

INM

STÄDELSCHULE  
INSTITUT FÜR  
NEUE MEDIEN  
FRANKFURT AM MAIN

INM



## Kontext

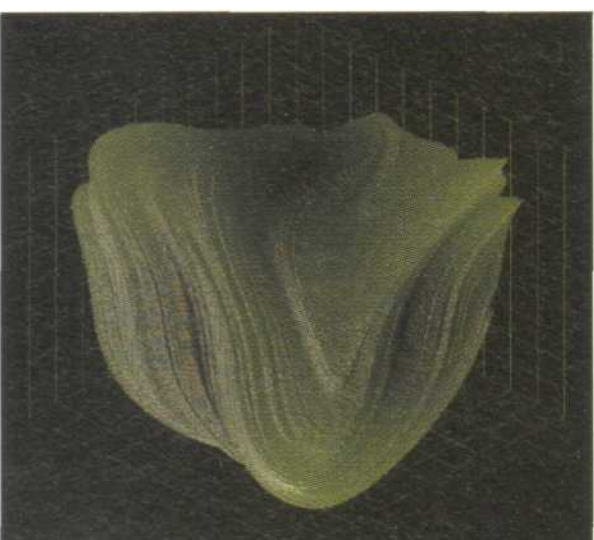
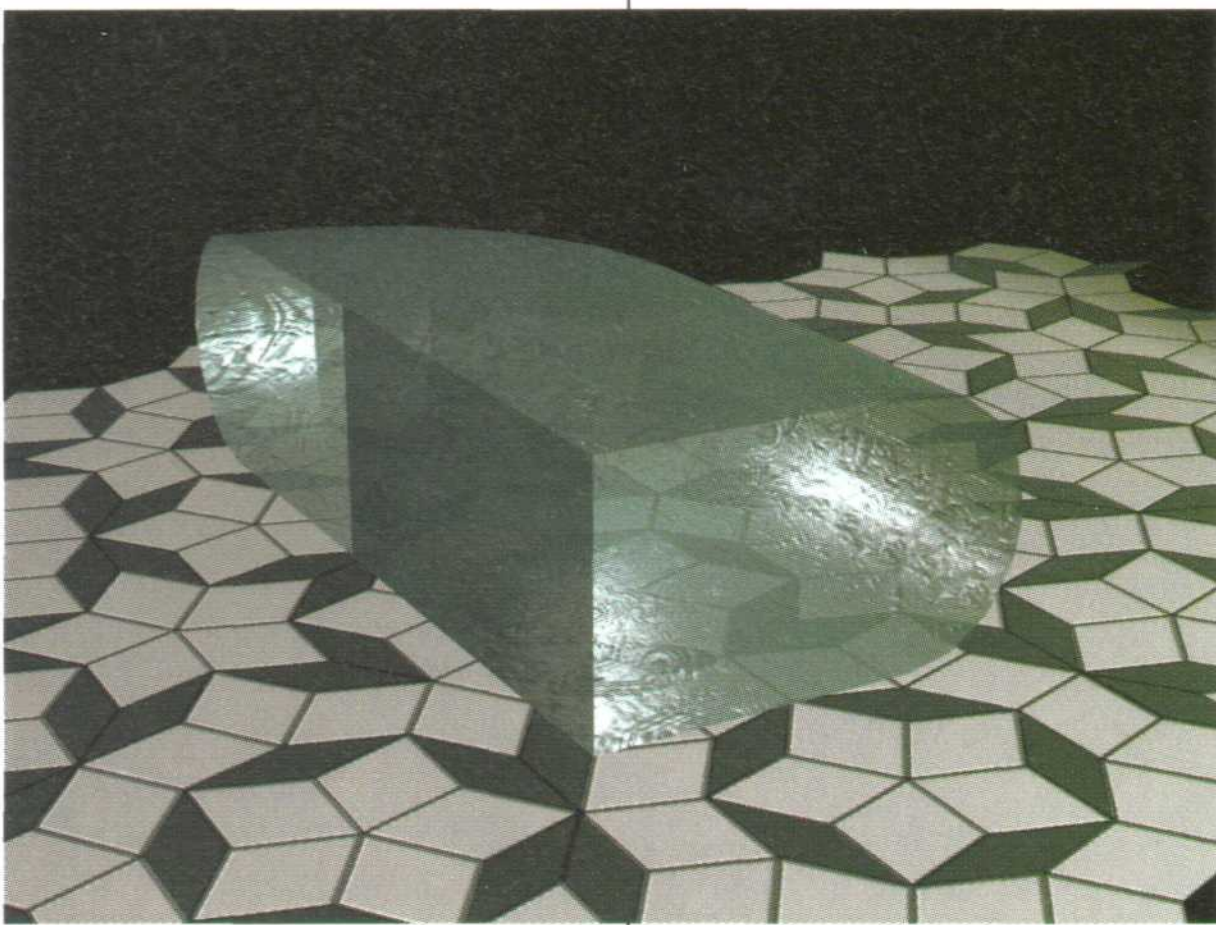
Aus der natürlichen Umwelt, an die sich der Mensch im Laufe der Evolution angepaßt hat, ist heute eine komplexe technische Umwelt geworden - ein künstliches und intelligentes Ambiente bestehend aus Medien und Maschinen. Sie nimmt dem Menschen das Monopol der Symbolverarbeitung, das er über Jahrtausende besessen hat. Aber auch die Entscheidungsfindung wird immer mehr durch Computer unterstützt. Im Extremfall organisiert ein wohlprogrammierter Computer überlebensnotwendige Entscheidungen schneller und besser als der Mensch. Die Fähigkeit zur Erzeugung und Interpretation synthetischer Bildwelten entscheidet angesichts dieser atemberaubenden Entwicklung über die Fähigkeit einer Gesellschaft zur Auseinandersetzung mit ihrer Umwelt. Sie ist lebens- und überlebenswichtig geworden.

