

# Alte neue Medien = old new media

Autor(en): **Studer, Monica / Berg, Christoph van den**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Collection cahiers d'artistes**

Band (Jahr): - **(1997)**

Heft -: **Monica Studer ; Christoph van den Berg**

PDF erstellt am: **19.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-555544>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

## alte neue Medien

Monica Studer / Christoph van den Berg

Die Arbeit mit Computerprogrammen, die Zufallszahlen als Rohmaterial benutzen, enthebt einen nicht der Entscheidungen, die die Künstlerin zu treffen hat: Auch der Weg des Werkes durch eine Maschine verlangt nach präziser Auswahl und Formulierung der zum Einsatz gelangenden Mittel. Allerdings gestaltet der im Programm beschriebene Umriss nicht ein Einzelstück, dem unsere ungeteilte Wertschätzung gälte, sondern alle möglichen Ergebnisse, von denen wir keinem den Vorzug vor den anderen geben möchten. Wir misstrauen grundsätzlich Begriffen wie «gut, schlecht»; «schön, hässlich»; «fortschrittlich, zeitgemäss, veraltet». Aus diesem Grund entscheiden wir uns oft, viele «gleichwertige» Objekte zu einer Arbeit zu gruppieren, ohne dass das einzelne das Objekt ist.

Uns interessiert nicht nur die Erscheinung des Einzelteils, sondern auch die Weise, wie diese Platzhalter von Objekten (stoffliche oder rein begriffliche), durch den Filter verschiedener Medien angeboten, beim Betrachter unterschwellige Verhaltensweisen auslösen, wie er sich dem Produkt Kunst zu nähern hätte. Das Benutzen von wissenschaftlich anmutenden oder auf der Zeitachse verschobenen Sammel-, Ordnungs-, Präsentations- und Notationsverfahren überlagert das jeweilige System mit einem assoziativen Feld, in dem sich die Betrachterin mit ihren eigenen Wertmassstäben spiegelt.

Das Spielen mit neuen Medien wird in diesem Zusammenhang zu einem in der Geschichte mehrmals vollzogenen Akt der Domestizierung: Der Garten der aufkeimenden Neuzeit zum Beispiel kann als symbolische Maschine gelesen werden, die die Bedrohungen der «terra incognita» mit einem Vokabular versöhnlicher, handhabbarer Bilder überschrieb. Mechanistisch geformte Teile imitierten das unbegreifliche, unberechenbare Funktionieren der wilden Natur und liessen erkennen, auf welche Art man sich ihr gefahrlos nähern konnte: nicht das Ding an sich wahrzunehmen, sondern sein von Menschen in Fassung gebrachtes Nachbild. Die technologische Entwicklung macht in geradliniger Analogie dazu den Speicher des Rechners verfügbar.

Es wäre uns zu anspruchslos, im digitalen Raum beruhigende Reduktionen von Wirklichkeit zu kreieren. Die vom Zufallsgenerator vorgeschlagenen Teile, die wir aus diesem Raum nehmen und zur Ausführung bringen, ermächtigen vielmehr den Betrachter, das Vorgefundene mit dem Vorgestellten zu eigenen Modellen zusammenzusetzen – Modelle, die sich nicht an Inhaltlichkeiten orientieren, sondern an den Verfahrensräumen, mit denen sich der Computer in den Katalog der Medien einreicht.

## old new media

Monica Studer / Christoph van den Berg

Working with computer programs based on random input numbers does not exempt the artist from making decisions, since the way a work is to proceed through the machine requires precise choice and formulation of the artistic intervention. Moreover, the profile defined by the program does not produce a solitary piece meriting our undivided attention, but all possible results, no single one of which we would want to favor over another. We basically distrust ideas such as “good, bad”, “pretty, ugly”, “progressive, modern, outmoded”. This is what often motivates us to group objects “of equal value” in our works, rather than focussing on a single object.

We are not only interested in the appearance of the single object, but the way this substitute object (materially or purely conceptually), filtered for presentation by various media, manages to arouse subliminal behavior patterns in viewers, to affect their attitude to the product art. The use of scientifically-oriented or time-shifted methods of collecting, ordering, presenting, and notating is a manner of overlaying the system in question with a field of associations, upon which viewers in turn reflect their own value standards.

In this connection, to make a play of the new media is to fall in line with a series of acts of domestication throughout history: the garden of the dawn of modern times, for instance, can be read as the symbolic machine overwriting the threat of a “terra incognita” in conciliatory and manageable pictorial vocabulary. Mechanistically formed parts could be said to imitate the ungraspable and unpredictable ways of wild nature, providing a means of approaching it without danger: not to perceive the thing-in-itself (the transcendental object) but its replica, as fashioned by man. By direct analogy, technological development renders the computer’s memory available.

