Zeitschrift: Collection cahiers d'artistes
Herausgeber: Pro Helvetia
Band: - (1997)
Heft: -: Monica Studer ; Christoph van den Berg

Artikel: Lesen und Schreiben = Reading and writing
Autor: Kurjakovi, Daniel
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-555543

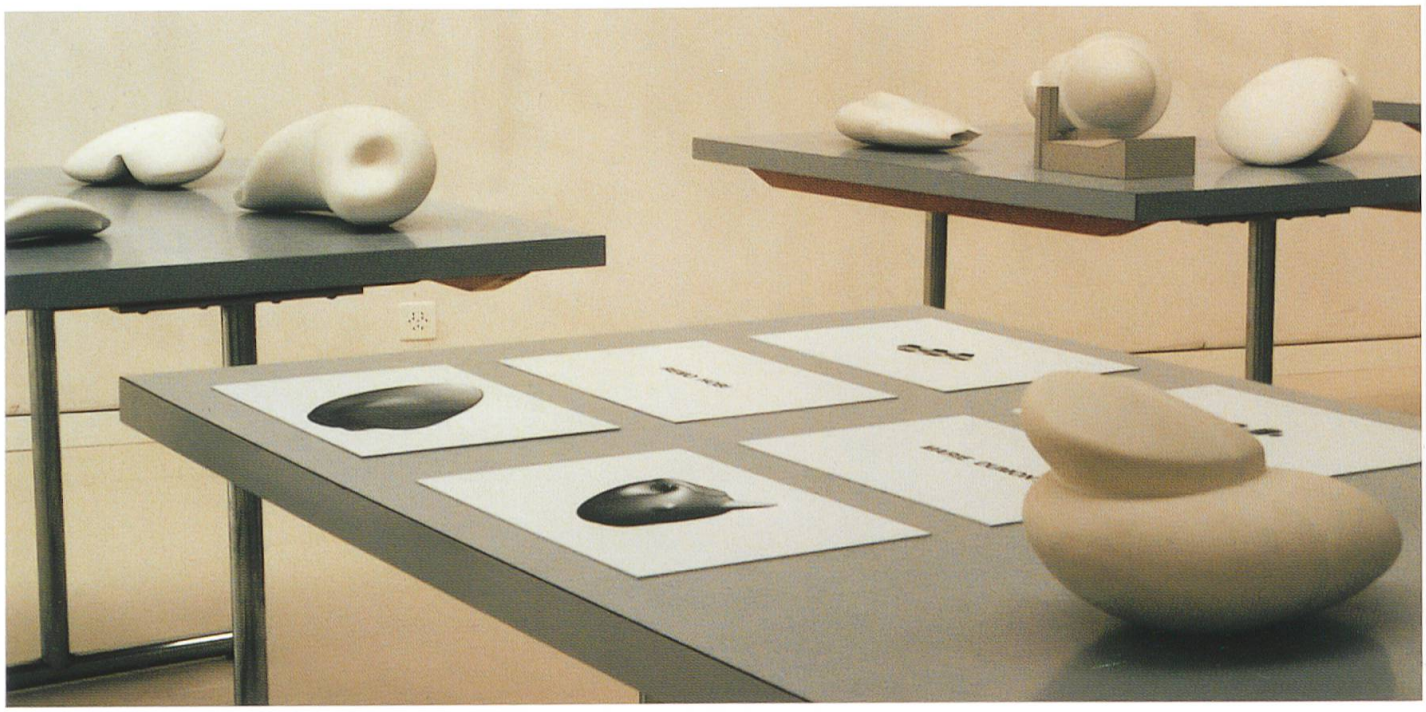
Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. 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: 12.07.2025

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



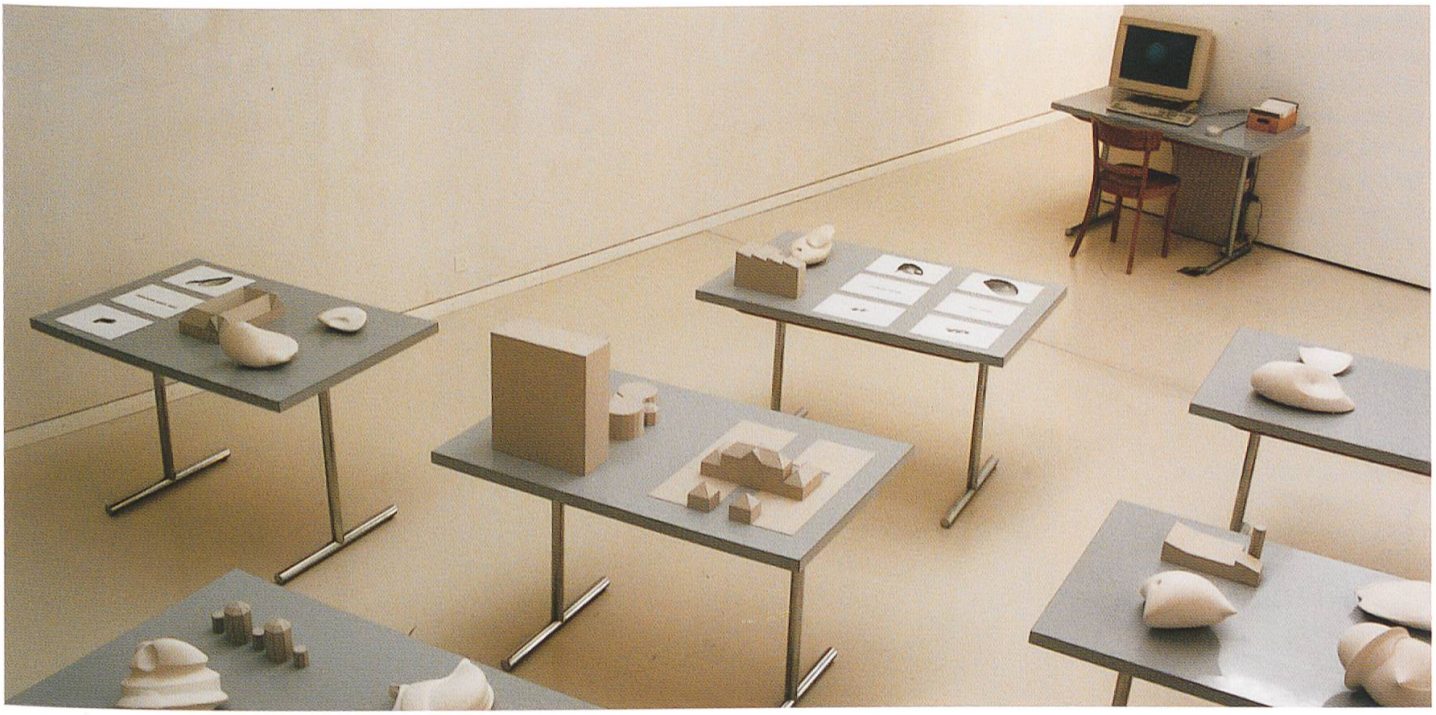
Lesen und Schreiben
Daniel Kurjaković

1997 gewahrte der Besucher beim Betreten des Musée Jurassien des Arts in Moutier zwei aus Polystyren gefertigte Objekte. Das Weiss des Materials, die Grösse und das Volumen verliehen den skulpturalen Formen unmittelbare Präsenz. Die in Schichten aufgebauten Objekte machten klar, dass der zugrundeliegende Herstellungsprozess nicht auf einen ästhetischen Wurf zurückging, der in der Sensibilität der Künstler wurzelte. Vielmehr schien es sich um Ausführungen von dreidimensionalen Entwürfen zu handeln. Die Schichten der Objekte gingen auf volumetrische Berechnungen zurück und waren gemäss einem bestimmten Konstruktionsprinzip aufeinandergetürmt worden. Der Titel *wie man eine Seele baut* spiegelt die Dialektik dieser Formen, die zwischen der auratischen Präsenz eines puren Phänomens und der mechanischen Kopie eines apriorischen Modells oszillierte.

