

# computer art faszination 1995



---

**Impressum:**

Verlag,  
Herausgeber, Redaktion,  
Anzeigenverwaltung und Herstellung  
Dr. Dotzler, Medien-Institut  
Birsteiner Straße 16, 60386 Frankfurt/Main  
Telefon: 069/411831  
Telefax: 069/425968

Umschlag-Gestaltung:  
Imago Mundi, Viernheim  
Umschlag-Druck, 100 Raster Naßoffset

Buch-Gestaltung, Satz und Belichtung:  
Uwe Bastian, Druckproduktion, Frankfurt  
Schrift: NewsGothic  
NewsGothic bold  
Druck: Eduard Roether KG, Darmstadt  
© 1995 Dr. Dotzler

Nachdruck auch auszugsweise, nur mit  
Genehmigung von Dr. Dotzler, Medien-Institut

Für den Inhalt des redaktionellen Teils sind die  
Autoren verantwortlich.

ISBN-Nr. 3-930617-01-3

Kurztitel Dotzler, G., computer art faszination,  
dot'95

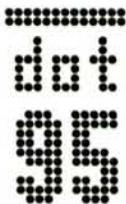
Einem Teil der Auflage liegt ein Prospekt von  
Philips, Hamburg bei.

---

# computer art faszination

---

Hersteller und Dienstleister 1995



Herausgeber: Dr. Dotzler Medien-Institut, Frankfurt am Main

---

# Inhaltsverzeichnis

---

	<b>dot '95 Bilderwelt</b>	11
<b>dot 1</b>	<b>Freiheit der Information</b>	13
	<b>Forschung</b>	
Roman Herzog	Vom Job-Killer zum Job-Knüller. Wachstum durch Kreativität	14
Prof. Dr. Wolf-Dieter Ring	Neue Techniken – Neue Chancen	19
Dr. Dieter Spöri	Auf glasfasergestützter Datenautobahn in die Zukunft	26
	<b>Multimedia-Visionen</b>	
Jörg H. Kloss	Low-cost Virtual Reality	29
Jens Müller	Cyberspace: Droge oder Werkstatt	31
Armin Cremerius-Günther	Liberté, Egalité, Digitalisé – Artificial Advertising und andere Revolutionen	38
Matthias Ditsch	Von 3D bis 3W	45
<b>dot 2</b>	<b>Anwendungsbeispiele</b>	47
	<b>Multimedia</b>	
Dr. Hans-Dieter Wiedig	Eine neue Zeit für Information und Kommunikation	48
Walter Jankuhn	Dialog Marketing am P.O.I./P.O.S.	49
Werner Schümann	Der Media-PC – die neue Computergeneration auf dem Schreibtisch	52
Daniel Engelbarts	Mobiles Computing – Unabhängig und frei agieren	56
Wilfried Frenzel	Multimedia in der Versicherungsbranche – eine kontinuierliche Entwicklung	57
	<b>Architektur</b>	
Karsten Courtin	Sim City 2000 Der Städtebausimulator	58
Torsten Hemke	Virtual Reality – Stadtplanung in Jena	60
	<b>3D/Animation</b>	
Armin Eberhardt	Animation mit dem Computer	62
Rainer Karl Heinrich Geyer	Die Geschichte vom Untergang der Ritterschaft vom Orden des Risc	69
Helmut Rohmer	Rapid Prototyping – der schnelle Weg von der Idee zum Modell	71

---

## Information

Angelika Schulz	Was ist eigentlich Informationswissenschaft	72
Michael Gedon	Information Warehouse	75

## Electronic Publishing

Dr. Florian Langenscheidt	„Vom Pfeifen im Walde. Electronic Publishing in Deutschland 1995“	77
Andrea Zielinski	Maschinelle Übersetzung – Übersetzung leicht gemacht	83

## Visuelle Datenanalyse

Dr. Hans-Georg Pagendarm	Die virtuelle Präsenz	85
--------------------------	-----------------------	----

