



**I DID NOT HAVE
RELATIONAL ASTHMATICS
WITH THAT WOMAN,
ALTHOUGH I DID
COUGH IN HER
LEMONGRASS
SOUP**



**Een interview met
Michael Portnoy**

**Hij droomt van
een object dat
een kracht wordt
en heeft er al een term
voor bedacht: 'objectivatie'.
De New Yorkse kunstenaar,
choreograaf en performer
Michael Portnoy is
bezeten van energie en
beweging, die hij
voortdurend in praktijk brengt.
Bijvoorbeeld met
tafelgrote spelborden,
waarmee hij de spelers van
zijn spel letterlijk aan het
dansen brengt.**



Michael Portnoy, *Talus*, 2007, speelbord, detail, onderdeel van performance bij Dexter Sinister, New York, foto Jason Fullford



Michael Portnoy, *Three Moves Away from Palaver*, 2008, spiegel, aluminium, MDF, vill, whiskeytap

Door Maxine Kopsa

De eerste keer dat ik het werk van Michael Portnoy live zag was in The Sculpture Center in New York, tijdens de tentoonstelling *Casino Ilinx* (2008). Er was een serie prachtige goktafels te zien, gemaakt uit een combinatie van kostbare en alledaagse materialen als hout, spiegel, zand, vilt, botten, vinyl en koper. In de kelder van het gebouw stonden vreemde kleine objecten en spelstukken tentoongesteld in hoekjes en spelonken, alsof het relieken of sleutels betroffen die erop wachtten om gereactiveerd te worden. Ik voelde me als een ongenode gast; ik was wel toeschouwer, maar maakte geen deel uit van de *innercircle* van diegenen die al wisten wat dit allemaal betekende.

Een jaar later nodigde ik Portnoy uit voor een tentoonstelling in de Kunsthalle Basel, waar hij het werk *FILZZUNGEUNGEWISS* (2009) realiseerde. *FILZZUNGEUNGEWISS* is een goktafel gemaakt van vilt, waar vier spelers gehurkt aan kunnen plaatsnemen. Het 'spel' wordt bepaald door instructies die Portnoy aan de spelers geeft. Dat deze instructies werden opgevolgd was verbazingwekkend omdat ze raadselachtig klonken als: 'Een over negen, twee over vijf. De VIJF!, de VIJF! Laat de twee vallen. Nu even vasthouden. Tien op de tafel. Laat de tafel nu opnieuw vrij om het af te ronden.' Ik was dit keer natuurlijk zelf betrokken bij het werk, maar ik kan me voorstellen dat bezoekers zich precies zo voelden als ik, toen ik zijn werk voor het eerst zag: je bent potentieel acteur en speler, maar blijft tegelijkertijd toekijker.

Michael Portnoy beschrijft zichzelf als 'een regisseur van het menselijk gedrag'. De objecten van Portnoy creëren, wanneer ze eenmaal in gebruik

zijn genomen, een wonderlijke wereld van cryptische symbolen en gebaren, die zich onttrekt aan bestaande sociale conventies.

Maxine Kopsa: Je beschrijft jezelf als een multimedialkunstenaar, muzikant, performer en 'Director of Behaviour'. Wat bedoel je precies met het laatste?

Michael Portnoy: 'Dit lijkt mij de beste typering voor mijn rol als choreograaf, waarbij ik meer geïnteresseerd ben in het gedrag van mensen dan in dans. Ik zie mijzelf als een bedenker van situaties bedoeld om mensen op elkaar te laten reageren.'

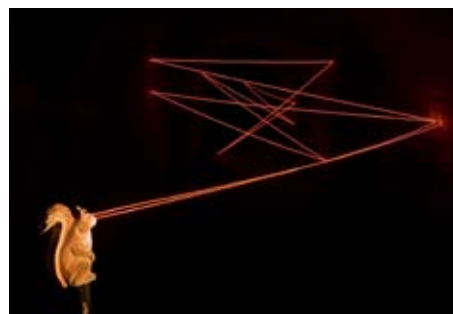
Je speelt in jouw werk bewust met het spanningsveld tussen een soort gecodeerde, besloten en een vrije of open deelname aan het werk. Kun je hier iets meer over vertellen in relatie tot het recente project *Session*?

