

Ästhetische Spiele

Strategisch, klar geregelt, belebend, mit Suchtpotenzial: Kein Wunder, dass die Welt des Schachspiels Künstler seit jeher in ihren Bann zieht. Vor allem Marcel Duchamp, sein Leben lang ein passionierter Schachspieler, war von diesem Spiel zutiefst fasziniert und fand in dessen vielen Metaphern Inspirationen für seine Kunstwerke. Anders als er ließ sich Alexander Calder nie vollständig von nur einer Sache einnehmen. Die rastlose Auslotung von Medien und Formen, die sein Kunstschaffen antrieb, prägte auch sein Privatleben. Er durchstreifte die gesellschaftlichen Kreise von New York bis Frankreich und zurück nach Connecticut und sog die Geschehnisse der Zeit auf, nur um sein Leben in seiner eigenen, unverwechselbaren Weise zu gestalten.

Calders Werke sind enorm einfallsreich und schwer einzuordnen, was häufig dazu führte, dass man ihn kurzerhand in eine der großen zeitgenössischen Kunstströmungen einsortierte. In den 1940er-Jahren fiel sein Name oft in einem Atemzug mit jenen der Surrealisten, vor allem, seit er sich 1942 auf Einladung von André Breton an der Ausstellung *First Papers of Surrealism* im Whitelaw Reid Mansion in New York beteiligt hatte. Julien Levy richtete zwei Jahre später in seiner Galerie in Manhattan unter dem Titel *Imagery of Chess* eine Ausstellung zum Thema Schach aus (Abb. 77). Calder, der 1932 bei Levy in seiner ersten New Yorker Einzelausstellung verschiedene Mobiles gezeigt hatte, steuerte dazu einige Schachspiele sowie vier provokante Zeichnungen obszöner Schachfiguren bei. Die überlieferten Aufnahmen der Ausstellung veranschaulichen die wiedererkennbaren künstlerischen Ausdrucksformen der

Kaitlyn A.
Kramer

beteiligten Künstler, von André Bretons und Nicolas Calas' verspiegeltem Schachbrett mit einer Ansammlung von teils mit Rotwein, teils mit Weißwein gefüllten Cocktailgläsern über Isamu Noguchis elegantes Schachschiffchen mit skurrilen Figuren bis zu Max Ernsts gedrungene geometrischen Totemwesen.¹

Calders Schachspiele lösten bei vielen sicher Erstaunen aus. Zwar verarbeitete er zu dieser Zeit bereits geschnitzte Holzstücke und Draht zu den feingliedrigen, komplexen Tisch- und Wandarbeiten, die er Konstellationen nannte, doch haben die vorwiegend aus Holz gefertigten Spielbretter und Figuren wenig mit seinem sonstigen Stil zu tun. Vor allem das Spiel von 1944 (Abb. 82) wirkt befremdlich: Es besteht aus bearbeiteten,



75 *The Helices*, 1944, Bronze (dreiteilig), 80 × 79,4 × 61 cm / bronze (in three sections), 31½ × 31¼ × 24 in., Calder Foundation, New York

unkonventionell rot und blau lackierten, ausgedienten Möbelteilen auf einem Brett mit schwarzen Quadraten, die ungenau auf die grob zugeschnittene Sperrholzplatte aufgemalt sind. Auf deren Oberfläche sieht man hier und da weiße Farbkleckse, doch machte sich Calder nicht die Mühe, die Schlichtheit seines Konstrukts zu kaschieren. Das Spiel ist von seinen Materialien her nicht kostbar, bezeugt jedoch die Kreativität, die bei seiner Erschaffung freigesetzt wurde. Entgegen den klaren Regeln des Schachspiels und dessen bedächtigen Charakter scheinen Calders Spiele einen grenzenlosen Bewegungsradius zu fordern.

