Computer Art Faszination

Millennium

Transrapid 06

MetaDesign Berlin

Qualität kennt keine Kompromisse

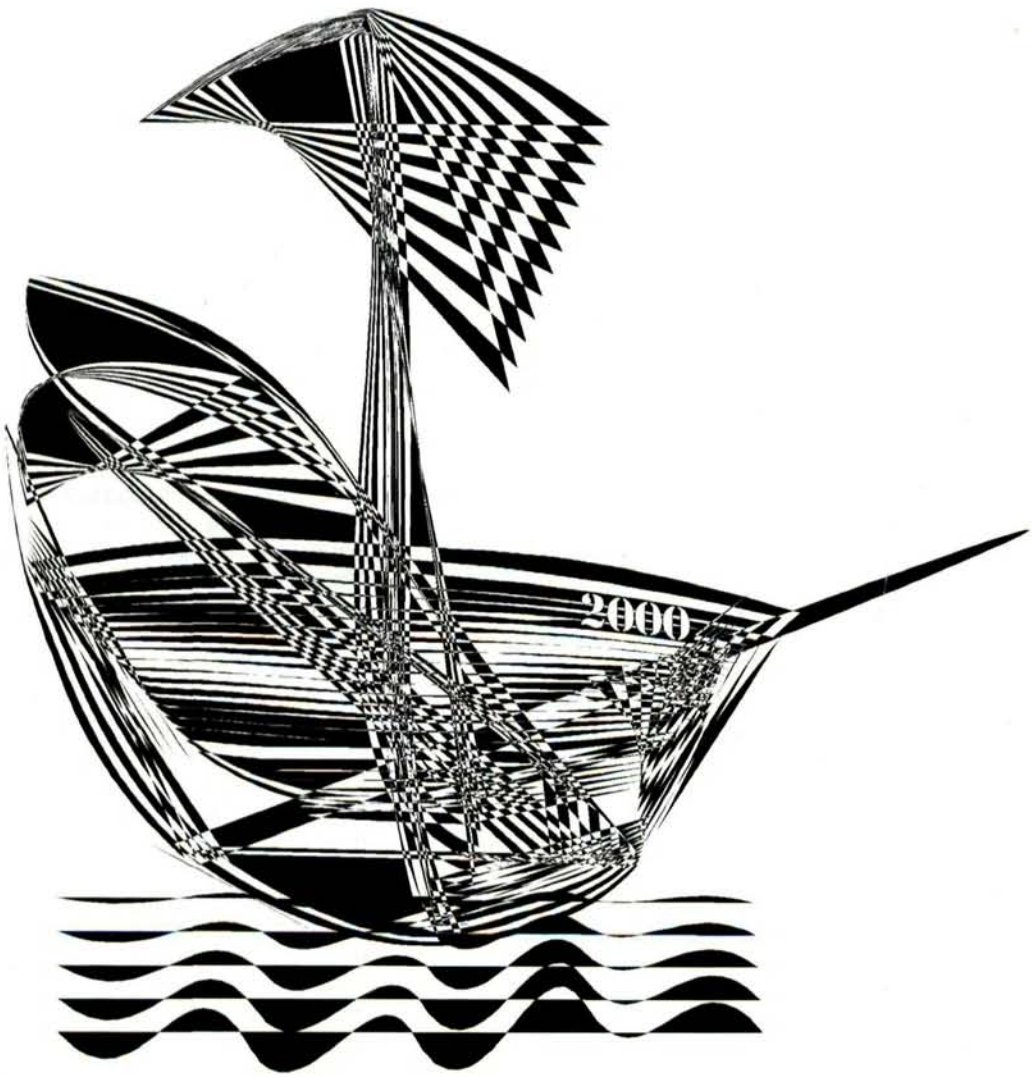
ZANDERS

Der Feinpapierhersteller

BERGISCH GLADBAC

Millennium
computer art faszination

Hersteller und Dienstleister 2000



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: 0 69/41 18 31, Telefax: 0 69/42 59 68
E-Mail: Dr.Dotzler@t-online.de
http://www.dot-online.de
Mobil: 0177 2 40 24 25

Umschlag-Gestaltung: Daily-Art, Frankfurt/M.
Motiv Titel: Millennium, von Horst Kampschulte
Motiv Rückseite: Trans Rapid, Enzio Geneletti, The Image Bank
Abb. S.1, Motiv „Schiff", Eberhard Salomo
Satz und Reinzeichnung: Gottselig, Frankfurt/M.
Schrift: News Gothic
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
© 2000, 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. 3-930617-11-0
Kurztitel: Dotzler, G., computer art faszination, dot 2000

