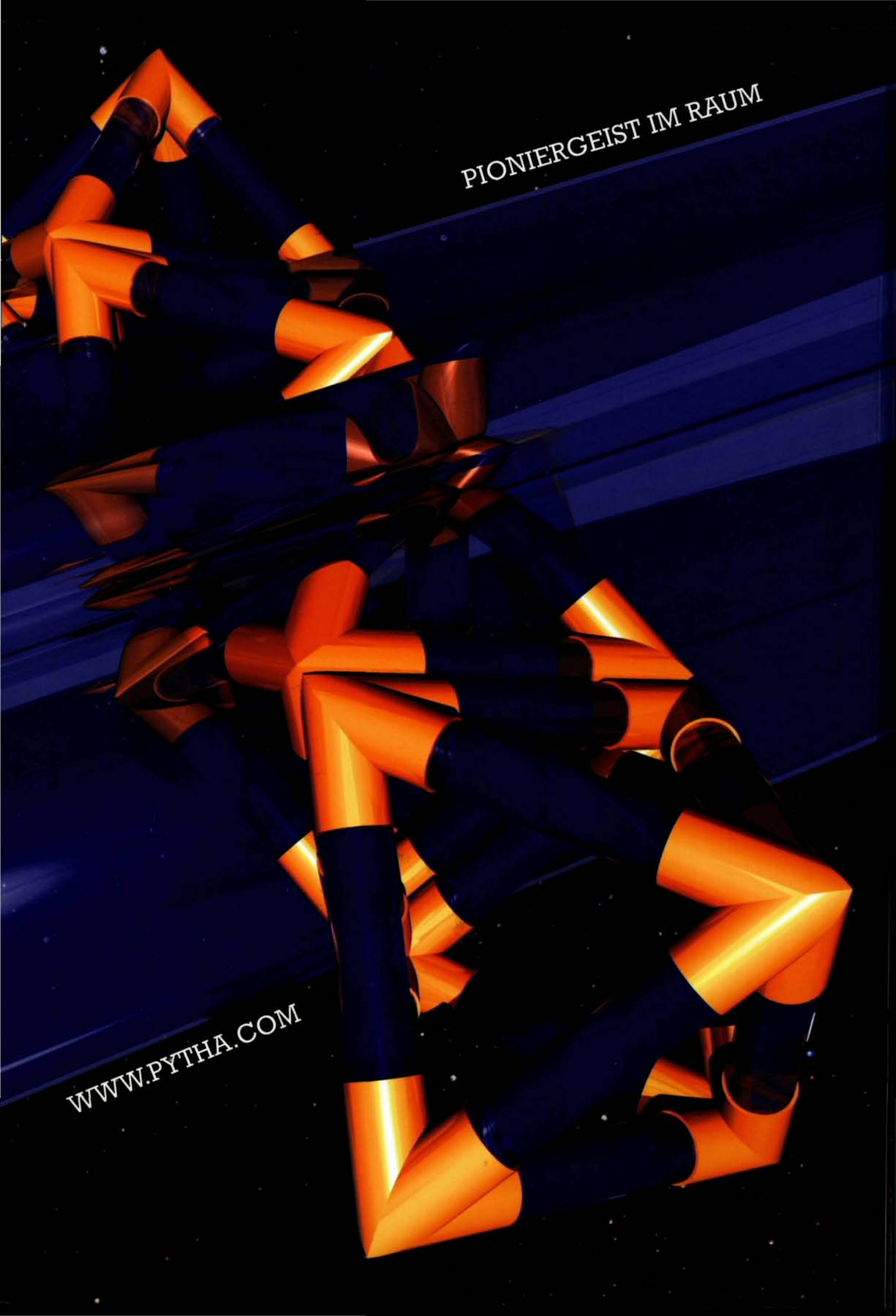
www.dot-online.de
Planet Paranoid • Fachhochschule Wiesbaden
• 10 • JAHRE • COMPUTER • ART • FASZINATION • 1999 •


