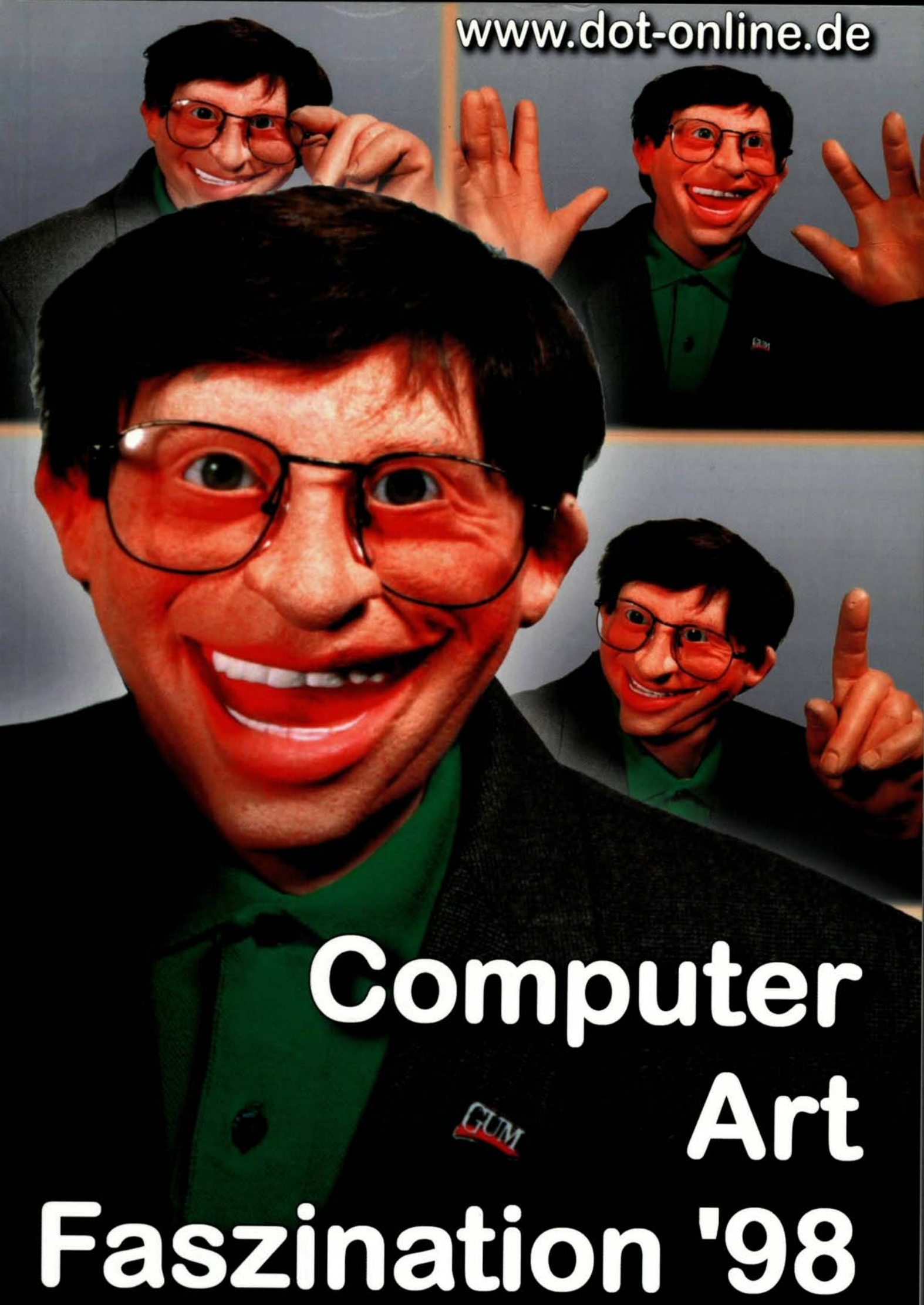
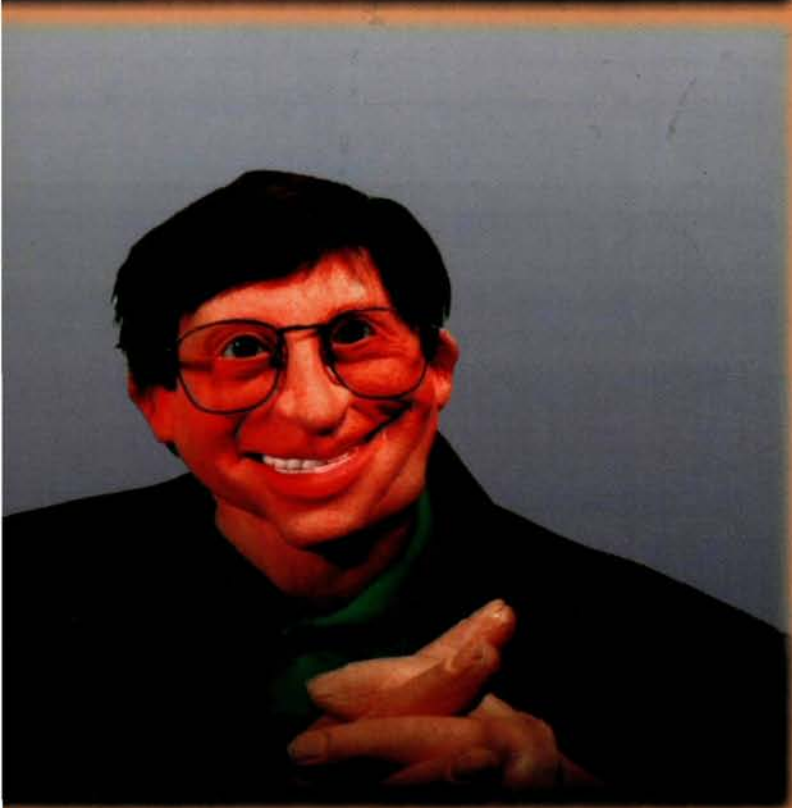