'Ik weet niet goed hoe ik moet kiezen tussen willen spelen met iedereen – de zendingsdrang in mij wil de hele wereld in spelers wil veranderen – en spelen met diegenen van wie ik vermoed dat ze het al kunnen. Voor het project *Session* heb ik een database opgezet met namen van personen die

bereid zijn in een ruimte samen te komen met onbekenden zonder dat ze van tevoren weten wat hun te wachten staat. Iedereen heeft ermee ingestemd de regels te volgen en als ze dat niet leuk vinden, kunnen ze altijd nog weggaan. Het verschil tussen *Session* en de abstracte goktafels uit bijvoorbeeld de tentoonstelling *Casino Ilinx*, is dat in *Session* de regels weliswaar moeilijk of onmogelijk op te volgen zijn, maar wel een leidraad bieden. Bij de goktafels veranderen de regels voortdurend; het zijn een soort gecodeerde raadsels of abstracties. Het spel bestaat eruit uit te zoeken wat je nu in vredesnaam wordt geacht te doen. Beide methoden, noem ze beperking versus desoriëntatie, zijn bedoeld om de creativiteit te stimuleren. De eerste door de aandacht te versmallen vanuit een absurde vooronderstelling, de tweede door de toeschouwer de vaste grond onder de voeten vandaan te halen met een abstract model, dat er hopelijk voor zorgt dat je op je intuïtie moet gaan varen.'

Wat vind je aantrekkelijk aan het absurde?

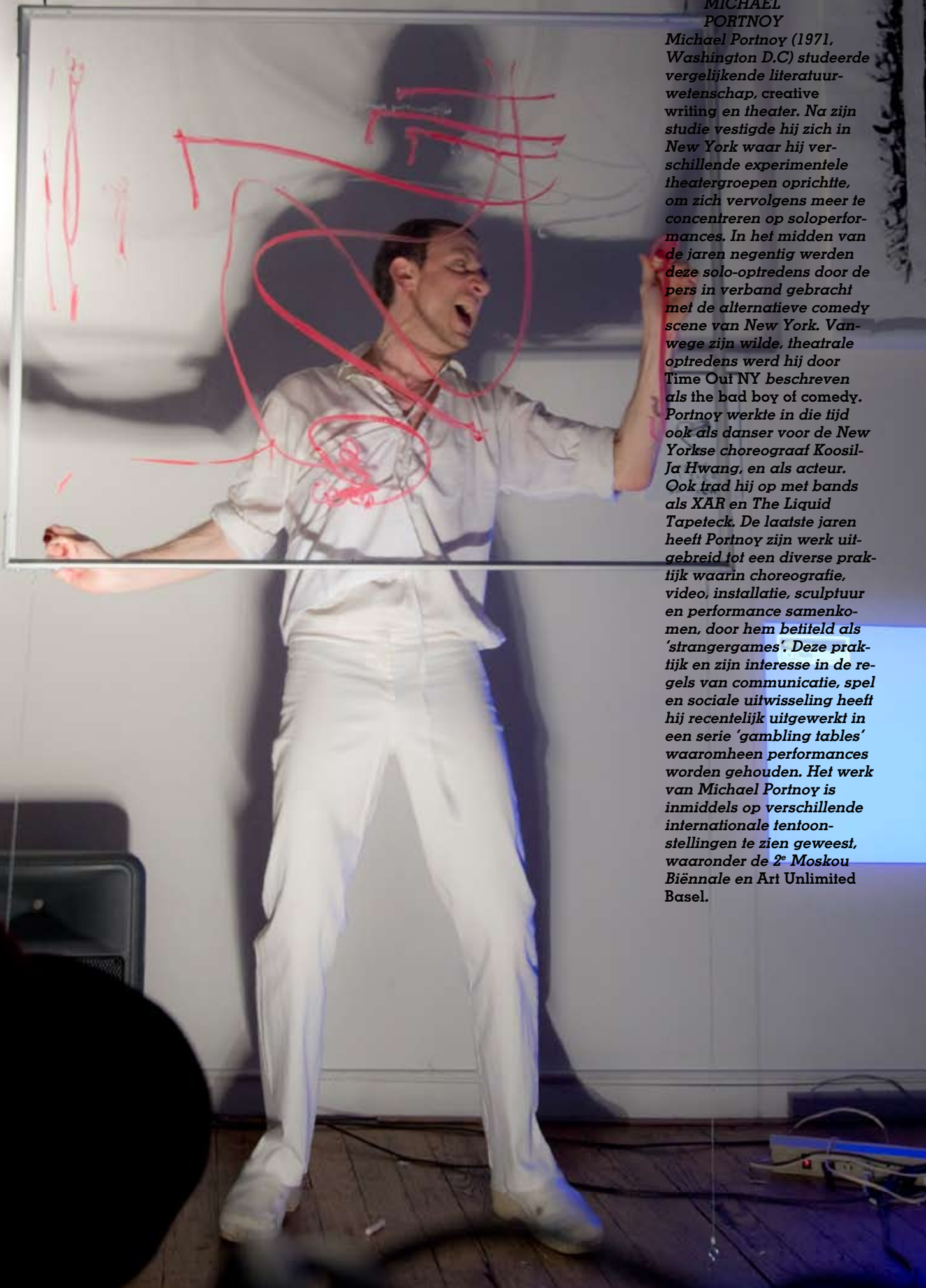
'Meestal probeer ik dit soort vragen te ontwijken, maar omdat ik jou vertrouw zal ik een uitzondering maken. Ik voelde me voor het eerst tot het absurde aangetrokken toen ik ongeveer zeven jaar oud was. Of misschien is het zelfs langer geleden. Het duurde langer dan ik dacht om genoeg stukjes van haar – voor mij is het een vrouw – te verzamelen om een indruk te krijgen. Ze is eigenlijk nogal sluw, binnenin, ik bedoel dat om haar heen alles agressief wit gekalkt lijkt te zijn, het is een soort broncho-spastische stofunnel van een wijf, maar *fucking*



