

Here's the Answer What's the Question?

Sofia Hultén

Ikon Gallery, Museum Tinguely,
Birmingham Basel

3	6
Foreword	Vorwort
90	90
Works	Werke
95	101
Here's the Answer, What's the Question?	Here's the Answer, What's the Question?
Thoughts on puzzles, questions and answers in the work of Sofia Hultén	Überlegungen zu Rätsel Frage und Antwort bei Sofia Hultén
Lisa Anette Ahlers	Lisa Anette Ahlers
109	113
Sofia Hultén's Work and Play	Sofia Hultén: Arbeit und Spiel
Chris Sharp	Chris Sharp
117	120
Matter is plastic in the face of mind	Matter is plastic in the face of mind
Sofia Hultén and James Langdon in conversation	Sofia Hultén im Gespräch mit James Langdon
125	125
Biography	Biografie

Foreword

Here's the Answer, What's the Question? is the most comprehensive exhibition to date of work by Berlin-based artist Sofia Hultén (b. 1972 Stockholm). A judicious selection of sculptures, photographs and films, it conveys an ongoing preoccupation with the nature of the material world and the way we navigate it. With engaging thoughtfulness, Hultén suggests that things do not have to be as they seem normally in everyday life, wanting “to believe that everything is in flux and that change is always possible.” Objects often become material and vice versa, so that readymades become re-made, in a way that not only challenges widely accepted definitions of art but also what we think we know more generally.

Hers is an epistemological proposition arising out of stuff found on the streets, or unwanted abject things, thrown away, thus reinforcing the idea of looking twice at what is all-too-often taken for granted. There is humour in a seemingly absurdist arte povera, and political connotation in an assertive resistance to preciousness, but above all, for Hultén, it is a question of communicating how she sees objects “as [a] whirling mass of ‘What could I be?’, ‘What have I been?’, ‘What is inherent within me?’ Inside every particle there's the potential for an incredible amount of energy.”

The emphasis on process in Hultén's work reminds us that time is a vital factor in the equation of artistic experience. As she shuffles material, literally, in between incarnations of an object, she is interested in shuffling the chronological order of things, and this possibility lies at the heart of video works such as *Nonsequences* in which we see events re-enacted to defy expectations of cause and effect. For example, in one we see an apple being polished on jeans, eaten, dropped into dirt then disposed of in a plastic bag. In another, the apple is placed in the bag before being eaten, then dropped in dirt and so on. In the same way another involving a laptop and an Indian takeaway meal, similarly disrupts an assumed linear progression of occurrences and the results are frankly funny, sometimes to the point of *Fawlty Towers*-style slapstick.

Hultén also has made a number of sculptural pieces and installations that wrong-foot us through permutation. They simultaneously present us with combinations and recombinations of the same objects such as bicycle parts (locks, wheel-like hoops and frames in *Speculative Fiction*, 2016) and the kinds of things that might be found around a game on a public tennis court (sections of chain-link fence, jumpers and balls out of play in *History in Imaginary Time*, 2012). The artist refers to these scenarios as different versions “of accidental events [...] re-enacted in varying order of causality”. It is as if she is telling us some answers, and we then have to make up the corresponding questions.

We are in the realm of known unknowns, where common sense — with its straightforward assumption of perceived experience as real — no longer holds sway. The idea of shuffling time and space is asserted by Hultén not as science fiction but as something that might happen, or might be happening, but we do not see it because it lies beyond our comprehension. *Immovable Object/Unstoppable Force* (2009) is a case in point, a video in which we see Hultén attempting to hypnotise a tree so that it will bend, and likewise *Immovable Object/Unstoppable Force (Skips)* (2012) shows her staring at various Berlin skips in accordance with internet instructions on the telekinesis of large objects. Nothing appears to be happening, but we find ourselves transfixed vicariously, as if we might be believing that thinking “makes it so”.

In this vein, not only is our exhibition testament to the power of positive thinking, but also it is something that definitely has happened! For this Ikon Gallery is extremely grateful to the Berlin Senate Department for Culture and Europe and The Swedish Arts Grants Committee for their investment in artistic excellence. The exhibition at Museum Tinguely was made possible through the generous support of Roche, which as a part of its longstanding commitment to contemporary art has funded the museum since its inception. Together with Ikon, Museum Tinguely would also like to thank the lenders who so generously agreed to place very important works at our disposal, namely Berlinische Galerie — Landesmuseum für Moderne Kunst, Fotografie und Architektur, Moderna Museet, Stockholm, Johannes Falk, and Zabłudowicz Collection.

These exhibitions would not have been possible without the hard work that the staff of Ikon Gallery and Museum Tinguely invested in their planning and realisation, our special thanks goes to them. More personally, a thousand thanks to James Langdon for his graphic and interrogative contributions to this publication; to Chris Sharp for his insightful essay herein; also to Lisa Anette Ahlers for both her enthusiasm and curatorial intelligence. Above all, to Sofia Hultén, our heartfelt gratitude and admiration.

Jonathan Watkins
Director, Ikon Gallery

Roland Wetzel
Director, Museum Tinguely



Here's the Answer, What's the Question? ist die bislang umfassendste Ausstellung der in Berlin lebenden Künstlerin Sofia Hultén (*1972 in Stockholm). Eine sorgfältig zusammengestellte Auswahl an Skulpturen, Fotografien und Filmen zeugt von Hulténs unentwegter Auseinandersetzung mit der Beschaffenheit der gegenständlichen Welt und der Art und Weise, wie wir Menschen uns in ihr zurechtfinden. Mit ausserordentlicher Nachdenklichkeit legt sie nahe, dass Dinge nicht so sein müssen, wie sie im Alltag erscheinen, «dass alles im Wandel begriffen und Veränderung immer möglich ist». Objekte sind für Hultén häufig Material und umgekehrt, sodass Readymades neu gestaltet werden — und dies in einer Weise, die nicht nur geläufige Definitionen von Kunst infrage stellt, sondern auch das, was wir ganz allgemein zu wissen glauben.

Hultén vertritt einen erkenntnisorientierten Ansatz, der seinen Ausgang bei auf der Straße gefundenen Sachen oder nicht mehr benötigten, weggeworfenen Dingen nimmt, und bekräftigt hierdurch, dass man besser zweimal auf das schauen sollte, was man allzu häufig als selbstverständlich erachtet. Sie beweist Humor in ihrer scheinbar absurden Form von Arte Povera und politisches Bewusstsein durch ihren energischen Widerwillen gegenüber jeder Form von Affektiertheit. Vor allem aber, so Hultén, geht es ihr darum zu kommunizieren, dass sie Objekte als eine «wirbelnde Masse aus <Was könnte ich sein?>, <Was bin ich gewesen?> und <Was gehört von Natur aus zu mir?>» betrachtet. «In jedem Teilchen steckt das Potenzial zu einer unglaublichen Menge an Energie.»

Ihre Betonung des Prozessualen erinnert uns daran, dass die Zeit ein wesentlicher Faktor in der Gleichung künstlerischer Erfahrung ist. Wenn sie Material buchstäblich, als verschiedene Versionen eines Objekts, durchmischt, interessiert sie sich vor allem für das Durcheinanderbringen der zeitlichen Abfolge von Dingen. Dies steht im Mittelpunkt von Videoarbeiten wie *Nonsequences*, in denen Ereignisse neu inszeniert werden und so den Erwartungen hinsichtlich Ursache und Wirkung trotzen. So sieht man zum Beispiel in einem dieser Werke einen Apfel, der an einer Jeans sauber gerieben und dann gegessen wird. Anschliessend wird er in den Müll geworfen und in einer Plastiktüte entsorgt. In einer anderen Sequenz wird der Apfel in die Tüte gesteckt, bevor er gegessen wird, und im Anschluss in den Müll geworfen und so weiter. Genauso unterbricht eine andere Arbeit der Serie, bei dem es um ein Laptop und indisches Curry geht, auf ähnliche Weise den mutmasslichen linearen Verlauf der Geschehnisse. Die Resultate sind überaus lustig und kommen manchmal dem Slapstickhumor der TV-Serie *Fawlty Towers* nahe.

Auch einige von Hulténs skulpturalen Werken und Installationen erwischen uns durch das Prinzip der Permutation auf dem falschen Fuss. Sie konfrontieren uns mit verschiedenen Kombinationen derselben Objekte, beispielsweise von Fahrradteilen (wie Schlösser, Räder ähnelnden Metallreifen und Rahmen in *Speculative Fiction*, 2016) oder von der Art von Dingen, die man bei einem Spiel auf einem öffentlichen Tennisplatz vorfinden kann (einen Maschendrahtzaun, ein Sweatshirt und einen ins Aus gespielten Ball in *History in Imaginary Time*, 2012). Die Künstlerin bezeichnet diese Szenarien als verschiedene Versionen «von zufälligen Ereignissen [...], die in unterschiedlichen kausalen Reihenfolgen nachgestellt werden». Es ist, als ob sie den Betrachtenden einige Antworten liefern würde, und sie müssten sich dann die entsprechenden Fragen dazu ausdenken.

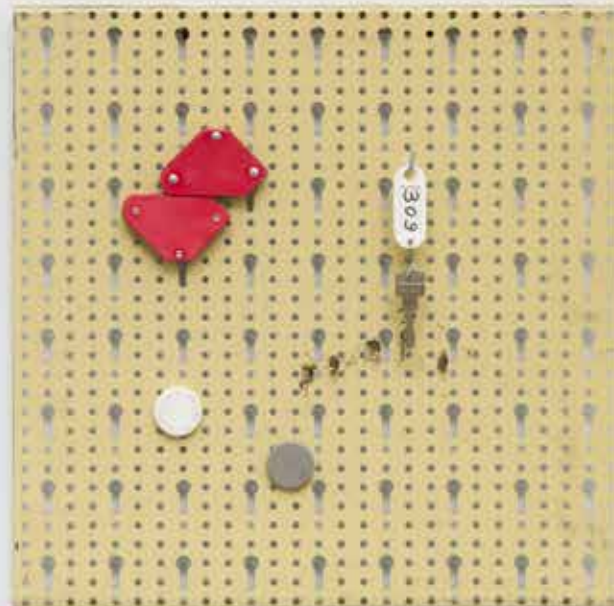
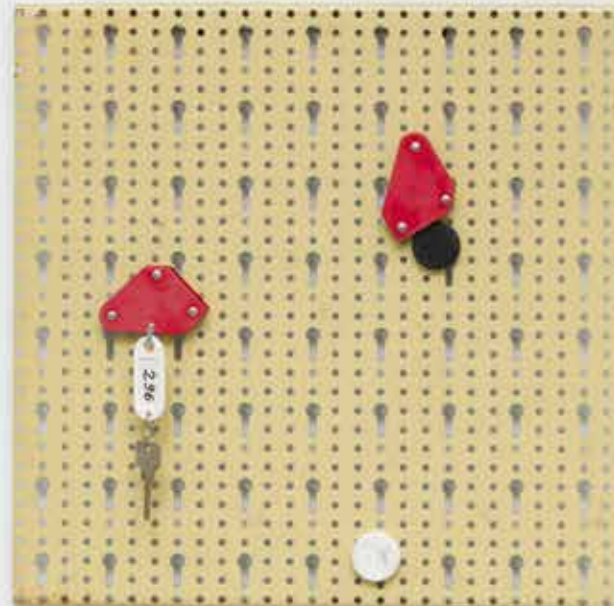
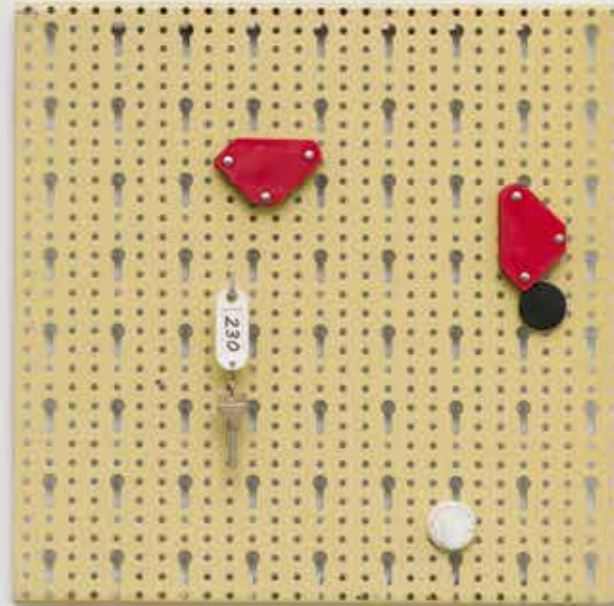
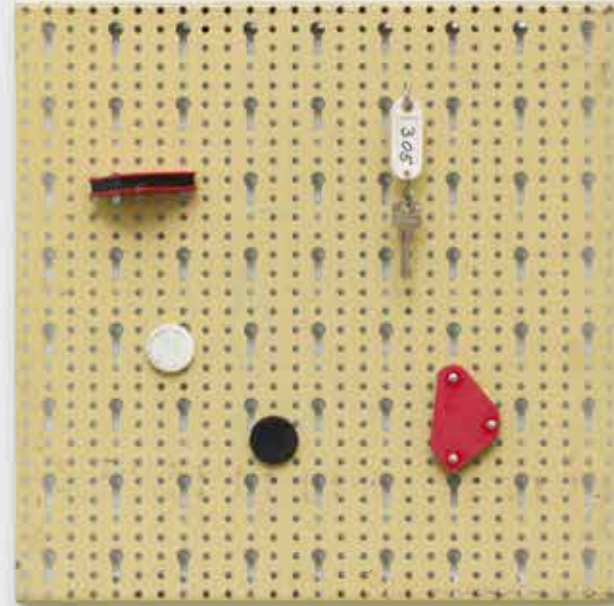
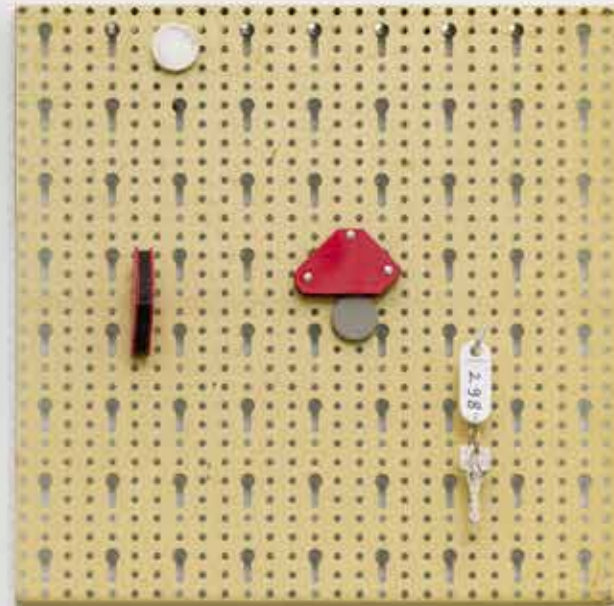
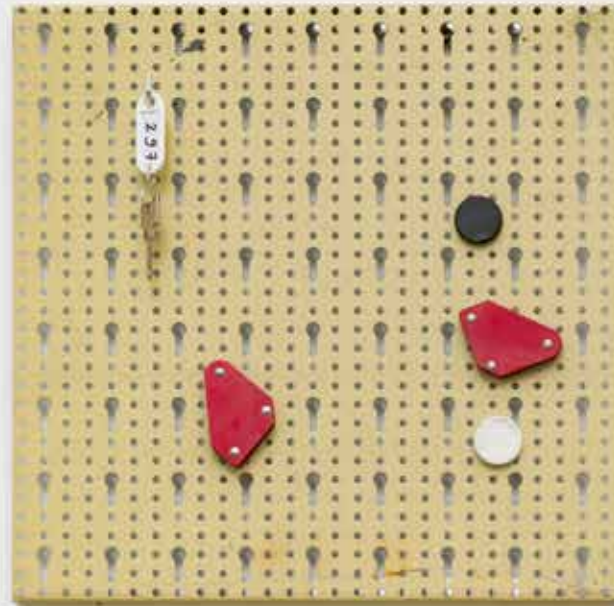
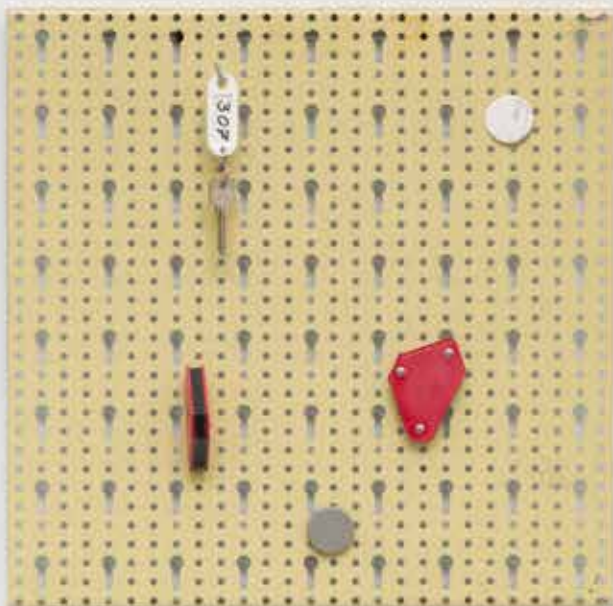
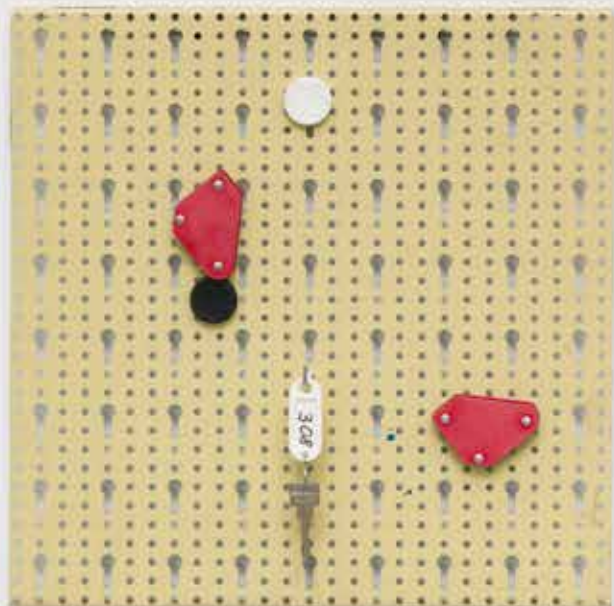
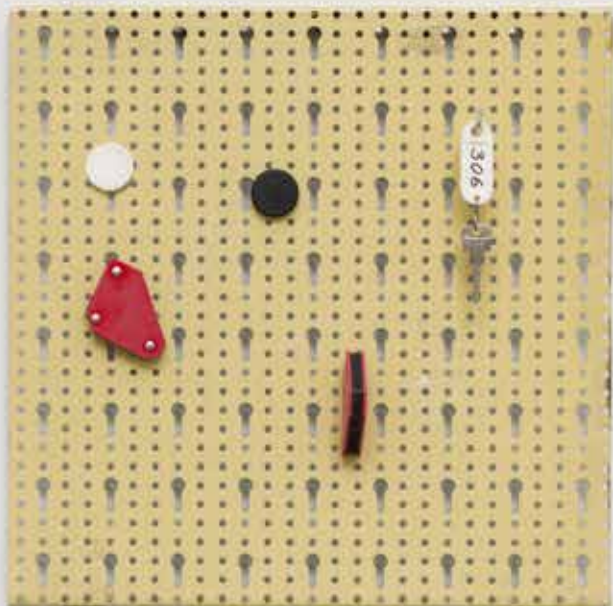
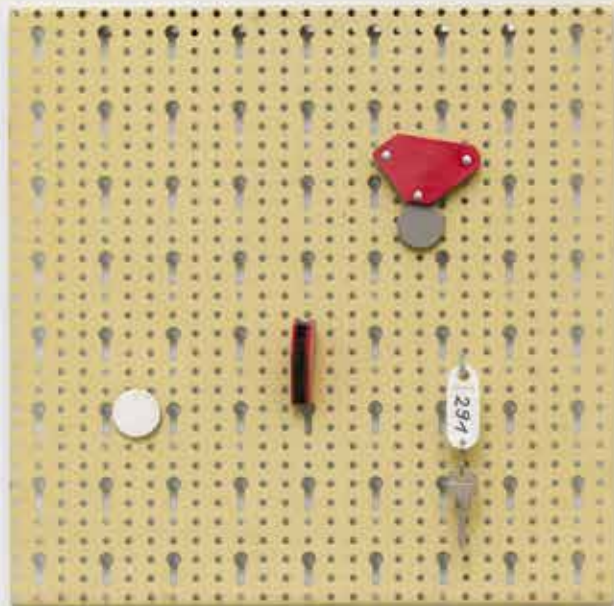
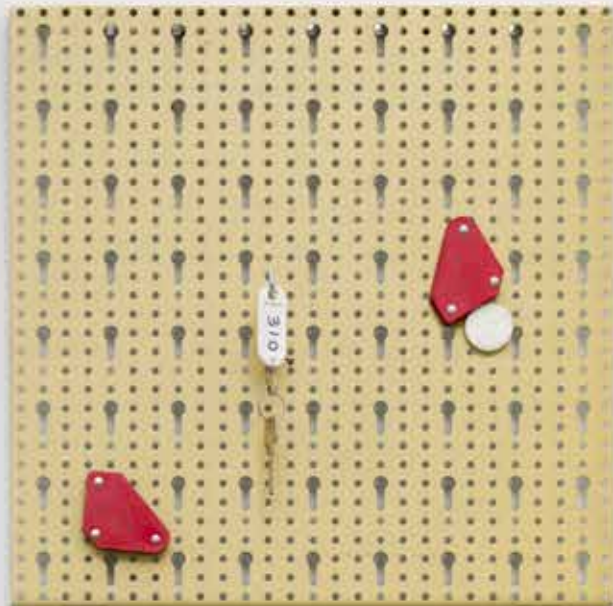
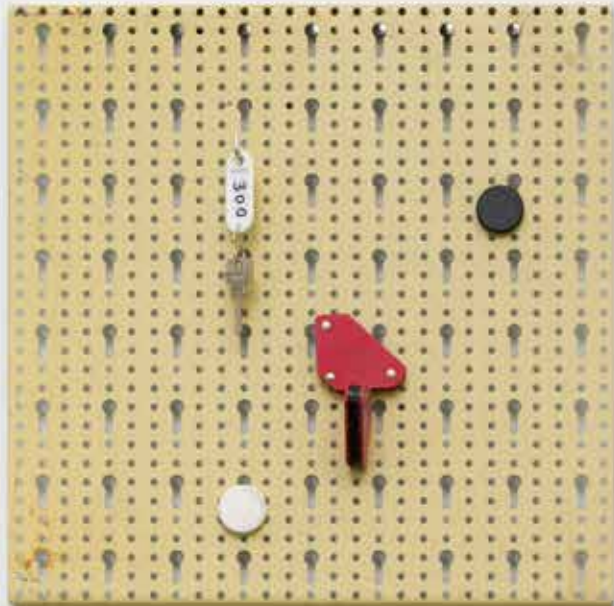
Sie arbeitet somit auf dem Gebiet des bekannten Unbekannten, wo der gesunde Menschenverstand — mit seiner schlichten Annahme, die wahrgenommenen Ereignisse seien real — nicht länger das Sagen hat. Die Idee, Raum und Zeit durcheinanderzubringen, wird von Hultén nicht als Science-Fiction betrachtet, sondern als etwas, das irgendwann geschehen könnte oder gerade geschieht — das wir aber nicht erkennen, weil es sich unserem Verständnis entzieht. *Immovable Object/Unstoppable Force* (2009) ist dafür ein typisches Beispiel: In diesem Video sieht man, wie Hultén versucht einen Baum zu hypnotisieren, auf dass er sich biege. Das Gleiche gilt für *Immovable Object/Unstoppable Force (Skips)* (2012): Hier starrt sie auf verschiedene Berliner Container unter Zuhilfenahme von dem Internet entnommenen Anleitungen zur Telekinese von grossen Objekten. Rein gar nichts scheint zu passieren, und doch werden wir von dem Geschehen in den Bann gezogen — als ob wir glauben würden, dass das Denken etwas bewirke.

Auf diese Weise ist unsere Ausstellung nicht nur ein Beleg für die Macht des positiven Denkens, sondern sie ist auch etwas, das tatsächlich stattgefunden hat. Die Ikon Gallery ist der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa und dem Swedish Arts Grants Committee dankbar für ihr Engagement für künstlerisches Schaffen von höchstem Niveau. Die Ausstellung im Museum Tinguely wird ermöglicht durch das grosszügige Kulturengagement von Roche, welches das Museum seit seiner Entstehung vollumfänglich trägt. Die Ikon Gallery und das Museum Tinguely danken zudem der Berlinischen Galerie — Landesmuseum für Moderne Kunst, Fotografie und Architektur und dem Moderna Museet, Stockholm, Johannes Falk und der Zabłudowicz Collection für ihre grosszügige Bereitschaft, uns einige sehr wichtige Werke zu Verfügung zu stellen.

Diese Ausstellungen wären nicht möglich gewesen ohne die engagierte Planung und Umsetzung durch die Mitarbeiter der Ikon Gallery und des Museum Tinguely. Unser besonderer Dank richtet sich daher an sie. Tausend Dank geht auf persönlicher Ebene an James Langdon für seine grafischen und inhaltlichen Beiträge zu dieser Publikation; an Chris Sharp für den aufschlussreichen Aufsatz darin; ausserdem an Lisa Anette Ahlers sowohl für ihren Enthusiasmus als auch für ihre kuratorische Intelligenz. Aber vor allem gebührt Sofia Hultén unser aufrichtiger Dank und unsere Bewunderung.

