Zeitschrift: Parkett : the Parkett series with contemporary artists = Die Parkett-Reihe mit Gegenwartskünstlern

Herausgeber: Parkett

Band: - (1991)

Heft: 29: Collaborations John Baldessari & Cindy Sherman

Artikel: John Baldessari : Dialoge, teachings = dialogues, teachings

Autor: Frey, Patrick / Schelbert, Catherine

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-681147

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 10.07.2025

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

Dialoge, Teachings

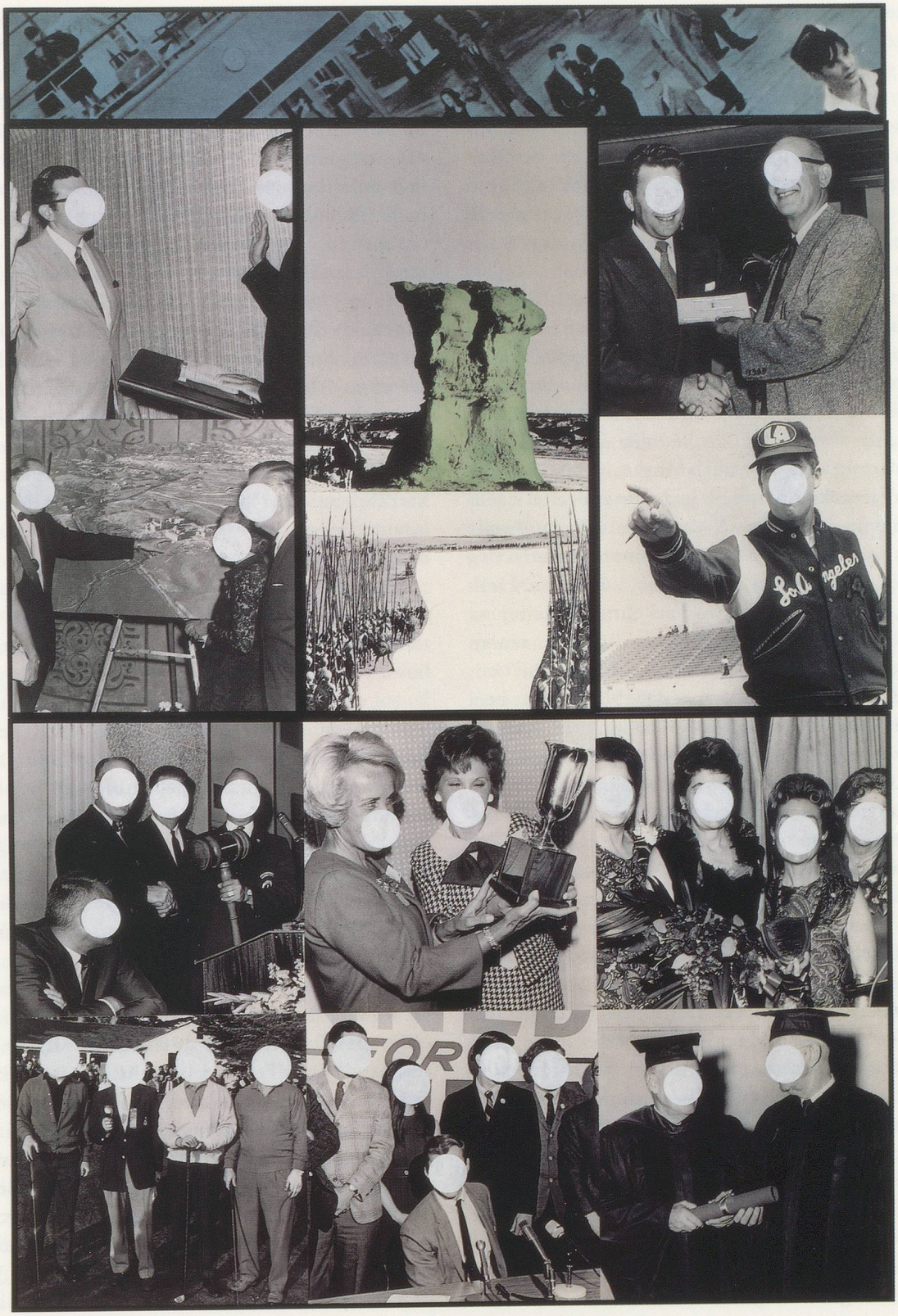
PATRICK FREY

Filme, man weiss es, sind nicht wie das Leben, viel eher gleichen sie dem Träumen in der Nacht. Filme werden in Traumfabriken hergestellt, Filme erfüllen kollektive Wünsche, erfinden und programmieren neue Wünsche, die sie dann wieder erfüllen können. Filmmontage arbeitet mit Traumtechniken, mit Schnitt, Überblendung, Verdichtung, Verschiebung, mit Rückblende und realzeitlicher Verzerrung. Filme sind voller genau angeordneter, symbolisch aufgeladener Gegenstände und archetypischem Personal. Im Film hat – anders als im Leben – alles eine symbolische Bedeutung. Filme sind Wahnwelten. Filme sind industriell erzeugte Halluzinationen eines kollektiven Halbwachbewusstseins und werden ebenso rezipiert. Ihre eigentliche Wirkung heisst Faszination, ihre faszinierend hinreissende Schönheit ist immer auch ein Schrecken, nicht nur traumhaft (dreamlike), sondern traumatisch, halloween-artig wiederkehrend. Filmischer Horror ist der Schrecken vor der Einsicht, dass man die wirklich erfahrenen Schrecken nie vergessen kann. Filme – oder wenigstens die populärsten – sind endlose Wiederkehrungen archetypischer Schlüsselerlebnisse. Nicht nur der erfolgreichste Film *(E. T.)