stríð og eyðilegging hafa verið fasti í verkum þeirra allt frá upphafi en fyrstu verk þeirra voru undir áhrifum frá *Hörmungum stríðsins (Los desastres de la guerra)* eftir Francisco

Mynd 34. NATALIA & YELENA DANKO. *Propaganda Chess Set (Áróðurstafl).* 1925. Kapítalistar gegn kommúnistum. Lomonosov State Porcelain Factory, Leningrad. Hæsti taflmaður: 11.5 cm. Ljósmynd: RS&A Ltd. London.

Fig. 34. NATALIA & YELENA DANKO. *Propaganda Chess Set.* 1925. Capitalists versus Communists. Lomonosov State Porcelain Factory, Leningrad. Tallest Piece: 11.5 cm. Photo: RS&A Ltd. London.

Mynd 35. MAURIZIO CATTELAN *Unnitled (Good versus Evil) (Án titils (Goft á móti illu))*. 2003. Taflmenn: Handmálað postulín. Hæsti taflmaður: 16 cm. Taflborð og kassi: Palisander og hnota, innra borð úr svampi og rúskinni. 30 x 56 x 56 cm. Ljósmynd: RS&A Ltd. London

Fig. 35. MAURIZIO CATTELAN. *Unnitled (Good versus Evil)*. 2003. Chess Pieces: Hand painted porcelain. Tallest piece: 16 cm. Board and Box: wenge and walnut, foam and suede interior. 30 x 56 x 56 cm. Photo: RS&A Ltd. London

elegant chessboard. Choosing teeth, Tunga arrived at a naturally integrated and harmonious ensemble of the most durable forms in the human body while also associating chess play with the Freudian links between teeth and sexual anxieties. Just as Fluxus artist Takako Saito created chess sets that forced the players to literally shake or smell the pieces, Tunga obliges the players to figuratively reach inside a human mouth and pull a tooth each time they make a move. This work can be seen as an expansion in scale and an extension of the thinking in Salvador Dali's 1964 design Fig. 16 and 17. presenting his own severed or disembodied fingers cast in bronze, silver or gold, with the Kings and Queens crowned with the molars of the artist and his wife, Gala. Like Dali, Tunga uses elegant, traditional materials to present disembodied forms we know in a new and dislocating context.

Another contemporary artist who could be seen in the lineage of Salvador Dali is the Italian Maurizio Cattelan (born 1960). Like Dali, Cattelan pointedly cultivates the outrageous, approaches life as ongoing spectacle, and works successfully as a cultural agent-provocateur challenging the mores of the art world and public alike. Continuing the assault against religious authority first launched by the Dadaists and Surrealists, in 1999 Cattelan presented *La Nona Ora (The Ninth Hour)*, a major installation of a waxwork mannequin of Pope John Paul II being squashed by a meteorite.

Ever the provocateur, the artist was inspired, as Sanders was, by Natalia and Yelena Danko's 1925 agitprop *Propaganda Chess Set*. Fig. 34. in his design. Cattelan confronts the heroic with the villainous by opposing the Good vs. Evil figures of his times and culture. Fig. 35. Contrasting high craft with low culture, Cattelan employed Bertozzi and Casoni, among the finest porcelain craftsmen in the world, to portray a global pantheon of 20th-century pop culture figures he admires and despises in a faux-kitsch figurative style. In a deft employment of irony, his *black* King is, of course, the über-Aryan Adolf Hitler and his *white* King is the Reverend Martin Luther King, Jr. Notable black pawns include the bleached blonde Donatella Versace, Rasputin, and General Custer, while Superman, Mother Theresa and Sitting Bull are among the noble white pawns. Knowing Cattelan's deep-seated sense of irreverence and mischief, it would be impossible to guess which side this artist favors.

While artists such as Oliver Clegg have based their work on the intimate environment and artifacts of Sigmund Freud, British artists Jake and Dinos Chapman (born 1966 and 1962 respectively) focus instead on the pioneering psychoanalyst's more disturbing ideas. The Chapman brothers have been collaborating on their art projects since the early 1990's. Though their works may initially recall the immediate sexual shock value of

Goya og voru gerð úr stökkbreyttum leikfangahermönnum og gínuhlutum.

Fyrir Chapman-bræðrum, sem sjálfir tefla, blandast í skák saman stríðsrekstur og leikur sem tengir okkur við ótta og kvíða barnæskunnar. Þeir nota naktar, ofurkynferðislegar unglingsfígúrur sem taflmenn Mynd 36. og vísa með því óbeint til snemmbúinna frumstæðra hvata sem Freud lýsti sem Fjölhliða frávikum.[46] Skák og list saman fá þá til að hugsa um Duchamp og hvernig hann gerði kyngervi Monu Lisu óskýrt og málaði á hana skegg í verkinu *L.H.O.O.Q.* Í skák felast samhliða, bardagi og samdráttur, svo skákin getur tekið á sig viðsjála mynd tilhugalífs og ryskinga. Taflmennirnir eru afsprengi óhugnanlegra líkamlegra og kynþáttalegra stökkbreytinga. Hvítu taflmennirnir eru hreinir aríar, klæddir í Nike-strigaskó, en svörtu taflmennirnir eru svartir með mikið afró-hár sem hárgreiðslumaðurinn frægi Eugene Souleiman útbjó úr ekta hári. Eins og myndir úr draumum og martröðum, sem oft virðast mjög raunverulegar, gefa ofurraunsæisleg smáatriði martraðaunglinganna geðshræringunni sem þeir valda aukna dýpt. Það eitt að snerta og færa nakta líkamana um taflborðið sem er alsett hauskúpum, breytir hávirðulegri skák í dálítið perverska athöfn.

Tracey Emin (fædd í London 1963), deilir innsta ótta sínum og löngunum með áhorfendum í gegnum málverk, skúlptúra, innsetningar og útsaum. Í einu af þekktustu verkum hennar, *Everyone I've Ever Slept With (Allir þeir sem ég hef sofið hjá)*, frá árinu 1995 festi Emin nöfn allra vina sinna, elskhuga og fjölskyldumeðlima innan á hliðar lítils tjalds sem áhorfendur þurftu að skríða inn í ef þeir vildu skoða verkið. Þannig gerði hún tjaldið að nánum og erótískum stað en áhorfandann að gluggagægi, trúnaðarvini og félaga.

Í *Travelling Chess Set (Ferðataflí)* Mynd 37 (a). tileinkar Emin, sem einnig er skákmanneskja, sér þægilegan og svalan stílinn úr fyrstu ferðatöflum Duchamps og *Ferðataflinu* sem Alexander Calder gerði árið 1942 Mynd 13. fyrir Duchamp, með taflborði úr flókaefni eftir Man Ray sem var málað og skreytt ljóðum. Emin færir þó til sögunnar dýrslega og djarfa þætti. Með mjúku og samanbrjótanlegu taflborði og útsaumaðri skjóðu vísar Emin í nálapúðataflborð sem franski aðallinn notaði á 18. öld til að tefla skák á með Pique-Sable-taflmönnum (með filabeins- eða málmoddum) á ferðalögum í hestvögnum.[47] Taflborð hennar minnir einnig á flókaborð 19. aldar hirðingja í Marokkó, þéttofin gulli og silfri og með taflmenn úr víravirki. [48]

Reitirnir á taflborði Emin eru úr hvítum og mynstruðum sængurveraprufum með glitofna kanta. Þeir eru ýmist skreyttir blómamynstri eða tvíræðum myndum og liggja tilviljanakennt hver yfir öðrum, eins og þeir hafi verið lagðir niður og varpaðir með ágengni hraðskákar eða ástarleikja. Á suma af hvítu

Mynd 36. JAKE OG DINOS CHAPMAN *Chess Set (Taf)*. 2003. Taflmenn: Handmálaðar smástyttur úr bronsi á undirstöðum úr blýkristal og með smágerðar hárkollur úr ekta mannshári. Hæst taflmaður: 22 cm. Taflborð og kassi: Íbenviður og rósaviður með fölgðum hauskúpum og krossleggjum úr spæni. 30 x 79 x 79 cm. Ljósmynd: RS&A Ltd. London.

Fig. 36. JAKE & DINOS CHAPMAN *Chess Set*. 2003. Chess Pieces: hand painted bronze figurines with lead crystal bases and miniature real hair wigs. Tallest piece: 22 cm. Board and Box: ebony and rosewood with inlaid skull and crossbones veneer. 30 x 79 x 79 cm. Photo: RS&A Ltd. London.

Mynd 37 (a). TRACEY EMIN. *Travelling Chess Set (Ferðataft).* 2008. Taflmenn: Brons og spanskgræna. Hæsti taflmaður: 5 cm. Taflborð: Vatteraðbómullarefni og blek. 40 x 40 x 2 cm. Poki: Ofið efni með brjóstnælu úr silfri og corian-efni. 45 x 20 x 15 cm. Ljósmynd: RS&A Ltd, London.

Fig. 37 (a). TRACEY EMIN. *Travelling Chess Set.* 2008. Pieces: patinated bronze. Tallest piece: 5 cm. Board: Quilted Cotton fabric and ink. 40 x 40 x 2 cm. Bag: fabric with resin and metal brooch. 45 x 20 x 15 cm. Photo: RS&A Ltd, London.

Salvador Dali, Fig. 16 and 17, the Chapman brothers ultimately give mature depth and resonant form to pre-adolescent male obsession with fantasy forms of warfare, violence and mutation. War and destruction have been a constant from their first body of work, which consisted of mutant forms of toy soldiers and mannequin parts, inspired by Francsico Goya's *The Disasters of War*.

The Chapman brothers, who do play chess, perceive the game as an intersection of warfare and play, linking us to the fears and anxieties of childhood. It suggests the use of naked pre-adolescent, hyper-sexualized figures as chess pieces, Fig. 36, alluding to the early "primitive impulses" Freud described as the polymorphous perverse.[46] Chess and art together suggests Duchamp to them, and refers back to the transgressive gender-blurring sexual innuendo of his mustachioed Mona Lisa, *L.H.O.O.Q.* Scrambling the parallel combat-courtship dynamics inherent in the game, chess play becomes a slippery, catch-as-catch-can form of confrontation and "mating." The chess pieces are the product of malevolent physical and racial mutations. Clad in their Nike trainers, the white side are pure Aryan stock while the black side features Blacks with mega-Afros of real human hair styled by Eugene Souleiman, the celebrity hairdresser. Just as the images in dreams and nightmares often seem "so real," the hyper-real level of detail lifts this chess set of nightmare pubescents from the level of shock to profundity. Just touching and maneuvering their nakedness across a board patterned with death's-head skulls transforms playing the Royal Game into a subtly perverse act.

Tracey Emin (born London 1963), publicly shares her innermost fears and desires through her painting, sculpture, installation, and needlework. For one of her most notorious works, *Everyone I've Ever Slept With* (1995), Emin appliquéd the names of all her friends, lovers and family into the stretched interior surfaces of a small tent, requiring viewers to crawl inside in order to see the details. In doing so, she made this transient, nomadic structure intimate and erotic, transforming each viewer into a voyeur, a confidante and a companion.

In her *Travelling Chess Set*, Fig. 37 (a), Emin, also a chess player, brings a feral immediacy to the cool ready-for-travel sensibility of Duchamp's early chess-related works, as well as to Alexander Calder's 1942 *Travelling Chess Set* (made for Duchamp), Fig. 13, which included a painted and poem-bordered felt board by Man Ray. Emin's soft, pliable sewn "board" and embroidered pouch allude to the intricate needlepoint pillow chessboards used by 18th-century French nobles, who played chess with Pique-Sable (ivory or metal pointed) chess pieces while travelling by carriage.[47] Her board also recalls the dense silver or gold embroidered felt boards of 19th-century Moroccan nomads, with their woven wire chess pieces.[48]

reitunum er búið að þrykkja með einþrykki athugasemdir eins og „FÆRÐU HRAÐAR" og „MJÖG BLAUTT" eða þá lauslega rissaða nektarmynd af konu. Tafliborðið verður þannig að litlu teppi þar sem þvingaðar samskiptaheföir skákar breytast í rómantískt tilhugalíf. Í skjóðurnar, sem geyma taflmennina og eru bundnar aftur með borðum, er ritað: „It was only about loving – And I do love you very much" („Þetta snérist aldrei um að vinna eða tapa. Þetta snérist bara um að elska - og ég elska þig mjög mikið"). Áletrunin hrærir enn frekar saman skák og ástaratlotum, en nakin kona og djarfari áletrun þekur bakhlið pokanna.

Þótt taflmenn Emin séu steyptir í brons mótaði hún þá alla þrjátíu og tvo í leir. Það gerir yfirbragð þeirra ferskt, hrátt og holdlegt svo skákmenn fá það á tilfinninguna hvernig hver taflmaður var sérstaklega mótaður og teygður milli fingra listakonunnar. Mynd 37 (b). Tafliborði, pyngju og taflmönnum er öllum komið fyrir í útsaumuðum poka sem má loka með eftirlíkingu af uppáhaldsnælu Emin. Nælan er einskonar minjagripur um persónulega reynslu af skák með listakonunni og þá erótísku þætti hins konungslega leiks sem súrrealistarnir lofuðu svo ákaft.

Bandaríski listamaðurinn Matthew Ronay (fæddur 1976) tekur hlýleikann úr vatteruðu saumaskáksetti Tracey Emin og flytur hann út undir bert loft. Í *Over There in the Bushes (Þarna í kjarrinu)* Mynd 38. skapar hann vettvang fyrir skák og ástaratlot í ærslafullu og óvenjulegu skákverki þar sem leikurinn blandast rómantík í súrrealískri og litríkri lautarferð.

Líkt og Emin leggur Ronay áherslu á handverk við útfærsluna á taflmönnum sínum og leikur sér með þá þverstæðu að þótt létt sé yfir þeim eru þeir úr gegnheilu bronsi og eftir því mjög þungir. Skinhelgir kóngar, drottningar, biskupar og aðrir taflmenn eru endurgerðir í líki gómsætra matvæla, steyptir í brons og handmáladir. Ólíkt tafli Maurizios Cattelan, þar sem taflmönnum er afdráttarlaust skipt í góða og vonda, leyfir Ronay áhorfandanum að velja milli djarfari og þægari taflmanna. Hvíti kóngurinn og drottningin eru formkökur með bláu og bleiku kremi en svörtu hjónin eru marijúana-jónur í evrópskum og bandarískum stíl.[49] Rétt eins og titillinn, *Over There in the Bushes*, gefa hrókarnir, limir í fullri reisn, öðrumegin umskornir, en ekki hinum megin, í skyn glettinn eða kenjóttan ástarleik/skákleik. Peðin eru einnig munúðarfull; girnilegar pizzusneiðar, öðrumegin með kryddpylsu en hinum megin eingöngu með osti. Þessi skák-/kynlífsleikur er leikinn á bandarísku, vatteruðu köflóttu tafliborði/ lautarferðadúk.

Í verkum sínum kannar breski listamaðurinn Gavin Turk (fæddur 1967) hvað það er að vera fulltrúi menningarlegra breytinga með því að gera skúlptúra af sjálfum sér í fullri stærð í gervi þekktra einstaklinga eins og Che Guevara, Sid Vicious úr Sex Pistols og Jean-Paul Marat. Hann fæst við málefni samtímans með sögulegum dæmum. Á tímum Dimmblárrar og Deep Junior,

Mynd 37 (b). TRACEY EMIN. *Travelling Chess Set (Ferðatafl).* 2008. Taflmenn: Brons og spanskgræna. Hæsti taflmaður: 5 cm. Peð: 2 cm. Ljósmynd: RS&A Ltd. London.

Fig. 37 (b). TRACEY EMIN. *Travelling Chess Set.* 2008. Chess pieces: patinated bronze. Tallest piece: 5 cm. Pawn: 2 cm. Photo: RS&A Ltd. London.

Mynd 38. MATTHEW RONAY, *Over There in the Bushes (þarna í kjarrinu)*, 2005. Taflmenn: Handmálað brons. Hæsti taflmaður: 17,5 cm. Ljósmynd: RS&A Ltd. London and Luhring Augustine Gallery, New York

Fig. 38. MATTHEW RONAY, *Over There in the Bushes*, 2005. Chess Pieces: Hand painted bronze. Tallest piece: 17,5 cm. Photo: RS&A Ltd. London, and Luhring Augustine Gallery, New York

Emin's brocade-bordered board squares, made of white and patterned bed sheet swatches, feature alternating patterns of flowers and suggestive paisley. They overlay each other randomly, as if laid down and whip-stitched with the back-and-forth urgency of blitz chess play or lovemaking. Some white squares also bear mono-printed notes such as "MOVE FASTER," "VERY WET," or a logo-like, loosely sketched open-legged female nude. The board thus becomes a miniature blanket upon which the constrained courtship tradition of chess is fast-forwarded into jet-setting romance. Further conflating chess playing and lovemaking, the ribbon-tied pouches for storing the chess pieces are inscribed "It was never about winning or losing. It was only about loving – And I do love you very much," while the logo-like female and a more explicit inscription cover the backside of the pouches.

Though her chess pieces are cast in bronze, Emin originally modelled an entire set of thirty-two pieces in clay, giving each piece a fresh, raw, fleshy vitality and a sense of being uniquely rolled, pressed, or stretched by the artist's own fingers. Fig. 37 (b). They appear to be earthy, primal matter with a sensual, timeless quality. Board, pouch and pieces are all folded up into a thickly embroidered drawstring bag that is closed with a replica of Emin's favourite brooch, a final keepsake of the near-intimate experience of playing chess with this artist, a celebration of the erotic element of the Royal Game that the Surrealists would applaud.

American artist Matthew Ronay (born 1976) takes the intimate interior heat of Tracey Emin's patchwork quilted miniature chessboard outdoors. For *Over There in the Bushes*, Fig. 38. he expands chess play and lovemaking into an exuberant, fanciful chess ensemble onto a near life-size gingham-patterned picnic blanket and adds a note of whimsy to the romance of chess by envisioning it as a surreal "gay" picnic.

Like Emin, Ronay emphasizes and values the handmade quality of his objects and plays with the paradox that though light-hearted in appearance, they are intensely heavy solid bronze. The pious King, Queen, Bishop, et al. are re-imagined as luscious, tempting edibles cast and hand-painted. Rather than the outright good vs. evil of Maurizio Cattelan's set, Ronay lets one choose between naughty and nice. On the white side, the King and Queen are cupcakes with blue and pink frosting, respectively. Their counterparts on the black side are English and American-style marijuana joints.[49] Just as the title *Over There in the Bushes* explicitly suggests mischievous or wayward love/play, so too do the rooks, or castles, which are erect penises – one side circumcised, the other not. Further heightening the set's sensuality are the pawns, which are juicy, wedge-shaped pizza slices, plain and pepperoni, respectively. Exhibited as a floor piece, this chess/sex play unfolds on the wholesome

gríðarlega öflugra ofurskáktölva frá IBM sem hannaðar eru til að keppa við og jafnvel sigra heimsmeistara á borð við Gary Kasparov, færir Turk okkur í myndbandsverki sínu nafna sinn, *The Mechanical Turk (Vélræna Tyrkjann)*. Mynd 39. „Tyrkinn" var fyrsta (plat-) vélmennið sem var hannað til að tefla skák, en það kom fram á 18. öld og sigraði mikilmenni eins og Napoleon og Benjamin Franklin. Gavin Turk fer í gervi þessa rómantíska vélmennis og klæðist hefðbundnum tyrkneskum fötum frá 18. öld, með túrban á höfðinu. Þannig gefur Gavin Turk í skyn að hugsanlega hafi brögð verið í tafli og mannlegir þættir ráðið mestu um framvindu leiksins. Turk notast við sígilda skákþraut, „leið riddarans", til að sýna meinta ofurmannlega yfirburði vélrænnar forritunar á snjallan hátt en á undan honum höfðu Man Ray og fleiri listamenn notað sömu þraut sem mótif. Í myndinni leysir „Tyrkinn" þrautina þar sem riddari er tekinn og færður til þannig að hann snerti hvern einasta reit á taflborðinu einu sinni og endi á sama reit og hann byrjaði á.[50] Með *The Mechanical Turk*, tengir Gavin Turk sig við dulspekilega sögu skákgjörninga, viðburði eins og þegar blindskákmeistarinn Georges Koltanowski teflti við sjö súrrealista á *Imagery of Chess*-sýningunni; sýningu Dalís, *Hommage à Caissa*, og skák og tónlistarsýningu Cage og Duchamps, *Reunion*, en einnig við baldna en heillandi sögu reiknivéla og tölva. Þegar hann setur á svið frægasta svindl skáksögunnar hleypir hann efa og óvissu að nýju inn á yfirráðasvæði annars óvinnandi rökhugsunar.

Enski listamaðurinn Oliver Clegg (fæddur 1980) er líklega þekktastur fyrir áleitnar kyrralífsmyndir af einmanalegum minjagripum máluðum á gömul og slitin teikniborð og ætingar prentaðar á blaðsíður úr fornbókum og gömlum, fundnum dagbókum. Í *Nights Move (Leið riddarans)* skapar hann enn á ný list úr hlutum úr lífi annarra. Fyrir skákverk sitt Mynd 40. bjó Clegg til eftirlíkingu af stól og skrifborði sjálfs Sigmunds Freud, föður sálgreiningarinnar, og lagði í það taflborð úr ljósum og dökkum viði Mynd 40. Clegg setti taflmennina saman með því að endurgera sextán af þeim yfir 2000 smáu fornmunum sem Freud hafði safnað. Líkt og skáksagan, nær safn Freuds yfir allar aldir og menningarheima. Á skákborðinu standa á aðra hönd sterkir, gegnheilir taflmenn, endurgerðir og eiga að líkjast frummyndunum, en á hina eru taflmenn gerðir úr gagnsæju resín-efni líkt og draumkennd tálsýn. Gagnsæju taflmennirnir minna á hugmyndir súrrealistans Andrés Breton um hinar goðsagnakenndu „miklu gagnsæju" verur, ósýnilegar framlengingar af okkur sjálfum sem eru til á öðru plani eða í annarri vídd, þaðan sem þær hafa áhrif þótt við getum ekki séð þær. Líkt og Clegg, höfðu súrrealistar mjög mikinn áhuga á kenningum um sálgreiningu - Breton hitti meira að segja Freud og skrifaðist á við hann - og sökktu sér í huglægt myndmál úr sögum og draumum. Freud leit á skák sem nokkurs konar sálgreiningu, sem kortlagningu hugans.[51] Hann

Mynd 39. GAVIN TURK, *The Mechanical Turk (Vélræni Tyrkinn)*, 2008. Háskerpumyndband á DVD-mynddiski, um það bil 20 mínútur. Box: 50 x 33 x 33 cm. Ljósmynd: RS&A Ltd, London.

Fig. 39. GAVIN TURK, *The Mechanical Turk*, 2008. HD film on DVD, approx. 20 minutes. Box: 50 x 33 x 33 cm. Photo: RS&A Ltd, London.

Mynd 40. OLIVER CLEGG. *Nights Move.* 2008. Viður, leður, resin, flókaefni, gleraugu, reinnimál, reglustikur og stækkunargler. Skákmenn: handmálað og gler tréskeiða. Hæsti tappmaður: 29 cm. Skrifborð: 79 x 80 x 159 cm. Stóll: 100 x 75 x 80 cm. Ljósmynd: RS&A Ltd, London.

Fig. 40. OLIVER CLEGG. *Nights Move.* 2008. Wood, leather, resin, felt, glasses, calliper, rulers and magnifying glass. Chess Pieces: hand painted and clear resin. Tallest piece: 29 cm. Desk: 79 x 80 x 159 cm. Chair: 100 x 75 x 80 cm. Photo: RS&A Ltd, London.

American quilted gingham chessboard/picnic blanket.

In his work British artist Gavin Turk (born 1967) investigates the nature of being an agent of cultural change by recasting himself as a human simulacrum of such diverse figures as Che Guevara, Sid Vicious of the Sex Pistols, and Jean-Paul Marat. He addresses contemporary concerns through historical example. In the era of Deep Blue and Deep Junior, massive IBM computers designed to play and beat even World Champions like Garry Kasparov, in this film the artist returns us to, coincidentally, his namesake, *The Mechanical Turk*. Fig. 39. This 18th-century automaton was the first (pseudo) machine designed to successfully play chess–defeating such notables as Napoleon and Benjamin Franklin. Dressing himself in the turban and traditional Turkish garb of the 18th century, the artist impersonates the romantic-era robot and alludes to the fact that there may be a human element in this technological marvel, lingering still as a "ghost in the machine." To most adroitly showcase the automaton's supposed superhuman powers of mechanical computation, the artist/Turk, like Man Ray and other artists, has chosen the motif of the Knight's Tour and executes a solution to this classical chess problem whereby one takes a single knight and in sequential moves touches every square on the board only once and returns to one's beginning square.[50] Through *The Mechanical Turk*, Gavin Turk links himself to the esoteric history of chess/art performances such as blindfold master George Koltanowski's simultaneous match against the Surrealists at the *Imagery of Chess* show, Dali's *Hommage à Caissa* spectacle, the Cage/Duchamp *Reunion* chess and music performance and to the fractious but fascinating history of calculating machines and computers. In re-staging the most famous hoax in chess history he re-injects the elements of doubt and uncertainty into the game's otherwise unassailable realm of rationality.

English artist Oliver Clegg (born 1980) is perhaps best known for his poignant still-lifes of solitary mementos painted on time-ravaged art-school drawing boards and his drawings etched and printed on the pages of antique books and found diaries. In *Nights Move*, he extends this notion of making art from of the artefacts of other people's lives. For his chess project, Clegg created a replica of the chair and desk of the famed father of psychoanalysis, Sigmund Freud, and inlayed it with a chessboard of light and dark wood. Fig. 40. Clegg assembled his chess pieces by recreating sixteen of the over 2000 diminutive antiquities Freud had collected. Like the history of chess itself, Freud's artefacts span all eras and cultures. One side is reproduced and rendered to match the originals – solid and real – while the pieces of the other side are transparent resin, appearing dream-like and chimerical. These figures recall Surrealist leader André Breton's theory of the mythical "Great Transparents," beings or invisible extensions of

teflidi skák við sjálfan sig til að vinna úr hugmyndum, líkt og hann væri að etja saman meðvitund og dulvitund. Í verki Cleggs er auður stóll látinn standa fyrir Freud. Titill verksins, *Nights Move*, tengir hugmyndina um næturiðju hugans við sígilda skákþraut, *Knight's Move* eða *Knight's Tour*, þar sem riddarinn er færður um autt tafborð í þögulli hugleiðingu og látinn snerta alla reiti þess einu sinni áður en hann nemur staðar á upphafsreit sínum.

Þegar Clegg lætur skákverk sitt snúast um Freud, vísar hann í leiðinni óbeint til annarra frægra freudískra sálfræðinga. Dr. Gregory Zilboorg meðhöndlaði listaelítuna og fína fólkið í New York og tók þátt í *Imagery of Chess*-sýningunni árið 1944 en Dr. Reuben Fine,[52] stórmeistari og freudisti, var höfundur hins frægu, eða öllu heldur alræmda, texta *The Psychology of the Chess Player (Sálarfræði skákmannsins)*. Þar að auki gæti Clegg verið að minnast skáksnillinga, frá Paul Morphy til Bobbys Fischer, sem stríddu við andlegt ójafnvægi sem snilli þeirra við skákborðið á unga aldri kann að hafa ýtt undir.