Jonathan Watkins
Direktor, Ikon Gallery

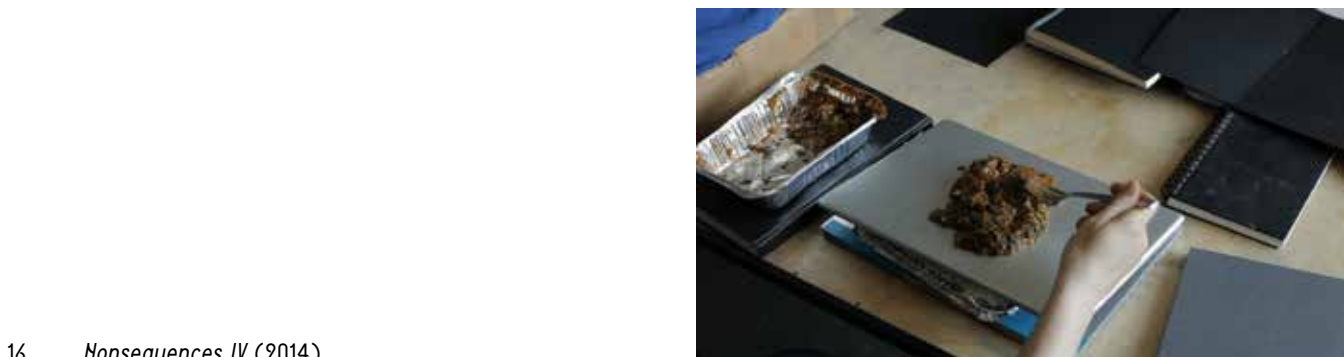
Roland Wetzel
Direktor, Museum Tinguely







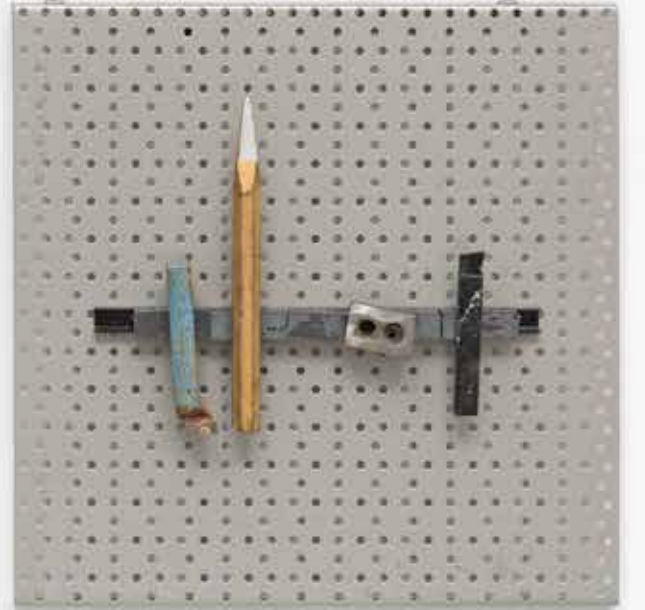
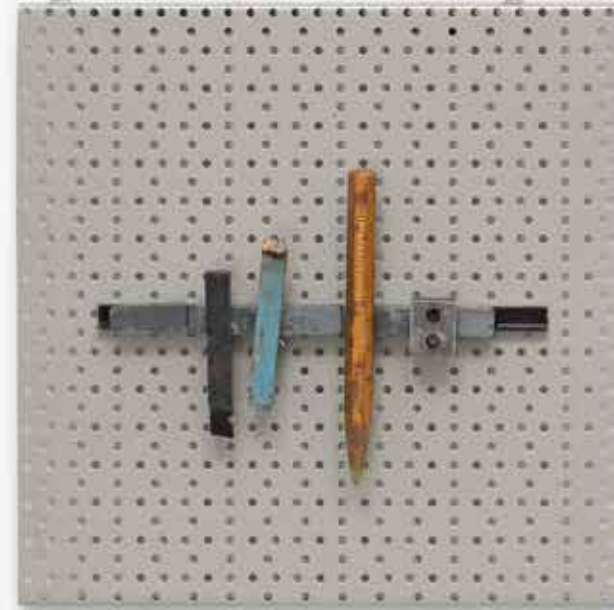
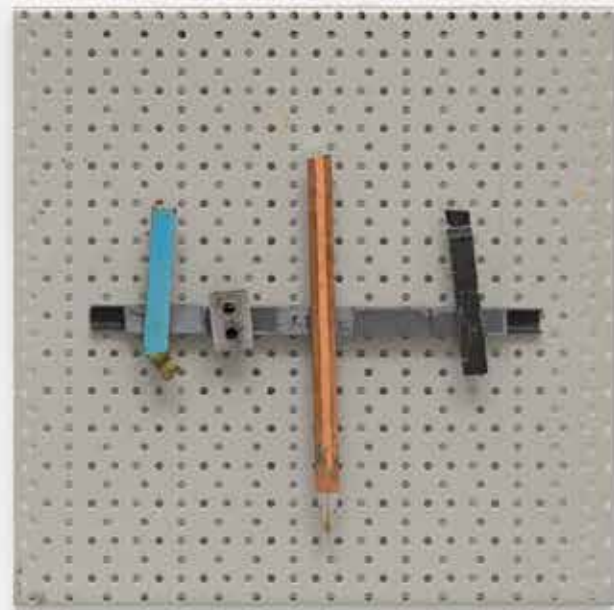
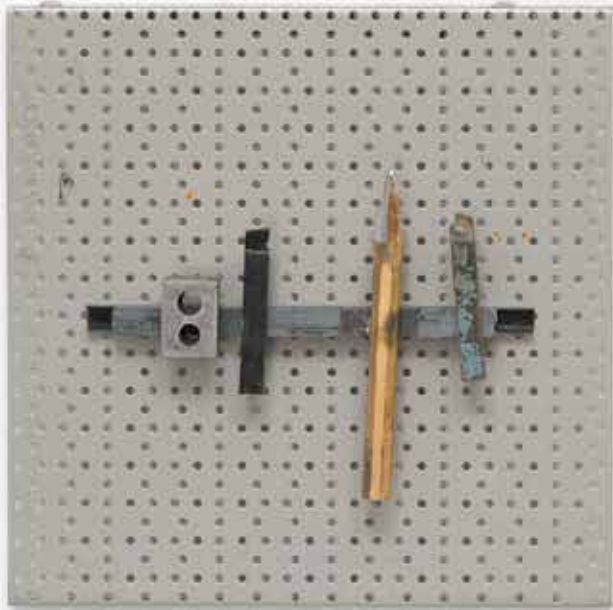
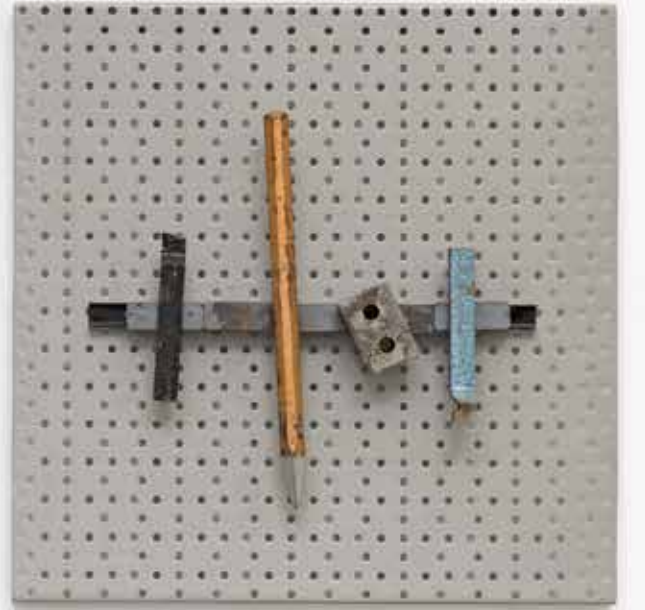
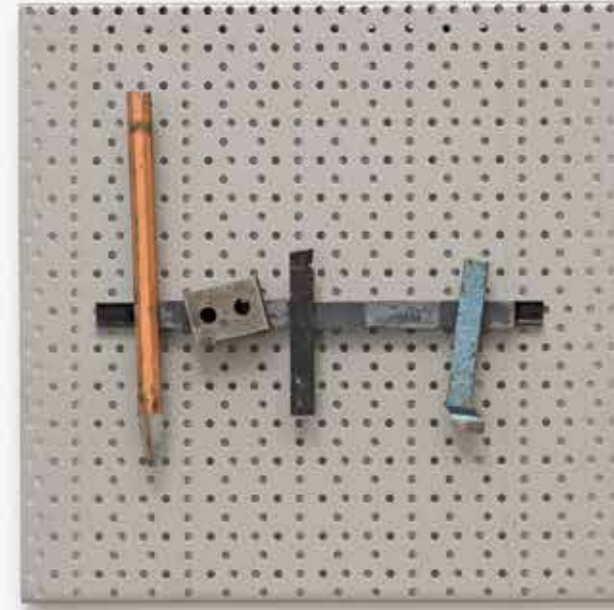
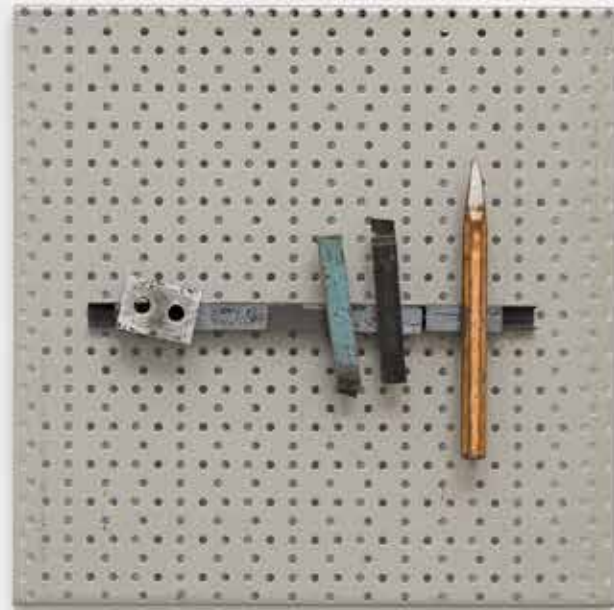
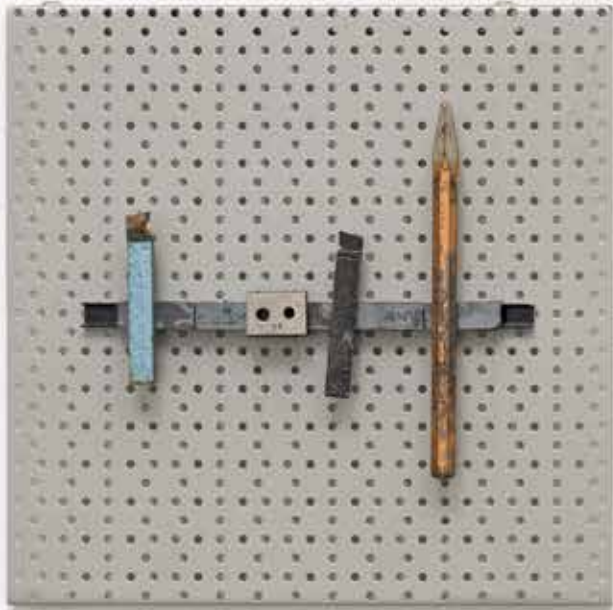
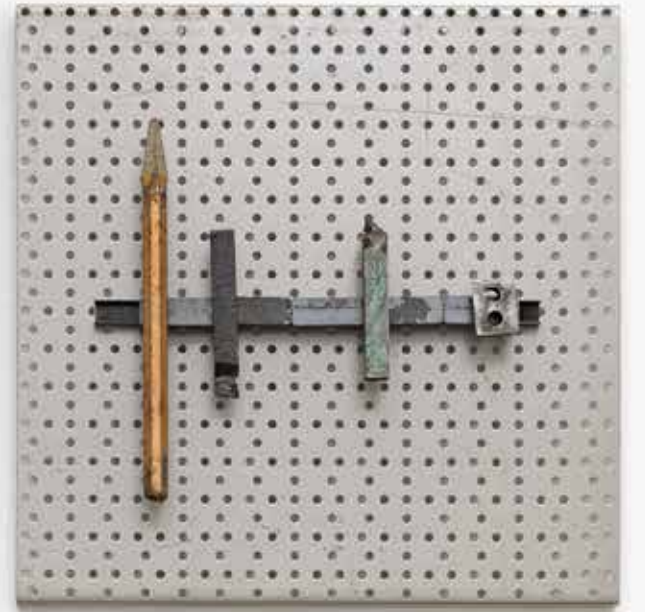
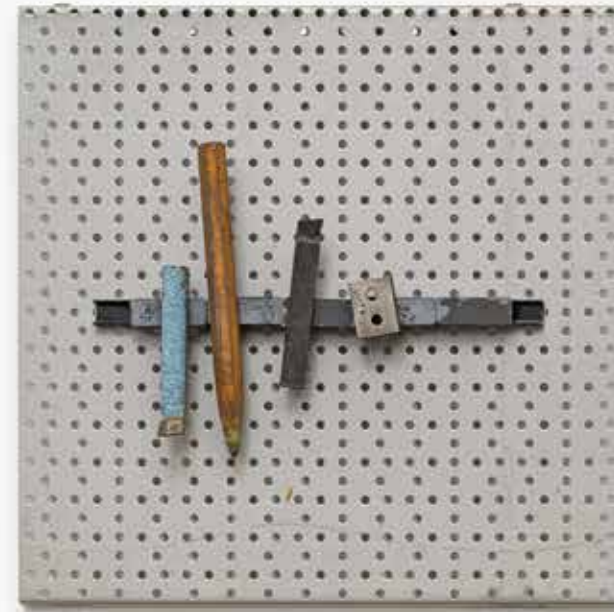
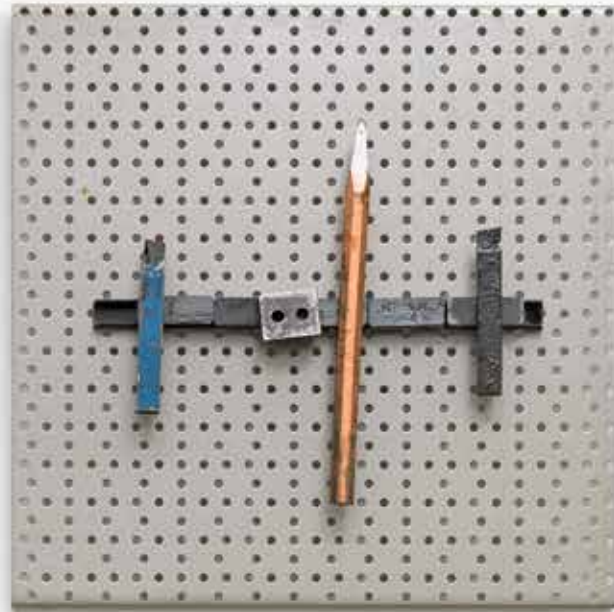
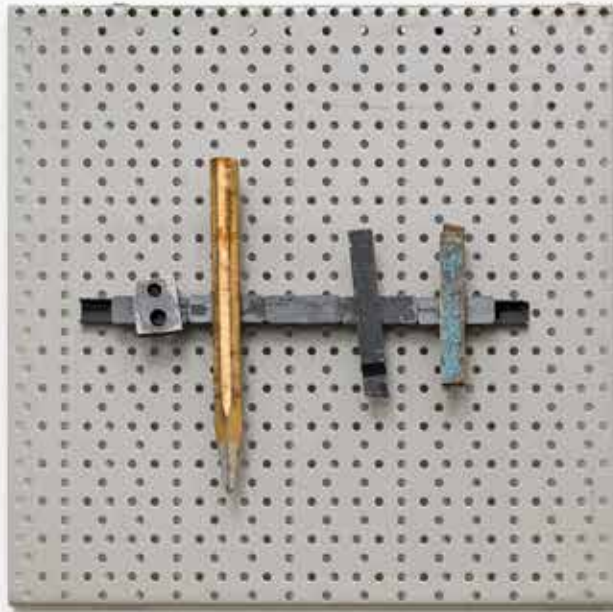




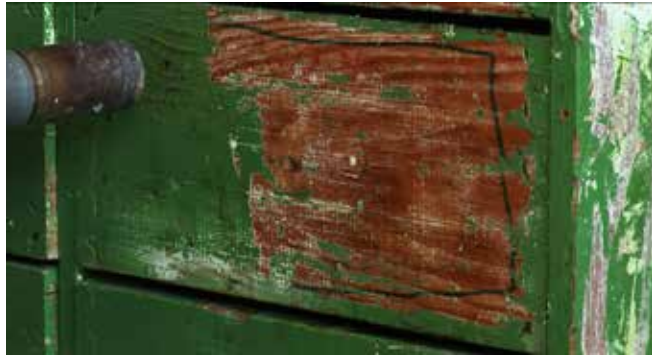
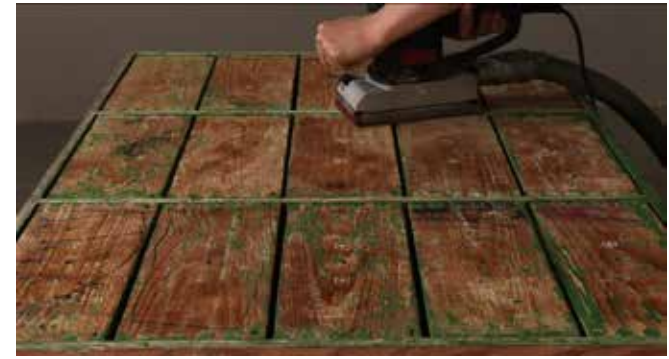


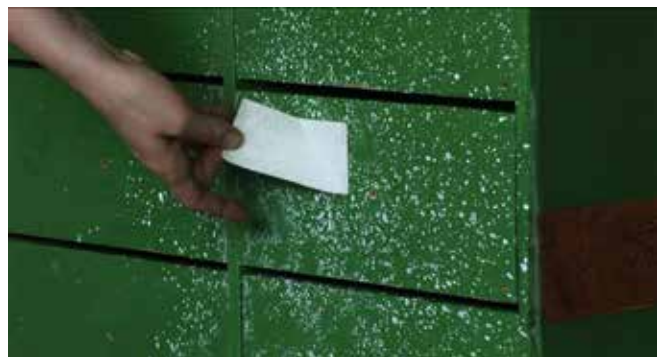
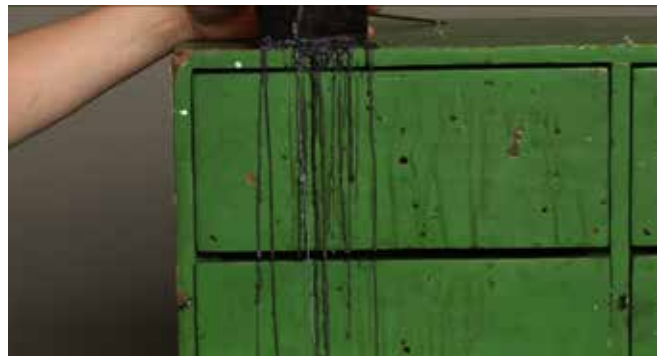










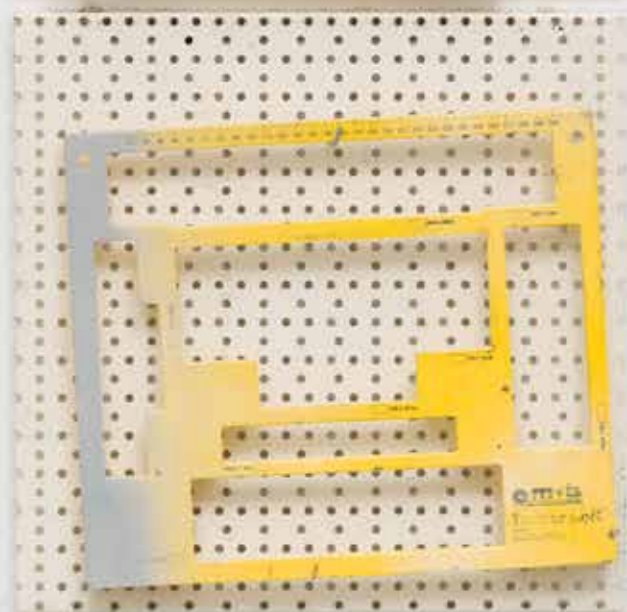
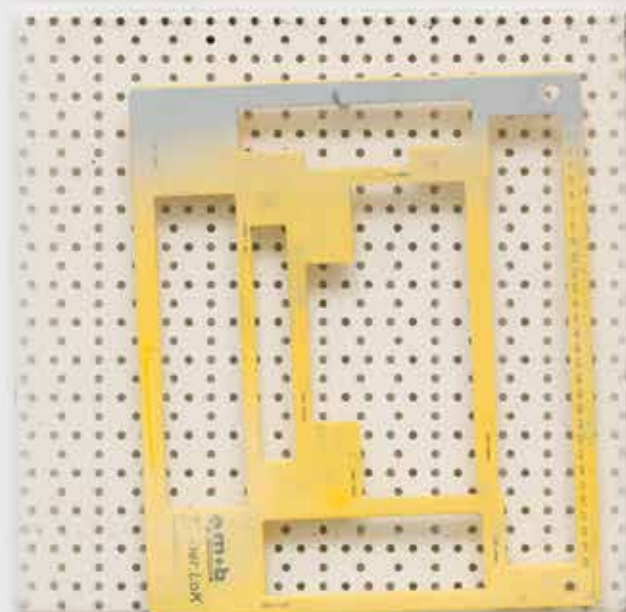
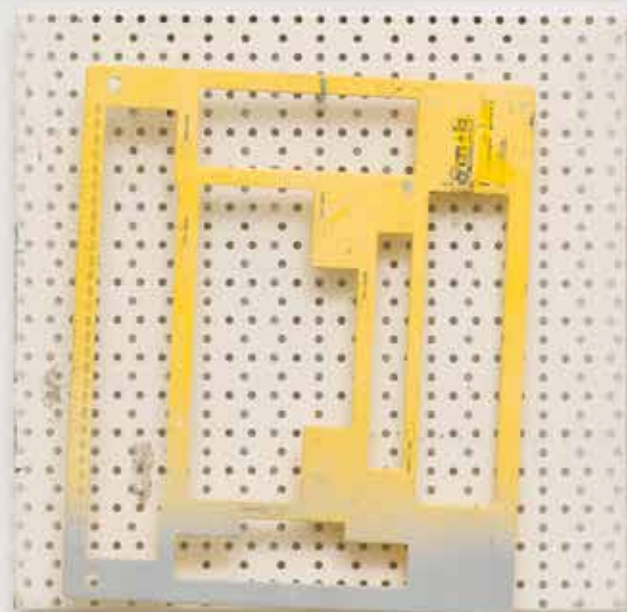
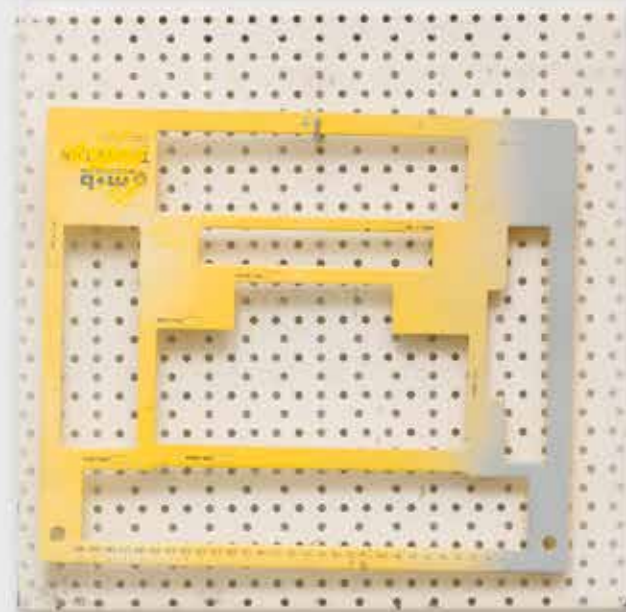
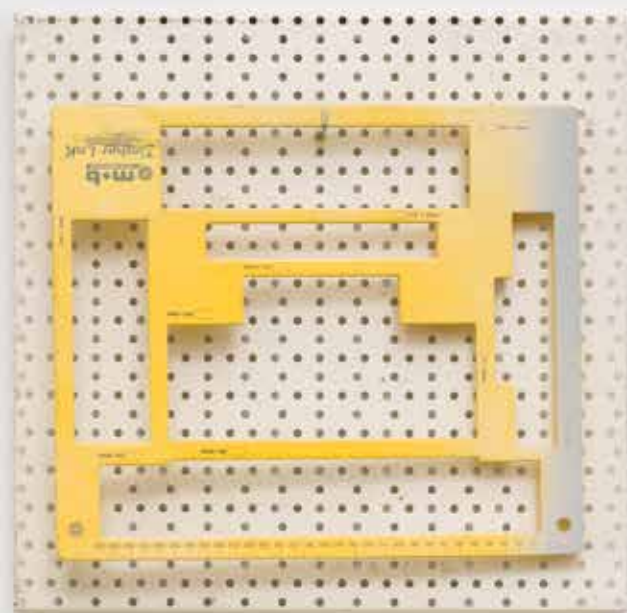
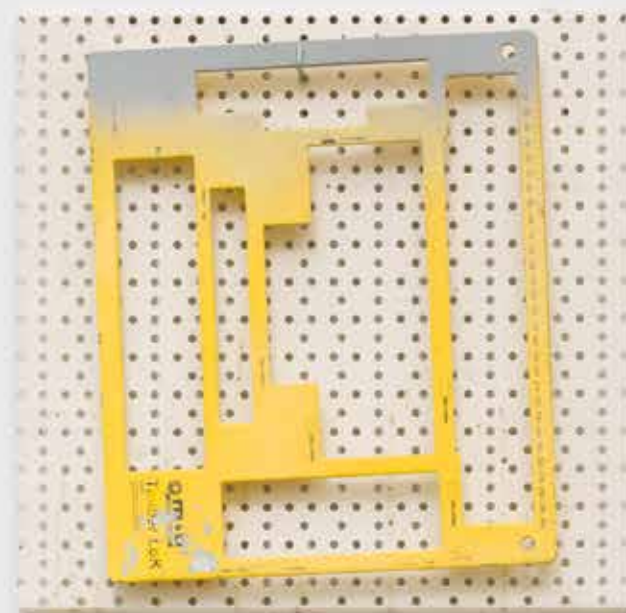
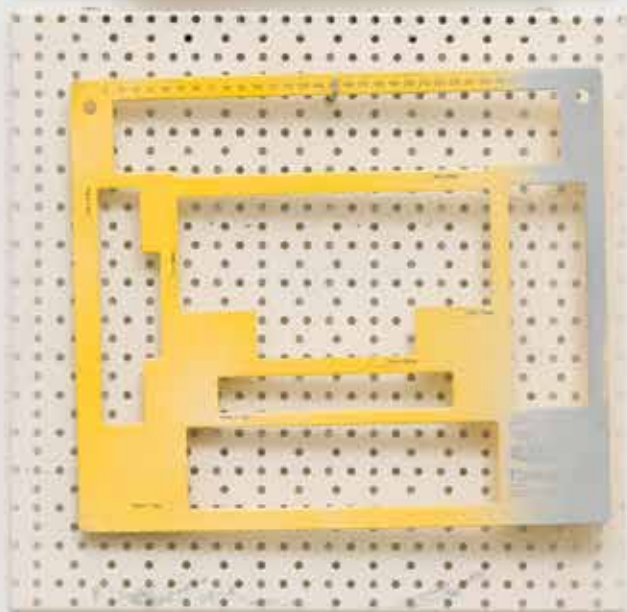
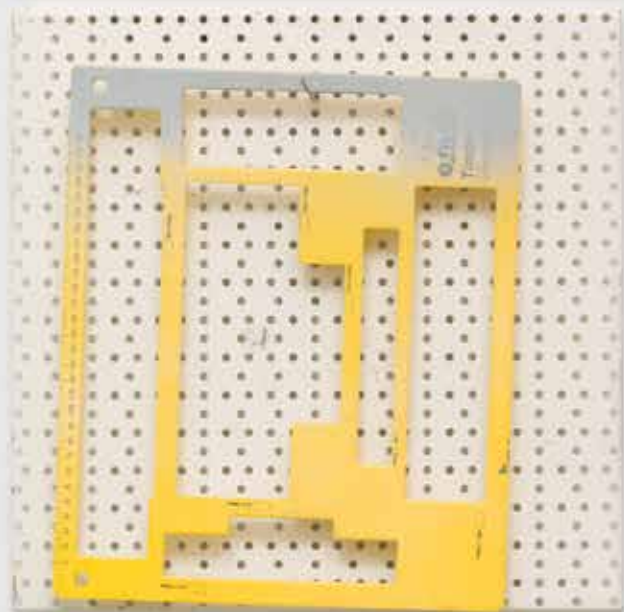
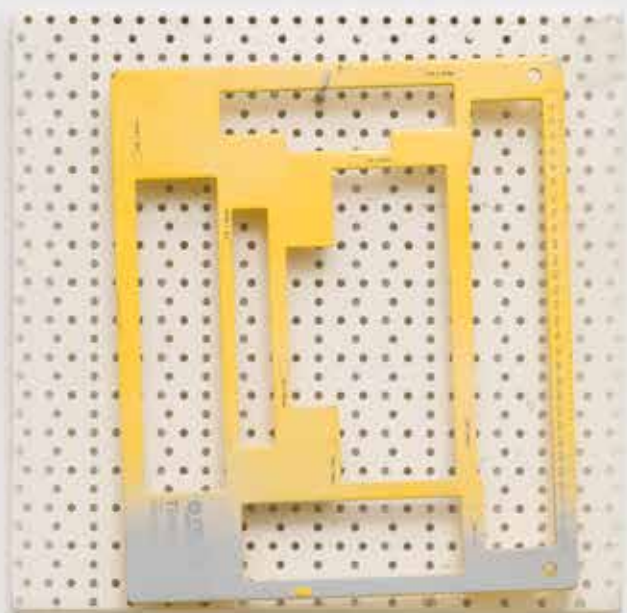
















