

TRUE/FALSE/ELSE

Bei dieser Arbeit handelt es sich um Permutationen, die mittels Sprache auf Objekte, und mittels Objekten auf Sprache angewendet werden. Jeweils drei Objekte gehören zusammen (in der angegebenen Reihenfolge : ein Stuhl, ein Tisch, ein Regal). Deshalb sind auch immer drei Dias als eine Abbildung zu verstehen.

Bevor Objekte wirklich werden, sind sie im allgemeinen "künstlich" (erfunden, phantasiert, ^{aus}gedacht). Der Prozess, der ihrer Realisation vorausgeht, ist ein künstlicher. Es handelt sich um Hypothesen. Es handelt sich um hypothetische Objekte, die zuerst erfunden und dann hergestellt (processed) wurden, von einer Maschine, in diesem Fall von einem Computer.

Der Übergang von künstlicher zu wirklicher Welt, vom Modell zum Objekt, vollzieht sich hier über Sprache. Diese Sprache bestimmt sowohl die Regeln der Prozesse als auch die eigene (In)-konsistenz (sie beschreibt sich selbst, aber nicht immer vollständig). Jede Veränderung in diesem System, welcher Natur auch immer, geschieht nach bestimmten Regeln. In diesem Fall handelt es sich um die Regeln einer natürlichen Sprache, nämlich Englisch.

Die Skulpturen bestehen aus Buchstaben. Buchstaben (kleinste Einheiten der Sprache) werden auf zwei verschiedenen Arten verwendet : sie erzeugen einen spezifischen Gegenstand (einen Stuhl, einen Tisch, ein Regal ...), der einen alltäglichen Gebrauchswert besitzt, aber sie formen auch ein Wort. Ein Tisch oder ein Stuhl oder ein Regal bestehen also aus Buchstaben. Diese Buchstaben stellen sowohl Form als auch Inhalt her. Daraus entsteht eine Bedeutung, und somit ein semantisches Problem (das Problem der Bedeutung).

Eine nicht-kongruente Realitätsbeschreibung entspringt einer artifiziellen Hypothese. Ein Objekt bedeutet sich selbst (ist sowohl Signifikant als auch Signifikat, also tautologisch), oder es bedeutet ein anderes Objekt, oder es kann eine Aussage (auf einer nächsten Darstellungsebene) über eine Eigenschaft/Qualität machen (chair, table, true false, else ...). Ein Stuhl besteht aus dem Wort "chair", oder er besteht aus dem Wort "table", oder aus dem Wort "shelf", oder aus den Worten "true", "false", "else". Wahrnehmung wird hier un-eindeutig : ein Gegenstand sieht aus wie ein Stuhl, aber behauptet, etwas anderes zu sein (ein Tisch). Also kann man sich weder auf die Sprache verlassen, noch auf visuelle Repräsentation. Darüberhinaus erfüllen manche der Gegenstände ihre funktionalen Versprechen nicht (man kann auf einem Stuhl z. B. nicht sitzen, weil die räumliche Anordnung der Buchstaben das nicht zulässt).

Das Vokabular von natürlichen (Englisch) und künstlichen (C-Programmiersprache) Sprachen wird verwendet, um Gegenstände sowohl herzustellen als auch zu beschreiben. Verschiedene Arten von Maschinen (Kameras, Taperecorders, Telefone, Computer) machen uns verschiedene Wahrnehmungsmethoden (auch im Verhältnis zu Sprache) deutlich. Unter anderem denken wir darüber nach , wie wir denken, weil von uns erfundene Maschinen darüber nachdenken, wie menschliches Denken funktioniert.