www.dot-online.de



Computer Art Faszination '98



Impressum:

Computer art faszination
Hersteller und Dienstleister.
Für alle, die Computergraphik managen.

dot-Verlag:

Dr. Dotzler, Medien-Institut
Birsteiner Straße 16, 60386 Frankfurt/Main
Telefon: 069/411831
Telefax: 069/425968
Email: Dr.Dotzler@t-online.de
<http://www.dot-online.de>
Mobil: 0177/2402425
<http://www.dot-news.com>

Umschlag-Gestaltung: Lars Weitze, Tevox, Köln
Puppe: Ute Krafft, GUM, Köln

Satz, Reinzeichnung: Gottselig, Frankfurt/Main
Scans: Compare, Frankfurt/Main
Belichtung: Colour Connection, Frankfurt/Main
Schrift: NewsGothic, NewsGothic bold

Papier: GALAXI 115 g/qm, gestrichen holzfrei
weiß Bilderdruck mit Keramik-Oberfläche,
100% chlorfrei-TCF der Zanders Feinpapier AG,
Bergisch-Gladbach,
geliefert über die Papier Union, Kriftel

Druck: Eduard Roether KG, Darmstadt
© 1998 Dr. Dotzler

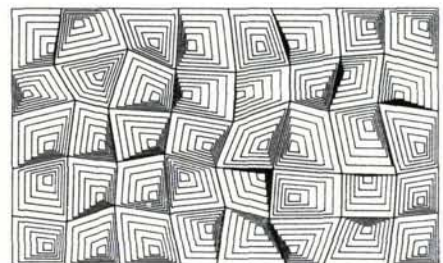
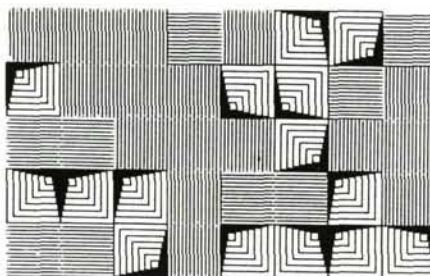
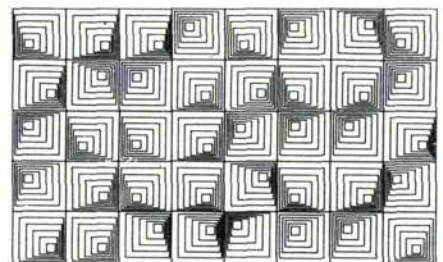
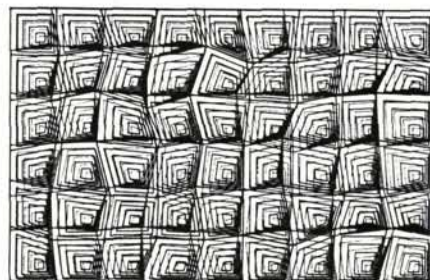
Nachdruck auch auszugsweise, nur mit
Genehmigung von Dr. Dotzler, Medien-Institut

