

Ralf Binnewirtz

DIE FRUCHTBARE DREIEINIGKEIT

von

**FLUXUS, SCHACH UND
TAKAKO SAITO**



Pyramide-Schachspiel (s. S. 14)

Erschienen zum Pfingstwochenende im Juni 2025
und leicht ergänzt am 20.06.2025.

It looks strange,
And it looks strange,
And it looks very strange.
And then suddenly
It doesn't look strange at all,
And you can't understand
What made it look strange
In the first place.

Gertrude Stein, on modern art

Es sieht sonderbar aus,
und es bleibt sonderbar,
sehr sonderbar.
Und dann plötzlich
sieht es gar nicht mehr sonderbar aus,
und man versteht nicht mehr,
weshalb es anfangs
sonderbar aussah.

Gertrude Stein über moderne Kunst¹

Die japanisch-deutsche Fluxus-Künstlerin Takako Saito (*18.02.1929) ist zwar nicht in der Kunstszene, aber doch in der Welt des Schachs weithin unbeachtet geblieben,² obwohl sie über sechs Jahrzehnte mit zahlreichen Werken zu *Fluxchess*³, einer originellen und faszinierenden Verbindung von Fluxus mit dem Schachspiel, hervorgetreten ist. Eine ausführlichere Würdigung ihres Werks (adressiert an die Schachwelt) erscheint daher opportun, zumal sie zu den letzten ihrer Art – den derzeit noch lebenden Fluxus-Protagonisten – gehört. Als Freund des Kunstschachs will ich mich in meinen Ausführungen beschränken auf ihre Fluxchess-Objekte, die von Anbeginn ihrer künstlerischen Tätigkeit eine herausragende Rolle spielten und bis in die Gegenwart in unzähligen Ausstellungen präsentiert wurden. Ein Schwerpunkt dieser Schrift liegt auf der Seewerk-Ausstellung in Moers-Kapellen 2012 (mit einer außergewöhnlichen Eröffnungsveranstaltung), die das breite Spektrum ihres Œuvres eindrucksvoll beleuchtete. Nicht ausnahmslos alle ihrer Fluxchess-Werke waren dort versammelt, aber doch eine stattliche Auswahl.

Was bedeutet Fluxus?

Der Begriff *Fluxus* (lat. Fluss, fließend) wurde 1961 von **George Maciunas** in New York geprägt für eine avantgardistische Kunstrichtung, die sich als die radikalste Bewegung in der Kunst des letzten Jahrhunderts entpuppen sollte und deren Gründer, Vordenker und Organisator er selbst wenig später wurde. Die medizinische Bedeutung von Fluxus (starke Absonderung; insbesondere auch flüssige Darmentleerung, vulgo „Dünnschiss“) ist dem aus Litauen stammenden Maciunas fraglos bewusst gewesen, zumal fluxus in seiner Muttersprache „Einlauf“ bedeutet⁴. Die konnotative Wechselwirkung der Bedeutungen in verschiedenen Sprachen wird ihn bei der Namensgebung bestärkt haben. Fluxus wird zur Metapher für ein „Purgativum“, das

„den abendländischen Kulturkörper von seinen Verstopfungen durch Tradition befreien sollte.“⁵ Ursprünglich war der Terminus von Maciunas vorgesehen als Titel für eine litauische Kulturzeitschrift, die allerdings nie erschienen ist.

Indes entzieht sich Fluxus offenbar einer griffigen, allgemein akzeptierten Definition, die Möglichkeit einer solchen wurde von den meisten Fluxisten auch dezidiert bestritten.⁶ Maciunas hatte Fluxus in seinen Manifesten zwar relativ eng umrissen, aber seine Künstlerkollegen wollten sich dem nicht anschließen bzw. verfolgten außerhalb der gemeinsamen Projekte ihre eigenen Ziele. Es sollen daher an dieser Stelle nur einige Charakteristika genannt werden.

Fluxus versteht sich vornehmlich als Anti-Kunst, gerichtet gegen die traditionell-elitäre Kunst vorhergehender Generationen. Das herkömmliche Kunstwerk als Objekt ästhetischer Kontemplation hat seine Bedeutung verloren, die kreative Idee, der schöpferische Prozess steht über allem. Insbesondere wollte Maciunas „die Welt von der Seuche der Bourgeoisie reinigen“⁷. Fluxus soll Kunst in den Alltag transferieren, und umgekehrt soll jeder überall und jederzeit Kunst kreieren können. Wie beim Neo-Dadaismus der 1950er Jahre sollen alle Grenzen zwischen Kunst und Leben entfallen. Die Gleichsetzung von Kunst und Leben war gekoppelt an die Vision, eine neue Einheit von Künstler und Gesellschaft zu schaffen.

In Analogie zu den Dadaisten, die den Zufall als schöpferisches Prinzip entdeckt hatten, war auch bei Fluxus-Aktionen dem Zufall eine wesentliche Rolle zugeordnet. „Charakteristisch für Fluxus-Events ist der witzige, spontane, experimentelle, häufig minimalistische und gleichzeitig verstörende Zug der Aktionen.“⁸ Manche Events haben sich auch unter Einbeziehung des Publikums, einem tätigen Eingreifen der Zuschauer, abgespielt. Exemplarisch sei nur an Yoko Onos wegweisende Performance *Cut Piece*⁹ aus dem Jahre 1964 erinnert. Bei einer anderen Form der Aktionskunst der 1960er Jahre, dem *Happening*¹⁰, unterliegen die Aktionen, in die das Publikum vollständig eingebunden ist, weitgehend der Improvisation. Häufig bedienen sich Fluxus-Künstler beider Aktionsformen, so dass die Grenze zwischen Happening und Fluxus-Aktionen verschwimmt.

Die Fluxus-Bewegung hatte sich 1962 gebildet als eine lockere Verbindung internationaler Künstler, die in verschiedenen Gattungen (experimentelle Musik, Malerei, bildende Kunst, Literatur, Performance-Kunst, etc.) zu Hause waren. Ihr nomineller Führer George Maciun-

as sah sich selbst als Chairman oder „primus inter pares“. Als Formierungsveranstaltung der Bewegung gelten die Fluxus-Festspiele für Neueste Musik in Wiesbaden, September 1962.¹¹ Weitere von Maciunas organisierte Fluxus-Festivals in Europa folgten, sie können hier nicht näher betrachtet werden.¹²

Zu den Fluxisten der ersten Stunde zählten u.a. die Amerikaner Emmett Williams, George Brecht, Alison Knowles, Robert Watts und Dick Higgins, der Koreaner Nam June Paik (ein Pionier der Videokunst, Schüler von Karlheinz Stockhausen), die Franzosen Robert Filliou und Ben Vautier, der Deutsche Wolf Vostell und die Japanerin Yoko Ono – deren seinerzeit Aufsehen erregende *bed-ins for peace* („Kuscheln für den Frieden“) mit John Lennon werden gerne als Beispiel für klassische Fluxus-Performances zitiert. Auch der Düsseldorfer Künstler Joseph Beuys ließ sich bereits 1962 von Fluxus inspirieren, ähnliches gilt letztlich für Takako Saito, die 1963 nach New York kam und dort von Ay-O (japanischer Fluxus-Künstler, bürgerlicher Name Takao Iijima) mit Maciunas bekannt gemacht wurde.¹³

Erwähnt werden muss an dieser Stelle der Komponist **John Cage**, der jüngste Schüler des Zwölftonmusikers Arnold Schönberg: Cage hatte in den Jahren zuvor (1956-59) mit Kursen in experimenteller Komposition, die er an der *New School for Social Research* in New York gehalten hat, der späteren Fluxus-Bewegung den Boden bereitet. Viele seiner Ideen haben Fluxus erheblich beeinflusst, unter anderem entsprach es seinem Credo, die Arbeit an einem Kunstwerk zu beginnen, ohne über ein Konzept zu dessen Fertigstellung zu verfügen. Demnach war der kreative Prozess für ihn von überragender Bedeutung, das resultierende künstlerische Erzeugnis hingegen nicht.¹⁴ Etliche seiner Kursteilnehmer wie auch er selbst schlossen sich später der

Fluxus-Bewegung an. Diese frühe Phase in der zweiten Hälfte der 50er Jahre wird häufig als *Proto-Fluxus* bezeichnet.¹⁵

Neben John Cage war es vor allem **Marcel Duchamp**, der auf die Adepten des Fluxus richtungsweisend gewirkt hat. Beide haben die Verwendung von Alltagsgegenständen zur Herstellung von Kunstwerken propagiert, und beide haben sich für die Einbeziehung des Zufalls ausgesprochen. Dass sie außerdem beide Schach gespielt haben und Duchamp der weitaus bessere Spieler war, darf wohl als bekannt vorausgesetzt werden.¹⁶