Die auffälligsten Figuren bei diesem Exemplar sind die ausladenden Springer, die viel breiter sind als die ihnen zugewiesenen Felder. Beim Spielen stoßen die abstrahierten Pferdeköpfe gegen die minimalistischen Türme und Läufer und überragen die Bauern. Zwar sind auch die Damen ungewöhnlich groß, doch wirken vor allem die klobigen Springer neben den Königen und Damen, die an ihren Kronen erkennbar sind, ein wenig deplatziert.

Eine Parallele zu diesem Spiel mit Größe und Maßstab findet sich in Calders Experimenten mit Bronze aus demselben Jahr. Wiederum ein Freund, diesmal der Architekt Wallace K. Harrison, bestellte bei ihm „einige große Objekte für den Außenbereich, vielleicht aus Zement“.² Calder nutzte die Gelegenheit, um einer seiner vielen Ideen plastische Form zu verleihen. Aus Gips schuf er Strukturen, die gleichermaßen bodenständig

und verschmizt erscheinen. In Bronze gegossen, veranschaulichen diese kinetischen Objekte den überraschenden Widerspruch zwischen Masse und Schwerelosigkeit, wie etwa *The Helices* (1944, Abb. 75), dessen schwungvollen spiralförmigen Arme sich wie bei einem Mobile rings um den konischen Standfuß im Kreis drehen. Die Modelle wurden nie als monumentale Skulpturen ausgeführt, trotzdem imaginierte Calder sie in Zeichnungen als turmhohe ausbalancierte Körper im öffentlichen Raum, zwischen denen sich die Menschen tummeln oder die riesigen Metallarme der Skulpturen als Rutsche benutzen (Abb. 76). Es ist diese Art von Fantasie, die auch die Figuren auf dem Spielfeld charakterisiert, wenn sie sich auf die trügerischen Strategien des Spiels einlassen.

Ein weiteres seiner Schachspiele ist in Hans Richters Episodenfilm *8×8: A Chess Sonata in 8 Movements* von 1957 zu sehen.³ Während in den übrigen Segmenten des Films skurrile Metaphern und explizite Verweise auf Schach überwiegen, beginnt der Teil über Calder mit einer ebenso seltsamen wie fesselnden Szene. Im charakteristischen roten Oberhemd rollt er einen riesigen Baumstumpf über eine Wiese bei Roxbury in Connecticut. Darunter kommt ein Löffel zum Vorschein, dessen Stiel er umbiegt. Schritt für Schritt führt er vor, wie er das Utensil mit müheloser Präzision in eines seiner typischen Stand-Mobiles verwandelt (siehe zum Vergleich Abb. 80). Diese Miniaturplastik stellt er zu einer umfangreichen Sammlung ähnlicher Tischskulpturen,

deren mobile Aufsätze er durch Anpusten tanzen lässt. Die orchestrierten Bewegungen werden sodann abgelöst von Klängen, wenn Calder zu Richters experimenteller Filmmusik eine selbstgefertigte gläserne Glocke läutet und aus Bierdosen Rumberasseln konstruiert, die er zum Tönen bringt. Die Idee leitet über zu einem regelrechten Blechdosenballett, für das Calder ausgediente Olivenölkanister in Streifen schneidet und daraus Vögel formt, die sich wie bei einem Hochseilakt drehen und wiegen. Zu diesem Ensemble gesellen sich Mobiles, die durch Calders Hände und den Wind von Roxbury in Bewegung versetzt werden.

