

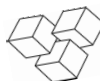
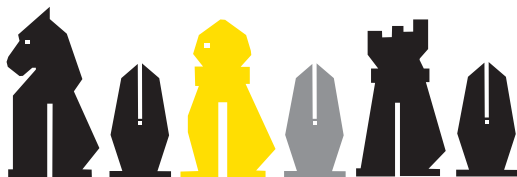
**LA COCINA** presents

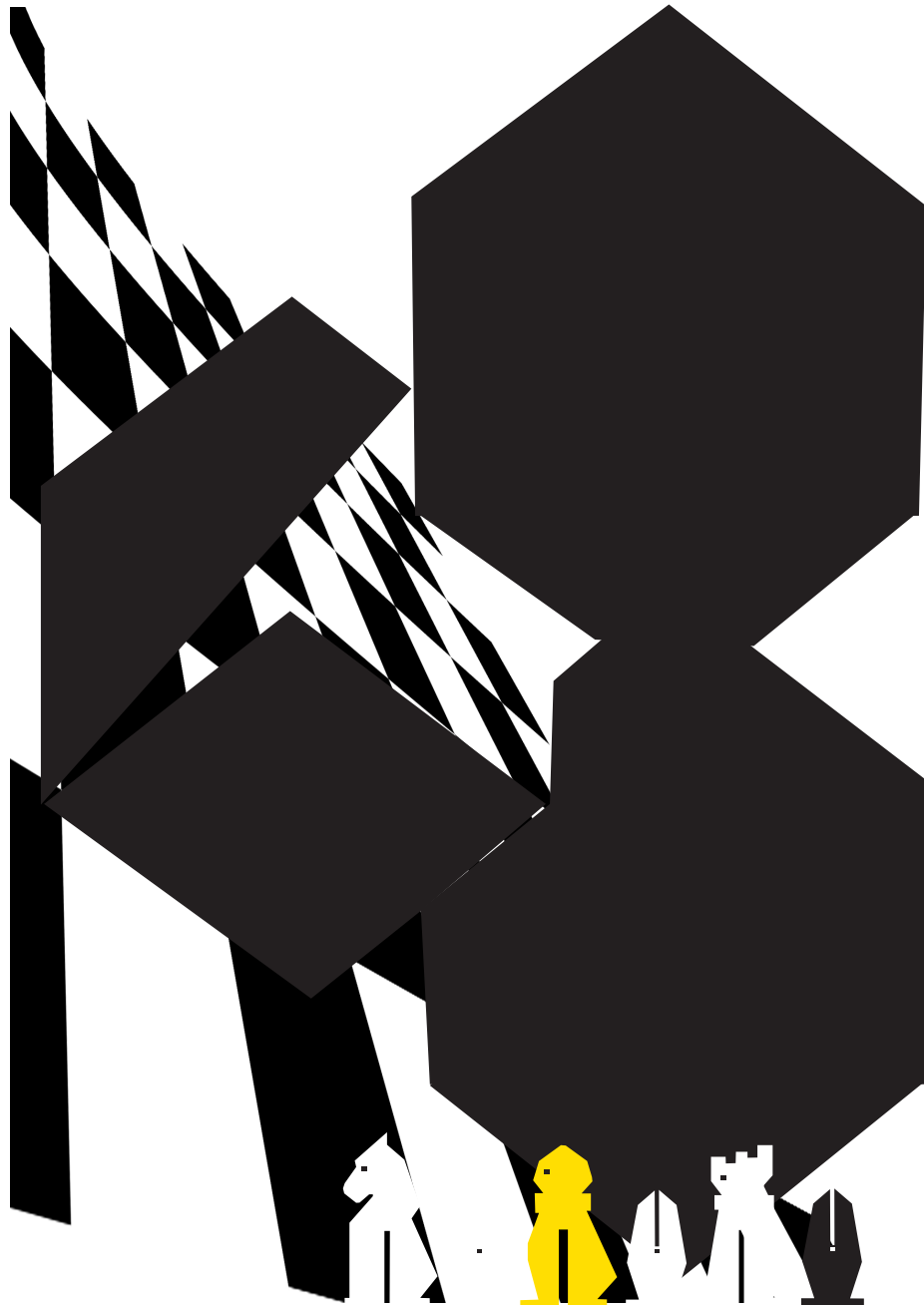
# L'Échiqueté

AS A **CHES** TOURNAMENT

a trickered version of the chess game  
by Patrick Bernier & Olive Martin

**SUNDAY 13 NOVEMBER AT 2PM**  
@GOLEB - Burgemeester de Vlughtlaan 125





## LA COCINA\_ is inviting you to a chess tournament with a twist...

7 tables, 12 players, checkered pieces and weaved boards, a performance by Urok Shirhan, a forgotten story by Antoine Deul, comments by Markha Valenta, a conspiracy room with Patrick Bernier & Olive Martin... and also awards, food and drinks to share among peers, friends and family...