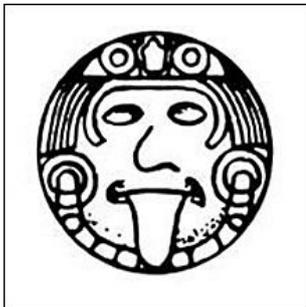


Abb. 1: Das Fluxus-Logo

Ob man das von Maciunas gewählte „principal image of fluxus“, also eine Art Logo der Fluxus-Gruppe, erschreckend-lustig oder eher obskur-abschreckend findet, mag jeder für sich entscheiden. Der für dieses Symbol benutzte Kopf des aztekischen Sonnengottes Tonatiuh muss jedenfalls unmittelbar mit dem grausamen Menschenopfer-Kult der Azteken in Verbindung gebracht werden. Denn in der aztekischen Mythologie war Tonatiuh mit dem Adler verknüpft, dessen heraushängende Zunge nach Menschenblut dürstet: Die Kräftigung durch Blut sollte ihn ertüchtigen, die Mächte der Finsternis zu bekämpfen.¹⁷ Werner Esser hat im Kontext der Bedeutung von *Fluxus* auf die

„Assoziationskette Azteken – Montezuma – Montezumas Rache“ hingewiesen¹⁸, vielleicht hat Maciunas auch deshalb dieses Emblem für einen besonders gelungenen Einfall gehalten. Das Logo war jedenfalls auf unzähligen Fluxus-Veranstaltungen präsent und erfreute sich großer Beliebtheit.

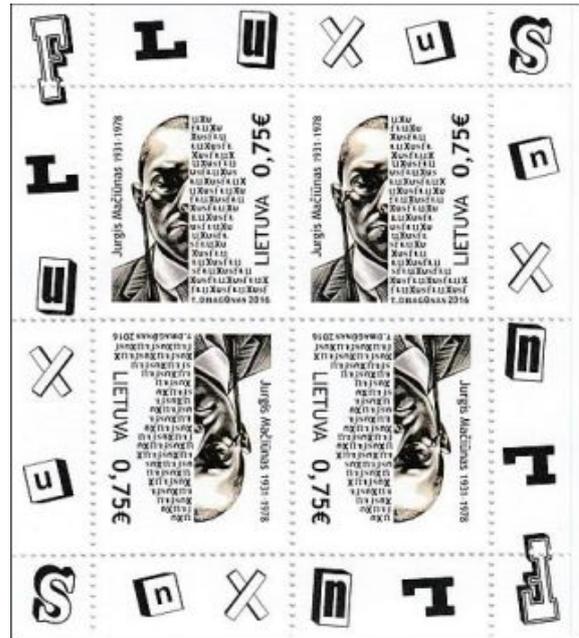


Abb. 2: Tête-bêche-Blatt Jurgis Mačiūnas (Litauen, Juni 2016)

Takako Saito – ein biografischer Schnelldurchgang

Takako Saito, geboren 1929 im japanischen Sabae-Shi (Präfektur Fukui), ist eine studierte Kinderpsychologin (Studium 1947-50 an der Japanischen Frauenuniversität). Nach einer vierjährigen Lehrtätigkeit an der Junior High School ihrer Heimatstadt (1951-54) und einer Teilnahme (ab 1953) an der neu gegründeten Bewegung „Creative Art Education“ (Sōzō biiku undō) lebte sie zwischen 1960 und 1963 zunächst in Hokkaido (6 Monate als Bauarbeiterin), dann in Tokio als selbststän-

George Maciunas (Jurgis Mačiūnas; 1931-1978) war litauischer Herkunft. Seine Familie floh mit ihm 1944 nach Deutschland, 1948 emigrierte sie in die USA. Künstlerisch universell gebildet – Maciunas studierte Architektur, Kunstgeschichte, Grafik-Design und Musikwissenschaften, sollte er in den 1960er Jahren zu einer Schlüsselfigur der Kunstgeschichte werden. Einerseits ein „todernster Revolutionär“, gab er nach außen den „Clown und Witzbold“. Auf diese Weise gelang es ihm, sein ungewöhnliches Privatleben bis kurz vor seinem Tod geheim zu halten. Bereits in Kindheit und Jugend ein Außenseiter und später, wie es heißt, „eingefleischt zölibatär“, dazu von teils chronischen Krankheiten (Asthma; zeitweilig Paranoia) geplagt, ging sein persönliches Leben auf in seiner großen Fluxus-Idee.¹⁹ Er organisierte viele Events und war Herausgeber zahlreicher, von ihm selbst gestalteter Fluxus-Editionen (Multiples)²⁰; er kaufte Lofts in SoHo, um sie als Wohnräume für Künstler oder als Galerien zu vermieten, ungeachtet einer Anhäufung von Schulden. Sein Fluxus-Netzwerk suchte er autokratisch zu führen, bei relativ unbedeutenden Meinungsverschiedenheiten zeigte er keine Skrupel, Mitglieder aus der Fluxus-Gemeinschaft auszustoßen. 1975, nach ei-

nem Überfall durch gedungene „Mafia-Schläger“ (wohl wegen unbezahlter Schulden), verlor er ein Auge und einen Lungenflügel (ganz zu schweigen von den gebrochenen Rippen)²¹. Schließlich heiratete er 1978 – bereits todkrank – doch noch seine einzige große Liebe, die Dichterin Billie Hutching. Nur drei Monate später starb er mit 46 Jahren an Krebs (Leber und Bauchspeicheldrüse), der schon im Vorjahr diagnostiziert worden war.

Fraglos war Maciunas eine schillernde und zugleich tragikomische Figur, ein „Kreuzritter“ der Kunstwelt, die er fundamental zu verändern suchte. Dies ist ihm zum Teil gelungen, seine große Vision, die Welt der Kunst vollständig durch Fluxus zu ersetzen, musste Wunschdenken bleiben. Und auch sein Anliegen, Kunstwerke ohne Geldwert zu schaffen, kann angesichts der globalen Entwicklung des Kunstmarktes nur als illusorisch bezeichnet werden.

Takako Saito hat kaum gute Erinnerungen an den exzentrischen „Mr. Fluxus“. Er war nach ihrer Aussage ein sehr egoistischer Mensch und hat sie eher ausgenutzt.²² Trotzdem hat sie später dessen Verdienste um die Fluxus-Bewegung gewürdigt. Und Schach hat sie auch mit ihm gespielt, abends nach nahezu jedem gemeinsamen Dinner ...

dige Künstlerin. Schließlich verließ sie 1963 ihre Heimat in Richtung USA, ohne über finanzielle Rücklagen zu verfügen, aber mit einem Arbeitsvisum als Designerin für einen Textil-Großhändler, das ihr die Einreise ermöglichte. Die aus den USA übermittelten Informationen ihres Landsmanns Ay-O, den sie schon vorher in Japan kennengelernt hatte und der

1958 nach New York emigriert war, hatten sie offenbar derart fasziniert, dass sie sich zu diesem zukunftsweisenden Schritt entschloss. Ohne von Fluxus zu wissen, widmete sie sich die ersten Monate in der Fremde der eigenen künstlerischen Ausrichtung, bevor sie von Ay-O in die New Yorker Fluxus-Szene eingeführt wurde. Sie beteiligte sich an der

Bewegung, insbesondere an der Herstellung von Maciunas' Multiple-Editionen, eine Zusammenarbeit, für die sie keinen Dank erntete. Es folgten Studiengänge an verschiedenen New Yorker Instituten (Brooklyn Museum Art School 1964-66; Art Student League 1966-68). In all diesen Jahren hat sie sich finanziell mit Gelegenheitsarbeiten über Wasser gehalten²³. Nach Ablauf ihres Studenten-Visums 1968 reiste sie für vier Jahre nach Frankreich, eine wohl erhoffte Kooperation mit anderen Fluxus-Künstlern (G. Brecht, R. Filliou) kam indes nicht zustande. Sie arbeitete schließlich an verschiedenen Orten (Paris, Antibes, Saint-Laurent-du-Var) als Au-pair-Hilfe, Servererin und Köchin. 1972 folgte ein England-Aufenthalt, hier nahm sie an der *Fluxshoe*-Ausstellung von *Beau Geste Press* in Exeter teil, wo sie auch ihre erste öffentliche Performance unter Beteiligung des Publikums (mit dem Spiel *Kicking Box Billiard*) durchführte. Nach einer sechsmonatigen Stippvisite in New York 1973 (Teilnahme am *Fluxus Game Fest*) kehrte sie nach England zurück, um für *Beau Geste Press* zu arbeiten, dort erlernte sie die Buchherstellung (Buchdruck und Bindung einschließlich der kaufmännischen Arbeiten wie Presseberichte, Rechnungsstellung, Versand). 1975 zog sie weiter nach Italien: Zunächst arbeitete sie sechs Monate in der Kunstbuch-Produktion mit dem Händler und Fluxus-Sammler Francesco Conz in Asolo. Eine vergleichbare Tätigkeit nahm sie im folgenden Jahr in Reggio Emilia auf (Rosanna Chiessi-Edition, Pari & Dispari). Dort fand sie auch Zeit zur Schaffung eigener Kunstwerke und zur Realisierung weiterer öffentlicher Performances, insbesondere mit den von ihr geliebten Papierwürfeln. Es war ein unstehtes, nomadenhaftes Leben begleitet von einem ständigen Kampf um Aufenthaltserlaubnisse. Schließlich konnte sie 1979 in Deutschland Fuß fassen, wo sie eine dauerhafte Bleibe in Düsseldorf fand. Sie gründete 1979 ihren eigenen Verlag *Noodle Editions*, um ihre Werke

