

Digitale Archäologie: A Space Odyssey Reconstructed

Filmliebhaber sammeln gerne Artefakte ihrer Lieblinge wie Kostüme, Utensilien oder originale Set-Modelle. Was tun, wenn der Zahn der Zeit oder die Produktionsbedingungen das Material unwiederbringlich vernichtet haben? Mittels 3D-Software und archäologischem Forscherdrang gelingt es Nikolaus Netzer Ansichten der Mondbasis aus 2001 A Space Odyssey wieder zum Leben zu erwecken und aus ungewöhnlichen Perspektiven zu visualisieren. Dabei gewährt er Einblicke in Strategien der Rekonstruktion und es kommen interessante Aspekte über Stanley Kubricks Film und seine Entstehung zu Tage.

Nikolaus Netzer

Sommerfeldt & Netzer

Der Diplomdesigner, Jahrgang 1964, hat an der Universität der Künste Berlin Industrial Design studiert. Er ist seit 1986 Apple-Anwender. Nach dem Studium arbeitete er für verschiedene Agenturen, Designer und Architekten. 1992 gründete er das Designbüro Sommerfeldt & Netzer mit Schwerpunkt Grafikdesign, Konsumgütergestaltung und 3D-Visualisierung.

Dabei betreut er für nationale und internationale Auftraggeber Projekte in Deutschland, USA, China, Australien, Frankreich, Spanien und den Niederlanden.

Als Autor kommuniziert er seine langjährige Berufserfahrung im Bereich 3D-Visualisierung, Computeranimation, Desktop Publishing und Visual Effects durch zahlreiche Veröffentlichungen in Fachmagazinen wie Macwelt, MACup, Digital Production, Creative Live oder Page.

An der Hochschule für Kommunikation und Design Berlin unterrichtet er seit 1998 den Umgang mit dem Programm Cinema 4D. Dabei liegt der Schwerpunkt auf Umsetzung moderner Visualisierungstechniken für Package Design und Materialsimulation.

Digital Archeology: A Space Odyssey Reconstructed

Movie fans collect artifacts of their favorites like costumes, pieces of equipment or original set models. But what can be done if the ravages of time or the terms of production have irretrievably destroyed the artifacts? With the help of 3D software and research Nikolaus Netzer succeeds in creating views of the moonbase of 2001 A Space Odyssey and visualizing them from unconventional perspectives. Doing so he allows insights into his strategies of reconstruction and reveals interesting aspects about Stanley Kubrics Film and its development.

Nikolaus Netzer

Born in 1964, he studied Industrial Design at the University of Arts Berlin. He has been an Apple user since 1986. In 1992 he founded the design office Sommerfeldt & Netzer which concentrates on graphic design, consumer goods and 3D visualisation.

He supervised projects for national and international companies in Germany, USA, China, Australia, France, Spain and the Netherlands.

As an author he communicates his longtime work experience in the field of 3D visualization, animation and desktop publishing with publications in trade magazines like Macwelt, MACup, Digital Production, Creative Live or Page.

Since 1998 he teaches the use of the software Cinema 4D at the College for Communication and Design in Berlin focussing on techniques of visualization for product and package design and simulation of materials.