Rétt eins og rafeindalampar lýsa í verki Pauls Fryer Mynd 30. gefa sívalningar úr rafi frá sér hlýja birtu gamalla tíma í tafli Alastairs Mackie (fæddur árið 1977). Í sívalningunum eru forn skordýr, vængberar og vængleysingjar. Mynd 41. Gullnir sívalningarnir sem standa á einsleitum reitum á hálfgagnsæju, undirlýstu sýningarborði í jarðfræðistíl virðast hver öðrum líkir. Við fyrstu sýn minnir verkið á nútímalega naumhyggju og einfalda hönnun Yves Tanguy Mynd 14. eða glær plastform úr bandarískri Bauhaus-hönnun Richards Filipowski. Mynd 9. Hvað sem því líður benda form hálfgagnsærra sívalninganna og tengingin við náttúrufræðirannsóknir og sýnaskúffur einnig til ákveðins skyldleika við lyfjaiðnaðinn í verki Damiens Hirst Mynd 42. sem og draugaleg, gagnsæ sýnishorn Olivers Clegg Mynd 40. úr safni Freuds.

Verk Mackie er einhverskonar mannfræðileg íhugun um útdauðar tegundir og vonina, hversu veik sem hún kann að vera, um að hægt verði að endurvekja þær til lífsins með tækni í anda Júragarðsins. Gullin skíma frá taflmönnunum minnir á hlýjar og rómantískar goðsagnir frá tímum Óvidíusar um Faíton og Eos sem í skákverkinu mæta þó einnig kuldalegum hugmyndum um hátækniiðnað nútímans og draumum um endurheimt DNA-erfðaefnis. Við tafborðið íþyngir sú tilfinning manni að í hverjum leik séu þúsundir ára af sögu færðar til. Það er þessi togstreita milli fornra goðsagna og líflækninga sem gerir þessa taflmenn svo heillandi.

Breski listamaðurinn Damien Hirst (fæddur árið 1965) vann áður sem aðstoðarmaður í líkhúsi en sú reynsla átti þátt í að vekja áhuga hans á klassísku þema lífs og dauða, sem eru hreyfandi öfl í skák. Skúlptúrar hans, þar sem dýr eru varðveitt í risastórum geymum fullum af formaldehýði, eru hugleiðingar um dauðann en málverk hans úr fiðrildavængjum leiða hugann að fallvaltleika lífsins.

Mynd 41. ALISTAIR MACKIE. *Where sorrowing they weep into the stream forever (Þar sem þeir syngja og gráta í flæðið að eilífu).* 2008. Taflmenn: kópal með skordýrum. Hæsti taflmaður: 8 cm. Borð: Mýrareik (bog oak). 73 x 70 x 70 cm. Ljósmynd: Arnaldur Halldórsson.

Fig. 41. ALASTAIR MACKIE. *Where sorrowing they weep into the stream forever.* 2008. Chess Pieces: copal imbedded with insects. Tallest piece: 8 cm. Table: bog oak: 73 x 70 x 70 cm. Photo: Arnaldur Halldórsson.

Mynd 42. DAMIEN HIRST. *Mental Escapology (Flöttalist hugans)*. 2003. Tafmenn: Gler og silfur. Hæsti tafmaður: 19 cm Ljósmynd: RS&A Ltd. London.

Fig. 42. DAMIEN HIRST. *Mental Escapology*. 2003. Chess Pieces: Glass and silver. Tallest piece 19cm. Photo: RS&A Ltd. London.

ourselves that exist on another plane or in another dimension, unseen but influential. Like Clegg, the Surrealists were intensely interested in psychoanalytic theory – Breton even corresponded and met with Freud – and tapping into the imagery of history and dreams. Represented here by the single empty chair, Freud, who regarded chess, like psychoanalysis, as a mapping of the mind,[51] manipulated his artifacts to work through ideas – as if pitting the conscious mind vs. the unconscious. Clegg's title, *Nights Move*, links the notion of one's nocturnal mental activity with the classic chess exercise, the *Knight's Move*, or *Knight's Tour* where, in quiet contemplation, one carefully moves a solitary knight sequentially around the entire empty board, touching each square only to return finally to one's point of origin.

By making Freud the center of his chess work, Clegg alludes to other famous Freudian psychiatrists, too. Dr. Gregory Zilboorg treated members of the art and society circles of New York and participated in the 1944 *Imagery of Chess* exhibition, and Dr. Reuben Fine,[52] a chess grandmaster and Freudian, who was the author of the famous – or infamous – text *The Psychology of the Chess Player*. Furthermore, he may even be recalling the lineage of chess geniuses, from Paul Morphy to Bobby Fischer, whose early brilliance at the chessboard may have contributed to their mental instability in later life.

Just as the vacuum tube chess pieces of Paul Fryer's work Fig. 30. emanate with the glow of a bygone era, so too do the solid amber cylinders encapsulating ancient airborne and terrestrial insects comprising the chess set of Alastair Mackie (born 1977). Fig. 41. Sitting atop the undifferentiated grid of a translucent underlit geological-style viewing table, the uniformly golden cylinders seem to be undifferentiated as well. At first sight, the whole conveys a deceptive air of elegant Modernist minimalism, suggesting the austerity of Yves Tanguy's early design Fig. 14. or the clear plastic Bauhaus-in-America forms of Richard Filipowski. Fig. 9. However, the translucent cylinder forms and the links to science laboratory equipment and specimen drawers relate to Damien Hirst's hospital/pharmacy chess set stylings Fig. 42. as well as to Oliver Clegg's ghostly, transparent "specimen" chess pieces Fig. 40. made from Freud's collection of cultural artifacts.

Rather than a Damien Hirst mediation on mortality or a Freudian analysis of sorts, Mackie's work is concerned with a more anthropologic consideration of bygone species' lives, and, however faint, the prospect of their recovery by Jurassic-Park-come-true technologies. The golden glow from these pieces is sparked by the warm romantic Phaeton myth of Ovid's era colliding with the cold, high tech DNA reclamation industry of the present day. Playing with these pieces, one would be weighed by the sense of shifting eons of history with each move. It is this frisson between the paleo-mythical and the biomedical that lend these pieces

Hirst hefur enn fremur velt fyrir sér þráhyggju mannsins fyrir því að njóta lífsins og reyna að lengja það. Hann opnaði eitt sinn skamlífan en frægan bar sem hann kallaði *Pharmacy* þar sem hann undirstrikaði þá hugmynd að sjúkrahús og barir ættu það sameiginlegt að ýmist yngja upp eða bana og að á báðum stöðum mætti, með löglegum eða ólöglegum hætti, verða sér úti um viðeigandi lyf, hvort heldur til gagns eða gamans.

Hirst hefur með snjöllum hætti snúið lyfjamótífinu yfir á skáksett sitt og notar það til að tjá sögu um siðfræði og dauða með því að sýna stællega tannlæknastóla klædda hvítu leðri ásamt skurðvagni með speglaborði, (dýra útgáfu af fábrotnu *Buenos Aires*-borði Duchamps) Mynd 1. þar sem reitirnir eru táknaðir með merkjum um líffræðilega hættu. Taflmennirnir, sem koma í sótthreinsuðum lúxus-veggskáp með glerhurðum og speglum, eru gegnheilar afsteypur úr silfri eða blýkristal af stigskipuðum lyfjaglösum með merkingum eins og: „Biskupamixtúra" eða „Peðatöflur" sandblásnum í gljáfægt yfirborð þeirra.

Dregin er upp mynd af annars konar konunglegum leik, vettvangi þar sem stór lyfjafyrirtæki eigast við í harðri baráttu til að ná einokunarstöðu á markaðstorgi lífs og heilsu, þar sem viðskiptavinir bíða í röðum eftir að kaupa ímyndaðan æskubrunn á flösku. Myndlíking Hirsts er vel til fundin, því skák er eins og barátta við sjúkdóm. Því lengur sem líður á leikinn fækkar þeim valkostum, meðferðum og mixtúrum sem í boði eru til að verjast og bera af sér áföll og atlögur endataflsins. Í þessum heimi lyfja og spegla, geta skákmenn séð í gegnum andstæðinga sína, eða alls ekki. Þeir geta gleymt sér yfir eigin spegilmynd, bjartri og brenglaðri en það síðan orðið þeim að falli.

Bandaríski listamaðurinn Tom Friedman (fæddur 1965) umbreytir hversdagslegum hlutum með því að aflaga hlutföll þeirra og rugla stærðum. Hann veltir fyrir sér eðli efna með því að nota þau á nýjan og óvæntan hátt.

Líkt og Flúxus-listamennirnir, gerir Friedman Mynd 43. sér hönnun skáksetts síns að leik. Hann er skákáhugamaður svo hann áttar sig fyllilega á mikilvægi þess að bera kennsl á taflmenn sína til að geta fylgst með staðsetningu þeirra á skákborðinu. Friedman, rétt eins og Yoko Ono og Takako Saito, kýs að ögra þessari meginreglu og reyna verulega á minni skákmanna með því að eyða auðkennum taflmannanna. Á meðan Ono og Saito ná fram ekki ósvipuðum áhrifum með því að hafa alla taflmennina líka, annað hvort alla í einum lit (Ono) Mynd 26. eða alla alveg eins út lítandi (Saito), Myndir 23 og 24. kýs Friedman að hafa alla leikmenn sína gjörólíka hver öðrum í efni, lit, stærð og lögun. Útlitið á taflmönnum Friedmans gefur heldur enga vísbendingu um það hvaða taflmaður er í hvaða hlutverki og fylgir engum reglum um samhengi eða stigskipun leikmannanna.

Myndir 43. TOM FRIEDMAN. *Untitled (Án titils).* 2005. Taflmenn: blönduð taekni 48 cm. Haesti taflmaður 22 cm. Borð og taflborð: Hlynur og svört valhnota, 48 x 56 x 36 cm. Veggskápar: hlynur, svört valhnota og plexigler. Haesti taflmaður Veggkassar: 57 x 45 x 9 cm. Ljósmynd: RS&A Ltd. London and Luhring Augustine Gallery, New York.

Fig. 43. TOM FRIEDMAN. *Untitled.* 2005. Chess Pieces: mixed media: 48 cm. Tallest piece: 22 cm. Table and Board: maple and black walnut, 48 x 56 x 36 cm. Wall mounts: maple, black walnut and acrylic plastic. 57 x 45 x 9 cm. Unit with packing materials: 74.5 x 74.5 x 74.5 cm. Photo: RS&A Ltd. London and Luhring Augustine Gallery, New York.

their lasting appeal.

Born in 1965, British artist Damien Hirst's early "day job" as an assistant at a morgue contributed to his concern with the timeless themes of life and death – the basic dynamic of chess. His sculptures presenting animals preserved in giant tanks of formaldehyde are meditations on mortality while his paintings made of laminated butterfly wings focus on the fragility of life.

Hirst has further reflected the modern society's intense desire to extend and enjoy life via the design of his own short-lived but fabled bar named *Pharmacy*, where he underscored the idea of both hospitals and bars being either rejuvenating or deadly, and where the proper drugs, either pharmaceutical or recreational, might be more or less legally obtained.

Hirst has adroitly translated the pharmacological motif to his chess set design, using it to communicate a mortality/morality tale by presenting posh white leather medical technicians' chairs flanking a mirror-topped surgical table with casters (a high budget version of Duchamp's humble *Buenos Aires Chess Set* table) Fig. 1. with the board described by a grid of biohazard logos. The chess pieces, which come stored in a sterile, yet deluxe, glass-fronted, mirror-backed wall cabinet, are solid silver and lead crystal castings of a hierarchy of drug bottles with their identities, i.e., "Bishop Syrup, or Queen Regent Strips for Urinanlysis," sandblasted into their highly polished surfaces.

A Royal Game of a different kind, this ensemble is styled as if it were the site of the pharmaceutical companies' high stakes global game to gain monopoly interest in keeping us well or keeping us alive, with customers vying to buy any imagined fountain of youth a bottle at a time. Hirst has chosen an apt metaphor, for playing a game of chess is like battling an illness – the longer the game goes on, the fewer assets, cures, or poisons one has to protect oneself or fend off mortality's death-seeking endgame attacks. In this medicinal mirror-world, players may see through, or not really see, their enemies or they may only see themselves reflected in some overly bright, but distorted view – never seeing, until too late, where and when life ends and death begins.

American artist Tom Friedman (born 1965) transforms mundane objects through dislocations of scale and proportion, questioning the nature of materials by using them in new and unexpected ways.

Friedman's chess set, Fig. 43. like those of the Fluxus artists, makes a game of designing a game. As a chess player himself, Friedman was aware that keeping track of one's pieces' locations via their identities is of critical importance. So, like Yoko Ono and Takako Saito, Friedman challenges this principle by complicating the identities of the pieces and exhausting human memory. While Ono and Saito achieve this by

Friedman hvolfir sinni eigin sterku sjálfsmynd sem listamanns yfir taflið sem missir við það þá samsemd sem hefðbundin töfl búa yfir. Hver og einn taflmaður Friedmans stendur fyrir sérstakt minni úr ferli listamannsins svo útkoman verður einskonar yfirlitssýning í smækkaðri mynd á verkum hans. Duchamp skýrði eitt sinn frá því að hann stýrði ferli sínum á sama hátt og hann tefldi skák, þar sem hvert listaverk stæði fyrir „taflmann" og eða hreyfingu".[53] Rétt eins og verk Duchamps, *Box in a Valise*, frá 1936-43, ferkantaður „kassi" úr leðri sem geymir smágerðar útgáfur af lykilverkum hans, má pakka öllum taflmönnum Friedmans, veggskápum, borði og kollum úr trjábolum, í fullkominn tening og myndar það þannig „myndlíkingu fyrir hugann." [154]

Líkt og í fyrsta tafli Mans Ray Mynd 6 eru taflmenn Friedmans samsettir úr hlutum sem hann fann á vinnustofunni sinni. Verkið inniheldur meðal annars kippu af Busch-bjór (einn bjór fyrir hverja týpu af taflmanni?) sem er lágstemmd vísun í tafl Bretons og Calas úr vínglösum. Mynd 12 Taflmennirnir hafa í allri fjölbreytninni tapað hefðbundnum einkennum taflmannanna. Þeir virka þó á þverófugan hátt við taflmenn Yoko Ono. Á tafli Ono er reyndar einnig auðvelt að gleyma hvaða taflmaður tilheyrir hverjum en á endanum, vegna þess að skákmennirnir eru allir eins á litinn, deila andstæðingar taflmönnum. Tafl Friedmans er sjónrænt séð afar aðlaðandi og fjölbreytt. Það ýtir skákreglunum í átt að stjórnleysi og reynir svo um munar á minnið.

Rachel Whiteread (fædd 1963) var sæmd Turner-verðlaununum árið 1993 fyrir verk sitt *House (Hús)*, draugalega afsteypu innan úr hálf ónýtu raðhúsi í Austur-London. Seinna sýndi hún verkið *Place (Village) (Staður(Þorp))*, 2006-2008, þorp sem samanstóð af 200 gömlum dúkkuhúsum sem voru upplýst innan frá. Í tafli sínu *Modern Chess Set (Nútímatafl)* Mynd 44. frá árinu 2005 notast Whiteread aftur við hús, tákn mannsandans, en í þetta skipti sýnir hún okkur innra byrði þess og notast við eftirmyndir af húsgögnum úr dúkkuhúsum frá sjötta og sjöunda áratugnum. Líkt og taflmenn Bretons og Calas eru taflmenn hennar „samsettir" úr hlutum úr nánasta umhverfi Whiteread. Þrátt fyrir þetta akkeri í raunheiminum er umhverfið samt ekki raunverulegt heldur frekar eins og smækkuð mynd af fantasíu í anda Lísu í Undralandi.

Með því að nota leikföng frá fyrri tíð sem efnivið í taflmenn sína, borð og kassa færir Whiteread áhorfandann aftur til æsku sinnar. Öðru megin eru taflmennirnir leikfangaútgáfur af hvundagstækjum eins og vöskum, eldavélum og straubrettum en skúringafötur, þvottabalar og ruslafötur eru þar í hlutverki peða. Hinum megin eru taflmennirnir leikfangaútgáfur af frístundahúsgögnum á borð við fataskápa, snyrtiborð, sjónvörp og útvörp og átta mismunandi gerðir af hægindastólum eru peð. Í upprðun þessara vel völdu hluta má lesa einskonar

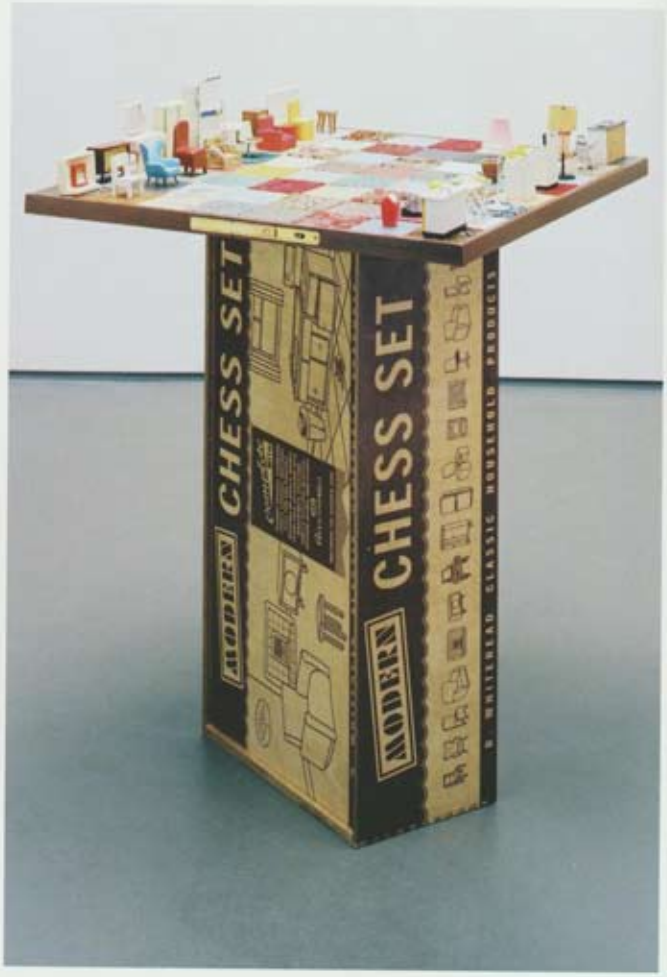


Fig. 44. RACHEL WHITEREAD. *Modern Chess Set (Nútímatafl)*. 2005. Taflmenn: Afsteypur af hlugbúnum úr brúðuhúsasafni listamannsins. Hæsti taflmaður: 10 cm. Taflborð: Ferningar úr teppi og linoleum-gólfdúk. Kassi: áprentaður trékassi og leiðbeiningabæklingur. 24.5 x 75 x 41.5 cm. Ljósmynd: RS&A Ltd. London and Luhring Augustine Gallery, New York.

Fig. 44. RACHEL WHITEREAD. *Modern Chess Set*. 2005. Chess Pieces: replicas of artist's own dollhouse furniture collection. Tallest piece: 10 cm. Board: carpet and linoleum squares. Box: printed games box with instruction manual. 24.5 x 75 x 41.5 cm. Photo: RS&A Ltd. London and Luhring Augustine Gallery, New York.

making all of their pieces identical, either in color (Ono) Fig. 26 & 27. or outward appearance (Saito), Fig. 23 and Fig. 24. Friedman makes each of the thirty-two pieces a different object, completely independent in material, color, size and shape. Confounding the norms of chess, Friedman's pieces do not conform to any coherent visual or conceptual hierarchy.

His chess set also contrasts the identities of the original chess pieces with the overarching identity of the artist and his work. Each of Friedman's chess pieces represents a different one of his artistic tropes, resulting in a mini-retrospective of his work. Duchamp once confessed that he conducted his career like a chess game, with each artwork representing a "piece" and/or a "move."[53] Just like Duchamp's *Box in a Valise*, 1936–43, a square leather "box" that unfolded to reveal miniature versions of his major works, Friedman's ensemble of chess piece tropes, their wall-mounted storage trays, table, and tree trunk stools pack away into a perfect cube, forming, according to the artist, "a metaphor for the mind."[54]

Like Man Ray's very first chess set, Fig.6. Friedman composed his set from objects found in his primary environment – his studio. In this, another permanent "put-together set," Friedman's inclusion of a six-pack of Busch Beer (one beer for each type of chess piece?) is a subtle wink to the Breton and Calas *Wineglass Chess Set*. Fig. 12. In Friedman's set, the original identities of chess pieces are lost in their complexity and diversity, subsumed by their alternate identity as the artist's work. They operate in an opposite manner from Yoko Ono's set, where identity may be lost but is ultimately shared with one's opponent because of the uniformity of the pieces. Friedman makes a visually rich, heterogeneous chess set that pushes the order of chess to the edge of anarchy and challenges the power of memory.

Rachel Whiteread (born 1963) won the 1993 Turner Prize for *House*, a ghostly cast of the interior of a condemned East London terrace house. More recently she has exhibited *Place (Village)*, 2006–08, a town comprised of 200 illuminated vintage dollhouses in which one can see walls but no furniture. For her 2005 piece *Modern Chess Set*, Fig. 44. Whiteread again takes the symbol of the human psyche – a house, but this time a dollhouse, and turns it inside out revealing ulterior motives through the ghost forms of the interior furnishings, creating a chess set from replicas of 1950's–60's dollhouse furniture. Like the Breton/Calas Set, it is "put-together" from objects in Whiteread's immediate environment. Yet, despite this material anchor in the real world, it is not a real environment, but rather a child's *Alice in Wonderland* fantasy in miniature.

By making the game pieces, board, and box from toys of an earlier era, Whiteread transports viewers back to their own childhood. On one side, the pieces are toy versions of workaday

kynja-sjálfsmynd nútímans þar sem vinnustað konunnar er stillt upp á móti hvíldarstað karlsins. Einnig má lesa í taflmennina út frá stéttarvitund þar sem vinnustað þjónustufólks er stillt upp á móti athvarfi hástéttarinnar.

Ólíkt fjörlegum, vatteruðum taflborðum Emin Mynd 37. og Ronays, Mynd 38. er taflborð Whiteread svið vinnu og hvíldar þar sem skiptast á ferningar úr linoleum-eldhúsgólfdúk og stofuteppi og hvergi bólar á áköfu eða kenjóttu kynlífi. Þess í stað hefur Whiteread skapað áleitið verk sem gefur í skyn hvers konar félagsleg skilyrðing felst í saklausum leik æskunnar.

Maðurinn sem fann upp polaroid-myndavélina, Bandaríkjamaðurinn Edwin H. Land (1909 – 2001), staðhæfði eitt sinn eins og frægt er orðið, að: „Öll vandamál (mætti) leysa með því að nota efni úr herberginu"[56]. Paul McCarthy (fæddur 1945), frá Los Angeles, var augljóslega staddur í eldhúsinu þegar hann stóð frammi fyrir því að búa til skáksett. McCarthy er gjörningalistamaður og myndhöggvari sem hefur lengi einbeitt sér að því að grafa undan persónum úr teiknimyndum og dægurmenningu með dystópískum Disney-legum aðferðum. En hann er einnig áhugaskákmaður sem hitti einu sinni Bobby heitinn Fisher.

Líkt og fyrirrennarar hans innan Flúxus-hreyfingarinnar ákvað McCarthy að gera sér leik úr því að búa til leikinn og þrýsta á anarkískan hátt á viðtekin mörk. Mynd 45. Hann hristi upp í óhagganlegri og úreltri hönnun og færði hana í átt að djörfu leikhúsi fáránleikans þar sem hver leikur varð hugsanlegur gjörningur. McCarthy gaf þeirri skoðun súrrealistans André Breton gaum að „Einu gildu skákirnar (væru) þær sem einungis (leyfðu) raðir leikja sem aldrei (hefðu) áður verið reyndir..."[56] og datt strax í hug að fá að borðinu barnabarn sitt, Michaelu, sem þá hafði ekki hugmynd um hvernig ætti að tefla, sem hrekkjaskákmann. Hún mátti færa hvern þann leikmann sem hún vildi hvert sem hún vildi í þriðja hverjum leik."[57]

Þetta var nýstárleg en illframkvæmanleg leið svo hann snéri sér næst að dadaískri nálgun Duchamps með fundna hluti. McCarthy fann mögulega taflmenn ofan í skúffum, í ísskápnum, uppþvottavélinni og eldhússkápunum og bjó sér þannig til varanlegt samsett tafl. Í anda Edwins H. Land sótti hann sér allar lausnir í eldhúsið sitt.

Í takt við heillandi en þó öfugsnúna bandaríska einstaklingshyggju eru allir taflmennirnir þrjátíu og tveir hver öðrum ólíkir. Það sem sameinar þá er uppruninn í eldhúsi McCarthys. Til að undirstrika þetta og tryggja samræmi í verkinu sagaði McCarthy upp krossviðargólfið í eldhúsinu sínu í litla ferninga og raðaði þeim saman í taflborð. Hverju eintaki fylgdi svo uppþvottavél, eldhússkápur eða ísskápur.

Mynd 45. PAUL McCARTHY. *Kitchen Chess (Eldhússkák).* 2003. Taflmenn: Fundnir hlutir. Hæsti taflmaður 39 cm. Taflborð: resin-efni, 100 x 100 cm. Kassi: 82,1 x 111 x 111 cm. Uppþvottavél: viður, formica-plötur og ryðfrítt stál. 86,5 x 60 x 57 cm. Ljósmynd: RS&A Ltd, London.

Fig. 45. PAUL McCARTHY. *Kitchen Chess.* 2003. Chess Pieces: Found objects. Tallest piece: 39 cm. Board: resin and 100 x 100 cm. Crate: 82,1 x 111 x 111 cm. Dishwasher: wood, formica and stainless steel. 86,5 x 60 x 57 cm. Photo: RS&A Ltd, London.

appliances, such as sinks, stoves, and ironing boards with scrub buckets, washtubs and wastebaskets serving as pawns. The pieces on the other side are toy leisure furnishings, such as wardrobes, mirrored vanity tables, TVs, and radios, and eight different styles of leisure chairs as the pawns. These carefully chosen objects allude to the gender conceits of the Modern era – framing the house environment as a site of work for the woman and a site of leisure for the man or reading in class terms, the house as a site of work for the domestic servant while a site of leisure for the moneyed upper class.

Unlike the lively quilted boards of Emin Fig. 37. and Ronay, Fig. 38 Whiteread's game board, made from alternating squares of colorful kitchen linoleum and living room carpets, is the stage for a courtship in terms of work and leisure, not heated or wayward sex. Instead, Whiteread has created a poignant work intimating that what unseen fills the space and innocence of childhood play is the social conditioning for a future of adult work.

American Edwin H. Land (1909–2001), the inventor of the Polaroid camera, once famously contended that "any problem can be solved using the materials in the room."[55] Obviously, when confronted with the challenge of designing a chess set, the room Los Angeles artist Paul McCarthy (born 1945) happened to be in was the kitchen. Performance artist, sculptor, and amateur chess player who had actually crossed paths with the late Bobby Fischer, McCarthy has long focused on subverting cartoon or pop-culture characters in dystopic Disney-esque ways.

Like his Fluxus forebears, the artist decided to make a game of making the game, anarchically pushing to the limits of credulity. Fig. 45. He metastasizes the staid conformity of chess set design into an audacious theater of the absurd, with each game a potential performance. Taking heed of the Surrealist André Breton's sentiments that "The only legitimate game is one that would allow...only those combinations of moves that have never been attempted before..."[56] McCarthy's first impulse was to "introduce my granddaughter, Michaela, (who had no idea of how to play chess) as a rogue third player who was allowed to randomly move any piece that she wanted every third move in rotation."[57]

Recognizing this as a novel but not lastingly workable solution, the artist next turned to Duchamp's Dadaist strategy of the found object and expanded it into a permanent version of a "put together" set, using his kitchen as his source of solution, à la Edwin H. Land. Potential chess piece objects were found in the drawers, refrigerator, dishwasher and kitchen cabinets.