### Programme:

**2:30pm** Open doors.

**3:00pm** Short Introduction by 'La Cocina'

-// Performance by **Urok Shirhan**

-// First round: traditional speed chess.

-// Conspiracy room: preparing the third players:

(a)historical narration by **Patrick Bernier & Olive Martin**

-// Second round: *L'Échiqueté* speed chess with an interruption by **Antoin Deul** 'The forgotten history'

-// Final round: *L'Échiqueté* without time restrictions and commented by **Markha Valenta**

**6:30pm** Awards ceremony + Dinner & Drinks

# L'Échiqueté

## History of the game

The point of departure for *L'Échiqueté* (2012) were some photographs from the Bernier family archives depicting a ceremony celebrating the constitution of Niger's Armed Forces and the commemoration of the first anniversary of the Republic of Niger in 1961. This event followed the signing, a few months earlier, of a defense agreement between France and what are now Burkina-Faso and Benin. The agreement stipulated that the French would provide material aid and would also allocate troops to help these countries to form their own national armies. In exchange, France would be granted free access to military infrastructures and, in an annex that remained a

## Ontstaan van het spel

Het startpunt voor *L'Échiqueté* (2012) was een aantal foto's uit de archieven van de familie Bernier. Deze documenteren een ceremonie ter viering van de vorming van Niger's krijgsmacht en de herdenking van de eerste verjaardag van de Republiek van Niger in 1961. Dit gebeurtenis volgde op het ondertekenen, een paar maanden eerder, van een defensie-overeenkomst tussen Frankrijk en het huidige Burkina Faso en Benin. De overeenkomst stelde dat Frankrijk materiële hulp zou leveren en troepen zou aanwijzen die deze landen konden helpen hun eigen nationale legers te vormen. In ruil zou Frankrijk vrije toegang krijgen tot militaire infrastructures en, in een

state secret for years, privileged access to strategic resources such as oil, gas, and uranium.

The martial configuration of the scene, the distribution of elements within it, as well as the black-and-white attire of the key protagonists, have here been translated into a chessboard diagram and a variation of chess called *L'Échiqueté*, or checkered chess. The rules are the same as for traditional chess. But the artists introduce a new rule, which completely turns the "black-and-white" dichotomy of chess on its head: when a piece is captured, it merges with that of its captor, thus producing a new, black and white "checkered" piece, a crossbreed. The captor decides which identity the checkered piece will take, that of the capturing piece or that of the captured one.

The players are forced to reconsider the original tactics of the game: how, for example, to deal with a situation in which it is not possible to capture a menacing piece because it belongs to us as well as to our opponent. Or what to think of

annex die jarenlang een staatsgeheim zou blijven, geprivilegieerde toegang tot strategische grondstoffen zoals olie, gas en uranium.

De krijgshaftige configuratie van de scène, de distributie van de elementen erin en de zwart-witte kleding van de hoofdpersonages is vertaald naar een schaakspel-diagram en een variant op het schaakspel getiteld *L'Échiqueté* of geblokt schaken. De regels zijn hetzelfde als bij traditioneel schaken. De kunstenaars introduceren echter een nieuwe regel die de 'zwart-wit' dichotomie van het schaken compleet op zijn kop zet: wanneer een stuk geslagen wordt, smelt het samen met het stuk dat slaat. Zo ontstaat een nieuw, zwart-wit 'geblokt' stuk, een hybride. De aanvaller beslist welke identiteit het geblokte stuk zal krijgen, die van het stuk dat sloeg of van het stuk dat geslagen werd.

