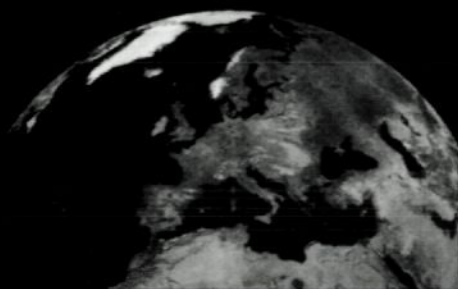


Terravision

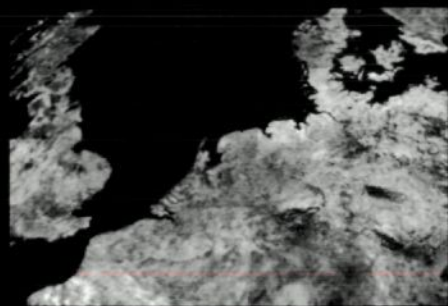
Start rechts vom Mars,
Ziel Planet Erde,
Kontinent Europa,
Deutschland, Berlin,
Zoologischer Garten,
Giraffengehege. Flug-
zeit dreißig Sekunden.



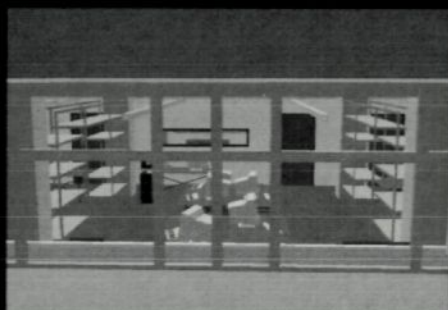
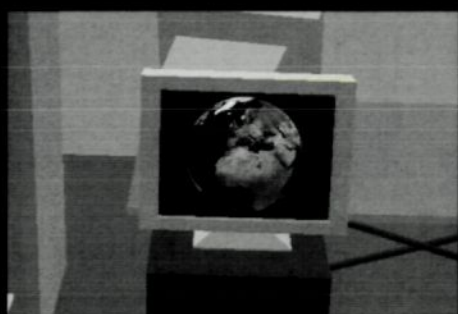
Es geht auch schneller.
Oder langsamer, je
nachdem. Sanft durchs
All schweben, dann im
Gleitflug über Afrika
und Südeuropa,
schließlich Kurs auf
Berlin und dann ge-
mächlich durch die



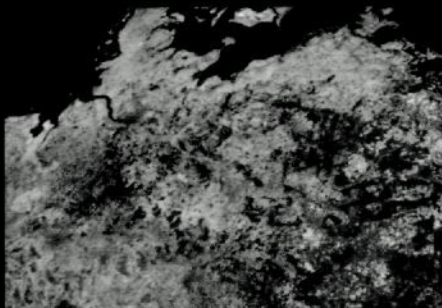
Straßen der Haupt-
stadt kurven. Im Prin-
zip kann man von
jedem beliebigen
Punkt in unserem Pla-
netensystem starten,
in jeder beliebigen
Geschwindigkeit zur
Erde fliegen und dort



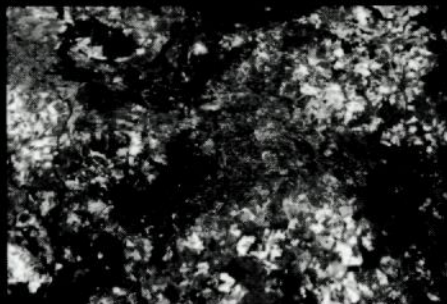
landen, wo immer
man will. Die Flugma-
schine trägt den
Namen Terravision.
Vor gut zwei Jahren
hat Art + Com mit
Arbeiten an diesem
System begonnen,
damals noch geleitet



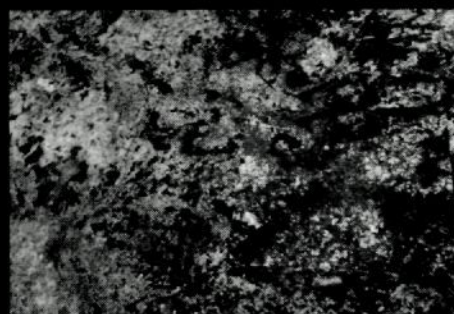
Michael Esser,
DIE ZEIT, 8. März 1996



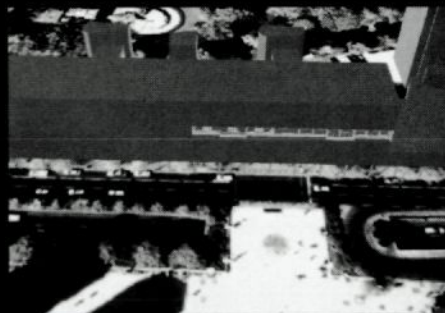
von einem eher unspektakulären Wunsch: Die Deutsche Welle wollte eine Software für die möglichst realistische Wetterdarstellung im Fernsehen der Zukunft. Eines Tages sollte sich das



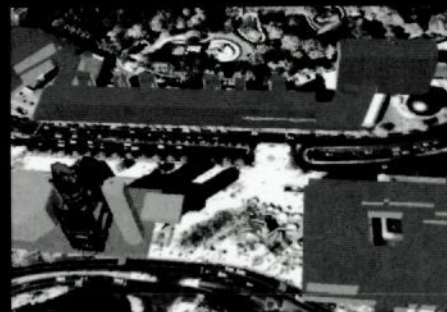
Publikum an jeden Ort der Welt begeben und nachsehen können, wie das Wetter dort ist. Das Ziel von Terravision ist heute nicht weniger als die Abbildung der gesamten Erdoberfläche im



Computer. Die hierzu erforderliche Datenmenge ist von keinem Rechner der Welt zu bewältigen und für keinen Datenspeicher der Welt faßbar, doch es geht auch anders. Terravision verbindet



umfliegen. Bisher sind probeweise die Gebiete von Los Angeles und Berlin erfaßt, nach und nach sollen andere hinzukommen.



bilder, Photos aller Art gehen in dieses Archiv ein. Terravision ruft diese Daten von den angeschlossenen Netzrechnern beständig ab und errechnet daraus die Räume, in denen die Nutzer dann her-



Datenbank von potentiell unbegrenzter Größe. In ihr werden Daten über die Erdoberfläche und die Atmosphäre gesammelt und ständig aktualisiert. Satellitenaufnahmen, Video-

zur Zeit einige, im Idealfall viele leistungsfähige Computer über schnelle Netzwerke miteinander und macht so das Unmögliche möglich. Die beteiligten Computer bilden zusammen eine