In a charmingly perverse gesture toward American individuality, all thirty-two pieces are totally different from each other. What unites them is only their shared point of origin, the McCarthy kitchen. To emphasize this point and guarantee the coherence of

Lausn McCarthys á sér samhljóm með hugmyndum tveggja skapandi feðga, þeirra Robertos Matta (1912 - 2002), súrrealíska málarans frá Chile sem tók þátt í *Imagery of Chess*-sýningunni, og sonar hans, myndhöggvarans Gordons Matta Clark. Rétt eins og McCarthy stakk upp á þegar hann notaði barnabarn sitt sem þriðja leikmann sem mátti færa hvaða taflmann sem er að vild, vantreysti Matta eldri, líkt og einnig Breton og Calas, rökréttri formgerð skákar og stakk upp á að nýr taflmaður yrði leiddur til sögunnar, kallaður Matto sem á ítölsku þýðir „sá klikkaði". „Hann var sá órökræni sem ekki fylgdi neinum fyrirfram settum reglum, frekar þróaði hann þær, og hann hafði vald til að eyðileggja leikinn".[58] Sonur Robertos, Gordon, notaði keðjusög til að saga í sundur veggi og loft, þök og gólf til að skapa list með því að eyðileggja þá strúktúra sem á undan voru. Á sama hátt hefur Paul McCarthy bókstaflega sagað í sundur heimili sitt, tákn mannsandans, í þeim tilgangi að endurskapa sjálfan sig, heim sinn og list sína.

Duchamp var kannski fyrstur listamanna til að sjá skák og list sem einn og sama hlutinn. Allt síðan Duchamp útnefndi skák sem „readymade"-hugmynd hafa listamenn snúið sér að leiknum bæði sem hönnunaráskorunar og sem uppsprettu órvandi og skapandi leiks. Roberto Matta sagði um skák að „...það er ekki hægt að álykta um upplifun af nútímanum fyrr en mikilvægi hins órökræna... er metið nægilega...".[59] Þetta fékk Nicolas Calas og Andre Breton til að halda því fram að „...það sem verður að breytast er leikurinn sjálfur, ekki taflmennirnir". Flúxus-listamennirnir léku sér listilega að því að endurgera leikinn og notuðu skák sem vettvang til tilrauna með skynjun gegnum bragð, snertingu, hljóð og lykt. Freud hélt því fram að skák væri hliðstæð sálgreiningu sem kortlagning hugans og landfræðilega eða andlega útlægir listamenn notuðu leikinn til að endduruppbyggja andann og gera heim sinn heilan. Guy Debord hvatti aðra listamenn til að afbyggja þjóðskipulagið og byggja allan heiminn upp að nýju.

Marcel Proust sagði eitt sinn að það sem okkur vantaði væri ekki nýtt landslag, heldur ný sýn. Verk þessara nútíma- og samtímalistamanna bjóða upp á ný sjónarhorn þaðan sem má sjá skapandi landslag upp á nýtt. En landslag skákleiksins sjálfs er óháð tíð og tíma og mun áfram standa opið fyrir glöggskyggni og innsýn listamanna framtíðarinnar.

Mynd 46. MARCEL DUCHAMP. Marcel Duchamp tefli við fyrirsætuna Eve Babitz í listasafni Pasadena árið 1963. Ljósmynd: Julian Wasser. Succession Marcel Duchamp / ADAGP, Paris and DACS, London, 2009.

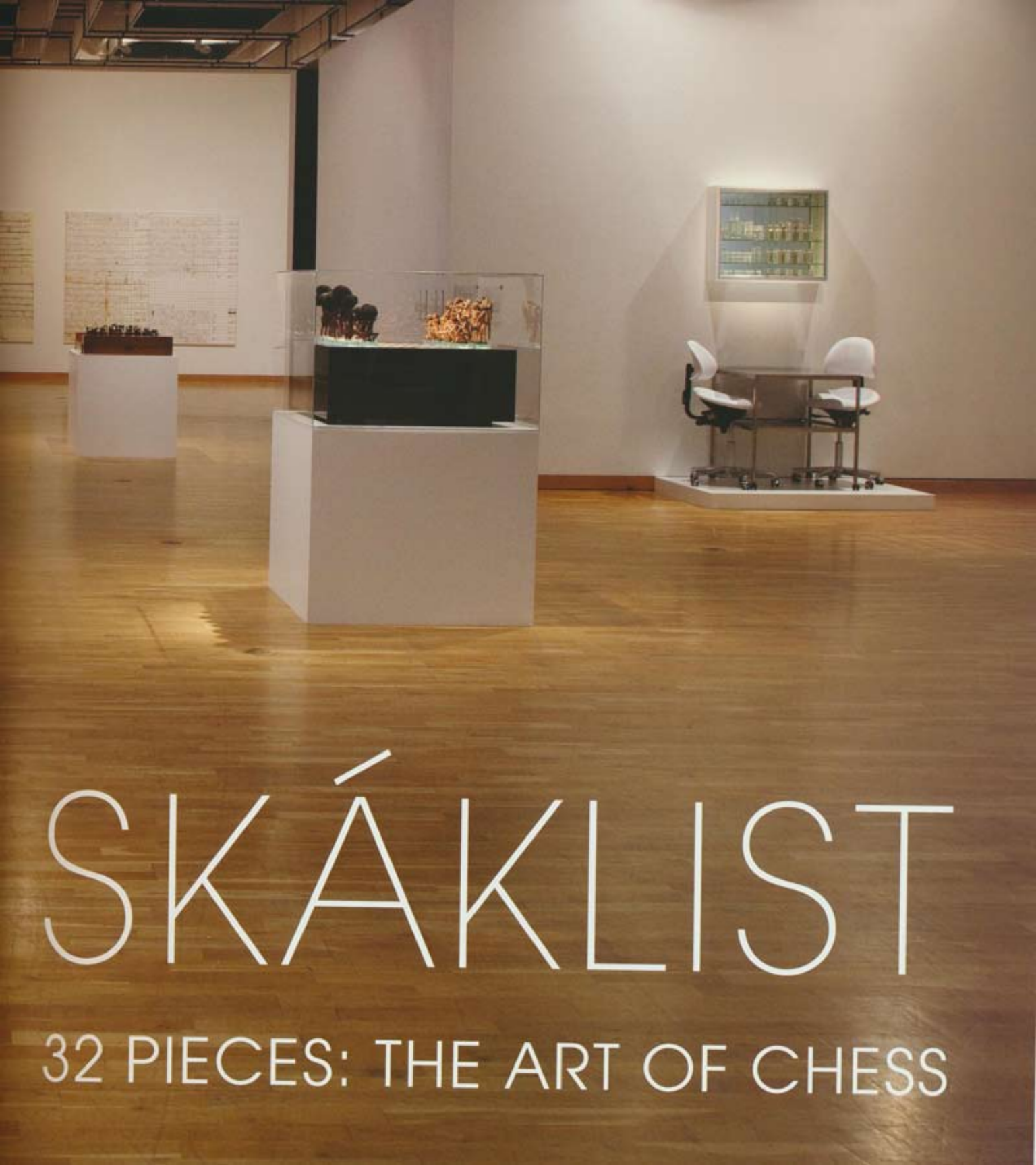
his overall design McCarthy cut up the plywood kitchen flooring into small squares and reassembled it as the chessboards of the edition and included a dishwasher, kitchen cabinet or refrigerator as an original "found object" sculpture to accompany each set.

McCarthy's solution further resonates with the ideas of two generations of a previous creative family: Roberto Matta (1912–2002), the Chilean born Surrealist painter who participated in the *Imagery of Chess* exhibition, and Roberto's son, the sculptor Gordon Matta Clark. Just as McCarthy suggested introducing his granddaughter as the third player, who could move any piece at will, the elder Matta, like Breton and Calas, distrusted the rationality of chess and proposed the creation of a new chess piece, the Matto – Italian for "madman." "It was...the irrational one. It followed no fixed rules but rather developed them by practice and had the power to destroy the game."[58] In the next generation, Roberto's son, Gordon, used a chainsaw to cut through walls and ceilings, roofs and floors to create his art by destroying the structures that went before. Likewise, Paul McCarthy has literally cut up his home, the symbol of his psyche, to recreate himself, his world, and his art anew.

Duchamp was perhaps the first artist to see chess and art as one. Given chess, with Duchamp's imprimatur as a readymade concept, artists have since engaged in the game as a design challenge and source of stimulating creative play. Reacting to chess, Roberto Matta felt that "...modern experience can only be resolved when the importance of the irrational element...is adequately appreciated..."[59] which led Nicolas Calas and Andre Breton to insist that "...what must be changed is the game, itself, not the pieces."[60] The Fluxus artists seized upon all of this to make a grand game of designing the game, and to transform the game into a sensory questioning of identities through taste, touch, sound, and smell. Freud suggested that chess was a parallel to the discipline of psychoanalysis – a mapping of the mind. As such, nomadic, physically or mentally displaced artists have since used the game in personal ways to rebuild their psyches and make their world whole, while Guy Debord incited other artists to deconstruct the social order and remake the whole world.

Marcel Proust once explained that what is needed is not a new landscape, but, rather, a new vision. The works of these modern and contemporary artists offer a variety of viewpoints from which to see the creative landscape anew, while chess, the timeless conceptual landscape, remains ready to lend itself again to new visions.

Fig. 46. MARCEL DUCHAMP AND EVE BABITZ. Marcel Duchamp playing chess with model Eve Babitz at the Pasadena Art Museum in 1963. Photo: Julian Wasser. Succession Marcel Duchamp / ADAGP, Paris and DACS, London, 2009.



SKÁKLIST

32 PIECES: THE ART OF CHESS

YAYOI KUSAMA
Sjálfsmynd/self portrait

Japanski listamaðurinn Yayoi Kusama (fædd 1929) hefur fjallað um óendanleika, sjálfsímynd, og árátturkenndar endurtekningar allt frá sjötta áratugnum þegar hún skapaði fyrstu seríu sína af verkum, *Infinity Nets*, málverk sem voru þakin endalausu mynstri sem líktist netum. Kusama hefur þjáðst af því sem hún kallar „bráða þráhyggjuhug-sýki" en hún hefur sagt: „Það að mála er meðferð sem hefur hjálpað mér að sigrast á sjúkdómi mínum". Hún málar doppur og grasker til að reyna að hafa hemil á stöðugum, sí-endurteknum ofskynjunum. Í skáksetti Kusama fyrir RS&A Ltd. eru borð og tafimenn úr handmáluðu postulíni og þakin skærrauðum og svörtum doppum á hvítum og gulum grunni. Skáksettið er hýst í graskersumbúðum úr leðri og er engu líkara en ein af ofskynjunum Kusama sé orðin að veruleika í verkinu.

Japanese artist Yayoi Kusama (born 1929) has pursued her principal themes of infinity, self-image and compulsive repetition ever since the 1950s, when she created her first series of artworks, *Infinity Nets*, paintings covered in endless net-like patterns. Kusama has suffered from what she terms "acute obsessional neurosis", stating, "painting pictures has been therapy for me to overcome my illness". She paints spots and pumpkins in an effort to control her incessant and recurring hallucinations. For her RS&A Ltd. chess commission, Kusama designed an organic chess set with hand-painted porcelain pieces and board covered in brightly coloured red and black spots on a white and yellow background. Housed in its own leather pumpkin case, this chess set seems like one of Kusama's hallucinations made real.

GRASKERSTAFL
2003
Taflmenn: Handmálað postulín
Taflborð og kassi: Handmálað postulín, sýningarkassi úr leðri og viði með tveimur leðurpúlum
Kóngur: 14.5 cm; 6.5 cm
73.5 x 109 cm

PUMPKIN CHESS SET
2003
Pieces: Hand-painted porcelain.
Board and Box: Hand painted porcelain, leather and wooden pumpkin display case with two leather cushions
King: 14.5 cm; Pawn 6.5 cm
Pumpkin: 73.5 x 109 cm

MAURIZIO CATTELAN
Ljósmynd/portrait by Justin Westover

Ítalski listamaðurinn Maurizio Cattelan (fæddur 1960) er líklega þekktastur fyrir óknytta-húmor sinn og fyrir að storka viðteknum háttum innan listheimsins sem utan. Árið 1997 fylltí hann ítalska sýningarskálann á Tvíæringnum í Feneyjum af uppstoppuðum dúfum og tveimur árum seinna sýndi hann *La Nona Ora* í Kunsthalle í Basel, innsetningu þar sem vaxmyndadúkka af Jóhannesi Páli II páfa var kramin undir loftsteini. Í skáksetti sínu fyrir RS&A Ltd. beitti Cattelan enn ögrandi og krattmiklum húmor en hann ákvað að manna skáksett sitt með góðum og illum fígúrum sem hann ýmist dáist að eða hefur andstyggð á. Svarti kóngurinn er Adolf Hitler en hvíti kóngurinn er Martin Luther King. Aðrar eftirtektarverðar persónur birtast sem peð, þar á meðal Donatella Versace, Rasputín og herforinginn George Armstrong (svört peð) og Ofurmennið, móðir Teresa og Sitjandi tarfur (hvít peð).

Italian artist Maurizio Cattelan (born 1960) is perhaps best known for his mischievous sense of humour, challenging the mores of the art world and public alike. In 1997 he filled the Italian Pavilion at the Venice Biennale with stuffed pigeons and in 1999 displayed *La Nona Ora* at the Kunsthalle in Basel, an installation comprising of a waxwork mannequin of Pope John Paul II being squashed by a meteorite. Maintaining the provocative power of laughter in his RS&A Ltd. commission, Cattelan decided to populate his highly figurative chess set with good and bad figures that he both admires and despises. The King on the black side is Adolf Hitler, opposed on the white side by Martin Luther King, Jr. Other notable figures appear as Pawns, including Donatella Versace, Rasputin and General Custer (black) and Superman, Mother Teresa and Sitting Bull (white).

ÁN TITILS (GOTT Á MÓTI ILLU)
2003
Taflmenn: Handmálað postulín
Taflborð og kassi: Palisander og hnota; innra borð úr svampi og rúskinni.
kóngur: 16 cm; peð 11 cm
Kassi: 30 x 56 x 56 cm

UNTITLED (GOOD VERSUS EVIL)
2003
Pieces: Hand-painted porcelain
Board and Box: Wenge and walnut, foam and suede interior
King: 16 cm; Pawn 11 cm
Box: 30 x 56 x 56 cm

DAMIEN HIRST

Ljósmynd/portrait by Justin Westover

Breski listamaðurinn Damien Hirst (fæddur 1965) hlaut frægð fyrir skúlptúra sína þar sem niðurbútuð og heil dýr voru geymd í risastórum geymum fullum af formaldehýði. Dálæti listamannsins á list um líf endurspeglast enn frekar í áhuga hans á lyfjaskápum og lyfjaglösum, sem eru tákn um þráhyggju nútímamannsins fyrir dauðleikanum. Í skákverki sínu fyrir RS&A Ltd. hefur Hirst þróað þetta þema áfram en hann steypti lyfjaglös í silfur og gler og breytti lyfjalýsingunum á glösunum. Lyfjalýsingarnar á taflmönnunum eru ýmist ætta eða sandblásnar en tafllborðið er gert úr speglagleri með viðvörunarmerkjum um líffræðilega hættu. Tafllborðið stendur á frístandandi skurðarvagni og því fylgja tveir tannlæknastólar, klæddir hvítu leðri. Skáksettinu fylgir sérhannaður lyfjaskápur þar sem geyma má taflmennina þegar þeir eru ekki í notkun.

British artist Damien Hirst (born 1965) achieved notoriety for his sculptural works incorporating animal parts or whole animals preserved in giant tanks of formaldehyde. This predilection for art as life is further reflected in the artist's interest in medicine cabinets and pill bottles, symbols of the modern world's obsession with mortality. For his RS&A Ltd. commission, Hirst continued with this theme by casting medicine bottles in silver and glass with modified labels on each side. The labels for all pieces are either etched or sandblasted while the board is made from mirrored glass displaying the biohazard sign throughout and placed upon a free-standing surgical trolley with accompanying white leather dentist chairs. The set comes with its own specially designed medicine cabinet in which the pieces can be stored while not playing.

FLÓTTALIST HUGANS

2003

Taflmenn: Steypt gler og gæðastimplað enskt silfur.

Skurðarvagn og borð: Ryðfrítt stál og speglagler með svörtu lakksilkiprykki.

Skápur: Gler, speglagler, viður þakinn filmu og ryðfrítt stál.

Stólar: Breyttir tannlæknastólar með hvítu leðurklæði.

Kóngur: 19 cm, peð: 5.5 cm

Borð/tafborð: 75.5 x 72 x 72 cm

Skápur: 65 x 82 x 16 cm

Stólar: 100 x 50 x 60 cm hvor

MENTAL ESCAPOLOGY

2003

Pieces: Cast glass and hallmarked English silver.

Surgical Trolley and Board: Stainless steel, mirrored glass with black enamel silkscreen.

Cabinet: Glass, mirrored glass, coated wood and stainless steel.

Chairs: Modified dentist chairs in white leather.

King: 19 cm, Pawn: 5.5 cm

Table/Board: 75.5 x 72 x 72 cm

Cabinet: 65 x 82 x 16 cm

Chairs: 100 x 50 x 60 cm each


Damien-Hirst
100ml
5mg/5ml
Bishop
Syrup
loratadine


K-night®

JAKE AND DINOS CHAPMAN

Ljósmynd/portrait by Justin Westover

Bresku listamennirnir Jake og Dinos Chapman (Jake fæddur 1966; Dinos fæddur 1962) fóru að vinna saman snemma á tíunda áratugnum en samstarf þeirra hefur verið eitt það farsælasta innan breska listheimsins. Fyrstu verk þeirra voru gerð úr samansafni leikfangahermanna og stökkbreyttra gínuhluta en í þeim túlkuðu þeir grafíkseríu listamannsins Francisco Goya. Nýlega hlutu þeir bræður lof gagnrýnenda fyrir *Fucking Hell*, risavaxna endurgerð á þjóðarmorði, enn undir áhrifum Goya. Í skákverki sínu fyrir RS&A Ltd. bjuggu Chapman-bræður til leik sem leikinn er af unglingum sem virðast eftirlifendur alheimshamfara, annars vegar hvítum og ljóshærðum og hins vegar svörtum með afró-hár. Taflið er sýnt í sérstökum handsmíðuðum viðarkassa og tafliborðið er lagt tvíhöfða hauskúpum og krossleggjum úr spæni.

British artists Jake and Dinos Chapman (Jake born 1966; Dinos born 1962) started working together in the early 1990s and have become one of the leading art partnerships in the contemporary British art world. Their first body of work was based on a variety of sculptural interpretations of the work of Francisco Goya, which they fashioned out of toy soldiers and mutated mannequin parts. More recently, the Chapman brothers have achieved critical acclaim by producing *Fucking Hell*, a giant reinterpretation of mass genocide. For their RS&A Ltd. chess set commission, the Chapman Brothers chose to create a game played by post-apocalyptic adolescents, one side white with blond-styled haircuts and the other side black with Afro hair. The set is displayed in its own handcrafted wooden game box, the board inlaid with double-headed skull and crossbones.

TAFL

2003

Taflmenn: Handmálaðar smástyttur úr bronsi með hárkollur úr ekta mannshári á undirstöðum úr blýkristal.

Tafborð og kassi: Íbenviður og rósaviður með lögðum hauskúpum og krossleggjum úr spæni

Riddari: 22 cm; peð: 11 cm

Kassi: 30 x 79 x 79 cm

CHESS SET

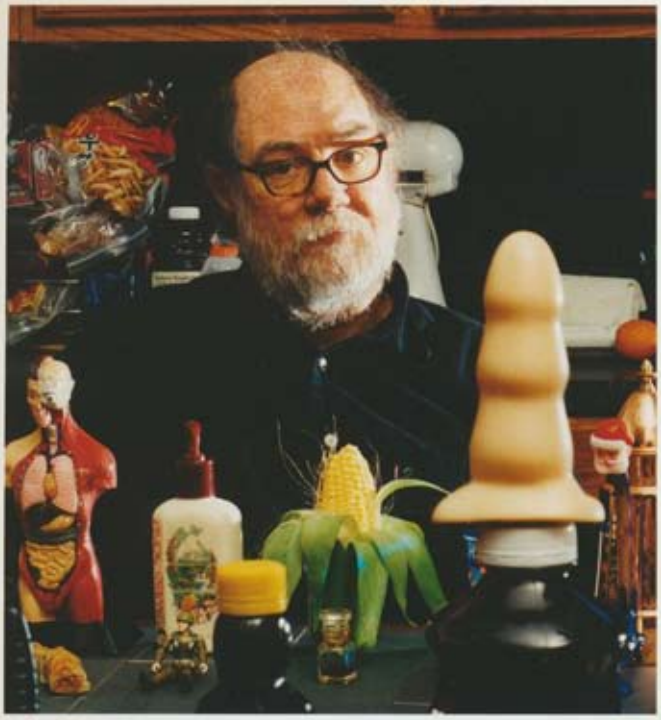
2003

Pieces: Hand-painted bronze figurines with lead crystal bases and miniature real hair wigs

Board and Box: Ebony and rosewood with inlaid skull and crossbones veneer

Knight: 22 cm; Pawn: 11 cm

Box: 30 x 79 x 79 cm



PAUL McCARTHY
Ljósmynd/portrait by Justin Westover

Paul McCarthy (fæddur 1945) er listamaður frá Los Angeles. Hann er þekktastur fyrir yfirgengilegar, kynferðislega hlaðnar kvikmyndir og innsetningar frá áttunda áratugnum þar sem oft mátti sjá listamanninn sjálfan klæddan upp sem fígúru úr teiknimynd eða dægurmenningu, meðal annars Olive Oyl og jólasveininn, þakinn tómatsósu og majónesi. Á síðustu árum hefur McCarthy þróað með sér truflaða fagurfræði, sem á að hluta til rætur í hrifningu hans á fagurfræðilegum öfgum Hollywood og skemmtigarða. Hann hefur meðal annars gert risavaxna uppblásna Gosa-skúlptúra og sjóræningjahöfuð úr gúmmíi. McCarthy, sem sjálfur er ákafur skákmaður, ákvað að búa til tafl úr fundnum hlutum fyrir RS&A Ltd. Allir taflmennirnir eru hlutir sem valdir eru af handahófi úr eldhúsinu, þar á meðal tómatsósuflaska og gúmmíönd, en til að búa til eintökin sjó hefur listamaðurinn ýmist steypt hvern hlut svo hann líti út eins og upprunalegi fundni hluturinn eða fundið aðra nákvæmlega eins hluti. Borðið er smíðað úr eldhúsgólfi listamannsins en 64 eins, ferhyrndir bútar voru skornir úr gólfinu og þeim síðan raðað í kóflótt skákborð.

Los Angeles artist Paul McCarthy (born 1945) is known for his shocking, sexually charged films and installations of the 1970s that often featured the artist dressed as cartoon and pop-culture characters – Olive Oyl and Santa Claus, among others – covered in ketchup and mayonnaise. In recent years McCarthy has developed a dysfunctional aesthetic, based in part on a fascination with the aesthetic excesses of Hollywood and theme parks, that has led to his creation of giant inflatable Pinocchio sculptures and rubber pirates' heads. Himself a keen chess player, McCarthy, for his RS&A Ltd. chess set commission, decided to create a Readymade chess set. Constructed entirely from random objects chosen from the contents of his kitchen, among them a ketchup bottle and rubber duck, the artist has either recast each piece to look identical to the original found object or located identical items to construct the editions. The board has been fabricated from the artist's kitchen floor by cutting up sixty-four identical squared segments that are then arranged into a chequered chessboard.

ELDHÚSTAFL
2003
Taflmenn og borð: Fundnir hlutir, afsteypur í resin og viðargólf.
Umbúðir: Breytt eldhústæki.
Kóngur: 39 cm; peð: 3 cm
Taflborð: 100 x 100 cm

KITCHEN SET
2003
Pieces and board: Found objects, resin casts and wooden flooring
Packaging: Modified kitchen equipment
King: 39 cm; Pawn: 3 cm
Board: 100 x 100 cm


FRAGILE


Heidiland


HEINZ
TOMATO
KETCHUP
Ocean Spray
Cran-Grape
Butter Worth's

RACHEL WITHEREAD

Ljósmynd/portrait by Johnnie Shand Kydd

Allt frá seinni hluta níunda áratugarins hefur breski listamaðurinn Rachel Whiteread (fædd 1963) notað resín, gúmmí og módelgifs og gert afsteypur af hlutum og stöðum heimilisins sem oft er lítill gaumur gefinn. Líkt og listamennirnir Bruce Nauman og Joseph Beuys hafa gert á undan henni, tekur hún neikvæð mót af hlutum, það er mót af rýminu umhverfis hlut, og sýnir sem tilbúið listaverk frekar en að endurgera hlutinn sjálfan. Í gegnum árin hefur Whiteread búið til abstraksjónir af mörgum kunnuglegum hlutum, meðal annars af baðkörum, stólum, dýnum og jafnvel heilu húsi í Austur-London, en fyrir það hlaut hún Turner-verðlaunin árið 1993. Í skákverki sínu fyrir RS&A Ltd. og Luhrig Augustine galleríið snýr Whiteread sér aftur til heimilisins. Í þetta skiptið afritar hún húsgögn úr safni sínu af húsgögnum fyrir brúðuhús. Tafl hennar er því gert úr nákvæmum eftirmyndum af upprunalegum smálíkönum af stólum og einingum úr elhúsinnréttingum en andstaða liðanna felst í notagildi og húsbúnaði. Taflborðið, úr ferningum af gólfteppum og linoleum-dúkum, styður við heildarútlit taflsins, en kassinn er prentaður í stíl sjötta áratugarins.

Since the late 1980s British artist Rachel Whiteread (born 1963) has used resin, rubber and dental plaster to cast often overlooked domestic objects and spaces. Like artists Bruce Nauman and Joseph Beuys before her, she presents the casts of the negative spaces defined by an object as the final artwork, rather than replicating the object itself. Her abstract transformation of familiar forms have over the years included bathtubs, chairs and mattresses, and even an entire house in east London for which she was awarded the Turner Prize in 1993. For her RS&A Ltd. and Luhring Augustine Gallery chess commission, Whiteread returns to a domestic theme but this time concentrates on the duplication of her own dollhouse furniture collection. The final chess set is therefore comprised of identical copies of her original miniature chairs and kitchen units, the two sides creating an opposition between utilities and furnishings. The board compliments this overall aesthetic by being constructed out of carpet and linoleum squares while the box mimics the typography of 1950s modern design.