PIONIERGEIST IM RAUM
WWW.PYTHA.COM

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

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

Umschlag-Gestaltung: Prof. Rolf Schubert, Frankfurt
Motiv Titel: „Planet Paranoid" von Wolfgang Morell, Fachhochschule Wiesbaden
Motiv Rückseite: Raumschiff FIEBIG
Motiv S. 3 mit CD-Einklebung Corel, Hallbergmoos

Satz, Reinzeichnung: Gottselig, Büro für Gestaltung und Produktion, Frankfurt/Main
Scans: dtplus, Sabine Künster 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 und Bogenbelichtung:
Eduard Roether KG, Darmstadt
©1999 Dr. Dotzler

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

Für den Inhalt des redaktionellen Teils sind die Autoren verantwortlich.

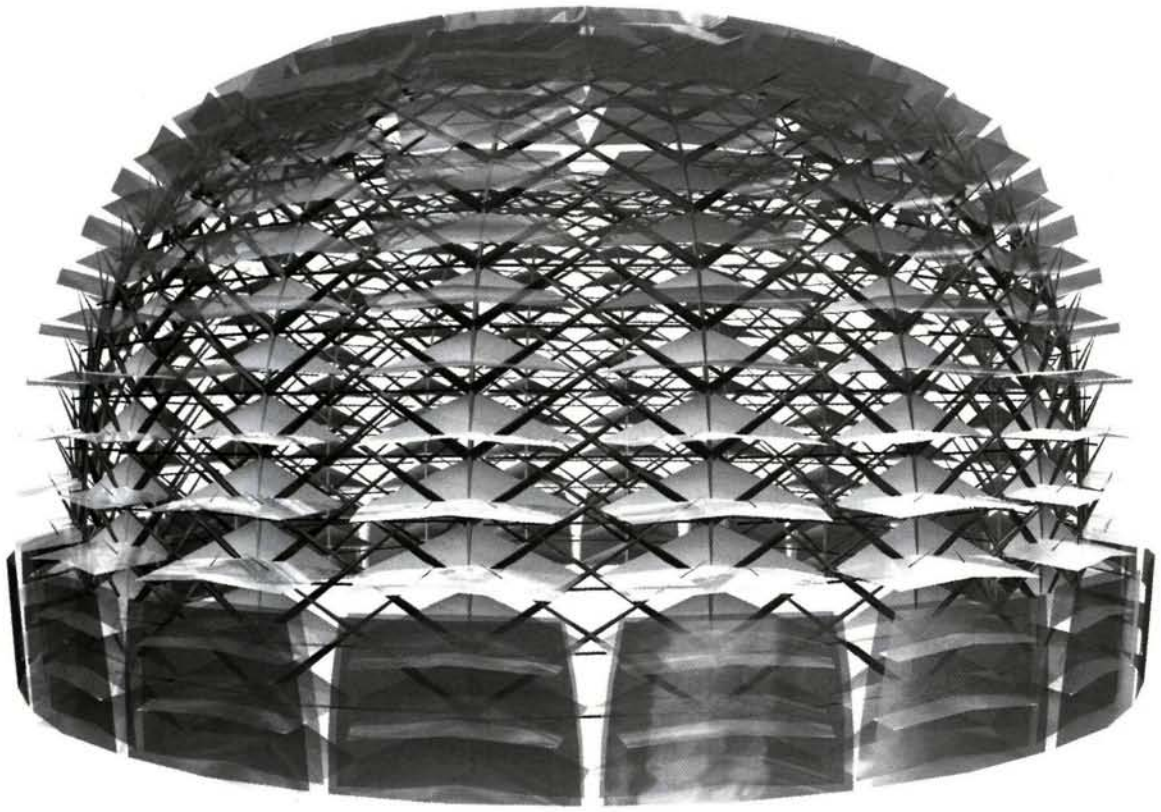
ISBN-Nr. 3-930617-10-2
Kurztitel Dotzler, G., computer art faszination, dot'99