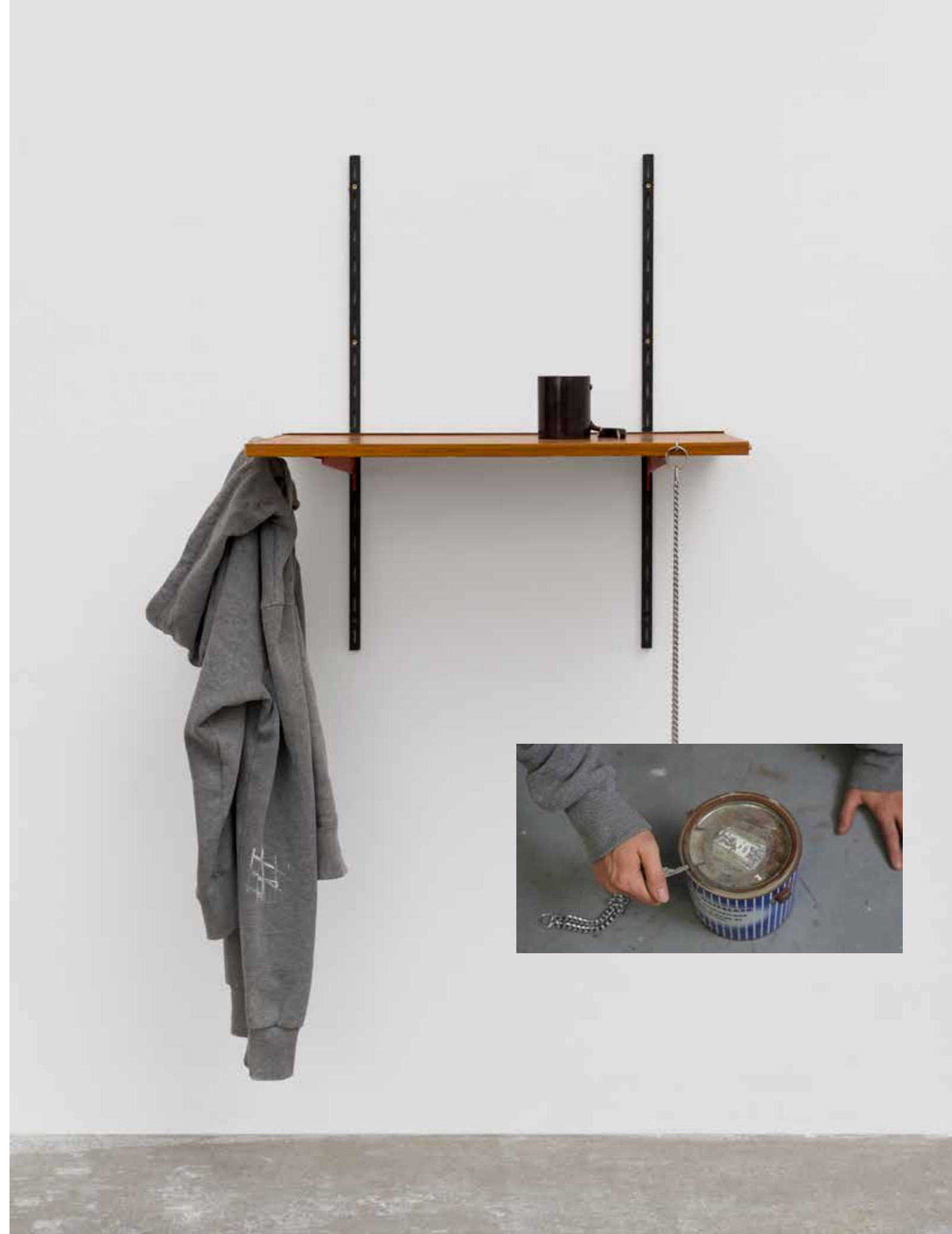
Artificial Conglomerate (2010)



Particle Boredom (2016–2017)



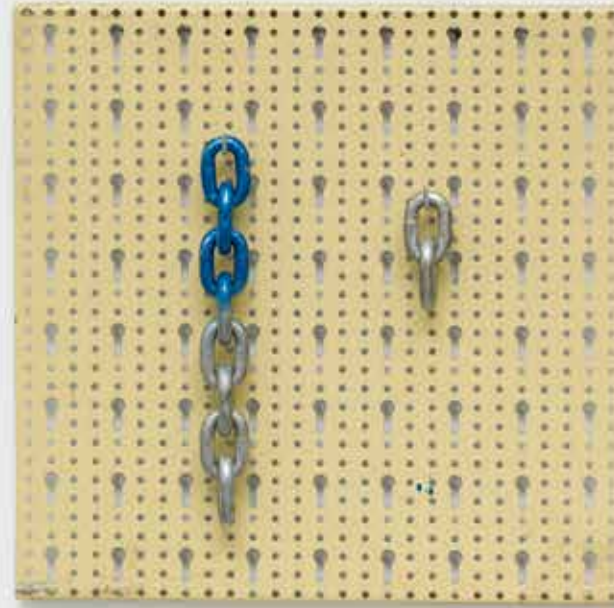
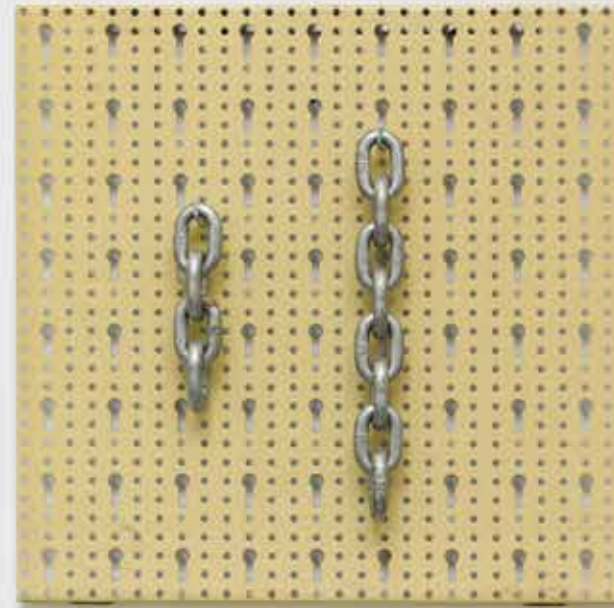
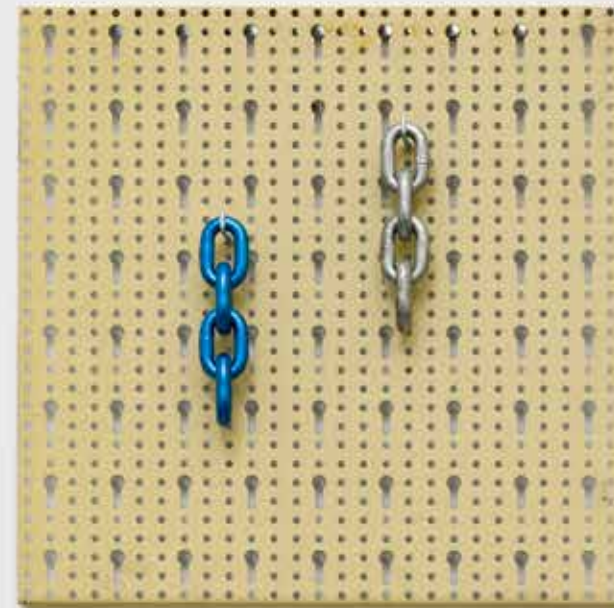
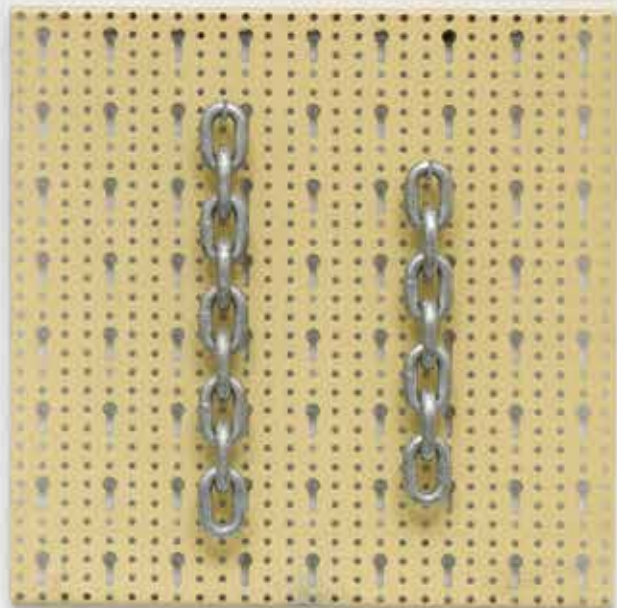
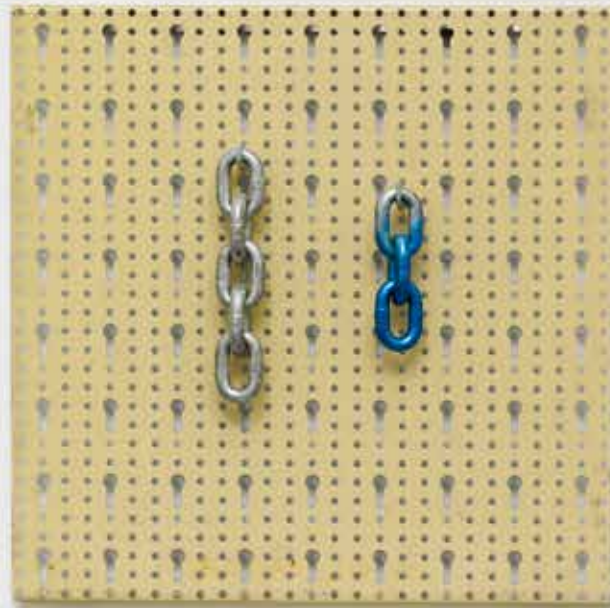
Particle Boredom (2016–2017)

















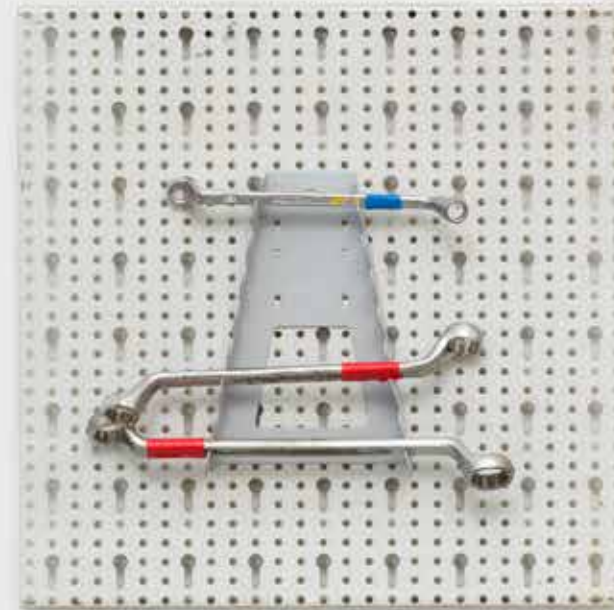
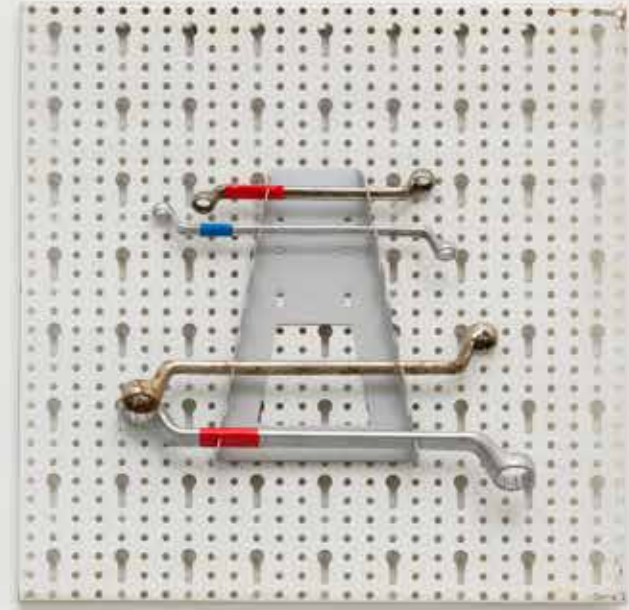
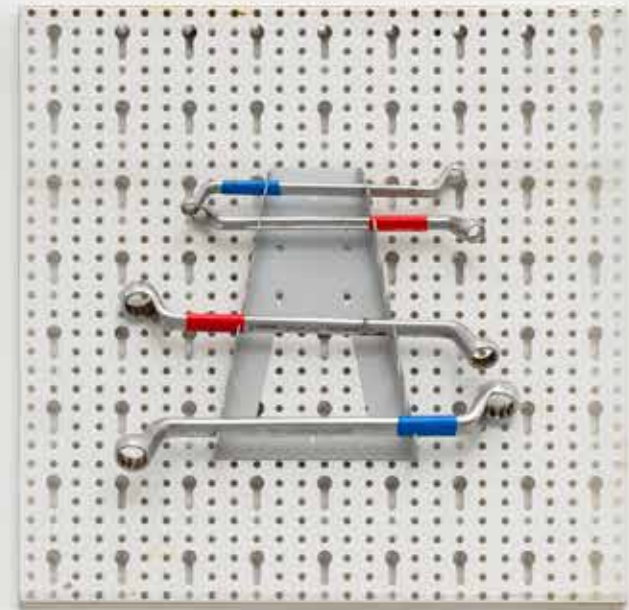
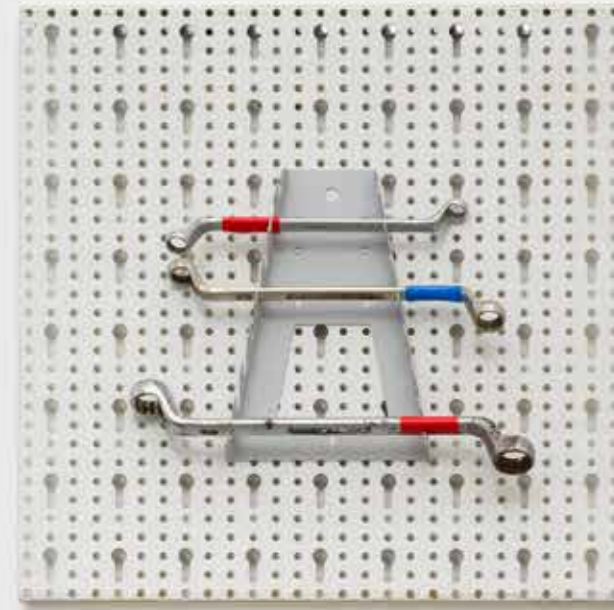
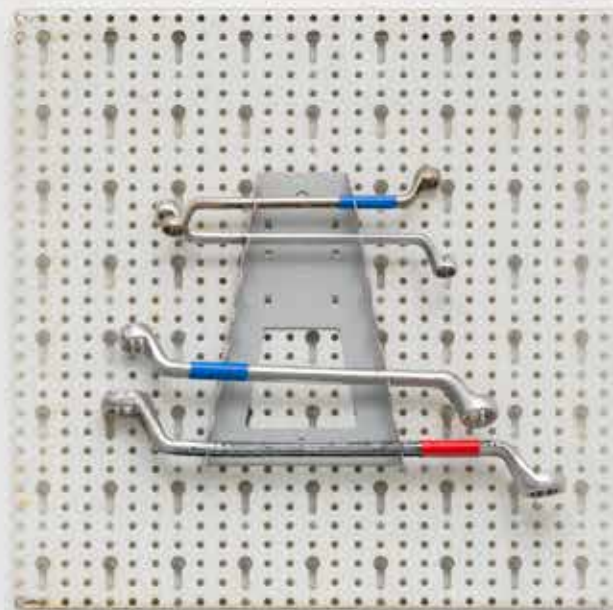
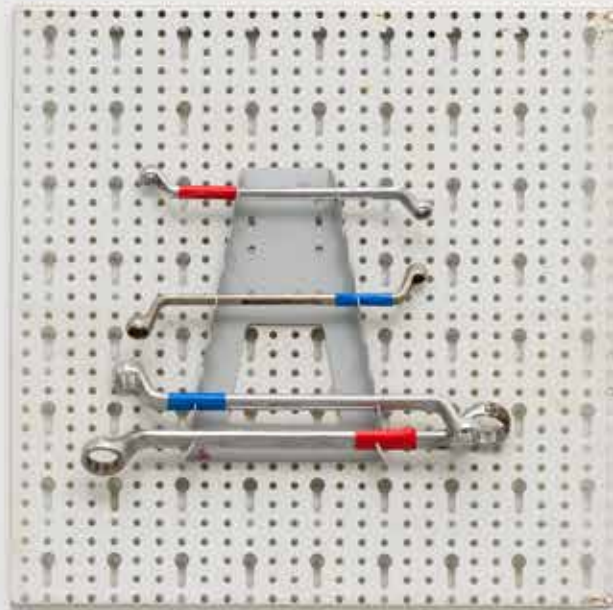
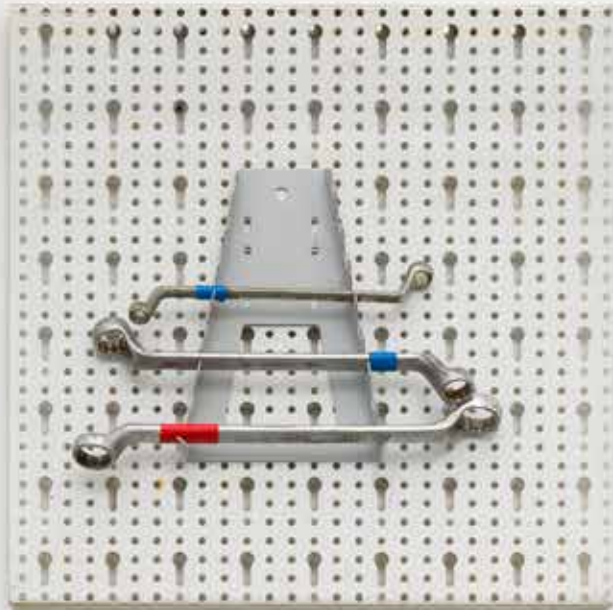




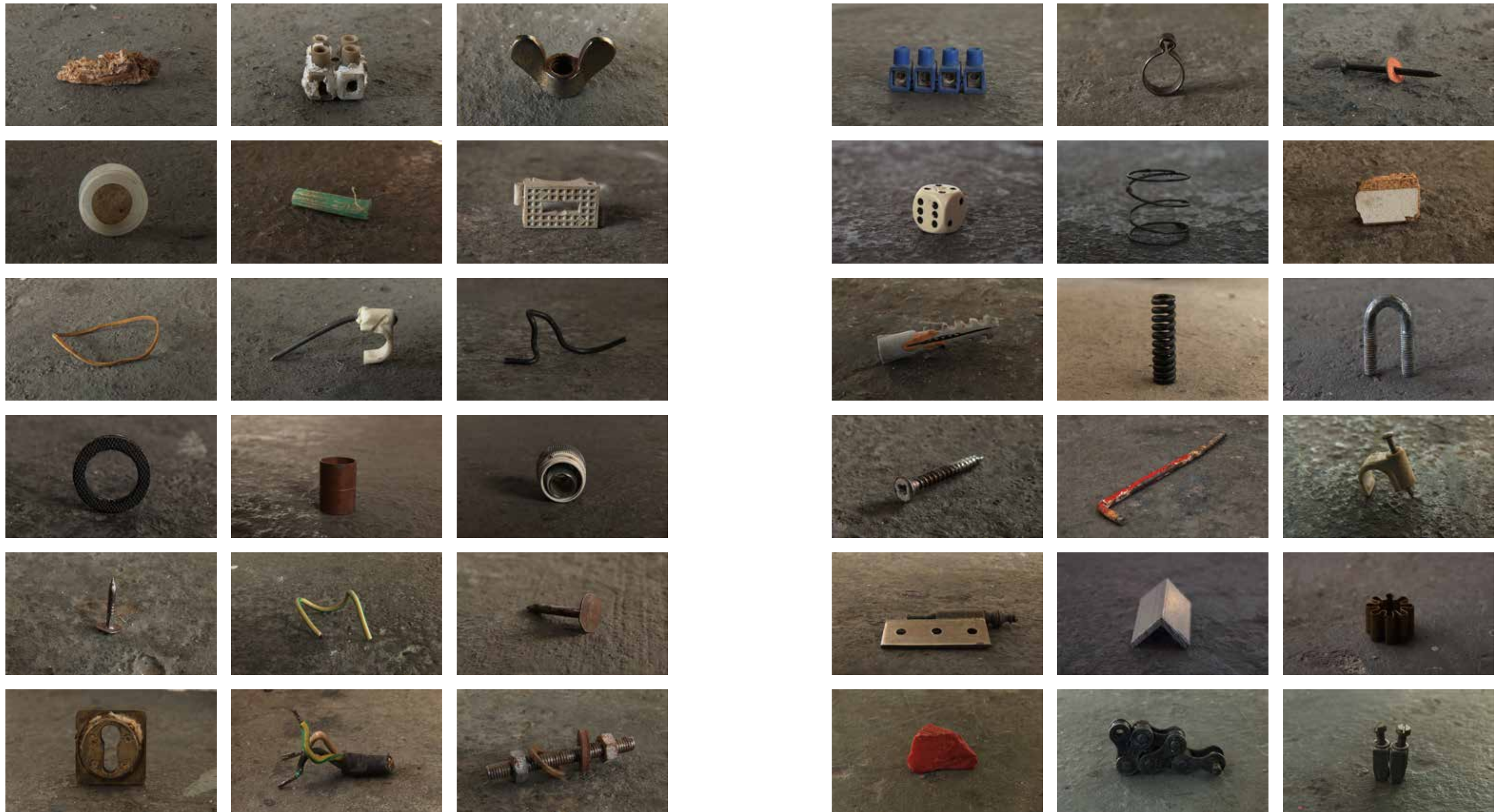




Speculative Fiction (2016)