per Subskription anbieten zu können. Eine Beschäftigung als Kunstdozentin an der Universität Essen 1979-83 verschaffte ihr für einige Jahre ein regelmäßiges Einkommen. Ihre zunehmende künstlerische Produktivität fiel zusammen mit einer Phase wiederaufblühender Fluxus-Aktivitäten in den 1980er und 90er Jahren, und im Zuge der zahlreichen Ausstellungen konnte sie viele neue Performances präsentieren. 1997/98 übernahm sie eine Gastprofessur an der Fachhochschule Hamburg (heute HAW Hamburg).²⁴ Takako Saito lebt bis heute in ihrem Düsseldorfer Wohnstudio.

Fluxchess – die Anfänge

Wie und wann wurde *Fluxchess* geboren? Der „Anstoß“ erfolgte in der zweiten Jahreshälfte 1964 durch Maciunas, der in seiner Bewunderung für Marcel Duchamp Takako Saito gebeten hatte, einige auf Schach basierende Kunstwerke herzustellen. Bereits zuvor hatte sich Maciunas begeistert gezeigt von Saitos handwerklichem Geschick: „... ihre Handwerkskunst entspringt der japanischen Tradition für Perfektion und ist unerreicht von zeitgenössischen Künstlern, die mit Holz und Papier arbeiten.“²⁵

Takako Saito hat aus diesem Anlass eine berühmt gewordene Serie von Objekten geschaffen, die von einem neuen gedanklichen Ansatz ausgingen. Ihre Idee bestand in einer Verfremdung herkömmlicher Schachspiele derart, dass die gewöhnlich visuell erfolgende Identifizierung der Schachfiguren durch andere Sinnesorgane vorgenommen werden muss: „... die Schachspieler werden gezwungen, ihre nicht-visuelle Wahrnehmung, so den Geruchssinn, das Tastvermögen und das Gehör, zu schärfen, um nach den Schachregeln spielen zu können.“²⁶ Gegebenenfalls werden den Spielern hierzu auch die Augen verbunden.

➤ **Nut & Bolt Chess** mit einem Holzbrett und einem Figurensatz aus Metallschrauben und Muttern unterschiedlicher Größe war ihr erstes Schachset.²⁷

➤ **Spice Chess/Gewürz-Schach**, hier sind die traditionellen Schachfiguren durch kleine Behälter (transparente runde Plastikdöschen oder mit Korken verschlossene Reagenzgläser) ersetzt, die mit jeweils unterschiedlichen Gewürzen gefüllt sind (die weißen Bauern mit Zimt, weiße Türme mit Muskat, die weiße Dame mit Anis, die schwarze mit Cayennepfeffer, usw.). Um eine Partie zu spielen, müssen sich die Kontrahenten vorab mit den zwölf verschiedenen Gerüchen vertraut machen, die hier im wahrsten Sinne des Wortes „im Spiel“ sind. Von diesem Gewürz-Schach war Maciunas sehr angetan . . .

➤ **Smell Chess/Geruch-Schach** mit Glasphiolen als Figuren, die verschiedene aromatisierte Flüssigkeiten enthalten. Auch hier stehen die olfaktorischen Fähigkeiten auf dem Prüfstand.

➤ **Weight Chess/Gewicht-Schach:** Die weißen/schwarzen Figuren sind jeweils visuell ununterscheidbare Holzwürfel, die im Inneren etwas unterschiedliche Gewichte enthalten. Ein sorgfältiges Abwägen mit den Händen ist gefordert!

➤ **Sound Chess/Geräusch- oder Klang-Schach:** Figurensatz aus visuell identischen Würfeln oder Kästchen, in denen unterschiedliche Füllungen (Pulver, Reiskörner, Metallspäne, Kieselsteine, . . .) verborgen sind, die beim Schütteln unterscheidbare Geräusche erzeugen.

➤ **Grinder Chess/Schleifbohrer-Schach** bringt den Tastsinn ins Spiel, als Figuren fungieren verschiedene Schleifeinsätze (mit fühlbar unterschiedlichen Körnungen) für Bohrmaschinen, die von gitterartig angeordneten Löchern (ähnlich einem Steckschach) in

einem Holz-Brett aufgenommen werden. Der mit dem Brett verbundene Deckel enthält auf der Innenseite ein von Maciunas entworfenes FLUX CHESS-Signet im Schachbrettmuster.

➤ **Jewel Chess** mit Edelstein-Imitaten in transparenten Plastikdöschen.

Auf diese Weise „hat Saito das ultimativ konzeptionelle Spiel in ein Spiel sinnlicher Wechselwirkungen verwandelt.“²⁸ Die bisweilen als „disrupted chess sets“ bezeichneten Spiele wurden von Takako Saito im Winter 1964/65 hergestellt und von Maciunas im März 1965 in dessen neu eröffnetem Fluxshop (Canal Street loft, SoHo, New York City) zum Verkauf angeboten.²⁹ Bei der Übergabe ihrer Werke an Maciunas hat Takako Saito gesagt, „er könne sie als Fluxus-Schach verwenden, ohne ihren Namen zu erwähnen“³⁰ – eine sehr großzügig erscheinende Geste. Damals war es allerdings in der Fluxus-Szene nicht unüblich, die eigenen Werke ohne Signatur herauszugeben. So meinte etwa Maciunas, „das Ego des Künstlers solle vom Kunstwerk entfernt werden, d.h. alle Stücke seien einfach nur als ‚Fluxus‘ zu kennzeichnen.“³¹ Dies führte natürlich dazu, dass Händler und Auktionatoren später erhebliche Schwierigkeiten hatten, diese Objekte zuzuordnen und zu bewerten. Jedenfalls sind Saitos erste Fluxchess-Serien in unsignierten, anonymen und unnummerierten Editionen angeboten und zum Teil auch veräußert worden. Lediglich das Grinder Chess ist in einer signierten und nummerierten Neuauflage von 19 Exemplaren nochmals erschienen (*Reflux edition*, 1990).

In den folgenden Jahrzehnten hat Takako Saito eine Vielzahl weiterer Fluxchess-Objekte hergestellt, wir erwähnen an dieser Stelle drei Kreationen, die noch zu Maciunas' Lebzeiten entstanden sind: Beim *Perfume Chess* (1977-78) waren die Figuren lauter kleine Parfümflaschen gefüllt mit unterschied-

lichen Riechwässerchen. Das *Liquor Chess* (1975) stellte einen Figurensatz aus Glasfläschchen, die verschiedene Getränke enthielten. Zur Bestimmung der Figuren müssen die Spieler während der Partie immer wieder Geschmacksproben nehmen. Sowie das *Chess Board Door* von 1973: Hierbei wird ein Schachbrett an eine Toilettentür geheftet, was es gestattet, eine Partie fortzusetzen, während einer der Kontrahenten auf dem stillen Örtchen sitzt.³² Originalität und Kreativität von Takako Saito sind immer wieder erstaunlich!

Die vorstehenden Beispiele haben gezeigt, dass bei den verschiedenen Fluxus-Schachspielen der tief verwurzelte Wettkampfcharakter des Parteschachs weitgehend verloren gegangen ist. Die Fluxchess-Spielsets erscheinen wenig geeignet für die Praxis bzw. für ein Zustandekommen gehaltvoller Partien, müssen sich die Spieler doch allzu sehr auf eine sensorisch ungewohnte Erfassung der Figuren konzentrieren, ganz zu schweigen von der Vorausberechnung strategischer und taktischer Manöver. Trotzdem war bei früheren Fluxus-Ausstellungen das Austragen von Partien mit derartigen Schachspielen durchaus üblich, wobei das spielerisch-spaßige Erlebnis sicherlich im Vordergrund stand. Humor ist ja seit jeher ein integraler Bestandteil von Fluxus, und auch bei Takako Saito wird immer wieder der spielerische Charakter ihrer Kunst hervorgehoben sowie der feine, zuweilen hintersinnige Humor, der ihren Werken innewohnt, sich aber nicht immer auf den ersten Blick erschließt.