NÚTÍMATAFL

2005

Taflmenn: Eftirlíkingar af dúkkuhúsgögnum úr safni listakonunnar, margmiðlun

Taflborð og kassi: Taflborð gert úr ferningum úr teppi og linoleum-gólfdúk, áprentaður trékassi og leiðbeiningabæklingur úr pappír

Kóngur: 10 cm; peð: 1 cm

Kassi: 24,5 x 75 x 41,5 cm

MODERN CHESS SET

2005

Pieces: Replicas of artist´s own dollhouse furniture collection – multi-media

Board and Box: Chessboard with carpet and linoleum squares, printed wooden game box with instruction manual on paper

King: 10 cm; Pawn: 1 cm

Box: 24.5 x 75 x 41.5 cm


R. WHITEREAD GLASS.
ODUCTS

BARBARA KRUGER

Ljósmynd/portrait by Timothy Greenfield-Sanders

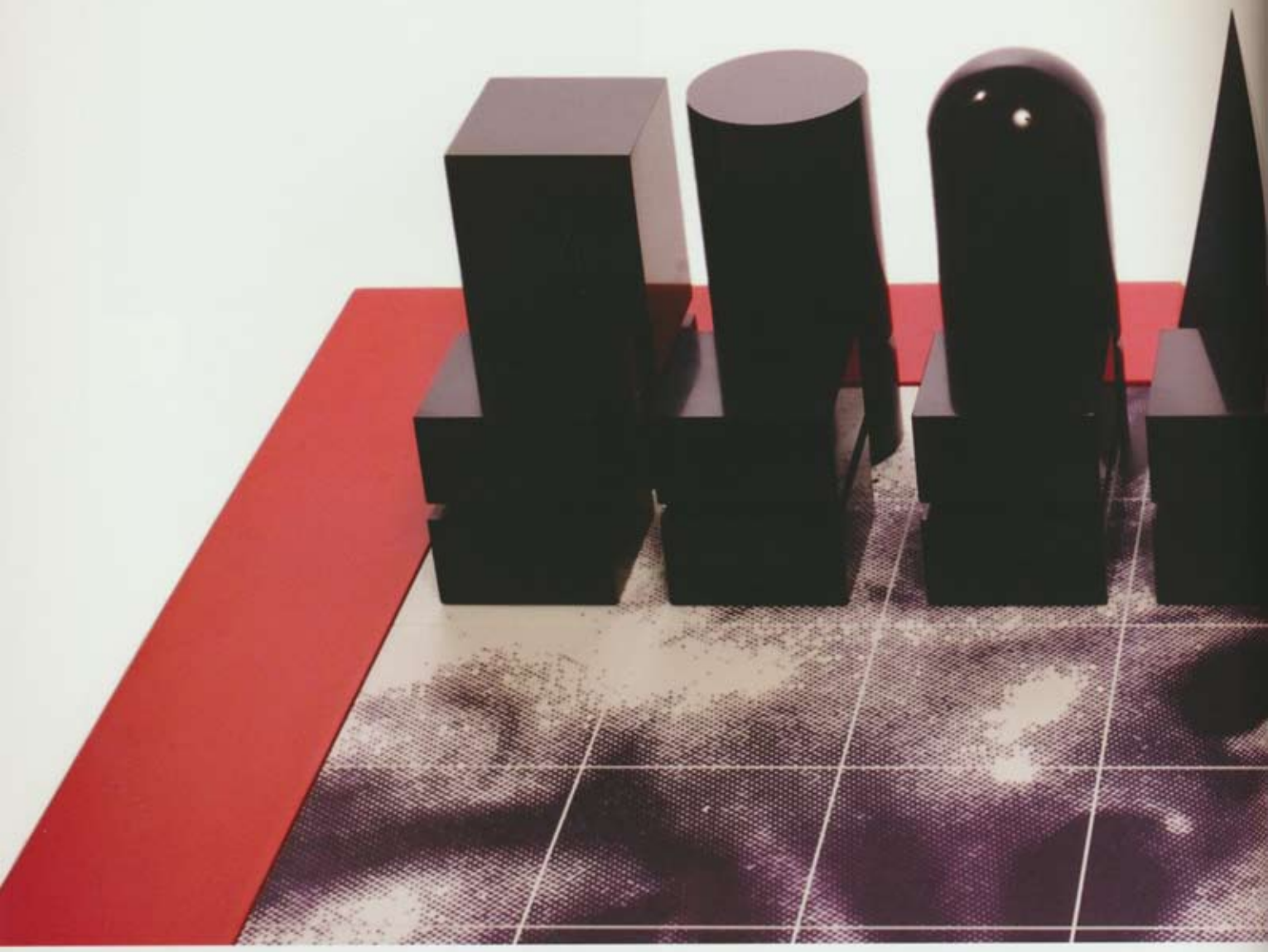
Bandarískt listamaðurinn Barbara Kruger (fædd 1945) er þekktust fyrir listaverk í almennu rými þar sem hún notar tungumálið og brögð auglýsingaiðnaðarins til að bera brigður á staðalímyndir kynja og kynþátta. Snemma á níunda áratugnum varð hún ein af fyrstu listamönnunum til að nota stærsta stafræna auglýsingaskjáinn á Times Square í New York til að gagnrýna vígbúnaðarkapphlaup Bandaríkjamanna og Sovétmanna. Síðan þá hefur auðkennanlegur stíll hennar sést um allan heim en hún notfærir sér hefðbundin auglýsingapláss fyrir list sína, eins og auglýsingaskilti og almenningssamgöngur. Í skákverki sínu fyrir RS&A Ltd. og Luhring Augustine galleríið hefur Kruger búið til einstakt hljóðskákborð þar sem hver taflmaður á borðinu er lítill hátalari. Það er gert úr rauðu og svörtu corian-efni og í hverjum taflmanni eru ólíkar upptökur af spurningum sem eru dæmigerðar fyrir Kruger, eins og: „What time is it?" og „What's up with your hair?", en einnig jafn ögrandi staðhæfingum eins og „You feel comfortable losing" og „You can't be serious". Þegar hlustað er á raddirnar á meðan tefit er mynda þær samræðuverk sem er hliðstætt skákinni.

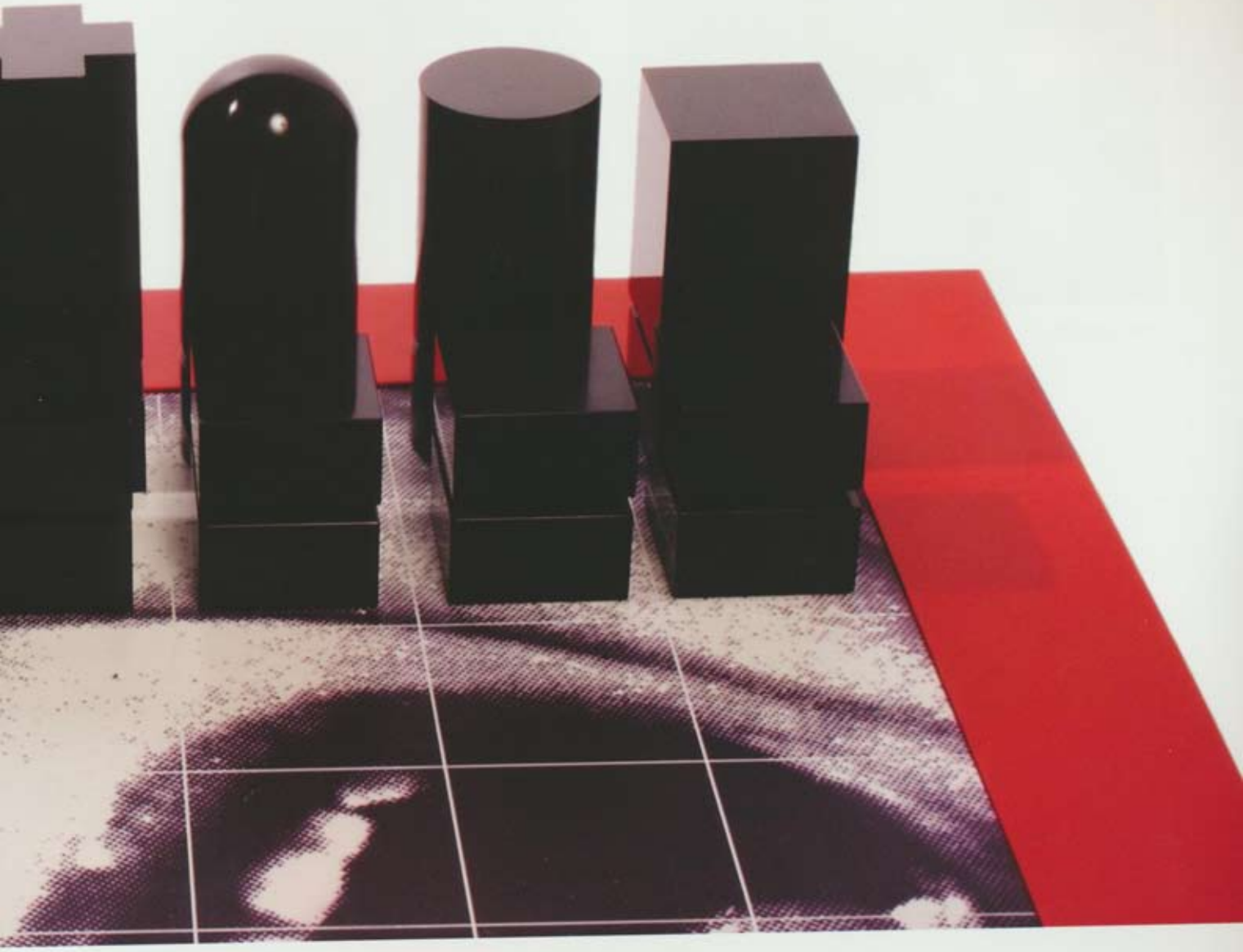
American artist Barbara Kruger (born 1945) is best known for her hard-hitting public art interventions that utilise the language and finesse of advertising to question stereotypes relating to gender and race. In the early 1980s she was one of the first artists to use the central digital advertising screen in Times Square, New York, to question the escalating arms race between the United States and the Soviet Union; and since then her recognisable design aesthetic has been seen all over the world co-opting traditional advertising space such as billboard posters and public transport. For her RS&A Ltd. and Luhring Augustine Gallery chess commission, Kruger has produced a unique audio chess set where each piece on the board is a miniature speaker. Every chess piece contains a series of different audio recordings from classic Kruger questions such as 'What time is it?' and 'What's up with your hair?' to equally provocative Kruger announcements like 'You feel comfortable losing' or 'You can't be serious'. When heard together during the course of a game these real voices construct an audio conversational piece that parallels the act of playing chess.

ÁN TITILS (LÍÐUR ÞÉR VEL MEÐ AÐ TAPA?)
2006
Taflmenn: Svart og rautt corian-efni, hátalarar, rafmagns- og tölvuhlutir.
Taflborð og kassi: Corian-efni, rafeindabúnaður og sérsmíðaðar flugtöskur úr málmi og sútfeltum, áprentaðar að utan og klæðaðar að innan með svampi.
Kóngur: 17,9 cm; peð: 7,9 cm Taflborð og kassi: 101,9 x 94,5 x 23 cm

UNTITLED (DO YOU FEEL COMFORTABLE LOSING?)
2006
Pieces: Black and red Corian, miniature speakers, electronic and computer components
Board and Box: Corian, electronics and customised metal and carbon fibre flight case with printed exterior and foam interior
King: 17.9 cm; Pawn: 7.9 cm
Board and Box: 101.9 x 94.5 x 23 cm


You are a
You don't have any choice





TOM FRIEDMAN
Ljósmynd/portrait by Justin Westover

Bandaríski listamaðurinn Tom Friedman (fæddur 1965) hefur skapað sér nafn með því að breyta hversdagslegum hlutum í falleg og oft súrrealísk listaverk. Fyrstu skúlptúrar hans voru gerðir úr jafn ólíklegum hlutum og þvottaefni og sogrörum en í seinni tíð hefur hann meðal annars meitlað nákvæma sjálfsmynd í aspiríntöflu og skorið út risavaxnar fígúrur í frauðplast. Í skákverki sínu fyrir RS&A Ltd og Luhring Augustine galleríið heldur hann áfram að vinna með blandaða tækni og raðar af handahófi saman ólíkum hlutum sem margir hverjir minna á stærri skúlptúra hans. Peði í formi agnarsmárrar stálkúlu úr kúlulegu eða örsmárri sjálfsmynd útskorinni í frauðplast er stillt upp gegn stærri hlutum eins og breyttri öskju utan af Crest-tannkremi og dós af Busch-bjór sem hætt er að framleiða. Hvíti kóngurinn er nákvæm eftirmynd af stóru, eldra verki en svarti kóngurinn er í formi blýants í öfugri fjarvídd. Þegar skáksettið er ekki í notkun má pakka því saman í fullkominn tening. Veggskáparnir, björkippan og kollarnir úr trjábolum falla þétt undir borðið sem síðan er hulið viðarkassa.

American artist Tom Friedman (born 1965) has made a name for himself by transforming mundane everyday objects into beautiful and often surreal works of art. His first sculptures were fashioned out of such unlikely items as washing powder and plastic straws, while later works have included an intricate self-portrait chiselled into the head of an aspirin and giant figures carved out of Styrofoam. For his RS&A Ltd. and Luhring Augustine Gallery chess commission, Friedman continues his interest in mixed media by creating a random mélange of disparate objects, many of which are reminiscent of his larger sculptures. A pawn in the form of a tiny steel ball bearing or miniscule self-portrait carved out of Styrofoam is staged against larger objects such as a modified Crest toothpaste box and a can of defunct Busch beer. The King on the white side is an exact replica of a previous large-scale work while on the black side it takes the form of a pencil in reverse perspective. When the set is not in use it packs away into a perfect cube, the wall mounts, beer and tree trunk stools fitting snugly underneath the table and then covered by an outer wooden casing.

ÁN TITILS
2005
Taflmenn: Blönduð tækni
Borð og taflborð: Hlynur og svört valhnota
Veggskápar: Hlynur, svört valhnota og plexigler
Kóngur: 48 cm, peð: 2 mm
Borð og taflborð: 48 x 56 x 36 cm
Veggskápar: 57 x 45 x 9 cm

UNTITLED
2005
Pieces: Mixed media
Table and Board: Maple and American black walnut
Wall mounts: Maple, American black walnut and Perspex
King: 48 cm, Pawn: 2 mm
Table and Board: 48 x 56 x 36 cm
Wall mounts: 57 x 45 x 9 cm


Crest


BUSCH
Crest

TUNGA
Sjálfsmynd/Self-portrait

Brasilíski myndlistarmaðurinn Tunga (fæddur 1952) vinnur með fjölbreytileg efni, allt frá blýi og gulli til byssupúðurs og brennisteinssýru. Meginviðfangsefni hans er þó kvenlegt kynferði auk óbeinna ívitnana í fornar helgiathafnir. Á miðjum níunda áratugnum gerði hann verk úr mannshári, eins og gjörninginn *Capillary Siamese Twins*, þar sem þrettán ára gamlir eineggja tvíburar voru tengdir saman með skósíðum ljósum hárflóka. Í skákverki sínu fyrir RS&A Ltd. og Luhring Augustine galleríið fæst Tunga aftur við hið líkamlega og býr til sett taflmanna úr bronsi sem eru undir áhrifum af munni listamannsins. Það eru 32 tennur í munninum og 32 taflmenn á taflborði. Með því að breyta framtönnum, augntönnum og jöxlum í peð, biskupa og hróka fæst athyglisverður vinkill á leikinn.

Brazilian artist Tunga (born 1952) works with a variety of different material from lead to gold, gunpowder to sulphuric acid, yet central to his aesthetic is a focus on female sexuality as well as allusions to ancient rituals of the past. In the mid-1980s he created works in real human hair, such as the performance piece *Capillary Siamese Twins* that featured an identical pair of 13-year-old twins joined together by a floor-length mass of tangled blonde hair. For his RS&A Ltd. and Luhring Augustine Gallery chess commission, Tunga returns to his interest in the corporeal body to create a set of bronze chessmen inspired by the artist's own mouth. There are 32 teeth in the head and 32 chess pieces on a board. By transforming incisors, canines and molars into pawns, bishops and rooks respectively he has created a unique and ingenious take on the game.

AUGA FYRIR AUGA
2005
Taflmenn: Málmhúðaðir bronsi- og járnstandar
Taflborð og öskjur: Mahóníviður
Kóngur: 14 cm; peð: 14 cm
Taflborð: 75 x 75 x 7,5 cm

EYE FOR AN EYE
2005
Pieces: Plated bronze with iron stands
Board and Boxes: Mahogany
King: 14 cm; Pawn: 14 cm
Board: 75 x 75 x 7.5 cm

MATTHEW RONAY
Sjálfsmynd/Self-portrait

Verk bandarísku listamannsins Matthew Ronay (fæddur 1976) eru full af glettni og gáska. Smágerðir skúlptúrar hans, handgerðir úr plasti, tré, málmi og máluðum spónaplötum, draga oft dám af skældu barnaherbergi og er yfirleitt komið fyrir í innsetningum á gólfi. Í skákverki sínu fyrir RS&A Ltd. og Luhring Augustine gallerí fylgdi Ronay sagnaáhuga sínum eftir og skapaði súrrealíska, litskrúðuga en afbakaða lautarferð. Allir taflmennirnir eru steyptir í brons og síðan handmáláðir í teiknimyndalegum einfaldleika. Fjölbreytileiki þeirra er mikill, allt frá bleikum og bláum formkökum sem hvítur kóngur og drottning til tveggja marijúanajóna sem svartur kóngur og drottning, önnur með tóbaki að evrópskum sið en hin án. Peðin eru í líki pizzusneiða, óðrumegin með kryddpylsu en hinumegin aðeins með osti. Tafliborðið sem tefit er á er í líki kóflótts bómullardúks sem einnig er lautarferðarteppi en því fylgir nestiskarfa úr bronsi.

American artist Matthew Ronay's (born 1976) work is full of playful exuberance. His toy-like miniature sculptures, handcrafted from plastic, wood, metal and painted particleboard, often resemble a child's bedroom gone awry and are usually installed on the floor. For his RS&A Ltd. and Luhring Augustine Gallery chess commission, Ronay has pursued his love of narrative to produce a surreal 'gay' picnic with an added twist. Cast in bronze and then hand painted with cartoon-like simplicity, the pieces range from pink and blue cupcakes as the King and Queen on the white side to two marijuana joints as King and Queen on the black side, one with tobacco as in the European style and the other without. The pawns appear in the guise of pizza slices, one side with pepperoni and the other side in plain cheese. All 32 chessmen are played on a gingham chessboard that doubles up as a picnic blanket complete with a bronze picnic basket.

ÞARNA Í KJARRINU
2005
Taflmenn: Handmálað brons
Nestiskarfa: Handmálað brons
Teppi/tafborð: Hvítt leður og áprentað bómullarefni
Hrókur: 17,5 cm; peð: 1,5 cm
Tafborð: 2 x 138 x 138 cm

OVER THERE IN THE BUSHES
2005
Pieces: Hand-painted bronze
Picnic basket: Hand-painted bronze
Picnic blanket/board: White leather and printed cotton
Rook: 17.5 cm; Pawn: 1.5 cm
Board: 2 x 138 x 138 cm

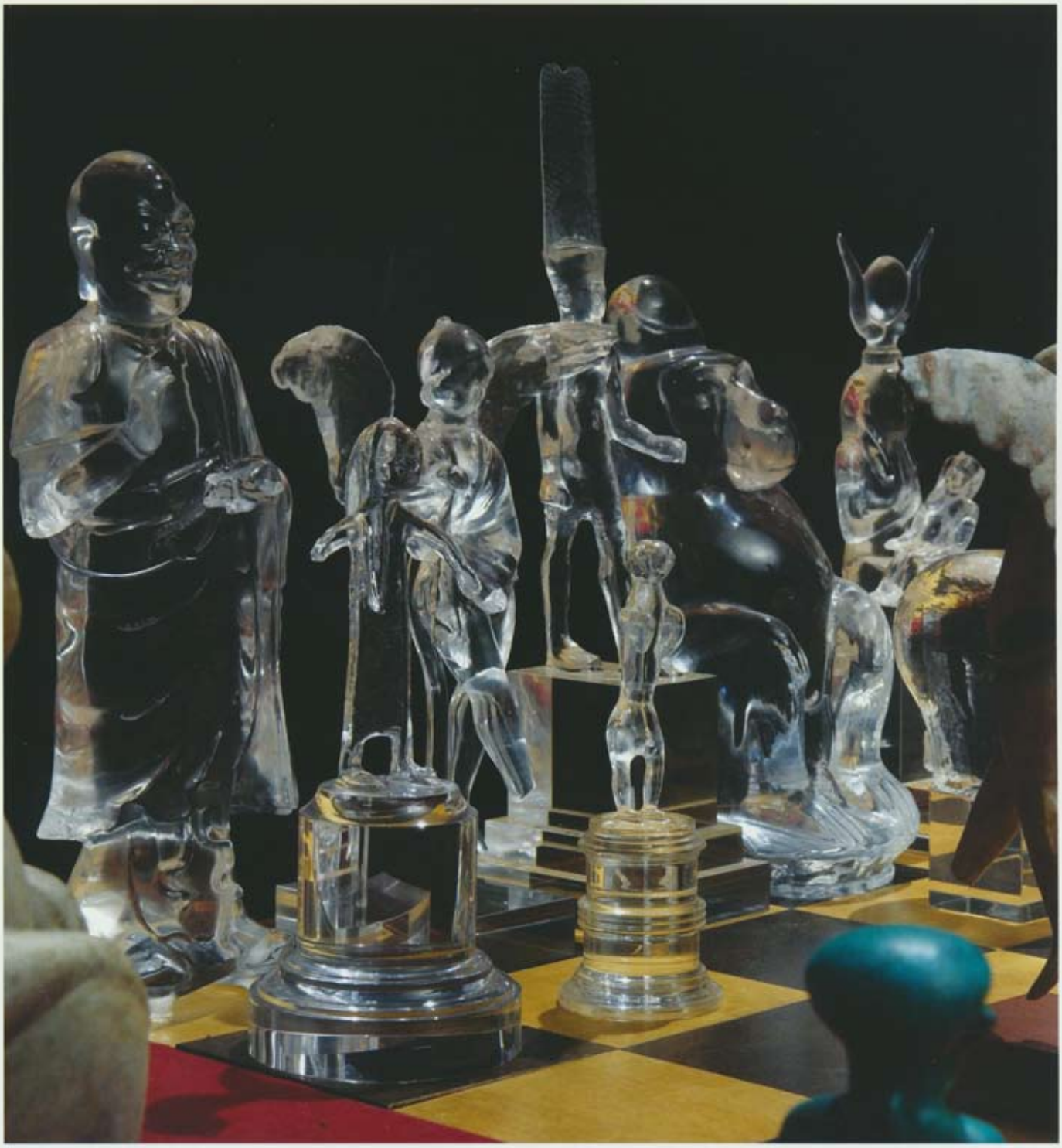
OLIVER CLEGG
Sjálfsmynd/Self-portrait

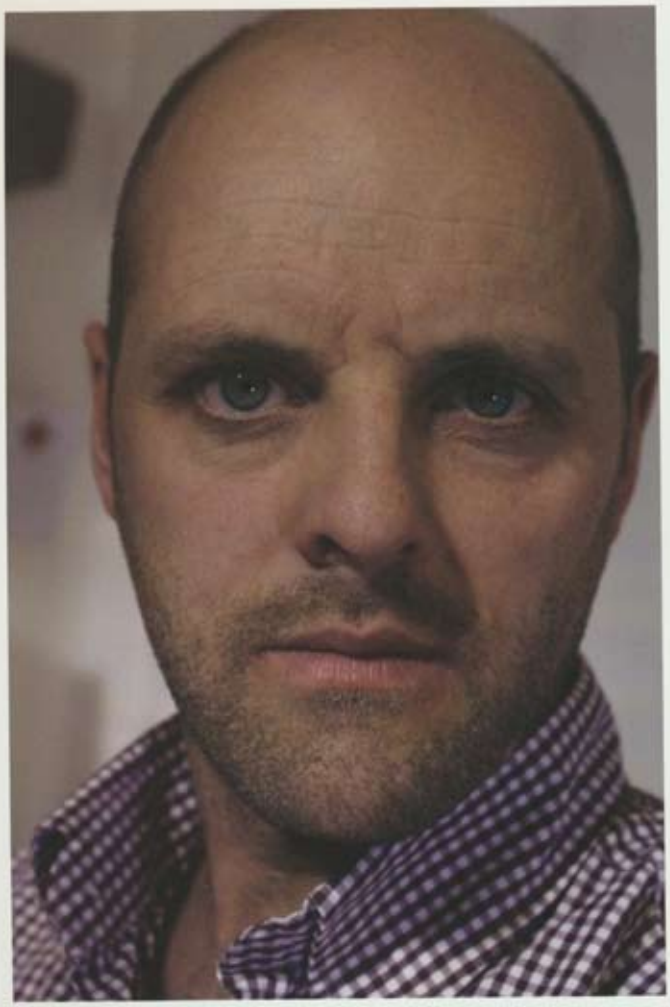
Oliver Clegg (fæddur 1980) er rísandi stjarna í listheiminum en hann er helst þekktur fyrir falleg og kraftmikil málverk. Tafl hans fyrir RS&A Ltd. er gert úr nákvæmri eftirlíkingu af skrifborði og stól Sigmunds Freud úr viði og leðri. Í yfirborð skrifborðsins er lagt taflborð úr ljósum og dökkum viði. Á taflborðinu standa 32 taflmenn, eftirlíkingar af munum úr stóru fornmunasafni Freuds sem taldi yfir 2000 muni. Sextán þessara taflmanna eru endurgerðir og málaðir svo þeir líkist frummyndunum en sextán eru úr gagnsæju resín-efni. Stóllinn er eftirmynd upprunalega stólsins sem var sérsmíðaður fyrir Freud á þriðja áratugnum og var gjöf frá elstu dóttur hans, Mathilde.

Oliver Clegg (born 1980) is a rising star of the art world and is more commonly known for his beautiful and powerful paintings. His RS&A Ltd. chess set commission consists of an exact replica of Sigmund Freud's desk and chair made in wood and leather. Inlaid into the surface of the desk is a wooden chequered board made from squares of light and dark wood. Sitting on the chessboard are 32 chess pieces copied from a relevant selection of Freud's antiquities – of which he amassed no fewer than 2000. Sixteen of these pieces are recreated and painted to resemble the original objects and sixteen are replicas made in transparent resin constitute. The chair is a copy of the original that was custom-made for Freud in the 1920s as a present from his eldest daughter Mathilde.

GANGUR RIDDARANS
2008
Viður, leður, resín, málning, flókaefni, gleraugu, reinimál, reglustikur og stækkunargler
Hrókur: 29 cm, peð: 6cm
Skrifborð: 79 x 80 x 159 cm
Stóll: 100 x 75 x 80 cm

NIGHTS MOVE
2008
Wood, leather, resin, paint, felt, glasses, calliper, rulers and magnifying glass
Rook: 29 cm, Pawn: 6cm
Desk: 79 x 80 x 159 cm
Chair: 100 x 75 x 80 cm





GAVIN TURK
Sjálfsmynd/Self-portrait

VÉLRÆNI TYRKINN
2008
Háskerpumyndband á DVD-mynddiski, ígrey ptur viðarkassi
Lengd: 14 mínútur
Kassi: 50 x 33 x 33 cm

THE MECHANICAL TURK
2008
HD film on DVD, wood box with inlay
Duration: 14 minutes
Box: 50 x 33 x 33 cm

Breski listamaðurinn Gavin Turk (fæddur 1967) fæst í list sinni við merkingu þess að vera listamaður. Hann hefur áhuga á því hvernig frægð og orðstír hefur áhrif á skilning okkar á list og hefur gert fjölmargar afsteypur af sjálfum sér í líki ýmissa rómantískra hetja. Í skákverki sínu fyrir RS&A Ltd. rannsakar Turk hina heillandi sögulegu frásögn af Vélræna Tyrkjanum, vélrænni veru sem var klædd að austurlenskum sið og gat teflt skák. Áhorfendur í Evrópu og Ameríku fylgdust, á 18. öld, agndofa með þessu fræga vélmenni sem á að hafa leikið á Napóleon og ruglað stórmeistara í rímínu. Í myndbandinu er Gavin Turk klæddur sem Vélræni Tyrkinn, í nákvæmlega eins umhverfi og sést á einu ætingunni frá 18. öld sem til er af honum. Myndbandið er um 14 mínútna langt og sýnir hvernig listamaðurinn hreyfir riddara á vélrænan hátt. Þessi flókna hreyfing felst í að hreyfa riddarann um borðið þar til hann hefur staðið á öllum reitum þess.

British artist Gavin Turk (born 1967) makes art that investigates what it means to be an artist. He is interested in the way that fame and celebrity affect the understanding of art and has cast himself in several sculptures as life-size romantic heroes. For his RS&A Ltd. chess commission, Turk investigates the fascinating historical story of the 'Mechanical Turk' – a life-sized mechanical figure dressed in Eastern costume that could somehow play chess. This famous automaton of the 18th century astounded audiences across Europe and America and is said to have outwitted Napoleon and baffled grand masters. The film consists of Gavin Turk dressed as 'the Turk' in the identical setting as the only etching made in the 18th Century of the 'Mechanical Turk'. The film is approximately 14 minutes long and shows the artist executing the Knight's Tour with one hand in a mechanical fashion. This complex move consists of moving the Knight across the board until it has landed on every square.


