

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

**Herausgeber:** Parkett

**Band:** - (1994)

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

**Artikel:** Going back to start, perpetually : playing the nomadic game in the critical reception of art = Ein ewiges Zurück zum Ausgangspunkt : kritische Kunstbetrachtung als nomadisches Spiel

**Autor:** Denson, G. Roger / Moses, Magda / Opstelten, Bram

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-680603>

### **Nutzungsbedingungen**

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

### **Conditions d'utilisation**

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

### **Terms of use**

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

**Download PDF:** 12.01.2026

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

# GOING BACK TO START, PERPETUALLY: Playing the Nomadic Game in the Critical Reception of Art

---

G. ROGER DENSON

---

Considering that many intellectuals have exalted the nomadic model as the premiere method for experiencing today's cultural and ideological mix, it may be time to give greater consideration to game theory and what it offers us in the critical reception of art. After all, we know well that the postmodern experience of wandering among, and exchanging values in, the diverse models of reality and identity can be likened to that of the avid player of games who, when entering and participating in preestablished structures with preset rules, defers all beliefs and practices save those that are required by the game. If the player is of "good faith," s/he abides by the game's rules, performs its chance and required operations, then egresses the game and abandons its rules after the game is won or lost. Afterward the player can always commence a fresh game with new rules.

Conflating game theory with the nomadic model facilitates the operations of the critic or culturophile who is faced with an ever-expanding selection of cultural and conceptual models of art and thought. What's won or lost in this game is a more advanced empathy with, or at least a greater insight into, the signifiers that constitute those models and their relationship to the societal institutions. This much, at least, we've learned from Modernism. Freud, Gertrude Stein, Wittgenstein, Duchamp, Borges, Cage,

---

G. ROGER DENSON is a writer and critic who lives in New York.

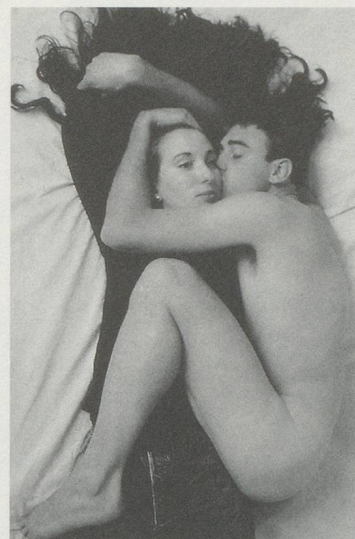
Warhol, and Derrida: all understood consciousness, the unconscious, the world, or their art in terms of games.

Whether or not we follow their lead in looking gamely at the world and still become enlightened, emancipated, or empowered depends, of course, on the game played and one's luck, qualifications that are abhorred by opponents of game theory's application to art or to life. For one's own will and priorities must yield to chance and necessity in the game, though skill at playing is a matter of learning to reconcile these factors with one's predisposition. Taking the opposition's point of view for a moment, we need think only of the inveterate gamblers from ancient Rome to modern Las Vegas who exemplify humankind's possible undoing by games. Moralization on the reduction of life to a game existed as long as 2,500 years ago in the Mahabharata, where Yudhishtira loses the entire kingdom of the Pandavas to the guileful Duryodhana in a game of dice—a gamble which could only be recouped by a war great of death and destruction. But we can as well sense a dual moral in this ancient epic, a denoted defense of the game; for the game is the dharmic catalyst anthropomorphosized.

Contemporary readers, however, may find the Mahabharata's lesson on games anticipates a more timely lesson of a hermeneutical variety: the notion that looking at overt ancient representations and systems discloses values that remain discreetly veiled, yet which still actively underpin present civilization. I am, of course, referring to the



HENRY BOND, UNTITLED, 1993 /  
 OHNE TITEL, 1993, «don't look now», group  
 exhibition, THREAD WAXING SPACE,  
 NEW YORK, 1994. (PHOTO: ANNIE LEIBOWITZ)



genealogy of seemingly benign recreations that yields a semiotic mine of latent militancy, misogyny, and racism. For example, from Persia we've inherited the game of polo that wasn't so much recreation as a preparation for war; similarly, the Japanese game of *go* was, in the sixteenth century, a compulsory course at the Japanese military academy. In a medieval Latin treatise on chess, *Quaedam moralita de scaccario*, known also as the Innocent Morality (as it is sometimes attributed to Pope Innocent III), we find the diagonal movement of the queen allegorized as the greed and deviousness of women without scruples. And a more blatant prejudice was exhibited in the nineteenth century with the board game *Fox and Geese*, when, after two separate rebellions against British officers, one by Chinese and one by Indians, the game was renamed, respectively, *Chinese Rebels* and *Officers and Sepoys*; knowing British colonial history, it's easy to infer from this renaming who replaced the fox and who the geese. Perhaps we should also trace the highly systematized game theories being taught today to professionals in economics, politics, and warfare; after all, the same or similar stratagems being taught internationally for the mastering of chance and necessity, calculating odds, disarming opponents, and winning prizes in contemporary life were developed by our patriarchal, racist, and homophobic forebears.

But whereas wealth and even life itself are often readily given over to games, a majority of people believe they must protect their "truths" from becoming game-like. Games are

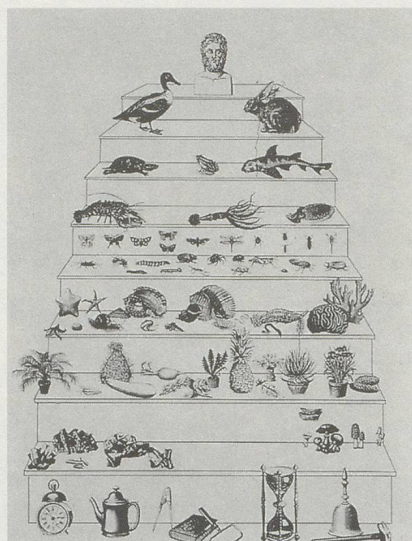
thought to be prohibitive of, or oppositional to, truth: We express this when we dismiss others—especially in matters of love or business—as playing games with us. But what we may mean to say is that they are playing a different kind of game than we, a game with different rules and different aims. Wittgenstein, in his *Philosophical Investigations*, suggests that the expression of our truths, through our language, can only be deduced from the rules of games: that there are many kinds of games, some gravely serious. That we come to some kind of consensus in the definition of rules can be attributed to the "complicated network of similarities overlapping and crisscrossing" subjective games. The chance and necessity of raw and wild expressions, then, is domesticated by their similar and overlapping aims, making, in Wittgenstein's words, a family that we call language. But since the sharing of games inspires consensus about rules, the games often congeal as "truths." Hence, some of us prefer to halt this congealing etymology at the stage when we can clearly recognize our consensus and redefine the entwining of chance and necessity as "contingencies" rather than "truths."