Michael Portnoy, *Untitled (Wewalk)*, 2008, hout, verf, leer, lichtsnoer, variabele afmetingen

**MICHAEL
PORTNOY**

Michael Portnoy (1971, Washington D.C) studeerde vergelijkende literatuurwetenschap, creative writing en theater. Na zijn studie vestigde hij zich in New York waar hij verschillende experimentele theatergroepen oprichtte, om zich vervolgens meer te concentreren op solo-performances. In het midden van de jaren negentig werden deze solo-optredens door de pers in verband gebracht met de alternatieve comedy scene van New York. Vanwege zijn wilde, theatrale optredens werd hij door Time Out NY beschreven als the bad boy of comedy. Portnoy werkte in die tijd ook als danser voor de New Yorkse choreograaf Koosil-Ja Hwang, en als acteur. Ook trad hij op met bands als XAR en The Liquid Tapeteck. De laatste jaren heeft Portnoy zijn werk uitgebreid tot een diverse praktijk waarin choreografie, video, installatie, sculptuur en performance samenkomen, door hem betiteld als 'strangergames'. Deze praktijk en zijn interesse in de regels van communicatie, spel en sociale uitwisseling heeft hij recentelijk uitgewerkt in een serie 'gambling tables' waaromheen performances worden gehouden. Het werk van Michael Portnoy is inmiddels op verschillende internationale tentoonstellingen te zien geweest, waaronder de 2^e Moskou Biënnale en Art Unlimited Basel.





Michael Portnoy, *The Dudion Levers*, 2008, performance met 'The Insurmen', courtesy Martos Gallery, New York

Michael Portnoy, *Talus*, 2007, ritueel dobbelspel, Dexter Sinister, New York, foto's Jason Fulford



hot. Het hete stof van een vrouw. Zoals je je wel kunt voorstellen sprong ik er middenin, met mijn tong voor de helft op de stoep, terwijl zij al minstens drie straten verder was, wat voor een ontluikende miereneter, *scaly spine-eater*, sorry, *spiny scale-eater*, een berekend nadeel was, hoewel ik toch zeker nog zo'n 20 centimeter tong overhield. Maar om je vraag te beantwoorden, nee, ik heb geen relationele astmatische verhouding met deze vrouw, hoewel ik wel in haar Citroengrassoep heb gehoest.'

Ik zal nooit een antwoord van je krijgen, of wel?

'Haha!'

Nu probeer je me toch te ontwijken?

'Ik had kunnen antwoorden, maar dit was leuker'

Maar wat had je *kunnen* antwoorden?

'Het is eigenlijk nogal een moeilijk te beantwoorden vraag; zo iets als vragen wat je aantrekt in grappige dingen. En als we echt diep willen ingaan op het absurde dan wordt het nogal zware kost.'

Geef je er dan de voorkeur aan om niet te begrijpen waarom je je tot iets aange trokken voelt?

'Ja, nou ja, eigenlijk niet. Maar ik heb de vraag wel beantwoord door te zeggen dat ik het absurde in essentie zie als een stofwolk rondom een leegte die je vooruit doet snellen.'

Oké, dat begrijp ik. En ik begrijp ook dat je de precieze betekenis ervan open wilt

laten omdat het anders zijn kracht kan verliezen. Nu we het daar toch over hebben, ik wilde je iets vragen over een ouder werk. Je zogenaamde *Soy Bomb* stunt tijdens de uitreiking van de Grammy Awards in 1998. Op internet staat een zin geciteerd uit een interview uit die tijd, waarin je het werk kwalificeert als een 'dense, nutritional, transformational life explosion'.