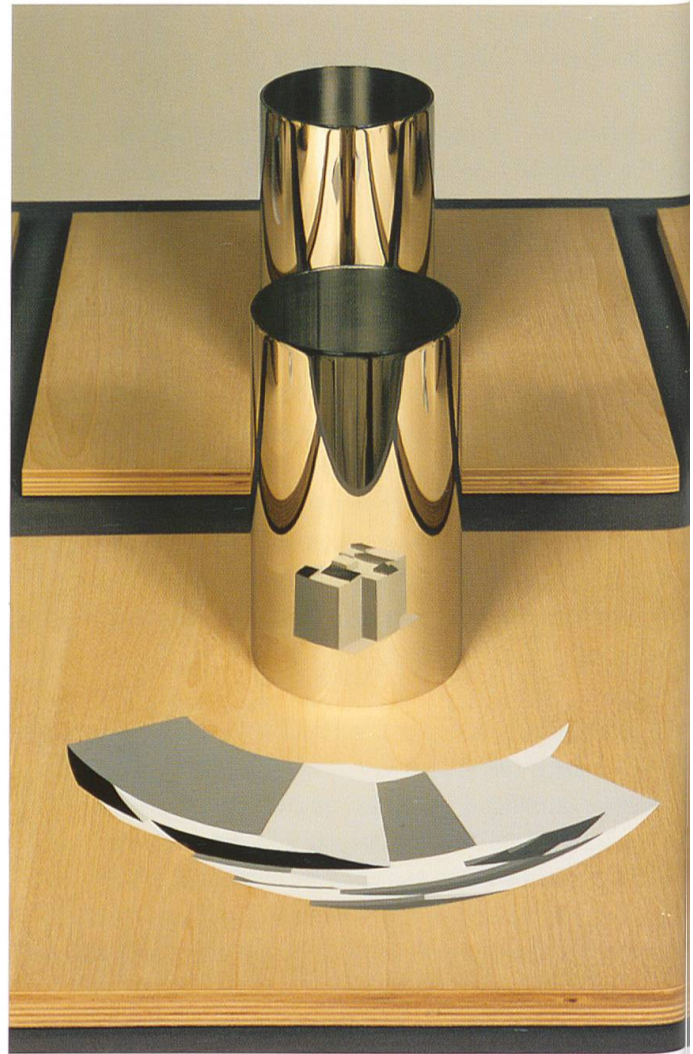
To create tranquillizing reductions of reality in digital space would not be interesting enough for us. The elements suggested by the computer’s random generator, which we remove from that space to put on display, give viewers a chance to combine the already acquired and the newly introduced into personalized models – models that are not content-oriented but, rather, highlight the procedural pathways adopted by computers in lining up with the rest of the media.

Translated by Margie Mounier



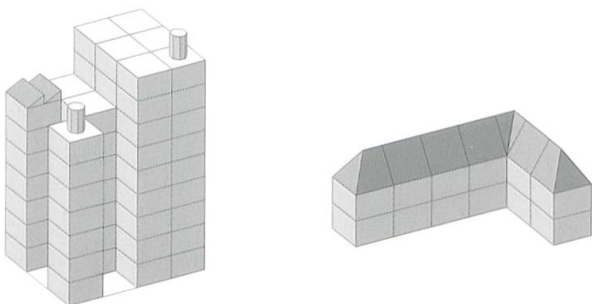
verschundene Bauten  
 Installation, 1996  
 30 Fotos ab Daten, Format 40 cm×27cm  
 30 Anamorphosen, Acryl auf Holz, 40 cm×40 cm  
 30 Zylinder, Chromstahl, 11,5 cm×18 cm