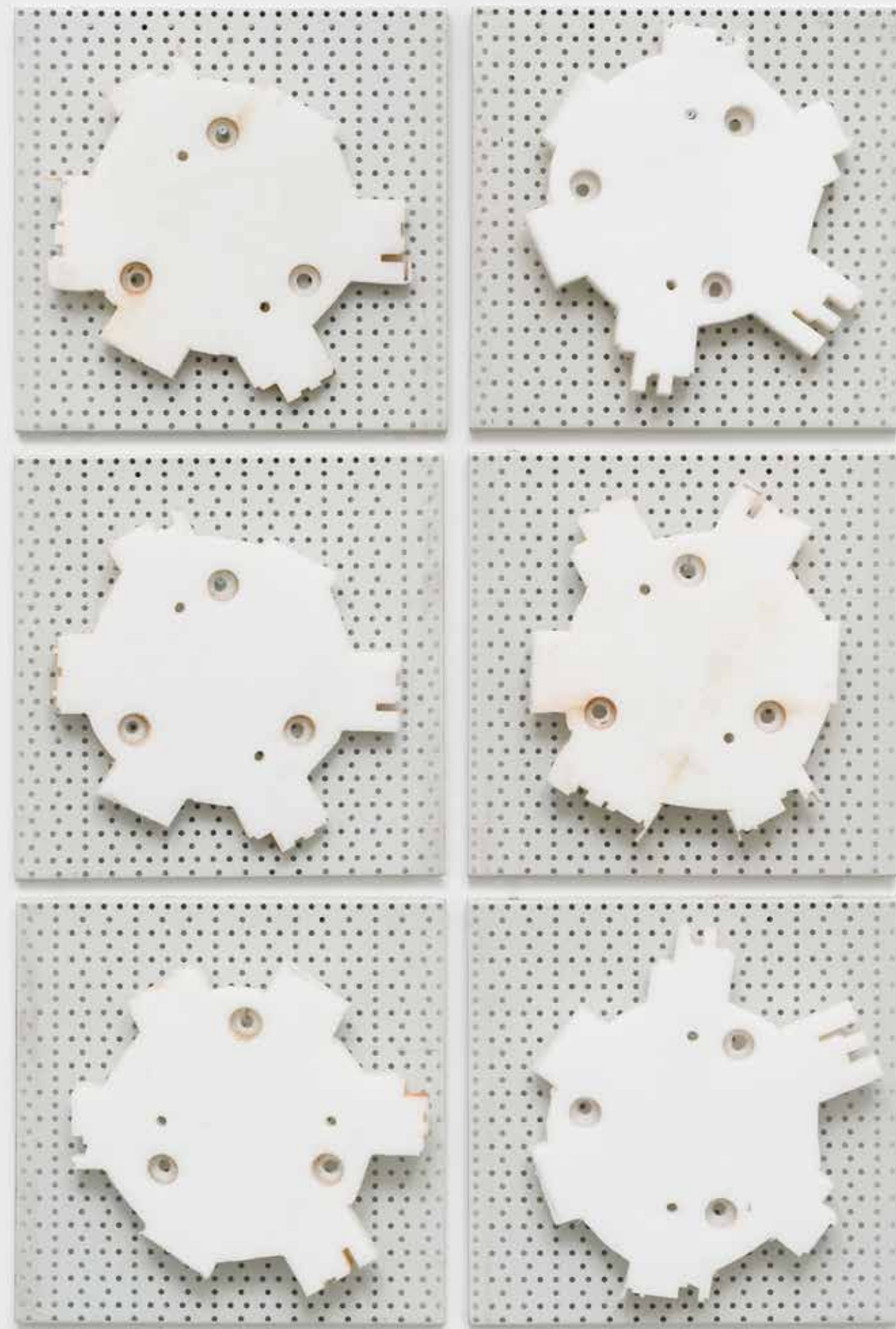
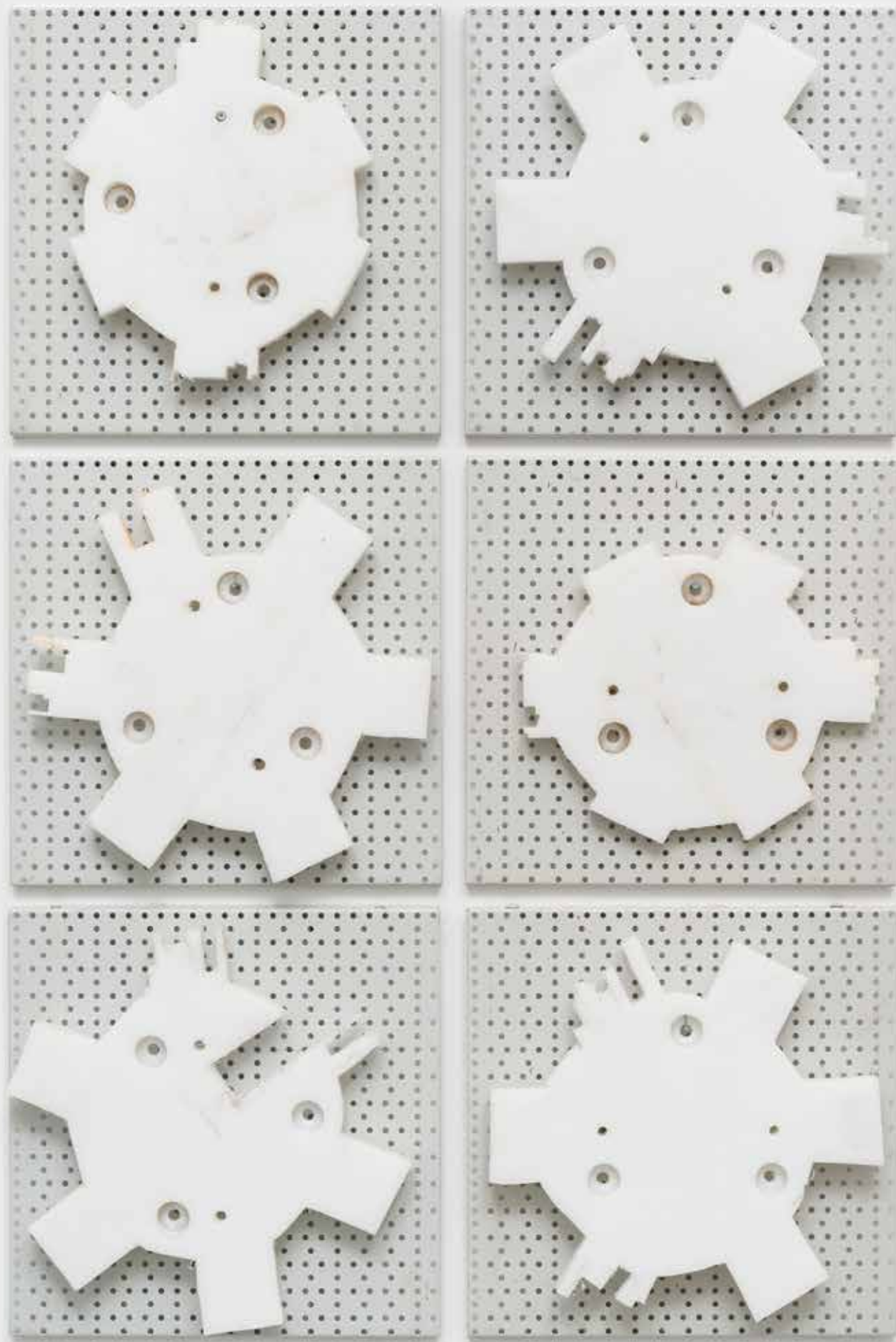












In the Genes

2014
Found jeans/Gefundene Jeans
23 × 24 × 4 cm

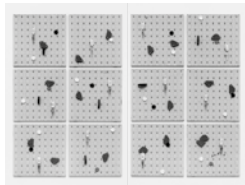


Part of one of Sofia Hultén's jeans, zipped together with part of some found in the street.

Ein Stück von einer von Sofia Hulténs Jeans wird mit dem Stück einer gefundenen Hose per Reißverschluss verbunden.

Pattern Recognition

2017
Modified steel workshop walls, tools/
Veränderte Werkstattlochwände,
Werkzeuge
Each/je 180 × 125 × 5 cm



A series of wall-based sculptures based on Bongard problems, puzzles designed by the Russian computer scientist Mikhail Bongard in the 1960s, as a tool for machine learning. The pieces are a coming together of these puzzles of perception with workshop tool walls.

Die Serie von wandbasierten Skulpturen beruht auf sogenannten Bongard-Problemen. Der russische Informatiker Mikhail Bongard hatte in den 1960er Jahren diese Rätsel als Tool zum Maschinenlernen entwickelt. Die Arbeiten interpretieren die Rätsel mit Werkstattlochwänden.

Mutual Annihilation

2008
Four-channel video/Vierkanalvideo
85' 22"
Chest of drawers/Kommode
95 × 73 × 50 cm
Berlinische Galerie — Landesmuseum für
Moderne Kunst, Fotografie und Architektur



An old and weathered chest of drawers is restored to its original state. Paint is removed, broken parts are repaired, the chest is polished and finished. The process is then reversed and actions are performed which could have caused the found state. It is repainted, treated with various tools, splashed with coffee, kicked and scraped, until it is returned to the state in which it was found.

Eine alte und verwitterte Kommode wird wieder in ihren ursprünglichen Zustand gebracht: Farbe wird entfernt, beschädigte Teile repariert, das Holz poliert und lackiert. Dieser Vorgang wird dann umgekehrt und Handlungen vorgenommen, die den gefundenen Zustand herbeigeführt haben könnten: Die Kommode wird erneut bemalt, mit verschiedenen Werkzeugen bearbeitet, mit Kaffee bespritzt, getreten und zerkratzt, bis sie wieder in den Zustand zurückgekehrt ist, in dem sie vorgefunden wurde.

History in Imaginary Time

2012
Five sections of chain-link fencing, five jumpers, five tennis balls, twenty cardboard corners with cable tie/
Fünf Zaunelemente, fünf Kapuzen-sweatshirts, fünf Tennisbälle, zwanzig Kartonecken mit Kabelbinder
Dimensions variable/Masse variabel
Each/je 200 × 80 × 80 cm



A sequence of accidental events is re-enacted in varying order of causality.

Eine Abfolge von zufälligen Ereignissen wird in unterschiedlichen kausalen Reihenfolgen neu inszeniert.

Nonsequences I

Nonsequences II

Nonsequences IV

2013–2014
Single-channel video/Einkanalvideo,
5' 41"
Single-channel video/Einkanalvideo,
4' 38"
Single-channel video/Einkanalvideo,
4' 47"
Courtesy Daniel Marzona Gallery, Berlin;
Galerie Nordenhake, Berlin and/und
Stockholm, RaebervonStenglin, Zürich

A sequence of events is re-enacted in various causal orders. In one sequence, an apple is polished on jeans, eaten, dropped into dirt then disposed of in a plastic bag. In another, the apple is placed in the plastic bag before being eaten, then dropped in dirt etc.

Eine Abfolge von Ereignissen wird in verschiedenen kausalen Reihenfolgen neu inszeniert. In einer Sequenz wird ein Apfel an einer Jeans abgewischt, gegessen, in Staub fallengelassen und dann in eine Plastiktüte entsorgt. In einer anderen Sequenz wird der Apfel vor dem Verzehr in die Plastiktüte geworfen und anschließend in den Staub fallengelassen usw.



Down is Up and Up is Down

2013
Used basketball nets/
Gebrauchte Basketballkörbe
80 × 45 × 45 cm
Private collection/Privatsammlung



Statik Elastik

2012
Used scissor jacks, paint, found wood/
Gebrauchte Wagenheber, Farbe,
gefundenes Holz
Dimensions variable/Masse variabel



Photo/Foto:
No No No No No No
(2011)

Artificial Conglomerate

2010
Found rock, two-component epoxy resin/
Gefundener Stein, Zweikomponenten-
klebstoff auf Epoxidharzbasis
34 × 20 × 22 cm



Latex moulds are made of found rocks. The rocks are then pulverized, and the mould and the rock material used to recast the stones in their found form.

Gefundene Steine werden mit Latex abgegossen, dann der Gussform entnommen und zermahlt. Das Material wird anschliessend mit derselben Form wieder zu einem Stück gegossen.

Particle Boredom

2016–2017
Wood, two-component epoxy resin/
Holz, Zweikomponentenklebstoff auf
Epoxidharzbasis
185 × 95 × 4.5 cm
165 × 60 × 5 cm
193 × 98 × 5 cm



Found wooden boards are cast in latex, removed from the cast, ground down and recast using the mould.

Gefundene Holzbretter werden mit Latex abgegossen, dann der Gussform entnommen und zermahlt. Die Holzspäne werden anschliessend mit derselben Form wieder zusammengegossen.

One Way or Another

2017
Shelf, cup, jumper, keychain, keys/
Regal, Tasse, Sweatshirt, Schlüsselkette,
Schlüssel
c./ca. 130 x 80 x 40 cm
Single-channel video/Einkanalvideo



Looking at how the found state of objects (a stain on a hoody, a broken cup, a bent key) could have come about, presenting several alternative histories on video.

Auf der Suche danach, wie der gefundene Zustand von Dingen (ein Fleck auf einem Sweatshirt, eine zerbrochene Tasse, ein verbogener Schlüssel) bewirkt worden sein könnte, werden verschiedene alternative Geschichten in einem Video präsentiert.

Truckin'

2015
Single-channel video/Einkanalvideo, 5' 59"



Swapping trainers for pairs found on the street.

Die eigenen Turnschuhe werden gegen andere, auf der Strasse gefundene Paare ausgetauscht.

Two Hundred to One

2011
Found measuring sticks/Gefundene Metermassstäbe
204 x 2 x 0.3 cm
Private collection/Privatsammlung



One centimetre is consecutively removed from each of two hundred found yellow measuring sticks and combined to make one stick measuring over two metres.

Von zweihundert gefundenen gelben Metermassstäben wird jeweils einer der zweihundert Zentimeterabschnitte entfernt und alle Abschnitte zu einem einzigen, zwei Meter langen Massstab zusammengefügt.

Speculative Fiction

2016
Five metal poles, five bicycle frames, five bicycle locks, five metal rings, paint/
Fünf Metallstangen, fünf Fahrradrahmen, fünf Fahrradschlösser, fünf Metallreifen, Farbe
Dimensions variable/Masse variabel
Each/je 250 x 80 x 50 cm
Zabludowicz Collection

Street posts, bicycle frames, locks and paint are combined to form several possible versions of histories in which the normal sequence of events is scrambled.

Stangen von Strassenschildern, Fahrradrahmen, Schlösser und Farbe werden so kombiniert, dass sie verschiedene mögliche Versionen von Geschichten bilden, in denen die normale Reihenfolge der Ereignisse durchmischt wird.



In Between the Possibilities

2010
Step ladder and wood, metal, paint/
Stufenleiter und Holz, Metal, Farbe
160 x 100 x 40 cm
Moderna Museet, Stockholm



Thirteen newly created steps are added to a found wooden step ladder and are treated so they cannot be distinguished from the original steps.

Dreizehn neu gebaute Stufen werden einer gefundenen Holzleiter hinzugefügt und so behandelt, dass sie von den originalen Stufen nicht mehr unterschieden werden können.

Scramble

2015
Found rolling shutter/Gefundener Rollladen
303 x 280 x 5 cm



A rolling shutter from a Berlin shop front window dis- and reassembled.

Der Rollladen eines Berliner Schaufensters wird auseinandergenommen und in anderer Reihenfolge wieder zusammengesetzt.

On a Fixed Centre

2011
Container
220 x 146 x 122 cm
Courtesy Daniel Marzona Gallery, Berlin; Galerie Nordenhake, Berlin and/und Stockholm, RaebervonStenglin, Zürich



A used container is welded inside out.

Ein gebrauchter Container wird auseinandergenommen und mit den Innenseiten nach aussen zusammengeschweisst.

Produced with assistance from Stiftung Skulpturenpark Köln/Produziert mit Unterstützung von Stiftung Skulpturenpark Köln

Past Particles

2010
Single-channel video/Einkanalvideo, 72'
Courtesy Daniel Marzona Gallery, Berlin; Galerie Nordenhake, Berlin and/und Stockholm, RaebervonStenglin, Zürich



Over one thousand diverse small objects from a found toolbox (old scraps of wood, bent nails, used metal parts of unknown purpose) are recorded individually on video and presented in a single projection.

Über eintausend verschiedene Objekte aus einer gefundenen Werkzeugkiste (alte Holzreste, verbogene Nägel, gebrauchte Metallteile mit unbestimmter Funktion) werden einzeln auf Video aufgenommen und in einer einzigen Projektion präsentiert.

Immovable Object/
Unstoppable Force (Berlin)

2011
Single-channel video/Einkanalvideo, 10'



Attempts to make a Berlin steamroller move, following instructions for telekinesis on large objects.

Versuche, eine Berliner Strassenwalze mithilfe von Instruktionen zur Telekinese von grossen Objekten zu bewegen.

Jawlock

2013
Found vices/Gefundene Schraubstöcke
52 x 42 x 30 cm
Private collection/Privatsammlung



Altered Fates

2013
Single-channel video/Einkanalvideo, 9' 33"



Things found in a street skip are each very slightly modified. A hole is cut in a piece of plastic, a knot tied in a rope, a rubbish bag turned inside out, then each thing replaced where it was found.

In einem Strassencontainer gefundene Objekte werden jeweils geringfügig verändert. Ein Loch wird in ein Stück Plastik geschnitten, ein Seil einmal verknotet, ein Müllbeutel von innen nach aussen gewendet. Anschliessend wird jedes Ding dorthin zurückgelegt, wo es gefunden wurde.

Reality Plural

2017
Three drain covers, cement, asphalt, preserved leaves/Drei Gullydeckel, Zement, Asphalt, getrocknete Blätter
Each/je 73 × 48 × 15 cm



Drain covers, cement, asphalt and preserved leaves are combined to form several possible versions of histories in which the normal sequence of events is scrambled.

Gullydeckel, Zement, Asphalt und getrocknete Blätter werden so kombiniert, dass sie verschiedene mögliche Versionen von Geschichten bilden, in denen die normale Reihenfolge der Ereignisse durchmischt wird.

Not illustrated
Nicht abgebildet

Immovable Object/
Unstoppable Force (Skips)

2012
Single-channel video/Einkanalvideo, 24’

Attempts to make various Berlin skips move, following instructions for telekinesis on large objects.

Versuche, verschiedene Berliner Container mithilfe von Instruktionen zur Telekinese von grossen Objekten zu bewegen.one stick measuring over two metres.

All works unless otherwise noted/Alle Werke, wenn nicht anders vermerkt:
Courtesy Daniel Marzona Gallery, Berlin; Galerie Nordenhake, Berlin and/und Stockholm.

•
Displayed at Museum Tinguely/
Im Museum Tinguely gezeigt

The Nature of Things is in
the Habit of Concealing Itself (II)

Working title/Arbeitstitel
2017
Various materials/Diverse Materialien
Dimensions variable/Masse variabel

Used objects are arranged in a line. Each item is covered with material from the preceding object.

Gebrauchte Gegenstände werden in einer geraden Linie aufgereiht. Jeder Gegenstand wird mit dem Material des ihm vorhergehenden Objektes überzogen.

Here’s the Answer, What’s the Question?

Thoughts questions in the work of
on puzzles, and answers Sofia Hultén

Lisa Anette Ahlers

“Presented below are some sets of geometric problems of current interest for pattern recognition. The reader himself will be the recognition system in dealing with these problems. [...] The reader will no doubt notice that some words (for example, *triangle*, *angle*, *part*, *inside*, *line*, etc.) assume different meanings in the answers to various problems. [...] This set of problems can be used to test those recognition programs designed to imitate more complex thinking processes.” ⁽¹⁾

In his 1967 book *Problema Uznvaniâ* (literally “Problem of Recognition”, published in English in 1970 as *Pattern Recognition*) the Russian computer scientist Mikhail Bongard presented a hundred visual puzzles of a kind now known as “Bongard problems” (Fig. 1). The purpose of these diagrammatic drawings was to take insights from the field of psychology concerning human pattern recognition and problem-solving capacities and to render them productive as an indicator of machine intelligence. A future system capable of solving all one hundred puzzles, he wrote, would have proved its capacity for conceptual abstraction and above all for autonomous method expansion. In her series *Pattern Recognition* (since 2016) Sofia Hultén uses the two-part structure of Bongard’s puzzles: each work consists of twelve square panels of perforated sheet metal (as sold in DIY stores for hanging tools in workshops) grouped into two sets of six, each with an arrangement of objects attached to it. In one set of twelve, each panel has two short pieces of metal chain hung on standard hooks (pp. 56–57). The twenty-four chains differ in length, the height at which they are hung, application of paint and distance from one another. Their arrangement would look random if it wasn’t for their central position and their even distribution across the panels. In *Problema Uznvaniâ*, each of the diagrams embodies a logical principle that must be identified; simple sets of opposites, for example, such as “empty picture/non-empty picture” (Fig. 2), as well as more demanding groupings based on the rule “axes of symmetry/no axes of symmetry” (Fig. 3). In Hultén’s works, too, there is a specific criterion for each unit that sets the six panels in the first group apart from those in the second.⁽²⁾ In her case, however, it is not geometrical forms but tools and industrial or building materials, like spanners or metal cut-outs, that are arranged on the perforated panels (pp. 40–41, 72–73).

(1. Mikhail Bongard, *Pattern Recognition*, New York/ Washington 1970, p. 213.)

(2. For the work described, the solution is as follows: the chains on the left have an even number of links, those on the right an odd number.)

Since the Bongard problems were first published in 1967, artificial intelligence has grown into an influential business sector. But even today, machines are unable to solve his more complex puzzles. Fittingly, Bongard problems are occasionally found in newspaper puzzle columns, aimed at a human audience.⁽³⁾ Especially considering the cryptographic beginnings of computer science,⁽⁴⁾ Hultén's geometrical arrangements in *Pattern Recognition* give rise to some interesting twists: rather than merely representing an interpretative approach in the figurative sense, “pausing for thought” in front of this work means (assuming one is equipped with the requisite background information) making a concrete attempt to find not just a predefined answer but *the correct solution*. While trying to solve the puzzle, the viewer is also taking a test originally designed for a computer system — a system that may not exist (depending on the problem's degree of difficulty) but which in any case would be something evolved out of a binary machine originally developed as a decoding mechanism. And this hypothetical, more powerful system would, in turn, likely not be capable of the first kind of “deciphering” mentioned above, i.e. approaching the many aesthetic meanings of an artwork. Moreover, the works also remain enigmatic and semantically open for any viewer unaware of the historical reference to Bongard.

In *Pattern Recognition*, with its focus on the motif of enigmas and their deciphering, we find something that characterises many of Hultén's works: an experimental, questioning approach to the things we encounter in everyday life. The title she has chosen for her exhibitions at Ikon in Birmingham and at Museum Tinguely in Basel already points to the fact that her work begins with a curious inquiry, often addressed to a found object: What could have happened? What is this? What if ...?⁽⁵⁾ *Here's the Answer, What's the Question?* can thus be understood as an encounter with some of the answers (in the form of films and sculptures) that Hultén has produced in the course of her experimental searching. As discussed below in terms of several selected works, however, these answers tend to take the form of questions, encouraging us to join the artist in questioning the things that surround us.

Here's the answer Pattern recognition and causal connections

According to Bongard, one of the fundamental tasks of artificial intelligence is to teach machines to recognise abstract concepts and assess their relevance to solving a specific problem.⁽⁶⁾ One of the greatest challenges is the required flexibility in dealing with concepts. It speaks for itself that his hundredth puzzle consists simply of six times the Cyrillic letter “А” and six times the letter “Б” in different typefaces. Most people are capable of recognising, in a fraction of a second, that these are different forms but that each of the two sides deals with a single concept; for machines, the capacity for abstraction required for this is still a barely surmountable obstacle, as confirmed by the ubiquity of CAPTCHA tests.⁽⁷⁾ *Pattern Recognition* expands on these fundamental problems of categorisation and the essence of things by replacing Bongard's drawn shapes with three-dimensional objects. In this series, as so often, Hultén works with industrially produced objects, things that are manufactured serially, with many identical copies. Precisely because the perforated panels in *Pattern Recognition* possess a certain modularity, allowing for endless extension and rearrangement, the use of mass-produced objects evokes associations with Minimal Art. But the objects Hultén chooses usually come to her second-hand, sourced online or found in the street, bearing the marks of a previous life. The human eye thus identifies the keys used by Hultén in one of the wall groups as “belonging together” in the sense of a common function or a number of shared formal characteristics, making the link in spite of numerous actual outward differences (pp. 8–9). This tension between standardisation and individuality is further heightened by her use of products from the world of DIY stores and hobby workshops. In this way, thanks to the replacement of geometrical drawings with industrially manufactured objects bearing traces of usage and former owners, the viewer's search for an ordering or selective principle for these objects is often accompanied by a questioning of their essence, their function, their past. And of course there is a certain irony in the fact that problems designed primarily for the intellectual and digital spheres are tackled here with such analogue means as tools.⁽⁸⁾

No less modest than the objects used in *Pattern Recognition* are the gestures shown in the opening shots of Hultén's video *Nonsequences I* (2013): an apple falls into a dust-filled box, is briefly rubbed on a pair of jeans, then, still quite dusty, half eaten before being disposed of in a plastic bag (pp. 10–13). The next sequence appears more absurd: an apple is rubbed on a pair of jeans, put in a plastic bag, bitten into through the bag, then dropped into a dusty box. By now, however, keen observers may already have identified four basic elements: dropping into dust, rubbing on trousers, placing in plastic bag, eating. Only in the third sequence do the scenes line up in a way that seems to make sense: an apple is rubbed on a pair of jeans, is eaten, falls out of the holder's hand into the dust, and is disposed of in a plastic bag. The video consists of five such variations; Hultén thus contents herself with a fraction of the 24 possible combinations. In *Nonsequences IV* (2014), six actions are combined: unpack laptop from jumper; tidy jumper away; switch off laptop; close laptop; open and put down takeaway tray of rice; open, pour out and stir up tray of curry. Here, of the 720 possible combinations, just three are presented. Like *Pattern Recognition*, the videos in Hultén's *Nonsequences* series (2013–2014) could prompt the viewer to look for rules governing the sequence of simple gestures and actions. Especially when several works from the series are screened together, the initial confusion over the absurdity and nonsensicality of the events soon gives way to a playful desire to work out which version is the “right” one whose causal chain has been analysed and then rearranged. Hultén's videos always contain a possible answer to this question, showing one sequence that appears logical, but always among more absurd combinations that are presented as equally valid.

Interestingly, the initial confusion when viewing the *Nonsequences* is related to perceptive processes also required to solve the puzzles in *Pattern Recognition*. Cognitive scientist Douglas R. Hofstadter, himself a keen deviser of new Bongard problems, identifies one of the human thought patterns that help us solve such complex tasks as follows: “The intuition which is required for knowing when it makes sense to blur distinctions, to try redescrptions, to backtrack, to shift levels, and so forth, is something which probably comes only with much experience in thought in general. Thus it would be very hard to define heuristics for these crucial aspects of the program.”⁽⁹⁾ This intuitive knowledge of the relevance and likelihood of hypothetical situations and alternative actions is precisely what Hultén's *Nonsequences* call for by running different sequences of events combined with various levels of absurdity one after the other with equal validity. The cognitive process of ordering these series unfolds in accordance with the human tendency to treat some potential scenarios as more likely, others as absurd or irrelevant.⁽¹⁰⁾

(3. For example, the diagrams have featured in the *Guardian* column 'Alex Bellos's Monday puzzle': Alex Bellos, 'Can you solve it? Bongard picture puzzles that will bongo with your brain', *The Guardian*, 25 April 2016. <https://www.theguardian.com/science/2016/apr/25/can-you-solve-it-bongard-picture-puzzles-that-will-bongo-with-your-brain>, (accessed 26 June 2017).)

