

Institut für Neue Medien in der Städelschule 1990-94:
F.A. Beckholdt (Hrsg.), Frankfurt a.M., 1996

■ Einleitung (1996)

S. 17-15

Peter Weibel

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.

Zum Wintersemester 1989 wurde ich vom Kuratorium der Hochschule mit der Gründung des Instituts für Neue Medien an der Städelschule beauftragt. Nach einjähriger Vorbereitungszeit, die die Suche und Gestaltung der Räumlichkeiten, den Aufbau der Infrastruktur, die Auswahl der MitarbeiterInnen und die technische Erstausrüstung umfaßte, eröffnete das Institut im Wintersemester 1990 seinen Betrieb. Das Institut setzte sich aus einem Direktor, einem Sekretariat, fünf wissenschaftlich-künstlerischen Mitarbeitern und etwa 20 ordentlichen bzw. außerordentlichen Studierenden aus Deutschland, Österreich, England, Dänemark, Italien, Spanien, Taiwan und Hong Kong, darunter zwei Stipendiaten der Kulturförderung der Europäischen Gemeinschaft Eurocreation. Die Institutssprache ist Englisch. Die StudentInnen sind KünstlerInnen in einem postgraduellen Ausbildungsstadium und kommen aus allen Disziplinen: Bühnenbild, bildende Kunst, neue Medien, aber auch Informatik. Gastprofessoren wie Steina & Woody Vasulka, Matt Mullican, Jeffrey Shaw, Holger van den Boom, Dara

Birnbaum und gelegentlich Lehrbeauftragte haben das Lehr- und Ausbildungsangebot in den letzten Jahren erweitert. In den vier Jahren seines Bestehens hat das Institut für Neue Medien ca. 40 KunststudentInnen im Bereich Neue Medien ausgebildet, zahlreiche Publikationen herausgegeben, multidisziplinäre Symposien veranstaltet, und weltweit an internationalen Ausstellungen und Kunstveranstaltungen teilgenommen. Neben der Ausbildung der StudentInnen in Programmiersprachen, Maschinenbedienung und künstlerischer Poststudio-Praktik, zählt am Institut vor allem die projektorientierte Entwicklung und Forschung. Anfang 1994 ist das Institut in großflächige Räumlichkeiten in der Daimlerstraße 32 in Frankfurt umgezogen, die von Architekt Klaus Dreissigacker speziell für das Institut konzipiert und designt wurden und wo nun professionelle Video- und Audiostudios, ein Videoschnittstudio, Computerterminalräume, sowie Midi- und Techniklabors zur Verfügung stehen.

In den vier Jahren seines Bestehens hat das Institut
9 Bücher zum Techno-Diskurs publiziert,
4 Symposien veranstaltet,
4 Ausstellungen organisiert,
ca. 70 Aufsätze veröffentlicht und
ca. 30 künstlerische Projekte verwirklicht.
Es gehört somit künstlerisch wie wissen-

schaftlich, in Theorie und Praxis zu den führenden Institutionen auf diesem Gebiet in Deutschland.

Seine StudentInnen und MitarbeiterInnen haben an ca. 140 Ausstellungen weltweit (von Helsinki bis Australien, von Japan bis USA) teilgenommen.

In den vier Jahren seines Bestehens hat sich das Institut für Neue Medien sowohl im Bereich der interaktiven Medien-Kunst wie auch als Katalysator wissenschaftlicher Auseinandersetzungen im Themenkomplex virtuelle Realitäten, interaktive Medien und Interface-Forschung einen internationalen Ruf erworben.

Das Institut für Neue Medien versteht sich als Protagonist einer neuen Kunstrichtung, der interaktiven Medien-Kunst.