TURK


TURK

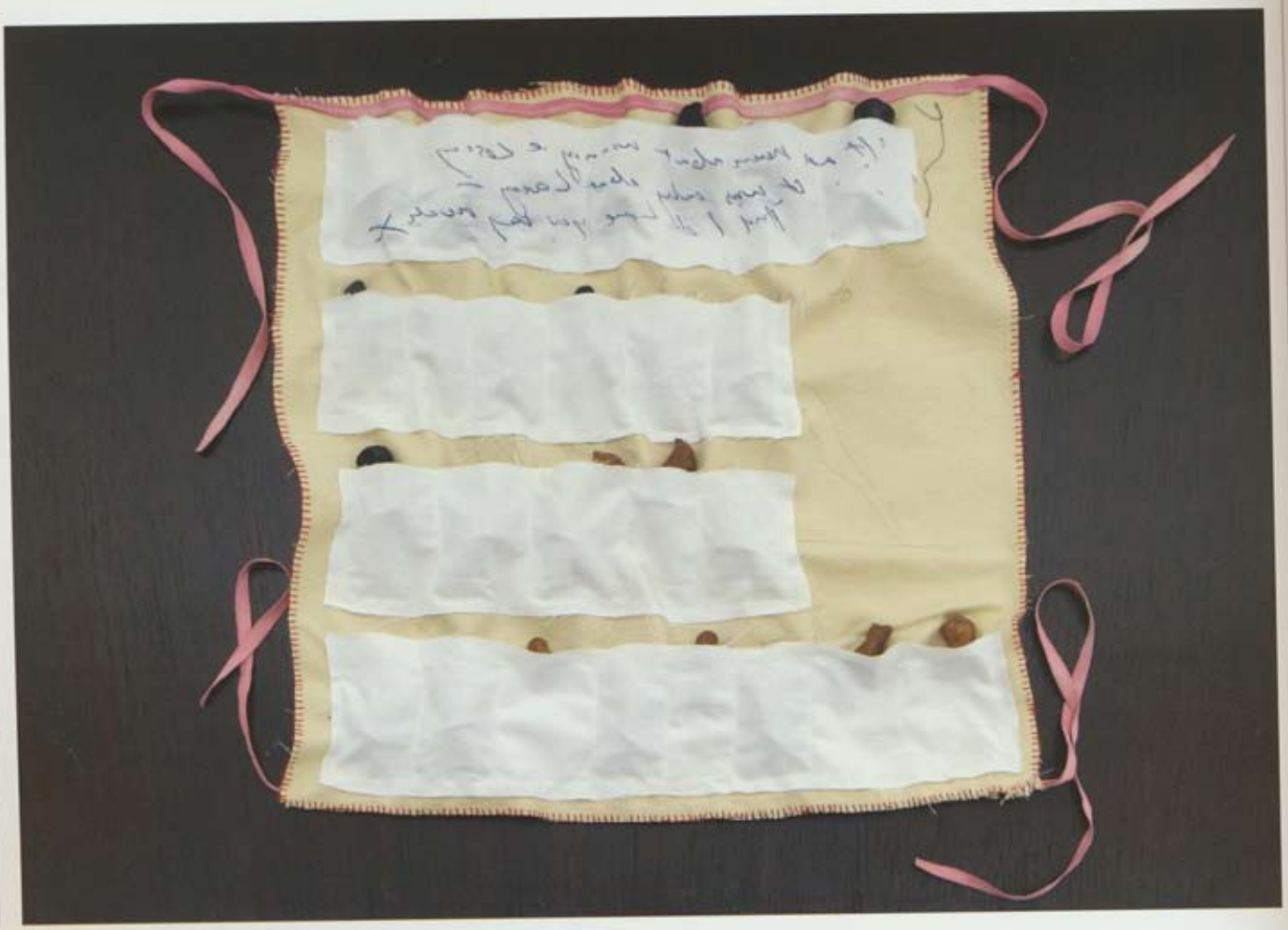
TRACEY EMIN
Ljósmynd/portrait: by Scott Mackie

Breski listamaðurinn Tracey Emin (fædd 1963) notar listina sem farveg fyrir óhefðaðar játningar og afhjúpanir. Í öllum verkum sínum notar hún atburði úr eigin lífi sem útgangspunkt en beitir í þeim ólíkum miðlum, allt frá málverkum til myndbanda og innsetninga til útsaums og skúlptúrs. Emin sýnir okkur bestu og verstu augnablikin úr lífi sínu og tilfinningalífi í opinskáum og stundum óþægilegum verkum. Í skákverki sínu fyrir RS&A Ltd. leitar Emin aftur í saumakassann en verk hennar er eina vasatafl hópsins. Taflmennina, úr bronsi, mótaði hún í höndunum í leir en um allt ofna efnið, sem tafliborðið er gert úr, eru einstök einþrykk og handskrifaðir textar. Öllu taflinu má pakka niður í ferðapokann sem er skreyttur með sérsmíðaðri brjóstnælu sem vísar í eftirlætisnælu listamannsins.

British artist Tracey Emin (born 1963) uses art as a raw form of confession and revelation, always using her own life events as inspiration for work incorporating different media from painting to video and installation to needlework and sculpture. Emin shows us her lowest and highest moments from her experiences and emotions in candid and, at times, disturbing works. For her RS&A Ltd. chess commission, Emin has returned to her sewing box and has made the only travelling chess set of the group. The bronze pieces were modelled in clay with her hands and all over the set are unique monoprints and handwritten texts in ink on the fabric. The whole set can be packed away into the travelling bag that is decorated with a specially made brooch – an homage to the favourite brooch of the artist.

TAFL
2008
Taflmenn: Brons með spansgrænu
Taflborð: Vafðarað bómullarefni og blek
Poki: Ofið efni með brjóstnælu úr coriun-efni og silfri
Kóngur: 6 cm; peð: 2 cm
Taflborð: 45 x 45 x 1 cm
Burðarver: 45 x 45 x 1 cm
Poki: 22 x 24 x 15 cm
Sýningarkassi úr gleri og viði: 88 x 91.5 x 52 cm

CHESS SET
2008
Pieces: Bronze with patina
Board: Quilted cotton fabric and ink
Bag: Fabric with Coriun and Silver brooch
King: 6 cm; Pawn: 2 cm
Board: 45 x 45 x 1 cm
Carrying case: 45 x 45 x 1 cm
Bag: 22 x 24 x 15 cm
Glass and wood display case: 88 x 91.5 x 52 cm




VERY
WET
MOVE
FASTER

ALASTAIR MACKIE
Ljósmynd/portrait by Tessa Angus

Alastair Mackie (fæddur 1977) heillast af margbrotnum smáatriðum í lífi okkar og náttúru. Tafl hans er rökrétt framhald af verki sem hann gerði árið 2007, teningum úr rafi. Í yfirborð þeirra eru greyptar moskítóflugur sem móta punktana á teningunum. Tafl hans fyrir RS&A og All Visual Arts er undir áhrifum frá rafsafninu á deild steingerfinga á Náttúrufræðisafninu í London. Í hverjum taflmanni hefur skordýri verið komið fyrir, ef til vill margra milljóna ára gömlu. Hvítu taflmennirnir innihalda vængbera en þeir svörtu vængleysingja. Hvíti riddarinn er til dæmis táknaður með vespu af framandi uppruna og svarti kóngurinn með sporðdreka. Útlit skákborðsins minnir á borð fyrir jarðfræðileg sýnis-horn. Ljósakassa hefur verið komið fyrir í borðinu til að lýsa upp skordýrin í glærum raftaflmönnunum. Sýnaskúffur í hlið borðsins hýsa taflmennina þegar þeir eru ekki í notkun.

Alaistair Mackie (born 1977) is fascinated with the intricate details in our natural lives. His chess set is a logical evolution from a work he made in 2007, a set of dice cut from amber. The surface was set with mosquitoes that make up each die's digits. For his RS&A Ltd. and All Visual Arts chess commission, Mackie was influenced by seeing the amber collection in the Department of Palaeontology at the Natural History Museum in London. Each chess piece encapsulates a single suspended insect, perhaps millions of years old. The 'white' pieces are represented by flying insects and the 'black' side by ground-based insects. So, for example, the 'white' knight is represented by an exotic wasp and the 'black' king by a scorpion. The chessboard design takes its reference from a geological sample-viewing table. A light box has been set into the surface of the table to illuminate the insects trapped in the clear amber pieces. Specimen drawers in the side of the table house the pieces out of play.

FORMLAUS LÍFRÆNN
2008
Nýjareik (bog oak), látún, gler, ljósaperur, rafmóður, kópal og skordýr
Kóngur: 8,5cm, peð: 4cm
Taflborð/borð: 73 x 70 x 70cm

AMORPHOUS ORGANIC
2008
Bog oak, brass, glass, bulbs, battery, copal, insects
King: 8.5cm, pawn: 4cm
Board/Table: 73 x 70 x 70cm


Please do not touch the artwork

PAUL FRYER
Ljósmynd/portrait by Tessa Angus

Breski listamaðurinn Paul Fryer (fæddur 1963) er þekktastur fyrir ofurraunsæja skúlptúra og áhuga sinn á vísindum og alheiminum. Tafl sitt fyrir RS&A Ltd. og All Visual Arts kallar Fryer *Tafl fyrir Tesla*, til heiðurs hinum mikla uppfinningamanni Nikola Tesla. Sumir segja að Tesla hafi fundið upp rafeindalampann, sem tafl Fryers byggir á, en þó eru ekki allir sammála um það. Fryer ákvað að heiðra Tesla fyrir framlag hans til listarinnar frekar en afrek hans á sviði vísinda. Tesla hafði gaman af að leika sér með eldingar og háspennurafala og heillaðist mjög af sjónarspili og skynhrifum. Fryer deilir þessum áhuga með Tesla og hefur búið til einstök verk sem greina frumeindir í rými og skúlptúra sem framleiða eldingar. Tesla hafði mjög mikinn áhuga á að senda orku um opið rými sem er einmitt helsta markmið listsköpunar. Taflborð Fryers veitir taflmönnum, sem eru rafeindalampar, orku. Þegar þeir eru teknir úr sambandi frá borðinu streitast þeir gegn því og lýsa um stund en síðan slokknar á þeim. Stingdu þeim aftur í samband, og þeir lýsa á ný.

British artist Paul Fryer (born 1963) is best known for his hyperrealist sculpture and his fascination with science and the cosmos. Fryer's RS&A Ltd. and All Visual Arts chess set is called *Chess Set for Tesla* in honour of the great inventor Nikola Tesla. Some credit Tesla with the invention of the vacuum tube, on which the set is based, although this is an area of some dispute. Fryer decided to honour Tesla for his artistic attributes rather than his scientific achievements, as he liked to play with lightning and high voltage generators and loved spectacle and sensation. Fryer shares these interests and has made extraordinary works that detect atoms in space and sculptures that create lightning. Tesla was also very interested in transmitting power through open space, which is a central goal in the making of art. The board of the chess set powers the vacuum tube pieces so that when unplugged the individual pieces glow for a little while, struggling to keep connection with the board, and then die. Plug them back in and they reactivate.

TAFL FYRIR TESLA
2008
Viður, gler og rafeindahlutir
Kóngur 15 cm, peð 10cm
Kassi: 17 x 48 x 50 cm

CHESS SET FOR TESLA
2008
Wood, glass, electric components
King: 15 cm, pawn 10cm
Box: 17 x 48 x 50 cm


Please do not touch the art


FRYER

VIÐTÖL VIÐ LISTAMENN
ARTISTS' INTERVIEWS

Barbara Kruger

viðtal eftir Mark Sanders

Mark Sanders: Þegar við ræddum fyrst um að panta hjá þér skákverk, árið 2005, var ein af fyrstu hugmyndunum sem kom upp að gera myndbandsverk. Á endanum ákvaðst þú að gera hljóðverk í staðinn. Hvaða pælingar lágu að baki þessari stefnubreytingu?

Barbara Kruger: Ég hafði áhuga á hugmyndinni um samræður, og samræður í skák, sem eru í formi bendinga, umbreyttust í samræður radda sem eru skilvirkari. Mér fannst sem myndband gæti orðið of ráðandi um áhrif verksins og sett túlkun þess of þröngar skorður.

MS: Það sem heillar mig hvað mest við lokaútfærslu þína á skáksettinu er það að ekki aðeins er það módernískt skáksett með vísun til Bauhaus-hönnunar Josefs Hartwig frá 1924, heldur lumar það einnig á dálítlu óvæntu. Hver taflmaður er í raun hátalari með hundruðum ólíkra upptaka þar sem fólk ýmist spyr spurninga eða gefur dæmigerð Kruger-svör, setningar eins og: *„Do You Feel Comfortable Losing?" („Líður þér vel með að tapa?")* og *„What's Up With Your Hair?" („Hvað er málið með hárið á þér?")*. Þegar tefit er, er eins og skáksettið afhjúpi allt annan persónuleika.

BK: Ef sjónræn hönnun skáksettsins hefði verið of afgerandi hefði það truflað óvæntan leik raddanna. Einhvernvegin vildi ég að röddin yrði aðalatriðið og var því meðvituð um að forðast árekstra milli hljóð- og sjónræna hluta verksins. Hönnunin stendur þannig sem hlutur með sína eigin aðferðafræði, það er að segja aðferðafræði skákarinnar, en þegar skáksettið er notað verður til allt annars konar viðburður.

MS: Þegar borðið talar virðist það ótrúlega skarpskyggnt. Það er skuggalegt hvernig það getur sagt hluti sem virðast næstum því sérsniðnir að því sem er að gerast í kringum það. Stundum geta heildaráhrifin verið dálítið draugaleg.

BK: Draugurinn í vélinni?

MS: Nákvæmlega! Pældir þú mikið í því, þegar þú varst að þróa skáksettið og setja textann saman, hverskonar hluti það gæti sagt?

BK: Í textanum gekk ég út frá þeirri meginreglu að svörtu taflmennirnir ættu að spyrja spurninga en rauðu taflmennirnir ættu að svara með staðhæfingum. Ég hafði ekki aðeins áhuga á því hvernig borðið myndi tala við sjálft sig heldur einnig hvernig það myndi tala við aðra. Ég vildi leika mér með hugmyndina um leikinn og herkænskuna sem felst ekki aðeins í skákleik heldur einnig í hversdagslegum samböndum fólks.

MS: Teflir þú sjálf?

BK: Ég spilaði skák fyrir mörgum árum en því miður á ég erfitt með að halda athyglinni lengi svo skák var mér alltaf dálítið erfið. Kannski væri það öðruvísi núna þegar ég er eldri og kannski vitrari.

MS: **Í gegnum árin hef ég fengið fimmtán listamenn til að hanna eigin skákborð en margir þeirra eru ekki ákafir skákáhugamenn. Mér finnst áhugaverður sá aragrúi möguleika sem felst í skák og gerir það að verkum að hver listamaður getur endurupgötvað leikinn frá grunni.**

BK: Það er vissulega satt. Leikurinn er bundinn ákveðnum reglum en ég held að í þeim speglist stjörnlist sem snýst um eitthvað allt annað. Þegar ég var að þróa skáksettið mitt hugsaði ég um hvernig skákleikurinn gæti verið fullkomið baksvið fyrir verk sem tengdist reglum um félagslega hegðun. Í grundvallaratriðum snýst skák um félagsleg samskipti milli þín og andstæðings sins. Ég vildi leggja áherslu á þetta, þenja það út og gera það að aðalatriði, mögulega draga í efa hið tvískipta varnareðli leiksins og hina almennu hugmynd um andstöðu.

MS: **Hugsaðir þú um verk þitt sem skúlptúr?**

BK: Ekki þannig. Ég er ekki upptekin af að aðgreina miðla. Ég hef áhuga á því hvernig merking er búin til og skákminnið hentar fullkomlega til þess. Ég hugsaði því frekar um borðið sem samansafn hluta á velli sem buðu upp á aðgerðir og áætlanir.

MS: **Hvers vegna valdirðu fræga Bauhaus-hönnun Josefs Hartwig sem útgangspunkt þegar þú hannaðir skákborðið þitt?**

BK: Ég held ég hafi viljað kanna óhlutbundna eiginleika upprunalegu Bauhaus-hönnunarinnar í stað þess að velja hlutbundnari leið. Ég vildi leggja áherslu á hljóðþáttinn og vildi því ekki hönnun sem á einhvern hátt keppti við hann. Óhlutbundin hönnun taflmannanna veitir ekki bara upplýsingar um það hvaða taflmaður á í hlut, heldur leyfir einnig öðrum merkingum að koma fram.

MS: **Í taflmönnunum eru hátalarar með upptökum. Þar sem aðeins er hægt að færa peð sex sinnum í hverri skák, eru sex upptökur í peðunum, en í öðrum taflmönnum eru upptökurnar yfir hundrað. Þegar skák er tefld verða um leið til samræður milli liðanna tveggja. Fræðilega séð ætti taflborðið aldrei að endurtaka sig. Ef hægt er að tefla óendanlegan fjölda skákleikja á taflborði verður einnig til óendanlegur fjölda samræðna.**

BK: Já, en eingöngu ef það er virkjað! Mörg skákborð eru hönnuð þannig að með því einu að horfa á þau getur þú lesið allar upplýsingar sem það geymir. Þetta skákborð er ekki þannig. Þú verður að virkja það til að skilja merkingu þess. Ef það er ekki notað verður skáksettið geymsla. Þegar tefld er á borðinu kemur verkun þess fram.

MS: **Þetta snýst þá um að heyra en ekki sjá fyrir sér?**

BK: Einmitt, fylgirödd sem myndar bakgrunn við tilfærslur taflmannanna. Í verkum mínum hefur það alltaf haft ákaflega mikla þýðingu hvernig samræður eru byggðar upp. Að nota beint ávarp, að opna tungumálið og búa til samtal radda, er leið til að skapa munnlega merkingu. Þegar maður hlustar á aðskildar setningar í samræðum taflmannanna áttar maður sig á því að þær eru mjög opnar og geta myndað ótrúlegan fjölda tenginga. Að því leyti les skáksettið því ekki bara upp línulegt handrit heldur er frekar svar við flóknum eiginleikum tungumálsins, hvernig orð og merkingar verða til gegnum bæði samhengi og fjölbreytileika.

Barbara Kruger

interview by Mark Sanders

Mark Sanders: When we first talked about a chess commission back in 2005 one of the first things we discussed was a video piece, but in the end you decided to create an audio chess set instead. What was the thinking process behind this change of direction?

Barbara Kruger: I wanted to address the notion of a conversation, the gestural conversation of chess morphing into a vocal conversation in a manner that was more economical. I felt that video would over-determine the effect of the work.

MS: One of the most fascinating aspects of your completed design is that not only does it function as a modernist chess set that refers back to Josef Hartwig's Bauhaus design of 1924, but it also has a sting in the tail. Each of the pieces is in fact a speaker that contains hundreds of different recordings of people either asking questions or giving classic Krugerisms in reply, statements such as *Do You Feel Comfortable Losing?* or *What's Up With Your Hair?* It is as if the chess set begins to reveal a whole other personality.

BK: To over-articulate the design visually would have fought against the surprise element of the speaking game. Somehow I wanted the voice to take precedence and so I was conscious that I didn't want any friction between the visual and the verbal elements of the piece. The design therefore exists as an object with its own methodology, that of a game of chess, but once it becomes activated it becomes this whole other kind of event.

MS: Witnessing the set speaking out loud, it appears to be incredibly perceptive. It has the uncanny ability to say things that are almost tailor-made for the activities around it. Sometimes the overall effect can be quite spooky.

BK: The ghost in the machine?

MS: Exactly! When you were developing the set and putting the text together did you think carefully about the kinds of things the set might say?

BK: The basic premise of the text was that the black side would ask questions while the red side would give these statements in reply. I was interested not only in how the set would speak to itself but also how it would talk to others. I wanted to play with the idea of the game, not only the strategies inherent in a game of chess but also in our everyday social relations with each other.

MS: Do you play chess yourself?

BK: Many years ago I used to play, but unfortunately I have a very short attention span, so chess always became somewhat of a challenge

for me. Maybe now that I am older and perhaps wiser it would be different.

MS: **Over the years I have commissioned fifteen artists to design their own chess sets, many of whom are not avid players of the game. I think what is interesting is the myriad of possibilities that is contained within chess to the point that each artist is able to reinvent the game from scratch.**

BK: That's certainly true. I think the moves are tied to certain rules but there is a projection into a strategy that is about something else. When I was thinking about my chess design I thought about how the game of chess provided the perfect backdrop for a work that relates to rules of social engagement. Chess, when you strip it down to its bare essentials, is a game of social interaction between you and your opponent. I wanted to expand this element into something more pervasive, perhaps even questioning the binary armature of the game and the notion of opposition.

MS: **Did you think of your design in terms of sculpture?**

BK: Not as such. I am not really into medium specificity. What I am interested in is how meaning is constructed and the chess motif is ideal for this concern. I therefore tended to think of the set as a conglomeration of objects on a field that invited activity and strategy.

MS: **When you were designing your set, why did you pick Josef Hartwig's famous Bauhaus design as a starting point?**

BK: I think I was interested in exploring the abstract qualities of the original Bauhaus design as opposed to taking a route that was more figurative. I wanted to focus in on the audio aspect and so did not want a design that in any way competed with that. The abstract nature of the pieces not only points to the object status of the piece itself but also allows other meanings to emerge that are not so prescribed.

MS: **With the recordings that are contained within each of the speakers-cum-chess pieces, there are over one hundred recordings in each of the principal pieces but only six for the pawns, because a pawn can only ever move six moves in a chess game. In effect as you play a game of chess you also find that you construct a dialogue between the two sides. In theory therefore your set should never repeat itself. If there is an infinite number of games that can be played out on a chessboard you will also construct an infinite number of conversations.**

BK: But only if it is activated! Many chess designs are repositories for received information that you get as soon as you look at them. This design is not like that. You have to turn it on to understand its meaning.

MS: **The mind's ear as opposed to the mind's eye?**

BK: That's right, an accompanying voice that creates a background to the gesture. For me the construction of a conversation is of paramount importance and has always been so in my past work. The use of direct address, the opening up of language to create a back and forth of voices, is a way of creating forms of verbal meaning. When you break down the dialogue being spoken by each individual chess piece you realise that it's very open-ended and can create a flow of associations. In that respect the set is not simply reading a linear script out loud but rather a response to the complex characteristics of language, the way words and meaning are constructed through both oppositions and multiplicities.

Damien Hirst

viðtal eftir Mark Sanders

Mark Sanders: **Hvað var það sem fyrst vakti áhuga þinn á skák?**

Damien Hirst: Sem listamaður er ég alltaf að leita að óguðum strúktúr til að vinna með. List er svo laus við öll höft og möguleikarnir svo óendanlegir að ef maður passar sig ekki er auðvelt að týnast. Ef þú ert með stærðfræðilegan strúktúr eins og í skák veist þú hverjar breyturnar eru og það getur verið mjög upplifgandi. Ég hef alltaf, allt frá fyrstu verkum mínum, tekið hagnýti fram yfir fagurfræði svo rökfræðin sem er skákinni eðlislæg höfðar til mín. Ekki það að ég sé sérstaklega góður skákmaður. Ég er eiginlega alveg hörmulegur! Sem leikur gerir skák út af við mig. Ég get ekki áætlað svona langt fram í tímann, ekki einu sinni þegar best lætur. Ég get samt spilað damm. Ég er ágætur í dammi. En rökfræðin í skák er eins og smækkuð mynd af lífinu.

MS: **Átt þú við hvernig hægt er að tefla óendanlegan fjölda skáka á taflborði rétt eins og hægt er að velja ólíkar leiðir í lífinu?**

DH: Það mætti segja það. Ég gæti ómögulega tjáð mig um það. Þegar ég var krakki teflti ég töluvert og ég er vissulega meðvitaður um alla þá góðu skákmenn sem hafa verið uppi. Ég heillast mjög af rökkerfum og ef maður hugsar um skák þá byggir hún á mjög einföldu kerfi með einungis þrjátíu og sex hlutum en samt getur hún orðið ótrúlega flókin. Skák er líka myndhverfing fyrir líf eða vald og það finnst mér virkilega heillandi.

MS: **Í skáksettinu þínu kaust þú að nota lyfjaglös sem mætti lesa sem vísun í lyfjaiðnaðinn.**

DH: Mér fannst það alltaf fínt, þegar ég gerði fyrsta *Pharmacy*-verkið, að skáparnir með lyfjaglösunum litu út eins og byggingar í sjóndeildarhring New York-borgar. Það er eins með taflmenn sem er stillt upp í upphafi leiks. Þegar ég skoða skáksettið mitt hugsa ég um siðmenningu sem líður hruns. Mér líkar við það hvernig myndhvörfin sem felast í skákinni eru, fyrir mér, óbein frekar en augljós. Ég ætlaði einu sinni að búa til skápaverk með pillum fyrir ólíka hluta líkamans. Ég ætlaði að raða lyfjum við hátuðmeinum efst, lyfjum við fótameinum neðst og lyfum fyrir innyflin í miðjan skáp. Skák er dálítið þannig. Hún er lyf fyrir hugann.

MS: **Það sem er áhugavert við skáksettið þitt eru orðaleikirnir sem ganga gegnum allt verkið. Lyfjalýsingunum hefur verið breytt svo þær vísa í þann taflmann sem lyfjaglasið stendur fyrir, heiti eins og *King Cleanser (Kóngahreinsir)* eða *Pawn Tablets (Peðatöflur)*, *Bishop Syrup (Biskupamixtúra)* eða *Castle Capsules (Hrókatöflur)*.**

DH: Hver og einn taflmaður í skáksetti er mikilvægur og voldugur. Ég held að sú stigskipun sem tengd er við skák sé lík stigskipun lyfja. Lyf hafa samskonar vald, sem miðast við sjúkdóma, vald til að bjarga mannslífum eða vald til að græða peninga.

MS: **Þú fékkst hugmyndina að því að steypa taflmennina eftir lyfjaglösum í silfur og gler frekar snemma en afganginn af skáksettinu tók lengri tíma að þróa. Á endanum bjóst þú til mjög klassískt skáksett sem er mjög hefðbundið í nálgun sinni á skák.**

DH: Já, en það var samt ekki alltaf þannig. Á tímabili voruM við með marmaraborð sem fór langt yfir strikið með ígreyptum, svörtum viðvörunarmerkjum úr ónix um lífræðilega hættu. Miðarnir á tafllmönnunum voru líka úr lituðum glerungi. Á endanum vildi ég að verkið virkaði sem skáksett í stað þess að vera fallegur skúlptúr. Ef ekki er hægt að tefla skák á því, hver er þá tilgangurinn? Ég bjó einu sinni til brimbretti og safnarar hengdu þau upp á vegg hjá sér. Það gerði mig alveg brjálaðan. Ég vil að þeir fari út á brimbrettunum og láti hákarla éta sig!

MS: **Hvað um titil verksins? Þú kallaðir skáksettið *Mental Escapology (Flóttalist hugans)*, sem mér finnst mjög góð og kjarnyrt lýsing á leiknum.**

DH: Ég rak augun í þennan titil um daginn í sýningarskrá og hafði ekki hugmynd um hvað þetta var. Ég var alveg búinn að gleyma því að ég hefði kallað verkið *Mental Escapology*. Mér finnst titillinn samt frábær því hann stendur fyrir tvær hliðar skákleiksins, flóttalist fyrir hugann og brjálaða eltirfór. Hann vísar einnig í þær gildrur sem við leggjum öll fyrir okkur sjálf í huganum. Mér finnst gott að segja eitthvað og neita því á sama tíma. Ég hlýt samt að hafa verið að drekka þegar ég fann upp á þessum titli!