Takako Saitos Fluxchess-Produktionen aus der Zeit nach Maciunas sind in zahlreichen Veranstaltungen im In- und Ausland präsentiert worden³³; über die nachfolgend beschriebene Ausstellung aus dem Jahre 2012 konnte ich mir als Besucher selbst ein Bild machen.³⁴

Die SEEWERK-Ausstellung von 2012 – Eröffnung im Fluxus Style

Am Nachmittag des 8. September 2012 wurde in Moers(-Kapellen) die Jahresausstellung des **Seewerks** eröffnet, die vom Kuratorduo, dem Ehepaar Angelika Petri und Frank Merks, vorbereitet und organisiert worden war. Auch wenn eine Reihe anderer Künstlerinnen und Künstler mit einer Werkschau im Seewerk vertreten waren, Takako Saitos Werk stand zweifellos im Mittelpunkt der Ausstellung. Und sie hatte eine große Halle in der ehemaligen Dujardin-Fabrik zur alleinigen Verfügung, in der sie den Besuchern eine stattliche Auswahl ihrer Arbeiten aus rund 50 Jahren Fluxus vorstellen konnte. Überdies hatte sich Takako Saito zur Eröffnung etwas Besonderes einfallen lassen und auf der Kulturinsel **Nepix Kull** im Moerser Schlosspark – in Kooperation mit dem Seewerk und dem Kulturbüro der Stadt Moers – ein bemerkenswertes Event vorbereitet: Zum Auftakt ertönte ein mehrere Minuten anhaltender „japanischer Trommelwirbel“ der Shakti Daiko-Gruppe aus Duisburg, gefolgt von der Begrüßungsansprache des amtierenden Kulturdezernenten. Anschließend kam eine Performance „Modenschau-Theater“ zur Aufführung, bei der sich Takako Saito – zentral positioniert und durch ein Kostüm komplett verhüllt – als wahre „Strippenzieherin“ entpuppte: Sie war nämlich über Schnüre mit den Kostümen (genauer gesagt: mit den Nähten der Kostüme) ihrer sechs Modelle derart verknüpft, dass durch deren Bewegungen und der damit induzierten Auflösung der Nähte eine allmähliche „Entblätterung“ erfolgte. Ein genaueres Bild vermittelt das YouTube-Video „Performance“.³⁵

Die Kunst-Schach-Anhänger werden ihr Augenmerk unvermeidlich auf andere auffällige Objekte gerichtet haben. Da waren zunächst

Takako Saitos Canapé- bzw. Weinschachspiel, die die Besucher zum Ausprobieren einluden. Einen weitaus größeren Blickfang stellten indes die von ihr eigens für Nepix Kull kreierten **Musikschachspiele 1 und 2** dar. Mit dieser Installation hat Takako Saito ihre Idee verwirklicht, ein überdimensionales Klang-Windspiel in Form eines Schachspiels zu schaffen. Zum anstehenden Anlass hatte sie zwei etwas unterschiedliche Ausführungen in einer Größe von jeweils 5m x 5m vorbereitet. Die betretbaren Spielflächen im Rot-Weiß-Muster waren aus wetterfesten, kunststoffbeschichteten Platten gefertigt. Bei **Spiel Nr. 1** bestanden die Figuren aus ca. 40 cm hohen Baumstamm-Segmenten, an die mit Hilfe oben anmontierter, unterschiedlich geformter Drahtbügel diverse herabhängende Klangkörper befestigt waren. Diese Klangelemente, Fluxus-gerecht aus Alltagsgegenständen gefertigt, charakterisierten nicht nur die betreffenden Schachfiguren, sondern sorgten schon bei leichten Luftbewegungen für leise Töne und poetisch anmu-

tende Klänge. In **Spiel Nr. 2** waren die Figuren aus gebündelten Holzscheiten gestaltet, die in gleicher Weise mit Klangobjekten ausgestattet waren. Oberhalb der Schachspiele schwebte als symbolische Friedenstaube eine lebensgroße Puppe im weißen Gewand, die infolge zahlreicher applizierter Klangkörper zur gesamten Klang-Sinfonie merklich beitrug. Auch hier waren für die klingenden Objekte alltägliche Gegenstände ausgesucht worden (Plastikbecher gefüllt mit Figürchen, Kronkorken, Verpackungen von Überraschungseiern, etc.), und die Puppe war natürlich an einem zwischen Bäumen gespannten Seil befestigt.

Das gesamte Schachspiel-Ensemble einschließlich „Friedenstaube“ verblieb bis zum Ende der Ausstellung (19.10.2012) auf Nepix Kull. Das anhaltende Klangspiel dürfte – der künstlerischen Intention entsprechend – die Aufmerksamkeit zahlreicher Spaziergänger auf die Kulturinsel gelenkt haben.



Abb. 3: Blick auf die Kulturinsel Nepix Kull mit den Fluxus-Schachspielen (einige Tage nach der Eröffnungsveranstaltung)

Nach der „Ouvertüre“ auf Nepix Kull wurde die Eröffnungsfeier fortgesetzt auf dem Seewerk-Gelände, etwas außerhalb des Ortskerns von Moers-Kapellen am Silbersee gelegen. Die einzelnen Programmpunkte der Veranstaltung ohne Schachbezug sollen hier nur kurz angesprochen werden, die Ausstellung von Takako Saito wird anschließend separat beleuchtet. Nach einem erneuten japanischen Trommelfeuer wurden die Ausstellungen der insgesamt 22 Künstlerinnen und Künstler in den Räumlichkeiten des Seewerks besichtigt, anschließend gab Takako Saito – gemeinsam mit einer Reihe weiterer Akteure – eine Performance „Opera“. Die Performerinnen trugen Kostüme mit aufgenähten Taschen, in denen Zettel mit kurzen Partituren steckten, die zu singen waren. Es ergab sich aber kein gemeinsames Konzert, vielmehr wurde den Besuchern in individuellen Gesprächen die zugrunde liegende Idee vorgestellt.³⁶ Schließlich gab es noch eine Aktion für Kinder, die auf Jari Banas’ „Fluxus-Bühne“ *flehende Fahnen für den Weltfrieden* herstellen konnten.

Eine besondere Hervorhebung verdienen zwei faszinierende Fluxchess-Objekte, die von Takako Saito speziell für das Seewerk-Event erstellt und im Außenbereich platziert worden waren: das **Klotzschachspiel** (Abb. 4 u. 5) und das **Spiel für Mäuse und Eichhörnchen** (Abb. 6 u. 7). Beide sind aus Baumstümpfen von ansehnlicher Höhe gefertigt, an der Außenseite des Stamms führen im Falle des Klotzschachs zwei gewundene kleine Treppen (realisiert durch außen angebrachten Stufen aus Ast-Scheiben) vom Boden zur in circa Kopfhöhe befindlichen „Spielfläche“. (Das übliche Planogramm aus 8×8 Feldern fehlt bei beiden Spielen.) Die dort aufgestellten „Spielsteine“ bestehen aus zylindrisch geformten Strohbindeln, die mittig mit weißen bzw. schwarzen Kordeln (entsprechend der Figurenfarbe) zusammenge-

schnürt sind. Auf der Oberseite sind sie zudem mit unterschiedlichen Miniaturbäumchen und Figürchen bestückt.



Abb. 4: Das Klotzschachspiel



Abb. 5: Figuresatz des Klotzschachspiels



Abb. 6: Schachspiel für Mäuse
und Eichhörnchen ...

Beim Spiel für Mäuse und Eichhörnchen wurde hingegen in den Baumstamm eine regelrechte Mäuseleiter geschnitzt, die in einer großen, schräg-vertikal verlaufenden Kerbe vom Fuß nach oben führt. Der Figurensatz ist sinnigerweise aus Walnüssen gestaltet, die auf verschieden hohe Stöckchen gespießt sowie zur Differenzierung der Parteien auf der Oberseite mit weißer und dunkler³⁷ Farbe markiert sind. Die Spielfläche ist hier zusätzlich von einem niedrigen Zaun – gebildet aus kleinen Holzpfählen und weißer Kordel – umgeben, der allerdings nur einen symbolischen Schutz gegen Wildtiere bietet. Wie die Kuratorin Frau Petri mitteilte, waren die Walnüsse tatsächlich eine willkommene Beute der auf dem Gelände herumstreunenden Eichhörnchen [sic!], so dass geräuberte Nüsse immer wieder ersetzt werden mussten.