Das Institut für Neue Medien versteht sich als Protagonist einer neu entstehenden Kunstrichtung, der *interaktiven Medien-Kunst*. Interaktive Installa-

tionen ersetzen die traditionellen Vorstellungen des Bildes als eines statischen unveränderbaren Objekts durch einen Bildbegriff, in dem das maschinengenerierte Bild ein dynamisches System von beobachtergesteuerten Variablen wird. Das Bild verwandelt sich von einem Fenster, durch das man nur einen kleinen Aus-

schnitt einer in Raum und Zeit fixierten Erfahrung beobachten kann, zu einer Tür, durch die der Beobachter in die Welt multisensorieller Ereignisfelder ein- und austreten kann, die einen zeitlich und räumlich veränderbaren dynamischen Erlebnisraum beschreiben.

Das Medium dieser neuen Szenarien ist die binäre Information. Zustände und Erfahrungen werden in binären Medien gespeichert: die Objekte der Welt werden *virtuell*. Der algorithmische Zugriff auf diese Daten erlaubt jederzeit eine Manipulation ihrer Inhalte, die Objekte werden *variabel*. Aus der *Virtualität* der Bildspeicherung und der *Variabilität* der Bildmanipulation erwächst ein dynamisches Bildsystem, das lebensähnliche Merkmale aufweist: *Viabilität*.



## Das Institut für Neue Medien

Das Städelschule Institut für Neue Medien wurde 1989 von Kasper König, dem neuen Rektor der Städelschule, der Staatlichen Hochschule für Bildende Künste in Frankfurt am Main, initiiert. Nach einjähriger Vorbereitungsphase wurde das Institut für Neue Medien 1990 unter Leitung des neu berufenen Direktors Peter Weibel gegründet. Ende 1993 ist das Institut in großflächige Räumlichkeiten in der Daimlerstraße 32 in Frankfurt umgezogen, die speziell für die zukünftigen Bedürfnisse eines Instituts für Neue Medien designt wurden. Hier stehen nun ein professionelles Videostudio, ein Audiostudio und ein Videoschnittstudio sowie ein Dutzend Graphik-Computer, ein Midilabor und eine Technikwerkstatt zur Verfügung. In den vier Jahren seines Bestehens hat das Institut