De spelers worden gedwongen de originele tactieken van het spel te heroverwegen: hoe bijvoorbeeld om te gaan met een situatie waarin het niet mogelijk is om een bedreigend stuk te slaan omdat het zowel

the fact that in the course of the game, a third player, as an independent opponent, may take charge of the checkered pieces, as the pieces do not really belong to anyone.

The work is a clever détournement of traditional oppositional game strategy as well as a sophisticated metaphor on identity politics and related issues of métissage, or intermixing, hybridity, and alterity. It challenges a polarized view of the world as “black and white” and suggests a different way of negotiating opposition.

ons als de vijand toebehoort? Of wat te denken van het feit dat in de loop van het spel een derde speler, een onafhankelijke tegenstander, de leiding kan nemen over de geblokte stukken, aangezien deze stukken eigenlijk niemand toebehooren.

Dit werk is een slimme omkering van traditionele, oppositionele spelstrategieën en een verfijnde metafoor voor identiteitspolitiek en gerelateerde kwesties van rassenvermenging, hybriditeit en anders-zijn. Het daagt een gepolariseerde blik op de wereld als ‘zwart-wit’ uit en stelt een andere manier van discussiëren over oppositie voor.

# Rules of L'Échiqueté

(checkered **chess**)

The pieces move the same way as they do in classical chess, and their starting positions are unchanged, but, as the game progresses, some new characters make an appearance!

In a nutshell: the capture of an enemy piece produces a piece belonging to both players. The game evolves in two phases (the second not always being reached).

## • Phase 1

### Basics

1. Each capture produces a new piece in place of the two pieces involved. The player executing the capture decides whether this new piece takes on the nature of the capturing or the captured piece.

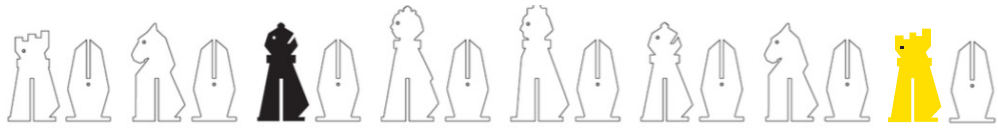
2. The new piece arising from a capture is neither white nor black but “checkered” as illustrated above.

3. All checkered pieces belong to the player currently taking their turn and can capture the opponents pieces (as described in rule 1 above). Their manner of moving remains the same as in orthodox chess.

4. Checkered chess pieces cannot be captured, as this would amount to capturing ones own pieces.

5. In order to avoid undue complications, an exception to the capture rule is made for the king and it continues to capture the opponents pieces in the normal manner, removing them from play rather than creating a new piece.

In theory a player could cancel a move made with a checkered piece by executing the move just made in reverse. As this would lead to stagnant situation, the “undoing”[\*] of a checkered piece’s move has been made illegal.



\*"Undo" in this case means returning a checkered piece to the square from which it was moved during the preceding turn. If on the other hand the last move produced a new piece, a move that takes the piece to the square from which the capturing piece came is allowed.

### End of the game

#### Winning

Just as in regular chess, in order to win one must attack the opponent's king if it could not escape being captured in the following move it is in checkmate and the game is over.

#### Draw

Again, as in regular chess, threefold repetition, fifty moves without moving a pawn or capturing a piece, as well as stalemate, lead to a draw. Check-

ered chess can produce some problematic, ambiguous stalemate situations as discussed below.

### Special moves

Preliminary note:

there are two types of check

1. A direct threat to the king from an opponent's piece as in regular chess.

2. A 'latent' threat of capture against the king from a checkered piece who will form part of the opponent's side once the turn is over.

### Castling

Castling is permitted if the rook and the king have not yet moved. A checkered rook cannot be used to castle.

Castling is not permitted if the king is in check 'directly' (type 1) on its starting square or the adjacent square, and the king cannot be in either 'direct' or

'latent' check on the destination square.

### Pawns (movement)

Pawns move exactly as they do in regular chess with the addition of these subtle modalities: A pawn captured on its starting square keeps the right to advance two squares. A checkered pawn that reaches the second or seventh row has no right to move two squares unless the original pawn from that square was never moved.

### Pawns (capture en passant)

Checkered pawns cannot capture en passant as during the moment that the capture would be executed they belong to the other side. Otherwise, capture en passant remains legal.

### Pawns (promotion)

Promotion takes place in the same way as in regular chess. If it happens through a capture

the player can choose to create a checkered knight, bishop, rook or queen.