* aller Zeiten ist frühkindlich geprägt. Wie gesagt, dies alles ist nicht so neu, bemerkenswert ist nur, dass es längst für alle audiovisuellen Bilderströme gilt, die uns unterhalten, das heisst informieren – auch Sturmfluten und mutilierte Körper kehren traumatisch wieder und wieder, gehören zum Repertoire des Informationsprogramms. Bedeutsamer als nach der traumhaften Struktur des Filmischen ist deshalb wohl nach einer zunehmend filmisch audiovisuellen, also medialen Strukturierung unserer Traumwelt zu fragen, deren Produktionen wiederum in die informierenden Kanäle zurückgespiesen werden, usw., usf. Kurz, die Frage, ob es sich bei Film- und Traumsequenzen nicht schon längst um das gleiche, nämlich um die kollektiven Schöpfungen unendlich komplexer Feedbackprozesse, um ein magisches/imaginatives Recycling handle. Oder: Wie sind denn die Träume der Nacht noch zu analysieren, wenn man sich bereits tagsüber halluzinierend informiert?

Freuds Traumdeutung wurde in der Morgendämmerung des ewig farbhell erleuchteten Informationszeitalters geschrieben, und vielleicht hat die Entdeckung der «psychoanalytischen Methode» selbst mehr mit der gleichzeitigen Erfindung von Bild- und Tonaufzeichnungsapparaten und mit der Telekommunikation zu tun, als man gemeinhin annimmt. Vielleicht ist da auch ein gemeinsamer hypnotisch-magnetopathischer Ursprung... Aber auch Freud konnte sich nicht einmal im Traum vorstellen, was wirklich geschieht, wenn alle Individuen audiovisuell und simultan an eine Erfahrungswelt angeschlossen sein würden, die selbst den Charakter eines programmierten Tagtraumes hätte, magisch, halluzinativ, virtuell wäre, wenn Tag und Traum tatsächlich eins werden würden.

Wenn Künstler über ihre Bilder reden und dabei von Träumen erzählen, ist es für Kunstkritiker schwierig, nicht zum Traumdeuter zu werden. Aber Traumdeutung – und damit eigentlich jede (psycho-) analytische Bestimmung und Deutung von Kunstwerken – ist bei Künstlern wie John Baldessari (oder Cindy Sherman, Gilbert & George, Jeff Koons etc.) problematisch geworden, bei diesen Künstlern (und Kindern) des Informationszeitalters, deren Werke ohne Ausnahme jene kindlich-traumatische Qualität mit beinhalten. (Gerade so, wie es im Bereich der

PATRICK FREY ist Kunstkritiker und Verleger in Zürich.