Das Thema Schach kommt erst in den allerletzten Sekunden des Filmsegments vor, als die Hand eines Spielers auf Calders Schachbrett eine Dame aufnimmt und damit den gegnerischen König schlägt. Der Angriff ist so kurz, dass man den entscheidenden Akt leicht verpasst.⁴ Genau in diesem Augenblick jedoch bildet das Sammelsurium der vorangehenden Szenen ein kohärentes Ganzes. Die Schachfiguren sind genial umfunktionierte Holzelemente, die sich durch die sorgfältig gewählten Aufsätze aus gewöhnlichen Eisenwaren unterscheiden (Abb. 78). Calder schuf das transportable Spiel in den Kriegsjahren um 1942 für Duchamp, damit dieser es auf Reisen mitnehmen konnte. Im Film stülpt die Dame die Öse ihres Schraubhakens über die aufragende Holzschraube des Königs und wirft ihn seitlings auf das Spielbrett. Als Schachzug ausgewiesen ist die kurze Szene durch spezifische Indikatoren wie das Schachbrett oder den Filmtitel, aber ebenso wie der zur Plastik gewordene Löffel oder mit wenigen Handgriffen belebtes Blech – auch ohne konkreten Kontext sind die Utensilien von Calders Kunstfertigkeit beseelt; sie verleiht ihnen weit über ihre ursprüngliche Funktion hinaus Macht.

Der Galerist Levy erinnerte sich an eine von Duchamps zahlreichen Aussagen zum Thema Schach: „Es war kein Kriegsspiel, sondern ein ästhetisches Spiel. Man spürt die Form des Schachbretts, wenn das Muster sich zu verändern beginnt, und kann es noch schöner machen, auch wenn man [dabei] verliert.“⁵ Dieser Gedanke schwingt mit in Richters Wiedergabe von Calders Schaffensprozess, bei dem mehr entsteht als Objekte. Mit seinen einzigartigen Werken, von minimalen, jedoch innovativen Modifikationen von Haushaltsartikeln bis hin zu fesselnden Skulpturen, die jeden Innenraum verwandeln, schenkte Calder uns Erfahrungen und Teilhabe. Seine Skulpturen zu betrachten bedeutet, immer wieder neue, stetigen Veränderungen unterworfenen Aspekte ihrer Schönheit zu entdecken. Calder hauchte Metall Leben ein und verlieh ihm Flügel. Seine Strategie eröffnet das Spiel.

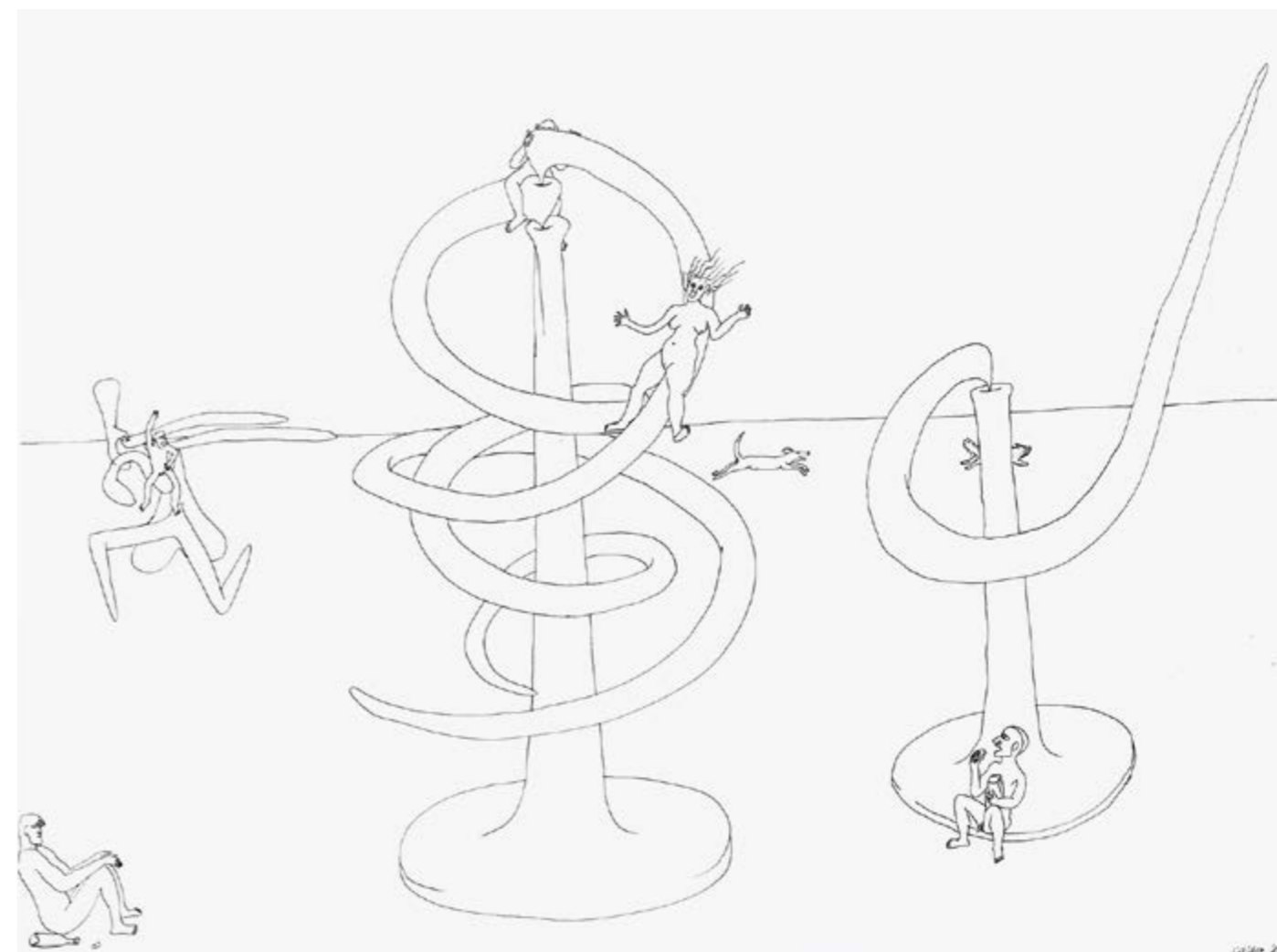
1 Für weiterführende Informationen zur Ausstellung *The Imagery of Chess* siehe Larry List (Hg.): *The Imagery of Chess Revisited*, New York 2005.