(6. See Bongard, *Pattern Recognition*, pp. xivf., 8.)

(4. The aspect of deciphering and decoding was of course already shaping the field of cybernetics and artificial intelligence long before Bongard's test diagrams. Not for nothing is an earlier, far better known chapter of computer history centred on the Enigma, a German encryption machine whose codes could only be cracked in 1941 by an early computer, Alan Turing's "Oriental Goddess". On this subject, Turing remarked, "The subject matter of cryptography is very easily dealt with by discrete machinery, physics not so easily." Quoted from Andrew Hodges, *Alan Turing, The Enigma*, Princeton 2014, p. 482.)

(7. On the problem of varying concepts, cf. Douglas R. Hofstadter: "The problem of intelligence, as I see it, is to understand the fluid nature of mental categories, to understand the invariant cores of percepts such as your mother's face, to understand the strangely flexible yet strong boundaries of concepts such as 'chair' or the letter 'a'." Douglas R. Hofstadter, *Gödel, Escher, Bach: an Eternal Golden Braid*, New York 1979, p. 633.)

(8. Sofia Hultén interviewed by the author, 4 July 2017.)

(9. See Hofstadter, *Gödel, Escher, Bach*, p. 661.)

(10. On the human trait of treating certain hypotheses and alternative scenarios as more meaningful than others, see *ibid.*, pp. 641–43.)

(5. On this, see also Hilke Wagner's introduction to Sofia Hultén's exhibition *How Did It Get So Late So Soon*: "In her nuanced works, Hultén makes use of theories from physics and philosophy as well as ideas from science fiction to pursue the question 'What if ...?'" In Jule Hillgärtner (ed.), *How Did It Get So Late So Soon*, Braunschweig 2016, pp. 8–10, here p. 8.)

In her sculptural work, too, Hultén works with variables. In sculptures like *History in Imaginary Time* (2012) and *Speculative Fiction* (2016), four objects are combined in various different ways. *History in Imaginary Time* consists of five sections of chain-link fencing of the kind often installed around sports fields. To each section are fixed, in varying constellations, a tennis ball, four cardboard corners attached with cable ties (maybe from a torn down poster) and a hooded top (pp. 36–37). In *Speculative Fiction*, metal poles of the kind used to mount traffic signs, bicycle frames and metal rings are combined in various arrangements with the help of large U-shaped bike locks (pp. 70–71). Unlike the *Nonsequences*, where the time component of the video medium enforces a clear sequence of actions, thus limiting the number of possible combinations, both *Speculative Fiction* and *History in Imaginary Time* present a selection from an infinite number of combinations in which the objects could have been arranged. With these two installations, unlike in the case of the video works, mentally playing out interesting variations categorically cannot lead to a satisfactory or explanatory conclusion.

What’s the Uncertain and unstable
question? objects identities

The Bongard problems also include diagrams whose difficulty for programmers arises from the fact that they include forms derived from geometrical figures for which human vocabulary has no specific term (Fig. 4).⁽¹¹⁾ Such “uncertain” objects without a name also feature in Hultén’s *Pattern Recognition*, one set consisting of twelve plastic discs with different trapezoid notches around the edge (pp. 88–89). Although the discs were clearly produced according to precise instructions, few would be able to identify their name and function.⁽¹²⁾ The process of solving the puzzle of the two sets is thus accompanied by the question: “What are they?” This is not the first time Hultén has focused her attention on objects that elude our lexical categories and whose use and function is hard or impossible to assess. Her large-format, 72-minute video projection *Past Particles* (2010) is based on a found toolbox containing more than a thousand tiny individual components and spare parts, each of which is filmed separately and shown on screen, motionless and much enlarged, for four seconds (pp. 76–79). After a while, watching the constant stream of items appear briefly on screen before being swallowed up again by the dark mass of objects has an almost meditative effect. The number of shots soon exceeds the human capacity for memory, making it impossible to recall what filled the screen only moments before.

In addition to this effect, it is often hard to name the objects to which the film devotes so much patience and attention. Many of them are specific spare parts, leftover materials, or custom-made connecting elements whose name and function are probably unknown to most people or that have been rendered entirely unrecognisable by wear and tear. With their unspectacular, time-worn exterior, these items strike us as vaguely familiar, prodding our memory while remaining beyond our grasp. Always filmed against the same concrete floor, the objects shown in *Past Particles* appear to have been extracted from time, preserved in their current state with all their damage and traces of usage. The answers to the questions “What is it?” and “Where does it come from?” seem to be within reach, but they remain elusive. Perhaps the title *Past Particles* thus alludes less to the possibility of reconstructing the objects’ past and more to the gesture of the film itself, focusing attention on these forgotten, no longer needed things whose life and function lie firmly in the past.

Objects whose identity and essence are not so much unknown or uncertain as unstable are the subject of Hultén’s recent series *Particle Boredom* (since 2016). One of her early works already dealt with the cycle of destruction and repair: *Fuck It Up and Start Again* (2001) involved repeatedly smashing and reassembling a guitar. The resulting video shows Hultén in an empty white room smashing the guitar against the walls and floor, first with the intact guitar and then six times with the repaired instrument. Hultén has mentioned that she was preoccupied by the question of how long the object continues to be itself and when it is no longer itself.⁽¹³⁾ This same theme is addressed via a reduced procedure in her new series. *Particle Boredom* is based on found pieces of particle board of which the artist takes a latex cast before grinding them down, mixing them with epoxy resin, and pouring them back into their original form (pp. 43, 45–46). Unlike the chunks of stone that she subjected to the same treatment in *Artificial Conglomerates* (2011) (p. 44), particle board is already made in this way, so that Hultén’s treatment could be said to repeat its original manufacture. In width and height, the resulting boards are identical to their predecessors, while the addition of a binding agent and their altered consistency means they are somewhat thicker. The question that may have prompted this work touches on the essence of the objects in question: Once it has been totally destroyed and remade, is the board originally found by the artist still present? At which point does the processed object stop being that object? Breaking down the board into its component parts might also be understood as a thorough examination of the material, a gesture of inquiry simultaneously robbed of its seriousness by the absurdly complicated replication of the original state.

The boredom mentioned in the title of the series could thus also be an ironic reference to the lack of visible change in the board’s appearance. It is all the more interesting, then, that Hultén based this series on discarded pieces of board whose peculiar shapes document prior human usage. Whereas the found boards were originally cut to shape in their function as building materials, meaning they have been modified since their manufacture, the shape of the new versions is predefined before they are cast and is likely to remain unchanged until their natural decay. The material whose unusual shapes point to previous processing has been brought into a final form. The stability of the cast boards thus contrasts not only with their former flexibility as building materials, but also with their highly unstable identity. “Here is the answer” they seem to assure us, their presence matter-of-fact, almost banal. On closer inspection, however, they elude clear definition, refusing to be pinned down.

What’s the Here’s the
answer? question

In this essay, the motif of the puzzle is used to describe the communicative process that unfolds in the back and forth of questions and possible answers when engaging with Hultén’s works. For the viewer, her experimental answers to an original question addressed to the things that surround her raise new questions. In *Pattern Recognition*, this takes the form of a specific task, while other works play with confusing causalities and repetitions, use objects that escape our vocabulary or confront us with things that are not what they appear. The puzzles set by these works are not exams or tests from which one is released by saying a particular word.⁽¹⁴⁾ The resulting search for answers may overlap with the artist’s experiments, it may be taken in an entirely different direction, or it may go nowhere. This is also a fundamental difference between *Pattern Recognition* and the diagrams designed by Bongard to test machines. Whereas binary systems are unable to process ambivalence, the many questions and answers thrown up by Hultén’s puzzles evoke our ability to tolerate uncertainty and contradiction. Her works pose problems to which there are no final answers, and this denial of clarification is especially relevant in the current climate of uncertainty that shapes our relationship with facts and information.

(11. Ibid., p. 649.)

(12. They are probably industrial templates for saws.)

(13. Sofia Hultén interviewed by the author, 4 July 2017.)

(14. For a definition of the puzzle (riddle) as a rite of initiation and examination, see André Jolles, *Simple Forms* [1930], New York/London 2017.)

Here's the Answer, What's the Question?

Überlegungen Frage und bei
zu Rätsel, Antwort Sofia Hultén

Lisa Anette Ahlers

«Presented below are some sets of geometric problems of current interest for pattern recognition. The reader himself will be the recognition system in dealing with these problems. [...] The reader will no doubt notice that some words (for example, *triangle*, *angle*, *part*, *inside*, *line*, etc.) assume different meanings in the answers to various problems. [...] This set of problems can be used to test those recognition programs designed to imitate more complex thinking processes.»⁽¹⁾

1967 stellte der russische Kognitionsforscher Mikhail Bongard in seinem Buch *Problema Uznvaniâ* (Problem der Erkennung) 100 Rätseldiagramme vor, die heute als <Bongard-Probleme> Verbreitung finden (Abb. 1). Zweck dieser schematischen Zeichnungen war es, Einsichten der Psychologie zur menschlichen Fähigkeit der Mustererkennung und Problemlösung als Prüfstein für intelligente Maschinen fruchtbar zu machen. Ein System, das eines Tages in der Lage wäre, alle 100 Rätsel zu lösen, hätte seine Fähigkeit zur begrifflichen Abstraktion, vor allem aber zur selbstständigen Methodenerweiterung bewiesen. Für ihre Werkserie *Pattern Recognition* (seit 2016) greift Sofia Hultén die zweiteilige Struktur der Bongard'schen Bilderpaare auf: Auf pro Arbeit zwölf Lochwänden, wie sie in Baumärkten für die Werkstatteinrichtung angeboten werden, gruppiert sie zwei Sets von jeweils sechs Objektanordnungen. Auf den Quadraten eines Sets hängen beispielsweise an handelsüblichen Haken zwei kurze Stücke einer metallenen Gliederkette (S. 56–57). Die 24 Ketten unterscheiden sich durch ihre Länge, die Höhe ihrer Positionierung, ihre partielle Einfärbung und den Abstand zueinander. Ihre Disposition würde zufällig wirken, wäre nicht ihre jeweils horizontal mittige Positionierung und ihre gleichmässige Aufteilung auf die zwölf Quadrate. In *Problema Uznvaniâ* verkörpern die Diagramme je ein logisches Prinzip, das es zu identifizieren gilt – Bongard bildete beispielsweise einfache Gegensatzpaare wie <leeres Bild/nicht leeres Bild> (Abb. 2), aber auch anspruchsvolle Gruppierungen nach der Regel <Symmetrieachsen/keine Symmetrieachsen> (Abb. 3). Auch bei Hulténs Wandarbeiten gibt es für jede Einheit ein bestimmtes Kriterium, das die sechs Platten der ersten Gruppe von denen der zweiten unterscheidet.⁽²⁾ Doch sind es in ihren Sets keine geometrischen Formen, sondern Werkzeuge, Bau- und Industriematerial, wie Ringschlüssel oder Metallschablonen, die auf den Lochwänden angeordnet sind (S. 40–41, 72–73).

(1. Bongard, Mikhail, *Pattern Recognition*, New York/Washington 1970, S. 213.)

(2. Für die oben beschriebene Arbeit ist die Lösung wie folgt: Die Ketten der linken Seite umfassen jeweils eine gerade Anzahl von Gliedern, die Ketten der rechten Seite eine ungerade Anzahl.)

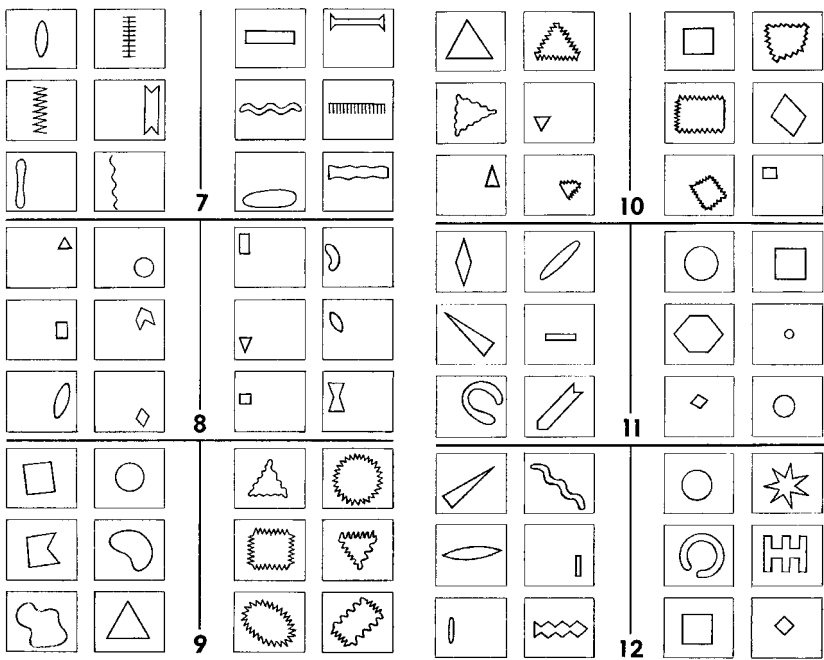


Fig./Abb. 1
Bongard problems n° 7–12/Bongard-Probleme Nr. 7–12, in: Bongard, Mikhail, *Pattern Recognition*, New York/Washington 1970, pp./S. 216–17.

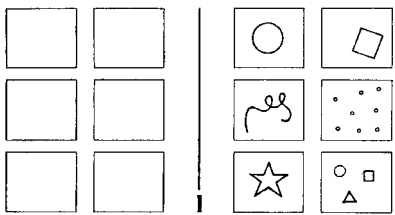


Fig./Abb. 2
Bongard problem n° 1/Bongard-Problem Nr. 1, in: Bongard 1970, p./S. 214.

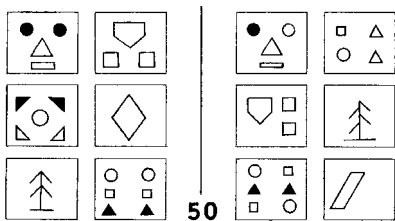


Fig./Abb. 3
Bongard problem n° 50/Bongard-Problem Nr. 50, in: Bongard 1970, p./S. 231.

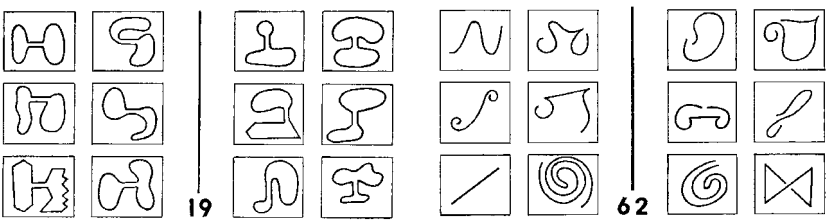


Fig./Abb. 4
Bongard problems n° 19 and 62/Bongard-Probleme Nr. 19 und 62, in: Bongard 1970, pp./S. 220/34.

Seit der Erstpublikation der Bongard-Probleme 1967 ist die künstliche Intelligenz zu einer einflussreichen Wirtschaftsbranche gewachsen. Aber selbst heute werden die komplexeren seiner Diagramme noch nicht von Maschinen gelöst. Passenderweise finden Bongard-Probleme nun hin und wieder in Rätselkolumnen – bei einem menschlichen Publikum – Anklang.⁽³⁾ Besonders mit Blick auf die kryptografischen Anfänge der Informatik ⁽⁴⁾ eröffnen sich so für Sofia Hulténs geometrische Anordnungen in *Pattern Recognition* einige interessante Spiegelungen: Vor diesen Wandinstallationen zu <grübeln>, bedeutet demnach nicht allein im übertragenen Sinne, dem Werk interpretierend zu begegnen, sondern umfasst – bei entsprechendem Wissen um den formalen Hintergrund der Werke – auch den konkreten Versuch, eine vordefinierte Antwort, ja noch mehr, die richtige Lösung zu finden. Beim Enträtseln absolviert die oder der Betrachtende zugleich einen ursprünglich für ein informatisches System vorgesehenen Test – für ein System, das zwar (je nach Schweregrad des Problems) möglicherweise nicht existiert, in jedem Falle aber eine Fortentwicklung einer ursprünglich als Decodierungsmechanismus entwickelten binären Maschine wäre. Jenes hypothetische leistungsstarke System wäre wiederum zu der als Erstes genannten Form von <Enträtselung> vermutlich nicht in der Lage, nämlich sich der Vielzahl ästhetischer Bedeutungen eines Kunstwerks zu nähern. Zugleich bleiben die Arbeiten für all jene rätselhaft und bedeutungssoffen, denen die historische Referenz auf Bongard nicht bekannt ist.

In *Pattern Recognition* begegnet uns, zugespitzt durch das Motiv der Dechiffrierung, der Ver- und Enträtselung, etwas, das viele Arbeiten von Sofia Hultén kennzeichnet: ein experimenteller, befragender Umgang mit den Dingen, auf die wir im Alltag treffen. Auch der Titel, den Sofia Hultén für ihre beiden Ausstellungen in der Ikon Gallery in Birmingham und im Museum Tinguely in Basel gewählt hat, deutet bereits an, dass am Anfang einer Arbeit stets ihr neugieriges Fragen, oft gerichtet an ein gefundenes Objekt, steht: <Was könnte passiert sein?> <Was ist das?> <Was wäre wenn ...?>⁽⁵⁾ So kann man *Here's the Answer, What's the Question?* als eine Begegnung mit einigen der filmischen und plastischen Antworten verstehen, die während Sofia Hulténs experimentellen Suchen entstanden. Wie im Folgenden anhand einiger ausgewählter Arbeiten diskutiert werden soll, neigen diese Antworten aber auch dazu, selbst die Form von Fragen anzunehmen und uns zu animieren, ebenfalls die Dinge zu befragen, die uns umgeben.

(3. Beispielsweise wurden die Diagramme in der *Guardian*-Rubrik «Alex Bellos's Monday puzzle» vorgestellt: Bellos, Alex, «Can you solve it? Bongard picture puzzles that will bongo with your brain», in: *The Guardian*, 25.4.2016. <https://www.theguardian.com/science/2016/apr/25/can-you-solve-it-bongard-picture-puzzles-that-will-bongo-with-your-brain>, abgerufen am 26.6.2017.)

(4. Das Moment der Dechiffrierung und Entschlüsselung prägt selbstverständlich nicht erst seit Bongards Testdiagrammen das Feld der Kybernetik und künstlichen Intelligenz. Nicht umsonst fällt ein früheres, weitaus bekannteres Kapitel der Computergeschichte unter das Stichwort *Enigma*: die deutsche Codiermaschine, deren Verschlüsselungen 1941 schliesslich nur ein früher Rechner, Alan Turings *Orientalische Göttin*, knacken konnte. Hierzu stellte Turing bekanntlich fest: «Binäre Maschinerie handhabt Kryptographie sehr leicht, Physik nicht so leicht.» Turing, Alan, *Intelligence Service. Schriften*, hg. v. Bernhard Dotzler/Friedrich Kittler, Berlin 1987, S. 98; zit. n. Kittler, Friedrich, «Die künstliche Intelligenz des Weltkriegs: Alan Turing», in: Ders./Tholen, Georg-Christoph (Hg.), *Arsenale der Seele. Literaturanalyse seit 1870*, München 1989, S. 187–202, hier S. 196.)

(5. Vgl. hierzu auch Hilke Wagners Einleitungstext zu Sofia Hulténs Ausstellung *How Did It Get So Late So Soon*: «In ihren subtilen Werken verhandelt Hultén unter Bezugnahme auf Theorien der Physik und Philosophie sowie auf Science-Fiction-Literatur immer wieder neu die Frage <Was wäre wenn ...?>» Wagner, Hilke, «Einleitung», in: Hillgärtner, Jule (Hg.), *How Did It Get So Late So Soon*, Braunschweig 2016, S. 4–7, hier S. 5.)

Here's Muster- und kausale
the Answer erkennung Verwicklungen

Bongard beschreibt als eine der grundlegenden Missionen im Bereich der künstlichen Intelligenz, Maschinen das Erkennen von abstrakten Konzepten und die Bewertung ihrer Relevanz für die Lösung eines spezifischen Problems zu lehren.⁽⁶⁾ Eine der grössten Herausforderungen dabei ist der benötigte flexible Umgang mit Begriffen. Es spricht für sich, dass sein hundertstes Rätsel schlicht aus sechs kyrillischen Buchstaben <А> und sechs Buchstaben <Б> in unterschiedlichen Schrifttypen besteht: Für die meisten Menschen ist im Bruchteil einer Sekunde erkennbar, dass es sich hier zwar um unterschiedliche Formen, aber auf jeder Seite um jeweils ein Konzept handelt – für Maschinen ist genau die hierfür benötigte Abstraktionsfähigkeit auch heute noch ein nur schwer zu überwindendes Hindernis, wie die omnipräsenten CAPTCHA-Tests bezeugen.⁽⁷⁾ Genau solche grundlegende Probleme von Kategoriebildung und dem Wesen der Dinge erweitert Sofia Hulténs *Pattern Recognition*, wenn die bei Bongard gezeichneten typisierten Formen durch dreidimensionale Objekte ersetzt werden. Wie so oft arbeitet Hultén auch in dieser Werkserie mit Gegenständen industrieller Herkunft, mit Dingen, die also eigentlich seriell, mit zahlreichen Doppelgängern entstehen. Gerade auch weil den Lochwänden in *Pattern Recognition* eine gewisse Modulhaftigkeit, die Möglichkeit zur ständigen Erweiterbarkeit und Neuordnung, anhaftet, weckt die Verwendung massenproduzierter Objekte Assoziationen zur Minimal Art. Jedoch kommen die von Hultén gewählten Gegenstände meist in gebrauchter Form zu ihr, durch Internetsuchen oder auf der Strasse gefunden, mit einem Vorleben, das sich an ihnen abzeichnet. So identifiziert das menschliche Auge die Schlüssel, die Sofia Hultén für eine der Wandgruppen verwendet, als <zugehörig> im Sinne einer gemeinsamen Funktion oder einiger geteilter formaler Charakteristika, sieht hierzu aber über zahlreiche tatsächliche äusserliche Unterschiede hinweg (S. 8–9). Die Verwendung von Produkten, die aus der Welt der Baumärkte und Hobbywerkstätten stammen, trägt zu dieser Spannung zwischen Genormtheit und individueller Ausprägung noch bei. So geht dank Hulténs Austausch der geometrischen Zeichnungen durch industriell gefertigte Gegenstände, jedoch häufig mit Spuren ihrer Nutzung und Vorbesitzer, die Lösungssuche nach dem Prinzip von Anordnung oder Auswahl der Gegenstände auch mit der Befragung ihres Wesens, ihrer Funktion, ihrer Vergangenheit einher. Und natürlich entbehrt es auch nicht zuletzt einer gewissen Ironie, dass Probleme, die vor allem für Sphären des Geistigen und Digitalen entworfen wurden, mit so analogen Mitteln wie Werkzeugen angegangen werden.⁽⁸⁾

(6. Vgl. Bongard 1970 (wie Anm. 1), S. xivf., 8.)

(7. Vgl. zum Problem der variierenden Begrifflichkeit z. B. die Überlegungen von Douglas R. Hofstadter: «The problem of intelligence, as I see it, is to understand the fluid nature of mental categories, to understand the invariant cores of percepts such as your mother's face, to understand the strangely flexible yet strong boundaries of concepts such as <chair> or the letter <a>.» Hofstadter, Douglas R., *Gödel, Escher, Bach: an Eternal Golden Braid*. New York 1979, S. 633.)

(8. Sofia Hultén im Gespräch mit der Autorin, 4.7.2017.)

Nicht weniger bescheiden als die in *Pattern Recognition* verwendeten Objekte sind die in den ersten Einstellungen von Sofia Hulténs Videoarbeit *Nonsequences I* (2013) gezeigten Gesten: Ein Apfel fällt in eine mit Staub gefüllte Schachtel, wird notdürftig an einer Jeans abgerieben, noch recht staubig zur Hälfte gegessen und schliesslich in einen Plastikbeutel entsorgt (S. 10–13). Die nächste Sequenz scheint absurder: Ein Apfel wird an einer Jeans abgerieben, in einen Plastikbeutel gesteckt, samt Tüte gegessen und schliesslich in eine staubige Schachtel fallen gelassen. Aufmerksame Beobachtende haben zu diesem Zeitpunkt aber möglicherweise bereits vier grundlegende Handlungselemente — in Staub fallen, an Hose abreiben, in Plastikbeutel verstauen, essen — erkannt. Erst in der dritten Sequenz reihen sich die Szenen in einer Weise aneinander, die einleuchtend erscheint: Ein Apfel wird an einer Jeans abgerieben, gegessen, fällt aus der Hand in den Staub, wird in einen Plastikbeutel entsorgt. Insgesamt umfasst das Video fünf solcher Varianten – Sofia Hultén begnügt sich also damit, nur einen Teil der rechnerisch 24 möglichen Handlungskombinationen durchzuspielen. *Nonsequences IV* (2014), ein Video mit diesmal am Stück gedrehten Abfolgen von sechs Handlungen — Laptop aus Pullover auspacken, Pullover wegräumen, Laptop ausstellen, Laptop schliessen, Take-away-Box mit Reis öffnen und abstellen, Box mit Curry öffnen, ausschütten und verrühren — könnte sogar in 720 Varianten gefilmt werden, auch wenn sich Hulténs Video auf 3 dieser Sequenzen beschränkt (S. 16–19). Wie auch *Pattern Recognition* können die Videos von Sofia Hulténs Serie *Nonsequences* (2013–2014) anregen, Gesetzmässigkeiten in der Abfolge einfacher Gesten und Handlungen zu suchen. Insbesondere wenn mehrere Arbeiten der Serie gemeinsam gezeigt werden, setzt beim Zuschauen nach anfänglicher Verwirrung ob der Absurdität der Vorgänge, ob dieses <Nonsens>, bald eine Art spielerischer Ehrgeiz ein: Welches Ereignis könnte das <korrekte> sein, das auf seine Kausalelemente analysiert und dann umgestellt wurde? Dabei umfassen Hulténs Videos auch immer eine mögliche Antwort auf diese Frage, zeigen eine uns logisch vorkommende Sequenz, aber stets inmitten von gleichberechtigten, absurderen Kombinationen.