### • Phase 2

As originally conceived, the rules of checkered chess offer the possibility of the checkered pieces gaining their autonomy, under the control of either of the players or a third party.

Phase 1 - according to the rules above

Phase 2 - as described below

1. During the game a third person can decide to take control of the checkered pieces. They thus become autonomous and vulnerable to being captured - phase 2. The game then proceeds with three turns, the checkered side taking a turn between the white and black sides according to their moment of entry into the game. Forming an independent side,



the checkered pieces lose their invincibility. They now leave the game when they are captured. Just as the black and white pieces do. The checkered side can win by checkmating either of the kings.

2. If there is no third player, or before the third player has decided to adopt the checkered side, one of the two players can announce that they are taking control of the checkered side. The other player then finds themselves in charge of both the white and black pieces, including the kings. The checkered side wins by checkmating either the white or black king; they lose if they are eliminated from play through capture of all checkered pieces.

### Special moves

#### Castling

During phase 1 checkered pieces do not exert a threat on the king on its starting square

or the squares that it passes through.

In phase 2 the line of attack of checkered pieces makes castling impossible – none of the squares on the king's trajectory can be under attack from a checkered piece.

#### Pawns

In phase 1 checkered pawns can move and capture only in the same direction as the pawns on the side to which they belong in that turn. In phase 2 they can move and capture in either direction.

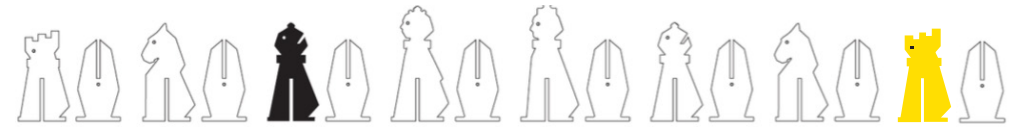
In phase 1 capture en passant by a checkered piece is impossible. In phase 2 it becomes legitimate.

As a checkered pawn can move in either direction during phase 2 it can be promoted on either the first or eighth row. Promotion produces another checkered piece.



# Regels van L'Échiqueté

(Geblokt **Schaken**)



De schaakstukken bewegen op dezelfde manier als bij het klassieke schaakspel en hun startpositie is onveranderd, maar tijdens het spel doen nieuwe vormen hun intrede!

In het kort: het slaan van een vijandelijk schaakstuk produceert een stuk dat beide spelers toebehoort.

Het spel verloopt in twee fases (waarbij het tweede deel niet altijd bereikt wordt.)

## • Fase 1

De basisregels

1. Elke slagzet produceert een nieuw stuk dat de twee betrokken schaakstukken vervangt. De speler die de slagzet uitvoert, beslist of dit nieuwe stuk de vorm aanneemt van het stuk dat slaat of het stuk dat geslagen wordt.

2. Het nieuwe stuk dat voortkomt uit een slagzet is wit noch zwart, maar 'geblokt', zoals hierboven geïllustreerd.

3. Alle geblokte stukken zijn

van de speler die op dat moment aan zet is en kunnen de stukken van de opponent slaan (zoals beschreven in regel 1). Hun manier van bewegen blijft hetzelfde als bij het orthodoxe schaakspel.

4. Geblokte schaakstukken kunnen niet geslagen worden, aangezien dit neerkomt op het slaan van eigen stukken.

5. Om complicaties te vermijden is voor de koning een uitzondering op de slagregel gemaakt: hij blijft vijandelijke stukken op normale wijze slaan en verwijderd hen van het bord zonder een nieuw schaakstuk te creëren.

In theorie zou een speler een zet die net gedaan is met een geblokt schaakstuk kunnen annuleren door het uitvoeren van een omgekeerde zet. Aangezien dit zou leiden tot stagnatie, is het 'ongedaan maken'[\*] van de zet van een geblokt stuk illegaal.

\*'Ongedaan maken' betekent

in dit geval het terugzetten van een geblokt schaakstuk naar het veld waar het net vandaan kwam. Als daarentegen de vorige beurt resulteerde in het produceren van een nieuw stuk, is een zet die dit stuk op het veld plaatst waar het stuk dat sloeg vandaan kwam toegestaan.

## Einde van het spel

### Winnen

Net als bij het klassieke schaken moet men om te winnen de koning van de tegenstander aanvallen; wanneer deze niet kan ontsnappen met een volgende zet, is het schaakmat en is het spel afgelopen.