2 Alexander Calder: *Calder. An Autobiography with Pictures*, hg. von Jean Davidson, New York 1966, S. 195.

3 <https://www.youtube.com/watch?v=gMIBbesWJDA> (abgerufen am 11.6.2021)

4 Ebd., Min. 25:50.

5 Jed Perl: *Calder. The Conquest of Space. The Later Years, 1940–1976*, New York 2020, S. 62.



76 *Helix Slide*, 1944, Tinte auf Papier, 57,2 × 78,7 cm / ink on paper, 22½ × 31 in.

Aesthetic Games

Strategic, determinate, activating, addictive: there's no mystery why artists have long been seduced by the world of chess. Marcel Duchamp was especially intoxicated by its charms, finding inspiration for his artwork in the game's many metaphors, and was a devoted player throughout his life. Unlike Duchamp, Alexander Calder was not consumed by any one thing. The roving exploration of media and form evident in his art making complemented his personal life, during which he traversed social scenes from New York to France to Connecticut, absorbing the times only to forge his own distinct way of living through and beyond them.

The hard-to-place ingenuity evident in Calder's work often caused him to be shoehorned in the definitive art movements of his time. In the 1940s his work was often considered alongside the Surrealists, notably with his inclusion in the 1942 *First Papers of Surrealism* exhibition

at the Whitelaw Reid mansion in New York at the invitation of André Breton. Two years later, when Julien Levy organized an exhibition devoted to chess at his Manhattan gallery (fig. 77), Calder—whose first New York solo show of mobiles was hosted at Levy's gallery in 1932—contributed a few chess sets in addition to four provocative drawings of naughty chess pieces. Documentation of the works included in the *Imagery of Chess* show illustrates the recognizable styles and sentiments of various artists involved, from a mirrored board supporting a collection of cocktail glasses filled with both red and white wine by Breton and Nicolas Calas to Isamu Noguchi's sleek chess table supporting whimsical pieces and Max Ernst's set of squat, geometric totems.¹