Abb.: Fromund Kloppe, Manta, S. 1,
Christina Zartmann, Kuppel (dome), S. 3,
Dr. Drott, S. 10,
Volker Hildebrandt Bildstörung, S. 2, S. 397

10 Jahre

computer art faszination

Hersteller und Dienstleister 1999



dat 99

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

Headlines, die sich verzinsen

	Die Schrift zum Fest	9
	dot 1 – Wer innovativ ist, schöpft ab	11
Prof. Dr. H.-J. Quadbeck-Seeger	Faszination ist Zauber und Begeisterung	12
Prof. August Everding †	Freiheit der Kunst ist die Grundvoraussetzung. Kulturpolitische Positionen des Deutschen Kulturrates.	14
Prof. Dr. Roman Herzog	Bessere Information, stärkere Mitsprache, mehr Demokratie! Leitbild Selbständigkeit. Wagniskultur!	16
Prof. Lothar Baumgarten	Die Kunst am Bau ist unsichtbar. Das magische Quadrat im Bundespräsidialamt Berlin.	21
Prof. Dr.Dr. F.J. Radermacher	Jobben am Küchentisch oder globale Wertschöpfung? Chancen und Risiken der Telearbeit	26
Jörg Menno Harms	Deutschland wird zur Online-Nation	32
Bernd Lintermann	Vom Quader zur Pflanze – Xfrog als algorithmisches Entwurfsinstrument	36
Prof. Dr. Bernd Jähne	Blätter, Wind und Wellen. Unsichtbares wird sichtbar.	38
Dr. Jörg Wurzer	Modelle für die Wirklichkeit	44
Ulrike Spierling	Für eine Anwendungsprogrammierung mit Storytelling-Methoden	50
Dr. Stefan Müller	Virtuelle Realität und Augmented Reality	54
Dr. Petra Maier-Meyer	Bedeutung der Computerlinguistik im Informationszeitalter	58
Andreas Brüggenthies	Das Implizite externalisieren – Schlüssel für erfolgreiches Wissensmanagement	61
Dr. Gerhard Dotzler	Graphik für alle – Gut integriert, offen und preiswert	66
	dot 2 – Handeln als Kunstwerk	67
Gert Zimmermann	Auf der Suche nach dem ewigen Leben – Virtuelle Figuren im www	68
Dr. Stefan Lichter	Virtuelle Charaktere – Kleiner Ratgeber für Aufzucht und Pflege	70
Michael J. Müller	Mein Freund der Computer – oder: Seit wann geben Sklaven freiwillig Geld für ihre Unterdrücker aus...	72
Michael Schultheiss	Das Erfolgsmedium: Informieren und Kommunizieren mit Video	76
Johannes P.G. Atze	Videoschnitt heute	80
Jürgen Merz	Der Einfluß von Gestaltungsmerkmalen auf effektive TV-Werbung	81
Mile Ries	Post und Pre. Oder: Was die richtige Reihenfolge mit besserer Werbung zu tun hat	83
Jan Hübel	Wie mache ich die Züricher Börse lebendig? Digitale Nachbearbeitung bei Industriefilmen	86
Matthias Ditsch	Computerbild im Internet – Smart_Images	88
Michael Ihringer	Postrelationale Datenbanktechnologie im Überblick	92
Manfred Reich	Mittendrin statt nur dabei	94
Gottfried Roosen	Von der Konstruktion zur 3D-Simulation und Stereo-Präsentation!	95
Alexander Hennig	3D-Lasershows	99
Georg Hollenbach	Farbe ist Leben. Eine neue digitale Druckwelle erfaßt die Bürowelt.	100
Wilfried Kampe	Intelligentes Drucken heute. Drucker werden zu Druck-Computern	102
Dipl.-Ing. Michael Scherhag	Alles so schön bunt hier! Digitaldruck – neue Technik, neue Märkte	104
Kay-Uwe Witte	Design schafft Mehrwert	105