JOHN BALDESSARI, CIVIC PIECE, 1986, b/w photo with oil tint and gouache, 106¾ x 72½"/
CIVIC PIECE, 1986, s/w-Photo übermalt in Öl und Gouache, 271,2 x 184,2 cm.

konkreten Wirklichkeit problematisch geworden ist, eine Recycling-Flasche noch als einen Gegenstand zu analysieren, um derart ihre informatische, permanent/transitorische Wesenhaftigkeit bestimmen zu wollen.)

Auch Baldessari erzählt (der analytisch geschulten Coosje van Bruggen) den Schlüsseltraum vom Gang durch den dunklen Dschungel, wo er einem dunkelblauen Gorilla begegnet, der ihn erst fasziniert, dann bedroht und dessen Fell sich beim Näherkommen plötzlich in Federn verwandelt, in einen Mantel aus Pfauenfedern, der ihn an die verführerische, aber nicht verführbare Frau erinnert, der er Jahre zuvor begegnet war... Aber woher stammen diese Bilder, diese Überblendungen wirklich, der Dschungel, der blaue Gorilla, die Pfauenfedern? Oder, in bezug auf Baldessaris Werke, wohin verweist das Bild der kämpfenden/kopulierenden Riesenin sekten (von denen das scheinbar unterliegende nur noch als leuchtend rote Umrissform erscheint) unter dem Bild eines auf dem Rücken liegenden Helikopters, der in abermaliger Verkehrung wieder zu fliegen scheint, allerdings vergeblich, in einem absolut verkehrten, nach oben geschlossenen Universum? Dorthin zurück, wo angeblich alles herkommt? Aber wo genau sind diese ursprünglichen, traumatischen Universen? In der Traumwelt des Kindes, in der Kindwelt des Filmischen?

Die intensive symbolische Aufladung der Dinge und die zugleich ebenso absichtsvoll verstärkte Ambiguität aller Bezüge und Verweise in Baldessaris fotografischen Montagen verbildlichen sozusagen, dass ein solches (psycho-)analytisches Fragenstellen sofort zirkulär werden muss, scheinbar voller Sinn und dennoch vollkommen obsolet. Seine Bild-Systeme – etwa der auf zwei imaginären Ebenen doppelt verkehrte Helikopter – offenbaren, dass ganz andere Fragen, Fragen der synthetischen Art zu stellen sind, um die sich wieder und wieder verkehrenden Wechselbeziehungen von Bildern und Lebenswelt und die schwindenden Differenzen zwischen dem Bildlichen (der Kunst und dem Künstlichen) und der konkreten Wirklichkeit überhaupt noch klären oder auch nur erfassen zu können. In dieser Hinsicht sind Baldessaris Arbeiten von geradezu futurisierender Gegenwärtigkeit.

Baldessari scheint uns Geschichten zu erzählen, alte Stories, Märchen, Fabeln von Gut und Böse, Schönheit und Gewalt, vom Leiden an der Vergeblichkeit allen Verlangens. Was er aber tatsächlich in Bildern erzählt – mittels seiner raffinierten, dramatisierend-abstrahierenden Schnitt- und Montagetechnik sowie zusätzlicher gezielter Information in Form von farbig codierten, archetypischen Signalen und Signalzonen –, sind weit mehr als nur modernisierte Fabeln (und deren Moral). Er führt keine moralischen Diskurse. Baldessaris Werke sind Teachings für neue, dialogische Kommunikationsformen. Er ist ein Sprachlehrer mit nordeuropäischen Ahnen (und Ahnungen) und einem kalifornischen Sinn für unterhaltsames Lernen (learning by entertainement), für Humor. Er arbeitet systematisch und intuitiv an jener Sprach-Sorte, in der künftig vielleicht nicht nur Märchen, sondern überhaupt alles erzählt werden wird, an einer Art Informationssprache also.

Seine bildsprachlichen «Sätze» sind nur scheinbar enigmatisch codiert, in Wirklichkeit bilden sie eine raffinierte dialogische Kunstform jener höchst populären medialen Diskurse, wie sie in prototypischer Form etwa beim Zapping geführt werden, dieser wohl ahistorischsten Form von Weltaneignung. Was beim Zapping erzählt wird – und damit ist hier eine Wahrnehmungsweise von Welt schlechthin gemeint –, sind keine Geschichten. Alles taucht auf, plötzlich, mitten in einer Handlung, einer Emotion, einer Andeutung und verschwindet wieder. Nichts ist rätselhaft, denn es gibt keine Lösungen, aber fast alles ist seltsam, fremd, mirakulös und wunderbar.

