

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-