Go with the flow

Fröhliches Millennium! 5

dot 1 Wissen

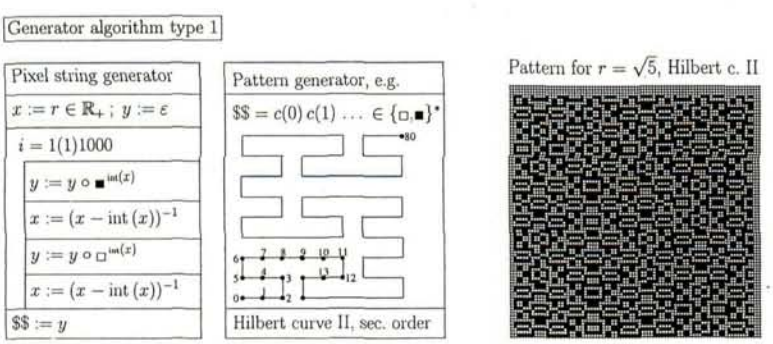
Steffen-Peter Ballstaedt, Prof. Friedrich Hesse
In der visuellen Wende 6
Dr. Volker Jung
Mobilität des Internets – Revolutionärer Wandel der Informations- und Kommunikationswirtschaft 10
Prof. Dr. Jörg Eberspächer
Konvergenz der Kommunkationsnetze: Wird das Internet alles übernehmen? 15
Peer Hasselmeyer
Ubiquitous Computing 23
Dr. Jürgen Strom
Win-Win-Szenarien – Eine neue Perspektive für eine weltweite Entwicklung! 27

dot 2 Computerkultur

Ralf Schäfer
Dreidimensionales Fernsehen – Traum oder Wirklichkeit 31
Dr. Rolf-Dieter Naske
3DTV- und -Cinema-Architektur 36
Klaus Unbehaun
„Was ist das eigentlich, 3-D?" 38
Hans-Dieter Auer
Medienzusammenspiel ohne Grenzen 41
Dr. Simone Emmelius
ZDF.vision 44
Dr. Stefan Lichter
Lucy in Tokio – Reisebericht eines virtuellen Charakters 49
Gert Zimmermann
Nur Vorteile im Virtuellen Studio – eine Kosten-Nutzen Analyse 52
Prof. Dr. Rolf Kloepfer
AKIRA – Wie kann man über Software vorbewusste Zeichenverarbeitung im Film intersubjektiv zugänglich machen? 54
Matthias Ditsch
Swinging Bits durch MP3 – wie die Musik das Web erobert 57
Prof. Dr.-Ing. Bernd Streich
Wachsende Architekturen in Virtual Reality 59
Oliver Krebs
Visualisierung im Verkehrswegebau – Blick in die Zukunft 63
Steven Madge
Autointerieur 2007 – eine Vision 65
Dr. Norbert Bauer
Lösungen für maschinelles Sehen 68

dot 3 Glück

Peter Wenisch
Think big: Nike-Promotion auf dem höchsten Gebäude der Niederlande 70
4D-Vision® GmbH, Jena 71
AIST®, Animated Image Systems Technology GmbH 72
Alias/Wavefront GmbH, Unterschleißheim 74
Knetmasse ade: Virtuelles Studio mit AliasIWavefront 76
archimedia CAD 3D Internet, München 78
Jürgen Schopper
Ideen und Bilder für „720° Deutschland mittendrin!" 80
ARRI Film & TV, München 82
Stefan Wolf
Die neue A-Klasse von Avid 83
Avid Technology GmbH, Hallbergmoos 84
blaxxun interactive AG, München 86
Charamel GmbH, Köln 88
3D-Designservice Philippe Eisfeld, Köln 91
Peter Barysch
Die Zukunft des Kinos 92
Christie Digital Systems Ltd., Mönchengladbach 93
Rainer Pörtner
oneSpace – das gemeinsame Entwickeln und Konstruieren von Produkten 94
CoCreate Software GmbH, Sindelfingen 95
Wolf-Dieter von Carlowitz
Professionelle Produktions- und Workflow-Systeme für Drucker 96
Dainippon Screen (Deutschland) GmbH,Düsseldorf 97
dimedia-digital media GmbH, München, Köln 98
Discreet Logic GmbH, Unterhaching 100
Uwe Osterrieder
Wege zur Qualität 102
Dr. Dotzler Medien-Institut, Frankfurt 103
Festo AG & Co., Esslingen 104
Heidelberger Druckmaschinen AG Heidelberg 108
Gax Axel Gundlach KaHouse im Löwenhof, Frankfurt 110
Horst Kampschulte, San Francisco 112
Klaus E. Lickteig
drupa 2000 – Im Zeichen der Integration 114
Konica Business Machines Deutschland GmbH, Hamburg 116
Minolta Deutschland GmbH, Langenhagen 118
Dr.-Ing. Gerhard Fischer
Die vernetzte Druckerei 120
KölnMesse GmbH 123
OKI Systems (Deutschland) GmbH, Düsseldorf 124
Dipl.-Ing. Herbert Neubauer
Printing on Demand – wem nützt das? 126
Messe Düsseldorf GmbH 127
EPSON Deutschland GmbH, Düsseldorf 128