Fromund Kloppe	Fräsen im Cyberspace. Automobil-Design auf neuen Wegen.	106
Ulrich Gartner	Der intelligente Kühlschrank ist da: Mit dem„Screenfridge" ins Internet	110
	dot 3 – Leit-Industrie: Nichts ist erfolgreicher als der Erfolg	111
Peter Wenisch	Einschlagender Auftritt zum Start des Armageddon Videoverkaufs. Meteoritenregen auf Hamburgs Radisson.	112
	Alias/Wavefront GmbH, München	114
	ARRI Film & TV, München	122
	Avid Technology GmbH, Hallbergmoos	124
	AxiCom GmbH, Puchheim	126
	ACT Kern GmbH, Donaueschingen	127
	blaxxun interactive AG, München	128
	Dainippon Screen (Deutschland) GmbH, Düsseldorf	129
	Canon Deutschland GmbH, Krefeld	130
	callasong, München	132
Ismat Zaidi, Thomas Zauner	Der Einsatz von Visual Effects in einer Fernsehserie	134
	CA Scanline Production GmbH, Geiselgasteig–Köln	137
	DUSCH Drucksysteme GmbH, Kehl	139
	CAPSULAM Deutschland GmbH, Augsburg	140
Dr.-Ing. Reiner Foerst	Innovative Fahrsimulation – Made in Germany!	142
	ComLogic Systeme GmbH, Darmstadt-Frankfurt	143
	denkwerk medienagentur gmbH, Köln-Hamburg	144
Paul Wiegand	Das Millennium Produkt Sumatra Visionen	146
	di*Media* – digital Media GmbH, München-Köln	147
	Dr. Dotzler Medien-Institut, Frankfurt	148
	Electronics for Imaging GmbH, Ratingen	150
	EPSON Deutschland GmbH, Düsseldorf	152
	Festo AG & Co., Esslingen	160
	Graphisoft Deutschland GmbH, München	164
Johannes Reischböck	Was steckt im „Virtuellen Gebäude"?	165
Wolfgang Pfizenmaier	Der Markt verändert sich	166
	Heidelberger Druckmaschinen AG, Heidelberg	167
Jan Breiholdt	Jobtickets automatisieren die Digitalgravur	168
	HELL Gravure Systems GmbH, Kiel	169
Martin Stolle	Papierdokumente mobil erfassen	171
	Hewlett-Packard GmbH, Boeblingen	172
	HW Digital Graphics, Bad Aibling	174
Klaus Kamphausen	Fotografie – Wo der Defekt liegt	177
Joachim Soyka	Erfolg hat, wer das rechte Bild zur rechten Zeit hat	178
	IMAGEBANK, München	179
	Intergraph (Deutschland) GmbH, Ismaning	180
	InterSystems GmbH, Darmstadt	182
	KINDERMANN & CO. GmbH, Ochsenfurt	184