To many, Calder's chess sets would have seemed unexpected. While he had been working with carved

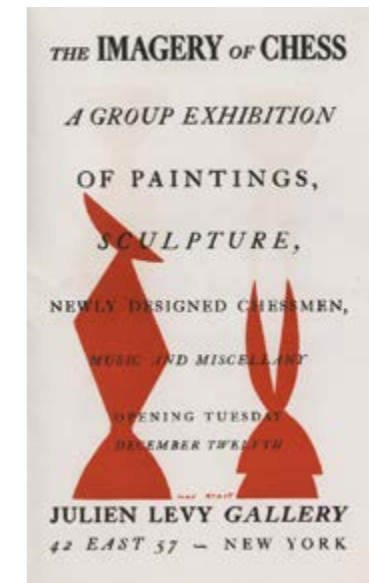
Kaitlyn A.
Kramer

wood and wire at the time for his delicate and complexly arranged tabletop and wall works known as Constellations, the predominantly wooden sets don't readily recall the artist's distinctive style. One set in particular (fig. 82), from 1944, stands out as uncanny: comprising discarded bits of hewn furniture parts, the unconventionally painted red and blue pieces are arranged on a board where black squares are imprecisely painted onto a coarsely cut sheet of plywood. A few white paint smears are visible on the surface, where Calder took no pains to hide its rough-cut construction. While the set is not made of precious materials, it's clear that an imaginative force was at play in its realization. For a game so determinate and paced, Calder's sets seem to require infinite motion.

The most noticeable and peculiar pieces in this example are the oversized knights, spilling out over their designated squares. When the game is in play, the abstracted horses' knobbed noses bump into the minimal structures of the castles and bishops and hover over the pawns. Aside from the queen and king pieces, which boast identifiable crowns in spite of the queen's irregularly larger size, the knights stand out as bulky things, like figures out of place.

This play with scale recalls a similar preoccupation from the same year, in the artist's experiments in bronze. Created as the result of another invitation—from another friend, the architect Wallace K. Harrison, who suggested that the artist make “some large outdoor objects which could be done in cement”²—this series of bronzes was an excuse for Calder to solidify one of his many roving curiosities. With plaster, Calder worked the material into textural forms at once grounding and mischievous. Cast in bronze, kinetic specimens such as *The Helices* (1944; fig. 75) suggest the unexpected contradiction of being dense yet weightless, the curving tendrils floating like a mobile above the sloping base. The monumentally scaled sculptures were never realized, yet Calder nonetheless envisioned them as towering public works in drawings that depict characters gallivanting around the balancing masses, some sliding down the imagined sculptures' mammoth curves (fig. 76). In the chess set, this imaginative force is evident in his figures' movement across the board as they engage in the deceptive puzzle of the game.

Another of Calder's chess sets makes an appearance in Hans Richter's 1957 anthology film *8x8: A Chess Sonata in 8 Movements*.³ Unlike the quirky metaphors and explicit chess imagery present in the other contributions, Calder's segment begins with a peculiar yet engrossing scene where the artist, clad in his iconic red



77 Umschlagvorderseite des Ausstellungskataloges / Front cover of the catalogue *The Imagery of Chess: A Group Exhibition of Paintings, Sculpture, Newly Designed Chessmen, Music, and Miscellany*, Julien Levy Gallery, New York, 1944

button-up shirt, rolls a massive tree stump across the Roxbury, Connecticut, landscape, uncovering a metal spoon buried underneath. The artist bends the spoon and slowly reveals, with effortless precision, the utensil's transformation into an intimate, animated standing mobile (for comparison, see fig. 80). The petite sculpture is added to a prolific collection of other tabletop works whose mobile tops Calder activates with his breath. This orchestra of movement makes way for one of sound, with Richter's experimental score enlivening images of Calder ringing his custom glass dinner bell as well as constructing and then playing a beer can samba rattle. He builds on the handmade rattle with another tin can dance, cutting repurposed olive oil containers into birds that twist and sway on a tightrope aviary. Calder's mobiles join the ensemble, provoked by both the artist's physical instruction and the Roxbury breeze.