Damien Hirst

interview by Mark Sanders

Mark Sanders: **What was it that first attracted you to chess?**

Damien Hirst: As an artist I am always looking for a disciplined structure with which to work. Art is so free flowing, there are infinite possibilities and if you are not careful you can become lost. If you have a mathematical structure like a chess game you know what the parameters are and that can be very refreshing. I have always liked function over aesthetics right back to my earliest work, so the inherent logic in chess was something that I found attractive. Not that I can play very well. In fact I am terrible! As a game it does my head in. I can't think that far ahead even at the best of times. I can play draughts though. I am a rather good draughts player. But chess has this logic to it that is like a mini version of life.

MS: **You mean the way that on a chessboard you can play out an infinite number of games, just as we all have the possibility of choosing different paths in our own lives?**

DH: You might say that. I couldn't possibly comment. When I was a kid I did play chess quite a lot and I am certainly aware of all the great chess players that have come and gone. I just love logic systems and when you think of chess it is this very simple system with only thirty-six components and yet can become this incredibly complicated thing. It is a metaphor as well, for life or for power, which I find really fascinating.

MS: ***For your chess set design you chose to focus in on pill bottles that I guess you can read as a reference to the pharmaceutical industry.***

DH: I always liked it when I made the first *Pharmacy* and all the cabinets with the bottles inside of them looked like so many buildings on a New York skyline. It's the same with chess pieces when you see them lined up at the start of a game. When I look at my set I tend to think of a civilization waiting to collapse. The metaphors contained within chess are not for me concrete so much as implied, and that is what I like about the game. I was once going to make a cabinet piece where I was going to have different medical pills for different parts of the body so I would have had the head drugs at the top, the feet drugs at the bottom and medicine for the internal organs in the middle. Chess is a bit like that. It is a medicine for your mind.

MS: **What's interesting about your set is that you play all these word games throughout the pieces. The labels had been changed so that they refer back to the piece that they represent, signatures such as *King Cleanser* or *Pawn Tablets*, *Bishop Syrup* or *Castle Capsules*.**

DH: Every piece on a chess set is important and powerful in its own right. There is a hierarchical structure associated with chess that I think

is similar to the hierarchy inherent in drugs. Depending on your illness drugs have the same sort of power, the power to save your life and the power to make money.

MS: **The idea of casting the pieces in silver and glass from pill bottles came to you relatively quickly but the rest of the set took some time to develop. In the end you made a very classical chess set which is very traditional in its approach to chess.**

DH: It had its moments though. At one point we had a marble board with black Onyx Biohazard inlay which was totally over the top. Also the labels on the pieces had coloured enamel. In the end I wanted the piece to function as a chess set as opposed to being a beautiful work of sculpture. If you can't play chess on the thing, what's the point? In the past I have made spin surfboards and collectors hang them on their walls. It drives me absolutely nuts. I want them out surfing and getting eaten by sharks!

MS: **What about the title for the piece? You called your chess set *Mental Escapology*, which I think is a very neat summing up of the game.**

DH: I saw the title written down the other day in a catalogue and I didn't have the first idea what it was. I had totally forgotten that I had called the piece *Mental Escapology*. I love the title though because it represents the two sides of chess, a 'mental escapology' or 'crazy pursuit'. It also points to the kinds of traps that we all create for ourselves in our own minds. I like saying something and then denying it at the same time. I must have been drinking though when I came up with that for the title!

Tom Friedman

viðtal eftir Mark Sanders og Larry List

Mark Sanders: **Af öllum þeim skáksettum sem við höfum fengið listamenn til að gera gegnum árin er líklega erfiðast að tefla á þínu, þar sem engin greinanleg rök liggja að baki taflmönnunum. Hefur þú nokkurn tíma reynt a tefla á því?**

Tom Friedman: Þetta er eiginlega ekki skáksett sem mér myndi detta í hug að tefla á. Þegar ég var að búa það til hafði ég frekar fræðilegan áhuga á skák sem leik, og áhuga á því hvernig skáksettið gæti litið út í miðri skák.

MS: **Taflmennirnir sem þú hefur hannað virðast allir tengjast stærri skúlptúrum þínum. Þarna sjáum við blýant í öfugri fjarvídd og teygða sjálfsmynd á aspirín-glasi, bláan ferning úr frauðplasti og býflugu gerða úr kartoni. Lítur þú á taflsettið sem litla yfirlitssýningu?**

TF: Ég hafði áhuga á því hvernig skáksettið myndi breytast sjónrænt eftir því sem leikáætlanir dreifðu taflmönnum yfir borðið. Hvernig þetta myndi í eðli sínu breyta útliti og anda verksins. Svo að vissu leyti snýst skáksettið frekar um staðsetningu hluta á sviði en um skák. Áður teflti ég mikið í tólvu en á síðustu árum hef ég eiginlega gefist upp á því þar sem ég hef áttað mig á því að ég mun aldrei komast nærri því að nú góðum tökum á leiknum. Ég hef samt enn áhuga á því hvað fer fram í huga skákmeistara þegar þeir tefla. Hvernig hugsun þýðir sig yfir í aðgerð. Mér fannst alltaf góð hugmynd að gefa út bók um undraborn í skák og fyrstu skákirnar sem þau tefldu áður en þau kynntu sér skákir fortíðarinnar, það gæti athjúpað eitthvað um rökfræðina sem skák felur í sér.

MS: **Þegar litið er til annarra þátta í verkum þínum þá fylgja hugsanir þínar oft ákveðnu ferli sem færir þig í átt til dýpri skilnings á einhverjum hlut, til innri vitundar gæti maður sagt. Í gegnum tíðina hefur þú unnið með sogrör og plastglös, ydd og tannstöngla og á einhvern hátt hefur þú leyft þessum hlutum að fylgja eigin innbyggðu rökkerfi. Er það eitthvert hulið kerfi innan skákarinnar sem þú heillast svo af?**

TF: Já.

Larry List: **En síðan sprengir skáksettið þitt upp leikinn. Engir tveir taflmenn eru eins og þannig er valdakerfi taflmannanna afmáð. Myndir þú segja að skáksettið þitt væri í eðli sínu anarkískt í nálgun sinni við skák?**

TF: Ja, það færir flækjuna vissulega á nýtt stig. Til að geta tefit verður maður að nota minnið. Það eru einhver rök í því að Busch-bjórdósin er ekki ólík hrók í útliti en þetta er langt frá því að vera hefðbundið skáksett. Ég vildi að skákmenn hugsuðu um verkið í sambandi við skák sem er ástæða þess að það kemur í þessum fullkomna viðarteningi. Það er nauðsynlegt að opna teninginn til að athjúpa huldar flækjur hans.

MS: Það eitt að pakka upp skáksettinu þínu verður púsluspil, ferðalag úr hinu einfalda til hins flókna.

TF: Já. Fræðilega, ef þú ætlir að ráða fram úr kassanum og tefla síðan skák á skáksettinu, myndu strúktúramir verða sífellt flóknari þar til allt verkið myndi á einhverjum punkti falla saman.

MS: Á sýningu Juliens Levy, *Myndmál skákar (The Imagery of Chess)*, í New York árið 1944, skipulagði Marcel Duchamp röð blindskáka með skákmeistaranum George Koltanowski. Fyrir Duchamp rúmaði samspil skákleiksins fullkomlega ósjónræna list, list sem snérist öll um konsepthugsun.

TF: Kannski snýst skáksettið meira um mitt eigið ergelsi yfir leiknum og þeirri staðreind að hann er of flókinn fyrir mig.

LL: Þú meinar að þú náir ekki tökum á hefðbundinni skák svo þú finnur upp leik sem ekki er á nokkurn hátt hægt að ljúka. Jafnvel reyndustu skákmönnum myndi finnast erfitt að tefla heila skák með skáksettinu þínu því þeim myndi reynast ómögulegt að henda reiður á taflmönnunum.

TF: Kannski! Hér eru vissulega engar af þeim sjónrænu vísbendingum sem fyrirfinnast í venjulegum skáksettum. Í hefðbundinni skák gerir maður vald taflmannanna að sínu og allt verður skiljanlegt.

LL: Mynsturkennsl?

TF: Einmitt.

MS: Einu sinni var skák ekki eins einföld og hún er í dag. Taflmönnum var raðað eftir ýmsum leiðum en almennt voru skákmennirnir fjórir, hver með átta taflmenn, og hófu skákina hver frá sinni hlið taflborðsins.

LL: Þannig að skák hefur alltaf verið að þróast. Kannski verður skáksettið þitt einn áfangi í þróuninni, umbreyting sem sameinar rökfræði og minni.

TF: Kannski væri áhugavert að bæta inn nýjum taflmönnum við hliðina á hrókunum.

LL: Situationistinn Guy Debord fann upp á útvíkkaðri gerð af skák sem hann kallaði *Le Jeu de la Guerre* (*Stríðsleik*) þar sem taflborðið samanstóð af fimmhundruð reitum og öllum taflmönnunum voru gefin mismunandi nöfn. Hann setti meira að segja tvo fjallgarða á mitt borðið sem leikmennirnir þurftu að komast framhjá.

TF: Skák hefur alltaf byggst á vígvelli þar sem hugmyndin er að gera út af við andstæðing og nú kóngi hans. Hún hefur aldrei verið friðarspil og þess vegna er vit í lausn Debords þótt hún umturni leiknum algerlega. Í skáksetti mínu er taflborðið sjálft fjalhögg sem mér finnst vel til fundið út frá konseptinu.

MS: Samt er skáksettið mjög gáskafullt þegar vel er að gáð. Það er hlaðið táknum sem ganga í berhögg við hugmyndir okkar um skák. Undir borðplötunni er tyggjóklessa og settinu fylgir kippa af Busch-bjór, þar af stendur ein dós á borðinu sjálfu sem hægt er að drekka úr ef maður stendur frammi fyrir erfiðum leik.

TF: Já, ég býst við að það mætti kalla þetta fullkomið skáksett fyrir slæpingja! Því fylgir allt sem stuðlar að góðu kvöldi heima með félögunum.

Tom Friedman

interview by Mark Sanders and Larry List

Mark Sanders: **Of all the chess sets that we have commissioned over the years, yours is perhaps the hardest to play because there is no identifiable logic to any of the pieces. Have you ever tried to play a game on it?**

Tom Friedman: It's not really a set I would ever think of playing. When I was making it I was more interested in the theory of chess as a game, of what the set would look like in mid-play.

MS: **Looking at the pieces you have designed they all relate back to your larger sculptures. There is the pencil in reverse perspective or a stretched self-portrait displayed on an aspirin bottle, a blue cube made out of Styrofoam or a bee constructed entirely out of construction paper. Do you consider these pieces to operate on the level of a mini-retrospective?**

TF: I was interested in how the visual nature of the set would change as the strategies of chess were played out across the board. How that would inherently change the look and feel of the work. So in a way the set is not so much about chess as it is as about the placement of objects in a spatial field. In the past I have played chess a lot on the computer although in recent years I have kind of given up on it as I realise that I will never come close to mastering it. I am though still interested in what goes on in a chess master's head as he plays. How thought translates itself into action. I always thought it would be great to publish a book on chess prodigies and their early games before they have studied the great games of the past. That might reveal something of the innate logic contained within chess.

MS: **When you think of other aspects of your work, you often follow a certain trajectory of thought that moves you towards a deeper understanding of an object, an inner awareness if you will. In the past you have worked with plastic straws and cups, pencil shavings and toothpicks but in a way that allows these objects to follow their own internal logic. Is it the hidden systems of chess that you find so fascinating?**

TF: Yes.

Larry List: **But then your final chess design also blows the game apart. No two pieces are the same and so the hierarchy of the chessmen is obliterated. Would you say your chess set is essentially anarchistic in its approach to chess?**

TF: Well it certainly adds a new level of complexity. In order to play you have to use your memory. There is some logic to it in that the Busch beer can looks somewhat like a Rook, but it is far from a traditional set. I wanted players to think about the work in relation to chess, which is

why the set is presented at first in this perfect wooden cube. You have to open up the cube in order to reveal its hidden complexity.

MS: **Just the unpacking of your set becomes a puzzle, a journey from simplicity to complexity.**

TF: Yes. Theoretically if you were to unravel the cube and then play a game of chess with the set you would enter into ever more complicated structures until at a certain point the whole piece would begin to implode.

MS: **In the Julien Levy show *The Imagery of Chess*, staged in 1944 in New York, Marcel Duchamp organised a series of blindfold chess matches with the chess master George Koltanowski. For Duchamp the interplay of chess was the perfect encapsulation of anti-retinal art, art that was all about lines of conceptual thought.**

TF: Maybe my set is more about my frustration with the game and the fact that it is too complex a thought process for me to grasp.

LL: **You mean you cannot grasp chess in its orthodox form so you invent a game that can't be completed in any orthodox way. Even the most brilliant chess players would find it difficult to play a whole game on your set as they would find it impossible to keep track of their pieces.**

TF: Perhaps! There are certainly none of the traditional visual clues that you have with the normal chess set. Typically if you are playing chess you internalise their power and everything makes sense.

LL: **Pattern recognition?**

TF: That's right.

MS: **In the past chess was not as simple as it is now. There were many different permutations but the general consensus is that there were four players, each with eight pieces, who all started from different sides of the board.**

LL: **So chess has always been a game that has evolved over time. Perhaps your chess set design will be another point in this evolution, a transformation of the game that combines logic with memory.**

TF: Maybe it would be interesting to add another set of pieces after the Rook.

LL: **The Situationist theorist Guy Debord invented an expanded version of chess called A Game of War in which the board became five hundred squares and all the pieces were given different names. He even fixed into the middle of the board two mountain ranges that players had to work around.**

TF: Chess has always been based on a battlefield where the idea is to destroy your opponent and capture his King. It has never been a pacifistic venture, which is why Debord's solution makes sense although it totally changes the game. With my set the actual chess table is a butcher's block, which conceptually I find very apt.

MS: **Yet it is also a very playful set when you look closely at it. It is loaded with all these signs that reverse our understanding of chess. There is the secret blob of bubblegum stuck under the table or the six pack of Bush beer, one of which is on the actual chessboard, which you can drink if you are confronted with a really hard move.**

TF: Yes! I guess you could say it was the ultimate slacker chess set. It has all the elements conducive to having a good night in with your mates.

Paul McCarthy

viðtal eftir Mark Sanders

Mark Sanders: **Þegar við ræddum fyrst um að panta frá þér skákverk varst þú dálítið hikandi.**

Paul McCarthy: Það er rétt. Ég var ekki viss hvort mér líkaði hugmyndin. Ég lék mér aðeins með hana og gerði litla skúlptúra og stóku teikningu en ekkert virtist koma út úr því. Ég man að mig langaði að gera skáksett sem vísaði á einhvern hátt í fáránlegar skákir sem ég hafði verið að tefla með vini mínum. Við notuðum barnabarn mitt Michaelu sem hrekkjaskákmann en hún mátti færa hvaða taflmann sem hún vildi, hvert sem hún vildi, í þriðja hverjum leik. Á þessum tíma var hún ung og hafði ekki hugmynd um hvernig ætti að tefla svo koma hennar að leiknum var frekar fyndin. Maður vissi aldrei hvaða taflmann hún tæki upp á að færa og oft eyðilagði hún algerlega leikáætlanir manns með því að færa kónginn í eldlínu óvinarins. Það gat tekið allt frá nokkrum mínútum til margra klukkutíma að ljúka einni skák! Þetta var leið til að færa eitthvað nýtt inn í leikinn og hafa áhrif á það hvernig hann er spilaður.

MS: **Þú átt við að fyrsta hugmynd þín hafi verið að túlka leikinn sjálfan upp á nýtt en ekki hanna bara nýtt sett af taflmönnum, það er að segja að bjóða þjónustu Michelu öllum þeim sem væru reiðubúnir að borga flug fyrir hana svo hún gæti teflt við þá.**

PM: Ég held ég hafi verið að fiska eftir að verða skákumboðsmaður hennar! En já, í fyrstu leitaði ég nýrra leiða til að nálgast verkefnið.

MS: **Á endanum fórst þú allt aðra leið og bjóst til skáksett þar sem skákleikurinn er ekki aðeins hugsaður upp á nýtt frá grunni heldur sýnir þú minningu Marcels Duchamp virðingu og vísar í kenningar hans um „readymade". Ég var viðstaddur þegar þú fékkst hugmyndina að skáksettinu þínu og man að þú tókst tómatsósuflösku upp af eldhúsborðinu og sagðir við mig: „Þetta væri frábær hrókur!" Fjótlega eftir þetta fóru hluturnir úr böndunum og þú greipst ólíka hluti úr öllum áttum; kvenlega löguð sírópsflaska varð möguleg drottning og maísstönguli varð að riddara, meira að segja penninn minn og kveikjari komust inn í verkið sem peð. Á innan við klukkutíma var meginuppistaðan í skáksettinu tilbúin og þá settumst við niður til að tefla.**

PM: Og raunar er þetta býsna áhugaverð skák. Það er alveg sama hve góður skákmaður þú ert, ef þú manst ekki taflmennina þá tapar þú. Sá skákmaður stendur betur að vígi sem man bæði sína eigin taflmenn og taflmenn andstæðingsins. Mér líkar einnig að sjá hvernig taflmennirnir líta út á tafliborðinu eftir því sem leikurinn þróast. Það breytist stöðugt. Taflmennirnir raðast upp á fáránlegan hátt í leiknum og fengsl, sem eru sjónrænt áhugaverð, myndast á milli þeirra. Agnarsmá gúmmiönd getur skákað koparkatli með lítið jólasveinahöfuð og saltstaukur í

sjómannslíki getur hótað sódavatnsflösku með mynd af Heiðu. Þú rokkar því stöðugt milli þess að bera kennsl á hlut sem tafimann og að bera kennsl á hann sem hlut með allt annan tilgang, til dæmis kaffikvörn, þar sem kaffikvörn verður hrókur á skákborðinu.

MS: **Þegar við sýndum *Skáklist* í Moskvu árið 2006, kom Garry Kasparov á opnunina og teflti skák á skáksettinu þínu. Þegar ég spurði hann hvort honum fyndist erfitt að tefla á því sagði hann mér að honum líkaði þessi fáránleiki því hann breytti leiknum í alveg nýja og einstaka reynslu. Hið sama átti við um framleiðsluna á skáksettinu þínu sem var ekki eins einföld í framkvæmd og hún gæti virst við fyrstu sýn.**

PM: Það er rétt. Ég man þegar við settum saman fyrsta skáksettið í Pasadena og vorum búnir að tefla eina skák. Eftir leikinn sagði ég við þig að nú hæfist hið raunverulega verkefni: hvernig áttum við að gera sjö skáksett byggð á setti sem var gert eingöngu úr fundnum hlutum? Það getur verið virkilega erfitt að endurgera fjöldaframleiddan hlut sem ekki er lengur framleiddur. Ég held að þetta vandamál sé á vissan hátt líkt því sem Duchamp fékkst við í verki sínu, *The Green Box*. Duchamp varð að endurgera eigin minnisblöð, líkja eftir pappírnum og rithöndinni. Sumu hlutina bjuggum við sjálfir til, gerðum eins konar eftirlíkingar, en aðra hluti fundum við á netinu eða í verslunum.

MS: **Hvaða hlut áttir þú í mestum vandræðum með?**

PM: Það tók okkur talsverðan tíma að ákveða að við þyrftum, konseptsins vegna, ekki að nota alvöru mat svo við bjuggum til eftirlíkingar af matvörunum úr plasti. Þær líta nákvæmlega eins út. Fyrirtæki sem framleiðir gervimatvörur bjó þær til. Við þurftum líka að búa sápuna til og einnig ananasinn úr tré. Öll líffæramódelin eru samt alvöru líffæramódel, falin í sokkum af mér. Þannig að á endanum urðu skáksettin blanda af alvöru hlutum og fölsuðum. Mér líkar hvernig ósviknu og fölsuðu hlutirnir raðast saman. Sumir hlutir eru bæði ósviknir og tilbúnir: alvöru flaska með tilbúnum miða eða litað resín í ósvikinni flösku undan ávaxtasafa.

MS: **Hvað með tafiborðið og umbúðirnar? Þær virðast standa „readymade"- konsepti Duchamps miklu nær.**

PM: Ég ákvað að gera tafiborðið úr eldhúsgólfinu mínu. Ég bútaði gólfið niður í fjögurra tommu ferninga. Ferningunum er raðað saman þannig að trefjar viðarins liggja í þverstæðar áttir og mynda tafiborðsmynstur. Síðar áttaði ég mig á því að Duchamp gerði sama hlut í tafiborði sínu fyrir blindskák frá árinu 1930. Fyrir umbúðirnar skipti ég eldhússkápum og stærri eldhústækjum í sjö hluta. Hverju skáksetti fylgir hluti af eldhúsinu. Einu skáksetti fylgir ísskápur, öðru uppþvottavél og enn öðru eldhúsvaskur og ruslafata. Ég bútaði eldhússkápana líka niður í aðskildan skúlptúr.

MS: **Var það ætlun þín frá upphafi að tafimenn þínir yrðu geymdir í þessum eldhúseiningum eða þjóna þær einhverjum allt öðrum tilgangi?**

PM: Það varð áhugavert fyrir mér, sem verknaður, að búta eldhúsið niður. Þessir aðskildu hlutar voru einnig skúlptúrar sem tengdust skáksettinu. Uppþvottavélin, ísskápurinn, eða hver sá hluti af eldhúsinu sem fylgir skáksetti verður bara annar hlutur, annar skúlptúr. Ísskápurinn eða eldhússkáparnir virðast kannski vera geymslurými fyrir tafimennina en ég hef ekki svo mikinn áhuga á þeim möguleika. Ég vil bara að þeir séu til í tengslum við skáksettið. Það er nóg að þeir séu í sama herbergi. Svo pakkaði ég ísskápnum, skápunum og öllum þessum aðskildu hlutum þannig að kassarnir utan af þeim verða einnig hluti af verkinu. Kassinn utan af ísskápnum getur verið í sama herbergi og ísskápurinn svo að verkið haldi áfram að vaxa og þróast.

MS: **Ég man eftir að hafa sagt við þig fyrir nokkrum árum að ef þú passaðir þig ekki myndir þú á endanum búa til eigið eintak af Pasadena-borg!**

PM: Eitt af því sem mér hefur fundist áhugavert við að búa til skáksett er það að hver lausn á vandamáli leiðir mann að hrinu nýrra vandamála. Þess vegna er verkið enn í dag að breytast. Ég hef rétt lokið við að pakka öllum númeruðu eintökunum inn en á enn eftir að gera eintak fyrir sjálfan mig. Þess vegna er ég þessa stundina upptekinn við að rita í sundur búrið. Búrið er við hliðina á eldhúsinu. Ég er búinn að ákveða að þessar aðskildu einingar, búrskáparnir, munu snúa öðruvísi. Skáparnir munu þess vegna liggja á gólfinu, á hvolfi, svo aðeins mun sjást í bakið á þeim.

Paul McCarthy

interview by Mark Sanders

Mark Sanders: **When we first talked about a chess commission you were a little hesitant.**

Paul McCarthy: That's right. I wasn't sure whether I liked the idea or not. I played around with it for a bit, making little sculptural figures and the odd drawing but nothing seemed to gel. I remember thinking that I would like to make a set that in some way referred back to these absurd games of chess that I had been playing with a friend of mine. We would introduce my granddaughter Mikaela as a rogue third player who was allowed to randomly move any piece that she wanted every third move in rotation. At the time, she was young and had no idea of how to play chess and so her introduction into the game was pretty funny. You never knew what move she might make and often she completely destroyed your strategy by moving your King into the line of attack of your opponent. Games could either take a few minutes or hours to complete! It was a way of introducing something into the game and effecting how the game is played.

MS: **You mean your first idea was to reinterpret the game of chess itself as opposed to designing just a new set of pieces. That is, offer Michaela's services to anyone prepared to cover the costs of flying her out to play a game of chess with them.**

PM: I think I was angling to become her chess agent! Initially though, yes. I was looking for another way to approach the project.

MS: **In the end you went a completely different route by creating a chess set that not only rethinks the game of chess from within, but also pays homage to the memory of Marcel Duchamp and his theory of the readymade. I was present when you came up with your chess design and I remember that you picked up a ketchup bottle from the kitchen table and said to me, "This would make a great Rook!" Pretty soon after that things spiralled out of control and you were grabbing different objects from all over the place, a Mrs Buttersworth syrup bottle became a potential Queen while a corn on the cob became a Knight, even my pen and cigarette lighter made it into the piece as Pawns. Within an hour you had completed the backbone of the set and then we settled down to play a game.**

PM: In fact, it is a pretty interesting game to play. It doesn't matter how good a chess player you are if you can't remember the pieces you loose. Advantage goes to the player who can remember both their own pieces and their opponent's pieces. I also like how the pieces look on the board as the game proceeds. It's always changing. Visually interesting relationships happen between the pieces on the board. There is also the absurd juxtaposition that happens throughout the game. A copper kettle with miniature Santa Claus head may be placed in check by a tiny rubber duck or a bottle of Heidi sparkling water

captured by an 'Old Salty' salt shaker. You are constantly oscillating between recognising an object as a chess piece and recognising an object with a life purpose, a coffee grinder as a coffee grinder becomes a rook on a chessboard.

MS: **When we showed *The Art of Chess* in Moscow back in 2006, Garry Kasparov attended the opening and actually played a game of chess on your set. When I asked him whether he found it difficult to play he said that in fact he liked the added element of the absurd as it transformed the game into an entirely unique and original experience. The same is true of the actual fabrication of your set as it wasn't as straightforward a project to realise as it might first appear.**

PM: That's true. I remember when we put the first set together in Pasadena and had played a game of chess. After the game, I told you that now the real task begins: how do we make an edition of seven sets based on a chess design that is entirely made up of found objects. To reproduce an object that was mass-produced, but no longer produced, can be really difficult. I believe this problem in a certain way is similar to what occurs with Duchamp and his edition *The Green Box*. Duchamp had to re-fabricate his original notes, the paper and the handwriting. In our situation, we manufactured, fabricated some of the objects, making a type of fake while others, actual objects, were found on the Internet or in a store.

MS: **Which objects did you have the most trouble with?**

PM: It took a while to decide conceptually that we did not need to use real food so we crafted replicas of the food items in plastic. They look exactly the same. A company that produced fake food made them. We also had to re-fabricate the soap as well as the wooden pineapple. However, all the anatomy models are actual anatomy models with my actual sock covering them. So in the end the set becomes a mixture between these real elements and the fake. I like the layering of the actual items and the fake items. There are also pieces which are both an actual item and a fabrication; a real bottle with a fabricated label or coloured resin as juice in the actual juice bottle.

MS: **What about the board and the packaging? They seem to operate on a much closer level to Duchamp's concept of the readymade.**

PM: I decided to make the chessboard out of my kitchen floor. I cut the floor into four-inch squares. The squares are separate and individually laid out, and by alternating the grain of the wood, they form a checkerboard pattern. Later I realized this is what Duchamp had done in the 1930's for his chessboard for mental chess. For the packaging or separate elements I divided my kitchen cupboards and major appliances into seven parts. Each chess set came with part of the kitchen. One chess set comes with a refrigerator, one with a dishwasher, and one with the kitchen sink and garbage disposal. I also cut up the kitchen cabinets into separate sculpture.

MS: **Did you always intend your chess pieces to be housed in these added elements of the kitchen or do they serve a different purpose altogether?**

PM: For me the segmenting of the kitchen became interesting as an action of cutting up the kitchen; these separate elements were also sculpture connected to the chess set. The dishwasher or refrigerator, or whatever element of the kitchen you have with your chess set, becomes just another element, another sculpture. The refrigerator, the cupboards may appear to be a place to store the pieces but I am not so interested in that use; I like them to just exist in relationship to the chess set. They can be just placed in the same room. I crated the refrigerator, the cupboards and all these separate elements so the crates also become part of the piece. The crate for the refrigerator can sit in the room with the refrigerator so the work keeps growing and evolving.