Der Begriff der Seele ist das Paradebeispiel eines komplexen kulturellen und metaphysischen Diskurses, der von Aristoteles (Seele als jene überindividuelle Kraft, die dem menschlichen Leib seine Zweckbestimmung verleiht) über Descartes (die Seele als den Kategorien des Raums und der Zeit nicht zugängliche Grösse, die nur subjektiv erkannt werden kann) bis zu Husserl (die Seele als Ausdruck des psychischen Lebens mit einem Ich als Pol des Bewusstseinsstroms) und darüber hinaus in anderen Varianten in der abendländischen Philosophie zirkuliert.[1]

Entscheidend für das künstlerische Zitieren dieses befrachteten Topos ist aber weniger seine Verankerung in der philosophischen Tradition als die Tatsache, dass der Begriff schon seit langem den Status eines Gemeinplatzes geniesst. Es ist ein Begriff mit einer breiten Bedeutung, die ihre Bahnen mehr als anderswo in diskursiven Bereichen wie Astrologie, Esoterik oder Okkultismus zieht, kurz: im Halo von Grenzwissenschaften. Erforschte man die Ausstellung in Moutier weiter, fand der Betrachter Modelle von einzelnen Gebäuden, kleinere Seelenskulpturen aus Gips und je zu Dreiergruppen arrangierte Computerausdrucke (mit dem Namen eines Kandidaten, der sich für ein Gebäudemodell entschieden hatte, und der aus einer bestimmten Verwertung dieser Daten ermittelten Seele). Die Künstler brachten die Fiktion einer wissenschaftlichen, «objektiven» Apparatur in Anschlag, indem sie den Computer und quasi-szientistische (in Wahrheit aber anachronistische) Präsentationsweisen einschliesslich Modellen und Ansichtsmaterial ausbreiteten. Die Installation schien vorerst lediglich ein streng deduktiv gewonnenes Wissen zu präsentieren, ohne den Modus der Präsentation besonders zu gewichten. Tatsächlich waren die Materialien zu einem suggestiven Feld arrangiert und die darin präsentierten scheinbaren Zeugnisse lediglich Elemente eines hypothethischen Wissens.

Es gilt gleich zu betonen, dass die Rechenmaschine lediglich der kleinste gemeinsame Nenner aller seit 1991 entstandenen Arbeiten ist. Trotz der technoiden Aura (die der Computer aber für eine jüngere Generation von Anwendern nicht mehr hat) sind die Arbeiten aber keine Feier technologischer Meisterschaft. Strenggenommen würden sie einem techno-szientistischen Anspruch nicht genügen, wollte man sie überhaupt an solchen Standards messen. Das aber ist nicht intendiert. Wenn Studer/v d Berg in bezug auf den wissenschaftlichen Diskurs nur formale Mimikry üben, was gibt dann den inhaltlichen Ausschlag für ihre Arbeit?



Ihre Arbeit bezieht die Bedeutung aus verschiedenen kulturell-diskursiven Formen der Selbstrepräsentation des Menschen: die Stadt als Konstante in der ökonomisch-politischen Organisationsform menschlicher Gesellschaften (wie in *solid memory places*, 1995), die Landkarte als privilegiertes Instrument in der Organisationsform menschlicher Territorien, und zwar irdischer wie ausserirdischer (*Bitland*, 1992), oder biologische Modelle und Bildtafeln als herausragende Elemente in der Organisationsform des Wissens über die Entwicklung des organischen Lebens (*Sprachlich-formales System*, 1992). Es ist klar, dass ein solches kulturhistorisch angelegtes Projekt den Betrachter nicht primär dazu aufruft oder ermächtigt, sich im künstlerischen Produkt wiederzuerkennen, die verborgenen, privaten Meinungen der Künstler hinter ihren Werken aufzustöbern oder die Arbeiten als Propositionen einer veränderten Wahrnehmungsweise zu testen, sondern die unterschiedlichen Weisen von Mediatisierung zu reflektieren, die sich als materielle Körper zwischen Betrachter und «Realität» schieben bzw. immer schon dort angesiedelt sind.[2]

Durchaus didaktisch machen dies verschiedene Arbeiten klar. In *solid memory places* übersetzten die Künstler die Daten, die der Rechner zu drei Ansammlungen von je 1000 Gebäuden generierte, in drei homologe Präsentationsformen: Erstens war in einen geschlossenen Holzkasten als stereoskopische Ansicht das Bild einer in die imaginäre Raumtiefe zurückweichenden Stadt eingelassen; einer typologisch uneindeutigen, also hybriden Stadt, die sich zu einem Pastiche von schematisierter mittelalterlicher, frühindustrieller und kosmopolitaner Architektur des 20. Jahrhunderts verquickte; zweitens entwirrte ein Karteikasten das illusionistische Babylon der Gebäude zu einer 1000teiligen Sammlung der einzelnen, dimetrisch dargestellten Gebäudetypen, wobei Farben sie als zu verschiedenen Bauzonen gehörig auswiesen; und drittens machte ein Katasterplan die Stadt als Grundrissstruktur mit bestimmten Bauzonenverteilungen kenntlich. Die Künstler setzen die Variationen offensichtlich ein, um das Bild und das darunterliegende Konzept zu relativieren, kurz: um dessen imaginäre und krückenhafte Funktion zu unterstreichen. «Die eigentliche Stadt findet nicht statt», hatten die Künstler gewarnt.

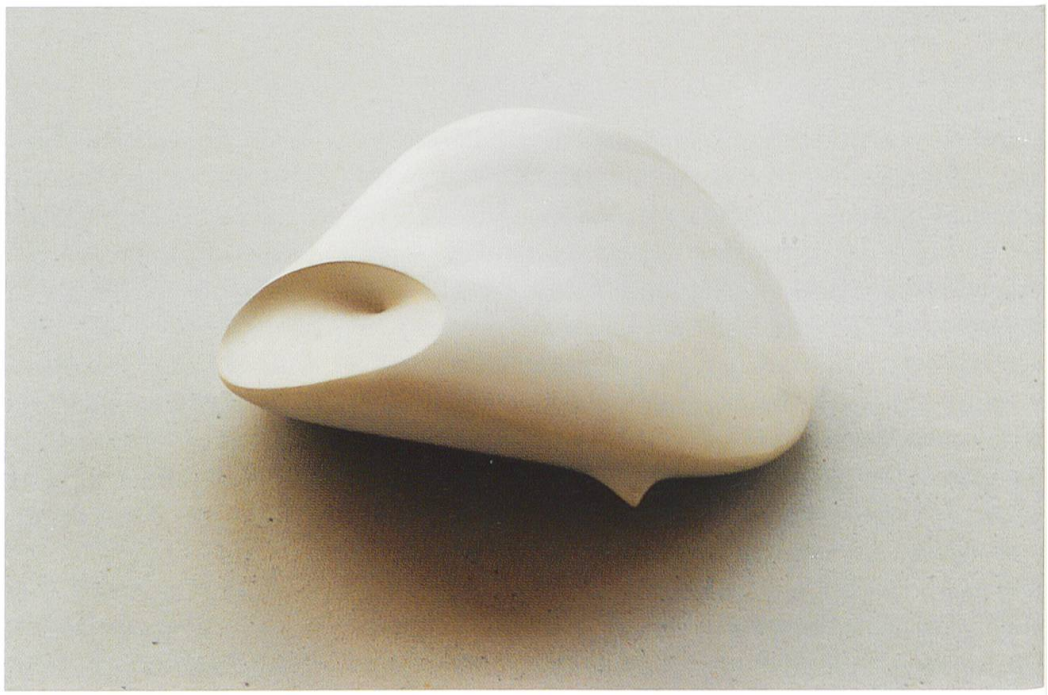
Andererseits – und in einem gewissen Mass gegenläufig dazu – schöpft die Variation, verstanden als Serie, die Möglichkeit aus, das präsentierte Material als eine Abfolge zusammenhängender Informationen zu inszenieren, mit anderen Worten als Text. Als solcher erschliesst er sich potentiell der Lektüre des Betrachters.