Genau diese suggestiv auratisierenden Ausdrücke verwendet Baldessari, wenn er darüber spricht, wie er in CIVIC PIECE von 1986 den zentralen Bildgegenstand, einen Felsen, bis an die Umrisse mit grüner Transparentfarbe einfärbte und damit umcodierte (mit einem «schwächeren Signal» allerdings, als wenn er heute die photographische Information mit opaker Vinylfarbe bis auf die Umrissform löscht):

Plötzlich wirkte er nicht mehr natürlich, uralt, sondern wie eine plötzlich gewachsene Form. Ich wollte, dass er/es seltsam, fremd und mirakulös und wundervoll aussah.[1] Und damit ist nicht mehr die grüne

Felsform allein gemeint, denn dieses grüne Auftauchen, diese Binnen-Aura aus banaler Farbe macht alles, jedes Detail der umliegenden photographischen Realität plötzlich seltsam, mirakulös und wunderbar. Und in den neuesten Werken werden menschliche Gestalten vollends zu farbigen «Erscheinungen», zu Emanationen. In einem Werk von 1991 sitzen solch grüne Astralwesen um Tische, essen, spielen Karten, in ihrer Mitte, fast wie ein spiritistischer Jesus beim Abendmahl, ein Mann mit gelb codiertem Kopf. Grün ist Baldessaris Code für «sicher» und «unschuldig-friedlich»; Gelb derjenige für «Willkür», «Verrücktheit» oder «chaotische Energie» [THREE FIGURES AT TABLE (EATING)/TWO + ONE FIGURES AT TABLE (GAMBLING), 1991].

Weder beim audiovisuellen Zapping noch bei Baldessaris Kunst geht es um bildliche Repräsentationen einer irgendwie fassbaren, analysierbaren Erfahrungswirklichkeit. Es geht um die Bannung von plötzlich und kurz aufleuchtenden Präsenzen oder informativen Konkretionen aus jenem ständig sich anreichernden, hyperkollektiven imaginären Recyclingstrom, in dem nicht nur Gut und Böse, sondern das Reale überhaupt in symbolischen Funktionen codiert, das heisst, aufgehoben ist. Baldessaris Kunst ist Kunst für eine Lebenswelt, in der – in genau dieser Hinsicht – alles Kunst werden könnte, Art for All, im Sinne von G & G, Warhol oder auch Cindy Sherman. Das Material, aus dem Baldessaris Kunst seit den 80er Jahren vorwiegend besteht, ist industriell produzierter symbolischer Abfall, Traumfabrikabfall, Bildermüll, reich an kalkulierter Schönheit und stilisierter Bedeutung. Standphotos aus unbekannten oder vergessenen Filmen – und nur solche werden von Baldessari gesammelt – besitzen eine ins Abstrakte (oder Absurde) kippende dramatische, eben «fremde» Präsenz. In ihrer Oberfläche allerdings ist ein höchst bedeutsamer Glanz, ein hyperreales Scheinen und Leuchten von absichtsvoller, präzise gezielter Signifikanz. Anonymisierte Standphotos sind glänzende Offenbarungen des wahren Charakters der Photographie: doppelt codiert, verdichtet sich in ihrer Emulsion die berechnete Rekonstruktion des Wirklichen aus den Geisten der Chemie, der Physik und des herrschenden Geschmacks. Bereits bevor Baldessari sie manipuliert hat, sind sie abstrakt gewordene Extrakte aus Erzählungen, die ihrerseits die Wirklichkeit nie bedeuteten, sondern das Reale nur immer wieder fabel-haft ins mediale Spiel brachten. Standphotos sind also in bezug auf die Wirklichkeit doppelt lügenhaft (es sind nicht nur einfache Lügen wie etwa normale Zeitungsphotos). Höchst wahrhaftig sind sie hingegen in bezug auf die Fabel, von der sie uns erzählen wollen. Und es ist im Grunde dieses, tief im trügerischen photographischen Glanz ruhende, hochstilisierte und doch wahrhaftige Wollen, für welches sich Baldessari interessiert und auf das er uns aufmerksam macht. Aus absolut wahnhaften Gebilden baut er seine Bilder-Sätze auf, in denen jedes Detail plötzlich bedeutsam wird und zugleich lügenhaft, insofern es auf Wirklichkeit verweist, und wo das Einzige, was sich im Sinne einer Art von Wahrheit konkretisiert, eben dieses Wollen, all das von Gier, Aggression, Sehnsucht und Lust getragene und getriebene Intentionale ist. Das Intentionale füllt den Raum zwischen den Dingen, das Weggeschnittene, die leeren Zwischenräume, wo die Körper, die zueinander wollen, virtuell aufeinandertreffen, wo die Vektoren der Pistolen und Augen-Blicke sich kreuzen; und es ballt sich, farbcodiert, in den abstrahierten Binnenformen der gelöschten Identitäten und Expressionen der Körper und Gesichter. Das Wollen und Begehren kreuzt und kreist, stürzt sich oder fliesst durch Baldessaris Bild-Montagen wie ein spannungs- und signalgesteuerter Partikel-Strom durch ein sich selbst regulierendes, kybernetisches System, vagierend / aleatorisch, dann wieder auf vektoriell gerichteter Bahn.