'Oh jee. Ik was niet helemaal van plan om je hier wel een echt antwoord op te geven. Het werk is van jaren geleden, en ook in dit geval is het veel beter de betekenis in het midden te laten.'

Maar ik vraag het omdat het werk nog steeds exemplarisch is voor je huidige praktijk. Dus... waar ging *Soy Bomb* over?

'Mijn gebruikelijke antwoord is dat het een gedicht is dat uit twee woorden bestaat, geschreven door mij en de kunstenaar Marianne Vitale, die we als een soort breakdance verbeeld hebben. Maar dat is saai. Wat echt is gebeurd is het volgende: ik was ingehuurd als danser om achter Bob Dylan te gaan staan bij zijn live optreden tijdens de Grammy's. Ik moest hem een goede "vibe" geven, maar wat voor soort vibe dat moest zijn was niet gespecificeerd. Dus heb ik samen met Marianne een gedicht geschreven van twee woorden, die zij op mijn borst tekende met onuitwisbare inkt. Ik sprong naast Dylan, trok mijn T-shirt uit, en presenteerde het gedicht door mijn lichaam zo te bewegen dat het de beste vibraties zou geven. Deze vibraties werden overgebracht naar het toekijkende publiek, als verwarmde lucht die als een lach gekatapulteerd werd naar de gevoelige zielen en zo de intelligentie beroerde...volgens Aristoteles.'

Je kunt de vibe nog steeds voelen als je deze actie op YouTube bekijkt, maar dat zal ongetwijfeld ook te maken hebben met jouw fantastische kwaliteit als danser. Je bent opgeleid als danser,

Bob Dylan speelt *Love Sick* naast 'Soy Bomb' (Michael Portnoy), Grammy Awards 1998, courtesy Getty Images, Amsterdam



wanneer ben je naar de beeldende kunst overgestapt? Of zie jij dat zelf niet als een overgang binnen je werk?

'Ik ben meer de richting van beeldende kunst opgegaan rond 2006, hoewel ik nog steeds wel eens iets met dans doe. Veel van mijn recente werk heeft met beweging te maken, zoals de *High Action Drama Paintings*. De abstracte speeltafels zijn ook heel *dancy*, door de manier waarop de spelers geleerd wordt te bewegen en door de manier waarop de spelstukken als op een klein toneel over de tafel bewegen.'

Ik weet niet of je je dit nog herinnert maar op een avond kwam je in een bar bij mij aan tafel zitten en begon je moppen te tappen. De eerste begon vrij herkenbaar: 'Aan een bar zitten een priester, rabbijn en een minister samen bier te drinken...' Maar je bleef maar doorgaan en er passeerden vervolgens nog een konijn, een schildpad en een prostituee de revue. De clou bleef uit. Ik weet dat je ook een event hebt gedaan rondom het vertellen van grappen: *An Evening of Experimental Jokes (and other joke swills)* bij Andrew Kreps Gallery. Kun je iets vertellen over je ervaringen met grappen?

'Je hebt er niets van begrepen. De eerste mop begon als volgt: een man komt een bar binnen. De bar wordt gerund door een consortium van rabbijnen die waren aangeklaagd voor een muffin-

witwascomplot, waarbij ook enkele prominente leden van de wetgevende macht in New Jersey, het ministerie van de Grote Methodiek en verschillende dronkaards zijn betrokken. De pimpelende mannen staan bij elkaar in een hoek en doen iets heel belangrijks met de neus van de rabbijn, dat niet in de laatste plaats inhield het botje in de tweede vocale periferie van de neus op te pimpen, die de rabbijn had gebruikt om de waarde van muffins met blauwe en rode bessen onderuit te halen. De muffins werden toen natuurlijk tot de nok toe gevuld met speciale schoonmaakmiddelen, die in staat zijn de rotzooi op te ruimen van onderkruipers en zemelmijten. Dus je begrijpt het wel: dit waren joodse muffins ontdaan van alle goede *fucksuck* van de natuur, terwijl ze werden verkocht als echte muffins! Voor de volle prijs! Stiekem van onder de toonbank! Precies op dat moment komen zeventig hoeren binnen vanuit de rechterkant, en zeventig van onder, en de trompetten schallen PAPRAPATA PRATA PATA...'

'Geen schildpadden.'

