

## **PIONIERGEIST & AVANTGARDE FRANK DIETRICH**

Mit Artificial Life und organischen Environments erkunden heute Künstler und Wissenschaftler biologische Zusammenhänge, die bisher nur theoretisch oder spekulativ erfaßt werden konnten. Erstmals ermöglicht es modernste Computer-Technologie, die Dimensionen von künstlich geschaffenen Welten sinnlich zu erfahren und verschiedene Handlungsalternativen in ihren Konsequenzen zu erleben.

Computersysteme, die in der Lage sind, die dabei zu verarbeitenden Datenmengen zu bewältigen und in entsprechender Qualität auf "Fingertip" zu visualisieren, sind das Ergebnis zehnjähriger Erfahrung von Silicon Graphics an vorderster Front der technologischen Evolution. In den Graphics-Workstations von Silicon Graphics ist diese Erfahrung verkörpert:

- Interaktive 3D-Graphik in voller Farbe
- Digitale Integration verschiedener Medien (Text, Grafik, Photographie, Video, CD-Audio)
- Photorealismus in Echt-Zeit, erstmals auf der Reality Engine
- Schnellste und leistungsfähigste Graphik auf dem Desktop mit Indigo

Wir freuen uns, daß Computerkünstler und Wissenschaftler für Virtual Reality, Artificial Life und für andere interaktive Environments bevorzugt Workstations von Silicon Graphics verwenden. Wir sehen darin eine sinnvolle und für beide Seiten fruchtbringende Partnerschaft. Die Anforderungen, die die künstlerische und wissenschaftliche Avantgarde an die Leistungsfähigkeit der Computersysteme stellen, sind uns permanente Herausforderung und tragen dazu bei, daß sich Silicon-Graphics-Workstations in raschen Zyklen weiterentwickeln. Mit den RISC-PCs der Indigo-Familie wurde z.B. erstmals eine neue Computerkategorie eingeführt, die die Vorteile eines PCs bezüglich Benutzerfreundlichkeit, Größe und Preis mit der Leistungsfähigkeit einer Workstation verbindet. Als echte Multi-Media-Maschinen verfügen die Indigos über eine mächtige Entwicklungsumgebung und sind gleichzeitig binärkompatibel zu allen größeren Systemen von Silicon Graphics, bis hin zu den Supercomputern mit symmetrischem Multiprocessing. Durch die Verfügbarkeit dieser Kapazitäten öffnen sich buchstäblich neue Welten, zu denen Künstler und Wissenschaftler kreative Zugänge schaffen.

Ars Electronica ist ein Forum, das uns mit derartigen künstlichen Welten konfrontiert. Es zählt zu den international bedeutendsten Veranstaltungen seiner Art. Silicon Graphics als führender Hersteller von Computer-Systemen für Visual Processing sieht in der Unterstützung von Ars Electronica keine notwendige Pflichtübung, sondern einen Beitrag zur kulturellen Auseinandersetzung mit essentiellen Fragen unserer Zeit.

Silicon Graphics Computer Systems GmbH, Modecenterstraße 14, A-1030 Wien, Austria,  
(0222) 7986848