	NTEC MEDIA GmbH, Potsdam – Babelsberg	186
	INNOVISTA 3D Media, Hannover	187
Helmut G. Hofmann	Visual Asset Management macht sich schnell bezahlt	188
	Image Management Solutions, Leinfelden	191
	Kodak AG, Stuttgart	193
	Konica Business Machines Deutschland GmbH, Hamburg	194
	KYOCERA ELECTRONICS EUROPE GmbH, Meerbusch	198
Yasuo Nishiguchi	Die ECOSYS-Technologie tritt in eine neue Ära ein.	200
	Lightwave Communications, München	202
	Macromedia Europe, Neustadt	204
	MAXON Computer, Friedrichsdorf	206
	mb Software AG, Hameln	208
	MINOLTA GmbH, Langenhagen	210
	NEC Deutschland GmbH, Ismaning	213
	Nitrofilm Medienproduktion GmbH, Potsdam-Babelsberg	214
	OKI Systems (Deutschland) GmbH, Düsseldorf	216
	ORG-DELTA GmbH, Reichenbach/Fils	218
	Ottenlinger, Düsseldorf	220
Wolfgang Dörge	DVD – Der zukunftssichere Speichergigant	222
	Panasonic Deutschland GmbH, Hamburg	223
Seinosuke Kuraku	Connectivity – Digitale Vernetzung fürs Leben	224
Christian Huber	Virtuelle Studios. Mit Sherpa auf den Everest	225
	Peak Software Technologies GmbH, Schwaz, Austria	226
	PIONEER ELECTRONICS DEUTSCHLAND GMBH, Willich	228
	Polaroid GmbH, Offenbach	232
	PYTHA Lab GmbH, Aschaffenburg	234
Uschi und Willi Flassig	Pioniergeist im Raum	236
Prof. E. Fiebig	Orte lebendigen Gedenkens	237
Peter Harrer	Vom Trick zum CAD. Die Bilder in den Köpfen auf einen Nenner bringen.	238
	RAUSCHER, Olching	239
	Quantel GmbH, Troisdorf	240
	Sihl GmbH, Düren	242
	Silicon Graphics, Grasbrunn	244
Dr. Ulrich Knechtel	Videostreaming	248
Karl-Heinz Braumann	Hinein in die Cyber-Höhle. Von CAD zum virtuellen Produkt.	252
	Sony Deutschland GmbH, Köln	254
	STARDUST Entertainment Filmproduktion GmbH & Co. KG, Potsdam	258
	Storz Interaktive Medien GmbH, Stuttgart	260
	Ulead Systems GmbH, Braunschweig	264
	RICOH DEUTSCHLAND GMBH, Eschborn	265
	Videotronic International GmbH, Rastatt	266
	WACOM Europe GmbH, Neuss	268

	upArt G&G Company, München	269
Benny Weiler	Tausend Jahre und ein Tag. Wild Projects arbeitet an der Geschichte der europäischen Zukunft.	270
	Reinhard Zeilbeck GmbH, München	272
	Space Art	276
	dot 4 – Kunst zwischen Karossen, Kopierern und Computern	277
Hartmut Krebs	digiMedia 99: Neue Leitmesse für neue Märkte	278
	Messe Düsseldorf GmbH	279
	Ars Electronica Center, Linz	281
	ITVA DEUTSCHLAND e.V., München	282
	INFOCOMM '99, KölnMesse GmbH	284
Isabel Gronack-Walz, Andreas Walz	Einladung zum virtuellen Rundgang durch den Kölner Dom	286
Dr. Martin Goebel	Cyberstage. Eine neuartige und fessende Alternative zu herkömmlichen Multi-Media Produktionen.	287
Dr. Hajo Drott	Computerbild – Wirklichkeit und Fiktion	289
	25 Jahre Siggraph-Universitäten	293
Stephan Braunfels	Pinakothek der Moderne. Moderne Architektur-Kunst	294
	ACS '99, Architektenkammer, Wiesbaden	296
	Aldinger & Wolf Visualisierungen, Stuttgart	300
	Visio GmbH, Hallbergmoos	302
Claudia Pella	Dynamische Räume	303
Günter Deutschmann †	AHT Reflexionen	304
	modem, Stuttgart	305
Prof. Christof Wolfmaier	Neue Wege in der Produktentwicklung	306
Rainer Pörtner	Die Kunst, anders zu sein. Art und Faszination auf Messen	308
	Euromold '99 – DEMAT Exposition Managing, Frankfurt	310
Jan Reuvers	Erlebnisreise durch die Welt des Automobils	312
Luigi Colani	Bio-City. Die Wiederbelebung der Stadt.	313
Peter Schneider	Braun-Design – Joy of use	314
Phillip George	Show Case	315
Dr. Wolfgang Schneider	Digitaler Körper?	316
Petrus Wandrey	Digitalismus	318
Herbert W. Franke	EURO = EUGEN ROTH	319
Klaus Urbons	Copy Art: Von der Fotokopie zur Kunst	320
Ernst Hartig	Was haben Pop Art, Digital Art und Dave's Cool Art miteinander zu tun?	324
	DigitalART Gallery, Frankfurt	326
Klaus Schulte-Derne	Ein Träumer am Computer	327
Jeffrey Shaw	Panoramic Navigator	328
Joulia Strauss	Elite – Berlin Top 20 Culture Countdown	329
Dipl.-Math. Fritz Loseries	Mit MOSAIC Europäisches Kulturerbe virtuell erleben	330
Frauke Gröbner	Rubens goes online. Kunstgeschichte virtuell.	331
Prof. Dr. Mihai Nadin	Isn't it. denkste	332