Misschien heb ik die schildpadden er dan zelf aan toegevoegd? Mag dat niet?

'Natuurlijk wel, ik buig in mijn werk zelf ook alles om. Jij mag zoveel als je wilt met mijn grappen doen, zelfs nog meer, als je wilt. Ik heb een opera gemaakt over het geluid en het ritme van grappen waarin werd gedanst door professoren en gekken [*The K Sound* -red.]. Ik heb voor de grap houten klompen gemaakt die naar de mond omhoog krullen zodat ik er ideeën in kan zingen, ideeën die klinken als grappen.'

'Je bedoelt het project *The Dudion Levers*, waarin ook de houten klompen zitten, die als muzikale instrumenten of geleiders fungeren? Welke rol speelt het object of het sculpturale eigenlijk precies in jouw werk?

Michael Portnoy,
The Dudion Levers,
2008, venkelzaad,
basketbalpet van een
bankier,
was, parelmoer. © foto
Augustin de Valence



Recent werk als de *High Action Drama Paintings*, is vrij efemeer, terwijl het bij de goktafels om prachtige objecten gaat, die heel bewerkelijk lijken. Waar ligt de balans tussen de behoefte iets moois te maken en de behoefte iets af te breken?

'Dat is een hele goede vraag. Ik heb een goede plek nodig om ideeën in op te slaan en mooie dingen hebben soms van die valluikjes die precies daarvoor geschikt zijn. Schoonheid, tastbaarheid en de perfectie in de uitvoering van details en materiaal fungeren bij de tafels als lokaas, zodat de spelers eromheen eerder worden verleid op te gaan in de absurditeit van het spel. Het zijn spellen, dus ze moeten er ook een uitzien en voelen als een spel. De objectassemblages in *The Dudion Levers* hebben een meer complexe functie. Hun schoonheid is een lokaas voor de ideeën die erachter zitten. Elke groep van drie objecten heb ik gebruikt als idee voor een kunstproject, waarin ze een rol spelen. Dit idee werd gezongen in 'The Instrument', die het transformeerde (de instructies, het idee) naar een majestueus instrumentale hymne, die tegelijkertijd in de objecten was gegraveerd in een parelmoeren notatiesysteem. De *High Action Drama Paintings* zijn onnauwkeurige opnamen van de omslachtige, dramatische routes die de verf af moest leggen alvorens het doek te bereiken. Alleen als men de video bekijkt ziet men de onzinnigheid van dit proces.'

Wanneer je werken opnieuw worden uitgevoerd in de context van een instituut lijkt het vaak alsof ze telkens willen ontsnappen aan de kaders waarin ze worden gepresenteerd. Hoe zou jouw droomwerk eruit zien, of de meest ideale omstandigheden om onder te werken?



Michael Portnoy,
Talus, 2007, ritueel
dobbelspel, Dexter
Sinister, New York,
foto's Jason Fullford

'De ideale omstandigheid is in staat te zijn te maken wat ik droom. Ik vind het fijn om met een Zwitserse technische staf te werken, haha. Op het moment ben ik helemaal gefascineerd door het idee dat ik een laser aan mijn stem wil koppelen, dat door materie heen snijdt wanneer ik zing. Dat begint al aardig vorm te krijgen en wordt een nieuwe toepassing van 'The Instrument'. Ik hou van overdadige kunst de laatste tijd. En het idee van objectie: een objectie is een object die een kracht wordt, of een kracht zo hard dat het een object wordt. Echte kunst dus.'

Maxine Kopsa is redacteur van METROPOLIS M

Werk van Michael Portnoy is te zien op:

- *Performa 09*, New York
4 t/m 9 november 2009
- Kadist Art Foundation,
Parijs, 3 december 2009 t/m
7 februari 2010

Voor meer informatie zie:
www.strangergames.com

Op www.metropolism.com zijn een aantal video's van de performances van Michael Portnoy te zien.





their products to the public. But I will not go further into this side effect here.

Obviously, this sets the older generation apart from the recent generation of artists. In contrast to their predecessors, the younger generation of artists do not regard the appropriation of popular culture aesthetics as a reaction against or a response to history. Rather, they see themselves as belonging in this cultural environment. Youth and popular culture are constantly appropriating one another. The language of young people is absorbed by popular culture, only to be applied once again in their everyday lives.

The following story illustrates a shift in the appropriation of popular culture. In one of her conversations with me, Gintani Swastika (25), a Yogyakarta-based artist, said that it really is not easy for young artists like her to find topics for their work. She thinks this might have been a lot easier for artists working in the 1990s. There were so many political topics available for them to use as a source of inspiration. 'Now we use everyday stories, stories of our own friends, things we just bought, cute tags attached to clothes, in short, everything which draws our attention,' she said.

