

■■■▶ 4.

ABBILDUNGEN*

Abbildung 1	Intelligenter Computer, aus: EDWARDS 1996: 238.	S. 10
Abbildung 2	Cover von STORK 1997 auf <i>2001 – A Space Odyssey</i> (GB 1968, R: Stanley Kubrick) anspielend.	S. 11
Abbildung 3	Eine Darstellung des MEMEX, aus: BUSH 1945b.	S. 22
Abbildung 4	Erste Seite von <i>As We May Think</i> aus der <i>Life</i> , aus: BUSH 1945b.	S. 27
Abbildung 5	Eine Vernetzungsstruktur des Hypertextes (rekonstruiert), aus: NELSON 1965a.	S. 35
Abbildung 6	Cover von Nelson, <i>Computer Lib</i> , aus: NELSON 1974/1987 CL.	S. 37
Abbildung 7	Baran, Überblick über Netzwerktypen, aus: BARAN 1964b.	S. 43
Abbildung 8	Liebeskommunikation über Computernetze, aus: LICKLIDER/TAYLOR 1968.	S. 53
Abbildung 9	Suppen- oder Mathematik-Kommunikation über Computernetze, aus: LICKLIDER/TAYLOR 1968.	S. 54
Abbildung 10	Operator, der über eine Lightgun mit einem Display interagiert, aus: DINKLA 1997: 51.	S. 72
Abbildung 11	Lightpen, aus: ENGLISH/ENGELBART/BERMAN 1967.	S. 73
Abbildung 12	Kniefkontroller, aus: ENGLISH/ENGELBART/BERMAN 1967.	S. 73
Abbildung 13	Maus, aus: ENGLISH/ENGELBART/BERMAN 1967.	S. 73
Abbildung 14	Text Targets, aus: ENGLISH/ENGELBART/BERMAN 1967.	S. 74
Abbildung 15	Messergebnisse für die <i>input-devices</i> , aus: ENGLISH/ENGELBART/BERMAN 1967.	S. 75
Abbildung 16	<i>Xerox Alto</i> , 1973, aus: CERUZZI 2000: 262.	S. 78
Abbildung 17	Cover der Erstausgabe der <i>People's Computer Company-Zeitung</i> 1972, aus: HADDON 1988.	S. 81
Abbildung 18	<i>Altair 8800</i> , 1975, aus: CERUZZI 2000: 227.	S. 82
Abbildung 19	Eine frühe Version von <i>Microsofts Basic</i> auf Papierband, aus: CERUZZI 2000: 234.	S. 83
Abbildung 20	Still aus <i>Tron</i> (USA 1982, R: Steven Lisberger).	S. 86
Abbildung 21	Still aus <i>Wargames</i> (USA 1983, R: John Badham).	S. 87
Abbildung 22	<i>Apple II</i> , ca. 1977, aus: CERUZZI 2000: 265.	S. 88
Abbildung 23	<i>Apple Macintosh</i> , 1984, aus: CERUZZI 2000: 274.	S. 88
Abbildung 24	Printwerbung von <i>ebay</i> (www.ebay.de), 2002.	S. 103
Abbildung 25	a, b. Ein Borg-Kubus, verfolgt von der Enterprise, aus: <i>Star Trek – The Next Generation</i> , Ep. 174.	S. 116
Abbildung 26	Ein Borg, aus: <i>Star Trek – The Next Generation</i> , Ep. 174.	S. 117
Abbildung 27	Cover von Bill Gates, <i>Der Weg nach vorn</i> (deutsche Ausgabe), aus: GATES 1997.	S. 128