MS: **I remember saying to you a few years back that if we weren't careful we would end up making an edition of Pasadena itself!**

PM: One of the things I have found interesting about creating the chess set is that solving one problem leads you on to a whole set of other problems to the extent that the piece is still changing even now. I have only just finished crating all of the editions but I still have to do the added elements for the artist's proofs. I am therefore right now busy dismantling the pantry. The pantry is in the house, next to the kitchen. I have decided that with these separate elements, the pantry cupboards, that their orientation should be altered. They are therefore going to lie face down on the floor so you can only see the backs of the cupboards.

Yoko Ono

viðtal eftir Larry List

Larry List: **Á sjöunda áratugnum tókst þú þátt í mörgum samstarfsverkefnum með Fluxus-hópnum í New York. Var fyrsta „hvítt á hvítu"– skáksettið sem þú gerðir fyrir einkasýningu?**

Yoko Ono: Já, það er rétt. Ég man að fyrsta settið var sýnt í London árið 1966. Það getur verið að ég hafi áður búið til hvítt skáksett en ég er ekki viss. Hugmyndin var samt alveg áþrúglega eldri en sýningin í London.

LL: **Hvers vegna ákvaðst þú að hafa „hvítt á hvítu"-skáksettið með á sýningunni árið 1966?**

YO: Mér fannst það bara góð hugmynd! Hvíta skáksettið var eitt af aðal verkunum á sýningunni. Það sem mig langaði að gera var að breyta skákleiknum í grundvallaratriðum frekar en að breyta taflmönnunum í snotur peð og hróka, kónga og drottningar.

Á opnuninni á sýningu Juliens Levys, *The Imagery of Chess*, í New York árið 1944, gáfu André Breton og Nicolas Calas frá sér yfirlýsingu sem bar titilinn *Profanation* (*Vanhelgun*). Henni lýkur á orðunum: „Það ætti að breyta leiknum, ekki taflmönnunum." „Hvítt á hvítu"- skáksett þitt breytir leiknum svo sannarlega á róttækan hátt.

YO: Já, vissulega!

LL: **Kollegar þínir úr Fluxus-hreyfingunni, George Maciunas og Takako Saito hönnuðu líka skáksett sem Fluxus-vörur. Ræddir þú einhverntíman um skák eða tefldir við aðra Fluxus-listamenn?**

YO: Ég get ekki sagt það. Við ræddum skák aldrei sem konsept, ef það er það sem þú átt við. Ég hafði aldrei áhuga á að búa til sett til að spila á heldur að breyta reglum leiksins frá grunni. Mér finnst hönnun hinna Fluxus-listamannanna frábær en þeir breyttu leiknum aldrei innan frá.

LL: **Þú leitaðir aftur í skákþemað árið 1970 og síðan enn á ný árið 1987 fyrir sýninguna *Tribute to John Cage*. Var það þá sem þú fékkst hugmyndina að titlinum *Play It By Trust* (*Spilið með trausti*)?**

YO: Já, eiginlega, því ég gerði hvíta skáksettið með það í huga að maður yrði að tefla á því eftir trausti og engu öðru.

LL: **Voru það upphaflega kynni þín af verkum Johns Cage og Marcels Duchamp sem gáfu þér hugmyndina að því að gera skák að viðfangsefni eða var það eitthvað annað?**

YO: John Cage var mjög góður vinur minn og á mínum yngri árum hitti ég Marcel Duchamp við fjölmörg tilefni. Ég virði báða þessa menn en áhugi minn á skák er ekki frá þeim kominn. Það var mín eigin rannsókn á valdaleiknum innan strategíu skákarinnar sem vakti áhugann minn frekar en áhrif frá þeim tveimur.

LL: **Eiginmaður þinn, John Lennon, deildi einu sinni með þér áhuganum á skák. Bauðstu John ekki að vera gestalistamaður á sýningu þinni *This Is Not Here* þar sem hann stakk upp á að taflmenn yrðu steyptir í súkkulaði?**

YO: Jú. Hann vildi búa til æta skák. Í kvikmyndinni sem við gerðum saman og kölluðum *Imagine* þóttist hann líka borða taflmennina. Ég er ekki viss hvort kom á undan, myndin eða skáksettið úr súkkulaði, en John langaði alltaf að gera skáksett úr mat.

LL: **André Breton og Nicolas Calas gerðu líka *Wine Chess Set* (*Vínskákborð*) þar sem maður drakk taflmenn sem maður drap.**

YO: Það var alveg dæmigert fyrir John. Það var hans skopskyn að borða eigin taflmenn og láta þá hverfa! Þeir verða partur af manni en hætta um leið að vera til sem sjálfstæðir hlutir. Hann hafði þennan einstaka vinkil á leikinn.

LL: **Mér skilst a þú hafir áður lært skák hjá kennara og eytt tíma og orku í leikinn. Hvernig kynntist þú skák fyrst?**

YO: Þetta var aldrei mjög reglulegt hjá mér þótt sonur minn, Sean, sé góður skákmaður og hafi stúderað leikinn mikið þegar hann var yngri. Það var um það leyti sem ég fór að iðka skák af meiri áhuga. Þegar maður skoðar skák vandlega áttar maður sig á því hve heillandi hún er. Börn sem byrja að tefla ung verða skýrari, ekki aðeins í hugsun heldur einnig í munnlegri tjáningu sem er athyglisvert þar sem maður segir í rauninni ekkert í skák. Skák örvar hugann á margskonar hátt. Ef maður hefur mikinn áhuga á skák getur maður auðvitað ekki heldur sprautað sig með eiturlyfjum svo hún er líka mjög góð fyrir heilsuna!

LL: **Teflið skák fyrir heimsfrið og teflið skák fyrir heilsuna!**

YO: Einmitt! Þetta er ótrúlega mikilvægur leikur í þeim skilningi.

LL: **Sérð þú tengingu milli skákar og tónlistar?**

YO: Skák og tónlist hafa báðar einhvern greinanlegan takt, finnst mér, í hugarflæði og sveiflum heilans. Skák og tónlist líkjast mjög þótt ég sé ekki viss um að það að vera góður tónlistarmaður geri mann endilega að betri skákmanni.

Mynd 27. ***Play It By Trust (White Chess Set) (Spilið með trausti (Hvítt taf)).*** 1966/2009. Máluður viður. Kóngur: 20.32 cm. Taflborð: 100 x 100 cm. Gjöf listamannsins til Listasafns Reykjavíkur. Með góðfúslegu leyfi Yoko Ono. Ljósmyndir: Brooks Walker

Yoko Ono

interview by Larry List

Larry List: **In the 1960s you participated in many collective activities with the Fluxus group in New York, but was it for a solo exhibition that you first created your white on white chess set?**

Yoko Ono: Yes. That's right. The first set I remember was shown in London in 1966. I may have created a white chess set before that but I am not sure. The concept was definitely before the show in London though.

LL: **Why did you decide to include the white on white chess set in the 1966 show?**

YO: I just liked the idea! The white chess set was one of the main pieces in the show and what I wanted to do was change the game of chess fundamentally rather than just change the pieces into cute Pawns and Rooks, Kings and Queens.

LL: **At the opening of Julien Levy's show *The Imagery of Chess* that took place in New York in 1944, André Breton and Nicolas Calas made a joint chess proclamation entitled *Profanation* that concludes, "The game should be changed, not the pieces." Your white on white design certainly offers a radical transformation to the rules of the game.**

YO: It certainly does!

LL: **Your Fluxus colleagues George Maciunas and Takako Saito also designed chess sets as Flux Products. Was chess ever actually discussed or played between you and your fellow Fluxus artists?**

YO: Not really. We never discussed chess together as a concept if that is what you mean. My interest was never to create a playable set but rather to change the rules of the game entirely. I think that my fellow Fluxus artists made great designs but they never really changed the game from within.

LL: **You returned to the theme of chess in 1970 and then again in 1987 for the *Tribute to John Cage* exhibition. Was that when you arrived at the idea of the title *Play It By Trust*?**

YO: In a way, yes, because I was making the white chess set from that point of view, that you have to play the white on white version of the game by trust and trust alone.

LL: **Was it your familiarity with the work of John Cage and Marcel Duchamp that suggested to you the subject of chess to begin with or was it something else?**

YO: John Cage was a very good friend of mine and when I was younger I met Marcel Duchamp on a number of occasions. I respect both men as artists but my interest in chess stems not from their influence so

much as my own investigation into the power play contained within the strategy of chess.

LL: **At one point your interest in chess was also shared by your partner John Lennon. Didn't you invite John to be a guest artist at your *This Is Not Here* exhibition in which show he proposed casting chess pieces in chocolate?**

YO: Yes. He wanted to create an edible game of chess. In the film that we made together called *Imagine* he pretended to eat the chess pieces as well. I am not sure what came first, the film or the chocolate chess set but John always wanted to create a chess set out of food.

LL: **André Breton and Nicolas Calas also made a *Wine Chess Set* where when you captured a chess piece you drank it.**

YO: That was typical of John. It was just his sense of humour to eat his own chess pieces and make them disappear! They become part of you but they also cease to exist as independent objects. That was his unique take on the game.

LL: **I understand that you have in the past had a chess tutor and devoted serious time and energy to the game. How did you first become acquainted with chess?**

YO: It was never such a regular thing for me although my son Sean plays well and when he was younger studied the game a lot. It was around the same time that I began to take a more studious interest in chess. When you look at chess closely you realise how fascinating it is as a game. Children who take up chess early in life become more articulate not only conceptually but also verbally which is interesting because in chess you don't really say anything but chess has the power to stimulate the mind in all kinds of ways. Of course if you are really into chess you cannot be shooting up drugs either so it is also very good for the health!

LL: **Play chess for world peace and play chess for better health!**

YO: Absolutely! It is an incredibly important game in that sense.

LL: **Do you see a connection between chess and music?**

YO: Both have an identifiable beat I think. It is the way that your mind flows and the inner vibrations of your brain. They are both very similar although I am not sure being a good musician necessarily makes you a better chess player.

Fig. 27. YOKO ONO. ***Play It By Trust. (White Chess Set).*** 1966/2009. Painted wood. King: 20.32 cm. Chess board: 100 x 100 cm. Gift of the artist to the Reykjavik Art Museum. Courtesy of Yoko Ono. Photos: Brooks Walker.


CHESS SET

Tilvísanir

[1] Kvikmyndir voru fundnar upp af Frakkanum Louis Lumière (1895) og Bandaríkjamanninum Thomas Edison (1896). Áður hafði Edweard Muybridge búið til ljósmyndasækur eins og *The Horse in Motion* (1872), þar sem röð ljósmynda sýnir dýr á hreyfingu í fyrsta skipti. Duchamp og félagar þekktu einnig verk eins og *La machine animale* eftir Émile Duhousset (1873) og *Animal Mechanism* eftir E. J. Marey (1874).

[2] Ekki ósvipað skák sem tefld er á netinu í dag.

[3] Fundnir hlutir voru hversdagslegir hlutir sem voru teknir og notaðir sem efniviður í listaverk. Fyrstu listamennirnir til að nota fundna hluti voru Duchamp, Man Ray og aðrir dadaistar.

[4] Breton, „Profanation," úr *FREE REIN* í þýðingu Michels Parentier og Jacqueline d'Amroise (Lincoln, Neb.: University of Nebraska Press, 1995, upphaflega gefið út á frönsku sem *La Clé des champs*), bls. 76.

[5] „Farðu neðanjarðar, láttu engan vita að þú sért að vinna", ráðlagði Duchamp listamanninum Marcel Jean, en Jean sagði um Duchamp „... við vitum nú að hann var stöðugt að vinna, - neðanjarðar." „A Collective Portrait of Marcel Duchamp," Marcel Jean og fleiri, *MARCEL DUCHAMP*, Anne D'Harnoncourt og Kynaston McShine ritstýrðu, (New York: The Museum of Modern Art & Philadelphia: The Philadelphia Museum of Art, 1973) bls. 203.

[6] *Étant donnés 1. la chute d'eau / 2. le gaz d'éclairage* er síðasta verk Marcels Duchamp sem vitað er um. Hann bjó það til í laumi á árunum 1946 og 1966. Þegar verkið var tilbúið var það keypt af vini Duchamps, listamanninum, safnaranum og veiðiríðarmanninum William Copley, yfirmanni Cassandra-stofnunarinnar (The Cassandra Foundation) og var varanlega komið fyrir í The Philadelphia Museum of Art árið 1969. Verkið var sett upp bakvið gits- og múrvegg, ómerkt og fjarri öðrum verkum í rökkvuðu herbergi sem liggur að öðrum sölum með verkum Duchamps. Til að virða verkið fyrir sér verður áhorfandinn að horfa í gegnum tvö gægjugöt í augnhæð í gamalli viðarhurð í veggnum.

[7] Í viðtali hjá Truman Capote sýndi Duchamp að þessu þegar hann lýsti skák fyrir Capote og spurði „hvers vegna getur skákmeistaraskáld ekki verið list?" í bók Richards Avedon, *Observations*, (New York: Simon & Schuster, 1959), bls. 56.

[8] Claire Gilles Guilbert, „Propos de Brancusi," *Prisme des Arts*, nr. 12, maí 1957, bls. 6. Í þýðingu Herschels B. Chipp, *Theories of Modern Art: A Source Book by Artists and Critics*, (Berkeley, Los Angeles og London, 1968), bls. 365.

[9] Dadaískar listir og bókmenntir voru próaðar(Zurich, Berlín, Hanover, Köln, New York og Paris sem viðbragð við geðveiki og blóðbaði fyrri heimsstyrjaldarinnar. Ítarlega skilgreiningu á dadaískri list og bókmenntum, má finna hjá Dawn Ades og Matthew Gale, „Dada" í Grove Art Online, Oxford Art Online, http://www.oxfordartonline.com/subscriber/article/grove/art/T021094.

[10] F. Lanier Graham, *Chess Sets* (New York: Walker and Company, 1968), bls. 68.

[11] Yfirlýsing sem fylgdi skáksetti Dalís, þar sem kynningin á taflmönnum hans var lofuð.

[12] Marcel Duchamp, *The Imagery of Chess-kynningarbæklingur/boðskort* (með útlínuteikningum af taflmönnum eftir Max Ernst), 1944. Jean and Julien Levy Foundation for the Arts.

[13] Julien Levy, *Memoir of an Art Gallery* (Boston: M.F.A. Publications, deild innan Museum of Fine Arts, Boston, 2003, fyrsta útgáfa 1977), bls. 278.

[14] Á viðburðinum, 6. janúar 1945, sigraði skákmeistarinn Koltanowski óruggleg gallerieigandann Levy, Alfred H. Barr yngri, safnstjóra MOMA, myndhöggvarann, hönnuðinn og ljósmyndaranni Xanti Schawinsky, nýklassíska tónskáldið Vittorio Rieti, súrrealistann og málarann Dorotheu Tanning og súrrealistann, málarann og myndhöggvarann Max Ernst. Framúrstefnuarkitektinn Frederick Kiesler gerði jafnteflí við meistarann.

[15] Samsett skáksett eru gerð úr þeim hlutum eða efnum sem eru við höndina hverju sinni. Á ströndinni má nota steinvölur og skeljar, á verkstæðinu rær og bolta en á saumastofunni fingurbjargir, tvinnakefli og tölur. Skákir voru teflda en að þeim loknum fengu hlutirnir aftur sín upprunalegu hlutverk þótt sögur fari af því að fangar hafi gert skáksett úr munnvatnsbleyttu brauði þar sem sigurvegarinn mátti að skák loknni borða taflmennina.

[16] André Breton, „Profanation", í *FREE REIN*, þýtt af Michel Parentier og Jacqueline d'Amroise (Lincoln, Neb.: University of Nebraska Press, 1995, upphaflega gefið út á frönsku sem *La Clé des champs*)), 75 - 76.

[17] Ian Gibson, The Shameful Life of Salvador Dalí (New York: W. W. Norton & Company, 1997).

[18] *Hommage à Caissa* opnun í Cordier & Ekstrom Gallery, í New York, 7. febrúar 1966.

[19] Sir William Jones, „Caissa: A Poem," samið 1763, *Studies of Chess and the Whole Analysis of Chess*, A.D. Philodor, fyrsta bindi, (London: Samuel Bagster, 1804). Ljóð Jones sótti innblástur af ljóðinu *Scacchia ludus* („Skákleikur"), eftir ítalska skáldið Marco Girolamo Vida frá árinu 1510.

[20] Samkvæmt ljósingu Sidneys Wallach, ritara skáksambands Bandaríkjanna, fyrir William H. Wise frá William H. Wise Contemporary Art, Palm Springs, Kaliforníu, 18. maí, 1978.

[21] Reunion-gjörningur Johns Cage var framinn 5. mars 1968 á *Sightsoundsystems*-hátíðinni, vikulangri tiraunatónlistarhátíð, með áherslu á rafræna tónlist og jafnvel frumstæða tölvutónlist. Hátíðin var haldin 5. - 10. mars í Ryerson Polytechnical Institute Theater, í Torontó, Kanada.

[22] Cage lauk við tónverk með þessum titli sem hann hafði byrjað á en hætt að vinna við árin fyrir. Síðan þakti hann nótnablöðin vandlega með bleki, svörtu og hvítu til skiptis á hlutlausum grunnlit sem málaður var með gvassliti á afgangsplötu af masónite. Útkoman varð tálsýn með grátu og svörtu skákmynstri. Svo lengi sem hann lifði sagði John Cage engum frá tónverkinu sem hann hafði falið á svo áberandi stað, það var ekki fyrr en árið 2005, þegar Shaw-fjölskyldan lánaði mér málverkið fyrir sýninguna *The Imagery of Chess Revisited* á Noguchi-safninu í New York sem ég uppgötvaði að hann hafði falið fullklárað tónverk í málverkinu.

[23] Fyrir sýnishorn og skýringar á þróun „undirbúins píanós" Cage sjáið „John Cage's Prepared Piano", DVD-heimildarmynd, Margaret Leng Tan, *John Cage: The Works for Piano 7 (Verk fyrir píanó 7)*, (New York: Mode Records, 2006).

[24] Bestu tæknilegu upplýsingar og lýsingar á Reunion-gjörningnum, þróun hans og merkingu, má finna í riti Lowells Cross, „Reunion: John Cage, Marcel Duchamp, Electronic Music, and Chess," *Étant donné Marcel Duchamp 6*, (Paris: Association pour l'Étude de Marcel Duchamp, 2005), bls. 66 - 77.

[25] Sama. Duchamp var hvítur en gat forskot með því að skipta út öðrum riddaranum fyrir 25 senta pening. Hann sigraði Cage á innan við 30 mínútum. Eftir stutt hlé tefldi Cage aðra skák við Teeny Duchamp en henni var enn ekki lokið klukkan eitt að nóttu þegar viðburðinum lauk.

[26] Nafnið Flúxus var valið af George Maciunas með því að blindandi opna orðabók og benda á orð „flux". Jill Johnston, „Flux Acts," *Art in America*, júní 1994, bls. 72. Út frá skilgreiningu orðabókarinnar bjó Maciunas til heila stefnuyfirlýsingu fyrir Flúxus. Sjá George Maciunas *Manifesto* 1963. Offsetprentun á pappír 8 ½ x 5 7/8 tommur. Flúxus-safn Gilberts og Lilu Silverman, eins og sýnt er í riti Owens F. Smith, „Fluxus: A Brief History," *In the Spirit of Fluxus*, Elizabeth Armstrong og Joan Rothfuss, ritstýrðu, (Minneapolis: The Walker Art Center, 1993), bls. 24.

[27] Bréf Maciunu til T. Schmit eins og það var endurritað í *FLUXUS etc / Addenda II*. Flúxus-safn Gilberts og Lilu Silverman (Pasadena, Kalifornía, Baxter Art Gallery, 1983) 166- 67; Tomas Schmit, „If I Remember Rightly," *Art and Artists*, Október 1972, bls. 39.

28 „George Maciunas, Artist and Designer Organized Fluxus to Develop Soho." *The New York Times*, 11. maí, 1978, bls. D 14.

29 Þarna gætir auðsjáanlega áhrifa frá „Kassa í ferðatösku" Duchamps og frá ýmsum kassaverkum Josephs Cornell þar sem hann fyllti kassa af hlutum eins og tíraunaglösum, klukkum, áttavitum og ísmolum úr plasti eða kristal.

30 Canal Street, syðri endamörk Soho-hverfisins þar sem Flúxus-listamenn bjuggu, var troðfull af vöruparfum eins og Industrial Plastics, C.K & L Surplus, Bob Michaels Scrap Metals, Webers' Job Lot, Nuts 'n' Bolts Hardware, og fleiri þar sem hægt var að kaupa mjög ódýrar vörur sem voru úreltar eða of mikið til af eins og til dæmis tóif tyftir af plastkössum, 20 pund af kúlulegum, flu viðarkassa, 100 útlitsgölluð tíraunaglös, korktappa, rúllur af tíkóaefni og svo framvegis. Fjársjóður af hversdagshlutum.

31 Saito hélt því nýlega fram að hún hefði hannað yfir 100 töfl frá árinu 1965 til dagsins í dag. Símaviðtal höfundar við listamanninn, 26. október, 2008.

32 „...Some new items are Chess pieces...by Takako Saito. Chess pieces are recognizable by their ... smell, etc.; Bréf frá George Maciunas til Willem de Ridder, 2. mars, 1965. Jon Hendricks, *Fluxus codex* (Detroit, Mich.: Flúxus-safn Gilberts og Lilu Silverman í samstarfi við H.N. Abrams, New York, 1988), bls. 458.

33 Í virðingarskyni við lærifóður sinn gerðu Saito og Maciunas *Hljóðskák fyrir John Cage (Sound Chess for John Cage)*, sem var skúffa í *Flúx-skáp (Flux Cabinet)*. Taflmennirnir voru settir saman úr litlum hvítum plastkössum á hjörum fullum af efnum sem framleiddu hljóð og sýndir á gúmmímottuborði þegar þeir voru ekki í skápsskúffunni. Jon Hendricks, *Fluxus codex* (Detroit, Mich.: Flúxus-safn Gilberts and Lilu Silverman í samstarfi við H.N. Abrams, New York, 1988), bls. 458.

34 *White Chess Set* var fyrst sýnt á Yoko at Idica: I Indica-gallerínu í London, 9. - 22. nóvember, 1966. Það var á þeirri sýningu sem Ono hitti John Lennon. Á þessari sýningu setti hún fram hugmynd sína um „instructure". Listamaðurinn gat „structures" efni og hluti og bauð „instructions" þar sem hún kom með tillögur, án þess þó að stjórna því hvernig mætti klára verkið með þátttöku áhorfenda. Fyrir frekari skýringar á „instructure" og sýningu Ono í Idica-gallerínu árið 1966, sjá „Somewhere for the Dust to Cling: Yoko Ono's Paintings and Early Objects, Joan Rothfuss, *Yes: Yoko Ono*. Ritstýrt af Alexandra Munroe and Jon Hendricks, (New York: Japan Society og Harry N. Abrams, Inc. 2000), bls. 95-96.

35 Árið 1970, lét Yoko Ono gefa út 20 eintök af *Hvítum skáksettum auk útgáfu á vasatöflum*. Í ótakmörkuðu upplagi. Árið 1987 endurvann Ono hugmyndina með titlinum *Play It By Trust*, og bjó til bronsútgáfu fyrir sýninguna *Tribute to John Cage* í Carl Solway-gallerínu. Frá 1987 hefur hún gert og sýnt að minnsta kosti níu útgáfur af *Play It By Trust* úr krossviði og plasti, pappa, steypu og marmaradufti og málúðum við með fíu settum af stólum, borðum, hvítum taflborðum með hvítum taflmönnum beggja megin.

36 L'Internationale situationniste (IS) var ítöll alþjóðlegur hópur menningarhugsuða sem voru undir áhrifum frá Marksma og Lettrisma og þróðu miklar breytingar á samfélagi og pólitík. Hópurinn varð til árið 1957 og var starfandi í Evrópu á sjöunda áratugnum. Situationisarnir líku höfuðhlutverk í stúdentauppreisnunum í París 1968. Þeir voru einnig í meirihluta innan yfirtökunefndar Sorbonne-háskóla. Bók Debord frá 1967, *The Society of the Spectacle* skýrir vel hugmyndafræði hópsins.

37 Guy Debord, „Formáli að fyrstu útgáfu (1987)" *A Game Of War*. Alice Becker-Ho og Guy Debord í þýðingu Donalds Nicholson Smith. (London: Atlas Press 2007), bls. 9.

38 Einnig þekktur sem *Jeu de la Guerre*, *The Game of War* eða *Kriegspiel*.

39 Guy Debord, „The Rules of The game of War" *A Game Of War*. Alice Becker-Ho og Guy Debord í þýðingu Donalds Nicholson Smith. (London: Atlas Press 2007), bls. 14.

40 Alice Becker – Ho skrifar að „sjóorrustuleikur var búinn til og leikinn en því miður hafa allar reglur glatast" „Historical Note (2006)." *A Game Of War*. Alice Becker-Ho og Guy Debord í þýðingu Donalds Nicholson Smith. (London: Atlas Press 2007), bls. 3.

41 Guy Debord eins og Greil Marcus vitnar í hann. Pallborðsumræður með sýningu á mynd Guy Debord, *Ingurumimus nocte et consummimur igni*, árið 1978. Lincoln Center Film Society *Views From the Avant-Garde*, 3. október, 2008. New York, New York.

42 Guy Debord, *In girum imus nocte et consummimur igni*. (Við snúumst í nóttinni, eldurinn gjöreyðir okkur) 1978, 35mm lit- og talmynd, 100 mínútur.

43 Sama.

44 Úr samræðum Pauls Fryer og Sophie Léris, „Sound Clash," *Art Review*. London, október 2002.

45 Fyrir tæmandi umfjöllun um skákgjörninga Glenns Kaino *Burning Board*, hreyfiskúlptúra hans og fortíð hans sem plötusnúður, sjá „Cutting, Scratching, Spinning and Burning: Glenn Kaino's Origins, Creative Play, and Production" eftir þennan höfund í *Transformer: The Work of Glenn Kaino*, (Pittsburgh: Andy Warhol Museum and Hatje Cantz, Germany), 2009.

46 Fjölhliða trávikar (e. polymorphous perverse) er freudískt hugtak. Freud taldi að börn hefðu frá fæðingu kynferðislegar hvatir sem beindust ekki að neinu sérstöku og gæfu örvast kynferðislega á hvaða hluta líkamans sem er. Freud greindi fjölhliða trávika í þrjú stig: munnstig, þrístig, og vöðvastig. Barn á skeiði fjölhliða trávika leitar uppi kynferðislega ánægju þar sem hún býðst.

47 Fyrir nánari lýsingu sjá A.E. J. Mackett-Beeson, *Chessmen*, (New York: G.P. Putnam's Sons and George Weidenfeld and Nicolson Ltd., 1968) bls. 19 – 20.

48 Sama. Bls. 71 - 72.

49 Bandarískar jónur eru gerðar úr 100% marijúana en evrópskar eru yfirleitt blandaðar tóbaki.

50 Sjá betri skýringu á leið riddarans í J. C. Hallman *The Chess Artist* (New York: Thomas Dunne Books / St. Martin's Press, 2003) bls. 60.

51 Reuben D. Fine, *Freud: A Critical Re-Evaluation of His Theories*. (New York: David McKay Publishers, 1962) bls. 97. „At one point he likened it (psychoanalytic study) to chess, where one can learn the opening moves and the end game moves, while the middle game can be acquired only by actual practice and contact with the games of great masters. Others since Freud have made many attempts to systematize the teaching of psychoanalytic therapy more thoroughly, yet there always remains a highly personal element in psychoanalysis which makes it in a sense more of an art than an exact science."