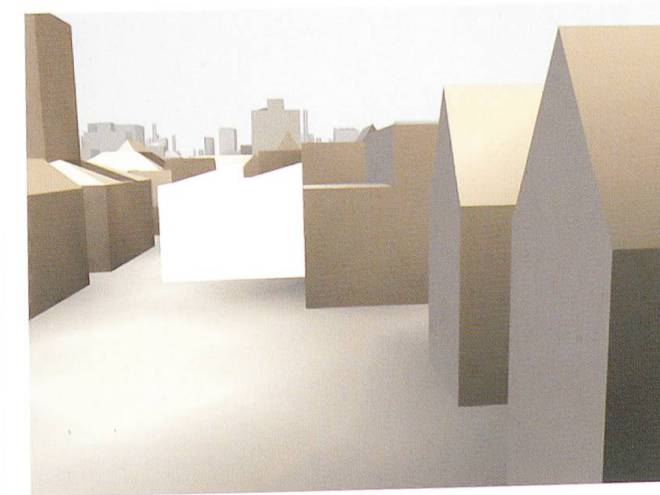
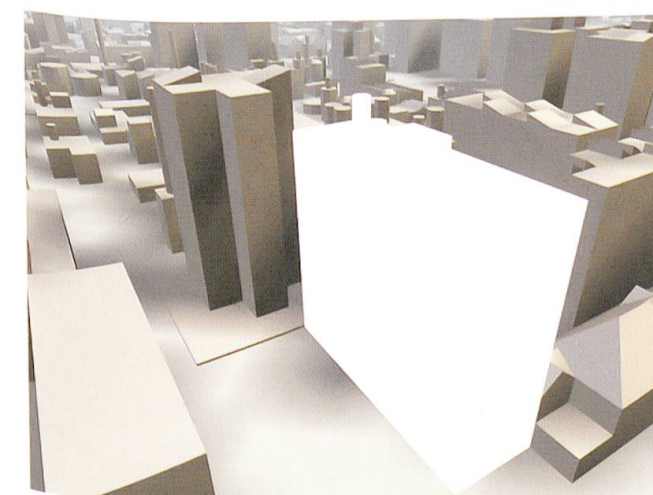
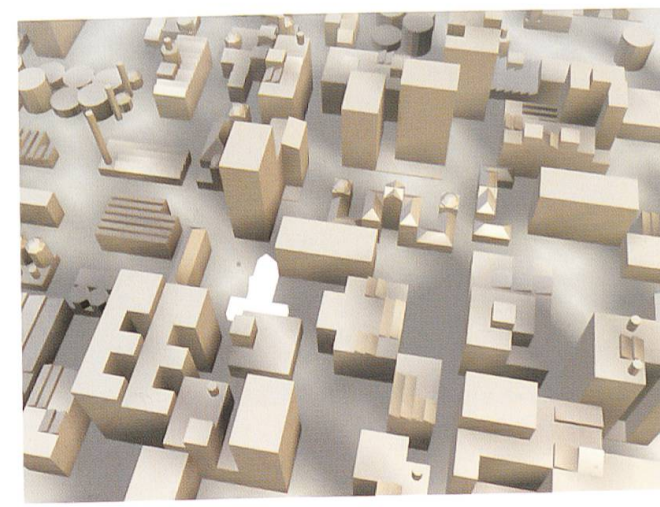
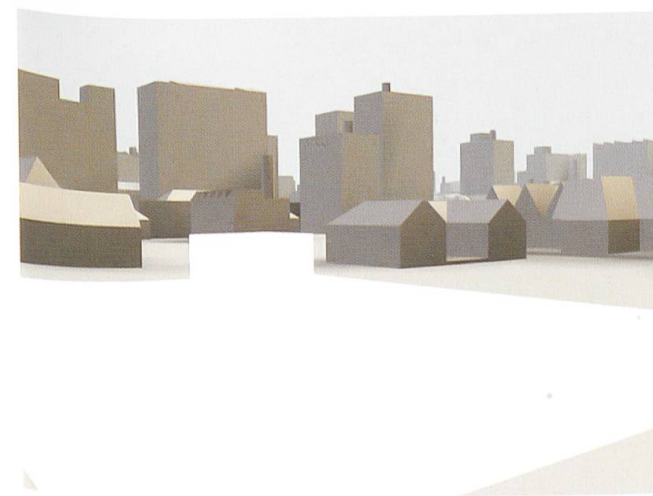
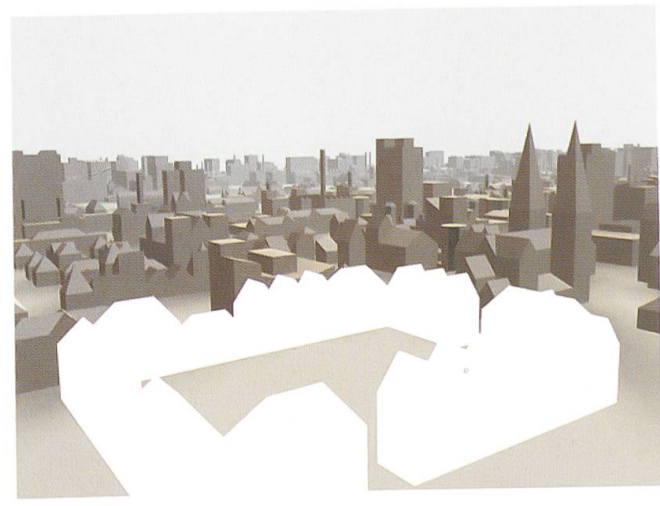
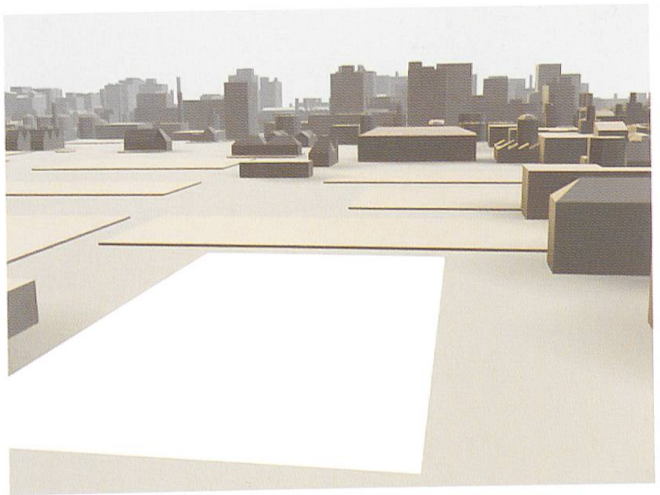
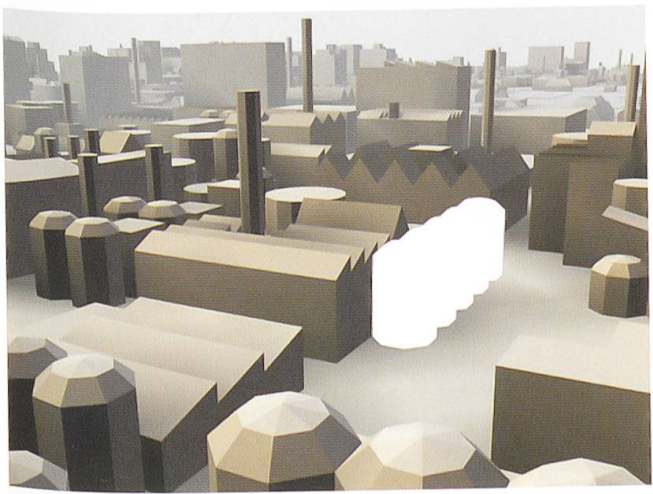
Während der Ausstellung *solid memory places* in Genf, 1995, verschwanden rund 90 Gebäudekarten aus den Karteikästen der Städte A, B und C. Die Auswahl der verschundenen Bauten war genausowenig nachvollziehbar wie die Zufallszahlen, die das Programm für die Berechnung der Städte benutzt hatte. Die Fotografien zeigen gerechnete Ansichten mit den aus *Stadt C* verschundenen Gebäuden. Die Anamorphosen rekonstruieren ihr Bild in zylindrischer Projektion.



vanished buildings  
 Installation, 1996  
 30 data-based photos, format 40 cm×27 cm  
 30 anamorphoses, acrylic on wood, 40 cm×40 cm  
 30 cylinders, chrome steel, 11,5 cm×18 cm

While *solid memory places* was on display in Geneva in 1995, some 90 building cards disappeared from the index card box for cities A, B, and C. The selection of missing cards was as impossible to reconstruct as the random numbers that the computer used to create the cities. The photographs show data-based views with *City C*'s vanished buildings. The anamorphoses reconstruct their picture using cylindrical projection.