The critical game is being redefined in just this manner, while busily adapting itself to the convergence and collision of cultural models it has set in motion in the game of multiculturalism. But the nomadic method is not merely the mixing of genres that Clifford Geertz writes of, in which inquiries from one conventional discipline take on the mode or "look" of another.<sup>1)</sup> For nomadism isn't mere-





SARAH CHARLESWORTH, *GHOST*, 1993 / *GESPENST*, 1993, «don't look now», group exhibition, *THREAD WAXING SPACE*, NEW YORK, 1994. (PHOTO: ANNIE LEIBOWITZ)



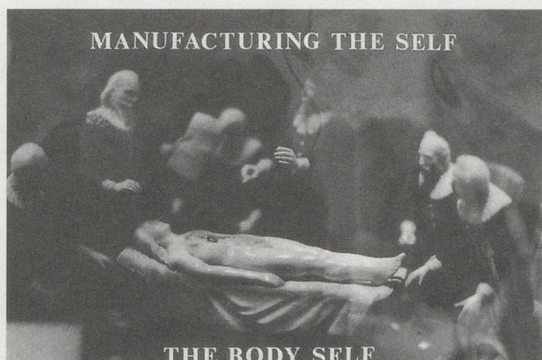
MARK DION, *THE SCALE NATURAE*, 1993 / *DIE NATURSKALA*, 1993, «don't look now», group exhibition, *THREAD WAXING SPACE*, NEW YORK, 1994. (PHOTO: ANNIE LEIBOWITZ)

ly the adaptation or appropriation of a few modes which it then makes sedentary; rather, it shifts constantly according to the dictates of the will, chance, and necessity. Nor is it Frederic Jameson's effacement of key boundaries in pastiche,<sup>2)</sup> though it is initially at work in the exploration anterior to pastiche; nor is it Derrida's notion that a true "structure of structure" has no boundaries, for nomadism recognizes the boundaries conventionally ascribed to a model, entering and egressing them accordingly, though, as in Derrida's project, it remains unbounded by a notion of infinite *play*.<sup>3)</sup> Nor is the nomadic method absurdly "outside thought," as Brian Massumi attributes to Foucault<sup>4)</sup>, and it's certainly not the excruciatingly slow paradigm shift in science described by Thomas Kuhn. Deleuze and Guattari seem to come closest in describing the nomadic method as the deterritorialization of desire, but they contradict themselves when they favor Artaud's "crowned anarchy" as a synonym;<sup>5)</sup> for the nomadic method can infiltrate and flourish within centralized and authoritarian systems (so long as it remains a step ahead of them and isn't apprehended and repressed). And it is by no means Baudrillard's movement over a territory without a map or a generation of models without origin or reality; rather, it recognizes extant maps and histories, but swears allegiance

to none. The nomadic game can embrace all these models, yet it will never settle in any.

Now, to a great degree, the nomad is to late twentieth century intellectuals what the noble savage was to Enlightenment writers like Dryden, Rousseau, Voltaire, and Chateaubriand. I write this not to debunk the nomadic model in postmodern culture, but to stress how some intellectuals (I think especially of Deleuze and Guattari) have romanticized a pragmatic, decentered, migrant existence in a dissident response to global institutions and technologies that are becoming increasingly centralized and fortified at their boundaries. We must keep in mind that few individuals or communities in the world have become nomadic in reweaving, analyzing, or utilizing the diversity of world models that have been imposed on them; many are still only unconsciously sensing the displacement of their assumed (but historically fictional) homogeneity. Of course, the diversity of the world has permeated some communities for only a few decades. Furthermore, there are a host of global conditions in the world that are adversarial to the spread of nomadic methods of conceptualization, judgement, and discourse, whether in reference to the shifting significations that come with cross-cultural or multicultural convergence, or the multiplicity of conceptual models that breed





ORSHI DROZDIK, *MANUFACTURING THE SELF*, 1993 / *ERZEUGUNG DES SELBST*, 1993, «don't look now», group exhibition, *THREAD WAXING SPACE*, NEW YORK, 1994. (PHOTO: ANNIE LEIBOWITZ)

with today's radical skepticism, deconstructive suspension and deferral of belief, and provisional and pragmatic views of discourse and political action.

The nomadic tendency, then, is an intellectual's game, though it is also at work more diffusely in the mainstreams of postindustrial nations. Even in this context, we would do well in reminding ourselves that the conceptual nomadism we refer to at work in multiculturalism isn't a capacious embodiment of diversity, nor is it necessarily the sense of rootlessness it is conventionally made out to be; rather, it is the willed and pragmatic response to diversity and displacement that leads to prosperous and protean results, whether in making, interpreting, and criticizing art or in adjusting to existential and social dictates.

No doubt a kind of conceptual and cultural nomadism has been mediated for centralized and static populations through journalism, network and cable television, cinema, the computer internet, and virtual reality. So, from here on perhaps we can distinguish what we mean anthropologically by "nomadic"—from our metaphorical usage of it critically and theoretically to describe the shifting and migrations occurring in a multicultural civilization—by calling the latter the "nomadic game." For the designation "game" denotes that the nomadic in postmodern civilization is



JEANNE DUNNING, *UNTITLED*, 1993 / *OHNE TITEL*, 1993, «don't look now», group exhibition, *THREAD WAXING SPACE*, 1994. (PHOTO: ANNIE LEIBOWITZ)

increasingly becoming a mental exercise, redefining it, according to Nietzsche's terms, as "a mobile marching army of metaphors, metonymies, and anthropomorphisms." Paradoxically, this logic proceeds to make the couch potato or armchair traveller a potentially formidable player of nomadism.