Die beim Verfolgen der *Nonsequences* zunächst entstehende Verwirrung steht interessanterweise im Zusammenhang mit Wahrnehmungsprozessen, die auch bei der Lösung der Probleme in *Pattern Recognition* notwendig sind. Der Kognitionswissenschaftler Douglas R. Hofstadter, selbst einst begeisterter Produzent neuer Bongard-Probleme, identifiziert eines der menschlichen Denkmuster, das uns bei der Lösung solcher komplexer Aufgaben behilflich ist, wie folgt: «The intuition which is required for knowing when it makes sense to blur distinctions to try redescrptions, to backtrack, to shift levels, and so forth, is something which probably comes only with much experience in thought in general. Thus it would be very hard to define heuristics for these crucial aspects of the program.»⁽⁹⁾ Mit genau diesem intuitiven Wissen um die Relevanz und Wahrscheinlichkeit hypothetischer Situationen und alternativer Handlungen konfrontieren uns aber Hulténs *Nonsequences*, indem sie unterschiedlich absurde Kombinationen von Ereignisabfolgen gleichrangig nacheinander laufen lässt. Der Erkennungsprozess beim Ordnen dieser Serien läuft entsprechend der menschlichen Neigung, einige potenzielle Szenarien als wahrscheinlicher, andere als absurd oder irrelevant zu behandeln.⁽¹⁰⁾

Sofia Hultén arbeitet in ihrem Werk auch in plastischer Form mit Variablen. In Skulpturen wie *History in Imaginary Time* (2012) oder *Speculative Fiction* (2016) werden jeweils vier Objekte auf unterschiedliche Weise kombiniert: *History in Imaginary Time* umfasst fünf rechtwinklige Gitterelemente, die einst beispielsweise Teile einer Sportplatzumzäunung gewesen sein könnten. An den fünf Gittern sind in unterschiedlichen Konstellationen jeweils ein Tennisball, vier mit Kabelbinder befestigte Kartonecken — vielleicht eines abgerissenen Plakats — und eine Kapuzenjacke angebracht (S. 36–37). Bei *Speculative Fiction* handelt es sich um metallene Stangen zur Anbringung von Strassenschildern, Fahrradrahmen und Metallringen, die mithilfe von grossen U-Fahrradschlössern in verschiedenen Anordnungen kombiniert werden (S. 70–71). Anders als im Falle der *Nonsequences*, bei der die Komponente Zeit im Medium Video eine diskrete Abfolge der Handlungen vorgibt und dadurch die möglichen Kombinationen der Variablen endlich sind, vereinen *Speculative Fiction* und *History in Imaginary Time* eine Auswahl von unendlich vielen Kombination, in denen die Gegenstände hätten arrangiert werden können. Ein mentales Durchspielen interessanter Variationen kann im Falle dieser beiden Installationen — anders als bei den Videoarbeiten — grundsätzlich kein befriedigendes oder gar erklärendes Ende nehmen.

What's the Ungewisse und instabile
Question? Gegenstände Identitäten

Unter den Bongard-Problemen finden sich auch Diagramme, deren Schwierigkeit für die Programmierung daraus erwächst, dass sie verschiedene, von geometrischen Figuren abgeleitete Formen umfassen, für die das menschliche Vokabular keine eindeutigen Kategorien bereithält (Abb. 4).⁽¹¹⁾ Solche — man könnte sagen ungewissen — Objekte ohne Namen finden sich auch in Hulténs *Pattern Recognition*: Eines der Sets umfasst zwölf Kunststoffscheiben mit unterschiedlichen trapezförmigen Einkerbungen am Rand (S. 88–89). Den Scheiben ist anzusehen, dass sie nach genauen Vorgaben produziert wurden, dennoch sind vermutlich nur wenige Menschen in der Lage, Namen und Funktion der Scheiben zu identifizieren.⁽¹²⁾ So begleitet die Entschlüsselung des Rätsels der zwei Sets auch die grundlegende Frage: «Was ist das?». Dies ist nicht der erste Fall, in dem sich Sofia Hultén Gegenständen widmet, die unseren Begriffskategorien entgleiten, deren Verwendung und Funktion nur schwer oder gar nicht einschätzbar ist. So auch in ihrer grossformatigen Videoprojektion *Past Particles* (2010): Ausgangspunkt der 72-minütigen Arbeit ist ein gefundener Werkzeugkasten und mehr als tausend in ihm aufbewahrte winzige Bau- und Ersatzteile, die einzeln abgefilmt wurden und jeweils genau vier Sekunden lang völlig unbewegt und vielfach vergrössert die Leinwand einnehmen (S. 76–79). Bei der Betrachtung stellt sich nach einer Weile ein fast meditativer Effekt ein, angesichts des ständigen Stroms der Dinge, die nach ihrer kurzen Präsenz auf der Leinwand wieder in der dunklen Masse der Objekte untergehen. Schnell übersteigt die Anzahl der Einstellungen das menschliche Erinnerungsvermögen, ist es unmöglich, sich an das zu erinnern, was kurz zuvor noch das Bild ausfüllte.

(9. Hofstadter 1979 (wie Anm. 7), S. 661.)

(10. Zur menschlichen Eigenschaft, bestimmte Hypothesen und alternative Szenarien für sinnvoller als andere zu beachten, vgl. ebd., S. 641–643.)

(11. Vgl. Hofstadter 1979 (wie Anm. 7), S. 649.)

(12. Es handelt sich vermutlich um zwölf industrielle Sägevorlagen.)

Zu diesem Effekt tritt regelmässig auch eine gewisse Schwierigkeit, Objekte, denen der Film so viel geduldige Aufmerksamkeit widmet, begrifflich zu erfassen. Oft handelt es sich um spezifische Ersatzteile, Materialreste und offenbar selbst gebastelte Verbindungsstücke, deren Funktion und Bezeichnung den meisten Menschen nicht bekannt sein dürften oder aufgrund ihrer Gebrauchsspuren gar nicht mehr erkennbar sind. Mit ihrem unspektakulären und gebrauchten Äusseren kommen uns die kleinen Teile vage bekannt vor, rühren an unser Gedächtnis und sind doch nicht greifbar. Vor dem stets gleichen Betonboden als Hintergrund wirkt es, als seien die in *Past Particles* gezeigten Gegenstände dem Lauf der Zeit entrissen, würden nun samt ihrer Beschädigungen und Benutzungsspuren in ihrem derzeitigen Zustand konserviert. Die Antwort auf die Fragen <Was ist das?>, <Woher kommt es?> scheint in greifbarer Nähe zu sein und stellt sich doch nicht ein. Der Titel *Past Particles* spielt daher vielleicht weniger auf eine potenziell zu rekonstruierende Vergangenheit der Objekte als auf die Geste des Films selbst an, Aufmerksamkeit auf diese vergessenen, nicht mehr benötigten Dinge zu lenken, deren Leben und Funktion abgeschlossen in der Vergangenheit liegt.

Objekten, deren Identität und Wesen nicht so sehr unbekannt oder ungewiss als vielmehr instabil sind, widmet sich *Particle Boredom* (seit 2016), eine von Sofia Hulténs neueren Werkserien. Bereits in einer frühen Arbeit hatte sie der Zyklus von Zersetzung und Reparatur beschäftigt: *Fuck It Up and Start Again* (2001) bestand darin, eine Gitarre wiederholt zu zerschlagen und anschliessend wieder zusammenzusetzen. Das dabei entstandene Video zeigt Hultén in einem leeren weissen Raum, wie sie zunächst eine intakte Gitarre und sodann sechs Mal das wieder zusammengeflückte Instrument an der Wand und auf dem Boden zerschlägt. Sofia Hultén bemerkt selbst dazu, dass sie die Frage umtrieb, bis zu welchem Zeitpunkt das Objekt noch es selbst, ab wann es etwas anderes ist.⁽¹³⁾ Dieses Thema greift mit einem reduzierteren Verfahren auch ihre neue Werkserie auf. *Particle Boredom* entsteht aus gefundenen Faserplatten, von denen die Künstlerin einen Latexabguss erstellt, bevor sie die Bretter zermahlt und mit Epoxidharz vermischt wieder in ihre alte Form giesst (S. 43, 45–46). Anders als bei ihrer früheren Arbeit *Artificial Conglomerates* (2011) (S. 44), für die sie grössere und kleine Steinbrocken auf die gleiche Art behandelt hatte, ist es den Faserplatten (eng. particle boards) natürlich eigen, schon einmal aus kleinsten Teilen zusammengepresst worden zu sein, sodass Hulténs Bearbeitung ihren Entstehungsprozess in gewisser Weise wiederholt. In Breite und Höhe sind die so entstehenden Platten mit ihrer vormaligen Variante identisch, durch das zugefügte Bindemittel und die unterschiedliche Zusammensetzung jedoch um einiges dicker. Die Ausgangsfrage, die den Anstoss für diese Kompositplatten gegeben haben mag, berührt den Wesenskern der von ihr bearbeiteten Gegenstände. <Ist die einst von der Künstlerin gefundene Platte auch nach ihrer vollständigen Zerstörung und Neuzusammensetzung immer noch vorhanden?> <Zu welchem Zeitpunkt hörte der bearbeitete Gegenstand auf, eben jener Gegenstand zu sein?> Das Zerlegen der Platte in ihre Einzelteile kann dabei auch als Bild für die gründliche Untersuchung des Materials verstanden werden — nur dass diese Geste der Befragung durch die absurd komplizierte Wiederherstellung des Ausgangszustands im gleichen Zug an Ernsthaftigkeit verliert.

(13. Sofia Hultén im Gespräch mit der Autorin, 4.7.2017.)

(14. Die Definition des Rätsels als Initiations- und Examensritus geht auf André Jolles zurück. Vgl. Jolles, André, *Einfache Formen*, Berlin 2010 [1930], S. 129.)

Die in dem Titel der Serie erwähnte Langeweile (engl. boredom) könnte also ironisch auf den Mangel an sichtbarer Veränderung der Platte hinweisen. Umso interessanter ist daher, dass Hultén als Ausgangspunkt für diese Serie bereits gebrauchte Bretter verwendet, an deren eigenwilligen Formen eine frühere Bearbeitung durch Menschen abzulesen ist. Während diese Bretter infolge ihrer Funktion als Bau- und Arbeitsmaterial zu der von Hultén aufgefundenen Form geschnitten wurden, also seit ihrer Herstellung Veränderungen erfuhren, ist die Form der neuen Platten schon vor ihrem Guss festgelegt und wird sich bis zu ihrem natürlichen Zerfall wohl auch nicht mehr ändern. Das Material, dessen ungewöhnliche Zuschnitte ein Indiz für die erfahrenen Bearbeitungen sind, ist schliesslich in eine endgültige Form überführt worden. So bildet die jetzige Stabilität der gegossenen Platten nicht nur einen Gegenpol zu ihrer einstigen Anpassungsfähigkeit als Baumaterial, sondern natürlich auch zu ihrer höchst wackligen Identität. <Hier ist die Antwort>, scheinen sie uns durch ihre unaufgeregte, fast banale Präsenz zu versichern, nur um sich beim näheren Hinsehen jeder Festlegung, jeder Definition zu entziehen.

What's the answer? Here's the question

Das Motiv des Rätsels wurde in diesem Essay bedient, um den kommunikativen Prozess zu beschreiben, der sich im Hin und Her von Befragung und möglichen Antworten im Umgang mit Sofia Hulténs Werken entspinnt. Es sind ihre experimentellen Antworten auf eine an die sie umgebenden Dinge gerichtete Ausgangsfrage, die wiederum Fragen bei den Betrachtenden aufwerfen. In *Pattern Recognition* geschieht dies unter anderem in Form einer ganz konkreten Aufgabenstellung, in anderen Werken zum Beispiel durch das Spiel mit verwirrenden Kausalitäten und Wiederholungen, die Verwendung von Gegenständen, die unserem Vokabular entwischen, oder die Konfrontation mit Dingen, die nicht das sind, als das sie erscheinen. Die von Sofia Hulténs Arbeiten gestellten Rätsel sind keine Examen, die ein erlösendes Wort beenden würde.⁽¹⁴⁾ Manchmal überschneidet sich die durch sie angeregte Suche nach Antworten mit den Experimenten der Künstlerin, wird mitunter in eine ganz andere Richtung geleitet oder kann auch nur ins Leere laufen. Hierin liegt schliesslich auch ein fundamentaler Unterschied von *Pattern Recognition* zu Bongards für Maschinen konzipierten Testdiagrammen. Während binäre Systeme Ambivalenz nicht verarbeiten können, ruft die Vielzahl der von den Wandskulpturen angeregten Fragen und Antworten unsere Fähigkeit in Erinnerung, Unsicherheit und Widersprüche auszuhalten. Wenn Sofia Hulténs Arbeiten Rätsel aufgeben, die keine endgültigen Antworten bereithalten, dann ist dieser Verzicht auf vollständige Aufklärung besonders relevant in einem heutigen Klima der Verunsicherung, das unser Verhältnis zu Fakten und Informationen bestimmt.

Sofia Hultén's Work and Play

Chris Sharp

At first glance, the literary counterparts to Sofia Hultén's work would seem to be Samuel Beckett and Jorge Luis Borges. What with the comic, Buster Keaton-esque vanity of the former and the fantastical causal ruminating of the latter, Hultén's interests and methodology would seem to be squarely situated between the two. But then there is the thing itself, the object, its material, molecular composition, its visible and hidden history, former function and current desuetude, not to mention its essentially dismissible banality. To this end, a literary counterpart might be the American novelist Nicholson Baker, who is something of a minutiae-ist. I am thinking in particular of Baker's *The Mezzanine*, the brief-135-page entirety of which takes place on an escalator and revolves around a broken shoe string. A master of the banal, of the nugatory and trivial procedure (tying a shoelace, brushing teeth), Baker is known to reflect deeply, systematically and analytically on the most overlooked, seemingly insignificant details and acts of everyday life with a speculative élan that borders on the, well, borderline. There is a commitment to not just reflecting on form and function (for instance, of straws, milk cartons and door knobs), but also to contemplating the eventual decomposition of actual things, how they came to be the way they are, what specific gestures led to their actual state of disuse, of frangibility.

As much, and much more, could be said of the work of Sofia Hultén. Her mode of investigation, however, tends to be less personal than forensic, nay artistic, in the sense that the objects of her examination do not come from *her* everyday life, or her lived experience, but everyday life more generally speaking, with a life (wear and tear) of their own. They are found objects, which she seeks, in a variety of ways, to compositionally, phenomenologically and artistically fathom. From the video installation, *Nu Cave* (2011) (pp. 66–69), which consists of the artist systematically using every object in a car garage at least once (the entirety of which is presented behind a wall near the video) to the modest epic, 72-minute video, *Past Particles* (2010), which methodically documents the odds and ends (screws, tiny chunks of metal, bits of wood) found in a tool box (pp. 76–79). For all its procedural simplicity, this work wields a stunning, even emotional depth, due to the fact that each object assumes a bewitching complexity by virtue of being simply filmed and therefore contemplated in the standard sense of the longer you look at it, the stranger it becomes. Generally mystified by whatever you might be looking at, you are eventually led to wonder not only about its function, but also, more importantly, how it, whatever *it* is, came to be the way it is. Incidentally, it is for these very reasons that it would not be hard to imagine Baker conjuring an entire novel out of any one of the more than one thousand, largely inscrutable bits and pieces found therein.

Probably her most celebrated and exemplary work in this spirit is *Mutual Annihilation* (2008) (pp. 27–34). This piece consists of the restoration of an old, used and damaged cabinet, which the artist sands down, cleans up, adds missing handles and refurbishes to something like new. Once this is done, she then seeks to restore it to the state in which she originally found it, removing the handles, painting it and dripping wax on it, such that it is all but indistinguishable from our first image of it: a worn down, beat up, old cabinet which is as unremarkable as it is full of character. By no means a simple or simplistic conceptual procedure, this seemingly pat, self-negating process actually spiders out in terms of meaning in many directions at once. Much has been made of Hultén's interest in the cyclical nature of things as well as in entropy, but what interests me in particular here is the work's relationship to a bouquet of interrelated issues which include questions of expenditure and incommensurability, as well as those of play, labour and art, all of which follow closely upon each other, as per Georges Bataille. These questions are examined and theorised, most notably, in his book *Lascaux, or The birth of art*. It will be interesting to see how Hultén's work seems to perfectly abide by and at the same time, collapse Bataille's essential argument in the book. According to Bataille, the birth of art parallels the birth of religious transgression (ecstasy and the sacrifice) and the party and the game (the latter two being indistinguishable from one another). The emergence of art is a consequence of the evolution from Homo Faber (he who makes, who works) to Homo Sapiens (he who knows). However, in Bataille's estimation, the real shift is not characterised by knowledge, but by a will to transgress or better play (as in Homo Ludens — he who plays). The transgression is a byproduct of the interdiction, which has to do with sacred and profane time. Profane time is the time of work, in which all energy must be invested (recuperable) in the preservation of the species, while sacred time is the time of profligacy, of the expenditure of un-recuperable energy. The interdiction of the profligate expenditure applies to profane time, while the sacred time of religious transgression is that which sanctions it. Play is of the order of religious transgression. "Play", he writes, "is a point of transgression with regard to the law of work: art, play and transgression coexist in a single movement that negates the principles which govern the regularity of work."⁽¹⁾

Bataille's analysis has a particularly potent resonance vis-à-vis Hultén's work, and in every possible respect, for all of these issues are at play in what she does, art, play and even work. Indeed, it is perhaps no coincidence that her art is essentially an art in which the fact of playing possesses if not a very salient role in the composition of her works (and when I claim this I mean in the sense of the problem, or art is predicated on solving its own self-created problems, or more specifically in her case, meeting its own challenges, as in picking up the gauntlet it itself throws down), then it is indistinguishable from it. Hers is an art of play. And yet by the same token, it often refers to and takes place within the profane context of work, going so far as to use the very tools of work and work itself to make art. *Mutual Annihilation*, described above, is a case in point — this is a piece that synthesises the profane world of work with sacred world of play in two successive gestures. The first part of the piece, that of restoring the cabinet, is very much the stuff of work and, what is more, requires the acquisition and use of a set of skills completely specific to work. Meanwhile, the second part of the piece, which is comprised of undoing the work she has done and engaging in the classical art making act of mimesis, requires a set of skills which has more to do with artifice (whose etymology, it just happens, is workmanship) in the sense of artful, as in being creative, making art. Upon first glance, the work would seem to be the byproduct of a single reversal, but the reversal actually goes both ways, and this is a fine paradox: that the second part (art, play, transgression) of the work negates the first part (work) is actually something of an illusion, because you could not have the (sacred) negation without the (profane) work which preceded it, that which ultimately joins the two together in a single, entirely inseparable gesture, much it turns out, like the sacred and the profane, here, however, consummately and deftly blurred. By the same token, this reversal-cum-undoing through doing is subject to another interesting paradox which

(1. Georges Bataille, *Lascaux ou la naissance de l'art*, in *Oeuvres Complètes*, Tome IX, Paris 2010, p. 41. Trans. Chris Sharp.)

has to do with profane labour and sacred (artistic) labour and its relationship to expenditure. If profane labour is characterised by the fact of being recuperable (e.g., tilling the earth leads to yielding crops), sacred (artistic) labour is characterised by the fact of being irrecoverable. Where self-preservation is concerned, it is a labour of loss, of pure profligacy. As such, it enters a space of un-quantifiability or better, incommensurability. Given that whatever effort that went into it, like sacrifice, is already lost, it is always already incommensurate to itself (this I would argue is the quiddity of art, or any artistic labour). However, again, Hultén combines the two forms of labour and to a certain degree, undermines them precisely through the blurring to which she subjects them — even if, when all is said and done, the whole work errs to the side of sacred labour, while nevertheless demonstrating a palpable, if paradoxical reluctance to give up the former.

One particularly challenging example of this is the work *Everything that Rises Must Converge* (2011) (Fig. 1). This piece consists of a framed dirty rag which the artist has cleaned and then painstakingly recreated the original stains on the same rag. Entering a discourse of the uncanny, in so far as it is quite literally unbelievable — why, after all, would someone recreate what happened essentially through chance? — the value of this work issues from being both itself and not itself. At the same time, as per above, it contains two forms of labour (actually the profane labour it contains is almost incidental, little more than a trace of it, as opposed to the final product, as in the case of the restored cabinet). While it might seem like the profane form has been erased by the sacred, the sacred cannot exist without the profane. And when I state this, it is not merely in the sense of simple mimesis, but in the sense that it is impossible to look at the final work without seeing the so-called original in terms of value. The value — in this case, negligible — of the original always haunts the invaluable-ness of the copy. That which is irrecoverable contains and refers to the recuperable, and vice versa. As such, this is an art which is at once completely and entirely beyond the confines of the everyday world while being totally implicated in it.

Building off of Hultén's interest in speculative fiction, à la Nicholson Baker, and questions of labour, *One Way or Another* (2017) (pp. 49–51) weaves together everything I just have discussed in a quaint crucible of objects and ideas. This piece is comprised of a three-dimensional installation of a stained hoodie (sweatshirt), a broken coffee cup and a set of keys (one of which is bent) on a nondescript shelf. The installation is accompanied by a video which shows the artist exploring potential, alternate possibilities of how the hoodie might have come by its stain, the coffee cup broken and the key bent. With forensic tenacity she physically postulates how each one of these objects might have come to meet its unhappy fate. Exploiting her skills of artifice, she uses them to arrive at a foregone conclusion — these things having already happened — whose real value lies in the revelation of the mechanisms she puts into play. It's as if Hultén draws upon all of the above-mentioned resources and paradoxes to investigate a problem, much like art itself, which cannot be solved — a supposition (unsolvable problems) which in turn speaks to her work's link with allegory. This link itself points to another interesting, productive paradox (already alluded to above), which is this: while this work might superficially wear the trappings of self-reflexivity, and come off as art about art, it is just as invested in the everyday, in the hard, fundamental substance of labour, which is precisely what allows it to withdraw from the everyday and enter the elusive ether of art. In a way, it is always just within and just beyond our reach.

Sofia Hultén: Arbeit und Spiel

Chris Sharp

Auf den ersten Blick scheinen die literarischen Pendants zu Sofia Hulténs Werk Samuel Beckett und Jorge Luis Borges zu sein. Aufgrund der komischen, an Buster Keaton erinnernden Eitelkeit des Erstgenannten und der fantastischen kausalen Grübeleien des Letztgenannten nehmen Hulténs Interessen und ihre Methodologie ihren Platz vermeintlich genau zwischen den Beiden ein. Allerdings gibt es dann noch bei ihr das Ding an sich, das Objekt, sein Material, seine molekulare Zusammensetzung, seine sichtbare und verborgene Geschichte, seine frühere Funktion und seine jetzige Unverwendbarkeit, ganz zu schweigen von seiner Entbehrlichkeit und Banalität. Aus diesem Grund könnte das literarische Pendant zu Hulténs Werken eher der amerikanische Schriftsteller Nicholson Baker sein, der so etwas wie ein Verfechter der genauen Einzelheiten ist. Ich denke im Besonderen an Bakers *Rolltreppe oder Die Herkunft der Dinge*, jenen kurzen, 135-seitigen Roman, der zur Gänze in einem Aufzug spielt und in dem es in erster Linie um einen kaputten Schnürsenkel geht. Baker — ein Meister des Banalen, der belanglosen und trivialen Handlungen (einen Schnürsenkel schnüren, Zähne putzen) — ist bekannt dafür, tiefschürfend, systematisch und analytisch über die nicht im Mindesten beachteten, scheinbar unbedeutenden Details des Alltags mit einem spekulativen Elan nachzudenken, der an Grenzwertigkeit, nun ja, grenzt. Es zeichnet ihn eine Hingabe nicht nur an das Reflektieren über Form und Funktion (zum Beispiel von Strohhalmen, Milchtüten oder Türknäufen) aus, sondern auch an das Sinnieren über den letztlichen Zerfall von realen Dingen — was zu der Frage führt, wie sie sich zu dem entwickelt haben, was sie sind, beziehungsweise welche spezifischen Gesten zu ihrem Ist-Zustand geführt haben, in dem sie nicht mehr zu gebrauchen und zerbrochen sind.

Das Gleiche, und noch vieles mehr, könnte man über das Werk von Sofia Hultén sagen. Ihre Untersuchungsmethode tendiert allerdings nicht so sehr zum Persönlichen, sondern zum Forensischen, besser gesagt zum Künstlerischen — und zwar in dem Sinne, dass ihre Untersuchungsobjekte nicht ihrem Alltag beziehungsweise ihren erlebten Erfahrungen entstammen, sondern vielmehr dem Alltagsleben im allgemeineren Sinn, und dass die Dinge ein Eigenleben (inklusive Abnutzung) führen. Es handelt sich um gefundene Objekte, die sie auf verschiedene Arten versucht, kompositorisch, phänomenologisch und künstlerisch zu ergründen. Die Bandbreite reicht dabei von der Videoinstallation *Nu Cave* (2011) (S. 66–69), in der die Künstlerin systematisch jedes Objekt in einer Garage mindestens ein Mal benutzt (sämtliche Gegenstände sind hinter einer Wand nahe dem Video zu sehen), bis hin zum schlichten, epischen, 72-minütigen Video *Past Particles* (2010), das auf methodische Weise den in einer Werkzeugkiste vorgefundenen Kleinkram (Schrauben, kleine Metallteile, Holzstückchen) dokumentiert (S. 76–79). Trotz seiner verfahrensmässigen Einfachheit vermittelt dieses Werk eine überwältigende, ja emotionale Tiefe. Jedes Objekt erhält eine faszinierende Komplexität dadurch, dass es einfach nur abgefilmt und folglich besonders aufmerksam betrachtet wird — wobei das Objekt desto seltsamer erscheint, je länger man es in Augenschein nimmt. Verwirrt angesichts dessen, was sie sehen, werden die Betrachtenden auf diese Weise dazu verleitet, sich nicht nur über dessen Funktion zu wundern, sondern sich — was noch wichtiger ist — zu fragen, wie es (was auch immer es ist) dazu kam, dass es so ist wie es ist. Im Übrigen ist es aus genau diesen Gründen nicht schwer sich vorzustellen, wie Baker einen ganzen Roman ersinnt aus jedem einzelnen der mehr als tausend überwiegend rätselhaften Kleinteile, die die Kiste enthält.