Legende  
Installation, 1994  
Gangzone im Ausbildungszentrum des Schweizerischen Bankvereins, Basel  
12 Schaukästen; Holz, Format 72 cm × 63 cm × 12,5 cm  
Versatec-Drucke 4farbig auf Karton  
Siebdruck auf Glas, weiss

Das Programm «Historie» setzt aus rein sprachlichen Bestandteilen zufällige Geschichten zusammen, ohne sich um deren Sinn zu kümmern. Jeweils 12 «Panels» bilden eine solche Legende, von denen eine (vom Programm ausgesuchte) entlang des über 80 m langen Korridors in Schaukästen präsentiert wird. Die Bildkompositionen interpretieren die den einzelnen Szenen zugrundeliegenden Texte; sie wurden in einem CAD-Programm modular nachgebaut, ausgedruckt und als Pappkulissen in Kästen arrangiert.

I bei nacht frau locken klein schlange mit süssigkeiten, dazu frau locken schlange mit gift

II architektin teilen geld mit klug gelehrter

III architektin versorgen hose in kiste, und klug gelehrter stechen krank mann

IV in höhle in garten malerin bauen bibliothek, dazu architektin kaufen gelb blume

V gelehrter essen teller mit viel fisch, und architektin kommen

VI in bewegt meer alt bauer tauschen klein becher ein gegen kiste von dick kind in weiss kleid, während architektin verteilen klein modell an gruppe von klug gelehrter

VII zwei mann in blau und weiss hose befehlen, dass architektin huldigen direktorin, und zwei mann in hose befehlen, dass klug gelehrter bekommen gross baum von frau mit hut

VIII architektin heben becher wasser hoch

IX in zimmer in turm weise arbeiterin hindern architektin beim kämpfen gegen säugling um sofa

X auf treppe in haus architektin schenken wein an klug gelehrter, und krank mann bezahlen geld an klug arbeiterin

XI architektin fliehen vor körper, und dünn kind in grün jacke schneiden stahl mit klein schere

XII auf treppe in höhle architektin hindern klug gelehrter beim verbrennen tee, dazu krank mann zeigen dick kind und klug arbeiterin, wie abstellen klein becher

Legend  
Installation, 1994  
Hallway of the Swiss Bank Corporation training center, Basel  
12 display cases: wood, format 72 cm × 63 cm × 12.5 cm  
Versatec-prints in 4 colors, on cardboard  
Silk screen on glass, white

The "Historie" (History) program puts together the purely linguistic components of random stories, without concern for their meaning. The twelve "panels" constituting the legend are assigned one each (as selected by the program) to the twelve display cases along the 80-meter-long corridor.

The pictorial compositions are interpretations of the texts underlying the individual scenes: they were reconstructed in modular fashion by means of a CAD program, printed, and arranged as cardboard settings within the display cases.

I at night woman entice small snake with sweets, in addition woman entice snake with poison

II woman architect share money with wise scholar

III woman architect put trousers in case, and wise scholar stab sick man

IV in cave in garden woman painter build library, in addition woman architect buy yellow flower

V scholar eat plate with much fish, and woman architect arrive

VI in turbulent sea old farmer exchange small cup for box from fat child in white dress, while woman architect hand out small model to group of wise scholars

VII two man in blue and white trousers order that woman architect worship directress, and two man in trousers order that wise scholar receive big tree from woman with hat