Abb. 7: ... und die zugehörigen eingezäunten Figuren

Das folgende Foto von Takako Saito darf hier nicht fehlen. Es wurde bereits vor der Ausstellungseröffnung aufgenommen, da es für ein Werbeplakat der Jahresausstellung bzw. für den Einladungsflyer des Seewerks vorgesehen war. Takako schwebt als Friedensengel über dem Silbersee in einem selbst geschneiderten, wahrhaft schwergewichtigen Kostüm:

mit etwa 30 kg (!) an Klangobjekten dicht besetzt, muss die gravitative Anziehung erheblich gewesen sein – jedenfalls eine respektable Leistung der damals 83-Jährigen! Beim Eröffnungsereignis wurde diese riskante Übung aus Sicherheitsgründen nicht für die Öffentlichkeit wiederholt, auch wenn dies von Takako Saito ursprünglich so geplant war.



Abb. 8: Takako Saito als Friedensengel über dem Silbersee

Zu dieser Ausstellung ist kein eigener Katalog erschienen, der das gesamte Geschehen und die Exponate dauerhaft dokumentiert hätte. Dafür sind die Ereignisse der Eröffnungsveranstaltung, die auf dem Außengelände verteilten künstlerischen Objekte so-

wie die Innenraum-Ausstellungen auf mehreren Videos festgehalten, die aktuell noch online verfügbar sind.³⁸ Takako Saitos 2018 erschienenes Buch *Dreams To Do* berücksichtigt teilweise die Seewerk-Ausstellung mit ihren Performance-Aufführungen.

Takako Saitos Indoor-Ausstellung

Zur Ausgestaltung ihrer Ausstellung hatte sich Takako Saito im Vorfeld für acht Wochen in Moers einquartiert. Dieser Einsatz hat sich ersichtlich gelohnt, der präsentierte Querschnitt ihres künstlerischen Schaffens war im-



Abb. 9: "Hello Takako!"

ponierend und begeisterte Jung und Alt. Erwartungsgemäß fanden sich in den Ausstellungsräumen zahlreiche Fluxchess-Objekte, denn das Thema Schach hat sie durch ihr gesamtes Künstlerleben begleitet. Von allen zeitgenössischen Fluxisten war sie wohl diejenige, die die „Fluxus-Modifikationen des Schachspiels“ am weitesten exploriert und in größter Vielfalt realisiert hat.³⁹ Und wie die Kunstkritikerin Gretchen Faust es formulierte, „diese Schachspiele spiegeln vielleicht am besten die Vorliebe von Fluxus für strategische Spiele und witzige Einfälle wieder, und balancieren zwischen seriöser Betrachtung und skurrilem Humor.“⁴⁰

Im Rahmen dieses Aufsatzes sollen vornehmlich die Exponate berücksichtigt werden, die Abwandlungen des Schachspiels thematisieren. Während bei vielen anderen von Takako Saitos Werken die Besucher zur Mit- und Umgestaltung aufgefordert waren und somit an einem künstlerischen Prozess partizipieren konnten, galt für sämtliche Fluxchess-Werke ein striktes *noli me tangere!*

Im Raum der Schach-Objekte stellte die Gruppe der Doppeldecker-Schachspiele und „Schach-Pyramiden“ eine Hauptattraktion dar:



Abb. 10: Blumenfeld-Schachspiel

Das *Blumenfeld-Schachspiel* aus dem Jahre 1988 (Abb. 10) erscheint als ein Arrangement von 4×4 Pyramiden variabler Höhe auf einer quadratischen Grundfläche. Die vierseitigen Pyramiden, die durch ihr spezifisches Schwarz-Weiß-Muster den obligatorischen Schach-Bezug herstellen, sind mit zahlreichen farbigen (natürlich künstlichen) Blumen bestückt. Die Verfremdung des normalen Schachspiels ist hier so weit fortgeschritten, dass das Spielen einer Partie kaum noch realisierbar scheint. Ob sich mit viel Phantasie ein Regelwerk konstruieren lässt, das eine praktikable Spielbarkeit erlaubt, soll an dieser Stelle offen bleiben.

Ähnliches gilt für die beiden folgenden Schach-Pyramiden:



Abb. 11: Überraschungsschachspiel, dahinter das Pyramide-Schachspiel

Das *Überraschungsschachspiel* (1988) besteht aus 2×2 Pyramiden verschiedener Höhe und Neigung. Die Pyramidenflächen sind hier mit gelben Überraschungsei-Kapseln (aus Kunststoff) besetzt (Abb.11). Beim unmittelbar benachbarten *Pyramide-Schachspiel* (1989) liegt hingegen eine Einzelpyramide vor, auf deren Flächen unterschiedliche „Schwimmer“ (wie sie zum Angeln verwendet werden) durch magnetische Haftung fixiert sind.

Die beiden *Doppeldecker-Schachspiele* (aus dem Jahre 1988) zeichnen sich durch eine ingenieure Konzeption aus: Bei dem einen Spiel ruhen auf einem kubischen Holzgestell vier kleinere Schachpyramiden (jeweils zwei von unterschiedlicher Höhe). Auf dieser oberen „Spielfläche“ tummeln sich zahlreiche Gliederfüßer wie Schmeißfliegen, Marienkäfer, u.a. Auf der Unterseite der Pyramiden befindet sich ein magnetisches Schachbrett mit einem kompletten, aus „Schwimmern“ bestehenden Figurensatz. Eine direkte, vor allem länger andauernde Betrachtung dieses „Spielbretts“ wäre allerdings nur in einer mühsamen Körperhaltung möglich. Bequemer ist die Brettstellung als Spiegelbild sichtbar, das durch einen Spiegel im Boden des Gestells erzeugt wird (Abb. 12).

Das Prinzip ist das gleiche beim zweiten Doppeldecker-Schach: Hier ist anstelle der Pyramiden ein Rundbogendach installiert, das mit elektrischen Bauteilen (Widerständen) gespickt ist. Auf der Dachunterseite ist wiederum eine Spielfläche installiert, die gleichfalls am Boden gespiegelt erscheint. Der Figurensatz besteht hier aus 32 magnetisch haftenden Miniaturbäumchen (Abb. 13). Das Austragen einer Partie mit diesen Spielen dürfte sich als veritable Herausforderung erweisen.



Abb. 12: Doppeldecker-Schachspiel
(mit Pyramiden)

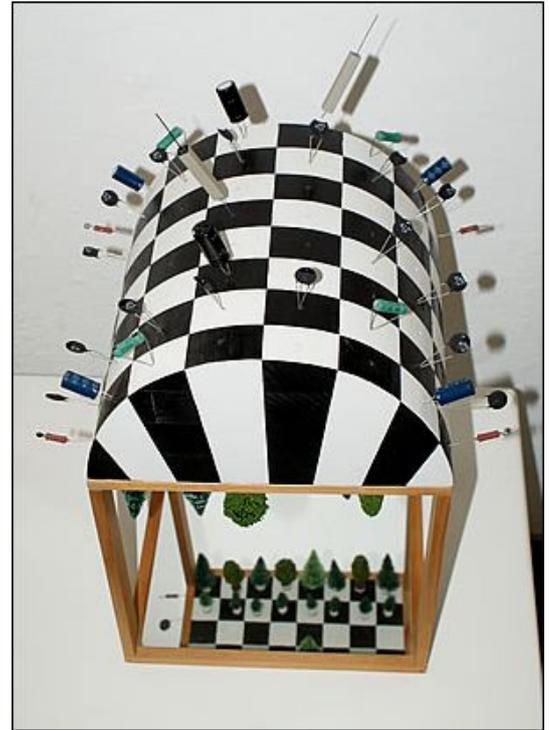


Abb. 13: Doppeldecker-Schachspiel
(mit Rundbogendach)



Abb. 14: Schachspiel im Wald

Andere Fluxchess-Kreationen bereiteten weitere Überraschungsmomente. Beim *Schachspiel im Wald* (1988) sind die herkömmlichen Reihen des Schachbretts durch acht auf einem Holzbrett fixierte Aststücke repräsentiert. Die „schwarzen“ Felder tauchen als grüne „Moos“-Streifen auf, die die Äste ringförmig umschließen, während die Spielsteine in Form von augenscheinlich identischen Miniatur-Holzschuhen vorliegen. Die Identifizierung der Figuren ist durch ein gut verborgenes Merkmal gesichert, nämlich durch unterschiedliche Einkerbungen in den Außensohlen der

Holzschuhe. Die Verbindung von Kultur und Natur wurde hier erneut einfallsreich umgesetzt.