Offensichtlich handelt es sich dabei nicht um ein rein formales Merkmal, sondern signalisiert ein ideologisches Moment. Das spezifische Konzept von Lektüre, von dem hier die Rede ist, handelt weniger von der blossen Registrierung von Zeichen eines Systems (dem Text), sondern vom Versprechen, dieses System im Rahmen einer hermeneutischen Objektivität oder szientistischen Rationalität erschöpfend strukturieren (lesen) zu können. Lesen entspricht in diesem Fall nicht nur der Wahrnehmung der Zeichen, sondern auch des Kodes, der die Zeichenproduktion bestimmt, und der Konventionen, die die jeweilige Struktur und Äusserungsweise beherrschen. In dieser Perspektive würde Lesen heissen, nicht nur das kontingente Zeichen, sondern auch den Erzählerstandpunkt

wie man eine Seele baut
Installation, 1997
2 Schichtobjekte in Polystyren,
180 cm×240 cm×230 cm
und 280 cm×130 cm×240 cm
12 Gipsmodelle, maximal
32 cm×28 cm×21 cm
12 Gebäudemodelle in Graukarton, maximal
57 cm×45 cm×36 cm
7 Datentriplets; je 3 Laserdrucke sw auf Alu,
Format A4

Arbeitstisch: PC, eigene Programmentwicklung zum Vermessen der Seele
Kartei: 1000 Gebäudekarten, Laserdrucke Format A6, in Holzkasten

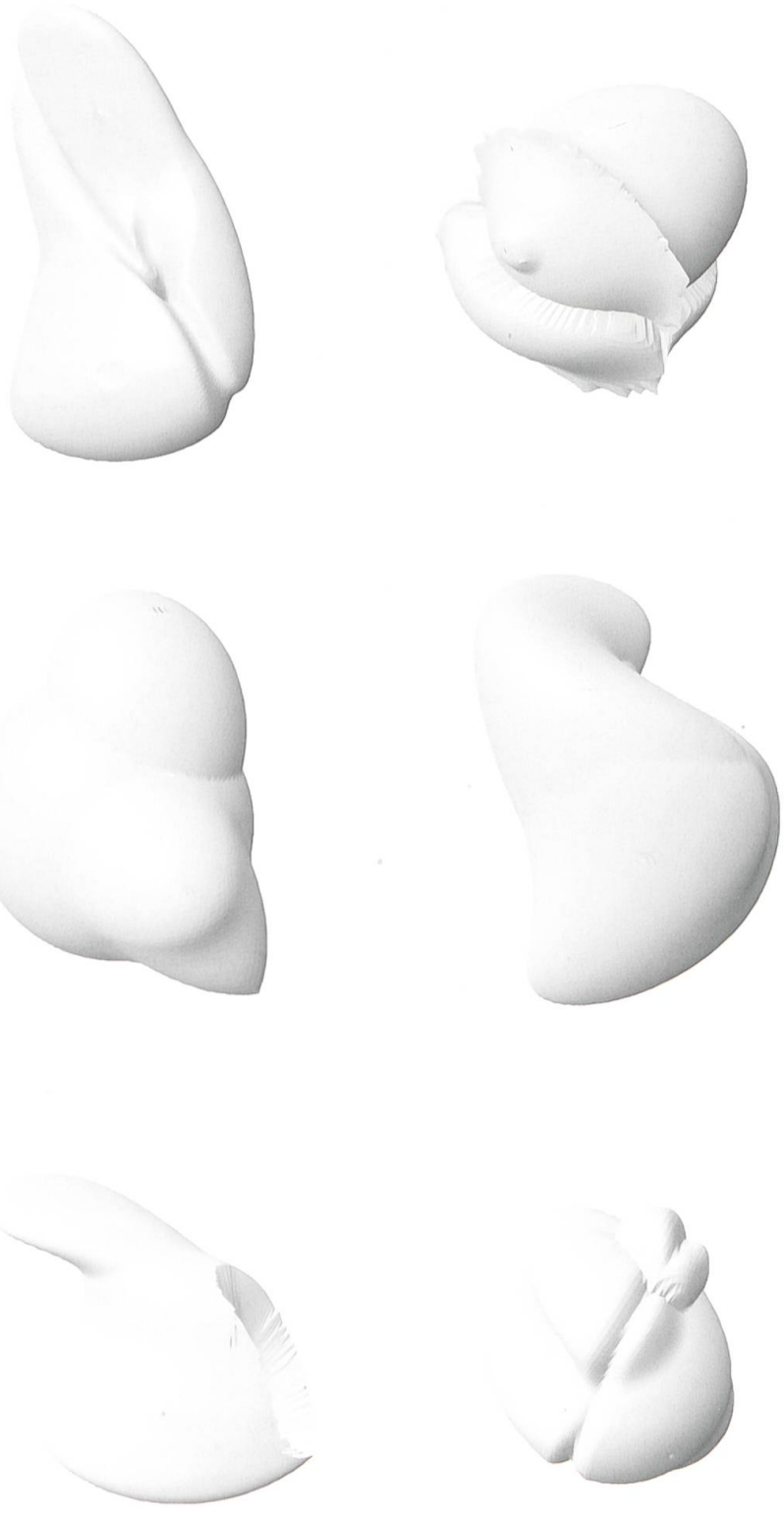
Wir haben ein Programm gebaut, das die Form der Seele untersucht. Kandidaten werden gebeten, aus der Kartei *Stadt D* dasjenige Gebäude (s. auch: *solid memory places*, Seite 10) auszusuchen, das der eigenen Person am ehesten entspricht. Der Name der Person und die Nummer ihrer Gebäudekarte steuern den Zahlengenerator des Programmes, der Deformationen auf eine Kugelform einwirken lässt. Die jeweils aus der Berechnung resultierende Form ist für jede Person individuell. Wir geben vor, so die Seele einer Person abbilden zu können. Das Programm erlaubt verschiedene Darstellungen der Daten für jeweils verschiedene Verwendungszwecke.



how to construct a soul
Installation, 1997
– 2 layered objects in polysterene, 180 cm×240 cm×230 cm and 280 cm×130 cm×240 cm
– 12 plaster models, maximum 32 cm×28 cm×21 cm
– 12 building models in gray cardboard, maximum 57 cm×45 cm×36 cm
– 7 data-triplets, each comprised of 3 laser prints on aluminium, format A4

Worktable: PC, personally developed program for measuring souls
Card index: 1000 cards of buildings, laser prints format A6, in wooden box

We have created a program that explores the form of the soul. Candidates are asked to seek out a building (cf. also: *solid memory places*, p. 10) from the *D City* card index, on the basis of how well it corresponds with their own person. The person's name and the number of their building-card regulate the program's number generator, which translates the input into deformations of a spherical form.
The form that results from the calculation is different for each person. Purportedly, this enables us to depict a person's soul. The program allows the data to be presented in different ways for respectively different purposes.



und das präsentierte Weltmodell in seiner ganzen Fülle zu verstehen, kurz: dessen Ursprung und Bestimmung. Die Arbeit von Studer/v d Berg setzt dieses spezifische Modell des Lesens voraus, aber die Schlüsse aus ihrer Arbeit unterscheiden sich klar von dessen logischen Implikationen (Ergründung des Ursprungs, Vorwegnahme der Bestimmung).

So präsentierte *Sprachlich-formales System* (1992) zweiunddreissig Schautafeln mit xerokopierten Karten, die scheinbar organische Lebewesen niederer Gattung (Amöben, Medusen, Ein- und Zweizeller?) im schematischen Querschnitt abbildeten. Die Künstler modellierten ihr System in Anlehnung an den vom schwedischen Naturforscher Carl von Linné konstruierten Atlas natürlicher Formen, *Systema Naturae*, von 1735. Er hatte darin die Lebewesen nach morphologischen Merkmalen kategorisiert, um eine totale, d.h. in den Grundaxiomen konstante und deduktiv erweiterbare Enzyklopädie des Lebens aufzustellen. Dabei ordnen ein Gattungsname und ein Artenname die Totalität der Lebewesen. Die Künstler simulierten ihre eigene Enzyklopädie, indem sie aufgrund einer Datenbank und mittels Festsetzung von bestimmten Parametern (für die Generierung von Formen und Namen) den Computer gänzlich imaginäre «Lebewesen» erzeugen liessen: Biocereminales, Ipasymeae, Odemeinales, Myideae...