Still, if the nomadic game has any valuable currency today, it is chiefly among critics and aficionados of diverse cultural and ideological models. In the art world, specifically, it is manifesting itself as what Thomas McEvelley refers to as the shifting out of diagrammatic clarity that comes from a combined incorporation and resistance to cross-culturation.<sup>6</sup> But unfortunately, many critics today don't take the defining nomadic step of temporarily deferring or suspending their own ideological and cultural models (the diagrammatic clarity of which McEvelley writes) when encountering models that are foreign or unique. Rather than accepting the criteria offered by the model they enter, they resist it and conventionally carry in and deploy their own static criteria.

But the nomadic game doesn't give primacy to any critical method or ideology. Preponderant critical notions like "the death of the author or artist," "the primacy of the signifier," "the iconographic or mythological reading," "the



unmediated interpretation," "the phenomenology of the aesthetic," "the critic as corrective reader of art," "the deconstruction of logocentrism," as well as rhetorical appeals made to expertise, method, vocabulary, historicism, revolution, conformity, closure, the avant-garde, populism, and most recently, the exposure of authority and hegemony: All these and other notions of art and criticism and appeals to authority are shelved as provisional, ideological, and methodological games that may be pulled out for stylistic, historic, heuristic, or practical use—but never with the intent to impose hegemony.

Take as examples of imposed hegemonies and resistance to the nomadic game the critical response to two highly publicized exhibitions meant to be paradigmatic, respectively, of the cross-cultural and multicultural projects: the exhibitions *Magiciens de la Terre*, a selection of artists organized by the Centre Pompidou that represented fifty world cultures in Paris in 1989, and the 1993 Whitney Biennial in New York, which selected artists based on their dissent against racism, patriarchy, discrimination of sexuality, and fundamentalist notions of family and gender. Rather than embracing either of these exhibitions for their paradigmatic attempts at applying nomadic criteria in the selection of the art exhibited, many critics rebuked the shows on the basis of conventional, Western aesthetic or political criteria while hardly considering how the curators' views were indicative of an accelerating, shifting dynamic that is forcing the entire world to reconsider conventional and local models of reality, identity, and power.<sup>71</sup>

This is an important disclosure that contradicts the notion that some intellectuals have about global civilization already being in the midst of a nomadic transference. More accurately, we recognize pluralistic existence, but we rarely engage these pluralities, especially in the mainstream, beyond expressing a taste for tourism or exotic cuisine. In some cases, when nomadism is referred to positively, it is confused with the diversity celebrated by postmodernist pastiche, multiculturalism, relativism, or pluralism; but when we do so, we are confusing the mere recognition of an extant, factual, cultural, and conceptual diversity with the willingness of individuals or populations to interface with and apply the lessons of that diversity to their lives and art. For cultural and conceptual nomadism is no more or no less than the direct engagement of several cultural and conceptual models, many of which can be unfamiliar in the incipient relationship of the artist, viewer, or critic to the

given model. And though considerations of diversity have begun to dominate cultural discourse, the willingness to explore and apply that diversity is still too confined to be regarded a significant movement in the West.

Yet more and more artists, critics, and curators are coming to understand how valuable the nomadic method of organizing and viewing the diversity of styles, modes, and ideologies can be; some are even consciously playing the game. Usually we only have occasion to play the nomadic game at the big biennials where an engagement of cultural difference is encouraged at the global level. But there have always been group shows that encourage the game of conceptual and cultural shifts on a smaller scale.

In New York, last winter, the nomadic game was at play in the exhibition *Don't Look Now*, curated by Joshua Decker at the Thread Waxing Space. In constructing a long narrow corridor and transforming it into a spatial loop of 68 projected self-portrait stills, each by a different artist or team, Decker edified a uniform structure of signification. But, paradoxically, this imposed uniformity of structure underscored the diversity of each self-portrait's interior meaning and space. Moreover, the temporary, minimal architecture and dematerialized imagery stressed, respectively, the notions of mental *construction and projection*, the late twentieth century's theoretical metaphors for consciousness and reality that have replaced the Enlightenment metaphor of the mind's *reflection* of an independent world, as well as drawing attention to the idea that there are at least as many worlds as there are makers of them. Naturally, the greater the expanse of the network, the more nomadic the visits to other subjective models become, even if, as Decker's loop implies, we ultimately return to the point from which we depart.

If any artist plays the nomadic game as a career, it is Robert Morris, as his 1994 retrospective at the Guggenheim makes clear. Long misunderstood for what was interpreted by many critics as his oeuvre's incoherence, we can now see how Morris's shifting of styles and ideologies over thirty years was a prodigiously nomadic cultural project by a single artist. Clearly, Morris was a forerunner in showing how the nomadic game doesn't require a principle of unity to justify movement from one model to another. His example challenges the Western tradition of seeking perfection in unity. For in this game, discreet units of theory are adequate and functional in themselves, and reconciliation of the models encountered isn't necessary, no matter how



important the principle of *consistency* is to any one of the models internally.

We're concerned, then, with a capacious and dynamic rendering of relativism and pluralism. For though relativism and pluralism uphold subjectivity in a static way, the nomadic game encourages both individuals and public to migrate from model to model, to make use of those models to enhance communication and relations, to increase the

odds for finding the best possible explanations or solutions to specific problems, and, perhaps most importantly, to resist authoritarian approaches in thought and life. But it also offers a sense of play that may be used to levitate even the most serious activities. For, like those games that have their origins in functional tasks, the nomadic game facilitates movement equally among the capricious, the heuristic, and the necessary.

1) See Clifford Geertz, "Blurred Genres: The Refiguration of Social Thought," originally published in *The American Scholar*, 49, Spring 1980, and reprinted in *Critical Theory Since 1965*, edited by Hazard Adams and Leroy Searle (Tallahassee: Florida State University Press, 1986), pp. 514-523.

2) See Frederic Jameson, "Postmodernism and Consumer Society," published in *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, edited by Hal Foster (Port Townsend, WA: Bay Press, 1983), pp. 111-125.