Baldessaris Arbeiten sind, wie es so schön heisst, «spannend und lehrreich» und darin filmischen Konstrukten wie *Psycho* oder *Marnie* sehr vergleichbar. Ansonsten haben sie kaum etwas mit «Film» zu tun; es sind bildsprachliche Programme, Modelle zur dialogischen Erfahrung einer Art von «psychophysischer» Wahrheit im Zeitalter der sogenannten Kommunikation.

1) "All of a sudden it no longer looked like something that had been naturally there for eons and eons, but more like a sudden growth form. I wanted it to look very strange and miraculous and wonderful." (Baldessari in: Coosje van Bruggen: *John Baldessari*, New York, 1990, S. 191)

Dialogues, Teachings

PATRICK FREY

Films, as we all know, are not like life. They are much more like the dreaming done at night. Films are produced in dream factories. Films fulfill collective desires. They invent and program new desires to have new ones to fulfill. Film montage works with the techniques of dreams: with cuts, fade outs, condensation, displacement, with flashbacks and distortion of real time. Films are full of minutely arranged, symbolically charged objects and archetypal characters. In films – as opposed to life – everything is of symbolic significance. Films are delusory worlds; they are industrially manufactured hallucinations of a collective semi-consciousness and are ingested in the same state. Their impact is what we call "fascination"; their fascinating, enchanting beauty also comes as a shock – not only dreamlike but traumatically recurring, like Halloween. Horror in film is a horror of the insight that real horror, once experienced, can never be forgotten. Films – at least the most popular ones – are endless recurrences of archetypal key experiences, especially those of early childhood. The most successful film of all times, E.T., is not the only one. Of course, none of this is very novel; significant, however, is the fact that it applies to all audiovisual images that entertain or inform us – including tidal waves and mutilated bodies that recur again and again as part of the information repertoire.

The dreamlike nature of the film is therefore probably less significant than the increasingly filmic-audiovisual, that is, medial structure of our dream world, whose productions are instantly fed back into information channels ad infinitum. In short, one wonders if sequences in film and dream do not in fact entail the same thing. Are they not collective inventions of infinitely complex feedback processes, in other words, magical/imaginative recycling? But then, if daytime information is already ingestion by hallucination, how are we to analyze nighttime dreams?

Freud's *Interpretation of Dreams* was written in the dawning of the forever brightly illuminated age of information, and the discovery of psychoanalytical methods may well have more to do with the simultaneous invention of recording devices and telecommunications than is generally supposed. Perhaps they have common hypnotic-magnetopathic origins. But not even Freud dreamt of what could happen if all individuals were audiovisually and simultaneously hooked up to the same world of experience, which would itself have the quality of a programmed daydream: magic, hallucinatory, virtual – if day and dream were actually to fuse into one.