Young artists select certain images from this vocabulary of popular culture that most accurately reflect their concerns or interests as inspiration for work where the act of creating an artwork is perceived as a way of establishing one's self-existence. The appropriation of popular culture is not used to embody particular ideas; rather, it is used to emphasize personal interests.

The past does not function as a reference related to the present and the future, complete as a series of struggles that require responses. Instead, the past is seen as merely just another possible subject that can be selected from a vast source of reference in art practice. Arguably, society is currently identified as a site that provides readily available references that can be easily employed and explored. Today, it is difficult to trace the process of cultural products from the germination of an idea to its end result, since historical and global disjunctures interpolate artistic expression with ever-growing complexities, simultaneously situating both artists and society in an awkward, yet engaging encounter.

Nuraini Juliastuti is
director of the KUNCI
Cultural Studies Center in
Yogyakarta

Jakarta Biennale 2009
www.jakartabiennale.com

I DID NOT HAVE RELATIONAL ASTHMATICS WITH THAT WOMAN, ALTHOUGH I DID COUGH IN HER LE- MONGRASS SOUP.

An Interview with Michael Portnoy

He dreams of an object becoming a force and has already coined a term for it: 'objection'. The New York artist, choreographer and performer Michael Portnoy is obsessed with energy and movement and continually puts it into practice. For instance, with table-sized game boards that literally make the players dance to his tune.

By Maxine Kopsa

The first time I saw or experienced the work of Michael Portnoy live was at The Sculpture Center in New York during the exhibition *Casino Ilinx* (2008). There he had constructed a series of gambling tables made out of precious and less precious materials: wood, mirror, sand, felt, bone, brass, vinyl, and shell. In corners and recesses in the building's basement he also showed peculiar small objects and game pieces, eerily lit, like relics or 'keys' waiting to be mysteriously reactivated. I felt a bit like an uninvited guest – allowed to watch, but not part of what felt like the inner circle of those already initiated.

A year later I invited Portnoy to partake in an exhibition at the Kunsthalle Basel, where he realized the piece *FILZZUNGEUNGEWISS*, a gambling table made entirely from felt, at which four players at a time had to crouch down and follow his instructions. And amazingly, they did. 'Amazingly' because the instructions he gave ran something like: 'One to the nine, two to the five. The FIVE! The FIVE! Drop the two. Now hold it. Ten on the table. Re-release the table to complete.' I was of course more or less invited this time, but can imagine that the viewers there felt the same ambiguous relationship as I had at The Sculpture Center: at once potential actors, perhaps even 'aides', and at the same time on-lookers.

The art of Michael Portnoy (b. 1971) circles the rules and practices

of play and communication – language itself playing a crucial role in the works. Portnoy's objects, when in use, create a world where cryptic though specific communication, symbols and gesture seem to reside just alongside what we all know and use as regular social conventions.

Maxine Kopsa: You describe yourself as a 'New York based multimedia artist, musician, performer and Director of Behaviour.' Can you tell me what you mean exactly by 'director of behaviour'?

Michael Portnoy: 'This title seemed to be the best to describe both my role as choreographer of people on a stage, where I'm more interested in behaviour than in dance, and my role as a creator of situations where people are meant to behave in specific ways with each other.'

You seem to play with this border between coded exclusivity and open participation. Can you say more about this, maybe in connection to a recent ongoing project entitled *Session*?

'I have a deep ambivalence between wanting to play with everyone, a kind of ludic evangelism which wants to convert the whole world into players, playing with everyone in order to find the people who can really play, or just wanting to play with the people I already suspect can play. In *Session*, a roving project space for strangers, I have a database of people who've signed up to come alone to be in a room with strangers and do something which they don't know beforehand. They've agreed to try to follow the rules, and if they don't like it, they can always go into the bathroom and eat a sandwich. The difference between *Session* and the abstract gambling games you've mentioned is that in *Session*, the rules might be hard or impossible to follow, but they still make sense. In the gambling games, not only are the rules always changing, but they are obscured or hidden, communicated only partially through riddle, gesture, and code. They're abstractions. Most of the game is figuring out what the hell you are supposed to do. Both methods, call them constraint vs. vertigo, aim to activate the creative faculties, the first by narrowing the attention on an absurd premise, the second by dangling a protoverbal model, in a bright haze on

an unsteady ground, that encourages slippage into the intuitive.'

What is it that attracts you to the absurd?