- 9 Bücher zum Techno-Diskurs publiziert,
- 4 internationale Symposien über Kunst, Philosophie und Wissenschaft der Neuen Medien veranstaltet,
- 4 Ausstellungen interaktiver Medienkunst organisiert,
- ca. 70 Aufsätze in internationalen Zeitschriften veröffentlicht,
- ca. 30 künstlerische Projekte verwirklicht.
- Seine StudentInnen und MitarbeiterInnen haben weltweit an über 140 Ausstellungen teilgenommen (z.B. ARS ELECTRONICA, Linz, IMAGINA, Monte Carlo, und SIGGRAPH, Los Angeles).



## Four World Cube

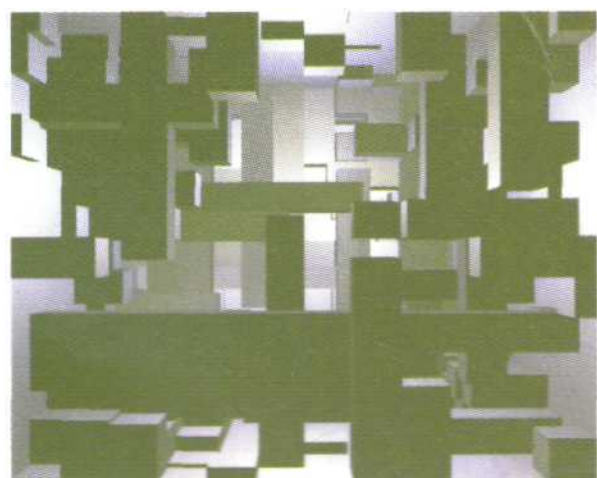
Interaktive Computer-Installation von Peter Weibel und MitarbeiterInnen des IfNM

In einem 5x10 m großen Raum, in dem sich unter einem Teppichboden 32 Sensorfelder verbergen, interagiert der Beobachter mit vier computer-simulierten Welten, die ein Daten-Projektor auf eine Wand flächenfüllend projiziert.

In der *Text-Welt* werden dreidimensionale Buchstaben und Wörter zu skulpturalen Wortstrukturen animiert. Der Besucher manipuliert die graphischen Symbole als Punktmengen, Drahtgittermodelle oder Volumenmodelle verschiedener Flächen-Texturen. Wann und wie wird aus Form Bedeutung?

Die *Architektur-Welt* transformiert den Referenzraum direkt. Der Beobachter selektiert Bewegungsmuster der kastenförmig unterteilten Seitenwände des virtuellen Raumes. In vielen Variationen transformiert sich der Raum dynamisch ständig zum Abbild seiner selbst, der Raum richtet sich selbst ein. Was ist Raum, wo ist innen, wo ist außen?

In der *Geister-Welt* wechselwirkt der Besucher mit hypothetischen Gas-Wesen, die nach algorithmi-