Damit ging das Versprechen einher, das Wirken der Natur als intelligiblen Text verfügbar zu machen (zu ordnen). Auch hier kam die Mimikry am wissenschaftlichen Modell in Absicht auf den «Systemeffekt» (die Repräsentation wird als logisch, als geordnet gelesen) zur Anwendung. Doch fusste das System auf einem Konglomerat von Namen und Formen, das ausuferte und in seinen inneren Bezügen – im Gegensatz zu den systematischen – nicht wirklich nachvollziehbar war. (So liess sich die Frage, welche empirischen Merkmale ein-eindeutig die Merkmale einer Klasse bezeichnen, nur bedingt beantworten.) Es unterwanderte somit die transparente Repräsentation scheinbar existenter Phänomene, unterhöhlte das verlockende Angebot, das System der Natur zu begrenzen und die Konventionen dieses System zu verstehen, kurz: zu lesen. Die gleiche Spannung zwischen der nahegelegten Kohärenz einer Äusserungsweise eines Systems und der Aussicht auf die Zurückführung dieses Systems auf ein mentales Diagramm, das das System abstrakt ordnet, wohnt auch Arbeiten wie *Legende* (1994) oder *36 Variationen...* (1992) inne.

Letzten Endes laufen diese Überlegungen auf die Frage hinaus, mit was für einem künstlerischen Modell wir es hier zu tun haben. Was machen die Künstler, wenn sie Systeme präsentieren, deren Intelligibilität nur leeres Versprechen bleibt, wenn sie Welten (Systeme mit konsistenten Regeln der Produktion und Transformation) suggerieren, die zu idiosynkratischen oder arbiträren Modellen zu zerfallen drohen; wenn sie das Repertoire historischer, geistesgeschichtlicher und technischer Paradigmen (Stadt, Seele, Natur) anzapfen, dabei bewusst darauf verzichten, an der Kohärenz, Erforschung und Sichtbarmachung von deren Geschichte teilzunehmen?

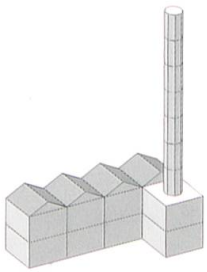
Obwohl Studer/v d Berg ihre Arbeiten in Räumen aufbauen und zu Installationen auslegen, sind ihre im irrationalen, algorithmischen Innern des Rechners, in der Abgeschiedenheit des Ateliers ausgetüftelten, ihre in der Bibliothek der menschlichen Geschichte komponierten Parabeln mit keiner irreduziblen Materialität ausgestattet, sondern die theatralische Staffage immer schon verschobener, uneinholbarer Ereignisse. Die Repräsentationen werfen sich ihr Bild im Spiegel der Mediatisierung unabschliessbar zurück. Um die Künstler zu paraphrasieren: Die Kunst findet eigentlich nicht statt, wenn man darunter eine Form von Stellungnahme, einen phänomenologischen Vorschlag oder eine geschichtliche Analyse versteht.

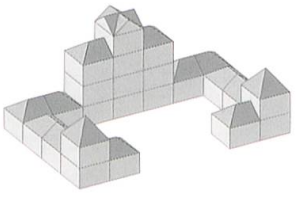
Das Schreiben, ja das Um- und Neuschreiben[3] ihrer Arbeiten führt statt dessen in eine fiktive und punktuelle Kreiselbewegung, den Zirkel von Text und Lektüre (und die geometrische Metapher ist hier bewusst gesetzt). Der wirklichen Geschichte enthoben, verfängt sich der Betrachter in einem von eigenen Obsessionen, Hoffnungen und Vorurteilen gezeichneten Austausch mit Systemen ohne gesicherte Information, verheddert sich in der Reibung an einer unfasslichen Welt.

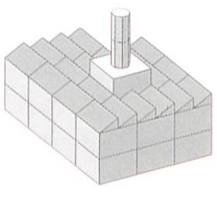
1 Hier sei nur kurz präzisiert, dass der Titel *wie man eine seele baut* eine psychologische Konzeption der Seele vorauszusetzen scheint. Aus den möglichen Definitionen der Seele kommt die heute gebräuchlichste zur Anwendung, nämlich die Seele im Sinn des psychophysisch bestimmten Persönlichkeitskerns. Siehe aber weiter unten zum Verfahren der Künstler, einen Gemeinplatz (im breiten Sinn) zum strategischen Angelpunkt ihrer Arbeiten zu machen.

2 Es kann hier nicht detailliert darauf eingegangen werden, was es bedeutet, dass Studer/v d Berg historische Modelle der Repräsentation einem heutigen Betrachter anbieten, ihn also gewissermassen mit vergangenen Phasen im Mediatisierungsprozess konfrontieren.

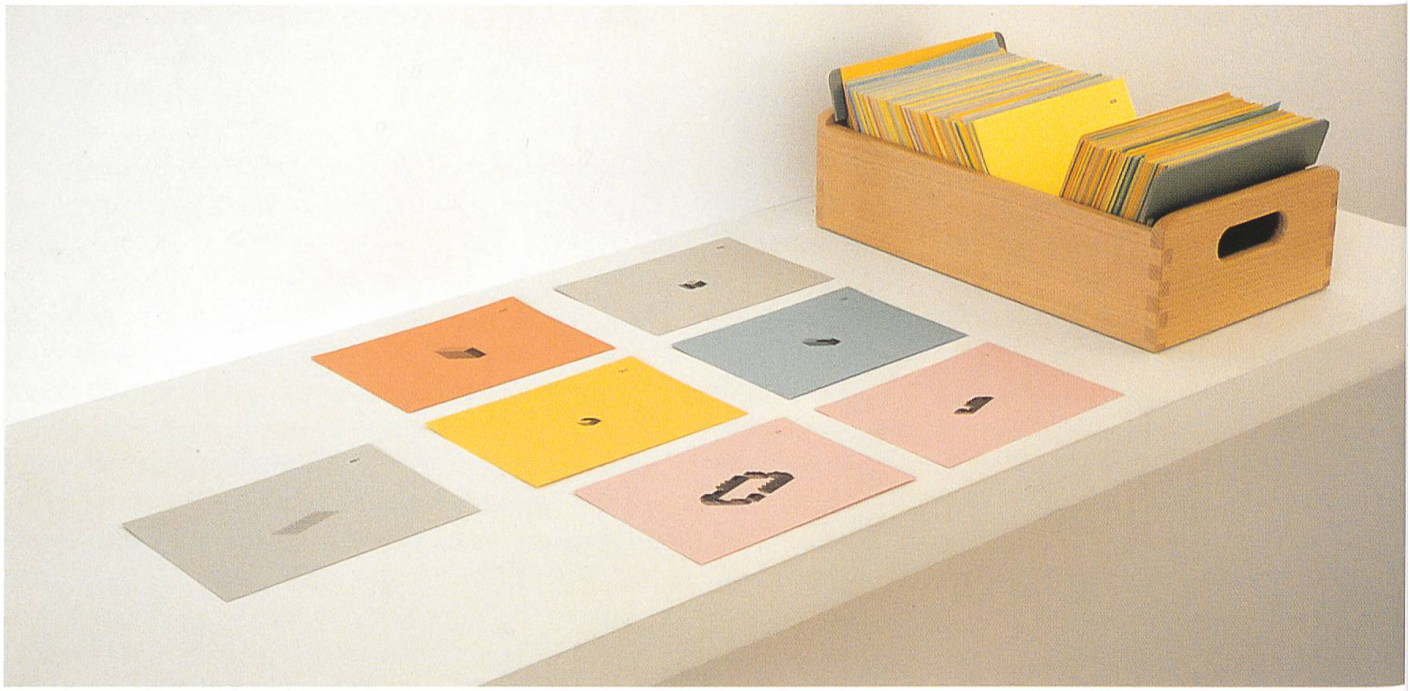
3 Vgl. etwa den Neuansatz von *Stadt C – verschwundene Bauten*, 1996, der auf *solid memory places*, 1995, zurückgreift, oder die aufs engste miteinander verbundenen Arbeiten *Sprachlich-formales System* (1992) und *36 Variationen über ein sprachlich-formales Thema* (1992).







solid memory places
Installation, Centre d'art
contemporain, Genf, 1995



solid memory places
Installation, 1995
3 Modellkästen; je 140 cm×104 cm×104 cm Stahl/MDF,
je 8 Fotos ab Daten 10 cm×15 cm,
je 4 Stereobetrachter
3 Karteien; je 1000 Gebäudekarten, Laserdrucke Format A6,
in Karteikasten Holz
3 Katasterpläne; 100 cm×100 cm, Versatec-Drucke (Tintenstrahl)
auf Forex, laminiert