Für den Inhalt des redaktionellen Teils sind die
Autoren verantwortlich.

ISBN-Nr. 3-930617-07-2

Kurztitel Dotzler, G., computer art faszination,
dot '98

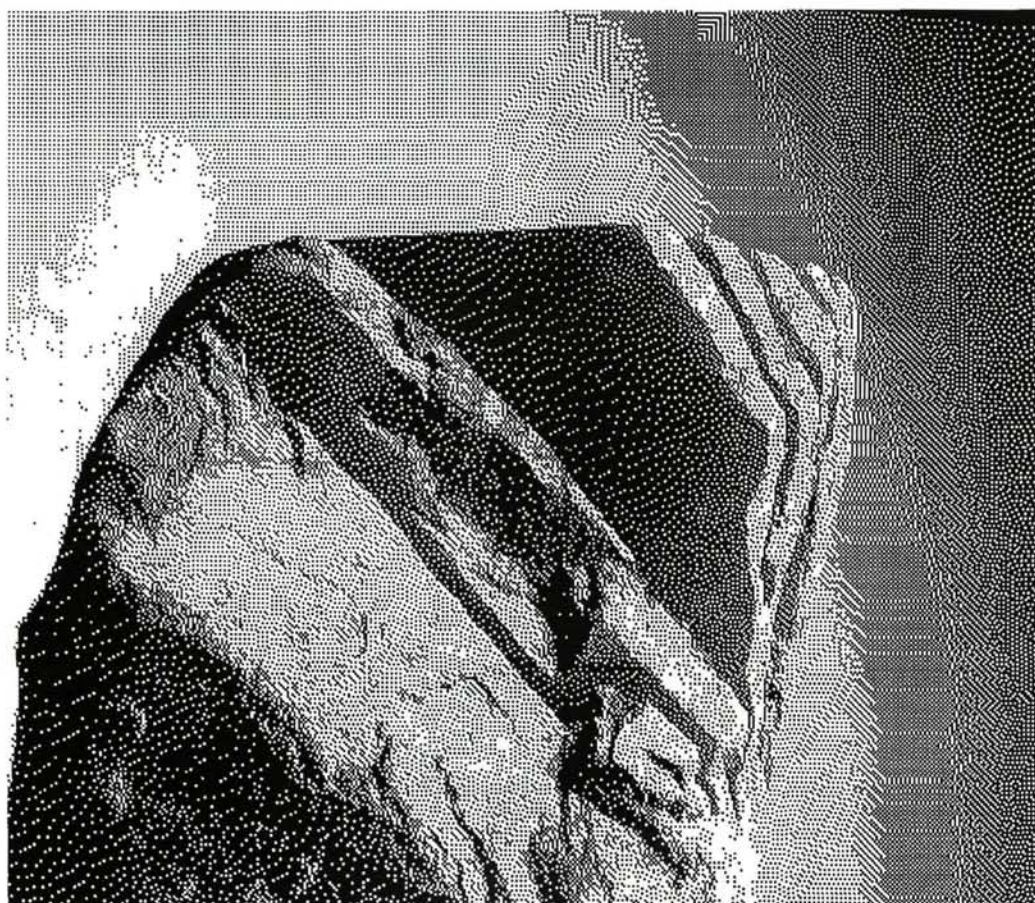
Abb. Korneder Minimal Art, 1967, S.2
Prof. Feßmann, S.3, G. Teich, S.4, M. Stirn, S.10