3) See Jacques Derrida, "Structure, Sign and Play in the Discourse of the Human Sciences," *The Languages of Criticism and the Sciences of Man: The Structuralist Controversy* (Baltimore: The John Hopkins Press, 1970), pp. 247-272.

4) See Brian Massumi, *A User's Guide to Capitalism and Schizophrenia* (Cambridge, MA: MIT Press, 1993), p.6.

5) See Deleuze and Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, translated by Brian Massumi (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987), p. 158.

6) See Thomas McEvilly, "Arrivederci Venice: The Third World Biennials," *Artforum*, November, 1993, p. 114.

7) I think especially of the writing concerning *Magiciens de la Terre* by Michael Brenson in *The New York Times*, Benjamin H. D. Buchloh, and Eleanore Heartney in *Art In America*, and reviews of the Whitney Biennial by Michael Kimmelman in *The New York Times*, Dan Cameron, Jan Avgikos, and Glenn O'Brien in *Artforum*, and Peter Schjeldahl in *The Village Voice*.

DAVID HAMMONS, *FLYING CARPET*, 1990 / *FLIEGENDER TEPPICH*, 1990, «don't look now», group exhibition, *THREAD WAXING SPACE*, NEW YORK, 1994. (PHOTO: ANNIE LEIBOWITZ)





# EIN EWIGES ZURÜCK ZUM AUSGANGSPUNKT: Kritische Kunstbetrach- tung als nomadisches Spiel

G. ROGER DENSON

In Anbetracht der Tatsache, dass viele Intellektuelle das nomadische Modell zur primären Art und Weise des Umgangs mit dem heutigen kulturellen und ideologischen Allerlei erhoben haben, dürfte es an der Zeit sein, der Spieltheorie und ihrem möglichen Nutzen für die kritische Kunstbetrachtung grössere Beachtung zu schenken. Schliesslich wissen wir nur allzu genau um die Ähnlichkeit der postmodernen Erfahrung des Umherwanderns und des Wertaustausches zwischen den verschiedenen Wirklichkeits- und Identitätsmodellen mit der Erfahrung des Spielers, der, sobald er sich auf vorher festgelegte Strukturen mit vorgegebenen Regeln einlässt, sämtliche Überzeugungen und Angewohnheiten zurückstellt mit Ausnahme derer, die das Spiel auferlegt. Wenn der Spieler «guten Glaubens» ist, hält er sich an die Regeln des Spiels, führt dessen zufällige und vorgeschriebene Schritte aus; nach gewonnenem oder verlorenem Spiel wiederum scheidet er aus und verabschiedet sich von dessen Regeln. Danach kann der Spieler jederzeit ein neues Spiel mit neuen Regeln anfangen.

Eine Verschmelzung der Spieltheorie mit dem nomadischen Modell erleichtert das Vorgehen des Kritikers oder des Kulturphilosophen, der sich mit einer stetig wachsenden Auswahl kultureller und begrifflicher Kunst- und Denkmodelle konfrontiert sieht. Gewonnen oder verlo-

ren wird bei diesem Spiel ein höherentwickeltes Einfühlungsvermögen oder zumindest eine grössere Einsicht in die Signifikanten, die diese Modelle und ihre Beziehung zu realen gesellschaftlichen Institutionen begründen. So viel jedenfalls haben wir von der Moderne gelernt. Freud, Gertrude Stein, Wittgenstein, Duchamp, Borges, Cage, Warhol und Derrida: sie alle haben das Bewusstsein, das Unbewusste, die Welt oder ihre Kunst im Sinne eines Spiels verstanden.

Ob wir ihrem Beispiel einer spielerischen Betrachtung der Welt folgen oder nicht und dennoch aufgeklärt, emanzipiert oder befähigt werden, hängt natürlich vom jeweiligen Spiel und von unserem Glück ab, Kriterien, die den Gegnern der Spieltheorie und deren Anwendung auf die Kunst oder auf das Leben ein Greuel sind. Denn der eigene Wille und die Prioritäten, die man hat, müssen im Spiel dem Zufall und dem Zwang weichen, auch wenn das Geschick im Spiel darin besteht, diese Faktoren mit der eigenen Veranlagung vereinbaren zu lernen. Versetzen wir uns für einen Augenblick in den Standpunkt der Gegner; so brauchen wir nur an die Gewohnheitsspieler vom Rom der Antike bis hin zum heutigen Las Vegas zu denken, die das potentielle Verderben des Menschen durch das Spiel beispielhaft veranschaulichen. Moralisiert wurde über die Reduktion des Lebens auf ein Spiel bereits vor 2500 Jahren im Mahabharata, in dem Yudhishtira das gesamte Königreich der Pandawas bei einem Würfelspiel an den arglistigen Duryodhana verliert – ein Hasardspiel, das nur durch

---

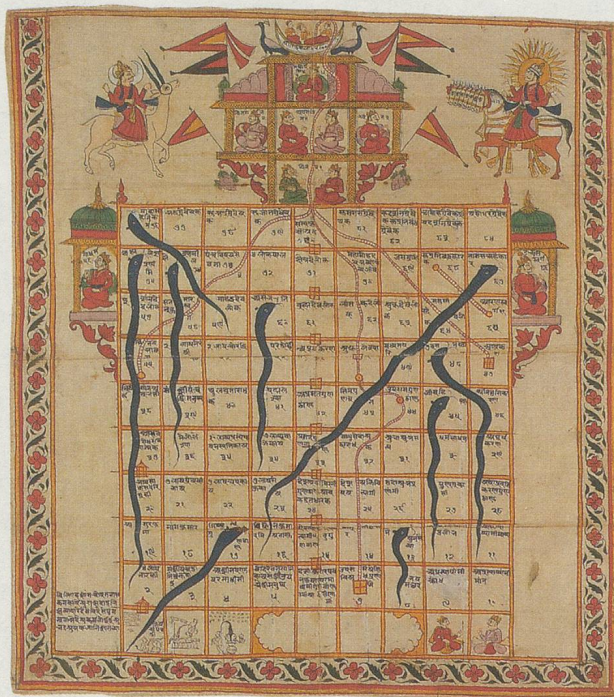
G. ROGER DENSON ist Schriftsteller und Kunstkritiker und lebt in New York.



einen blutigen, verheerenden Krieg wettgemacht werden konnte. Wir können in diesem Epos aber ebenso eine doppelte Moral ausmachen, eine angedeutete Apologie des Spiels; denn das Spiel ist der anthropomorphisierte Katalysator Dharmas.