52 Reuben D. Fine, *The Psychology of the Chess Player*. (New York: Dover Publications, Inc. 1967).

53 Walter Arensberg, bréf til Marcels Duchamp, 14. júlí 1951 og svar Marcels Duchamp til Louise og Walter Arensberg, 22. júlí 1951 (Brétasafn Arensberg-skjala, skjalasafn Philadelphia Museum of Art).

54 Skýring listamannsins Toms Friedman fyrir höfundi, New York, 6. nóvember, 2008.

55 Tilvitnun í Edwin H. Land úr *Insisting On the Impossible: The Life of Edwin Land*, Victor K. McElheny, (New York: Perseus Books, HarperCollins Publishers, 1998).

56 André Breton, „Profanation," úr *FREE REIN*, í þýðingu Michels Parmentier og Jacqueline d' Aboise (Lincoln, Neb.: University of Nebraska Press, 1995; upphaflega gefið út á frönsku sem *La Clé des champs*), bls. 76.

57 Sjá Paul McCarthy, *32 Taflmenn: The Art of Chess, An Interview*, Mark Sanders tók viðtalið, Los Angeles, Kalifornía, 4. nóvember, 2008, sjá þessa sýningarskrá bls 132-133.

58 William Rubin, „Matta." *The Museum of Modern Art Bulletin*. New York: The Museum of Modern Art, bindi 25, nr. 1, 1957, bls. 7.

59 Sama.

60 André Breton, "Profanation," in *FREE REIN*, þýtt af Michel Parmentier and Jacqueline d' Aboise (Lincoln, Neb.: University of Nebraska Press, 1995; upphaflega gefið út á Frönsku sem la Clé des champs), p. 76.

Endnotes

1 Motion pictures were created by Frenchman Louis Lumière (1895) and American Thomas Edison (1896). They were preceded by the influential early photo books as *The Horse in Motion* by Edweard Muybridge (1872), which showed in stop action sequences animals in motion for the first time. Duchamp and his peers were also aware of such treatises as *La machine animale* by Colonel Émile Duhousset (1873) and *Animal Mechanism* by E. J. Marey (1874).

2 Similar to today's distanced chess play via the internet.

3 First employed by Duchamp, Man Ray and their Dadaist colleagues. Found Objects were objects taken from everyday life then used in combined presentation or assemblage fashion to create works of art.

4 Breton, "Profanation," in *FREE REIN*, translated by Michel Parentier and Jacqueline d'Amroise (Lincoln, Neb.: University of Nebraska Press, 1995, originally published in French as *La Clé des champs*), p. 76.

5 "Go underground, don't let anyone know you're working." Duchamp had advised the artist Marcel Jean, but Jean commented "...we know now that he kept active all the time - underground." "A Collective Portrait of Marcel Duchamp," Marcel Jean and others, *MARCEL DUCHAMP*, Anne D'Harnoncourt and Kynaston McShine, ed. (New York: The Museum of Modern Art & Philadelphia: The Philadelphia Museum of Art, 1973) p. 203.

6 *Étant donnés 1. la chute d'eau / 2. le gaz d'éclairage* is the last known work of Marcel Duchamp. It was created by the artist in secret between 1946 and 1966. Upon its completion it was acquired by the artist's friend, the artist, collector and benefactor William Copley, the head of the Cassandra Foundation and was permanently installed in the Philadelphia Museum of Art in 1969. Located behind a plaster and brick wall alone and unmarked in a dimly lit room adjacent to the other galleries of Duchamp's work, it can only be discovered by looking through two eye-level peepholes in a large old set of wooden doors set into the wall.

7 In an interview with Truman Capote, Duchamp did drop the hint by asking "why can't my chess be art?" Duchamp first describing chess to Truman Capote in Richard Avedon, *Observations*, (New York: Simon & Schuster, 1959), p. 55.

8 Claire Gilles Guilbert, "Propos de Brancusi," *Prisme des Arts*, no. 12, May 1957, p. 6, translated in Herschel B. Chipp, *Theories of Modern Art: A Source Book by Artists and Critics*, (Berkeley, Los Angeles and London, 1968), p. 365.

9 Dada art and literature developed in Zurich, Berlin, Hanover, Cologne, New York, and Paris in reaction to the culture-rending insanity and staggering carnage of WWI. For a comprehensive definition of Dada art and literature see Dawn Ades and Matthew Gale, "Dada," in Grove Art Online, Oxford Art Online, http://www.oxfordartonline.com/subscriber/article/grove/art/T021094.

10 F. Lanier Graham, *Chess Sets* (New York: Walker and Company, 1968), p. 68.

11 Statement celebrating the presentation of Salvador Dalí's chess set design and mentioning his *Imagery of Chess* commissions design, accompanying a set of his chess pieces, n.d.

12 Marcel Duchamp, *Imagery of Chess* invitation/brochure (with chess piece silhouettes by Max Ernst), 1944. Jean and Julien Levy Foundation for the Arts.

13 Julien Levy, *Memoir of an Art Gallery* (Boston: M.F.A. Publications, a division of The Museum of Fine Arts, Boston, 2003, first published 1977), p. 275.

14 At the event, held the evening of January 6, 1945, chess master Koltanowski readily defeated gallerist Levy; Museum of Modern Art Director Alfred H. Barr, Jr.; sculptor/designer/photographer Xanti Schawinsky; neo-classical composer Vittorio Rieti; Surrealist painter Dorothea Tanning and Surrealist painter/sculptor Max Ernst. Visionary architect Frederick Kiesler fought the master to a draw.

15 Put-together sets were assembled from whatever objects or materials were at hand in the immediate environment. Pebbles vs. sea shells might be used at the seashore, nuts and bolts in a workshop, thimbles, bobbins and buttons in a tailor's shop. Games were played and then the materials were returned to their original use, though there are tales of sets being made by prisoners from saliva-moistened bread, with the victor entitled to eat the pieces at the game's end.

16 André Breton, "Profanation," in *FREE REIN*, translated by Michel Parentier and Jacqueline d'Amroise (Lincoln, Neb.: University of Nebraska Press, 1995, originally published in French as *La Clé des champs*), 75 – 76.

17 Ian Gibson, *The Shameful Life of Salvador Dalí* (New York: W. W. Norton & Company, 1997).

18 *Hommage à Caissa* opened at Cordier & Ekstrom Gallery, in New York, on February 7, 1966.

19 Sir William Jones, "Caissa, A Poem," composed 1763 in *Studies of Chess and the Whole Analysis of Chess*, A.D. Philidor, vol. I, (London: Samuel Bagster, 1804). Jones's work was inspired by the poem *Scacchia ludus* ("The Game of Chess"), written by Italian poet Marco Girolamo Vida in 1510.

20 Description by Sidney Wallach, Secretary of the American Chess Federation, to William H. Wise of William H. Wise Contemporary Art, Palm Springs, California, May 18, 1978.

21 John Cage's Reunion was performed March 5, 1968 at *Sightsoundsystems Festival*, a weeklong series of experimental music performances, emphasizing use of electronic and even early punch card computer-generated technologies. The festival took place March 5th - 10th at the Ryerson Polytechnical Institute Theater in Toronto, Canada.

22 Cage completed the musical composition of that title that he had begun but abandoned the year before. He then painstakingly inked the musical score, alternating in black and white ink over a neutral-tinted ground of gouache paint applied to a scavenged piece of Masonite™ board. The result created an optical illusion of a gray and black pattern of chessboard squares. For the rest of his life, Cage told no one about the score he had hidden in plain sight. It was not until 2005, when the Shaw family graciously loaned the painting to *The Imagery of Chess Revisited* exhibition at The Noguchi Museum in New York, that I discovered that the artist had embedded a complete musical composition in his painting.

23 For a complete demonstration and explanation of Cage's development of the "prepared piano" please see "John Cage's Prepared Piano," DVD documentary with Margaret Leng Tan, *John Cage: The Works for Piano 7*, (New York: Mode Records, 2006.)

24 For the most complete, technical, and lucid account of the *Reunion* performance, its development, and meaning please see Lowell Cross, "Reunion: John Cage, Marcel Duchamp, Electronic Music, and Chess," *Étant donné Marcel Duchamp 6*, (Paris: Association pour l'Étude de Marcel Duchamp, 2005), pp. 66 – 77.

25 Ibid. Taking White, but handicapping himself by removing one knight and placing a quarter coin on the square, Duchamp beat Cage in under 30 minutes. After a brief intermission, Cage, more evenly matched with Teeny Duchamp, began a second game that was still not completed at 1 A.M. when the evening event had to be brought to a close.

26 The name "Fluxus" was chosen by George Maciunas in 1961 and was used in reference to the group by December of that year. From assorted dictionary definitions of "flux" Maciunas eventually assembled a Fluxus brochure. See George Maciunas, *Manifesto*, 1963. Offset on paper 8 ¾ x 5 7/8 inch. The Gilbert and Lila Silverman Collection, as illustrated in Owen F. Smith, "Fluxus: A Brief History," in *the Spirit of Fluxus*, Elizabeth Armstrong and Joan Rothfuss, ed. (Minneapolis: The Walker Art Center, 1993), p. 24.

27 Maciuna's letter to T. Schmit as reproduced in *FLUXUS etc./Addenda II: The Gilbert and Lila Silverman Collection* (Pasadena, CA: Baxter Art Gallery, 1983) 166- 67; Tomas Schmit, "If I Remember Rightly," *Art and Artists*, October 1972, p. 39.

28 "George Maciunas, Artist and Designer Organized Fluxus to Develop Soho," *The New York Times*, May 11, 1978, p. D 14.

29 There is of course the "box" influence, too, from Duchamp's "Box in a Valise" and the many box format works of Joseph Cornell with planes of holes filled with arrays of like objects: test tubes, clocks, compasses, plastic or crystal ice cubes.

30 Canal Street, the southern boundary of the Soho neighborhood where the Fluxus artists lived, was chockablock with job lot storefronts like Industrial Plastics, C.K. & L. Surplus, Bob Michaels Scrap Metals, Webers' Job Lot, Nuts 'n' Bolts Hardware, etc. where for a few dollars one could buy slightly outdated or overstocked commodities like a gross of plastic boxes, 20 pounds of ball bearings, ten wooden crates, 100 factory-second test tubes, corks and stoppers, rolls of felt, etc. A gold mine of the commonplace.

31 Saito recently claimed to have produced over 100 chess set designs from 1965 to the present. Author's telephone interview with artist, October 26, 2008.

32 "Some new items are Chess pieces... by Takako Saito. Chess pieces are recognizable by their... smell, etc." Letter from George Maciunas to Willem de Ridder, March 2, 1965. Jon Hendricks, *Fluxus codex*, (Detroit, Mich.: Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection in

association with H.N. Abrams, New York, 1988), p. 458.

[33] As a tribute to a kindred spirit, in 1972 Maciunas made a Takako Saito *Sound Chess for John Cage*. It was comprised of small hinged white plastic boxes filled with sound-producing materials. Jon Hendricks, *Fluxus codex* (Detroit, Mich.: Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection in association with H.N. Abrams, New York, 1988).

[34] The *White Chess Set* was first shown in *Yoko at Indica*: The Indica Gallery, London, November 9 – 22, 1966. In this exhibition Ono again presented her idea of "instructure," which she had earlier proposed in Kyoto in 1964. The artist presented structures for experience – combinations of materials and/or objects – and offered instructions suggesting, but not directing, how the work might be completed through the participation of the viewer(s). For a more complete discussion of "instructure" and the 1966 Ono exhibition at the Indica Gallery please see "Somewhere for the Dust to Cling: Yoko Ono's Paintings and Early Objects," Joan Rothfuss, *Yes: Yoko Ono*, Alexandra Munroe and Jon Hendricks, editors, (New York: Japan Society and Harry N. Abrams, Inc., 2000), pp. 95–96.

[35] In 1970, Ono proposed an edition of twenty copies of *All White Chess Set* as well as an unlimited pocket edition. In 1987 the artist re-presented the idea entitled *Play It By Trust* by producing a bronze edition for the *Tribute to John Cage* exhibition at the Carl Solway Gallery. Since 1987 she has produced and exhibited no fewer than nine variant forms of *Play It By Trust* in plywood and plastic, cardboard, cast concrete and marble dust, and painted wood, with as many as ten sets of chairs, tables, all-white chessboards with all white chess pieces on both sides. In 2007 *Play It By Trust* was produced in white Carrara marble. The 2009 *Play It By Trust* has been made specifically for the Reykjavik Art Museum's *32 Pieces: The Art of Chess* exhibition, and will become a part of the museum's permanent collection.

[36] The Situationist International (SI) was a small group of international political and artistic Marxist, Lettrist influenced agitators formed in 1957. They were active in Europe through the 1960s and aspired to major social and political transformations. The Situationists played a central theoretic role in the 1968 Paris uprisings. They also made up the majority in the Occupation Committee of the Sorbonne. Debord's 1967 book *The Society of the Spectacle* provided central underpinnings and critical theory for the group.

[37] Guy Debord, "Preface to the First Edition (1987)" *A Game Of War*. Alice Becker-Ho and Guy Debord, translated by Donald Nicholson Smith. (London: Atlas Press, 2007), p. 9.

[38] Alternately referred to as *Jeu de la Guerre* or *Kriegspiel*.

[39] Guy Debord, "The Rules of The game of War," *A Game Of War*. Alice Becker-Ho and Guy Debord, translated by Donald Nicholson Smith. (London: Atlas Press, 2007), p. 14.

[40] Alice Becker-Ho notes that "A 'naval game' was conceived – and played – but sadly, no written rules survive." "Historical Note (2006)," *A Game Of War*. Alice Becker-Ho and Guy Debord, translated by Donald Nicholson Smith. (London: Atlas Press 2007), p. 3.

[41] Guy Debord as quoted by Greil Marcus. Panel Discussion accompanying screening of *Ingirumimus nocte et consummur igni*, 1978, by Guy Debord. Lincoln Center Film Society *Views From the Avant-Garde* Series, October 3, 2008, New York, New York.

[42] Guy Debord, *In girum imus nocte et consummimur igni*. (We Turn in the Night, Consumed by Fire) 1978. 35mm color/sound film. 100 minutes.

[43] Ibid.

[44] Paul Fryer in conversation with Sophie Léris. "Sound Clash," *Art Review*. London, October 2002.

[45] For a complete discussion of Glenn Kaino's *Burning Board* chess performance events, his kinetic sculptures, and his DJ'ing past please see "Cutting, Scratching, Spinning and Burning: Glenn Kaino's Origins, Creative Play, and Production" by this author in *Transformer: The Work of Glenn Kaino*, (Pittsburgh: Andy Warhol Museum and Hatje Cantz, Germany), 2009.

[46] The polymorphous perverse is a Freudian theory that when humans are born they have unfocused sexual drives and can derive sexual pleasure from any part of the body. Polymorphous perverse sexuality progresses through three distinct developmental stages: the oral stage, anal stage, and phallic stage. The polymorphously perverse child seeks sexual gratification wherever it occurs.

[47] For a description of this practice please see A.E. J. Mackett-Beeson, *Chessmen*, (New York: G.P. Putnam's Sons and George Weidenfeld and Nicolson Ltd., 1968) pp. 19 – 20.

[48] Ibid. pp. 71 – 72.

[49] A subtle difference, not always readily visible. American joints are rolled with 100% marijuana while English joints are traditionally rolled with a mixture of cigarette tobacco.

[50] For a full explanation of the Knight's Tour see J. C. Hallman, *The Chess Artist*, (New York: Thomas Dunne Books/St. Martin's Press, 2003), p. 60.

[51] Reuben D. Fine, *Freud: A Critical Re-Evaluation of His Theories*, (New York: David McKay Publishers, 1962), p. 97. "At one point he likened it [psychoanalytic study] to chess, where one can learn the opening moves and the end game moves, while the middle game can be acquired only by actual practice and contact with the games of great masters. Others since Freud have made many attempts to systematize the teaching of psychoanalytic therapy more thoroughly, yet there always remains a highly personal element in psychoanalysis which makes it in a sense more of an art than an exact science."

[52] Reuben D. Fine, *The Psychology of the Chess Player*, (New York: Dover Publications, Inc., 1967).

[53] Walter Arensberg, letter to Marcel Duchamp, 14 July 1951 and response letter from Marcel Duchamp to Louise and Walter Arensberg, 22 July 1951 (Correspondence Series, Arensberg Archives, Philadelphia Museum of Art Archives).

[54] Artist Tom Friedman's explanation to the author, New York, November 6, 2008.

[55] Edwin H. Land quoted from *Insisting On the Impossible: The Life of Edwin Land*, Victor K. McElheny, (New York: Perseus Books, HarperCollins Publishers, 1998).

[56] André Breton, "Profanation," in *FREE REIN*, translated by Michel Parmentier and Jacqueline d' Aboise (Lincoln, Neb.: University of Nebraska Press, 1995; originally published in French as *La Clé des champs*), p.76.

[57] See Paul McCarthy, *32 Pieces: The Art of Chess, An Interview*. Mark Sanders, interviewer. Los Angeles, California, November 4, 2008, pp. 132 – 133 in this catalogue.

[58] William Rubin, "Matta," *The Museum of Modern Art Bulletin*. New York: The Museum of Modern Art, vol. 25, no. 1, 1957, p. 7.

[59] Ibid.

[60] André Breton, "Profanation," in *FREE REIN*, translated by Michel Parmentier and Jacqueline d' Aboise (Lincoln, Neb.: University of Nebraska Press, 1995; originally published in French as *La Clé des champs*), p. 76.

Copyrights

ÞAKKIR

Fjölmargir aðilar og samtök hafa útvegað ljósmyndir og upplýsingar og lagt fram margvíslega aðra aðstoð við undirbúning þessarar bókar, þar á meðal: Jon Hendricks frá Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection og Silverman-hjónin, Janet Hicks frá ARS, N.Y., Eric LeRoy hjá Denise Bellon Archive, Sandy Rower, Jessica Holmes og Kevin Barry frá The Calder Foundation, Gene Caprioglio frá C. F. Peters Editions, Laura Kuhn frá The John Cage Trust, Diana Martinez frá Buell Center for the Study of American Architecture, Columbia-háskóla, The Gala-Salvador Dali Foundation, Joan Kropf frá Salvador Dali Museum, St. Petersburg Flórída, Alice Debord og Christopher Yggdre, George Filipowski frá the Estate of Richard Filipowski, Rosalind (Roz) Jacobs, Eric og Stephanie Browner frá Man Ray Trust, Marie Difilippantonio frá The Jean and Julien Levy Foundation for the Arts, Giorgio Marconi og Maddelena Tibertelli frá Fonadzione Marconi, Mílanó, Paul Matisse og Wendy Bryson, Jane Adlin og Deanna Cross hjá Metropolitan Museum of Art, Nathalie Bondil og Anne Grace frá The Montreal Museum of Fine Arts, Francis M. Naumann og Dana Martin frá Francis M. Naumann Fine Art, N.Y., Jenny Dixon, Bonnie Rychlak og Heidi Coleman hjá The Noguchi Museum, Douglas Polumbaum, Alice Beamesderfer, Donna Corbin, Innis H. Shoemaker, Michael Taylor og Holly Frisbee frá Philadelphia Museum of Art, Harry Stendhal og Kate Murphy frá Maya Stendhal Gallery, N.Y., Amanda Keeley frá Studio One og Jacqueline Matisse Monnier frá Succession Marcel Duchamp.

Allir þeir sem hafa lánað verk á sýninguna eiga miklar þakkir skyldar, þar á meðal Murderme Ltd, Henry Channon, Martin og Susanne Walton, Asif Ghiawadwala og Max Protetch Gallery in New York auk RS&A Ltd í London og viðskiptafélagar þeirra Roland Augustine frá Luhring Augustine Gallery í New York og Joe la Placa frá All Visual Arts í London og annarra starfsbræðra í heimi lista, manntafls, tónlistar og hönnunar, Paul Mann frá Machine Shop Benedettu Barzini, Timothy Baum, Cyrille Cohen, Lowell Cross, Suzanne Opton, Jennifer Shahade, Andrew Strauss, Diana Thater, Takako Saito, félagar í The Chess Collectors International og The Ken Whyld Association of chess bibliophiles, Barrett Rogers frá Oddesign, og Joe Perilla frá Studio Associates of N.Y. Einnig ber að nefna umtalsverða aðstoð þeirra sem önnuðust rannsóknarvinnu vegna verksins: Courtney Malick, sérfræðings í að hafa upp á týndu fólki og upplýsingum, Marci Soonmi Kwon, sem skilaði fyrsta flokks rannsóknarvinnu og úrvinnslu, Elisabeth F. Sherman, sem innti af hendi mikilsverða rannsóknarvinnu og úrvinnslu auk þess að annast kaup á myndum og endurgerðarrétti og Kathy Grove.

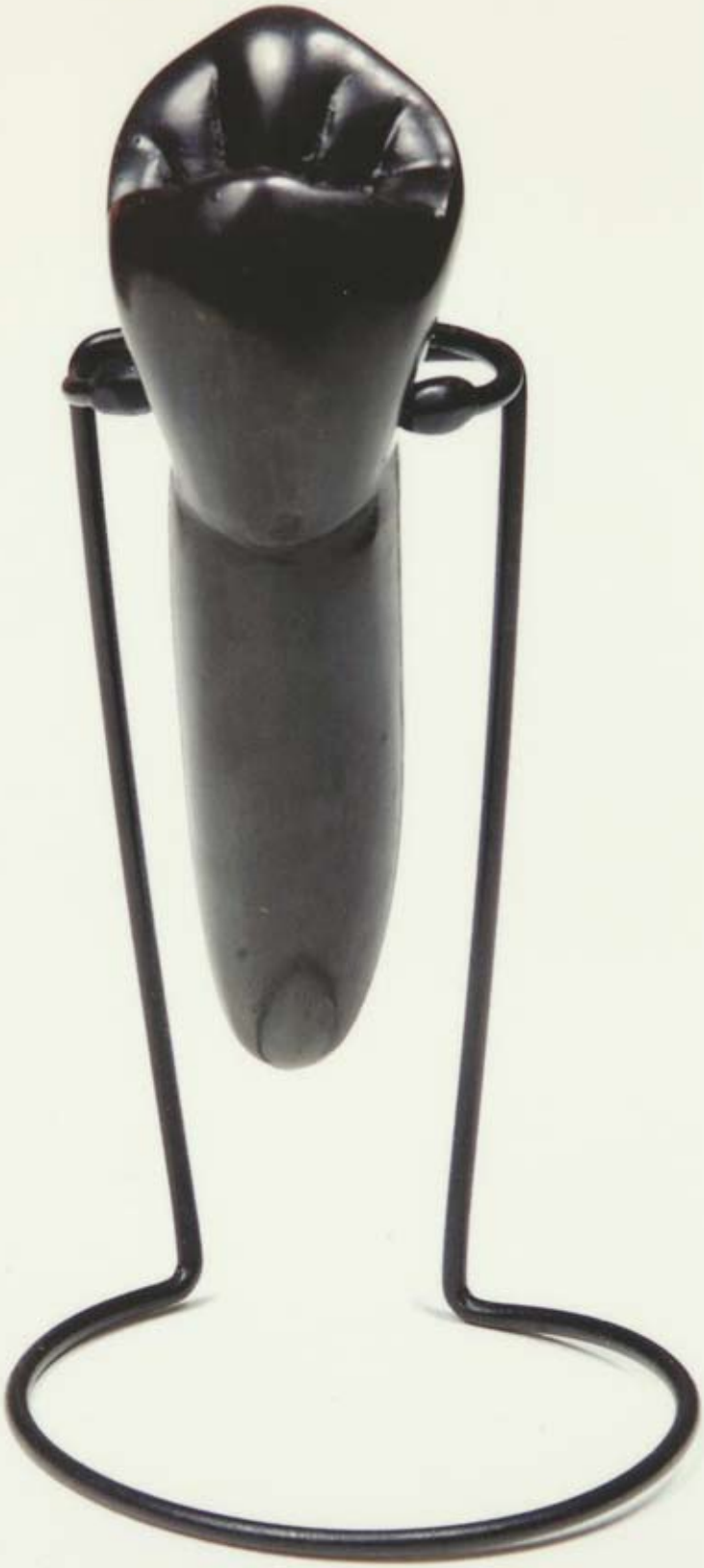
Loks á Björn Þorfinnsson, forseti Skáksambands Íslands og framkvæmdastjóri Skákakademíu Reykjavíkur miklar þakkir skyldar fyrir aðstoð við ýmsa skákviðburði tengda sýningunni og Yean Fee Quay, Alma Dís Kristinsdóttir og Soffía Karlsdóttir frá Listasafni Reykjavíkur fyrir ómæelda vinnu til að þessi sýning gæti heppnast sem best.

ACKNOWLEDGEMENTS

A wide variety of people and organizations have made photographs and information available and generously helped with this project in various ways, among them: Jon Hendricks of the Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection and Mr. and Mrs. Silverman; Janet Hicks of ARS, N.Y.; Eric LeRoy of the Denise Bellon Archive; Sandy Rower, Jessica Holmes and Kevin Barry of The Calder Foundation; Gene Caprioglio of C. F. Peters Editions; Laura Kuhn of The John Cage Trust; Diana Martinez of the Buell Center for the Study of American Architecture, Columbia University; The Gala-Salvador Dalí Foundation; Joan Kropf of the Salvador Dalí Museum, St. Petersburg, Florida; Alice Debord and Christopher Yggdre; George Filipowski of the Estate of Richard Filipowski; Rosalind (Roz) Jacobs; Eric and Stephanie Browner of the Man Ray Trust; Marie Difilippantonio of The Jean and Julien Levy Foundation for the Arts; Giorgio Marconi and Maddelena Tibertelli of Fonadzione Marconi, Milan; Paul Matisse and Wendy Bryson; Jane Adlin and Deanna Cross of the Metropolitan Museum of Art; Nathalie Bondil and Anne Grace of The Montreal Museum of Fine Arts; Francis M. Naumann and Dana Martin of Francis M. Naumann Fine Art, N.Y.; Jenny Dixon, Bonnie Rychlak, and Heidi Coleman of The Noguchi Museum; Douglas Polumbaum, Alice Beamesderfer, Donna Corbin, Innis H. Shoemaker, Michael Taylor and Holly Frisbee of the Philadelphia Museum of Art; Harry Stendhal and Kate Murphy of Maya Stendhal Gallery, N.Y.; Amanda Keeley of Studio One; and Jacqueline Matisse Monnier of Succession Marcel Duchamp.

Thanks are also due to the individual lenders to the exhibition, namely Murderme Ltd., Henry Channon, Martin and Susanne Walton, Asif Ghiawadwala, and Max Protetch Gallery in New York, as well as, of course RS&A Ltd in London and their business partners Roland Augustine from the Luhring Augustine Gallery in New York and Joe la Placa from All Visual Arts in London, and other colleagues from the worlds of art, chess, music, and design. Paul Mann from Machine Shop, Benedetta Barzini, Timothy Baum, Cyrille Cohen, Lowell Cross, Suzanne Opton, Jennifer Shahade, Andrew Strauss, Diana Thater, Takako Saito, the members of The Chess Collectors International and The Ken Whyld Association of chess bibliophiles, Barrett Rogers of Oddesign, and Joe Perilla of Studio Associates of New York for their valuable input. The project researchers provided invaluable help: Courtney Malick, an expert at finding missing people and information, Marci Soonmi Kwon, who provided excellent research and editing, Elisabeth F. Sherman, who contributed valuable research and editing in addition to managing the procurement of the images and reproduction rights, and Kathy Grove.

Finally, special thanks to Björn Thorfinnsson, President of the Icelandic Chess Federation and Director of the Reykjavik Chess Academy for collaborating on several exhibition-related chess events, and to Yean Fee Quay, Alma Dís Kristinsdóttir, and Soffía Karlsdóttir of the Reykjavik Art Museum for their tireless work to make the exhibition a success.



LISTASAFN REYKJAVÍKUR
REYKJAVIK ART MUSEUM

ISBN 978-9979-76-939-2