Sofia Hulténs vermutlich am meisten besprochene und typischste Arbeit, die derlei Fragen aufwirft, ist *Mutual Annihilation* (2008) (S. 27–34). Dieses Werk besteht aus der Restaurierung einer alten, gebrauchten und beschädigten Kommode, die die Künstlerin abschleift und reinigt, der sie fehlende Griffe anschraubt und die sie wieder wie neu aufarbeitet. Sobald dies getan ist, versucht sie, das Möbelstück wieder in den Zustand zurückzusetzen, in dem sie es gefunden hat: das heisst, sie entfernt die Griffe, bemalt das Holz und träufelt Wachs über es, sodass das Stück letztlich praktisch nicht von seinem ersten Anblick unterschieden werden kann: eine abgenutzte, kaputte alte Kommode, die einerseits unscheinbar ist, die aber auch ihren eigenen Charme hat. Dieser scheinbar oberflächliche, sich selbst verneinende Prozess ist keinesfalls ein einfacher oder gar simplistischer Vorgang, sondern webt eine Art Spinnennetz von Bedeutungen, das sich in viele Richtungen gleichzeitig ausbreitet. Viel wurde über Hulténs Interesse an der zyklischen Natur der Dinge sowie an der Entropie geschrieben. Doch was mich in diesem Fall besonders interessiert, ist das Verhältnis dieses Werks zu einem ganzen Strauss an miteinander in Verbindung stehenden Themen, wie die Frage nach dem Aufwand und der Nichtmessbarkeit als auch der nach Spiel, Arbeit und Kunst — wobei sie alle eng miteinander verknüpft sind, so wie es Georges Bataille postulierte. Diese Fragen untersucht er vor allem in seinem Buch *Die vorgeschichtliche Malerei: Lascaux oder Die Geburt der Kunst*. Es ist interessant zu beobachten, inwiefern Hulténs Werk scheinbar an der in Batailles Buch geäusserten grundlegenden Ansicht festhält und diese gleichzeitig widerlegt. Laut Bataille weist die Geburt der Kunst Parallelen zur Geburt religiöser Transgression, gemeint sind in dem Fall Ekstase und Opferdarbringung, sowie zum Fest respektive zum Spiel auf (wobei die beiden Letztgenannten nicht voneinander zu unterscheiden sind). Das Entstehen von Kunst ist die Folge der Evolution von Homo Faber (der, der etwas macht, der arbeitet) zu Homo Sapiens (der, der etwas weiss). Allerdings ist die eigentliche Veränderung nach Batailles Dafürhalten nicht durch den Wissenszugewinn gekennzeichnet, sondern durch den Willen, Grenzen zu überschreiten oder, besser noch, zu spielen (wie in Homo Ludens — der, der spielt). Die Transgression ist ein Nebenprodukt des Verbots, das mit der sakralen und profanen Zeit zusammenhängt. Profane Zeit ist die Zeit der Arbeit, bei der alle Energie (erneuerbar) in den Erhalt der Spezies einfließen muss, während die sakrale Zeit die Zeit der Verschwendung, das bedeutet, der Aufwendung von nicht erneuerbarer Energie ist. Das Verbot des verschwenderischen Aufwands kommt der profanen Zeit zugute, die wiederum durch die sakrale Zeit der religiösen Transgression sanktioniert wird. Das Spiel gehört zum Bereich der religiösen Transgression. «Das Spiel», so Bataille, «ist eine Folge der Transgression in Bezug auf das Gesetz der Arbeit: Kunst, Spiel und Transgression koexistieren im Rahmen einer einzigen Bewegung, die die Prinzipien negiert, die die Regelmässigkeit der Arbeit bestimmen.»⁽¹⁾

(1. Bataille, Georges, *Die vorgeschichtliche Malerei: Lascaux oder Die Geburt der Kunst*, Genf 1955, S. 47.)

Batailles Analyse findet in Hulténs Werk einen besonderen Widerhall, in jeder Hinsicht, denn all seine Themen spielen eine Rolle bei dem, was sie tut: Kunst, Spiel und sogar Arbeit. Es ist in der Tat vermutlich kein Zufall, dass ihr Kunstschaffen letztlich eine Kunst ist, bei der das Spielen eine — wenn nicht sogar hervorstechende — Rolle bei der Komposition ihrer Werke einnimmt. (Mit dieser Aussage beziehe ich mich auf das Spiel im Sinne des Problems beziehungsweise vertrete die Meinung, dass Kunst sich darauf gründet, selbst gestellte Probleme zu lösen; anders gesagt, dass sie, in Bezug auf Hultén, in der Lage ist, es mit ihren eigenen Herausforderungen aufzunehmen.) In dieser Hinsicht ist das Spiel nicht von ihrem Werk zu trennen. Ihre Kunst ist eine Kunst des Spiels. Und gleichzeitig bewegt diese sich häufig im profanen Kontext der Arbeit. Dabei geht die Künstlerin mitunter sogar so weit, die typischen Werkzeuge der Arbeit und den Prozess der Arbeit selbst in ihr Kunstschaffen einzubeziehen. *Mutual Annihilation* ist, wie oben beschrieben, ein Paradebeispiel dafür: Es ist ein Werk, das die profane Welt der Arbeit durch zwei aufeinanderfolgende Gesten mit der sakralen Welt in Einklang bringt. Der erste Teil des Werks, die Restaurierung des Schanks, gehört eindeutig in den Kontext der Arbeit und erfordert überdies den Erwerb und die Verwendung einer ganzen Reihe von Fähigkeiten, die konkret in den Bereich der Arbeit fallen. Indessen erfordert der zweite Teil der Arbeit — das Ungeschehenmachen der soeben verrichteten Arbeit sowie die angewandte Mischung aus dem herkömmlichen Akt des Kunstschaffens (der Darstellung) und einer kriminalistischen Rekonstruktion — eine Palette an Fähigkeiten, die mehr mit Kunstfertigkeit (ein Wort, dessen Etymologie zufällig auf den Begriff Handwerkskunst zurückgeht) zu tun haben — und zwar im Sinne von kunstreich, das heisst: in der Lage, kreativ zu sein, Kunst zu erschaffen.

Auf den ersten Blick könnte man meinen, das Werk sei das Nebenprodukt einer einzelnen Umkehrung. Diese Umkehrung verläuft jedoch im Grunde in beide Richtungen, woraus sich ein bemerkenswertes Paradoxon ergibt: Der Eindruck, dass der zweite Teil des Werks (Kunst, Spiel, Transgression) den ersten Teil (Arbeit) zunichtemacht, ist nämlich letztlich so etwas wie eine Illusion, denn schliesslich ist die (sakrale) Negation nicht möglich ohne die (profane) Arbeit, die ihr vorangeht. Ausserdem erweist sich das, was die beiden letztendlich zusammenführt in einer einzigen vollends untrennbaren Geste, jedoch in diesem Fall — genau wie das Sakrale und das Profane — als etwas, dessen Konturen die Künstlerin auf eine perfekte und sehr geschickte Weise verwischt und undeutlich macht. Darüber hinaus ist diese Umkehrung-mithilfe-von-Ungeschehenmachen-durch-Machen durch ein weiteres interessantes Paradox gekennzeichnet, das mit der profanen Arbeit und der sakralen (künstlerischen) Arbeit und ihrem Verhältnis zum Aufwand zu tun hat. Charakteristisch für die profane Arbeit ist die Tatsache, dass sie wiederverwertbar ist (das bedeutet: das Feld zu bestellen, führt dazu, dass man Getreide ernten kann), wohingegen die sakrale (künstlerische Arbeit) sich als nicht wiederverwertbar erweist. Was die Selbsterhaltung betrifft, ist sie eine Arbeit, die sich als Verlustgeschäft, als reine Verschwendung offenbart. Als solche gehört sie in den Bereich der Nichtquantifizierbarkeit, beziehungsweise besser gesagt, in den der Nichtmessbarkeit. Wenn man davon ausgeht, dass jeglicher Aufwand, den man in sie steckt (wie etwa das erbrachte Opfer), bereits verpufft ist, so steht sie immer in keinem Verhältnis zu sich selbst (und dies ist meiner Meinung nach das Wesen von Kunst beziehungsweise von jeglicher künstlerischer Arbeit). Allerdings kombiniert Hultén auch hier die beiden Formen der Arbeit und untergräbt sie bis zu einem gewissen Grad eben dadurch, dass sie beides schwimmen lässt — auch wenn das ganze Werk letzten Endes sich auf Abwege in Richtung sakrale Arbeit begibt, während es dessen ungeachtet einen offensichtlichen, wenn auch paradoxen Widerwillen aufweist, die profane Arbeit aufzugeben.

Ein besonders anspruchsvolles Beispiel für dieses Vorgehen ist das Werk *Everything that Rises Must Converge* (2011) (Abb. 1). Dieses Werk besteht aus einem gerahmten dreckigen Lappen, den die Künstlerin gereinigt hatte und auf den sie dann anschliessend die ursprünglichen Flecken akribisch wieder aufgetragen hatte. Die Bedeutung dieses Werks — das sich damit dem Thema des Unheimlichen und Verblüffenden annimmt (warum sollte schliesslich jemand etwas wieder erschaffen wollen, was im Grunde nur per Zufall entstanden ist?) — liegt darin, sowohl es selbst als auch nicht es selbst zu sein. Gleichzeitig beinhaltet es, wie oben beschrieben, zwei Formen von Arbeit (tatsächlich ist die ihm innewohnende profane Arbeit eher beiläufiger Natur, ist nicht viel mehr als eine Spur von ihr — im Gegensatz zum Endprodukt, genau wie bei dem restaurierten Schrank). Obwohl der Eindruck entsteht, die profane Form sei durch die sakrale beseitigt worden, kann die sakrale Form nicht ohne die profane existieren. Damit meine ich, dass dies nicht nur im Sinne einer einfachen Imitation, sondern vielmehr im Sinne des Phänomens geschieht, dass es unmöglich ist, das vollendete Werk ohne das sogenannte Original samt seines Werts und seiner Bedeutung zu betrachten. Die — in diesem Falle unerhebliche — Bedeutung des Originals geistert stets in der unschätzbaren Wertigkeit der Kopie umher. Das nicht Wiederverwertbare schliesst das Wiederverwertbare mit ein und bezieht sich auf dieses — und umgekehrt. In diesem Sinne handelt es sich um eine Kunst, die die Grenzen der Alltagswelt voll und ganz durchbricht und die zugleich zur Gänze in ihr enthalten ist.

Bei *One Way or Another* (2017) (S. 49–51), das aus Hulténs Interesse an spekulativer Fiktion im Stile von Nicholson Baker und an Fragen nach der Bedeutung von Arbeit hervorgeht, ist all das, was ich gerade erörtert habe, in die Form eines originellen Schmelztiegels aus Objekten und Ideen mit eingeflochten. Dieses Werk besteht aus einer dreidimensionalen Installation, die sich aus einem mit Flecken übersäten Kapuzenpullover, einer zerbrochenen Kaffeetasse und einigen Schlüsseln (von denen einer verbogen ist) zusammensetzt, die allesamt in einem unscheinbaren Regal aufgereiht sind. Die Installation wird von einem Video begleitet, auf dem zu sehen ist, wie die Künstlerin mehrere ganz unterschiedliche mögliche Szenarien durchspielt, wie der Pullover zu seinen Flecken gekommen sein könnte, wie die Kaffeetasse zerbrochen sein könnte und wie der Schlüssel vermutlich verbogen wurde. Mit forensischer Beharrlichkeit stellt sie auf handelnde und körperliche Weise eine Theorie auf, wie jedes dieser Objekte sein trauriges Schicksal ereilte. Indem sie ihre kunsthandwerklichen Fähigkeiten ausschöpft, gelangt sie zu einer von vornherein feststehenden Schlussfolgerung (diese Dinge sind ja bereits geschehen), deren wahre Bedeutung in der Enthüllung der eingesetzten Mechanismen liegt. Es ist, als ob Hultén sich auf all die oben erwähnten Ressourcen und Paradoxa stützen würde, um einem Problem auf den Grund zu gehen, das, wie auch die Kunst, gar nicht gelöst werden kann — mithin ist dies eine Vermutung, die wiederum für die Verbindung ihres Werks mit der Form der Allegorie spricht. Diese Verbindung selbst weist auf ein weiteres interessantes, produktives Paradoxon hin: Obwohl dieses Werk offenbar oberflächlich äussere Anzeichen von Selbstreflexion aufweist und sich scheinbar als Kunst über Kunst geriert, beruht es doch auf dem Alltäglichen, auf der harten, fundamentalen Substanz von Arbeit. Eben dadurch gelingt es ihm, sich vom Alltag zurückzuziehen und die schwer fassbare Sphäre der Kunst zu betreten. In gewisser Hinsicht befindet es sich stets genau innerhalb und zugleich genau ausserhalb unseres Zugriffs.

Matter in the face is plastic of mind

Sofia Hultén and James Langdon
in conversation

SH

We said that we would start with our title; “Matter is Plastic in the Face of Mind”, a quote from the science fiction writer Philip K Dick. He said it in the course of a lecture, and I like how it refers in a casual way to the possibilities of objects — as if to say “I can twist the way the world is through the way I think about it.” In other words, “What if” thinking, which is how Philip K Dick described science fiction. To look at the world and think “What if things happened differently? What if the laws of physics didn’t apply in the ways that we normally assume?”

JL

One piece of your work in particular, *Mutual Annihilation*, has always stimulated me to think along those parallel lines. It involves a found object, a piece of furniture. Its patinated condition tells the story of every situation and every action it has been subjected to. In the work you try to rewind that story, to imagine what it once was — a process of removing those traces of use through restoration and repair, returning it to something like its original condition. But that is only half of the work; you then fast-forward the object back to the condition in which you found it, by speculatively reenacting the accidental events that might have led to the particular state you found it in. The work pays excessive attention to the incidental aspects of something. I find that proposition useful in thinking about identity, and the difficulty in precisely defining the boundaries of an object. At what point of disintegration does this object become no longer identifiably itself? You achieve this by undoing assumptions about cause and effect.

SH

Or tying causality in a knot, so that the basic question becomes “What physical effect would it have if things were done in the wrong order, or took no notice of the order in which they are normally done?” For example, in this situation where we are talking, what if I were to pour water on the table and then try to drink out of the empty glass, instead of pouring water into the glass and then drinking it. That would be a variation of the way that I normally live my life. It’s a completely different thing to do something experientially than just to imagine it.

JL

There is the darkness of that ...

SH

The horror!

JL

An action like drinking water from an empty glass doesn’t belong in everyday life because it has no motivation; nobody does that in that way. I might interpret it as absent-mindedness, or as part of some unknown ritual, but to accept the gesture as I think you mean it is horrifying, because without that binding of motivation — cause and effect — reality appears meaningless and random.

SH

Without causality we are loosed from our moorings, we have nowhere to hang our hats because the hook is gone, we don’t know what’s happening!

JL

Our perception of the bounds of everyday reality is largely automated in our brains. Cognitive neuroscience shows us that we see very selectively, filtering our sensory inputs to conform to our assumptions about the world. I suppose that is why, as you say, it is a very different proposition to do — or undo — an everyday gesture than only to imagine it. In your work it is the performance, the behaviour, however low-key, that prevents what we see from being easily assimilated into a familiar narrative.

SH

In some of my videos I am concerned to reveal a lag or a lack where things don't fit together, where the narrative doesn't join up. I am often trying to find that moment where the things I am working with do something I don't expect, where things are not going according to plan. In the video *Nonsequences IV*, a sequence of events is performed out of its usual order. I choose purposefully — paradoxically — to represent things I do without even considering them; for example, often late at night in the studio I might have a takeaway meal and eat it on my laptop because I am too lazy to move the laptop away from the table or to get a plate ... Then, I thought, what if instead of the laptop being closed before I eat the curry, the laptop is open when the curry is poured in? It's about setting up a sequence of events in which my hands are tied. I have decided what to do, for good or ill, and now I just need to follow this set of rules. And so I have to pour this curry sauce onto the laptop because that is what was going to happen.

JL

You are just changing one element at a time, out of a normal sequence of events.

SH

Yes, and that's really important. It's as if there are different timelines, and the events from one timeline can be physically pushed through to coincide with events from another one and they can be somehow plaited together. It translates a situation in time, a sequence of events into a concrete, physical space.

JL

Now I realise that what produces the darkness that we spoke about is not that your actions appear meaningless, it's that our brains can't help but perceive them as deliberate. In the work you never react as if you have made a mistake, and that sends a signal; in a sense you do actually push through to that other timeline by creating the perception that you are not mistaken, but that you are acting according to some other alien reality.

SH

If our brains fail completely to grasp what is happening, if everything changes so that you are completely unmoored, then you don't care or invest in the process. If it's a complete nonsense — “There are elephants on the ceiling” — then you lose the appearance of believability. That's why I often choose to change just one thing. It's the same with situation comedy, which informs a lot of what I'm doing in my work. Usually it's a completely conventional set-up in which we are very familiar with what's around, with only one salient thing changed. If everything is changed the situation becomes wacky, which is not so much fun.

JL

So when you construct an object or scenario in your work, you're thinking about someone encountering it, about how they might decode it?

SH

Yes, whilst leaving it open. There is a spirit of nihilism in some of the works that is to do with not caring about the success of a project in terms outside of itself.

JL

You set up these cognitive dissonances precisely to be unresolvable!

SH

For a series of pieces called *Immovable Object/Unstoppable Force* I did a telekinetic meditation according to a set of instructions I found on the internet. It's a ten-minute meditation which enables you to move large objects with your mind. The instructions are really hilarious: “Focus your mind on the object”, “Focus your whole body on the object”, “Feel your energy blending with the object”, “Reach out with your body energy and touch the object” ... and then “Try and move the object to the right and then turn it to the left”. Then it says, “Please don't be concerned if you don't see a movement; it is very likely moving on a molecular level.” But of course everything is moving on a molecular level anyway! So we have no way of knowing if anything is happening or not, or if we are the agent of change.

JL

That relates to the French literary figure Alfred Jarry, who in the nineteenth century invented — or discovered(!) — a new kind of science that he called “pataphysics”. He proposed that the physical sciences are too preoccupied with making rules in response to observations of reality. For example, when I push this book off the table we are confident that what we see reinforces our understanding of the law of gravity and is therefore entirely predictable. But Jarry said that's not how reality is; everything that happens, every single event, is a completely unique collection of phenomena that will never be repeated. It's extremely interesting that ideas from the French literary avant-garde are now converging with advanced physics! In quantum physics we see that if you observe the world in the tiniest measure you can't at all times be certain about anything. If cause and effect do come together at some points perhaps it is just coincidence.

SH

There is a philosophical paradigm involving a belief that, given enough time, if things were aligned a certain way then, for example, I could pass my hand through this table; that there isn't actually a reason why I couldn't ... If all of the molecules in this table happened to move in an organised direction away from my hand, my hand would be able to pass through it and come out the other side. It's just that, on the whole, they happen not to be organised that way!

JL

Do you think that experiencing an artwork can actually modify someone's perceptual apparatus, maybe to sensitise them to something previously alien?

SH

Yes, absolutely. I became aware of this when I was making one of my first video pieces, *Getting Rid of Stuff*. I was invited to exhibit in a project space in Berlin just before it was due to close. I decided to work with the leftover things from the previous years of exhibitions — packaging, cables, decorating materials and so on. As I had recently been making sculptures by shredding and dismantling objects, I thought that I would carry on with this and make a cloud of shredded objects, as if after an explosion, relating to the imminent dissolution of the space. Then the longer I had the stuff, the less I wanted to do that. I thought “Why put more things into the world?” At one point I found myself saying to a friend “I just want to throw everything away”, and that's how the piece developed. I set out looking for ways in which the leftover objects could be disposed of in nearby streets. I found an opportune place in which to dispose of each thing, by fitting it precisely into an opening, or concealing it, or dispersing it. For a long time afterwards, I would walk around the streets of Berlin very attuned to where holes and gaps to fill could be. Making that artwork changed the way I see the world, forcing me to see and feel things differently.

This conversation took place at Le Foyer, Zurich in July 2014.

Matter in the face is plastic of mind

Sofia Hultén im Gespräch
mit James Langdon

SH

Wir haben gesagt, wir beginnen mit unserem Titel — «Materie ist Plastik im Angesicht des Geistes» —, einem Zitat des Science-Fiction-Autors Philip K. Dick. Er hat es während eines Vortrags geäußert, und mir gefällt die Art, wie es beiläufig auf die Möglichkeitsformen von Gegenständen verwies — so als wollte es sagen: «Durch meine Art, über den Zustand der Welt nachzudenken, kann ich ihn verdrehen.» Das heisst, um den <Was-wäre-wenn-Gedanken> weiterzuführen — mit dem Philip K. Dick die Science-Fiction beschrieb —, ich kann die Welt betrachten und denken: <Was wäre, wenn sich die Dinge anders zutrügen? Was wäre, wenn die physikalischen Gesetze nicht so zuträfen, wie wir das normalerweise erwarten würden?>

JL

Eine deiner Arbeiten, *Mutual Annihilation*, finde ich mit Blick auf diese Fragen besonders interessant; sie beinhaltet ein gefundenes Objekt, ein Möbelstück, dessen Patina die Geschichte jeder Situation und jeder Behandlung erzählt, der es ausgesetzt war oder unterzogen wurde. In dieser Arbeit versuchst du diese Lebenszeit zurückzudrehen, versuchst dir auszumalen, wie es einmal ausgesehen hat, indem du restaurierend und reparierend seine Gebrauchsspuren beseitigst und es so in seinen ungefähren Urzustand zurückversetzt. Doch das ist nur die eine Hälfte der Arbeit: Anschliessend stellst du im Schnellvorlauf den vorgefundenen Zustand wieder her — indem du die zufälligen Ereignisse, die zu dem spezifischen Anfangszustand des Möbels geführt haben könnten, eines nach dem anderen wiederholst. Dahinter steckt so eine Art übermässige Aufmerksamkeit für die nebensächlichen Aspekte einer Sache. Ich finde diesen Ansatz nützlich, wenn man über Identität nachdenkt und über die Schwierigkeit, die genauen Grenzen eines Objekts zu identifizieren. Ab welchem Punkt von Auflösung ist das Objekt nicht mehr länger identifizierbar? Hier geht es darum, Annahmen von Ursache und Wirkung auszuschalten.

SH

Oder Kausalitäten zu verknoten, sodass die Grundfrage lautet: <Was für einen physikalischen Effekt hätte es, wenn die Dinge in der falschen Reihenfolge getan würden, wenn wir die Reihenfolge missachteten, in der die Dinge normalerweise getan werden?> Zum Beispiel in diesem Szenario hier: Was wäre, wenn ich Wasser auf den Tisch gösse und dann versuchte, aus dem leeren Glas zu trinken, anstatt das Wasser in das Glas zu giessen und dann daraus zu trinken? Das wäre dann eine Abweichung von der Art und Weise, wie ich normalerweise lebe. Es ist etwas völlig anderes, etwas tatsächlich experimentell zu tun als es sich nur vorzustellen.

JL

Und dazu kommt dann die dunkle Seite dieses Tuns ...

SH

Der Horror!

JL

Eine Handlung, wie etwa Wasser aus einem leeren Glas zu trinken, gehört nicht in den Alltag, weil keine Motivation dahintersteckt; niemand macht das so. Ich würde es möglicherweise als Gedankenlosigkeit oder als Teil eines unbekannten Rituals interpretieren, aber die Geste als solche zu akzeptieren, ist wirklich erschreckend. Denn ohne diese Motivation — Wirkung und Ursache — erscheint die Realität bedeutungslos und beliebig.

SH

Ohne Kausalität geht uns der Halt verloren, wir können uns auf nichts stützen, weil alles ins Wanken gerät, wir wissen nicht, was geschieht!

JL

Unsere Wahrnehmung von den Grenzen alltäglicher Realität wird hauptsächlich in unserem Gehirn gesteuert. Die Neurowissenschaften zeigen uns, dass wir sehr selektiv wahrnehmen, die sensorischen Stimuli so filtern, dass sie unseren Annahmen über die Welt entsprechen. Ich nehme an, dass es deswegen, wie du sagst, ein grundlegend anderer Ansatz ist, eine alltägliche Geste zu vollführen — oder rückgängig zu machen — als sie sich nur vorzustellen. In deiner Arbeit ist es das Performative, das Verhalten, so schlicht es auch sein mag, das uns davon abhält, das, was wir sehen, einfach an vertraute Narrative anzupassen.

SH

In manchen meiner Videos geht es darum, ein verzögerndes oder fehlendes Element aufzudecken, an dem die Dinge nicht zusammenpassen, an dem die Erzählung nicht mehr logisch ist. Genau das versuche ich oft zu finden, diesen Moment, in dem die Dinge, mit denen ich arbeite, etwas tun, was ich nicht erwarte — die Dinge nicht nach Plan verlaufen. In dem Video *Nonsequences IV* werden aufeinanderfolgende Handlungen in einer anderen als der üblichen Reihenfolge durchgeführt. Ich entscheide mich — paradoxerweise — gezielt, Dinge darzustellen, die ich tue, ohne überhaupt darüber nachzudenken; zum Beispiel gönne ich mir spätabends im Atelier oft noch eine Take-away-Mahlzeit und esse sie auf meinem Laptop, weil ich zu faul bin, den Laptop vom Tisch zu nehmen oder einen Teller zu holen ... Dann dachte ich, was wäre, wenn der Laptop nicht zugeklappt würde, bevor ich das Curry esse, sondern offen bliebe, während das Curry hineingegossen wird? Es geht darum, eine Handlungsabfolge zu planen, in der mir die Hände gebunden sind. Ich habe mich auf Gedeih und Verderb für einen Ablauf entschieden und muss dann nur noch diesem Regelwerk folgen. Also muss ich die Currysosse über den Laptop giessen, weil es das ist, was passiert wäre.