Der heutige Leser jedoch mag in der Lehre des Mahabharata über das Spiel die Vorwegnahme einer zeitgemässen Lektion sehen, nämlich der hermeneutischen Idee, wonach beim Studium unverkennbar alter Darstellungen und Systeme Werte zutage treten, die in der heutigen Kultur zwar diskret im verborgenen bleiben, aber immer noch wirksame Stützen derselben sind. Ich spreche natürlich von der Genealogie scheinbar harmloser Neubelebungen, die eine semiotische Fundgrube latenter Militanz, Misogynie und Rassismus bietet. So ist zum Beispiel aus Persien ein Polospiel auf uns gekommen, das weniger eine Form des Zeitvertreibs als vielmehr der Kriegsvorbereitung war; ebenso war das japanische Go-Spiel im 16. Jahrhundert Pflichtfach an der japanischen Kriegsakademie. In einem lateinischsprachigen mittelalterlichen Traktat über das Schachspiel, *Quaedam moralita de scaccario*, das, da mitunter Papst Innozenz III. zugeschrieben, auch *Moralita Innocencii* genannt wird, stossen wir auf eine allegorische

Auslegung der diagonalen Bewegung der Dame im Sinne der Habgier und Verdorbenheit skrupelloser Frauen. Eine gar noch eklatantere Voreingenommenheit trat im 19. Jahrhundert im Zusammenhang mit dem englischen Brettspiel *Fox and Geese* (Fuchs und Gänse) zutage, als nach zwei verschiedenen Aufständen gegen britische Offiziere, einmal von den Chinesen und einmal von den Indern, das Spiel in *Chinese Rebels* (Chinesische Aufständische) beziehungsweise *Officers and Sepoys* (Offiziere und indische Soldaten in britischen Diensten) umbenannt wurde. Wenn man die englische Kolonialgeschichte kennt, ist aus dieser Umbenennung leicht zu schliessen, wer jeweils die Rolle des Fuchses und wer die der Gänse einnahm. Vielleicht sollten wir auch die heute gelehrt, hochsystematisierten Spieltheorien auf Profis in der Wirtschaft, der Politik und der Kriegführung zurückführen; schliesslich wurden die gleichen oder ähnliche Strategien, die international zur Zufalls- und Notwendigkeitsdetermination, zur Wahrscheinlichkeitsberechnung, zur Entwaffnung von Gegnern und zur Gewinnerzielung im heutigen Leben gelehrt und angewandt werden, von unseren patriarchalischen, rassistischen und homophoben Vorfahren entwickelt.



84-square (Jain) gyan chaupar board.  
Gujarat or southern Rajasthan,  
late 19th century / 84-Feld-Spielbrett (Jain)  
gyan chaupar, Gujarat oder  
südliches Rajasthan, spätes 19. Jh.,  
VICTORIA & ALBERT MUSEUM LONDON.



Während aber Wohlstand und sogar das Leben selbst oft nur allzu bereitwillig dem Spiel überlassen werden, glaubt eine Mehrheit der Menschen, ihre «Wahrheiten» davor schützen zu müssen, dass ihnen Spielcharakter zuwächst. Spiele gelten als der Wahrheit abträglich oder gar entgegengesetzt: dies bringen wir zum Ausdruck, wenn wir insbesondere in Liebes- oder Geschäftsangelegenheiten andere abweisen, weil sie Spielchen mit uns treiben. Möglicherweise wollen wir damit aber nur sagen, dass sie eine andere Art von Spiel spielen als wir, ein Spiel mit anderen Regeln und anderen Zielen. Wittgenstein vertritt in seinen *Philosophischen Untersuchungen* die Auffassung, dass sich die Art und Weise, wie wir Wahrheiten durch unsere Sprache ausdrücken, nur von Spielregeln herleiten lässt; seiner Ansicht nach gibt es viele Arten von Spielen, darunter einige, die todernst sind. Dass wir bei der Definition von Regeln überhaupt zu einem gewissen Konsens gelangen, ist dem «komplizierten Netz von Ähnlichkeiten» zu verdanken, die bei subjektiven Spielen «einander übergreifen und kreuzen». Zufall und Notwendigkeit roher, wilder Ausdrucksformen werden folglich durch ihre ähnlichen, sich überschneidenden Ziele domestiziert und bilden auf diese Weise eine, wie es bei Wittgenstein heisst, Familie, die wir Sprache nennen. Da aber die gemeinsame Beteiligung an einem Spiel einen Konsens über die Regeln fördert, verfestigen sich die Spiele häufig zu «Wahrheiten». Aus diesem Grund möchten manche von uns diese sich verfestigende Etymologie in dem Stadium anhalten, in dem wir unseren Konsens klar erkennen können und die Verflechtung von Zufall und Notwendigkeit im Sinne von «Kontingenzen» statt «Wahrheiten» neu zu definieren in der Lage sind.

Das Spiel der Kritik wird zur Zeit auf eben diese Weise neu definiert, während es emsig dabei ist, sich auf die Konvergenz und Kollision kultureller Modelle einzustellen, die die Kritik im Spiel des Multikulturalismus in Gang gesetzt hat. Die nomadische Methode besteht jedoch nicht nur in der Vermischung der Gattungen, über die Clifford Geertz schreibt, bei der Fragen aus einer herkömmlichen Disziplin den Modus oder die Erscheinungsform einer anderen annehmen.<sup>1)</sup> Denn der Nomadismus beschränkt sich nicht bloss auf die Anpassung oder Aneignung einiger weniger Modi, die er dann «sesshaft» macht, sondern er «wandert» vielmehr ständig je nach dem Diktat des Willens, des Zufalls und der Notwendigkeit. Ebensovienig ist der Noma-