### Gelijkspel

Net als in het klassieke schaakspel leiden drievoudige zetherhaling, vijftig zetten zonder pionzet of het slaan van een schaakstuk, en klemzetten van de koning (pat) tot gelijkspel. Geblokt schaken kan soms problematische, ambigue pat-

situaties veroorzaken, zoals hieronder besproken.

## Speciale zetten

NB: er zijn twee verschillende typen schaak.

1. Een directe bedreiging van de koning door een vijandelijk stuk zoals in klassiek schaken.

2. Een 'latente' dreiging van het slaan van de koning door een geblokt schaakstuk dat zal behoren tot de stukken van de tegenstander zodra die aan de beurt is.

### Rokade

Rokeren is toegestaan wanneer de toren en de koning nog niet verplaatst zijn. Een geblokte toren kan niet gebruikt worden voor een rokade. Rokeren is niet toegestaan wanneer de koning 'direct' schaak staat (regel 1) op zijn vertrekveld of het aangrenzende veld, en de koning mag niet 'direct' of 'latent' schaak komen te staan op het veld van aankomst.

### Pionnen (beweging)

Pionnen bewegen op exact dezelfde manier als bij het klassieke schaakspel, met toevoeging van deze subtiele aanpassingen:

Een pion die geslagen wordt in zijn startpositie behoudt het recht om twee velden naar voren te stappen. Een geblokte pion die de tweede of zevende rij bereikt, heeft niet het recht om twee velden naar voren te stappen, behalve wanneer de originele pion van dat veld nog niet bewogen heeft.

### Pionnen (en passant slaan)

Geblokte schaakstukken kunnen niet en passant slaan aangezien zij op het moment van slaan de opponent toebehoren. Afgezien van deze regel, blijft en passant slaan legaal in het spel.

### Pionnen (promotie)

Promoveren gebeurt op dezelfde manier als bij klassiek schaken. Wanneer een pion promoveert middels slaan,

creëert de speler een geblokt paard of een geblokte loper, toren of dame naar keuze.

### • Fase 2

Zoals oorspronkelijk bedacht bieden de regels van geblokt schaken de mogelijkheid tot het creëren van autonomie van de geblokte schaakstukken, daarbij gecontroleerd door een van beide spelers of een derde partij.

Fase 1 - als beschreven in de regels hierboven

Fase 2 - als beschreven in de regels hieronder

1. Tijdens het spel kan een derde persoon besluiten om de controle over de geblokte stukken over te nemen. Zij worden dan autonoom en kwetsbaar voor slaan - fase 2. Het spel gaat verder met drie beurten, waarbij de geblokte zijde steeds tussen de witte en de zwarte zijde aan de beurt is, naargelang hun moment van intrede in het spel. Door het

vormen van deze autonome dimensie verliezen de geblokte stukken hun onoverwinnelijkheid en kunnen ze geslagen worden. De geblokte zijde kan winnen door het schaakmat zetten van één van beide koningen.

2. Wanneer er geen derde speler is, of voordat de derde speler besloten heeft om de geblokte zijde over te nemen, kan één van de twee spelers aankondigen dat hij of zij de controle neemt over de geblokte zijde. De andere speler wordt dan de aanvoerder van zowel de witte als de zwarte stukken, inclusief de koningen. De geblokte zijde wint door het schaakmat zetten van de witte of de zwarte koning; hij verliest wanneer alle geblokte stukken geslagen zijn en hij geëlimineerd is uit het spel.

### Speciale zetten

#### Rokade

Gedurende fase 1 vormen ge-

blokte schaakstukken geen bedreiging voor de koning op zijn startpositie of de velden die hij passeert tijdens het rokeren.

In fase 2 maakt de aanvalslijn van de geblokte schaakstukken rokade onmogelijk; geen van de velden op het traject van de koning mag aangevallen zijn door een geblokt schaakstuk.

### Pionnen

In fase 1 kunnen geblokte pionnen alleen lopen en slaan in dezelfde richting als pionnen van de zijde waar zij toe behoren tijdens die beurt. In fase 2 kunnen zij lopen en slaan in beide richtingen.