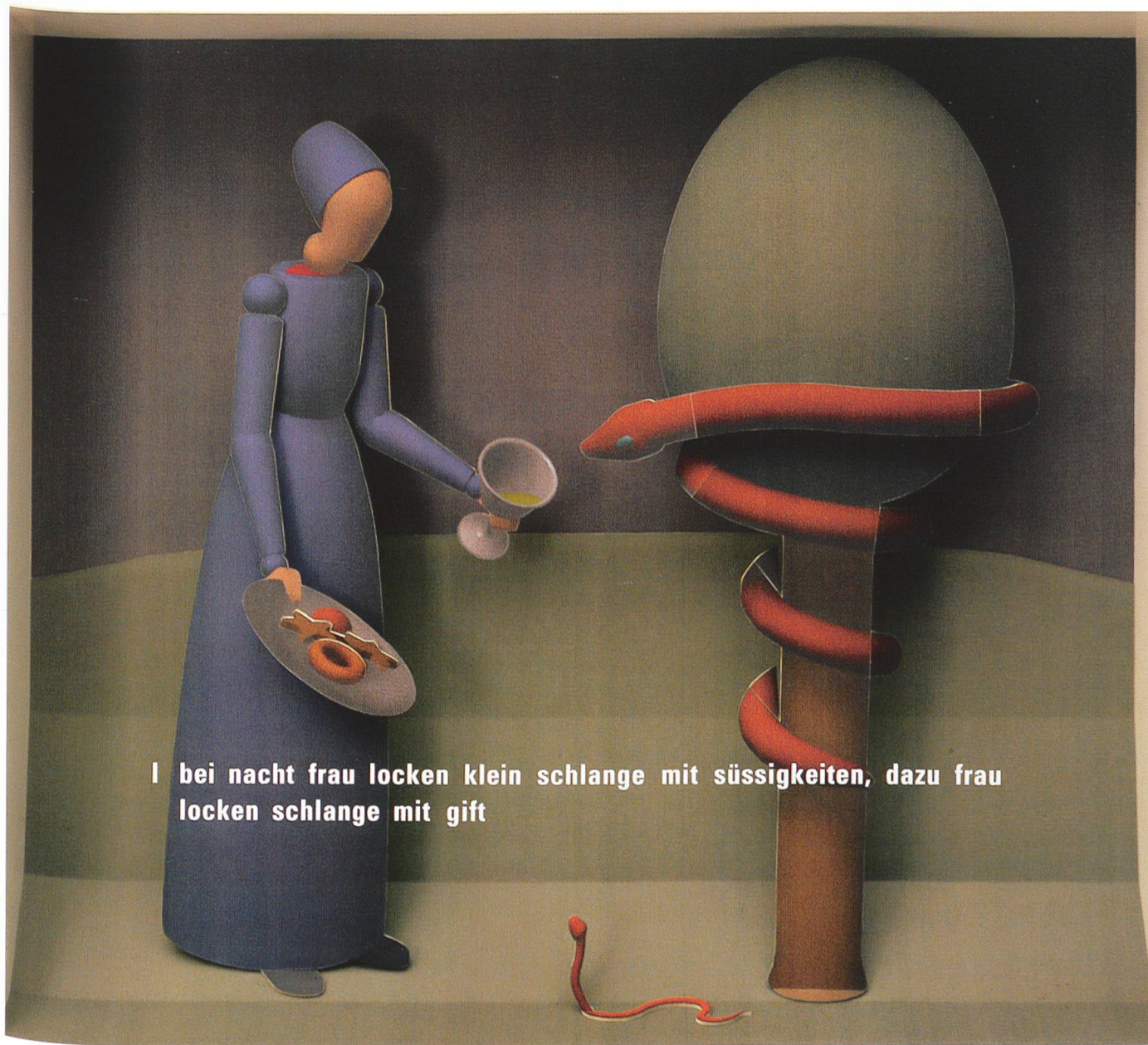
VIII woman architect raise cup of water

IX in room in tower wise woman worker prevent woman architect while fighting against baby for sofa

X on stairs in house woman architect pour wine to wise scholar, and sick man pay money to wise woman worker

XI woman architect flee solids, and thin child in green jacket cut steel with small scissors

XII on stairs in cave woman architect prevent wise scholar while burning tea, in addition sick man show fat child and wise woman worker, how put down small cup

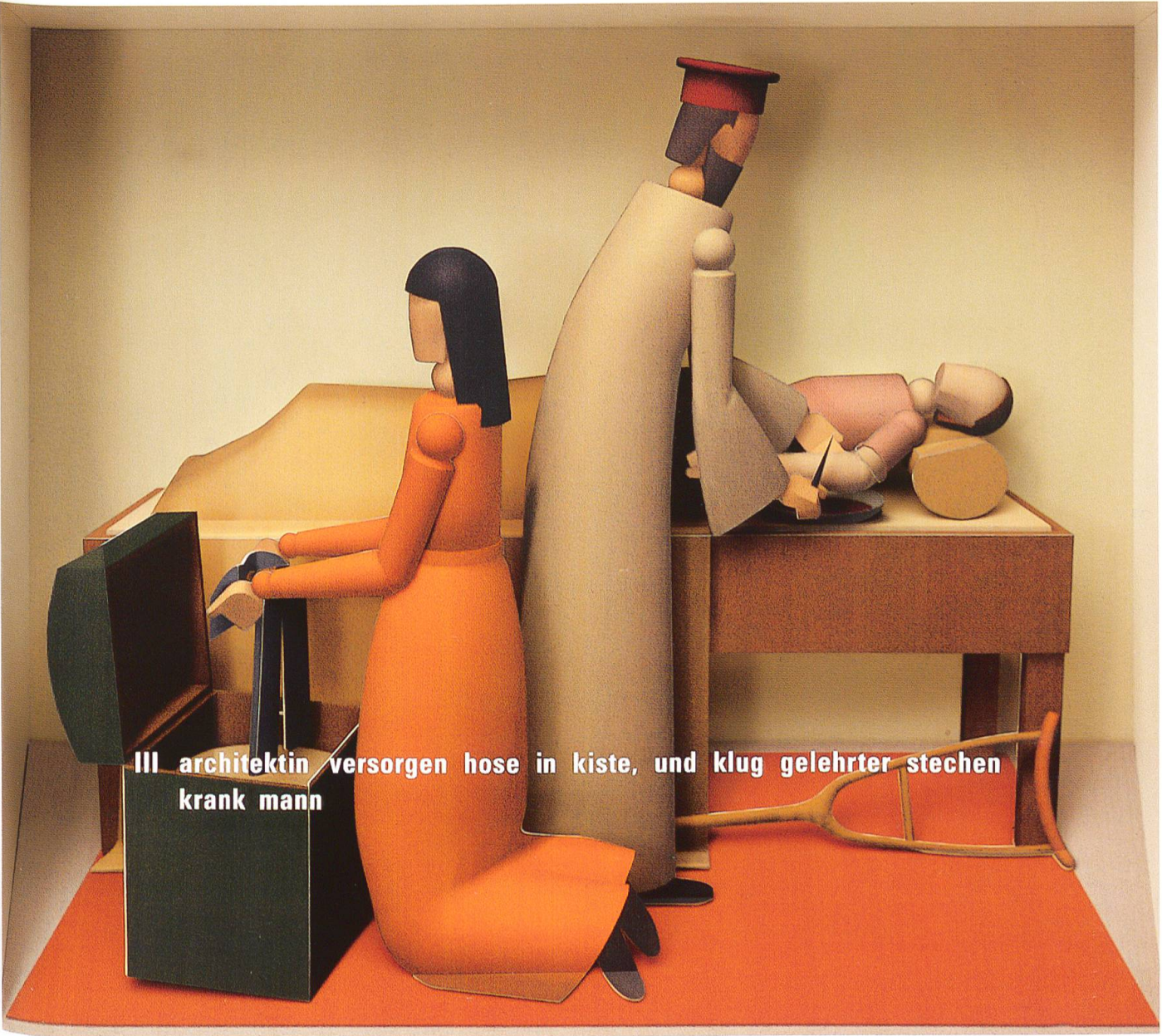


I bei nacht frau locken klein schlange mit süßigkeiten, dazu frau locken schlange mit gift