www.sn.schule.de/dresdenAlgorithmicsChannel/modul29/task29.htm

Oliver Schwarz, Marcus Wiese
Prozessorientiertes Informationsmanagement des deutschen Sportbundes mit Hilfe des Digital-Workplace-Konzeptes 132
Hewlett-Packard GmbH, Böblingen 133
Hitachi Koki Imaging Solutions GmbH, Frankfurt 134
HW Digital Graphics, Bad Aibling 136
Klaus Kamphausen
FOTO UND DESIGN, Der Katalog einer Bildagentur – mehr als nur ein Bilderbuch 138
Image Bank, München 139
MCG GmbH, Baidham 140
Micrografx (Deutschland) GmbH, Unterschleißheim 142
Mitsubishi Electric Europe, Ratingen 144
Océ-Deutschland GmbH, Mülheim an der Ruhr *146*
Detlev Pross Marketing
Repr. Office der Pantone Inc., Karlsruhe 148
Pinnacle Systems GmbH, Braunschweig 150
PSL Photosysteme GmbH, Ahrensburg 152
KINDERMANN & Co.GmbH, Ochsenfurt 155
RIB Software AG, Stuttgart 156
Ricoh Deutschland GmbH, Eschborn 158
Katrin Klink Klink Design, Düsseldorf 160
Dr. Eberhard Döring
design + engineeringforum EuroMold 162
Kay-Uwe Witte
Kein Schick ohne Funktion 163
Alias/Wavefront, Unterschleissheim 164
AllReality GmbH, Stuttgart 166
Genesis-design, München 168
Realtime Technology AG, München 170
SensAble Technologies GmbH, München 172
Weigel Investitionsgüter Design, Esslingen 174
EUROMOLD 2000, DEMAT Exposition Managing, Frankfurt 176
TDS Promethean Deutschland GmbH, Langenfeld 177
Sihl GmbH, Düren 178
Dipl.-Ing. Uwe Scholz
Wettbewerbsvorteile – Virtuelle Produktentwicklung mit Digital Mock-up 180
SIMI Reality Motion Systems GmbH, Unterschleißheim *182*
Sony Deutschland GmbH, Köln 184
Storz Interaktive Medien GmbH 188
Telescope Film, Düsseldorf 192
HardCase Design, Dimitri Lavrow, Düsseldorf 195
Volker Maßmann
Filmabtastung und digitale Filmbearbeitung 196
Ulead Systems GmbH, Braunschweig 200
Videotronic International, Rastatt 202
Wild Projects AG, Mannheim 204

dot 4 Bilder überstülpen

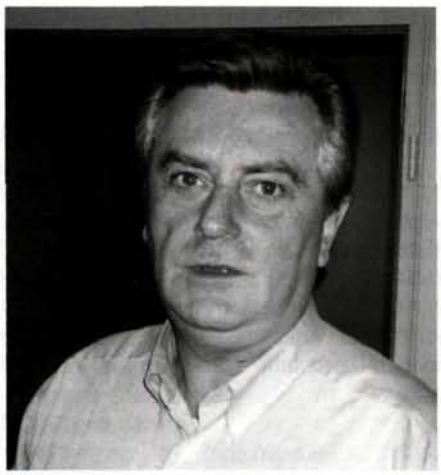
photokina 2000, KölnMesse 206
Hans J. Ernst
50 Jahre photokina – Rückblick im Zeitraffer 208
Uwe Ommer
Weltreise zu Fuß – Das Familienalbum des Planeten Erde 209
Dieter Grossmann
Digital Painting 210
DigitallART Gallery, Frankfurt 211
@ computational design GmbH, Wuppertal 212
ACS 2000, Architektenkammer, Wiesbaden 214
Seminar Lichtsimulation, TU-Darmstadt 218
Dipl.-Ing. Helmut Jahn
Sony Center *220*
Norio Ohga
Grand Opening 221
Eva Sol
Meine Bilder sind Vision 222
Gabriele Klages
Die Kunst auf Knopfdruck 223