Das *Klang-Schachspiel* (1964-1975) war bereits bei den frühen Fluxchess-Varianten von Takako Saito kurz beschrieben worden, das hier gezeigte Exponat mit einem Figurensatz aus hellen bzw. dunklen Holzwürfeln wies ein sehr ansprechendes Design auf (Abb. 15). Überhaupt spielt der Kubus in vielen Arbeiten von Takako Saito eine herausragende Rolle, denn mit dem Würfel verknüpft sie ein enormes Spielpotenzial, so dass er geradezu ein „Markenzeichen ihrer Kunst“ geworden ist.⁴¹



Abb. 15: Klang-Schachspiel



Abb. 16: Bauhaus-Schachspiel

Beim *Bauhaus-Schachspiel* (1989) treffen wir auf ein faszinierendes Objekt, das man unwillkürlich mit bekannten Raumschach-Varianten assoziiert, die im Partie- und Pro-

blemschach gepflegt werden. In einem quaderförmigen Holzrahmen vollzieht sich das Spiel auf acht vertikal übereinander angeordneten Ebenen, die wohl aus transparentem

Plexiglas gefertigt wurden und jeweils mit einer 8×8 -Spielfläche ausgestattet sind (Abb. 16). Der gängigen Raumschach-Terminologie folgend könnte man hier von einem Spiel in einem Raumwürfel von $8 \times 8 \times 8 = 512$ aneinan-

der grenzenden Raumzellen sprechen. Diverse Raumschach-Varianten des $8 \times 8 \times 8$ -Würfels sind einschließlich der zugehörigen Regeln in der Literatur beschrieben.⁴²



Abb. 17: Hut-Schachspiel (schwarz)



Abb. 18: Hut-Schachspiel (grau)

Die beiden hochoriginellen *Hut-Schachspiele* entbehren nicht einer heiter-humervollen Note, deren geradezu magische Anziehungskraft auf die Besucher war daher nachvollziehbar. Bei der *schwarzen* Melone (1990) wurde ein Mini-Steckschachspiel mit handbemaltem Schachbrett und Holzfiguren eingearbeitet, das nach den konventionellen Spielregeln problemlos nutzbar wäre (Abb. 17).

Eine gänzlich andere Modifikation des klassischen Schachs begegnet uns im *grauen* Hut-Schachspiel (1990⁴³): Essenzielles Attribut ist eine kleine hölzerne Treppe mit abwechselnd

hellen und dunklen Stufen, die in einer großen Windung von der Hutkrempe in Richtung Scheitelpunkt der Melone führt. Auf den ersten 16 Stufen dieser Wendeltreppe stehen sukzessive die weißen Figuren und Bauern, am Ende der Treppe in umgekehrter Reihenfolge die schwarzen Bauern und Figuren. Zwei streifenförmige grüne Büschel auf der Melone sollen vermutlich Haare oder Borsten darstellen (Abb. 18). Die Regeln, nach denen zu spielen wäre, sind mir nicht bekannt, sie müssten wohl noch ersonnen werden. Insgesamt aber eine bezaubernde Bereicherung der Fluxchess-Palette!



Abb. 19: Wippe-Schachspiel

Ein weiterer Blickfang war das Wippe-Schachspiel (1988), bei dem jede Reihe des

Bei den *Buchschachspielen Nr. 1* und *Nr. 2* handelt es sich um Objekte, die sich auf den ersten Blick nicht zu unterscheiden scheinen. *Spiel Nr. 1* (gefertigt 1984, herausgegeben 1999) konstituiert sich aus 96 Miniatur-Büchern (jeweils 40 mm × 40 mm), jeweils die Hälfte besteht aus schwarzem Papier (weiß bedruckt) bzw. aus weißem Papier (schwarz bedruckt). Je 32 weiße und schwarze Exemplare werden gebraucht, um die 64 Felder des Schachbretts zusammenzufügen, die verbleibenden 32 bilden den erforderlichen Figurensatz. Jedes Büchlein enthält einen von 32 Texten (von Kinderliedern bis hin zu Literaturzitaten), die die Spielsteine bestimmen. (Abb. 20) Der neben dem Spiel ausgelegte Begleittext von Takako Saito lautete:

“Book Chess No 1

During the game, if a player has forgotten which figure the opponent is playing, he asks him to name it by reading out the text. If a player wants to exchange a figure, he may look at the book underneath his figure and if it is

Schachbretts aus einer schwenkbaren Holz-wippe besteht. Anstelle von weißen und schwarzen Feldern ragen abwechselnd kleine Holzpflocke von rundem bzw. quadratischem Querschnitt aus den Wippen hervor, die als Halterung für die aufzusetzenden Figuren dienen. Letztere werden von unterschiedlichen Spritztüllen aus Edelstahl (Korrosionsschutz!) gebildet, wie sie gewöhnlich zum Dekorieren von Torten verwendet werden. Es ist unmittelbar einleuchtend, dass beim Spielen einer Partie (Bewegen der Figuren/Aufbau anderer Stellungen) die ursprüngliche Balance der Wippschaukeln gestört wird bzw. sich in Abhängigkeit von der Figurenstellung wechselnde Schaukel-Konfigurationen einstellen.

of the same kind, he may change.

Takako Saito 1984
Edition Buchgalerie
Mergemeier 1999”

Eine Spielanleitung, die der Edition 1999 beigefügt war⁴⁴, liegt mir nicht vor, so dass ich keine weiterführenden Informationen zum Regelwerk geben kann.

Buchschachspiel Nr. 2 ist grundsätzlich auf gleiche Art aufgebaut, die Miniatur-Bücher enthalten allerdings in dieser Variante (soweit erkennbar) keine Textpassagen, sondern lediglich Punkte bzw. Ausrufe- und Fragezeichen. Die beigeordnete Kurzanleitung sei hier ebenfalls zitiert:

“Book Chess Nr. 2

Instead of reading the signs out loud, make a sign for each figure without speaking. When the opposing player is asked to name a figure, silently send a sign. When a player moves a figure they can move it with as many books as they like underneath.”



Abb. 20: Buchschachspiel Nr. 1

Ein weiteres Schach-Objekt befand sich unter den vielen als Murmelbahnen konzipierten *Spielköpfen* aus Holz (1986-87; in eine dafür vorgesehene Öffnung im Schädel lässt man eine Murmel rollen, die infolge eines im Inneren verborgenen Mechanismus an verschiedenen Öffnungen, d.h. Augen, Ohren oder Mund, wieder austreten kann.): In das Schädeldach eines Spielkopfs ist hier ein Mini-Steckschach integriert, wobei allerdings eine Murmelbahnöffnung im Zentralbereich des Schachbretts die Besetzung des Zentrums mit Bauern oder Figuren nicht zulässt (Abb. 21). Generell war bei den Spielköpfen eine spielerische Beteiligung der Besucher erwünscht.



Abb. 21: Spielkopf 12

(Mini-)Schachspiele unterschiedlicher Art waren auch in anderen Objekten angelegt, so im *Baumpilzschachspiel* (1988), das mich reflexartig an einen passablen Kuhfladen erinnerte. Daneben ein *Schachspiel für Angler* mit verschiedenen Ködern zum Fliegen-

fischen, die mit Hilfe von Drähten in ein eigenartig geformtes Stück Treibholz gesteckt worden waren (1988; Abb. 22). Ferner ein Mini-Steckschach in der Handfläche eines roten Handschuhs (Abb. 23).



Abb. 22: Baumpilzschachspiel (links) und Schachspiel für Angler



Abb. 23: Handschuh-Schach

Ein kleines Steckschach zierte auch einen „nackten“ (entrindeten) Baumstumpf, der die Form eines zweibeinigen Torsos aufwies. Das Schachspiel ist hier in eine quadratische Vertiefung der oberen Schnittfläche eingearbeitet, neben dem attraktiven Design der Holzfiguren ist ein weiteres Detail bemerkenswert:

die Felder des „Bretts“ fallen von drei Seiten aus (1./8. Reihe/h-Linie) stufenförmig ab, so dass sich die tiefste Stelle (also eine „Senke“) bei den Feldern a4-a5 ergibt (1996; Abb. 24a,b). Ähnliche „topografische“ Modifikationen von Schachbrettern hat Takako Saito auch bei anderen Objekten gelegentlich vorgenommen.⁴⁵

Das Motiv einer kleinen Außentreppe von der Basis des Torsos zum Plateau ist hier gleich zweifach realisiert, für jedes „Bein“ ein Mal (bogenförmig bzw. zickzackförmig in den Stamm geschnitzt). Der Torso kann jeweils autonom auf einem seiner Beine stehen, die Verlagerung von einem Bein auf das andere wird von einem deutlich vernehmbaren Klacklaut begleitet. Dieser mag als eine Imitation des Geräuschs gedeutet werden, das beim Drücken einer Schachuhr nach Ausführen eines Zuges auftritt.⁴⁶



Abb. 24a: Baumstumpf-Schach



Abb. 24b: Schachspiel im Baumstumpf



Abb. 25: Ohrschach

Weitere Minischachspiele waren installiert in einem *Ohr-Schachspiel* (1996; der Figurensatz aus elektrischen Widerständen steckt in der Muschel eines großen Holzohrs, das seitlich an einem dreieckigen Treibholz-Keil sitzt; Abb. 25), sowie auf der herausgestreckten, überproportionalen Zunge eines Holzkopfs (Abb. 27) – dieses Exponat befand sich im EXTRA DO IT YOURSELF SHOP