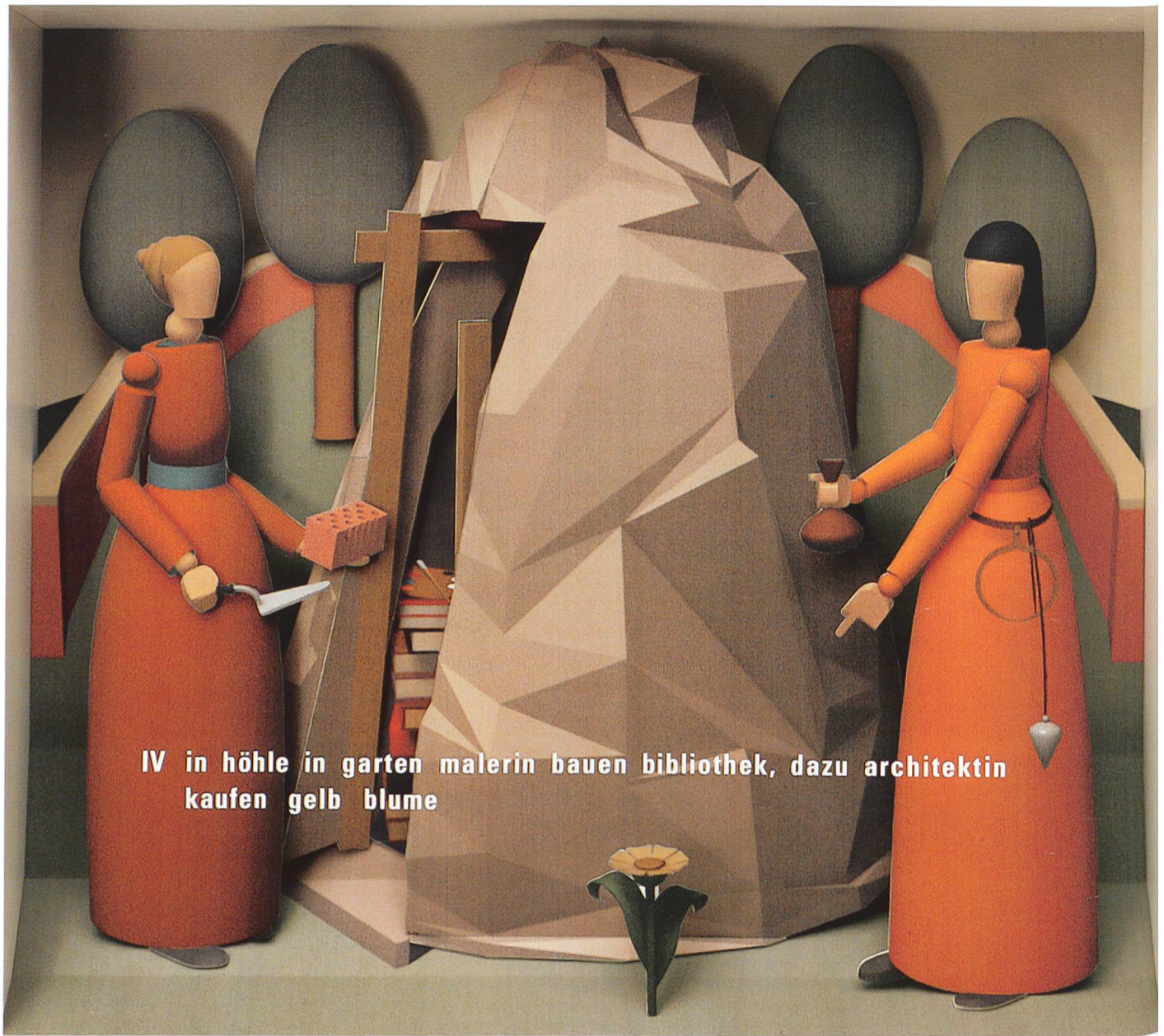


II architektin teilen geld mit klug gelehrter





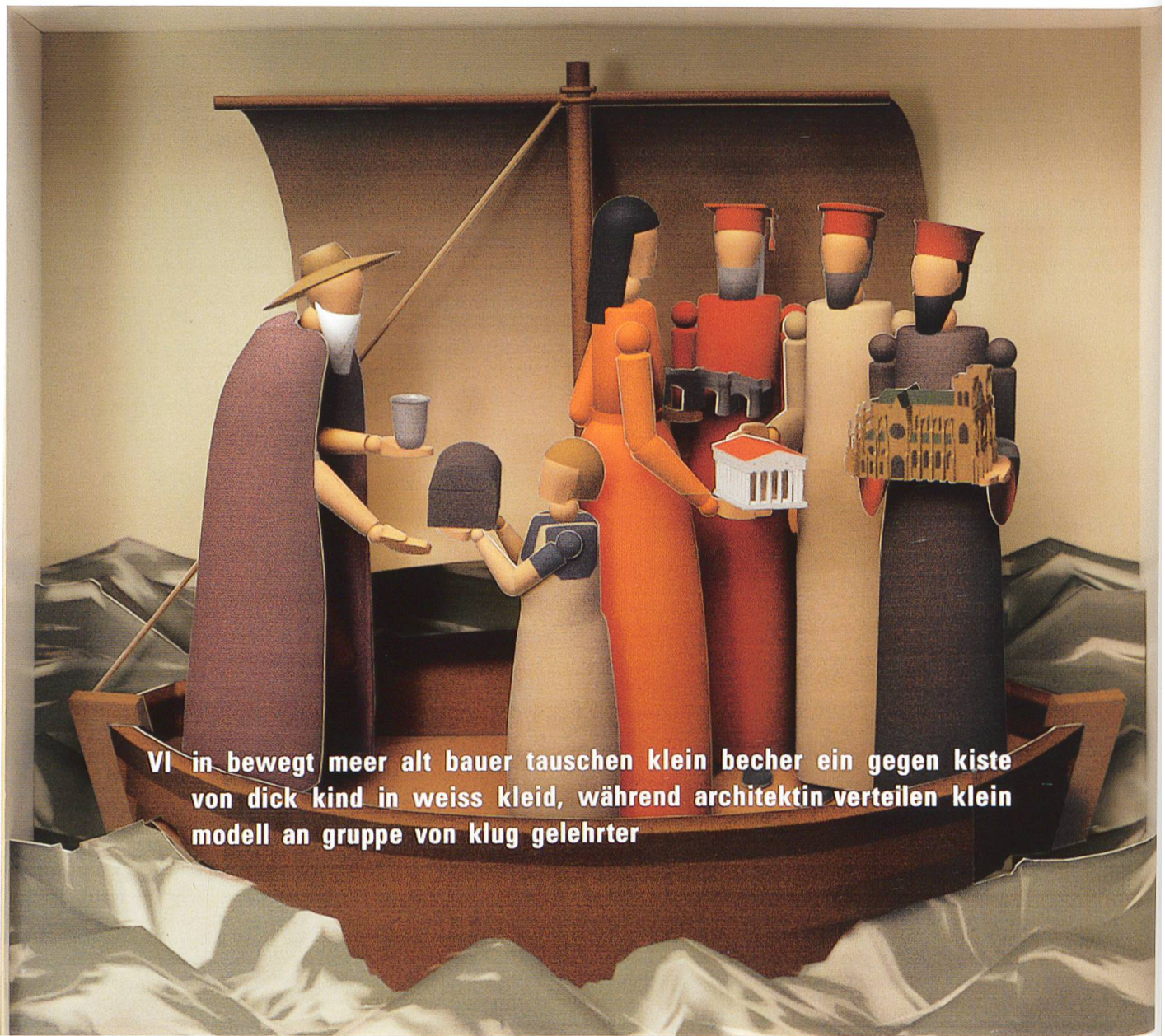
III architektin versorgen hose in kiste, und klug gelehrter stechen krank mann