6 Zentren

computer art faszination

Hersteller und Dienstleister 1998



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



Gudrun Teich, „In Schale geworfen“

Headlines für Ihren Erfolg

	Einsam und gemeinsam. Internet is a fire	9
	dot 1 – Erfolg durch Leidenschaft	11
Dr. Klaus Tochtermann	Nachhaltigkeit und die Informationsgesellschaft	12
Dr. rer. pol. Helmut Volkmann	Xenia, die Wissensstadt am Wege zur Informationsgesellschaft	16
Dr. Kerstin Cuhls	Innovationen für unsere Zukunft. Der Delphi-Report 1998	22
Dr. Gaby Gläser-Cipollone	Die Entstehung des nonlokalen Raumes – Potential und Konsequenzen der Videophonie	27
Dr. Jörg Wurzer	Universalsprache des Computers. Bild-Zeichen und Sprachbilder	31
Prof. Christian Wilk	A4SM-AutorenSystem für die Syntaktische, Semantische und Semiotische Modellierung	35
Josef Hübl	Visuelle Sprachen – die Renaissance der Bildersprachen	40
Andreas W. Vichr	Virtual Communities und die Auswirkung auf das Kaufverhalten im Internet	43
Dr. Gerhard Dotzler	Freiheit! Traum weiter!	48
	dot 2 – Visualisierungserfolge	49
Dr. Stefan Lichter	Bill Gates, yeah, yeah, yeah	50
Christian Kubsch	Spawn – Aus Phantasie wird Wirklichkeit	52
Claudia Herbst	Disney animiert die Zukunft	54
Frank Colmsee	VR als virtuelle Feuerprobe	56
Robert Hess	Psychologie und attraktiver Spielmix. Ursache für den Boom der Touchscreen-Spielgeräte	58
Gottfried Roosen	Die reale Welt des virtuellen Entertainments	59
Prof. Jaqueline Otten	Der Globale Laufsteg	67
Dr. Georg Thaler	Modepavillon „Styling“-Erlebnisspiegel	69
Günther Wild	Sichere Zahlungen im Internet	71
Dr. Uwe Schmidt	Bildgebende Sensorik – Eine Zukunftstechnologie in Deutschland	75
Andreas Vogel	2D-Revolution – Schneller skizzieren, planen, zeichnen und konstruieren	77
Uta Rodenhäuser	DOMOTIK – Mehr Bequemlichkeit und Sicherheit im Haus	78
Georg Hollenbach	Zu Multimedia wird immer auch Drucken gehören	80
Karl Michael Meinecke	Übernahme digitaler Daten. digitaler Workflow, Cross-Media- Lösungen: marktgerechte Dienstleistungen und Produkte	82
Fried von Bismarck	Digitale Tageszeitung DER TAG des SPIEGEL-Verlags als Beispiel für „Information on Demand“	85
Paul Wiegand	Low Budget oder High End Solution	86
	dot 3 – Erfolgs-Unternehmen	87
	Bolero	88
Peter Wenisch	Mit Scotchprint für die Kunst werben	89

