

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*.