## Design

Dipl.-Kfm. Frank Merkel	Computer-Design in der Kommunikationswirtschaft	88
-------------------------	---	----

## Foto/Holographie

Prof. Dr.-Ing. W. Steinchen	Vom Busen zum Kühler – eine interferometrische Betrachtung	94
Rainer Usselmann	Interaktive Fotografie	97

## dot 3 Hersteller + Dienstleister 99

Adobe System GmbH, Unterschleißheim	100
Alias Research GmbH, München	102
Atelier Art Beko, Wien	105
Atelier Bister, Hamburg	108
Friedemann Baader, AGD, Kassel	109
Calcomp GmbH, Neuss	110
Cinetic GmbH, Karlsruhe	112
Compare GmbH, Frankfurt	114
Ralf Conrad, Karikaturen, Rees	115
DVC Digitalvideo Computing GmbH, Herrsching	116
Cyblon, Würzburg	117
DDS Entwicklungs- und Vertriebsgesellschaft für Computer-Grafik-Systeme mbH, Leonberg	118
Dr. Dotzler Medien-Institut, Frankfurt	120
Du Pont de Nemours (Deutschland) GmbH, Bad Homburg v.d.H.	122
HSG Film- und Video-Technik GmbH, Bad Vilbel	124
Discreet Logic GmbH, Unterhaching	125

	f&v Film- und Videotechnik B. Gürtler GmbH, München	126
	Imago Mundi Projektgesellschaft für visuelle Kommunikation mbH, Viernheim	130
	Holografie Fachstudio, Bad Rothenfelde	132
	Infinity Tools – Online Publishing Services, München	133
	Micrografx Deutschland GmbH, München	134
	Motorola GmbH, München	136
	P.92 Die Werbestudios Studio Aszmoneit, München	138
	Mensch & Kommunikation Büro- und Grafiksysteme GmbH, Mönchengladbach	139
	Philips Media Professional, Hamburg	140
	Nec Deutschland GmbH, München	141
	Supervision Werbefilmproduktion GmbH, Dortmund	142
	Sharp Electronic (Europe) GmbH, Hamburg	143
	PROKI DEMOLUX GmbH, Dreieich	144
	Felix Schoeller jr., Osnabrück	145
	Hans Schieber, Computer for Fashion and Fotografie, Berlin	146
	Sun Microsystem GmbH, Grasbrunn	148
	Techex Computer + Grafik GmbH, München	150
	VIDI Video Digital Studio Technik GmbH, Darmstadt	152
	Gerhard Weber, FotoGrafikDesign, Hainburg	153
	Wavefront Technologies GmbH, Eschborn	154
	XenoVeo GmbH, Frankfurt	156
	Xerox Engineering Systems GmbH, München	158
	X-ist	160
Rainer Usselmann	VR in GB – Entwicklungen in VR am Beispiel dreier britischer Firmen: Virtuality, Division und Superscape	161
Jules Bister	Internationale Studios – Auswahl 1995	164

---

## dot 4 Treffen und Lernen 165

### Messen, Veranstaltungen, Museen, Galerien

	Mediale 4, Karlsruhe	166
	SieGRAF, Siegen	167
Ulrich Bröckl-Fox	Gestenbasierte Interaktionsmethoden für die 3D-Interaktion	168
Bernhard Foos	Real-time-Klonen – Imagina 94/95	170
	Internationales Trickfilm-Festival, Stuttgart	176
	European Media Art Festival, Osnabrück	178
	AHT, Bad-Rothenfelde	179
Dr. Michael Peters	Marketing Services – Kommunikations-Event für professionelles Marketing	180
	Marketing Services '95, Frankfurt	182
Prof. Dr. Georg Nees	Wie schaut die Welt von außen aus? Der Kosmos, das Möbiusband und das Chaos	184
Jeffrey Shaw	Interaktivität und Virtualität	186
Michael Höpfel	Ikonographie der Information	188
Alexander Hennet	Phantastische Archäologie	189
Constanze Ruhm	The Other Side of the Senses	190
Arthur Schmidt	the untouchable painting- interaktives Bild-Klang- Bewegungs-Environment.	192
	Voges & Deisen, Frankfurt	193