A nod to chess only appears in the last few seconds of the film's segment, in which a chess player's hand advances his queen in a move to take his opponent's king on Calder's set. The capture occurs in a matter of seconds; blink, and you risk missing the concluding action.⁴ It is in this moment that the eclectic buildup of the previous scenes coheres. The chess set itself is another one of the artist's ingenuities, fashioned for Duchamp from repurposed wooden bits, each piece distinguishable by its deliberate metal hardware topper (fig. 78). Assembled around 1942, during the war, the set was transportable, made to accompany Duchamp throughout his travels. In the film, we see the queen's screw eye hook loop around the king's protruding wood screw, toppling him over

onto the board. The brief scene reads as a game of chess through specific codes—the checkerboard, the film's subject—but even without this context, the utilitarian objects are imbued with Calder's artistry, allowing them to yield power beyond their intended functions. In the artist's dexterous hand, the spoon becomes a sculpture and sheet metal springs to life.

On chess, the gallerist Levy recalled one of Duchamp's many musings, in which the artist proposed: "it wasn't a war game, it's an aesthetic game, and you feel the shape of the board as it begins to shift its pattern and you make it become beautiful, even if you lose."⁵ This sentiment sings through Richter's portrait of Calder's process, which resulted in the creation of more than mere objects. He occasioned the gift of experience and participation through his unprecedented works—from slight yet innovative modifications to household objects to arresting sculptures that can transform the space of any interior they meet—and to behold them is to discover continuous instances of their beauty, everchanging. Calder breathed air into metal, encouraging it to take flight; his strategy begets the game.

1 For an in-depth history of *The Imagery of Chess*, see Larry List, ed., *The Imagery of Chess Revisited* (New York, 2005).

2 Alexander Calder, *Calder: An Autobiography with Pictures*, ed. Jean Davidson (New York, 1966), p. 195.

3 <https://www.youtube.com/watch?v=gMIB-besWJDA> (accessed June 11, 2021).

4 *Ibid.*, min. 25:50.

5 Jed Perl, *Calder: The Conquest of Space: The Later Years: 1940–1976* (New York, 2020), p. 62.



78 Schachspiel, um 1942, Holz, Blech, Draht, Schrauben, Ösen, Farbe. Geschenk Calders an Marcel Duchamp, fotografiert auf einem 1964 von Man Ray gefertigten Spielfeld aus Leinwand / Chess set, ca. 1942, wood, sheet metal, wire, screws, screw-eyes, paint. Gifted by Calder to Marcel Duchamp, photographed on a canvas board made by Man Ray in 1964



79 *Four Dots and Brass Tail*, um 1953, Blech, Messing, Draht, Farbe, 15,9 × 24,1 × 7,6 cm / ca. 1953, sheet metal, brass, wire, paint, 6 ¼ × 9 ½ × 3 in., Calder Foundation, New York



80 *La Cuiller*, 1954, Löffel, Messing, Draht, Blech, Farbe, 8,3 × 13 × 2,9 cm / spoon, brass, wire, sheet metal, paint, 3 ¼ × 5 ½ × 1 ½ in., Calder Foundation, New York



81 *Untitled*, um 1954, Blech, Messing, Draht, Farbe, 3,5 × 6,5 × 1,6 cm / ca. 1954, sheet metal, brass, wire, paint, 1 ¾ × 2 ⅞ × ⅝ in., Calder Foundation, New York



82 *Schachspiel*, 1944, Holz, Farbe; Spielbrett: 45,7 × 45,7 cm / Chess set, 1944, wood, paint; board: 18 × 18 in., Calder Foundation, New York. Mary Calder Rower Bequest, 2011