dismus die – von Frederic Jameson beschriebene – Verwischung massgeblicher Grenzen in der Imitation<sup>2)</sup>, obgleich diese bei den Studien, die der Imitation vorausgehen, zunächst durchaus wirksam ist. Er besteht auch nicht in dem Derridaschen Theorem, wonach eine echte «Struktur der Struktur» keine Grenzen kennt, denn der Nomadismus erkennt die Grenzen, die einem Modell in der Regel zugewiesen werden, und betritt und verlässt auf diese Art und Weise das betreffende Modell, wobei er freilich selbst – wie bei Derridas Projekt – durch einen Begriff des endlosen Spiels frei von allen Schranken bleibt.<sup>3)</sup> Noch ist die nomadische Methode, wie Brian Massumi Foucault unterstellt, auf absurde Weise «jenseits des Denkens» angesiedelt.<sup>4)</sup> Deleuze und Guattari kommen der Sache noch am nächsten, wenn sie die nomadische Methode als die Entterritorialisierung des Verlangens beschreiben, doch sie widersprechen sich selbst, wenn sie als Synonym die Artaudsche «anarchie couronnée» bevorzugen<sup>5)</sup>, denn der Nomadismus kann durchaus zentralisierte und autoritäre Systeme infiltrieren und in ihnen gedeihen (so lange er ihnen einen Schritt voraus bleibt und nicht dingfest gemacht und unterdrückt wird). Er ist auch keinesfalls die Baudrillardische Wanderung durch ein Gebiet ohne Landkarte oder die Entwicklung von Modellen ohne Ursprung oder Realität; vielmehr erkennt der Nomadismus bestehende Karten und Geschichten an, ist aber nicht bereit, sich irgendeiner von ihnen auf Treu und Glauben anheimzugeben. Das nomadische Spiel kann all diese Modelle in sich fassen, doch es wird sich niemals in irgendeiner von ihnen auf Dauer niederlassen.

Nun spielt der Nomade für Intellektuelle des ausgehenden 20. Jahrhunderts eine weitgehend ähnliche Rolle wie der edle Wilde für Exponenten der Aufklärung wie Dryden, Rousseau, Voltaire und Chateaubriand. Damit möchte ich nicht das nomadische Modell in der postmodernen Kultur vom Podest stürzen, sondern lediglich mit Nachdruck darauf hinweisen, wie manche Intellektuelle (dabei denke ich insbesondere an Deleuze und Guattari) der romantisch verklärenden Vorstellung einer pragmatischen, dezentrierten, nomadischen Existenz in Abkehr von globalen, zunehmend zentralisierten und sich abschottenden Institutionen und Technologien das Wort geredet haben. Wir müssen bedenken, dass nur wenige Individuen oder Gemeinschaften auf der Welt im Zuge einer Prüfung, Analyse oder Verwertung der mannigfaltigen Weltmodelle, die ihnen aufgezwungen wurden, nomadisch geworden



sind; viele verspüren nach wie vor nur unbewusst die Entwurzelung ihrer angenommenen (historisch aber fiktiven) Homogenität. Freilich, die Mannigfaltigkeit der Welt hat manche Gemeinschaften nur für einige Jahrzehnte imprägniert. Darüber hinaus gibt es eine Unmenge globaler Bedingungen auf der Welt, die der Verbreitung nomadischer Formen des Denkens, des Urteilens und des Diskurses abträglich sind, sei es im Zusammenhang mit den Bedeutungsverschiebungen, die sich mit kulturübergreifender oder multikultureller Konvergenz ergeben, oder im Zusammenhang mit der Vielzahl der Denkmodelle, für die heute der radikale Skeptizismus, die dekonstruktive Aufschubung und Aussetzung des Glaubens, das provisorische Diskursverständnis und der pragmatische Begriff des politischen Handelns einen idealen Nährboden abgeben.

Die nomadische Strömung ist mithin ein Intellektuellenspiel, obgleich sie in diffuserer Form auch im Mainstream postindustrieller Nationen am Werk ist. Selbst vor diesem Hintergrund täten wir gut daran, zu bedenken, dass die Idee des Nomadismus, die wir als aktiven Faktor im Multikulturalismus ausmachen, weder eine allumfassende Verkörperung der Mannigfaltigkeit ist, noch notwendigerweise in dem Gefühl der Wurzellosigkeit besteht, als das der Nomadismus üblicherweise hingestellt wird; er ist vielmehr die gewollte, pragmatische Antwort auf Verschiedenheit und Entwurzelung, die günstige und proteische Ergebnisse zeitigt, sei es bei der Schaffung, Deutung und kritischen Beurteilung von Kunst oder bei der Anpassung an existentielle und gesellschaftliche Zwänge.

Zweifellos ist zentralisierten, statischen Populationen durch die Printmedien, das Fernsehen, das Kino, die Computervernetzung und die virtuelle Wirklichkeit eine Art von begrifflichem und kulturellem Nomadismus vermittelt worden. Ausgehend davon dürfte es uns also möglich sein, das, was wir im anthropologischen Sinn unter «nomadisch» verstehen, zu unterscheiden von unserem metaphorischen Gebrauch des Begriffs, um kritisch und theoretisch die Verschiebungen und Migrationen zu beschreiben, die sich in einer multikulturellen Kultur abspielen, und zwar dadurch, dass wir letztere als das «nomadische Spiel» bezeichnen. Denn die Bezeichnung «Spiel» bedeutet, dass sich das Nomadische in der postmodernen Kultur immer mehr zu einer geistigen Übung entwickelt, was zu seiner Neudefinition im Sinne einer, in den Worten Nietzsches, «mobilen Armee von Metaphern, Metonymen und Anthropomorphismen» führt. Paradoxerweise macht diese Logik,

weitergedacht, aus dem TV-Dauerzuschauer oder «Fernsehsesselreisenden» einen potentiell idealen Spieler des Nomadismus.

