

Onyx

Versuchsanordnung

Silicon Graphics, Inc., SGI Onyx2 InfiniteReality2, 1997, Hochleistungsgrafikcomputer

1997

Die Computergrafik der 1990er Jahre wäre ohne die Hochleistungsrechner der Firma Silicon Graphics undenkbar gewesen. Was heute von fast jedem Consumer-PC bewerkstelligt werden kann, wurde durch diese heute obsoleten Rechner erstmals möglich.

Nutzbar für Echtzeitgrafik- und Virtual Reality-Anwendungen, stand der Name "Onyx" für ein Werkzeug, das es Künstlern ermöglichte, neue Formen der Visualisierung und der Immersion zu erkunden.

Das Exponat steht damit auch exemplarisch für die Entwicklungs- und Produktionstätigkeit des ZKM | Institut für Bildmedien in den 1990er Jahren: Mithilfe dieser Hardware entstanden zahlreiche Werke, die die Geschichte der Medienkunst nachhaltig geprägt haben, wie z.B. die interaktive Installation *conFIGURING the CAVE* (1997) von Agnes Hegedüs, Bernd Lintermann und Jeffrey Shaw.

Ein weiteres Beispiel ist die interaktive 3D-Grafikinstallation *SonoMorphis* (1998) von Bernd Lintermann und Torsten Belschner, die mit dem am Institut entwickelten Softwaresystem "Xfrog" realisiert wurde. Ohne die "Onyx"-Hochleistungsrechner hätte diese komplexe Software im Sinne der künstlerischen Intention der Autoren kaum eingesetzt werden können.

Quellen-URL: <http://at.zkm.de/node/459>

Verweise:

[1] <http://at.zkm.de/taxonomy/term/35>

[2] <http://at.zkm.de/taxonomy/term/12>