	BEKO, Ing. P. Kotauczek GmbH, Wien	90
	Canon Deutschland GmbH, Krefeld	92
	Medienstadt Babelsberg	96
	C.o.r.e digital pictures GmbH, Babelsberg	100
	Europäisches Filmzentrum Babelsberg	101
	e-motion/ electric motion pictures, Babelsberg	102
	fish talk, Babelsberg	103
	company B, Babelsberg	104
	Hochschule für Film und Fernsehen, Babelsberg	105
	Nitrofilm, Babelsberg	106
	NTEC MEDIA GmbH, Babelsberg	107
	Optronik GmbH, Potsdam	108
	STARDUST Entertainment, Filmproduktion GmbH & Co.KG, Babelsberg	109
	TeleFactory, Babelsberg	110
	Terratools Software und Filmproduktions GmbH & Co.KG, Babelsberg	111
	diMedia digital Media GmbH, Köln, München	113
	Digital Equipment, München	114
	Discreet Logic GmbH, Unterhaching	118
	Dr. Dotzler Medien-Institut, Frankfurt	120
	ecosys GmbH, Rimpar	122
	EFI Electronics for Imaging GmbH, Ratingen	124
	ENCAD Deutschland, Ottobrunn	126
	Graphisoft Deutschland GmbH, München	128
	Konica Business Machines Deutschland GmbH, Hamburg	131
	Heidelberg CPS, Bad Homburg	132
	Lightwave Communications, München	134
	Hewlett-Packard GmbH, Böblingen	136
	HSG Film-und Videoprouktion GmbH, Bad Vilbel	140
	INFINITE TOOLS Medienproduktions- und Vertriebs GmbH, München	141
	Intergraph Computer Systeme (Deutschland) GmbH, Ismaning	142
Christian Plitt	Faszination Highend-Computergraphik: NT setzt sich durch	144
	KYOCERA ELECTRONICS EUROPE GMBH, Meerbusch	145
Yasua Nishiguchi	Die ECOSYS-Technologie tritt in eine neue Ära ein.	146
	MAXON Computer, Friedrichsdorf	148
	Minolta GmbH, Langenhagen	150
	MITSUBISHI ELECTRONIC EUROPE B.V., Ratingen	152
	OKI Systems (Deutschland) GmbH, Düsseldorf	154
	PARAMETRIC TECHNOLOGY GmbH, Unterschleißheim	156
	Polaroid GmbH, Offenbach	160
	Sihl GmbH, Düren	162
	Quantel GmbH, Troisdorf	164
	Silicon Graphics GmbH, Grasbrunn	166

	Microsoft Softimage, Koblenz	170
	Software AG, Darmstadt	172
Marco Stirn	Fliegende Menschen	174
	SONY Deutschland GmbH, Köln	176
	Sun Microsystems GmbH, Grasbrunn	180
	SZM Studios	
	Film, TV- und Multimedia-Produktions GmbH, Unterföhring	182
	INNOVISTA, Hannover	185
	TEVOX GmbH, Köln	186
	TWINWAVE INTRANET UND INTERNET SERVICES GMBH, Frankfurt	188
	VIDEOR TECHNICAL E. Hartig GmbH, Rödermark	190
	VIDI Video Digital Studio Technik GmbH, Darmstadt	192
	X-Rite GmbH, Köln	194
	Reinhard Zeilbeck GmbH, München	196
	Wild Projects, Mannheim	198
	dot 4 – Kompetenz, Kennerschaft, Kritik	199
Hans J. Ernst	Photoindustrie-Verband e.V., Frankfurt	200
	Photokina 98, Köln	201
Hans Wilke	Erfolgsfaktor Bildkompetenz 90% des Weltmarktes in Köln	202
Prof. Dr. Bernd Willim	CGIX – Eine eigene CGI-Konferenz für Europa?	204
Peter Barysch	Die erste fünfseitige CAVE-Installation in Deutschland	205
	Fernseh- und Kinotechnische Gesellschaft (FKTG), Berlin	206
Prof. Dieter Jung	Raum im Raum.	
	Einsichten in das Holographie-Labor, Kunsthochschule Köln	208
	Gesamthochschule Kassel	210
Regine C. Henschel	Ein Oscar für Quest.	212
	Im Chicken Kiev trifft der Computer den Trickfilm	
Stefan Iglhaut	Vom Archivieren zum Navigieren. Anmerkung zu „Deep Storage“ und zum Medium der Verfügbarkeit	214
	THE GERMAN FILM SCHOOL for digital production, Braunschweig	216
Thomas Meyer-Hermann	9. Internationales Trickfilmfestival Stuttgart	217
Bernhard Foos	Multimediale Reportage von der IMAGINA	218
	InterACTIV Multimedia-Akademie, Friedrichshafen	221
Prof. Trevor E. Batten	So what is Media Art?	224
Prof. Klaus Feßmann	Musikalische Grafiken	227
Dr. Claudia Gemmeke	Die neuen Technologien in der Kulturvermittlung	228
Jürgen LIT Fischer	„Nächtliches Lichtereignis Fraktal“	229
Dr. Gerd Götz	„Extension – Kunst im Internet“	230
Katja Eßling	Sehen und gesehen werden	231
Prof. Alfred Tilp	Compugraffiti	232
Diane Fenster	Show Case	233

