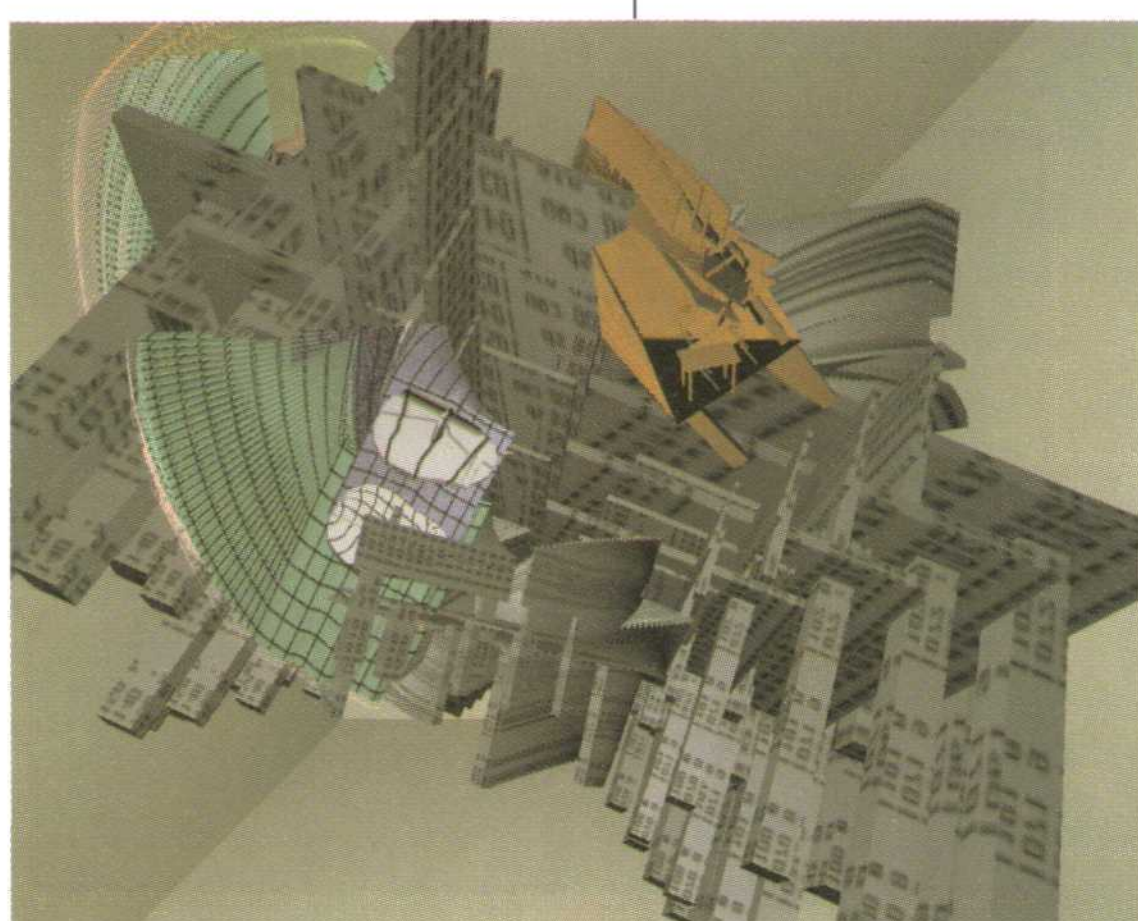




schen Regeln ein künstliches Leben führen. Dieses komplexe dynamische System kann der Beobachter wohl beeinflussen, indem er Wesen neu erzeugt oder ihre Bewegung manipuliert, gänzlich beherrschen kann er es nicht. Was ist künstliches Leben und wie kommuniziert ein externer Beobachter mit virtuellen

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.