Jens Piesk, Felix Heimbrecht	Laboratory for Mixed Realities – ein Institut an der Kunsthochschule für Medien Köln	334
	Bauhaus-Universität Weimar	336
Prof. Jacqueline Otten	Fashion goes Internet. Real life vs. Atavars	337
	Siemens AG, München	339
	HFF Konrad Wolf, Potsdam-Babelberg	340
Prof. Gisela Grosse	Wie werben Architekten?	342
Dr. Wolfgang Brockhoff-Hansen	Auf einen Klick: Technologieatlas Deutschland	344
Jens U. Kriebeler	Der schnelle Weg in die Welt von 3D-Bildern und -Animationen	346
Michael Volkmer	Mitarbeiterschulung durch Computer Based Trainings (cbts)	348
	Frauen-Computer-Schule München	349
Andrea Schmidt	Das Internet – Chancen für Frauen	350
Prof. Rolf Schubert	3D COMPUTERANIMATION, Fachhochschule Wiesbaden	352
	Gesellschaft der Künste mbH, Wiesbaden	354
Prof. Volker Liesfeld	ROMland. Ein audio-visuelles Experiment zum Raumland-Kalender 1999	355
	BUGH Wuppertal Computional Design, FB5	356
Achim Stößer	Gefangen im Netz	357
Ivana De Vert	Goethe goes virtual.	358
	dot 5 – Das technische Lesebuch oder: „Such, Maschine, such!"	359
Elisabeth Walther	Max Bense und die Kybernetik	360
	Verlag J. B. Metzler, Stuttgart	361
	Umgang mit Daten-/Videoprojektoren	362
Ulrich Czichos	Die Stereoskopie	364
Dr. Johannes Friebe	Die Methoden des Stereosehens	370
Rolf Trost	Leistungsmerkmale für erfolgreiche Terminals	373
Prof. Georg Nees	StoneCircle	374
Hermann von Helmholtz	Der Gang zu den Müttern. Die Tatsachen der Wahrnehmung.	375
Oliver Grau	Kunst der Wissenschaft. Spiel des Lebens. Wie der Computer die Schönheit des Zufalls ins Bild setzt.	376
Stefan Schiller	Von der CD zur DVD – ein großer Schritt in kurzer Zeit.	380
Ulrich Stöppler	Kameras mit digitaler Signalverarbeitung	382
Hans Peter Willberg	Jede Seite muß zum Lesen verführen.	384
Jens-Peter Pracht	Den Doctores in spe gilt unser besonderes Augenmerk – Digitaldruck-Einsatz im Wissenschaftsverlag	386
Rolf Hafner	„Printing on Demand" wird den Buchdruck verändern.	388
Dr. Bernd Willim	Where to go? – Bewertung von Konferenzen und Ausstellungen.	390
Wolf Eichler	Computerspielbranche ...	391
	Messe – und Veranstaltungskalender	392
	Expo 2000, Hannover	395
	Namen	396
	Firmen-Index	398
	Zanders, Bergisch Gladbach	400

Die Schrift zum Fest.
Rückblick ist Ausblick. Auf Entdeckungsreise im Computergraphik-Markt

Loren C. Carpenter, PIXAR, SIGGRAPH '98, „World is an electronic theatre".