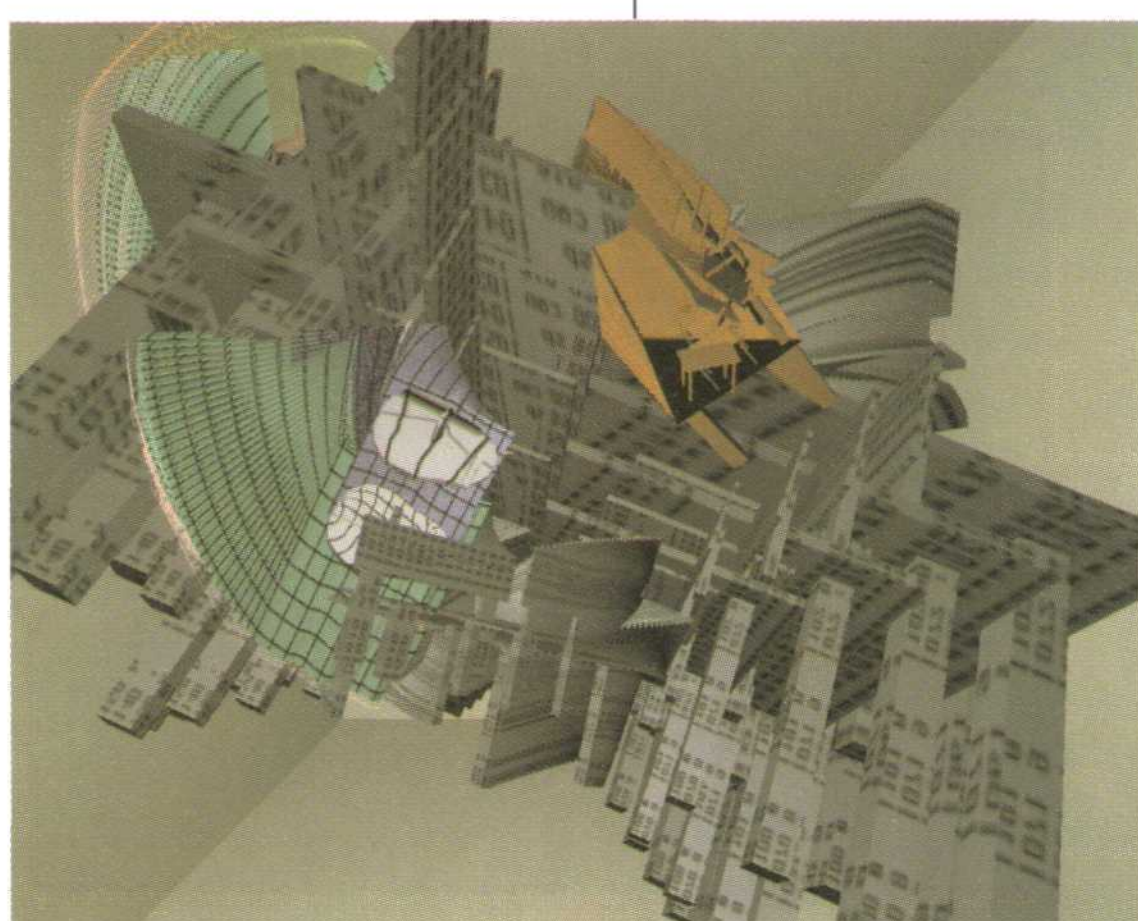




schen Regeln ein künstliches Leben führen. Dieses komplexe dynamische System kann der Beobachter wohl beeinflussen, indem er Wesen neu erzeugt oder ihre Bewegung manipuliert, gänzlich beherrschen kann er es nicht. Was ist künstliches Leben und wie kommuniziert ein externer Beobachter mit virtuellen

Innenwelten?

In der *Objekt-Welt* erregt der Besucher Objekte seiner Erfahrungswelt wie Tische und Stühle zu einem Tanz im virtuellen Datenraum. Der alltäglichen Erfahrung widersprechend können sich diese Objekte durchdringen oder ändern spontan ihr Aussehen. Wann sind Objekte real und wann virtuell, was ist Materie und was Abstraktion.



## Kunst, Forschung und Lehre



Kunst ist eine Form der Selbstbeobachtung der Gesellschaft. Kunst war immer die Idee der Gesellschaft zur Auseinandersetzung mit der komplexen Realität. So scheint uns ein Kunstinstitut für Neue Medien ein idealer Ort, den Herausforderungen der modernen Gesellschaft kritisch und kreativ zu begegnen.

Der Lehrkörper des Instituts für Neue Medien betreibt selbständig, individuell und im Teamwork künstlerische wie wissenschaftliche Grundlagenforschung. Die Forschungstätigkeit des Lehrkörpers ist das konstruktive Rückgrat der experimentierenden Tätigkeit. Aus diesen experimentellen Forschungen im Umfeld der interaktiven neuen Medien kann das Institut prototypische Anwendungen realisieren in den Bereichen:

- Cyber Art
- Kunst im Netzwerk
- Cyberspace Events
  - Wissenschaftliche Visualisierungen
  - Computerkontrollierte Environments
  - Intelligente Ambiente
    - Mensch-Maschine-Interfaces
    - Lernfähige Knowbots
    - Interaktives Fernsehen

Es ist Ziel des Instituts für Neue Medien, KünstlerInnen im gesamten Bereich der neuen Medien auszubilden. Die Ausbildung zum freien wie zum angewandten Künstler oder Forscher erfolgt projektorientiert in Soft- und Hardware sowie in Theorie-Angeboten.