In fase 1 is en passant slaan door een geblokt schaakstuk onmogelijk. In fase 2 wordt dit toegestaan. Aangezien een geblokte pion in beide richtingen kan bewegen tijdens fase 2 kan hij promoveren op de eerste of de achtste rij. Deze promotie produceert wederom een geblokt schaakstuk.





# About the guests

The collaborative practice of **Patrick Bernier** and **Olive Martin** combines writing, performance, installation, photography, and film. Their work centers on issues of hospitality and hosting, and explores the fluctuating, porous nature of identity in the postcolonial, migratory context.

They have presented their work in numerous international art venues, including The Belgian Pavilion of the Venice Biennale (2015), at the Nouveau Festival - Centre Pompidou (2015), at the Witte de With in Rotterdam (2014), the Arcadia University Art Gallery in Philadelphia (2014) and at BAK in Utrecht (2013). They are currently presenting "Wilwildu," a solo exhibition held at Grand Café in Saint-Nazaire (France) until 31 December 2016.

**Antoin Deul** is chair person of Ninsee National Institute for the Study of Dutch Slavery and Legacy. He is a public speaker addressing issues like racial equality. He also is a water scientist and an environmental activist.

**Urok Shirhan** holds an MA in Visual Cultures from Goldsmiths University, London and a BFA from the Gerrit Rietveld Academy, Amsterdam. In 2012/2013 she was a fellow at Ashkal Alwan in Beirut, Lebanon. Her work deals with the politics of image-making and the (sometimes violent) legacies that are perpetuated through visible and invisible representations. Working mainly with video and text, her research at the Jan van Eyck Academie has further explored the performative aspects of her practice.

**Markha Valenta** lives in Amsterdam and works at Radboud University Nijmegen. Her current work concerns the politics of religion and culture in global cities, international relations and secular democracies, with a focus on north America, western Europe, and India. A corresponding concern of the last decade has been the accommodation and discrimination of Muslim minorities in secular democracies since 9/11. She has also worked for the Scientific Council for Government Policy and is a regular participant in Dutch debates on these issues.

Special thanks to Tiong Ang, Zwaan Kraijer and Paul Scheermeijer for their advice and support.

Thanks to all the players for their participation.

The rules of checkered chess were thought up by Patrick Bernier and developed with the help of Benjamin Auder.

You could play L'Échiqueté online thanks to Benjamin Auder:  
[www.chess-variants.net](http://www.chess-variants.net)

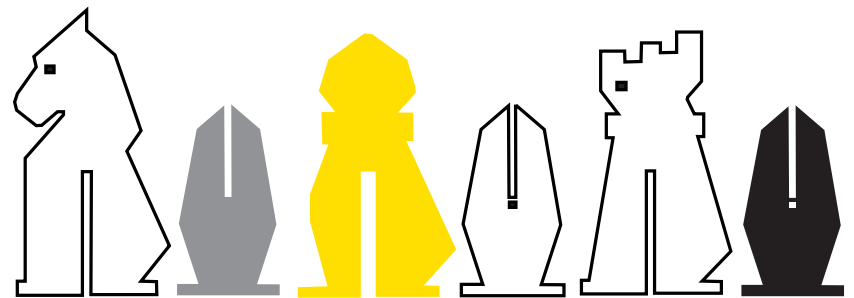
Conceptually modelled after a kitchen, **La Cocina\_** aims to create a place of encounter and dialogue where dissonant, provocative, poetic and sometime incongruous viewpoints can be shared, negotiated, and nurtured.

Implemented in Goleb, an artist-run space based in Amsterdam-West, **La Cocina\_** entails two concomitant endeavours: an ongoing intervention in the interior design of Goleb's project space that will be inspired by our guests through exchange and dialogue; and a public program that explores the notion of agonism through diverse artistic and discursive practices.

## LA COCINA\_

A project initiated by Lore Gablier and Alejandro Ramírez  
In collaboration with Mirko Lazović, Igor Sevcuk & Goleb  
And with the participation of architect Andrés Novo

“La Cocina” is supported by AFK (Amsterdams Fonds voor de Kunst) and sponsored by Urban Resort



**LA COCINA\_@GOLEB**  
Burgemeester de Vlughtlaan 125

[www.facebook.com/LaCocinaAmsterdam](http://www.facebook.com/LaCocinaAmsterdam)  
[www.lacocinaarchive.info](http://www.lacocinaarchive.info)