dot 5 Stimmigkeit

Heike Pieler
Otto Beckmann – Fundstücke, Kultobjekte und Computerkunst 224
Dennis Gabor
100 Jahre Holographie 228
Hochschule für Fernsehen und Film München 229
Eberhard Urban
COMPUTER ART und Kunst für Kalender 230
Prof. Dr. Peter Weibel
Der anagrammatische Körper 232
Prof. Dr. Bernd Willim
THE GERMAN FILMSCHOOL – Neue Filmhochschule in Brandenburg 234
Die IMAGINA im neuen Licht 235
Messekalender 236
Firmen-Index 237
Namen 238
Virtual Laser Systems GmbH, Krailling 239
Zanders, Bergisch-Gladbach U1
Prof. Erwin P. Stoschek, Dagmar Schönfeld, Collection Signa in Silico U3

Rolf Dieckmann

Computer – Montage – Kunst: „Das Letzte“

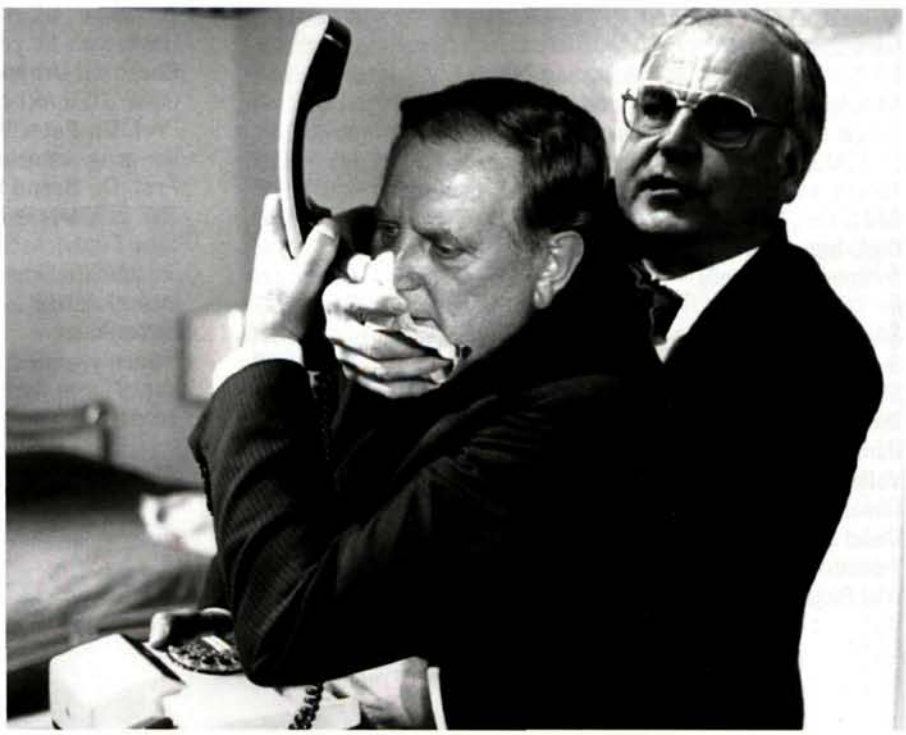


G +J, Stern-Ressortleiter Humor und Satire

Thema: Deutscher Staatsvertrag

Thema: Schalck-Golodkowski

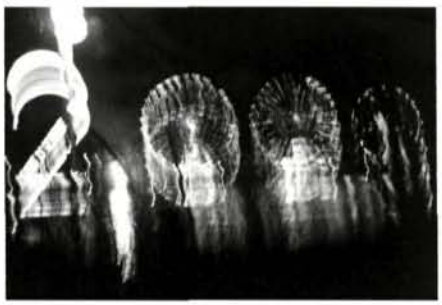
Thema: Peter Strom „Roulette“



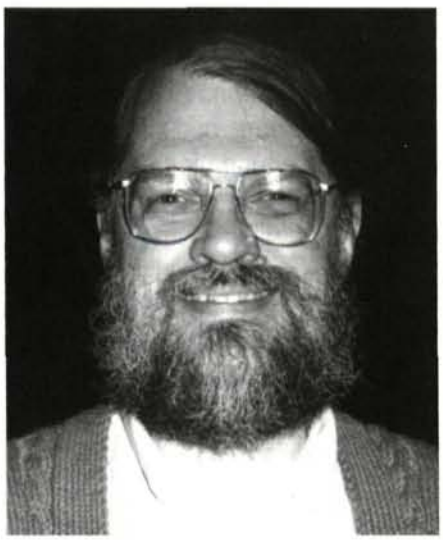
Der Stern ist das einzige deutsche Magazin, in dem ein Ressort nur für „Humor & Satire“ da ist. Und das mit Erfolg, denn die Seiten, die hier entstehen, gehören zu denen mit der höchsten Leserbeachtung. „Das Letzte“ hieß die Seite, auf der Humor-Ressortleiter Rolf Dieckmann und der Hamburger Satiriker Wolfgang S. Roos mit Hilfe der Computertechnik Prominente in absurde und hinterlistige Situationen brachten.[1] Die Fotomontagen waren so realistisch, dass die Leser nicht mehr „echt und falsch“[2] unterscheiden konnten, siehe Beispiel wie aus drei Motiven eine Montage wurde. Heute würde man den Originalphotografien eine Schriftblase in den Mund legen. Vielleicht würde das dann heißen:
„Handle stets so, dass du selbst der Staat bist!“ oder „Reden ist silber. Schweigen ist Schwarz Rot Gold.“ Oder man würde mit Hilmar Frank[3] sagen: „Man muß mit Bildern zeichnen können, dass die Geschichte *gezeichnet* bleibt.“
Computer montieren Kunst, d.h. Bilddaten werden für einen höheren künstlerisch satirischen Zweck verändert.
„Obwohl die Forschungen zur Fotomontage längst noch nicht dem aufregenden und überraschenden Stadium des suchenden *Erkennens* entwachsen sind, zeichnet sich ab, daß allein das Instrumentarium der visuellen Rhetorik präzis und differenziert genug ist, um die Artikulationsweise des Bildmontierens zu analysieren und die spezifische Schönheit der Montagekunst zu würdigen“[3].