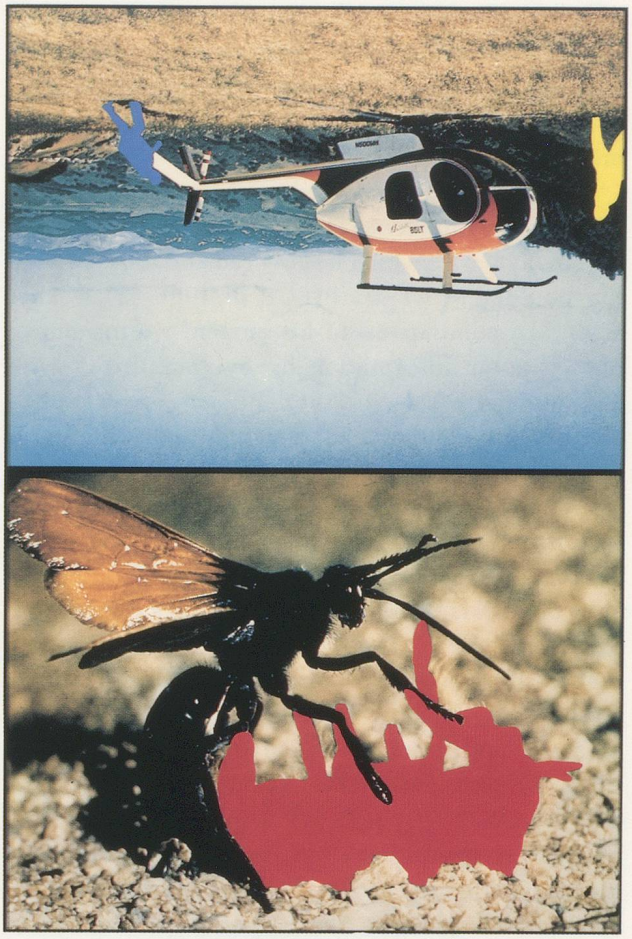
When artists talking about their pictures take recourse to dreams, it is difficult for the art critic to resist becoming an interpreter of dreams. But dream interpretation – in fact any (psycho)analytical study and interpretation of artworks – has become problematic in dealing with artists like John Baldessari (or Cindy Sherman, Gilbert & George, Jeff Koons, and so on), that is with artists (and children) of the information age whose works incorporate without exception that childlike, traumatic quality – just as it has become difficult, in the realm of concrete reality, to take a recycling bottle as an object at face value in

PATRICK FREY is an art critic and publisher in Zurich.

order to analyze its informational, permanent/transitory essence.

Baldessari tells (analytically schooled Coosje van Bruggen) a revealing dream of wandering through a dark jungle, meeting up with a dark blue gorilla, being initially fascinated and then threatened by the animal whose fur, as he gets closer, is suddenly transformed into feathers, into a coat of peacock feathers, which reminds him of a seductive but not seducible woman whom he met years ago... But where do these images, these dissolves, the jungle, the blue gorilla, the peacock feathers really come from? Or take Baldessari's work that shows a picture of fighting/copulating giant insects (the apparently vanquished one appearing only as a glowing red template) under another picture of a helicopter lying on its back, doubly inverted, which seems to be flying again but in vain – in an upside-down world closed at the top. Where is it pointing? Backwards to the supposed source of all things? But exactly where are all these primal, traumatic universes? In the dreamworld of the child, in the child's world of the film? In Baldessari's photographic montages, the intensely symbolic energy with which things are informed, and the deliberately heightened ambiguity of all relations andreferences "allegorize," as it were, the inevitable circularity of the (psycho)analytical approach, apparently so pregnant with meaning and yet hopelessly obsolete. His pictorial architecture – such as the helicopter, twice inverted on two imaginary levels - demonstrates the need for questions of an entirely different, synthetic nature. For only they can clarify or simply expose the never-ending inversions of image and world and the dwindling differences between representation (art and artifice) and concrete reality. In this respect, Baldessari's works are imbued with a positively futurizing presence.

Baldessari seems to be telling us stories, fairy tales, fables about good and evil, beauty and violence, about suffering from the vanity of longing. However, his sophisticated, dramatic, and abstractive technique of cropping, montage, and well-aimed addition in the form of colorfully coded, archetypal signals and signalling zones goes far beyond mere modernized fables (and their morals). He is not engaged in moral discourse. Baldessari's works are teachings for new forms of dialogic communication. He is a language teacher of northern European ancestry, with a Californian sense of learning by entertainment and a Californian sense of humor. He works systematically and intuitively at the sort of language that will someday tell not only fairy tales but everything: a kind of information language.



JOHN BALDESSARI, HELICOPTER AND INSECTS (ONE RED), 1990, color photos, vinyl + acrylic paint, 96 x 65"/ HELIKOPTER UND INSEKTEN (EINES ROT), 1990, Farbphoto, Vinyl- und Acrylfarben, 243,8 x 165 cm.