“YOU AND ME” der Künstlerin. In ihrem TAKAKOMERCATO-Stand hatte sie weitere Schachobjekte ausgestellt: Ein *Wippe-Schachspiel*, diesmal mit den traditionellen schwarz-weißen Feldern, aber mit Figuren aus Metallschrauben und -muttern; ferner ein drolliges Mausefallen-Trio mit charakteristischen Käfig-Attributen: die *Chess School for Mice* mit 6 Schachtischen, 12 Hockern und 2 Demo-Schachbrettern auf einer Wandtafel – alles im Miniaturformat (2012; Abb. 26); sowie für *Schachspielmaniemäuse Nr. 1* (mit Miniatur-Schachtisch + 2 Hockern) und *Nr. 3* (mit einer kleinen Schachpyramide und gleichfalls 2 Hockern; beide 1989). Daneben ein *Mikado-Schachspiel*, ein *Nadelkissen-Schachspiel* mit Stecknadeln als Figuren (beide 1984) und ein weiteres *Ear chess*. Zudem *Sonnenbrillen* (mit einem Schachbrett auf dem einen Glas und der Aufschrift HELLO! LET’S PLAY CHESS! auf dem anderen Glas) und zugehörige *Brillenetuis* (PLAY CHESS WITH THE SUN!). Schließlich hingen an den Wänden des Ausstellungsraums noch diverse *Stab- und Bogen-Schachspiele*, *Spiral-Schachspiele* (weiß und schwarz; 1989) sowie ein *Wandschachspiel* (1988).



Abb. 26: für Schachspielmaniemäuse Nr. 3 (links)
und Schachschule für Mäuse (rechts)



Abb. 27: Schachspiel auf Zunge



Abb. 28: Spiralschach (weiß)

Epilog

Die Seewerk-Ausstellung war keineswegs die letzte Einzelausstellung von Takako Saito, denn ihr „playful spirit“ blieb auch im fortgeschrittenen Alter ungebrochen. 2017-18 folgte eine große Retrospektive **Takako Saito. You And Me** in Siegen (Museum für Gegenwartskunst)⁴⁷, desgleichen 2019 im französischen Bordeaux (CAPC Musée d’art Contemporain)⁴⁸. Eine weitere Station ihrer Fluxus-Tour war das Ausstellungshaus SPOERRI in Niederösterreich (Hadersdorf am Kamp), wo sie in der Saison 2018 mit drei Performances die lokale Bürgerschaft becircte.⁴⁹ Noch 2023 hat sie in Bochum im Rahmen der ihr gewidmeten Ausstellung **Pi-Pi-po,po – Ein Portrait von Takako** diverse Performances aufgeführt⁵⁰, und im Folgejahr wurde von der *boabasedonart gallery* Düsseldorf eine weitere Einzelausstellung organisiert mit dem ermunternden Titel **Play The Game**⁵¹.

Vielleicht trägt meine kleine Rückschau dazu bei, dass Takako Saito auch in der Schachwelt künftig mehr Beachtung erfährt, wenn sich die Gelegenheit dazu bietet. Lobend hervorheben will ich an dieser Stelle das wundervolle Werk *S/MADNESS* von Michael Ehn und Ernst Strouhal (2022), das auf S. 458 einen kurzen Ausflug in den „Kontinent des Fluxus“ unternimmt mit Yoko Ono, Takako Saito und George Maciunas. Da wurde ein vorbildlicher Anfang gemacht!

Ein mir trefflich anmutendes Schlusszitat will ich noch setzen, ich übernehme es von dem US-amerikanischen Kurator **Larry List**, der sich vielfach mit Takako Saito befasst hat (Übertragung aus dem Engl.): „Mit [ihren] Entwürfen geht Saito bis an die räumlichen und konzeptionellen Grenzen des Spiels und fordert Künstler und Spieler gleichermaßen heraus, ihre Vorstellungen vom Schachspiel regelrecht zu erneuern.“⁵²



Bildnachweis

Abb. 1: Fluxus-Logo

Werner Esser, Bettina Kunz, Steffen Egle: *Fluxus! Antikunst ist auch Kunst*, Snoeck Verlagsges. mbH, Köln 2012, S. 78

Abb. 2: Tête-bêche-Blatt J. Mačiūnas

Das hier reproduzierte Exemplar befindet sich im Besitz des Autors.

Abb. 8: Takako Saito als Friedensengel

Foto von Jörg Parsick-Matthieu auf dem Einladungsflyer des Seewerks, 2012; © Seewerk / Takako Saito

Grafik S. [27]: Fluxchess Cartoon von Dan Piraro [bizarrocomics.com]. Eine etwas größere spiegelbildliche Version findet sich auf [comicskingdom.com/...](http://comicskingdom.com/)

Alle weiteren Abbildungen:

Archiv des Autors

Anmerkungen und Quellen

Alle Weblinks überprüft am 30.05.2025.

In eckige Klammern gesetzte Weblinks sind nicht mehr abrufbar.

¹Originalzitat nebst Übersetzung aus: John Archibald Wheeler, *Gravitation und Raumzeit. Die vierdimensionale Ereigniswelt der Relativitätstheorie*, Spektrum-der-Wissenschaft-Verlagsgesellschaft, Heidelberg 1991, S. 233.

²Zum Beispiel wurden in *KARL* 4/2014 mit dem Schwerpunktthema „Schach & Kunst“ Fluxus nebst George Maciunas, Takako Saito und Yoko Ono nur kurz in einem Satz erwähnt (S. 31).

³Alternative Schreibungen sind *Flux Chess* bzw. *FluxChess*.

⁴Emmett Williams, Ann Noël, *Mr. Fluxus. Ein Gemeinschaftsportrait von George Maciunas 1931 – 1978*. Harlekin Art, Wiesbaden 1996, S. 326.

⁵B. Kunz, S. Egle, „Fluxus! Antikunst ist auch Kunst“, in: Werner Esser, Bettina Kunz, Steffen Egle, *Fluxus! Antikunst ist auch Kunst*, Snoeck Verlagsges. mbH, Köln 2012, S. 17.

⁶Emmett Williams sagte, „Wenn du es definieren kannst, ist es kein Fluxus.“ Und Maciunas ließ auf die Frage nach einer Definition häufig eine Aufnahme mit kläffenden Hunden und schreienden Gänsen abspielen, dies sollte dem verdutzten Fragesteller wohl die Absurdität im Kern von Fluxus verdeutlichen.

⁷Originalzitat aus Maciunas' *Manifesto: Purge the world of bourgeois sickness, "intellectual", professional & commercialized culture, PURGE the world of dead art, imitation, artificial art, abstract art, illusionistic art, mathematical art, – PURGE THE WORLD OF "EUROPANISM"!* (Williams/Noël, *Mr. Fluxus*, S. 122)

⁸Siehe www.kettererkunst.de/...

⁹Hierbei saß Yoko Ono allein auf der Bühne mit einer Schere vor ihr, und die Zuschauer wurden nacheinander aufgefordert, mit der Schere ein Stück aus ihrer Kleidung herauszuschneiden.

¹⁰Der Begriff *Happening* wurde 1959 von Allan Kaprow eingeführt anlässlich einer Aktion in der New Yorker Reuben Gallery mit 18 Happenings in 6 Teilen.

¹¹Siehe Esser/Kunz/Egle, *Fluxus! Antikunst ist auch Kunst*, S. 8f.

¹²Erwähnt sei noch das von Joseph Beuys organisierte Festival FESTUM FLUXORUM FLUXUS in der Kunstakademie Düsseldorf im Februar 1963, wo Maciunas sein erstes *Fluxus-Manifest* veröffentlichte.

¹³a) Siehe www.theartstory.org/...

b) Karen Kedmey, „What is Fluxus?“, siehe www.artsy.net/...

c) Caroline Hausen, Forschungsprojekt „KLANG-KÖRPER-RAUM“ – Kleine Enzyklopädie der Performance-Kunst – Fluxus, siehe klangkoerperraum.wordpress.com/...

¹⁴Siehe Quelle 12a).

¹⁵Thomas Dreher, „<Après John Cage>: Zeit in der Kunst der sechziger Jahre – von Fluxus-Events zu interaktiven Multi-Monitor-Installationen“, in: Ulrich Bischoff, *Kunst als Grenzbescheidung. John Cage und die Moderne*. München 1991, S. 57-74; siehe dreher.netzliteratur.net/...