Trotzdem: Wenn dem nomadischen Spiel heute überhaupt irgendein Wert beigemessen wird, dann hauptsächlich unter Kritikern und Afficionados der verschiedenen kulturellen und ideologischen Modelle. Speziell in der Kunstszene manifestiert es sich als das, was Thomas McEvelley das Ausfiltern diagrammatischer Klarheit nennt, das einer gleichzeitigen Einbeziehung und Abwehr sogenannter «Crosscuration» entspringe.<sup>6)</sup> Leider jedoch vollziehen viele Kritiker heute bei der Begegnung mit fremden oder einzigartigen Modellen nicht den entscheidenden nomadischen Schritt einer zeitweiligen Zurückstellung oder Aufschubung ihrer eigenen ideologischen und kulturellen Modelle (die diagrammatische Klarheit, von der McEvelley spricht). Statt die Kriterien zu akzeptieren, mit denen das Modell aufwartet, auf das sie sich einlassen, widersetzen sie sich ihm und bringen konventionellerweise ihre eigenen statischen Kriterien ins Spiel.

Das nomadische Spiel räumt jedoch keiner kritischen Methode oder Ideologie Vorrang ein. Massgebliche kritische Schlagworte wie «der Tod des Autors oder Künstlers», «das Primat des Signifikanten», «die ikonographische oder mythologische Lesart», «die unmittelbare Interpretation», «die Phänomenologie der Ästhetik», «der Kritiker als



DANIEL FAUST, BEETLE JUICE, *Universal Studios Stage Show*, CA, 1993, "don't look now," group exhibition, *THREAD WAXING SPACE*, NEW YORK, 1994. (PHOTO: ANNIE LEIBOWITZ)



korrigierender Kunstinterpret», «die Dekonstruktion des Logozentrismus» wie auch die phrasenhafte Berufung auf Sachkenntnis, Methode, Vokabular, Historizismus, Revolution, Konformität, Abgeschlossenheit, die Avantgarde, Populismus und, seit neuestem, die Aufdeckung von Autoritäts- und Machtstrukturen: all diese und andere Kunst- und Kritikbegriffe und Begründungsversuche werden als provisorische, ideologische und methodologische Spiele abgetan, die zu stilistischen, historischen, heuristischen oder praktischen Zwecken hervorgeholt werden können – jedoch niemals mit der Absicht, Hegemonie zu beanspruchen.

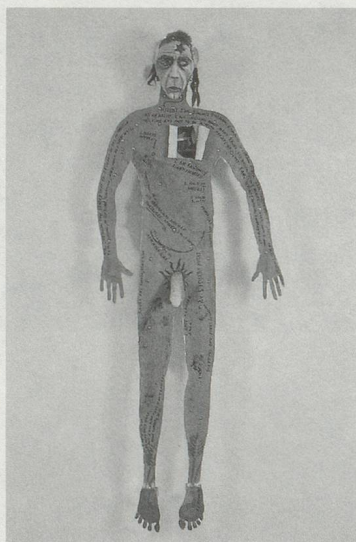
Nehmen wir als Beispiel für aufgezwungene Hegemonien und Widerstand gegen das nomadische Spiel die Reaktion der Kritik auf zwei vielzitierte Ausstellungen, die das kulturübergreifende beziehungsweise das multikulturelle Projekt paradigmatisch beleuchten sollten: die 1989 vom Pariser Centre Pompidou veranstaltete Schau *Magiciens de la Terre*, die eine Auswahl von Künstlern stellvertretend für fünfzig Kulturen dieser Welt zusammenbrachte, und die «Whitney Biennial» 1993 in New York, für die Künstler aufgrund ihrer Gegenposition zu Rassismus, zu patriarchalischen Strukturen, zu jeglicher Diskriminierung aufgrund sexueller Orientierung und zu einem fundamentalisti-

schen Familien- und Geschlechterverständnis ausgewählt wurden. Statt diese Ausstellungen ihres paradigmatischen Versuchs zur Anwendung nomadischer Kriterien bei der Auswahl der ausgestellten Kunst wegen zu begrüßen, kritisierten viele Kritiker sie auf der Grundlage konventioneller, ästhetischer oder politischer Kriterien abendländischer Prägung, ohne richtig zu bedenken, dass die Betrachtungsweise der Ausstellungsmacher symptomatisch für eine sich beschleunigende Dynamik der Verschiebung war, die die ganze Welt dazu zwingt, herkömmliche und regionalspezifische Wirklichkeits-, Identitäts- und Machtmodelle neu zu überdenken.<sup>7)</sup>

Dies ist eine wichtige Erkenntnis, die der Ansicht mancher Intellektueller widerspricht, wonach sich die globale Zivilisation bereits mitten in einem nomadischen Umbruch befindet. Genauer gesagt: wir bekennen uns zwar zu einem pluralistischen Dasein, doch wir lassen uns – insbesondere innerhalb des Mainstreams – selten über das Bekenntnis eines Faibles für Tourismus oder für exotische Küche hinaus auf diese Pluralitäten ein. In manchen Fällen, wenn positiv von ihm die Rede ist, wird der Nomadismus mit jener Mannigfaltigkeit verwechselt, der das postmoderne Pasticcio, der Multikulturalismus, der Relativismus oder auch der Pluralismus huldigen; dabei verwechseln wir jedoch das bloße Geltenlassen einer bestehenden, faktischen Kultur- und Denkpluralität mit der Bereitschaft einzelner oder ganzer Kollektive, die Lehren aus dieser Mannigfaltigkeit jeweils auf sich einwirken zu lassen und auf ihr eigenes Leben und ihre eigene Kunst anzuwenden. Denn der kulturelle und begriffliche Nomadismus ist nichts anderes als das unmittelbare Sicheinlassen auf verschiedene Kultur- und Denkmodelle, die im Anfangsstadium der Beziehung des Künstlers, Betrachters oder Kritikers zum betreffenden Modell vielfach unvertraut sein mögen. Und obgleich Überlegungen zur Pluralität allmählich ein dominierender Stellenwert im kulturellen Diskurs zuwächst, ist die Bereitschaft zur Erforschung und praktischen Nutzung dieser Mannigfaltigkeit im Westen nach wie vor allzu begrenzt, um als signifikante Bewegung gelten zu können.