Birgit Ewert	Frauen, Kunst und Computer	234
	Varus Verlag	235
Bill Moggridge	Interaction Design Award	236
Charles Ostman	A Brief Description of Computer Generated Art	237
Ute Hörner, Mathias Antlfinger	Monokroms – entweder Oder	238
Norbert Friedl	Bilderwelten	239
	Galerie der Gegenwart, Wiesbaden	240
Ralf Haufe	Computer Portrait	241
Michael Knoth	Desktop Atelier, Darmstadt	242
	DigitalART Gallery, Frankfurt	243
	Deutsche Telekom Berkom GmbH, Berlin	244
	ifib Institut für Industrielle Bauproduktion, Karlsruhe	246
	b:F visualisierung + animationsdesign, Berlin	248
R. Laeverenz, M. v. Massenbach	Internationaler Audi Design Förderpreis	250
	ACS '98, Frankfurt	251
Stefan Iglhaut	Expo 2000 – Wissen, Information, Kommunikation	254
	dot 5 – ars memoria – code culturel	255
Prof. Dr. H. W. Franke	Räumlich – ornamentale Rosen. Das Ornament als Rose	256
Pia Schmidt	Fabrizio Plessi Opus Videoskulptur	258
Dr. Hajo Drott	Computerbild – Wirklichkeit und Fiktion	260
Joostein Gaarder	Emma Award für Sofies Welt	263
Prof. Dr. Georg Nees	Wahrnehmung und Medium in Evolution.	
	Virtuelle Wege in die Zukunft	264
	Max Bense: Ausgewählte Schriften	265
	Josef Albers zu Ehren: Die Variationen jenseits des Quadrats	266
Dr. Anja Störke	Das Schöne und das Biest	268
	Gemeinnütziger Trägerverein e.V. Hochschule Holzen	269
Clemens Dotzler	Emotikons sind Emotionszeichen	270
Achim Stöber	Filmen auf dem elektrischen Tellerrand	272
	Die Deutsche Bibliothek	273
Tomaso Carnetto	Goethe und das moderne Frankfurt	
	Ein Medienprojekt zum Goethejahr 1999	274
Oliver Grau	Vademecum digitaler Kunst	275
Dr. Söke Dinkla	Pioniere Interaktiver Kunst	276
Peter Walz	Digital Imaging Terminologie	283
	Veranstaltungskalender	297
	Namen	300
	Firmen-Index	302
	Zanders, Bergisch Gladbach	304

Einsam und Gemeinsam Internet is a fire¹



¹ Bran Ferren, Disney Siggraph,
Internet ist die größte Bildergalerie der Welt

Verbindlich, engagiert und klar wird die Beziehungskiste Mensch-Computer von der taktilen Eingabe bis zur optischen Ausgabe auf ihre Zeichen und Werte vorgelebt (Computersemiotik). Abhängig von Computer und Bildern eröffnen wir mit Bill Gates als Leitfigur, bauen den Silicon Klangfelsen (S. 3) und werfen uns in Schale (S. 4).

Fünf „Schwärme“ der Gegenseitigkeit sollen zum Denken bringen.

dot 1 beschreibt abstrakt die ökologische Computerverantwortung, menschliche Begegnungswünsche, Prognosen, den nonlokalen Raum, die Universalsprache, ein theoretisches Autorensystem, die visuelle Programmierung und die virtuellen Communities.

dot 2 clustert Animationsfilm, Virtual Reality, Modedesign, technische Fälle des Internet-Shopping, bildgebender Sensorik, 2-D CAD Zeichnung und Domotik, das computergesteuerte Haus.