Das Institut für Neue Medien ist 1994 durch Etatkürzungen der Stadt Frankfurt am Main und des bisherigen Trägers, der Städelschule, existenziell bedroht. Das Institut für Neue Medien sucht ab 1994 zukunftsorientiert denkende, sich langfristig engagierende Sponsoren sowie Projektunterstützung laufender und zukünftiger Projekte.

## Das IfNM-Team



Prof. Peter Weibel -  
*Direktor*

Ulrike Rieger -  
*Verwaltung*

Dr. Gerd Döben-Henisch -  
*Kognitionswissenschaftler*

Dr. Michael Klein -  
*Physiker und Chaosforscher*

Bob O'Kane -  
*Operator Computernetz*

Michael Saup -  
*Medienkünstler*

Dieter Sellin -  
*Operator Videostudio*

*wissenschaftlich-künstlerische Angestellte*

Jeffrey Shaw, 1990-91

Holger van den Boom, 1991

Steina und Woody Vasulka, 1991-92

Matt Mullican 1991-92

Gideon May, 1992

Dara Birnbaum, 1992 -93

Dan Graham, 1993

*GastprofessorInnen*

Marko Lehanka, 1991

Akke Wagenaar, 1992

Laurent Mignonneau, 1993

Alba D'Urbano, seit 1993

Christoph Blase, seit 1993

Arthur Engelbert, seit 1993

*Lehrbeauftragte*

Ulrike Gabriel,

Agnes Hegedüs,

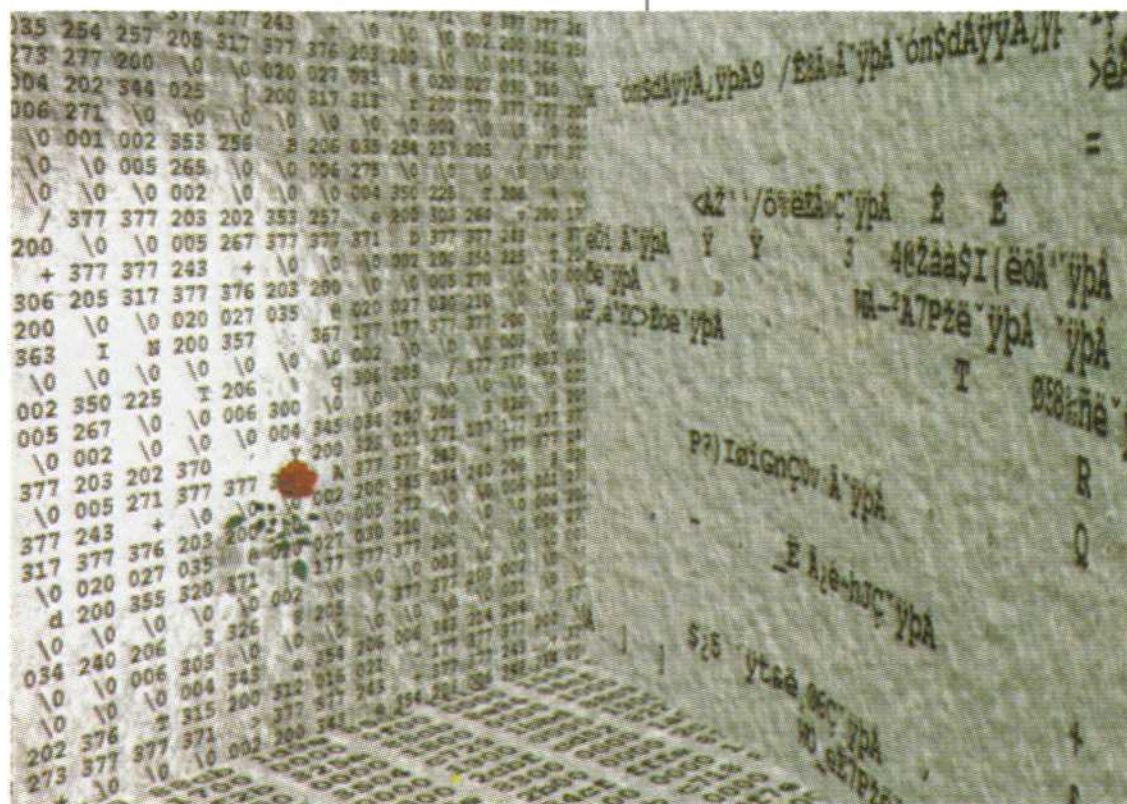
Christian Hübler,

Christian Möller,

Constance Ruhm,

Christa Sommerer

*GastkünstlerInnen*



## Ausstellungen Symposien Publikationen

Videofestival "Das Regime der Bilder", Portikus, Frankfurt 1990.  
"Vom Verschwinden der Ferne", Deutsches Postmuseum Frankfurt 1991;  
"Das belebte Bild", Sonderschau bei der ART Frankfurt, Messehallen, Frankfurt 1991;  
"Eigenwelt der Apparatewelt", Daimlerstraße 32, Frankfurt, im Februar 1993;  
"Viabilität, Variabilität, Virtualität", Galerie Stadtpark, Krems, Österreich, im Juni 1993.  
Videodokumentationen über das IfNM:  
*Cultura Digitalis*, WDR3 1993,  