IV in höhle in garten malerin bauen bibliothek, dazu architektin  
kaufen gelb blume



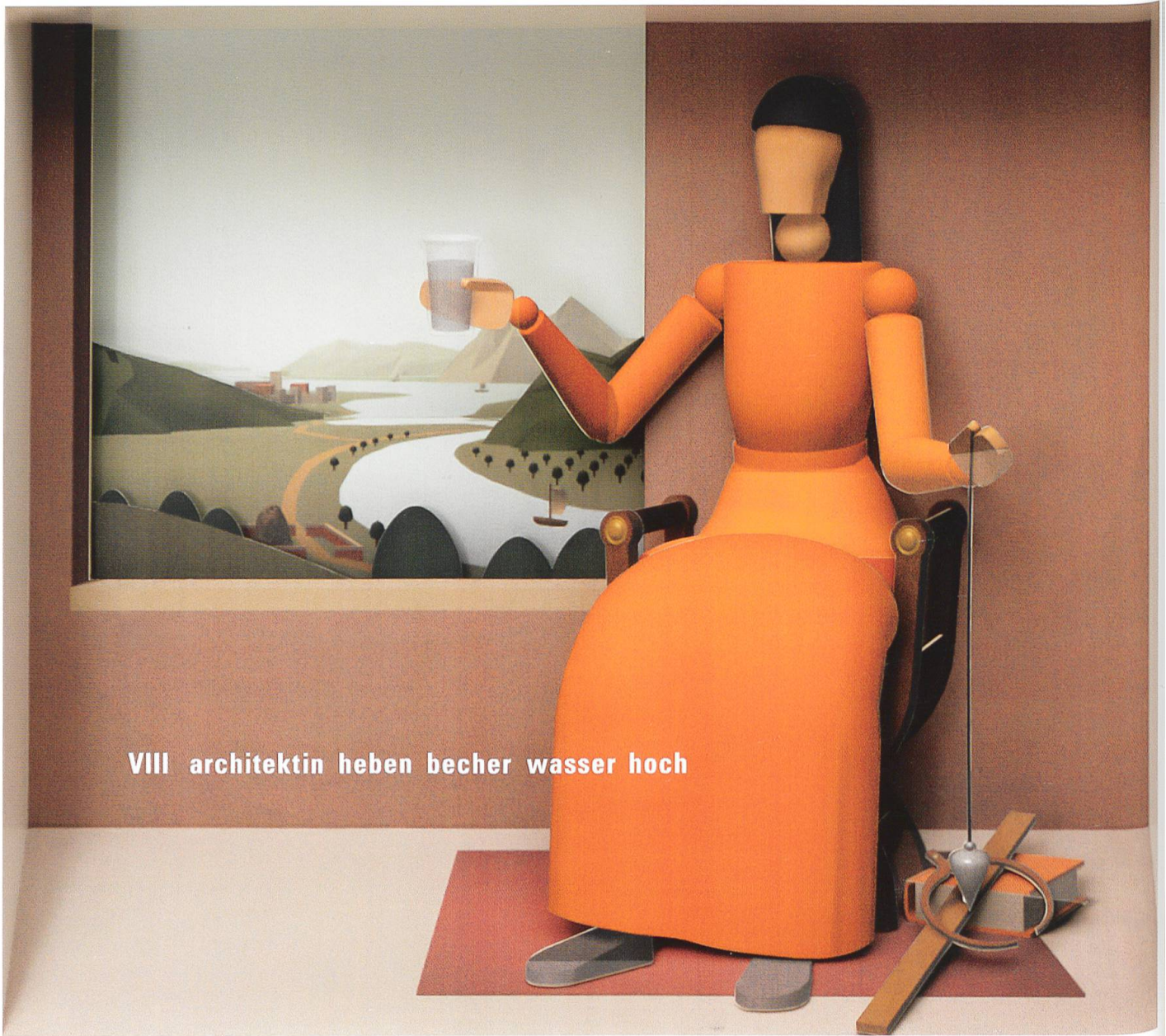
V gelehrter essen teller mit viel fisch, und architektin kommen