'I usually avoid answering these sorts of questions, but, since I trust you, I'll make an exception. I was first attracted to her when I was around seven. Or perhaps it was longer ago. It took longer than you'd think to collect enough particles of her to make an impression. She's actually quite dowsy, in the centre, that is, I mean most of her is chalked over-aggressively around her, making a kind of bronchospastic dust tunnel of a gal. But fucking hot. The hot dust of woman. As you might imagine, I'd jump right in the centre and land with half my tongue scraped on the sidewalk, and she'd already be a block down the street, which, as a budding trenggiling, or scaly spine-eater, sorry, spiny scale-eater, was a calculable detriment to my practice, although I did have a touch over 20 cm of tongue to spare. But to answer your question, no, I did not have relational asthmatics with that woman, although I did cough in her lemongrass soup.'

I won't ever get an answer, will I?

'Ha ha!'

Avoiding?

'I could have answered but thought it was more fun this way.'

What could you have answered, in short?

'It's actually quite a hard question to answer; it's like asking what attracts you to funny things. But if we really want to get into it, the Absurd is some heavy duty stuff, I mean this is no place for me to go making a mess of Kierkegaard.'

Do you prefer not understanding why you're attracted to something?

'Yes. No, actually no. But I think I did actually answer the question by saying it is an essentially a bunch of chalk dust around a void...that keeps one lurching forward.'

I got that. And I get that it needs to remain open or unsolved in order to maintain a certain power. Speaking of which - and what a per-

fect segue - I wanted to ask you about an older work. Your so-called Soy Bomb stunt at the 1998 Grammy Awards. Online, there's an extract of an interview held at the time, where you qualify the work as 'a dense, nutritional, transformational life explosion'.

'Oh boy. I hadn't really planned to give you a proper answer on that one either. I feel like I've already talked about it years ago and it's much more interesting, in relation to that "piece", to keep the meaning and intention unstable.'

But I also ask because there's something there that's still in your practice now. So what was Soy Bomb about?

'My usual answer is that it was a two-word poem written by myself and artist Marianne Vitale that was danced in the form of a rupture. But that's boring. In truth, I was hired to stand behind Bob Dylan, while he sang live during the Grammy's, and to give him a "good vibe". The nature of this vibe was not further specified. So, I wrote a two-word poem with Marianne who drew it on my chest in permanent marker. I leapt next to Dylan, peeling off my shirt, and presented the poem by moving my body in such a way as to create maximal good vibrations. These vibrations were transferred to their most useful home, in the diaphragms of the viewing audience, causing warm air to be catapulted in laughter to the sensory soul which, thus heated and disturbed, created a recognizable movement in the intelligence, per Aristotle.'

One feels it - undeniably - even now, watching it on YouTube. But that might also be because of your superior dancing abilities... You have a background in dance. When did you move more towards visual arts? Or do you not see a shift in your practice?

'I moved more towards visual arts around 2006, even though I still make the occasional dance now. A lot of my recent work has a strong movement component, certainly the *High Action Drama Paintings*. The abstract gambling games are very dancey too, in the way the players are taught to move, and in the way the game pieces move around the little stage of the tables.'

I don't know if you remember this, but one night in a bar you sat down at my table and started telling jokes. The first one began like any other joke: 'A guys walks into a bar. He immediately sees a priest, a rabbi and a minister drinking beers at a table...' And it went on and on. Five minutes you were telling this story that included rabbits, I think a turtle at some point, and a prostitute. And then it ended. No punch line. You smiled as though the end was obvious, and obviously funny. I know you also held an event around the telling of jokes called *An Evening of Experimental Jokes* (and other joke swills), at Andrew Kreps Gallery. Can you talk about your explorations into jokes?

'You've got it all wrong. The first one started like this: A guy walks into a bar. The bar was run by a consortium of rabbis who'd just been indicted in a muffin-launders scheme implicating prominent members of the New Jersey legislature, the Greater Methodist Ministry and several guys with bibs. The guys with bibs were huddled in the corner doing a couple of highly significant things with the nose of one of the rabbis, the least of which involved bibbing and re-bibbing the rigid knuckle in the second focal periphery from the nose, which the rabbi had used to pound down the assess of blue and raz berry muffins. The muffins were then stuffed, of course, ass full with specialized detergents capable of cleaning out the fucksuck left by weasels and bran-mites. So, you understand, these were Jewish muffins voided of all the good good fucksuck left by nature, but sold as proper muffins! At full price! From the back of the bar! At just that moment, 70 hookers come in from the right, and 70 from below! And the flugelhorn go, PA PRAPATA PRATA PATA.... No turtles.'