Das Programm von *solid memory places* entwickelt aus einfachen Elementen (Kuben, Zylinder und Dachformen) Stadtlandschaften von jeweils 1000 Gebäuden. Im Programm definiert sind Bauanleitungen für verschiedene Gebäudetypen und ihre Zuordnung zu verschiedenen Bauzonen.
Die Zusammensetzung einer solchen «Stadt» wird durch Zufallszahlen geregelt. Da dies eine sehr grosse Zahl Kombinationen möglich macht, entspricht jede von ihnen lediglich dem momentanen Zustand des Programms.

solid memory places
Installation, 1995
3 maquette boxes: each 140 cm×104 cm×104 cm steel/MDF
each with 8 data-based photos, 10 cm×15 cm
each with 4 stereo viewers
3 card indexes: each with 1000 cards of buildings,
laser prints format A6, in wood index box
3 cadastral plans: 100 cm×100 cm, Versatec prints (ink jet) on
Forex, laminated

The *solid memory places* program uses simple elements (cubes, cylinders, and roof shapes) to create urban landscapes of 1000 buildings each. The program provides instructions for a variety of building types and their assignment to various building zones. Such a "city" is assembled on the basis of random numbers. Since this enables such a great number of combinations, each version merely reflects the program's momentary situation.

Reading and Writing

Daniel Kurjaković

In 1997, the first thing to confront visitors to the Musée Jurassien des Arts in Moutier consisted of two objects in polystyrene: their whiteness, together with their size and volume, heightened the unmitigated presence of these sculptural forms. Built up in layers, the objects bespoke an underlying production process that clearly was not the outgrowth of any aesthetically conceived sketch rooted in a particular artist's sensibility. Rather, they seemed to have been realized on the basis of three-dimensional models. Their layers had their origin in volumetric calculations, and were piled on top of each other according to a specific construction principle. The work's title, *how to build a soul*, reflects the dialectical aspect of these forms, the way they oscillate between the aura-shrouded presence of a pure phenomenon and the mechanical reproduction of a pre-defined model.

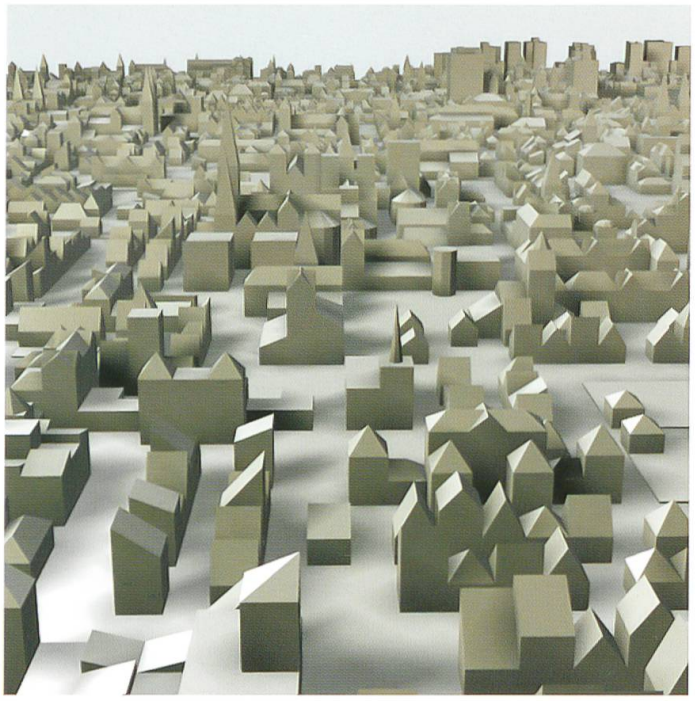
The concept of soul represents the classic example of the complexity of a cultural and metaphysical discourse with which Western philosophy is interwoven. Variations on this theme take their source in thinking that ranges from Aristotle (the soul as that supra-individual force lending man his final cause), by way of Descartes (the soul as an entity not amenable to the categories of time or space, to be apprehended only subjectively), to Husserl (the soul as the expression of our psychic life with the self as the pole of our stream of consciousness).[1]

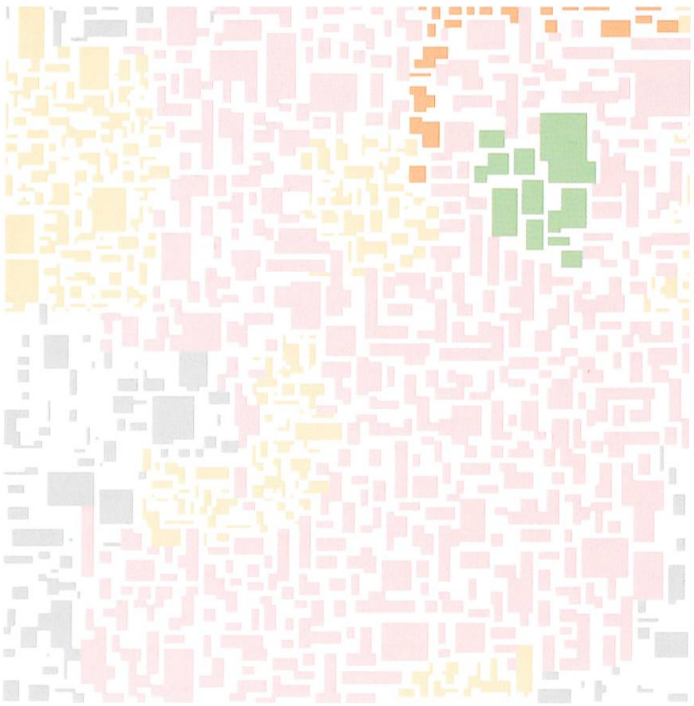
However, the artistic quotation of this charged topos is less decisively influenced by the concept's philosophic roots than by the fact that, for a long time already, the concept has enjoyed the status of a commonplace. It is defined in wide terms, describing an orbit that touches upon, above all, such conceptual realms as astrology, esotericism or occultism – in short, various fringe sciences. Progressing further along in their visit to the Moutier exhibition, visitors discovered individual building models, smaller soul sculptures in plaster, arranged in groups of three by computer printout (with the name of a candidate who chose a particular building model and the corresponding soul as drawn up on the basis of computer data). The artists underscored the fiction of a scientifically "objective" apparatus by putting on display the computer itself, and the almost scientific (but in fact anachronic) means of presentation, including models and visual aids. At first, the installation appeared to present nothing more than knowledge obtained strictly by deductive methods, and to grant little importance to the medium of presentation. Actually, the materials were arranged suggestively to that effect, with the would-be pieces of evidence serving as simple elements of purely hypothetical knowledge.

It is important to point out right away that the computer has merely served as the lowest common denominator for all the works created by these artists since 1991. Yet, despite a "technoid" atmosphere (which, by the way, no longer holds true for the younger generations), the results do not represent a celebration of technological mastery. Strictly speaking, any claim to techno-scientific validity would hardly be adequate, should one be inclined to measure them against that sort of standard at all. However, this is not what is targeted. On the other hand, if the work of Studer/v d Berg is only the formal mimicry of a scientific discourse, what constitutes its actual subject matter?