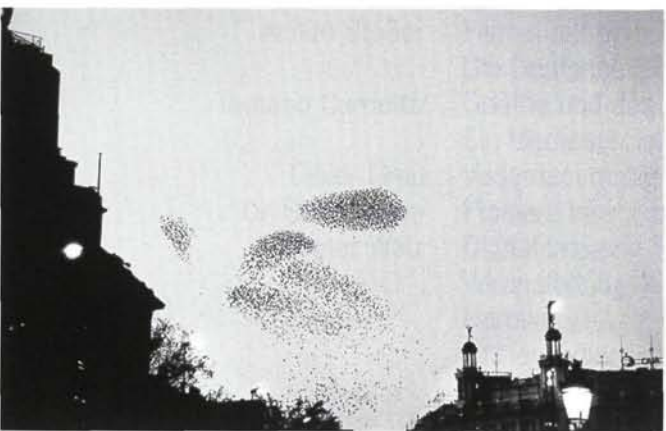
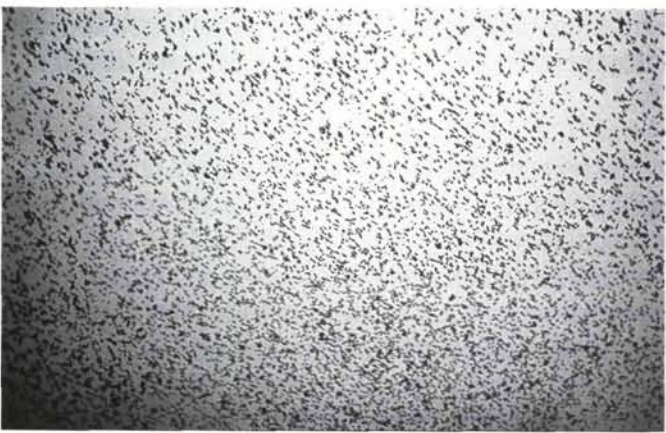
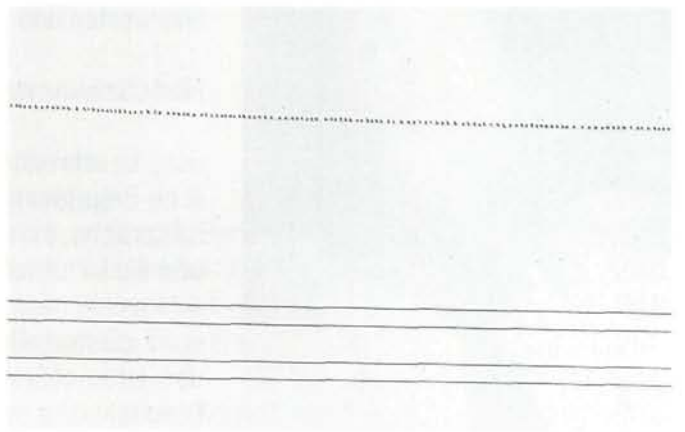
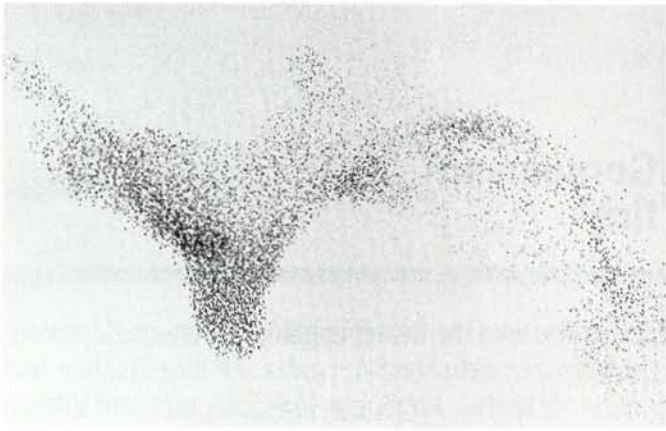
dot 3 gehört zur Pflichtlektüre und beinhaltet die Trends bei Herstellern und Dienstleistern der Computerbranche im Ausblick auf das Jahr 2000, und es geht um Ihren Erfolg.

dot 4 steht im Spannungsfeld der Messe mit vielen Künstlern und Galerien, Verbänden, Hochschulen, Festivals, Media Art, Design und Wettbewerben.

dot 5 beginnt mit informationsästhetischen Reflexionen und Rezensionen, Literaturliste zur interaktiven Kunst und schließt mit Glossar, Events und Messen, die keine Heimat kennen, Namen und Firmenindex ab.

Wir gratulieren Kurd Alsleben und Otto Piene zum 70., Hans Köferl zum 65. und Manfred Mohr zum 60. Geburtstag. Gedenken an G.E.W. Möller, J. Kan-zow und Rockwell.

Have a great day!



Stars in the sky

Photographie Marco Stirn