*Mensch-Maschine*, Sat3 1993,  
*Ars Electronica 93*, ORF 1993.

### Symposien:

"Strategien des Scheins. Im Irrgarten der Begriffe und Medien", Nov. 1989,  
mit D. Kamper, H.-U. Reck, S. J. Schmidt, V. Flusser, F. Cramer, F. Kittler, H.-O. Pleitgen u.a.;  
"Feminismus und Medien", Juni 1990,  
mit A. Friedberg, M. Hansen, R. Mueller, L. Williams, G. Koch u.a.;  
"Evolutionäre Symmetrietheorie, Selbstorganisation und dynamische Systeme", Jan. 1993,  
mit W. Hahn, O. Breidbach, D. Nagy, B. Brock, F. Cramer, K. Mainzer, O. E. Rössler, H. Roth, W. Gutmann u.a.;  
"Das Böse", Feb. 1994, mit dem Forum der Kunst- und Ausstellungshalle der BRD und dem Institut für Historische Anthropologie, Berlin.

Schriftenreihe "Perspektiven der Technokultur" des IfNM im Merve Verlag, Berlin:

- Oswald Wiener, *Probleme der künstlichen Intelligenz*, 1990
- Keiko Sei (Hrsg), *Von der Bürokratie zur Telekratie. Rumänien im Fernsehen*, 1990
- Slavoi Zuzek, *Liebe dein Symptom wie dich selbst*, 1991
- Otto E. Rössler, *Endophysik*, 1992
- Heinz von Foerster, *Kybernetik*, 1993

### Publikationen des IfNM:

E. Decker/ P. Weibel, *Vom Verschwinden der Ferne*, Vom IfNM konzipierte Ausstellung im Postmuseum Frankfurt, DuMont Verlag, Köln 1990  
G.J. Lischka/ P. Weibel, *Feminismus und Medien*, Benteli Verlag, Bern 1991  
F. Rötzer/ P. Weibel, *Strategien des Scheins*, Boer Verlag, München 1991  
F. Rötzer/ P. Weibel, *Cyberspace*, Boer Verlag, München 1991  
W. Hahn/ P. Weibel, *Evolutionäre Symmetrietheorie*, Universitas Verlag, Stuttgart 1994

## Informationen

Städelschule  
Institut für Neue Medien,  
Daimlerstraße 32  
60314 Frankfurt am Main  
Tel.: 069 - 44 50 36, 069 - 43 63 33  
FAX: 069 - 43 92 01