¹⁶Zitat: John Cage lernte Marcel Duchamp 1942 bei Peggy Guggenheim und Max Ernst in New York kennen. Marcel Duchamp, seine Frau Teeny und Cage spielten öfters miteinander Schach. John Cage äußerte 1974 über sein Schachspiel mit Duchamp: „Schach war für mich nur ein Vorwand, um in seiner Nähe zu sein. Unglücklicherweise habe ich zu seinen Lebzeiten nie gelernt, wirklich gut zu spielen ... Als er mir das Spiel beibrachte, ... empfahl er mir z.B. auch, nicht nur meine, sondern beide Seiten des Spiels zu verfolgen.“ (Thomas Dreher, „Kunst als Grenzbescheidung. John Cage und die Moderne 18. Juli bis 27. Oktober 1991“.

8-seitiges Plakat [http://dreher.netzliteratur.net/2_FluxusFolder.pdf], PDF-Ausdruck im Archiv des Autors.) – Eine ausführlichere Darstellung gibt Juan María Solare, „Widerpart des Zufalls. John Cage und das Schachspiel“, in: *KARL* 4/2007, S. 30-35. Siehe auch Achilleas Zographos, *Music and Chess. Apollo meets Caissa*, Russell Enterprises, Inc., Milford 2017, S. 136-142.

¹⁷Siehe [www.ancient.eu/...](http://www.ancient.eu/) und Williams/Noël, *Mr. Fluxus*, S. 256.

¹⁸Werner Esser, „George Maciunas. Der Mann, der Fluxus sein Gesicht gab. Eine Skizze“, in: Esser/Kunz/Egle, *Fluxus! Antikunst ist auch Kunst*, S. 25.

¹⁹Williams/Noël, *Mr. Fluxus*, S. 5-6.

²⁰Maciunas stellte z.B. auch individuell zugeschnittene Souvenir-Boxen her mit Artefakten und Informationen zum Geburtsjahr des Empfängers, was gelegentlich makaber ausfallen konnte. Als er z.B. eine solche Box für den Fluxus-Kollegen George Brecht (der behauptete, 1250 geboren zu sein!) vorbereitete, klapperte Maciunas die lokalen Krankenhäuser ab nach einem menschlichen Ohr, um dieses als eine Hommage an Dschingis Khan beizufügen – der hatte nämlich die Zahl seiner Opfer in der blutigen Schlacht von 1250 gezählt, indem er ihnen die Ohren abschnitt. (Nach Jessica Lack, „Artist of the week 26: George Maciunas“, in: *The Guardian*, 28.01.2009; [www.theguardian.com/...](http://www.theguardian.com/)) Ganz stimmig ist diese Geschichte nicht, gehörte Dschingis Khan (†1227) i. J. 1250 doch längst nicht mehr zu den Lebenden!

Das auffällige Foto im *Guardian* zeigt Maciunas als Transvestiten in Damenunterwäsche (Strapse inklusive), eine Performance aus dem Jahre 1966. Eine gewisse Ironie besteht darin, dass er sich hier offenbar selbst gespielt hat: Denn erst in seinem letzten Lebensjahr hat er sich „zu seinem über Jahrzehnte heimlich praktizierten Transvestismus“ bekannt. Auch von SM-Neigungen scheint er nicht ganz frei gewesen zu sein: so hat er seine Freundin Billie Hutching einmal gebeten, ihn mit einer kleinen Reitpeitsche zu traktieren. (Nach Williams/Noël, *Mr. Fluxus*, S. 297f.)

²¹Williams/Noël, *Mr. Fluxus*, S. 148, 233, 362.

²²Helga Meister, „Museumsräume mit Kunst als Spiel“, in: *Westdeutsche Zeitung*, 7.11.2017, S. 9.

²³Midori Yoshimoto, *Into Performance. Japanese Women Artists in New York*. Rutgers University Press, New Brunswick, NJ 2005, S. 121, 132f.

²⁴Die biografischen Angaben beruhen auf den tabellarischen Lebensläufen in dem (unpaginierten) Katalog Takako Saito, *Schachspiele, Spiele und Bücher*, Harlekin Art, Wiesbaden-Erbenheim, o.J. (1989); in Takako Saito, *Dreams To Do*, Snoeck Verlagsges. mbH, Köln 2018, S. 298; sowie auf dem Beitrag „Playful Spirit: The Interactive Art of Takako Saito“, in: Yoshimoto, *Into Performance*, S. 115-137.

²⁵Yoshimoto, *Into Performance*, S. 122.

²⁶Reconstruction 6.1 (Winter 2006); Claudia Mesch, „Cold War Games and Postwar Art“; siehe [https://describd.com/...](https://describd.com/)

²⁷Abbildungen der meisten genannten Fluxus-Schachspiele finden sich auf der MoMA-Website [www.moma.org/...](http://www.moma.org/) Ergänzend [deludoscachorum.blogspot.com/...](http://deludoscachorum.blogspot.com/)

²⁸„... Saito transformed the ultimate conceptual game into a play of sensuous interactions.“ Yoshimoto, *Into Performance*, S. 126.

²⁹Spice Chess – Wikipedia, siehe [en.wikipedia.org/...](http://en.wikipedia.org/) und dort zitierte weitere Quellen.

³⁰Jon Hendricks, *Fluxus Codex*, Detroit/New York 1988, S. 456; [monoskop.org/...](http://monoskop.org/)

³¹Siehe Quelle 12a).

³²Siehe Quelle 29.

³³Für eine Auflistung ihrer Ausstellungen, Shows und Performances siehe z.B. [galleryviewer.com/...](http://galleryviewer.com/)

³⁴Zur Eröffnungsveranstaltung kann ich keine eigenen Fotos anbieten, da ich sie nicht besucht habe. Einen Fotoreport zur Ausstellung mit lediglich kurzen Texten habe ich 2012 auf der Website der Ken Whyld Association (heute "Chess History & Literature Society", [www.kwabc.org/...](http://www.kwabc.org/)) veröffentlicht.

³⁵Siehe Anm. 38; ferner Saito, *Dreams To Do*, S. 73. Die Seewerk-Ausstellung fand einigen Widerhall in der lokalen Presse, z.B. Anja Katzke, „Die Pyramide als Schachspiel“ auf RP ONLINE (https://rp-online.de/nrw/staedte/moers/die-pyramide-als-schachspiel_aid-14116053), und von der gleichen Autorin „Die Kunst als Spiel“ (www.kwabc.org/files/...).

³⁶Siehe auch Saito, *Dreams To Do*, S. 67.

³⁷Bei der dunkelblau/schwarz erscheinenden Farbe hatte die Sonneneinstrahlung eine Farbänderung der original roten(?) Farbe verursacht.

³⁸Sämtliche Videos auf das-seewerk.de/...

³⁹Cecil Touchon, "Fluxhibition #4: Fluxus Amusements, Diversions, Games, Tricks and Puzzles", 2011, S. 28 [http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/TenureReview/7-Pearce_Fluxhibition_Catalog.pdf – Download im Archiv des Autors].

⁴⁰These chess sets ... "perhaps best reflect the Fluxus tendency toward strategic games and gags and balance between serious consideration and whimsy." Zitiert in Yoshimoto, *Into Performance*, S. 129.

⁴¹„Takako Saito“, in: Esser/Kunz/Egle, *Fluxus! Antikunst ist auch Kunst*, S. 117.

⁴²Eine Zusammenfassung gibt D.B. Pritchard in *The Classified Encyclopedia of Chess Variants*. John Beasley, Harpenden 2007, S. 230f.

⁴³Jahresangabe abgeleitet aus der Signatur "hat chess 90 Takako" auf dem Hut.

⁴⁴Gemäß worldcat.org/...

⁴⁵Larry List erwähnt Beispiele, wo konzentrisch absteigende (oder aufsteigende) Ringe von Feldern zu „versunkenen Brunnen“ im Brettzentrum oder zu gewölbten Hügeln führen; siehe Saito, *Dreams To Do*, S. 19f.

⁴⁶Vgl. Saito, *Dreams To Do*, S. 23.

⁴⁷Flyer: www.uni-siegen.de/...

⁴⁸www.lemonde.fr/...

⁴⁹www.spoerri.at/... mit PDF-Katalog zum Download.

⁵⁰Siehe www.kunstmuseumbochum.de/...

⁵¹www.dc-open.de/... und www.artjunk.de/...

„Play the Game“ war auch der Titel einer US-amerikanischen Filmkomödie von 2009, noch bekannter ist vielleicht der gleichnamige Song der Rockband Queen von 1980.

⁵²Originaltext: "With these and related designs, Saito pushes the spatial and conceptual limits of the game to breaking point, challenging artists and players alike to truly imagine the game of chess anew.", aus Larry List: "The 20th Century", in: *Masterworks. Rare and Beautiful Chess Sets of the World*. Agon, Ltd. The World Chess Championship, New York 2016, pp. 194-201 (Zitat p. 194, "Takako Saito: Challenging Perceptions").