* Seitenangaben nur bei Buchquellen

Abbildung 28	a, b. Explorer – Erdball, gemäß der <i>Software is...</i> -Kampagne <i>Microsofts</i> .	S. 135
Abbildung 29	a-h. Das Netz als universelles Archiv, gemäß der <i>Software is...</i> -Kampagne <i>Microsofts</i> .	S. 135
Abbildung 30	a-g. Das Netz als Raum der universellen Kommunikation, gemäß der <i>Software is...</i> -Kampagne <i>Microsofts</i> .	S. 136
Abbildung 31	a-d. Das Netz als Business-Medium, gemäß der <i>Winners</i> -Kampagne <i>Microsofts</i> .	S. 137
Abbildung 32	a-d. Angela Bennett bestellt Pizza über das Netz, aus: <i>The Net</i> (USA 1995, R: Irwin Winkler).	S. 144
Abbildung 33	HMD des VIEW-Systems der NASA, aus: BORMANN 1994: 80.	S. 152
Abbildung 34	Schematische Darstellung des Link-Trainers aus dem am 29. September 1931 bewilligten Patent, aus: WOOLLEY 1994: 50.	S. 157
Abbildung 35	Schematische Darstellung des Cinerama-Verfahrens, aus: BORMANN 1994: 39.	S. 158
Abbildung 36	<i>Whirlwind</i> -Display des „Bouncing Ball“-Programms, aus: SIGGRAPH Proceedings 1989b II: 21.	S. 160
Abbildung 37	Schematische Darstellung der Elemente einer Simulation, aus: ZEIGLER/PRAEHOFER/KIM 1976: 48.	S. 161
Abbildung 38	Blockdiagramm des ‚Supermarket Problem‘, aus: GORDON 1962.	S. 162
Abbildung 39	Zunahme der Literatur über Simulation menschlichen Verhaltens nach 1945, aus: DUTTON/STARBUCK 1971: 14.	S. 163
Abbildung 40	Immersives Kino der Zukunft, aus: HEILIG 1955/1992.	S. 183
Abbildung 41	Heiligs <i>Sensorama</i> (1962), aus: BORMANN 1994: 17.	S. 185
Abbildung 42	Heiligs <i>Sensorama</i> (1962), Karikatur, aus: LIPTON 1964.	S. 185
Abbildung 43	Ivan Sutherlands HMD, schematische Darstellung, aus: SUTHERLAND 1968.	S. 190
Abbildung 44	Arretiertes Auge, aus: SUTHERLAND 1968.	S. 192
Abbildung 45	Sicht des Piloten durch das HMD des Super-Cockpit-Programms, aus: BORMANN 1994: 42.	S. 195
Abbildung 46	Richard Estes, <i>A Hamburger Shop</i> , 1976, Öl auf Leinwand, 101,6 x 127 cm, aus: MEISEL 1989: 212.	S. 198
Abbildung 47	Schema der virtuellen Kamera, aus: BINKLEY 1993.	S. 199
Abbildung 48	Computergrafik, Phong-Shading, aus: MITCHELL 1992: 144.	S. 201
Abbildung 49	Computergrafik, texturiert und mit Spiegelungen, aus: MITCHELL 1992: 144.	S. 201
Abbildung 50	Ein Beispiel für Fotorealismus, Vergleich von Foto und Computergrafik, aus: FOLEY ET AL. 1990: Plate III, 19 (Text rekonstruiert).	S. 202
Abbildung 51	Lara Croft als ‚die Perfekte‘, aus: <i>TV Today</i> , Nr. 19/99.	S. 204
Abbildung 52	a, b. Virtuelles Topmodel <i>Kyoko Date</i> in einer fotografischen Umgebung und freigestellt, aus dem Internet.	S. 205
Abbildung 53	Datenhandschuh, aus: BORMANN 1994: 52.	S. 207

Abbildung 54	Das virtuelle Szenario von <i>Aladdin</i> , aus: PAUSCH ET AL. 1996.	S. 213
Abbildung 55	a-c. Ergebnisse der Besucherbefragung, aus: PAUSCH ET AL. 1996. (Schreibung wie im Original).	S. 223
Abbildung 56	a-d. Eintritt einer Gruppe in das Holodeck, aus: <i>Star Trek – The Next Generation</i> , Ep. 13.	S. 225
Abbildung 57	a-h. Picard wirft ein simuliertes Buch aus dem Holodeck, aus: <i>Star Trek – The Next Generation</i> , Ep. 138.	S. 227
Abbildung 58	Der holografische Doktor, aus: <i>Star Trek – Raumschiff Voyager</i> .	S. 229
Abbildung 59	a, b. Die simulierte Führungsriege der Enterprise als Musketiere im Kampf mit dem realen Lt. Barclay, aus: <i>Star Trek – The Next Generation</i> , Ep. 69.	S. 231
Abbildung 60	a-c. Reales Opfer einer virtuellen Schießerei, aus: <i>Star Trek – The Next Generation</i> , Ep. 13.	S. 232
Abbildung 61	a-c. Der virtuelle Prof. Moriarty verlässt das Holodeck, aus: <i>Star Trek – The Next Generation</i> , Ep. 138.	S. 233
Abbildung 62	a-g. Handschellen, Stühle und tötende Kugeln, aus: <i>The Matrix</i> (USA 1999, R: Andy & Larry Wachowski).	S. 235
Abbildung 63	Wheatstone-Stereoskop, aus: CRARY 1990: 128.	S. 240
Abbildung 64	Benutzung des Stereoskops im 19. Jahrhundert, aus: CRARY 1990: 123.	S. 247
Abbildung 65	„Stereoskopomanie“ (1860), aus: KEMNER 1989: 27.	S. 247
Abbildung 66	Das in <i>Aladdin</i> verwendete HMD, aus: PAUSCH ET AL. 1996.	S. 255
Abbildung 67	Das „physical setup“ bei <i>Aladdin</i> , aus: PAUSCH ET AL. 1996.	S. 256
Abbildung 68	Polar Histogram of Head Yaw, aus: PAUSCH ET AL. 1996.	S. 257
Abbildung 69	Conventional Histogram of Head Yaw, aus: PAUSCH ET AL. 1996.	S. 257
Abbildung 70	WindowVR-System, aus: BIOCCA/DELANEY 1995: 80.	S. 259
Abbildung 71	Avatare, aus: BORMANN 1994: 163.	S. 268
Abbildung 72	a-d. Angela Bennett im Chat, aus: <i>The Net</i> (USA 1995, R: Irwin Winkler).	S. 271
Abbildung 73	a-d. Lara Croft sehnt sich nach der Hochzeit, aus: Werbeclip für <i>Brigitte</i> .	S. 275
Abbildung 74	Lara Croft mit Kinderwagen, Virtual Reality und die Folgen, aus: <i>Der Spiegel</i> .	S. 275