Die meisten Computergraphik-Fragen lassen sich besser durch ihre Geschichte denn durch Logik klären (E. Mayr) – Emotikons vor Logikons.
Die Datenflut wächst beängstigend an durch Graphikanwendungen und Windows NT. (emc.com) Die Theorie der Informationsdynamik (G.E.Morfill) erhielt den Wissenschaftspreis. Computer Art Faszination zelebriert die Lust an Science, Lifestyle, Art und präsentiert stolz in 5 dots, daß die Welt nur in Bildern zugänglich ist. (ARTMUS FREI SEIN)

dot 1 Kreativität wächst in der Provinz (Goethe/Everding). Zentralismus schöpft ab. Neue Märkte für Selbständige und Gruppenarbeit.
Methoden-Reflexion gehört zur vornehmsten Aufgabe von CAF '99.

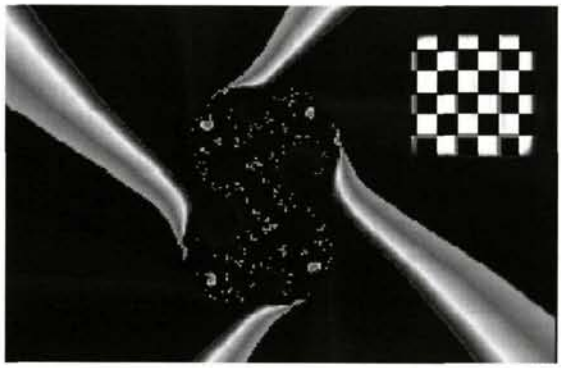
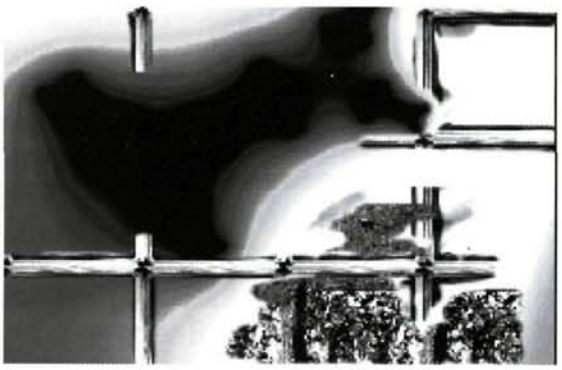
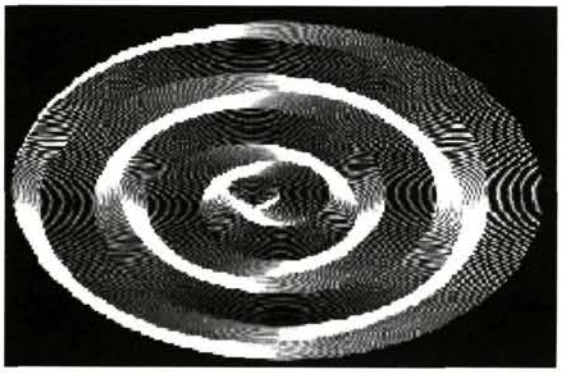
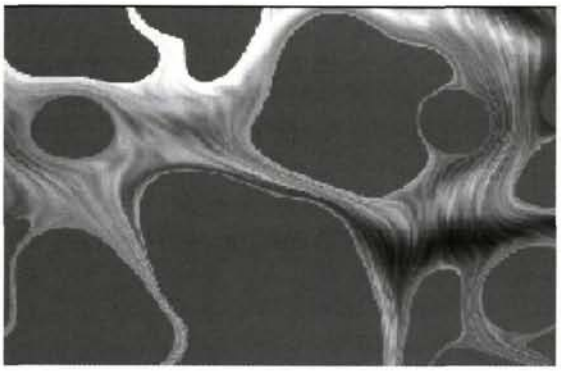
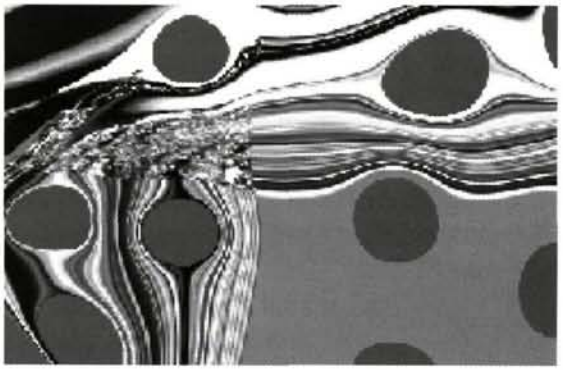
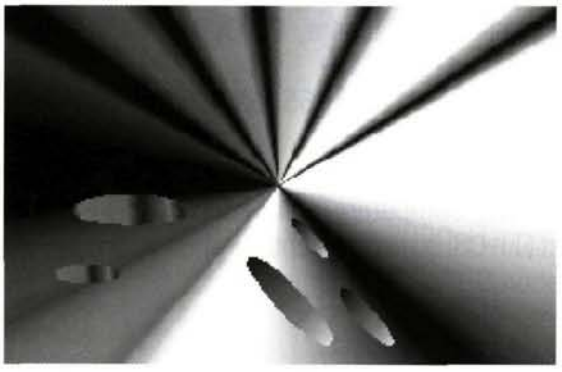
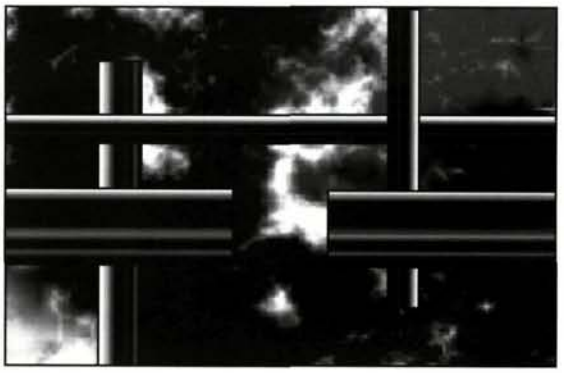
dot 2 verbindet 7 Branchen: VR, Video, Postproduction, Bilddatenbanken, Projektionstechnik, Druck-Computer/Digitaldruck und Product-Design.