### Bildungsstätten und Verbände

	Akademie der Bildenden Künste München	194
	HFG Offenbach	195
	bildo Akademie für Kunst und Medien priv. Hochschule gemeinützige GmbH, Berlin	196
	Volkshochschule Forum Leverkusen	197
	Fachhochschule Hamburg	198
Prof. Jacqueline Otten	Elektronische Kleider	199
	Institut für Neue Medien, Frankfurt	203
	Kunsthochschule für Medien Köln	204
Prof. Georg Fleischmann	Me(di)a Culpa, Me(di)a Culpa Maxima Culpa	205
Dr. Gerhard Dotzler	Filmarchitektur – Wie wird die Zukunft aussehen?	208
	IAM Institut für Angewandte Mikroelektronik, Braunschweig	210
	DTP-Akademie, Hamburg	211
	AGD, Allianz deutscher Designer, Braunschweig	212
Dr. Walter Hesse	Zukunftsorientierte Bildung in der Druckindustrie	213

---

## dot 5 Fixpunkte 215

Dipl. Inform. Achim Stöber	Autostereogramme: Die Entzauberung des magischen Auges	216
	Glossar und Literatur	223
Dr. Wolfgang Schneider	Computerkunst um 1968	224
	Eine Einführung in die Welt der LCD-Bildschirme	227
Peter H. Grunwald	LCD-Projektionstechnik	234
Dr. Bernd Willim	Das Basisbuch zum Cyberspace. Argumentation für ein weiteres	236
	Buch zum Thema Virtuelle Realität	
	The MIT Press	237
	Veranstaltungskalender	241
	Namen Index	245
	Firmen Index	247

## dot '95 Bilderwelt

---

Das Jahrhundert der Medien soll in ein Jahrtausend des Kinos übergehen; deshalb sprechen wir von der *Bilderzeit*. Kino als Fernsehcomputer, Home Reality Engine (HRE), Medien-PC oder Home-Computer, die Begriffe reichen bis zum Heimkino. Der Home-Computer Umsatz 1994 war in den U.S.A erstmals größer als der der Fernsehgeräte. Der Computer wurde „Haus-haltsgerät“ durch Digitaltechnik, preiswerte Chipproduktion und gesteigerte Bedienbequemlichkeit.

Computer art faszination richtet sich an technisch Interessierte mit hoher Kommunikationsbegabung. Und für diesen Leserkreis haben wir fünf Ebenen der Selbsterfahrung, ideeller Grundlagen und konkreter Beispiele in einem Rundumschlag gestreift.

dot 1 bringt Grundsätzliches über die Informationsgesellschaft zur Kultur- und Medienpolitik.

dot 2 schaut über den Tellerrand kundenorientierter Gesamtlösungen und versucht das allgemeine Formprinzip einer Kultur, die den Computer schätzt, zu fassen.

dot 3 stellt mit der Bitte um etwas Geduld Produkt-Philosophien vor, die etwas mehr Beachtung verdienen. Firmenportraits geben den Overview.

dot 4 schafft in Metasystemen (Akademien, Workshops, Galerien, Museen) grandiose neue Gesamtkunstwerke. Auf der Suche nach Wahrheit bewirkt die neue Ausbildung Toleranz für bildhaftes Schauen und den verknüpfenden Gedanken im Dickicht der Vorstellungen.

dot 5 fixiert den Vorrang des Forschungsgeistes, der im Wettbewerb von Geist und Geld Prestige schafft.

Der Titel zeigt die suggestive Aussagekraft von Bildern, Farben und Worten, die sich mit unseren Lesern fortbewegen.

Wir gedenken Max Bill, Bernhard Holeczek, Eberhard Roters und René Steichen.