JL

Du veränderst immer nur ein Element aus einer normalen Abfolge von Ereignissen.

SH

Ja genau, und das ist wirklich wichtig. So als gäbe es verschiedene Zeitachsen, und die Ereignisse könnten von einer Zeitachse auf eine andere durchgedrückt werden, um sich mit den Ereignissen dort zu überschneiden, und beide könnten irgendwie miteinander verflochten werden. Es übersetzt eine Situation in Zeit, eine Abfolge von Ereignissen in einen konkreten physischen Raum.

JL

Mir wird jetzt deutlich, dass das, was diese dunkle Seite hervorbringt, über die wir eben sprachen, nicht von der Bedeutungslosigkeit der Handlungen herrührt, sondern daher, dass wir diese Handlungen als vorsätzlich wahrnehmen müssen. In der Arbeit verhältst du dich nie so, als ob du einen Fehler begangen hättest, und das wirkt als Signal. In gewisser Weise erreichst du wirklich eine andere Zeitachse, indem du den Eindruck entstehen lässt, dass du dich nicht irrst, sondern dich entsprechend einer anderen, fremden Realität verhältst.

SH

Wenn unser Verstand überhaupt nicht in der Lage ist, das Geschehen zu erfassen, wenn sich alles verändert und man vollständig entwurzelt wird, dann investiert man nicht in den Prozess oder ignoriert ihn. Wenn kompletter Nonsens zur Diskussion steht — <da sind Elefanten an der Decke> —, dann verliert man seinen Fokus und die Glaubwürdigkeit. Darum ändere ich oft nur eine Sache. Das ist wie mit der Situationskomik, die grossen Einfluss auf meine Arbeit hat. Normalerweise entsteht sie in einem zutiefst konventionellen Umfeld, in dem uns alles vertraut ist und nur ein hervorstechendes Element verändert wurde. Wenn man alles verändert, wird es verrückt, und das ist dann nicht mehr so lustig.

JL

Wenn du also in deiner Arbeit etwas produzierst — ein Objekt, ein Szenario —, dann denkst du darüber nach, wie jemand diesem Etwas begegnet und wie er oder sie es entschlüsseln könnte?

SH

Ja, während ich seine Bedeutung offenhalte. In manchen der Arbeiten wohnt ein nihilistischer Geist, eine Gleichgültigkeit gegenüber dem Erfolg des Projekts ausserhalb seiner selbst.

JL

Du entwirfst diese kognitiven Dissonanzen bewusst so, dass sie unlösbar sind.

SH

Für eine Reihe von Arbeiten mit dem Titel *Immovable Object/Unstoppable Force* habe ich, nach einer Anleitung aus dem Internet, die Technik der Telekinese eingesetzt — eine zehnminütige Meditation, die dazu dient, mit den Gedanken grosse Gegenstände zu bewegen. Die Anweisungen sind wirklich urkomisch: «Fokussiere deinen Geist auf den Gegenstand», «Fokussiere deinen ganzen Körper auf den Gegenstand», «Spüre, wie deine Energie mit dem Gegenstand verschmilzt», «Reiche mit deiner Körperenergie hinaus und berühre den Gegenstand» ... und weiter: «Versuche den Gegenstand nach rechts zu bewegen und drehe ihn dann nach links». Am Ende heisst es: «Sei bitte nicht besorgt, wenn du keine Bewegung siehst; sie findet sehr wahrscheinlich auf molekularer Ebene statt.» Aber da sich auf Molekularebene sowieso alles bewegt, können wir nicht wissen, ob irgendetwas passiert oder nicht und ob wir die wirkende Kraft der Veränderung sind.

JL

Das passt zu dem französischen Autor Alfred Jarry, der im 19. Jahrhundert eine neue Wissenschaftsform erfand — oder entdeckte —, die er Pataphysik nannte. Er erklärt, dass die Wissenschaft — speziell im Westen — viel zu sehr mit dem Versuch beschäftigt sei, als Reaktion auf gemachte Beobachtungen Regeln aufzustellen. Wenn zum Beispiel dieses Buch vom Tisch gestossen wird, vertrauen wir auf unsere Erkenntnis von der Schwerkraft und ziehen sie heran, um zukünftige Ereignisse vorherzusagen. Jarry dagegen behauptete, die Wirklichkeit sei nicht so: Alles, was passiert, jedes einzelne Ereignis, sei eine vollkommen auf sich gestellte Ansammlung von Phänomenen, die sich niemals wiederholen wird. Es ist interessant zu sehen, dass Ideen aus der französischen literarischen Avantgarde sich heute der fortgeschrittenen Physik annähern. In der Quantenphysik lernen wir, dass wenn man die Welt in winzigsten Einheiten betrachtet, man sich über nichts mehr jederzeit sicher sein kann. Wenn Ursache und Wirkung an einem Punkt zusammenkommen, dann ist das vielleicht nur Zufall.

SH

Es gibt eine philosophische Denkrichtung, die den Glauben einschliesst, dass ich, mit ausreichend Zeit, wenn die Dinge auf bestimmte Art ausgerichtet wären, zum Beispiel mit meiner Hand diesen Tisch durchdringen könnte; dass es eigentlich keinen Grund gibt, es nicht zu können ... Wenn sich alle Moleküle in diesem Tisch zufällig in geordneter Richtung von meiner Hand wegbewegen würden, dann könnte meine Hand in ihn eindringen und auf der anderen Seite wieder herauskommen. Nur dass die Moleküle, im Grossen und Ganzen, eben zufällig nicht so angeordnet sind!

JL

Glaubst du, dass künstlerische Erfahrung tatsächlich die Hirnaktivität verändern kann, vielleicht um eine Person für etwas ihr zuvor Fremdes zu sensibilisieren?

SH

Ja, absolut. Das wurde mir bewusst, als ich an einem meiner ersten Videos arbeitete, *Getting Rid of Stuff*. Ich wurde eingeladen, eine Ausstellung in einem Berliner Projektraum einzurichten, kurz bevor er schliessen sollte. Ich entschied mich, mit den vielen zurückgelassenen Sachen zu arbeiten, die sich von den vergangenen Ausstellungen angesammelt hatten — Verpackungsmaterial, Kabel, Dekoration usw. Da ich erst kurz zuvor Geschreddertes zu Skulpturen gemacht hatte, beschloss ich, das irgendwie fortzusetzen und in dem Raum eine Wolke aus geschredderten Objekten zu installieren, wie nach einer Explosion, als Verweis auf die kommende Auflösung des Ortes. Je länger ich die Sachen aber sah, desto weniger gefiel mir der Plan. Ich dachte: «Warum noch mehr Dinge in die Welt setzen?» An einem Punkt hörte ich mich zu einem Freund sagen: «Ich möchte das alles einfach wegwerfen», und so entwickelte sich die Arbeit. Ich fing an nach Wegen zu suchen, wie man die zurückgelassenen Objekte in den Nachbarstrassen entsorgen könnte. Ich fand für jedes Ding einen passenden Ort und war noch lange danach, wenn ich durch die Strassen Berlins ging, sehr genau auf die Löcher und Lücken eingestellt, die es überall zu füllen geben könnte. Die Arbeit an diesem Kunstwerk hat meinen Blick auf die Welt verändert und zwingt mich bis heute, die Dinge anders zu sehen und zu fühlen.

Das Gespräch fand im Juli 2014 im Le Foyer in Zürich statt.

Biography
Biografie

Born in 1972 in Stockholm
Geboren 1972 in Stockholm

Lives and works in Berlin
Lebt und arbeitet in Berlin

Solo exhibitions (selection)
Einzelausstellungen (Auswahl)

2016 *Entropy High*, i8 Gallery, Reykjavík

2015 *Truckin'*, Daniel Marzona Gallery, Berlin
When Lines are Time, Espai 13 Miró Foundation, Barcelona

2014 *Matter is Plastic in the Face of Mind*, Galerie Nordenhake, Stockholm
I Used To, I Still Do, But I Used To, Too, RaebervonStenglin, Zurich/Zürich

2013 *How Did It Get So Late So Soon*, Kunstverein Braunschweig
If You Never Did You Should, Konrad Fischer Galerie, Berlin

2012 *One in Ten*, Galerie Nordenhake, Stockholm
Statik Elastik, Langen Foundation, Neuss

2011 *No No No No No No*, Konrad Fischer Galerie, Düsseldorf
Pressure Drop, RaebervonStenglin, Zurich/Zürich

2010 *Past Particles*, Konrad Fischer Galerie, Berlin
Ninety-Nine Problems, Meessen De Clerq, Brussels/Brüssel
Test/Tat, Galerie für Gegenwartskunst, Bremen
Sofia Hultén (mit Wolfgang Plöger), Galerie Nelson-Freeman, Paris

2009 *Back to Back*, Konrad Fischer Oben, Berlin
Drawn Onward, Perrot's Folly, Ikon Gallery Offsite, Birmingham

2008 *Mutual Annihilation*, Künstlerhaus Bremen
Auflösung, Skulpturenpark Berlin_Zentrum
Documentation, HIAP, Cable Factory, Helsinki

2007 *Familiars*, Ikon Gallery, Birmingham
You Do Voodoo You Do, Kunstverein Nürnberg, Nuremberg/Nürnberg
Sofia Hultén, Natalia Goldin Gallery, Stockholm
Preparations For Uncertain Doom, Galerie Adler Video Space, New York

2006 *Events With Unknown Outcome*, Letzte Überprüfung, Berlin
Possessions, Kunstverein Göttingen

2005 *Sofia Hultén*, Natalia Goldin Gallery, Stockholm

2003 *Special Projects*, MoMA PS1, New York

Group exhibitions (selection)
Gruppenausstellungen (Auswahl)

2017 *Mit den Händen zu greifen und doch nicht zu fassen*, Kunsthalle Mainz
Revolution in red, yellow and blue, Marta Herford

2016 *EchtZEIT — Die Kunst der Langsamkeit*, Kunstmuseum Bonn
The Secret Life of Images, Kunstverein Freiburg
Swedish Art Howl, Sven-Harrys Konstmuseum, Stockholm
Samhällsmaskinen, Malmö Konstmuseum

2015 Momentum — The 8th Nordic Biennial of Contemporary Art:
Tunnel Vision, Moss
Last Sighting, daad Galerie, Berlin
Poetic Minimalism, Salon Dahlmann, Berlin
Gathered Fates, Galerie Nordenhake, Berlin
Birmingham Show, Eastside Projects, Birmingham
5 Years, RaebervonStenglin, Zurich/Zürich
Bricologie, Villa Arson, Nice/Nizza

2014 *I'm Still Here*, Magain 3 Stockholm
Konsthall
New Ways of Doing Nothing, Kunsthalle Vienna/Wien
Vom Dasein und Sosein, Kunstverein Frankfurt, Frankfurt am Main
côté intérieur, Kunstpavillon, Innsbruck

2013 *Vom Eigensinn der Dinge*, Kai 10, Düsseldorf
Rhythm in it, Aargauer Kunsthau, Aarau
The World Turned Upside Down — Buster Keaton, *Sculpture and the Absurd*, Mead Gallery, Warwick
Sweet Bitter Symphony, Künstlerhaus Bremen
Sofia Hultén/Nina Canell, Galeria Luisa Strina, São Paulo

2012 *How To Make*, Kunsthau Dresden
Landscapeism, Kunstverein Glückstadt
Reykjavík Arts Festival, National Gallery of Iceland, Reykjavík
Guangzhou Triennial, Guangdong Museum, Guangzhou
Stadt und Land, Konrad Fischer Galerie, Düsseldorf

2011 *KölnSkulptur #6*, Skulpturenpark Köln
The Moving Object, Essays and Observations, Berlin
La Vie Mode d'Emploi (Life A Users Manual), Meessen De Clercq, Brussels/Brüssel
O, Green On Red Gallery, Dublin
(Re)Constructed, Kunsthau Glarus

2010 *The Moderna Exhibition*, Moderna Museet, Stockholm
A Walk Around the Block, La Ferme Du Buisson, Noisiel
Schöner Wohnen, Konrad Fischer Galerie, Düsseldorf
Documents 10, Today Art Museum, Beijing/Peking
Anticipation Time, MoBY — Museums of Bat Yam
Ich weiss was du nicht siehst, Kunstraum Kreuzberg/Bethanien, Berlin
Territories of Time, Meessen de Clerq, Brussels/Brüssel
Fische hinterlassen keine Spuren, Künstlerhaus Bremen

2009 *Table des Matières*, Carl Freedman Gallery, London
Zeigen — An Audiotour Through Berlin, Temporäre Kunsthalle Berlin
Collaboration, Autocenter, Berlin
Known Unknowns, Loop Gallery, Seoul
Gestern oder im 2. Stock, Münchner Stadtmuseum, Munich/München
Pop-Upl, Ludwig Forum für Internationale Kunst, Aachen

	<i>Berlin 2000</i> , Pace Wildenstein, New York <i>Cargo Manifest</i> , Bayerische Staatsoper, Munich/München <i>Der innere Blick — Das Interieur in der zeitgenössischen Kunst</i> , Kunsthalle Tübingen <i>Nautilus</i> , Städtische Galerie Nordhorn <i>Haus Kaputt Haus Heile</i> , Kunstverein Springhornhof, Neuenkirchen <i>Time</i> , Konrad Fischer Gallery, Düsseldorf	<i>L'Apparence et l'Âbîme</i> , Immanence, Paris <i>Berlin: Tendenzen</i> , Instituto de Cultura de Barcelona <i>Vorläufige Durchsuchung</i> , Akademie der Künste, Berlin
2008	<i>Betwixt: Sofia Hultén between Kendell Geers, Gabriel Orozco, Jonathan Monk, Cosima Von Bonin, Paul Chan and Mona Hatoum</i> , Magasin 3 Stockholm Konsthall <i>Mimétisme</i> , Extra City, Antwerp/Antwerpen <i>Weißes Lächeln</i> , Croy Nielsen, Berlin <i>Checkpoint Berlin</i> , Villa du Parc — Centre d'Art Contemporain, Annemasse <i>Regard-Caméra: Portrait de l'artiste en spectateur</i> , La Ferme du Buisson, Noisiel <i>Freunde und Bekannte</i> , Sparwasser HQ, Berlin	2005 <i>Things We Know</i> , Test Site — Rooseum, Malmö <i>Ergonomicon</i> , Conworks, Seattle <i>Up and Coming, Video Screening #1</i> , Galerie Adler, Frankfurt am Main <i>Erste Haut</i> , Galerie Gebrüder Lehmann, Dresden
	2004 <i>BLICK, New Nordic Film and Video</i> , Moderna Museet, Stockholm <i>My Blood is Electric</i> , Spitz Gallery, London <i>We're not here to give you pleasure</i> , Galerie Art & Essai, Rennes <i>Me, Myself and I</i> , Schmidt Center Gallery, Boca Raton <i>Trendwände</i> , Kunstraum Düsseldorf <i>Fellbach Triennale Kleinplastik</i> , Fellbach <i>Fast Umsonst</i> , Neue Gesellschaft für Bildende Kunst, Berlin	2011 Moderna Museets Vänners Skulpturpris/Friends of Moderna Museet's Sculpture Award/Skulpturpreis der Freunde des Moderna Museet
2007	<i>die stadt von morgen</i> , Akademie der Künste, Berlin <i>Men vadå konst i offentliga rummet?</i> , Museum Anna Nordlader, Skellefteå <i>Um-Kehrungen</i> , Kunstverein Braunschweig <i>Highlights</i> , Galerie Mikael Andersen, Berlin <i>State of Work</i> , Fotohof, Salzburg <i>Mellan Realität och Sagoland</i> , Kalmar Konstmuseum <i>To be continued</i> , Galerie Anita Beckers, Frankfurt am Main <i>We Can't Be Stopped</i> , MAC/VAL, Musée d'art contemporain du Val de Marne, Vitry-sur-Seine <i>Group exhibition/Gruppenausstellung</i> , Casa Vecina, Mexico City	2009 Stiftung Kunstfonds, Bonn, Scholarship/Arbeitsstipendium
	2003 <i>Losing It</i> , Fenton Gallery, Cork <i>Out to Grass</i> , Koch und Kesslau, Berlin <i>Escapology</i> , G39, Cardiff <i>Überlebensstrategien für Untrainierte</i> , KMZA Adlershof, Berlin <i>Goldrausch Künstlerinnenprojekt</i> , Kunstraum Kreuzberg, Berlin <i>Office</i> , The Photographers' Gallery, London	2008 Helsinki International Artists Programme, Residency/ Atelierstipendium Senat für Wissenschaft, Forschung und Kultur, Berlin, Publication grant/ Katalogstipendium
2006	<i>Homework</i> , Gagosian Gallery, Berlin <i>Anonymous</i> , Schirn Kunsthalle, Frankfurt am Main <i>Abgebrannt</i> , Berlinische Galerie, Berlin <i>Schein und Abgrund</i> , P/////AKT, Amsterdam <i>Eigenheim</i> , Kunstverein Göttingen	2007 IASPIS Residency, Stockholm
	2002 <i>Videoidyll</i> , Staatsbank, Berlin <i>The Berlin Files</i> , De Chiara Gallery, New York <i>Sound</i> , G7, Berlin <i>Here and Now</i> , Büro Friedrich, Berlin <i>We're not here to give you pleasure</i> , Proto Academy, Edinburgh/ G39, Cardiff <i>Fricties</i> , Vooruit Center, Ghent/Gent	2008 Helsinki International Artists Programme, Residency/ Atelierstipendium Senat für Wissenschaft, Forschung und Kultur, Berlin, Publication grant/ Katalogstipendium
	2001 <i>Not at Home</i> , Schloss Solitude, Stuttgart <i>White Collar</i> , Temporary Site, Zimmerstr., Berlin <i>We're not here to give you pleasure</i> , rraum02, Frankfurt am Main <i>art works. consulting</i> , Haus am Lützowplatz, Berlin	2007 IASPIS Residency, Stockholm

Grants and Awards (selection) Stipendien und Preise (Auswahl)

2015 Konstnärsnämnden/The Swedish Arts Grants Committee — Momentum Nordic Biennial, International cultural exchange and travel grant/ Reisestipendium

2011 Moderna Museets Vänners Skulpturpris/Friends of Moderna Museet's Sculpture Award/ Skulpturpreis der Freunde des Moderna Museet

2009 Stiftung Kunstfonds, Bonn, Scholarship/Arbeitsstipendium

2008 Helsinki International Artists Programme, Residency/ Atelierstipendium
Senat für Wissenschaft, Forschung und Kultur, Berlin, Publication grant/ Katalogstipendium

2007 IASPIS Residency, Stockholm

Monographs Monografien

How Did it Get So Late So Soon, ed. by/ hg. v. Jule Hillgärtner, exh. cat./Ausst.–Kat. Kunstverein Braunschweig 2013–2014, Braunschweig 2016.

Sofia Hultén Statik Elastik, ed. by/hg. v. Christiane Maria Schneider, exh. cat./ Ausst.–Kat. Langen Foundation 2012, Neuss 2012.

Moderna Museets Vänners Skulpturpris 2011. Sofia Hultén, ed. by/hg. v. Moderna Museet, Stockholm 2011.

Sofia Hultén — 12 Works, ed. by/hg. v. Stefanie Böttcher/Helen Legg, exh. cat./ Ausst.–Kat. Ikon Gallery, Birmingham 2008/ Künstlerhaus Bremen 2009, Birmingham/ Bremen 2009.

Points in a Room Condensing, ed. by/hg. v. Akademie der Künste, Berlin 2006.

Katalog Sofia Hultén, ed. by/hg. v. Goldrausch Künstlerinnenprojekt art IT, Berlin 2003.

Published on occasion of the exhibitions/ Erscheint anlässlich der Ausstellungen:

Sofia Hultén
Here's the Answer, What's the Question?

Ikon Gallery, Birmingham 13.9.–26.11.2017
Curated by/Kuratiert von Jonathan Watkins
Assisted by/Assistiert von Oliver McCall and/und Roma Piotrowska

Museum Tinguely, Basel 24.1.–1.5.2018
Curated by/Kuratiert von Lisa Anette Ahlers

© for all works/für alle Werke:
Sofia Hultén and/und VG Bild-Kunst

Photo credits/Fotonachweise
Sofia Hultén, except Trevor Good, pp./S. 8–9, 24–25, 37, 40–41, 43–45, 46, 48–51, 56–57, 72–73, 86, 88–89; Fred Dott, pp. 64–65; p. 100/ausser S. 100: Bongard, Mikhail, *Pattern Recognition*, New York/ Washington 1970, pp./S. 214, 216–17, 220, 234.

© Ikon Gallery, Museum Tinguely, the artist and authors/die Künstlerin und Autoren.

All rights reserved. No part of this book may be used or reproduced in any manner without written permission from the publisher, except in the context of reviews. The publisher has made every effort to contact all copyright holders. If proper acknowledgement has not been made, we ask copyright holders to contact the publisher.

Alle Rechte vorbehalten. Abdruck (auch auszugsweise) nur nach ausdrücklicher Genehmigung durch die Herausgeber, ausgenommen sind Rezensionen. Die Herausgeber haben sämtliche Bemühungen unternommen, die Inhaber der Urheberrechte zu kontaktieren. Sollte keine ausreichende Benachrichtigung erfolgt sein, bitten wir den Urheberrechtshalter, sich an die Herausgeber zu wenden.

Ikon Gallery

Guy Blundall, Technical and Office Assistant (p/t); James Cockbill, Learning Assistant; Kerry Hawkes, Visitor Services Co-ordinator; Matthew Hogan, Head of Operations; Ian Hyde, Deputy Director; Flora Kay, Learning Assistant (p/t); James Lomax, Technical Manager; Emily Luxford, Communications Assistant; Oliver McCall, Exhibitions Assistant; Ella Marshall, Bookshop Assistant (p/t); Sam Newman, Development and Events Manager; Julie Nicholls, Finance Manager; Alice O'Rourke, Bookshop Assistant (p/t); Roma Piotrowska, Exhibitions Manager; Richard Short, Technical and Office Assistant (p/t); Rebecca Small, Head of Communications (m/l); Pippa Somervell, Bookshop Manager (p/t); Linzi Stauvers, Head of Learning; Jonathan Watkins, Director; Leila Zafar, P/A Office Manager.

Museum Tinguely

Roland Wetzel, Director/Direktor; Andres Pardey, Deputy Director/Vize-Direktor; Annja Müller-Alsbach, Curator: archive and works on paper/Kuratorin: Leitung Archiv und Arbeiten auf Papier; Balthasar Waldner, Student Assistant Archive/Studentische Hilfskraft Archiv; Séverine Fromaigeat, Curator/Kuratorin; Sandra Beate Reimann, Curator/Kuratorin; Lisa Anette Ahlers, Curator/Kuratorin und wissenschaftliche Mitarbeiterin; Daniel Boos, Registrar; Jean-Marc Gaillard, Conservation/Restaurierung; Olivia Mooser, Conservation/Restaurierung; Urs Biedert, Technical Manager/ Technische Leitung; Isabelle Beilfuss, Head of Communications/Presse und Kommunikation; Melanie Pfefferle, Communications Assistant/Assistentin Presse und Kommunikation; Beat Klein, Education/Kunstvermittlung; Lilian Steinle, Education/Kunstvermittlung; Céline Strässle, Office Manager/Sekretariat; Céline Studer, Office Manager/Sekretariat; Henning Baumgärtel, Shop Manager/ Leitung Shop und Kasse; Florence Dessemontet, Shop and ticket desk/Shop und Kasse; Nathalie Gaillard, Shop and ticket desk/Shop und Kasse; Johannes Helbling, Shop and ticket desk/Shop und Kasse; Christian Schoch, Shop and ticket desk/Shop und Kasse.

Artist's acknowledgements/
Die Künstlerin dankt

Lisa Anette Ahlers, Roland Wetzel, Jonathan Watkins, James Langdon

Galerie Nordenhake, Daniel Marzona Gallery, RaebervonStenglin, Dorothee Fischer and Konrad Fischer Gallery, Sylvain Faye, Dana Melaver, Stina Persson, Trevor Good, Lucy Powell, Wolf von Kries, Carla Åhländer, Stefanie Böttcher, Friedrich Meschede, Hilke Wagner, Christiane Maria Schneider, Lena Josefsson, Johannes Falk, Jere Jervenpää and Aki Vuokko, Erkan Kurt and all at Lichtbogen Berlin, Sculpture Workshop Berlin, Atelierhof Kreuzberg, Fine Art Service Berlin, Stiftung Skulpturenpark Köln

Ivan Seal and Alva Hultén Seal

Exhibition supported by the Swedish Arts Grants Committee and the Berlin Senate Department for Culture and Europe.



Museum Tinguely is a cultural commitment of Roche.

Das Museum Tinguely ist ein Kulturengagement von Roche.

Authors/Autoren

Jonathan Watkins, Director/Direktor,
Ikon Gallery, Birmingham; Roland Wetzels,
Director/Direktor, Museum Tinguely, Basel;
Lisa Anette Ahlers, Curator/Kuratorin,
Museum Tinguely, Basel; Chris Sharp,
Curator/Kurator, Lulu, Mexico City;
James Langdon, Designer; Sofia Hultén,
Artist/Künstlerin

Editing/Redaktion

Lisa Anette Ahlers, Jonathan Watkins

Copy-editing/Lektorat

Lisa Anette Ahlers, Ilka Backmeister-
Collacott, Oliver McCall, Jonathan Watkins

Translations/Übersetzungen

Nicholas Grindell, Uli Nickel, Kurt Rehkopf

Design/Gestaltung

James Langdon

Print/Gesamtherstellung

Die Keure, Brugge/Brügge

Publisher

Ikon Gallery
1 Oozells Square
Brindleyplace
Birmingham B1 2HS

T: +44 (0) 121 248 0708
www.ikon-gallery.org

Herausgeber

Museum Tinguely
Paul Sacher-Anlage 2
Postfach 3255
CH-4002 Basel

T: +41 (0) 61 681 93 20
F: +41 (0) 61 681 93 21
infos@tinguely.ch
www.tinguely.ch

ISBN: 978-1-911155-12-6

Distributed in the UK and Europe by/
Vertrieb in Grossbritannien und Europa

Cornerhouse Publications
HOME
2 Tony Wilson Place
Manchester M15 4FN

T: +44 (0) 161 2123466
Email: publications@cornerhouse.org