dot 3 Leader sind Gewinner und bestimmen den Lifestyle der Computergraphik Erfolgsszene. Die Marktführer präsentieren ihre Success Stories und nutzen das Kultur-Sponsoring (win-win).

dot 4 zeigt den Weg zurück zur Leistungsgesellschaft – Patente für Kunstwerke (J. Shaw) das Internet als soziales Netz, Künstlerportraits. Event-Messen und Design zeigen, daß Kunst mehr wert ist.

dot 5 beginnt mit der Geschichte der Kybernetik und behandelt in einer Art technischem Lesebuch die Wahrnehmung (Stereoskopie) und das digitale Buch. Wie immer in Computer Art Faszination Literaturlisten, Glossars und lexikalische Suchmaschinen.

Was, Sie wissen schon alles? Das 2. Jahrtausend geht mit veröffentlichter Meinung in die Geschichte ein.

Wir gedenken: A. Everding, H. Klotz, dem Gründer des ZKMs Karlsruhe, N. Luhmann, dem „Systemtheoriekönig", der zu mehr Distanz, Skepsis, Sachlichkeit und Höflichkeit mahnte, D. Ogilvy, dem „Werbepapst" und G. Deutschmann.
Wir gratulieren Prof. H. Ziegert zum 65. und Cl. Levi-Strauss zum 90.

Nur lesen hilft. 10 Jahre Computer Art Faszination erstaunt phantasievoll und unorthodox – von Computergraphik-Interessen getragen. Die Sonne wird abgeschaltet (11.08.99) zehn Lichter gehen an „Happy Birthday, Computer Art Faszination '99!"
Ihr dot-Team – Jeder Tag ist neu.