His pictorial "sentences" only s e e m to be enigmatically encoded. In reality they are a sophisticated dialogical artistic rendition of that immensely popular media form of discourse prototypically found in "zapping," probably the most ahistorical form ever of appropriating world. Zapping – meaning a mode of perceiving world per se – does not tell any stories.

Everything crops up, suddenly, in the midst of some action, emotion, allusion, only to disappear again. Nothing is enigmatic because there are no solutions, or rather, almost everything is curious, strange, miraculous, wonderful.

These are the very words – suggestive and nimbed – used by Baldessari to describe the green, transparent layer with which he covered and thus recoded the boulder in CIVIC PIECE of 1986 (a "weaker signal" in comparison to his current wiping out of photographic information by overpainting it with opaque vinyl). "All of a sudden it no longer looked like something that had been naturally there for eons and eons, but more like a sudden growth form. I wanted it to look very strange and miraculous and wonderful."[1] "It" means not only the green boulder, because this green emanation, this centered aura of mundane color suddenly makes everything, every detail of the surrounding photographic reality strange, miraculous, and wonderful. In his latest work, people have become solidly overpainted "appearances," emanations. In a work of 1991, THREE FIGURES AT TABLE (EATING)/-TWO + ONE FIGURES AT TABLE (GAMBLING), two such green, astral beings are sitting at a table, eating, playing cards, with a man in their midst whose head is coded yellow, almost like a spiritistic Jesus at the Last Supper. Green is Baldessari's code for "secure" and "pastoral"; yellow, his code for "willfulness," "madness," or "chaotic energy."

Neither audiovisual zapping nor Baldessari's art are concerned with pictorial representation of a reality that is somehow graspable, analyzable, apprehensible. Rather, they try to transfix informative concretions or presences that suddenly light up in that steadily swelling stream of recycled, hypercollective fantasies, in which not only good and evil but everything real is coded, preserved, in terms of symbolic function. This is precisely the art Baldessari makes for a world in which everything could become art: Art for All in the sense of Gilbert & George, Warhol, or Cindy Sherman. Since the '80s, Baldessari has been working largely with industrially produced symbolic garbage, dream factory refuse, picture waste products rich in calculating beauty and stylized meaning. Stills of unknown or forgotten films – the only ones that the artist collects – possess a dramatic, "strange" presence that borders on the abstract (or absurd). But on the surface, they show a highly conspicuous polish, a hyperreal gloss and glow of deliberate, precisely targeted significance. Anonymized stills offer brilliant revelations of the true nature of photography; twice coded, their emulsion is a computed reconstruction of reality distilled out of the ethers of chemistry, physics, and prevailing taste. Even before Baldessari manipulated them, they had already become abstracted condensations of narratives which never signify reality themselves but only evoke it fable-like in the medial game. Stills are thus squared falsifications of reality (unlike the straightforward lie of the ordinary newspaper photograph). But as far as storylines are concerned, they could not want to be more truthful chronicles. Basically, it is this highly stylized yet candid wanting, deeply rooted in the deceptive gloss of photography, that interests Baldessari and to which he draws our attention. His picture sentences are utterly delusory constructs in which every detail suddenly acquires meaning and is also a lie inasmuch as it refers to reality; the only sort of truth that emerges is precisely this wanting, all these intentions that are buoyed and driven by greed, aggression, longing, and lust. The intentional fills the space between things, between what has been cropped, the "empty" spaces in between where mutually attracted bodies virtually collide, where the vectors of pistols and eye contact intersect; it accumulates, color-coded, in the abstract inner forms of the eradicated identities and expressions of bodies and faces. Wanting and lusting crisscross, circle, crash, or flow through Baldessari's montages like a stream of energized, controlled particles in a self-regulating, cybernetic system, sometimes vagrant/aleatory, at other times on a vectorial course. Baldessari's works are, as they say, "exciting and instructive" and as such, comparable to filmic constructs like *Psycho* or *Marnie*. Otherwise, they have little to do with "film"; they are programmed imagery, models of dialogically experienced "psychophysical" truth in the age of so-called communication.

(Translation: Catherine Schelbert)

1) Baldessari in: Coosje van Bruggen, *John Baldessari*, New York, 1990, p. 191.