**VI in bewegt meer alt bauer tauschen klein becher ein gegen kiste  
von dick kind in weiss kleid, während architektin verteilen klein  
modell an gruppe von klug gelehrter**



VII zwei mann in blau und weiss hose befehlen, dass architektin huldigen direktorin, und zwei mann in hose befehlen, dass klug gelehrter bekommen gross baum von frau mit hut



VIII architektin heben becher wasser hoch



IX in zimmer in turm weise arbeiterin hindern architektin beim  
kämpfen gegen säugling um sofa

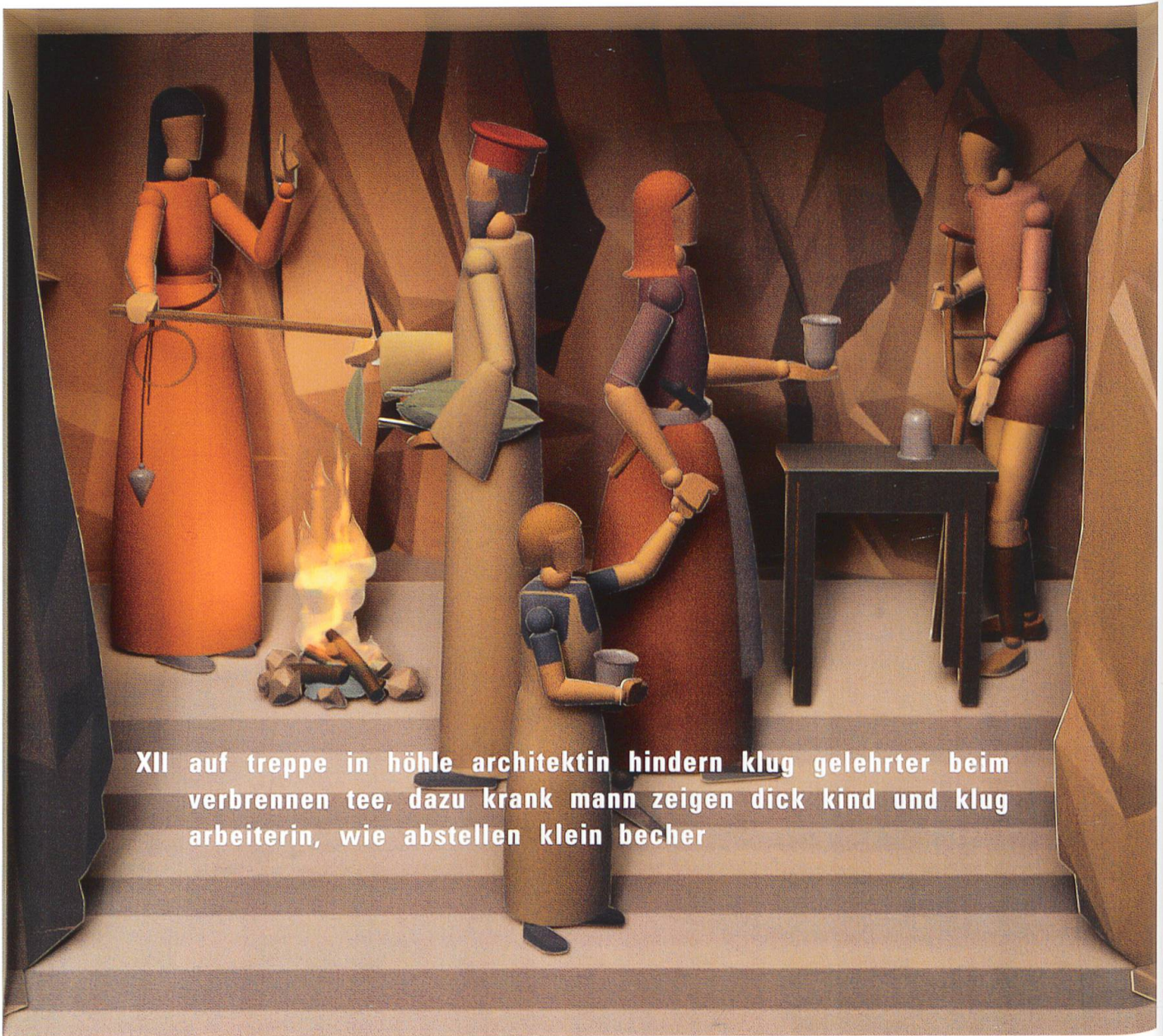


X auf treppe in haus architektin schenken wein an klug gelehrter,  
und krank mann bezahlen geld an klug arbeiterin





XI architektin fliehen vor körper, und dünn kind in grün jacke  
schneiden stahl mit klein schere



XII auf treppe in höhle architektin hindern klug gelehrter beim verbrennen tee, dazu krank mann zeigen dick kind und klug arbeiterin, wie abstellen klein becher