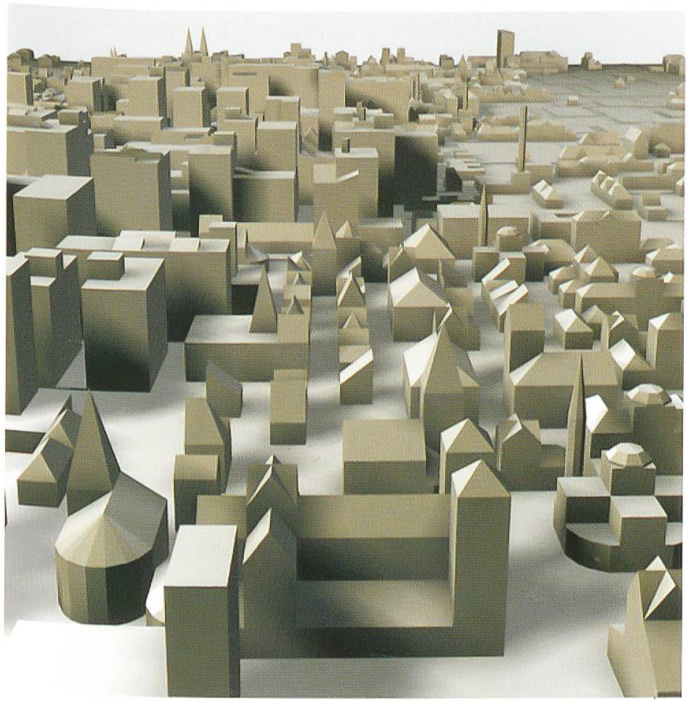
Their work draws on various culturally discursive forms of man's self-representation for its meaning: the city, as a constant in the politico-economic form of organization characterizing human societies (as in *solid memory places*, 1995); the geographical map, as a favored instrument for forms of organization applied to human territories – both terrestrial and extraterrestrial (*Bitland*, 1992); or biological models and charts as outstanding elements in the organizational form taken by knowledge to do with the development of organic life (*Formal Language System*, 1992). Obviously, this sort of culturally and historically oriented approach does not, a priori, inspire or enable viewers to recognize themselves in the artistic product. Nor is it conducive to unearthing the underlying hidden and private opinions of the artists, nor even to evaluating the works as proposals for a new mode of perception. Rather, what it does do is stimulate thought as to the different modes of mediatization that tend to interpose themselves in material form between the viewer and "reality", or even as to those material modes which have always existed in that role.[2]

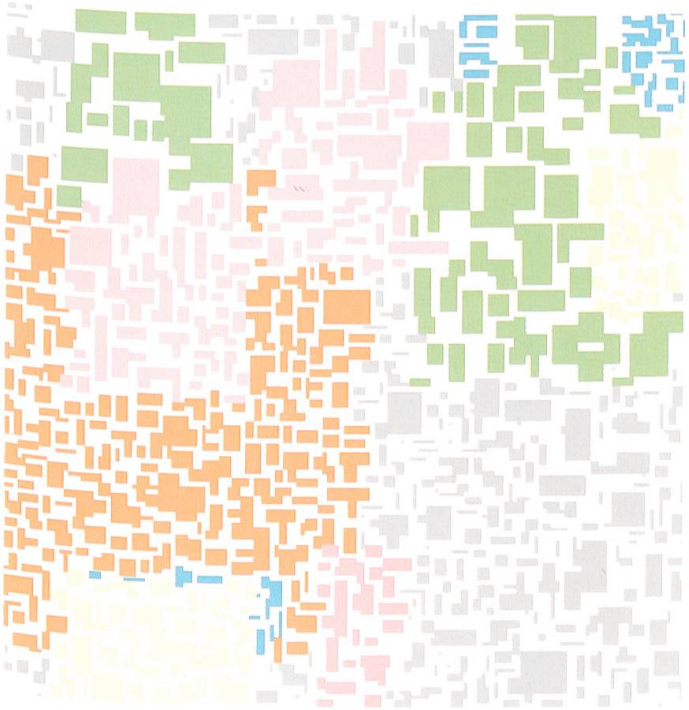
This is something the various works, which do have a didactic slant to them, make clear. In the work *solid memory places*, the artists translated the data which the computer had spewed forth into three sets of 1000 buildings each, presented in three homologous forms: firstly, a closed wooden box was fitted with a picture of a city that, viewed in stereoscope, seemed to stretch backwards into imaginary spatial depth. The city thus presented was typologically ambiguous, a hybrid, in the form of a pastiche schematically merging architecture from medieval times with that of the early industrial era and the cosmopolitan twentieth century. Secondly, a card-index box served to unravel the illusionistic Babylon into three 1000-part collections of the individual, tetragonal building types, using colors to identify them with their respective construction zones. Thirdly, a city land

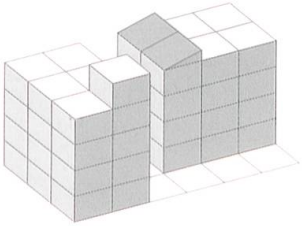


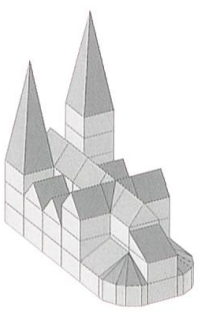


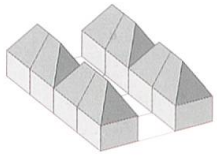
solid memory places
Stadt A, B, C
Modellfoto und Grundrissplan