Trotzdem erkennen immer mehr Künstler, Kritiker und Ausstellungsmacher, wie wertvoll die nomadische Methode der Gliederung und Betrachtung des Stil-, Methoden- und Ideologienpluralismus sein kann; einige spielen das Spiel sogar unbewusst mit. In der Regel bekommen wir die Gelegenheit, das nomadische Spiel zu spielen, nur bei den gros-

JIMMIE DURHAM, SELF-PORTRAIT, 1987 / SELBSTPORTRÄT, 1987, «don't look now», group exhibition, THREAD WAXING SPACE, NEW YORK, 1994. (PHOTO: ANNIE LEIBOWITZ)





sen Biennalen, bei denen eine Auseinandersetzung mit kultureller Verschiedenheit auf globaler Ebene gefördert wird. Doch es hat seit jeher Gruppenausstellungen gegeben, die das Spiel begrifflicher und kultureller Verschiebungen in kleinerem Rahmen fördern.

In New York wurde das nomadische Spiel in der Ausstellung *Don't look now* gespielt, die Joshua Decter im vergangenen Winter im Thread Waxing Space organisiert hat. Durch die Einrichtung eines langen, schmalen Korridors und dessen Umwandlung in eine räumlich angelegte Schleife mit insgesamt 68 projizierten Selbstporträtphotos, die jeweils von einem anderen Künstler oder Künstlerteam stammten, schuf Decter eine einheitliche Signifikationsstruktur. Paradoxerweise jedoch unterstrich diese auferlegte Einheitlichkeit der Struktur gerade die Verschiedenheit des Raums und der Bedeutung, die jedem einzelnen Selbstporträt innewohnte. Ausserdem akzentuierten die provisorische, minimalistische Architektur und die entmaterialisierten Bilder die Idee der geistigen «Konstruktion» beziehungsweise «Projektion» – die zwei im ausgehenden 20. Jahrhundert gültigen theoretischen Metaphern für Bewusstsein und Wirklichkeit, die die mit der Aufklärung aufgekommene Metapher der im Geist lokalisierten «Reflexion» einer autonomen Welt verdrängt haben. Und sie machten darauf aufmerksam, dass die Zahl der möglichen Welten mindestens ebenso gross ist wie die ihrer Schöpfer. Freilich: je weiter sich das Geflecht ausdehnt, um so nomadenhafter werden die Streifzüge durch andere subjektive Modelle, selbst wenn wir, wie Dectors Schleife impliziert, am Ende wieder zu unserem Ausgangspunkt zurückkehren.

Wenn es einen Künstler gibt, der das nomadische Spiel sozusagen berufsmässig spielt, dann Robert Morris, wie seine Retrospektive 1994 im Guggenheim Museum deutlich gemacht hat. Der Wechsel der Stile und Ideologien, den

Morris seit dreissig Jahren praktiziert und der lange Zeit von vielen Kritikern als Inkohärenz seines Schaffens fehlgedeutet wurde, war in Wahrheit ein grossartiges nomadisches Kulturprojekt eines einzelnen Künstlers. Morris war unverkennbar ein Vorläufer, der gezeigt hat, dass das nomadische Spiel kein Einheitlichkeitsprinzip voraussetzt, um den Übergang von einem Modell zu einem anderen zu rechtfertigen. Sein Beispiel stellt das traditionelle abendländische Streben nach Vollkommenheit in der Einheit in Frage. Denn in diesem Spiel sind einzelne Theoriebausteine in sich selbst adäquat und funktional, und eine Vereinbarung der vorgefundenen Modelle ist nicht erforderlich, so wichtig das Prinzip der internen Kongruenz im Einzelfall für ein Modell auch sein mag.

Uns geht es also um eine weitgefasste, dynamische Deutung von Relativismus und Pluralismus. Denn während Relativismus und Pluralismus die Subjektivität in statischer Form beibehalten, ermuntert das nomadische Spiel sowohl den einzelnen wie auch das Kollektiv dazu, von Modell zu Modell zu wandern und diese Modelle zu benutzen, um Kommunikation und Beziehungen zu vertiefen, um die Wahrscheinlichkeit zu vergrössern, die bestmöglichen Erklärungen oder Lösungen für bestimmte Probleme zu finden, und, worauf es vielleicht am meisten ankommt, um autoritären Ansätzen im Denken und im Leben entgegenzutreten. Zugleich verschafft es aber auch ein spielerisches Bewusstsein, das dazu dienen kann, selbst den ernsthaftesten Tätigkeiten eine Leichtigkeit zu verleihen. Denn ebenso wie die Spiele, die ihren Ursprung in zweckgerichteten Aufgaben haben, versetzt das nomadische Spiel den Spieler in die Lage, sich mit grösserer Leichtigkeit gleichermassen inmitten des Unberechenbaren, des Heuristischen und des Notwendigen zu bewegen.

(Übersetzung: Magda Moses/Bram Opstelten)

1) Siehe Clifford Geertz, «Blurred Genres: The Refiguration of Social Thought», ursprünglich erschienen in *The American Scholar*, 49 (Frühjahr 1980), wiederabgedruckt bei: Hazard Adams und Leroy Searle (Hrsg.), *Critical Theory Since 1965*, Tallahassee (Fl.) 1986, S. 514–523.

2) Siehe Frederic Jameson, «Postmodernism and Consumer Society», in: Hal Foster (Hrsg.), *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, Port Townsend (Wash.) 1983, S. 111–125.

3) Siehe Jacques Derrida, «Structure, Sign and Play in the Discourse of the Human Sciences», in: *The Languages of Criticism and the Sciences of Man: The Structuralist Controversy*, Baltimore 1970, S. 247–272.

4) Siehe Brian Massumi, *A User's Guide to Capitalism and Schizo-*

*phrenia*, Cambridge (Mass.) 1993, S. 6.

5) Siehe Gilles Deleuze und Felix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Minneapolis 1987, S. 158.

6) Siehe Thomas McEvelley, «Arrivederci Venice: The Third World Biennials», in: *Artforum* (November 1993), S. 114.

7) Ich denke insbesondere an die Beiträge zu *Magiciens de la terre* von Michael Brenson in *The New York Times*, von Benjamin H.D. Buchloh und Eleanor Heartney in *Art in America* und an die Rezensionen der «Whitney Biennial» von Michael Kimmelman in *The New York Times*, Dan Cameron, Jan Avgikos und Glenn O'Brien in *Artforum* und Peter Schjeldahl in *The Village Voice*.