Interaktive Installationen ersetzen die traditionellen Vorstellungen des Bildes als eines statischen unveränderbaren Objekts durch einen Bildbegriff, wo das maschinengenerierte Bild ein dynamisches System von beobachtergesteuerten Variablen wird. Die Vorstellung vom Bild verwandelt sich von der eines Fensters, durch das man nur einen kleinen Ausschnitt einer in Raum und Zeit fixierten Erfahrung beobachten kann, zu der 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.

Aus dem digitalen Dreiklang Virtualität der Informationsspeicherung, Variabilität der Bildobjekte und Viabilität des Bildverhaltens entwickelt das Institut für Neue Medien seine künstlerischen und wissenschaftlichen Forschungsfelder: Computergraphik, Computeranimation, interaktive Medien-Kunst, interaktive Videoskulpturen und Computerinstallationen, virtuelle Architektur, Schnittstellen-Technologie, Robotik, künstliches Leben, wissenschaftliche Visualisierung, dynamische Systeme (Chaos, Fraktale), Kognitionsmodelle, Telematik, Text-Bild Codierung, audiovisuelle Interaktion. Die künstlerischen und wissenschaftlichen Experimente werden auch von einer Theorieproduktion in Form von Publikationen und Symposien begleitet. So ist das Institut für Neue Medien nicht nur ein Ort künstlerischer Produktion, sondern auch ein Diskurslabor.

Die neuen interaktiven Bildwelten korrespondieren mit neuen wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Weltbildern, von der Kognitionsforschung bis zur Komplexitätstheorie. Insofern sind am Institut für Neue Medien nicht nur KünstlerInnen beschäftigt, sondern auch Techniker und Wissenschaftler.

Unsere komplexe technische Umwelt ist heute vom Reisebüro bis zum Medizinla-

bor o
nik ni
allem
onsve
ken, c
Fähigl
nomr
puter
tiver :
kann c
Überle
den al
kompe
mehr
macht
achters
welten
Fähigk
on neu
Die neu
verselle
on kor
individu

Das Ins
neben
Aufgabe
blem zu
tiven ne
Höhle in
simulier
Einblick
Bildwelt
zu erwei
Selbstbe
Kunst wa
zur Ause
nen Real
fung sim
uns ein h

bor ohne den Einsatz von Computertechnik nicht mehr kontrollierbar. Dies ist vor allem der Entwicklung digitaler informationsverarbeitender Maschinen zu verdanken, die den Menschen das Monopol der Fähigkeit zur Symbolverarbeitung weggenommen haben. Heute ist auch der Computer mit Symbolverarbeitung, interpretativer Sinnstiftung begabt. Im Extremfall kann ein Computer über das individuelle Überleben besser und schneller entscheiden als der Mensch. Die Entscheidungskompetenz wird also allgemein immer mehr von Computern unterstützt. Das macht die Rolle des menschlichen Beobachters als Schnittstelle zu den neuen Bildwelten so spezifisch und relevant. Die Fähigkeit zur Erzeugung und Interpretation neuer Bildwelten wird immer wichtiger. Die neuen Bildwelten bedürfen einer universellen Formalisierung zur Interpretation komplexer Bildinhalte, die über die individuellen Fähigkeiten hinausgehen.

Das Institut für Neue Medien hat es sich neben der interaktiven Medienkunst zur Aufgabe gemacht, dieses Beobachterproblem zu erforschen. Mit Hilfe der interaktiven neuen Medien wird versucht Platons Höhle in Ausschnitten als Modellwelt zu simulieren, um aus unserem interaktiven Einblick in die so geschaffenen virtuellen Bildwelten unser Verständnis der Realität zu erweitern. Kunst ist ein Instrument der Selbstbeobachtung der Gesellschaft. Kunst war immer die Idee der Gesellschaft zur Auseinandersetzung mit der komplexen Realität und Kunst lebt in der Erschaffung simulierter Modellwelten. So scheint uns ein Kunstinstitut für Neue Medien ein

idealer Ort, den Herausforderungen der modernen Gesellschaft kritisch und kreativ zu begegnen.