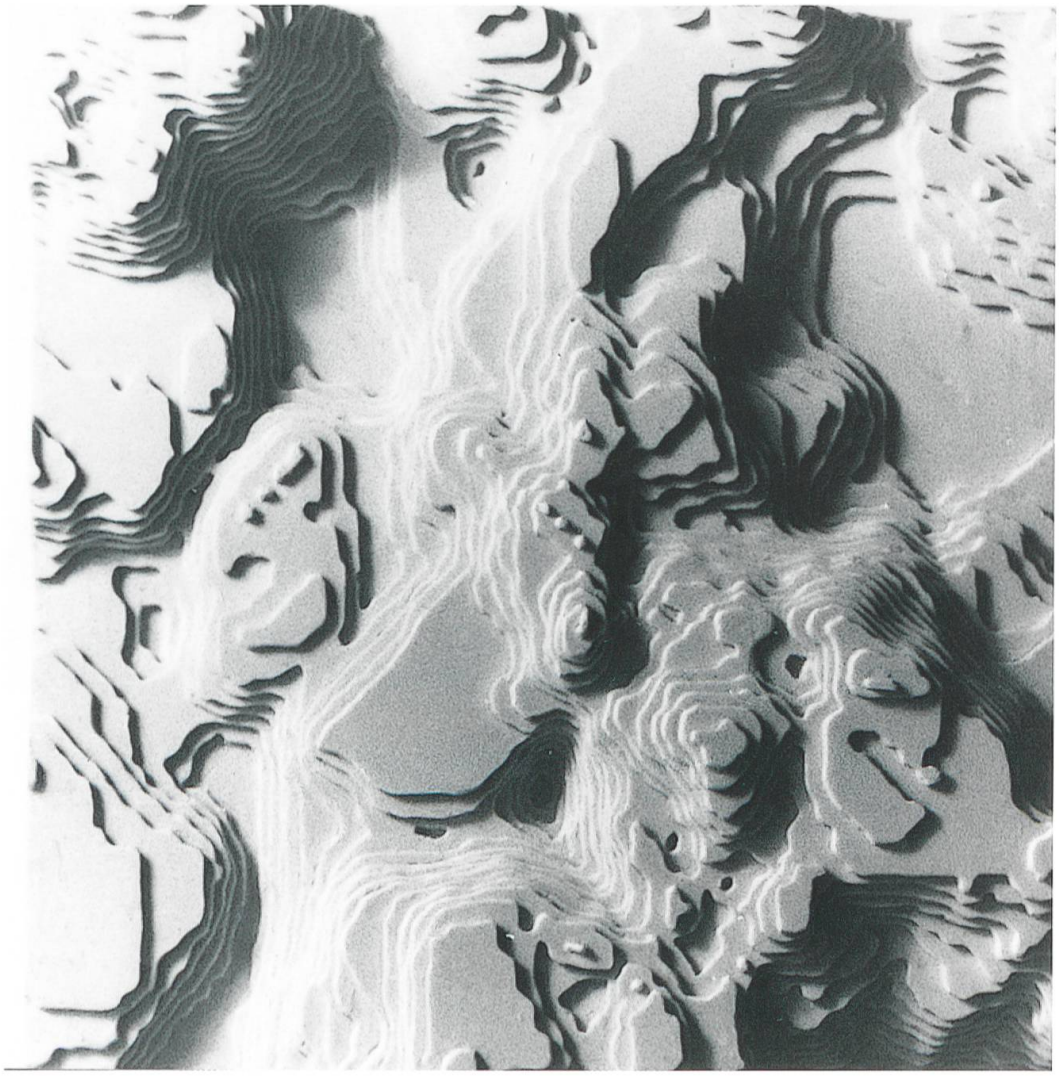






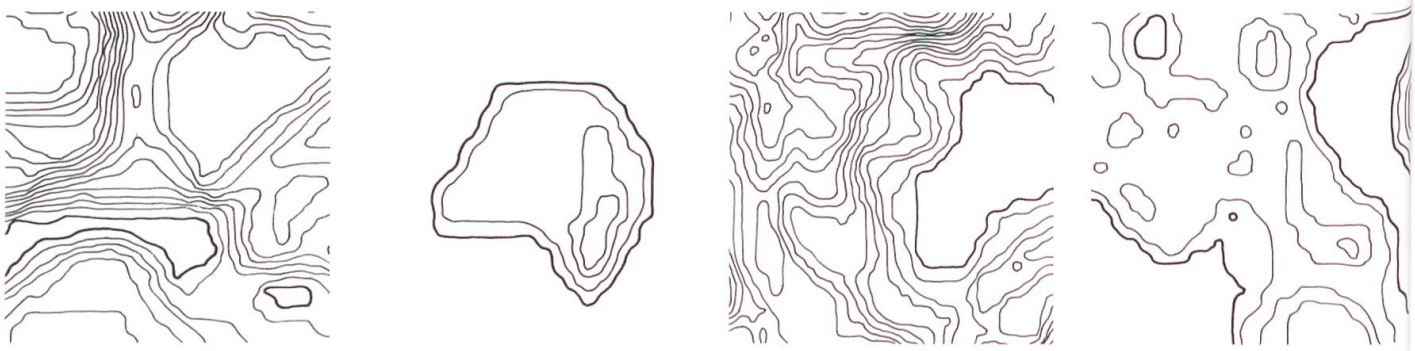






Bitland
Multiple, 1992
Der Speicher des Rechners wurde mit zufällig verteilten «Meteoriten» beschossen, so dass eine digitale Landschaft entstand. *Bitland* existiert nur im Rechner und nur dann, wenn das *Bitland*-Programm abläuft.
Das Multiple dazu existiert in zwei Varianten: als Landkarte (Xerokopie, Format 96 cm x 84 cm, Auflage 10 Expl.) und als Modelle von den 8 mal 8 Teilgebieten der Karte (64 Gipse, Format 14 cm x 14 cm x ca. 4 cm).

Bitland
Multiple, 1992
The computer's memory is hit by randomly shot "meteorites", creating a digital landscape. *Bitland* exists only on the computer screen, and only when the *Bitland* program is running.
The multiple belonging to it comes in two versions: as a map (xerographic print, format 96 cm x 84 cm, in an edition of 10) and as a model of the 8-times-8 parts of the map (64 plaster casts, format 14 cm x 14 cm x ca. 4 cm).



register provided a plan of each city, defining the various construction zones. Manifestly, the artists introduced these variations on the theme in order to relativize the city picture and its underlying concept, that is to highlight the city's imaginary nature, and its function as a crutch. Indeed, the artists had explicitly warned viewers: "There will be no actual city."

On the other hand – and, to a certain extent, at cross-purposes to the above – these variations, taken as a series, utilized the possibility of staging the presented material as a sequence of interlinked information; in other words, as a text. In this sense, the work potentially left itself open to readings by viewers.

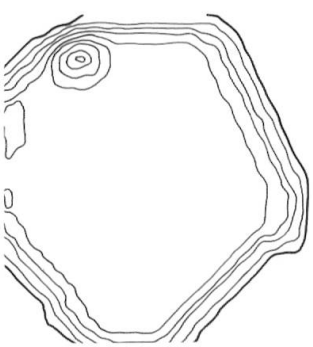
Obviously, this is not to be taken as a purely formal feature, but as the indication of an ideological opportunity. The specific concept of reading to which we refer has little to do with merely registering the signs of a system (the text). Rather, it brings the promise of enabling viewers to exhaustively structure this system within a framework characterized by hermeneutical objectivity or scientific rationalism. As such, reading corresponds with discerning not only the signs, but the code underlying the production of signs, and the conventions mastering this particular structure and mode of expression. Seen in this light, reading – beyond understanding the contingent signs – would mean fully grasping both the narrator's point of view and the world model being presented; it would involve comprehending the origin and purpose of such a model. Studer/v d Berg's work presupposes this specific reading model, although the deductions to be drawn from it differ clearly from its logical implications (namely, fathoming a work's origin and anticipating its purpose).

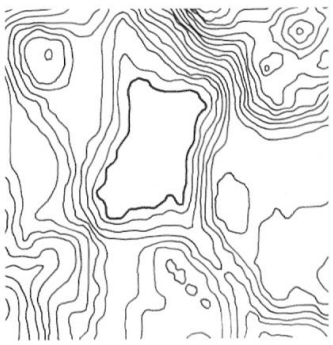
Thus, their 1992 *Formal Language System* presented thirty-two charts featuring xeroxed cards schematically providing sectional views of what looked like organisms of the lowest genus (amoebas, jellyfish, uni- and bicellular?). The artists modelled their system on that of the Swedish naturalist Carl von Linné (Caroleus Linnaeus), who drew up an atlas of natural forms entitled *Systema Naturae* (1735). Linné classified organisms according to their morphological features, in order to establish a fully comprehensive encyclopedia of life, that is one that was true to life's basic axioms and thus expandable by deduction. In the process, he classified all living beings by their generic names and species. The artists drew up their own simulated encyclopedia: using a databank and establishing certain specific parameters, they had the computer generate totally imaginary "living beings": biocereminals, ipasymeae, odemeinals, myideae...

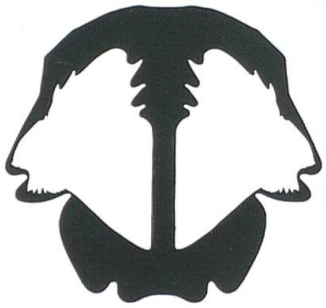
This was accompanied by the promise to render the work of nature accessible (to sort it out) as an intelligible text. Here again, the artists resorted to mimicking the scientific model in order to achieve the "system-effect" (what is represented is read as logical and systematic). Nevertheless, the system was based on a conglomeration of names and forms that ran out of control and whose internal references – in contrast to the systematic nature of their approach – were not really understandable. (Thus the question of which empirical characteristics define a class was answered only partially.) This clouded the transparency of a representation of supposedly existing phenomena, undermining the enticing proposal to delimit nature as a system, to understand its conventions – in short, to read it. The same tension between the suggested coherence of a system's mode of expression and the prospect of this system's being reduced to a mental diagram, as the system abstractly sets up, is also inherent in works such as *Legend* (1994) or *36 Variations*... (1992).

In the last analysis, these various considerations on the subject amount to the question of what sort of artistic model is involved here. What does it mean when Studer/v d Berg present systems whose intelligibility is nothing more than an empty promise; when they suggest worlds (systems with consistent laws of production and transformation) that threaten to collapse into idiosyncratic or arbitrary models; when they avail themselves of the repertory of historic, philosophic and technical paradigms (state, soul, nature) while consciously sacrificing participation in the coherence, research, and visualization that are part and parcel of their history?

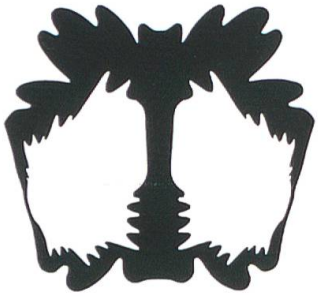
Although the works by Studer/v d Berg are set up in rooms and displayed as installations, there is no irreducible materiality to the parables they achieve and that are born of the irrational, algorithmic insides of the computer, worked out in the seclusion of workshops, and composed within the framework of the history of man. Rather, they constitute the theatrical staffage (figures) of events forever deferred and irretrievable. The images of what is represented reverberate inconclusively against the mirror of their mediatization. In the words of the artists: no art