I may have added the turtles. Is that OK? Or am I not meant to touch the original?

'Okay, look. I've done lots of things to jokes. You can do as much to jokes as you can to canvas. Much more, actually. You can have relationals with them and you can use them to proceed from a sequential realization of operations to parallel or simultaneous ones,

to replace a stretching or compression by a bending, or to move from the continuous flow of energy or substance to a periodic or pulsating one, end quote. I made an opera about jokes, the sound and beat of jokes or joke jokes, danced by professors and morons [*The K Sound* –ed.]. I built wood shoes like jokes, that rise off the toe and into the mouth, so I can sing ideas back into them, ideas that sound like jokes but behave like full-blooded biathletes, in the water and shooting themselves in the foot, at the same time.'

You mean *The Dudion Levers*, the wooden 'shoes' that are also musical instruments or conductors. How about your doing things with things – what role does the object or the sculptural play in your work? I'm thinking here of your recent *High Action Drama Paintings* performance as well, which was far more ephemeral, you could say, than *The Dudion Levers*. But even considering the gambling tables, these are incredible objects, ones painstakingly made. So where's the balance between the need to make a beautiful thing and the need to break things apart, for instance language, and keep object and understanding floating?

'Damn good question. I need a good place to store ideas, and pretty things sometimes have trap doors that'll do the trick. You can also break up a language or two and stuff it in a pretty thing's muffin, as I explained earlier. But seriously, beauty, craft and touchability function in the gambling tables as a lure which helps ease the players' descent into cuckoo land. They're also games, and so they should look and feel like games, a bit. The object assemblages in *The Dudion Levers* serve a more complex function. Their beauty is a lure to the ideas which, literally, created them. Each group of three objects was used to inspire an idea for an art project, in which those three objects play a role. This idea was sung into 'The Instrument', which transfer the instructions into a majestic instrumental anthem that was simultaneously inscribed in mother-of-pearl graphic notation into the objects. *The High Action Drama Paintings* are imprecise recordings of the very circuitous and dramatic routes the paint took to reach the painting surface. Only if one

watched the video would one see the ridiculousness that led up to that little grouping of dots.'

What would be your dream work? Or your dream circumstances for work? I get the feeling you're creating these quite amazing situations and you get invited by curators to come recreate them, for them, temporarily gracing their premises. But somehow your work remains beyond the structure of the show and the basic set-up of the institution; as though your work 'lands' briskly in various institutions but that its core can never be fully grounded in or corrupted by their too menial, too 'earthly' or banal concerns.

'My dream circumstances are just to be able to produce what I dream. I like working with Swiss technical staff. At the moment, I'm hooked on the idea of wanting to hitch a laser beam to my voice that rips through matter as I sing. It's coming along nicely and will be an attachment to 'The Instrument'. I'm into exuberant art these days. And an idea of objections: an objection is when an object becomes a force, or when a force is so hard as to become object. Actual art.'

Maxine Kopsa is editor of METROPOLISM

Michael Portnoy's work is being presented at:

Performa 09, New York
4 – 9 November 2009

Kadist Art Foundation,
Paris
3 December 2009 – 7
February 2010

For more information, see:
www.strangergames.com
and www.metropolism.com
for a number of videos of performances by Michael Portnoy

HOMO LUDENS 2.0

In 1938, John Huizinga characterized culture as a form of play and described man as a being at play, rather than knowing or working. In today's media culture, his words seem to have become true. Everything seems more and more to contain play elements, from sports to Facebook, from the battlefield to the personal workplace. Is life really just a game?

By Joost Raessens

These are the choices presented to moviegoers in the opening scene of *Slumdog Millionaire* (2008). Jamal Malik, the protagonist, is just one question away from winning the first prize of 20 million rupees in the Indian version of the television quiz show *Who wants to be a millionaire?* Is it because he cheated, he had good luck, he was a genius, or was it fate? The presenter, Prem – played by the star actor Anik Kapoor – is convinced that the answer is the first, answer A, and has Jamal arrested just as he is about to answer the ninth and last question. In the interrogation that follows, which forms the thread of the film, we see flashbacks of Jamal's life, and how it came to be that he could know all the answers.

It is remarkable that *Slumdog Millionaire* was the grand winner at this year's Oscars, given that the tension of the film primarily depends on the format of an important popular television genre: game shows, or more specifically, quiz shows.¹ One can say

Michael Portnoy, *Talus*, 2007, ritualistic dice game, details, photo's Jason Fulford