Literatur

1. Stern Nr. 13, 1992, S.3
2. Erik Schmid, echt und falsch. Die Wahrheit im Medienzeitalter, Mainz 2000.
3. Montage als Kunstprinzip, Berlin 1991, S.5.



Fröhliches Millennium!



Jim Blinn, SIGGRAPH, LA
„Give me more buttons"

Schöngeistige Studien weisen eine Minusrendite auf (CHE-Studie Focus 15/2000). Trotzdem haben wir den Jahrtausendwechsel mit Zukunftsvisionen und -Technologien hinterfragt, Politik gemacht und nie über Geld nachgedacht. Die Milleniumausgabe hat keine Angst vor leeren Seiten (Horror vacui) und hat sich an das Porto angepaßt.

In fünf Kapiteln zeigen wir, was man sich im Geheimen wünscht – und wenn man es realisiert, Glück hat, doch auch hier herrschen ökonomische Gesetze.

dot 1 schärft den Weitblick und die Vorausschau, zeigt wo die Rechner versteckt sind (ubiquious), wie Handy und Internet zusammengehen, und philosophiert zwischen Metawissenschaft und Erklärungsdruck. Die visuelle Wende zeigt sich auch in den ökologischen Win-Win-Szenarien und bleibt ohnmächtig, wenn wir uns selbst nicht ändern.

dot 2 beschreibt die Entwicklung der deutschen Computerkultur. Interaktivität und Cosubjektivität steuern die Machtmaschinen der Visualisierung.

dot 3 heißt Geschichten erzählen: ein göttliches Drehbuch für e-business und big-business. Anwenderstories und Produktpräsentationen schaffen Transparenz und Vergleichbarkeit. Identifikation mit der Aufgabe setzt Kreativität frei.

dot 4 Wer sich künstlerisch ausdrücken kann, muss sich nicht prügeln. Zum 50. Geburtstag der photokina werden die Bildrituale, aus denen die Kultur besteht, gefeiert. Denn jeder versucht dem anderen das eigene Bild überzustülpen. Die ACS-Messe feiert ihren Architektenwettbewerb sachgerecht, zukunftsorientiert und konsequent.

dot 5 Die Pioniere schaffen einen neuen Himmel, ein neues Sehen und eine neue Körperlichkeit (Gabor 100 Jahre Holographie). Die Münchner Filmhochschule ist stolz auf ihren Studenten-Oskar.

Stil ist das Resultat eines überzeugenden und stimmigen Entwurfs.

Ihr dot-Team. Erfinden Sie sich täglich neu! Service schlägt alles.