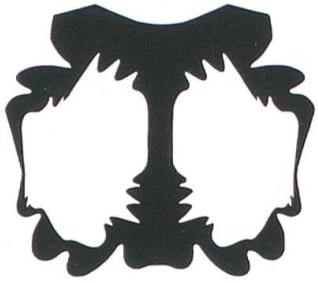




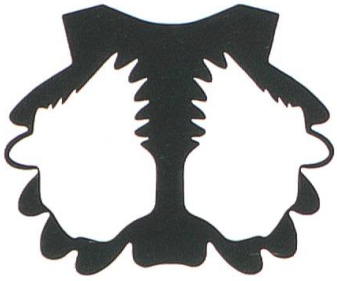
Onopipasum ananidosis



Dryborosuba monospetumea

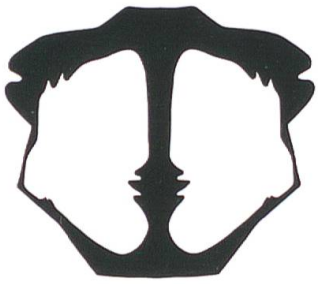


Dryborosuba blinigya

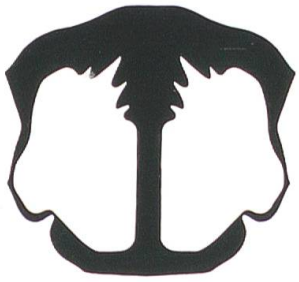


Dryborosuba plasmatabea

Icrugulum nekroraste



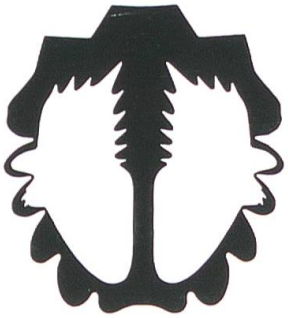
Icrugulum arexonese



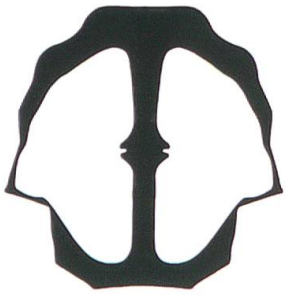
Icrugulum trinimum

Tesinadenum pergobis

Tesinadenum more



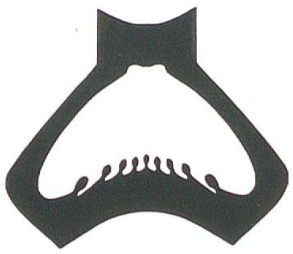
Tesinadenum plasmausis



Moblegerasum thaxunitrylis

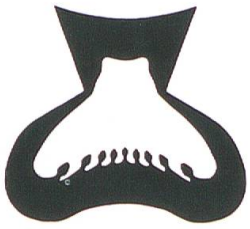
Moblegerasum exotethasis

Enirum plasmanamasulis



Enirum monounum

Enirum tridogothalum

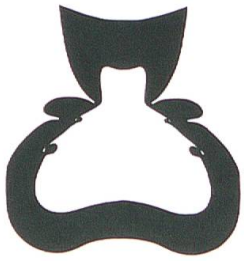


Osona microgydea

Osona neuronoa

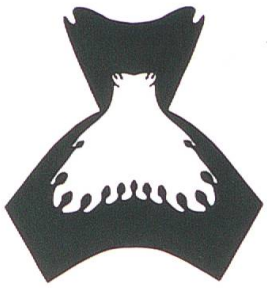
Ihunusibum microige

Ihunusibum monoalis



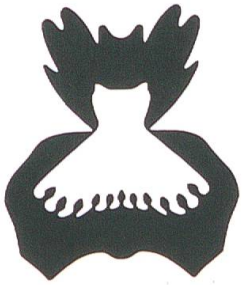
Udemum opregis

Udemum ferroblorum



Udemum parastymis

Tymnisehaclax crysa



Tymnisehaclax perira

in fact takes place, if what is meant by that term is a form of statement, a phenomenalist proposal, or a historical analysis.

The writing of their works, often entailing rewriting and new versions[3], leads rather to a fictitious and selective gyroscopic motion, involving the circle of text and reading (a geometric metaphor that is purposely used here). Set free from any historical moorings, viewers are entrapped in an exchange with systems devoid of any secure information and marked by their own obsessions, hopes and prejudices; they endure friction sparked by rubbing against an impalpable world.

Translated by Margie Mounier

1 Here we can only briefly comment on the fact that the title – *how to build a soul* – seems to be based on the soul as defined in psychological terms. Of the possible definitions of the soul, it is the one most commonly used today that is applied, namely the soul defined in a psycho-physical sense as the core of man's personality. However, see further below with respect to the artists' approach, where the commonplace (in the wider sense of the word) serves as a strategic pivot of their work.
2 Without going into fuller detail, it is worth pointing out that, significantly, Studer/v d Berg offer today's viewers historic models of representation, that is, confront them with more or less past phases of the mediatization process.
3 Cf. for instance the new version of *Stadt C – verschwundene Bauten* (*City C – Vanished Buildings*), 1996, a work that refers back to the 1995 *solid memory places*, or the most closely linked works *Sprachlich-formales System* (*Formal Language System*, 1992), and *36 Variationen über ein sprachlich-formales Thema* (*36 Variations on a Formal Language Theme*, 1992).

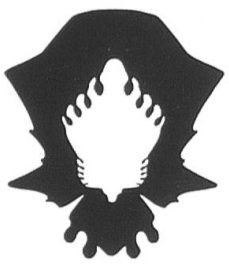
36 Variationen über ein sprachlich-formales Thema, 1992

Seiten/pages 16, 17, 18:

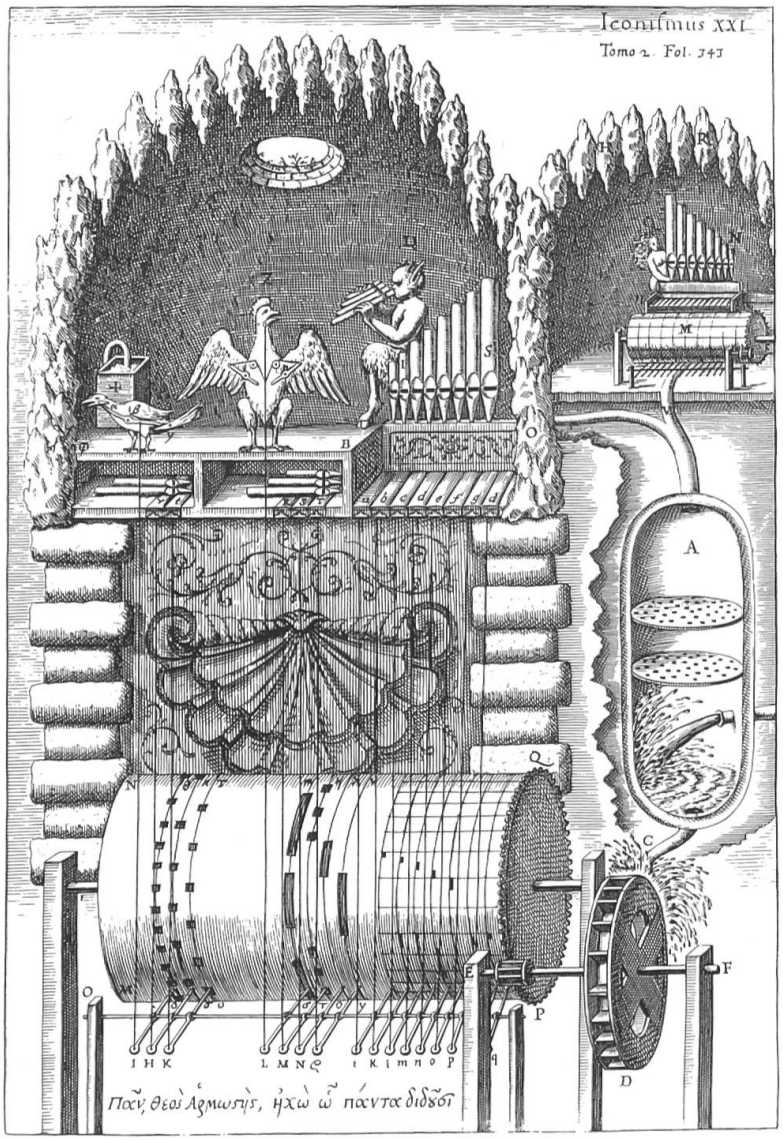
Sprachlich-formales System, 32 Siebdrucke
Format 50×70 cm, 1993

Ibasix esa

Husunogum psebomadis



Phrabynemea multistenacrea



Athanasius Kircher (1601–1680)
Musurgia universalis