

HyperKult 15 (Lueneburg, 13-15 Jul 06)

Martin Warnke

Call for Participation

HyperKult 15

Modelling und Simulation

Rechenzentrum der Universität Lüneburg
21332 Lüneburg

13.-15.7.2006

Fachgruppe Computer als Medium im
Fachbereich Informatik und Gesellschaft der Gesellschaft für Informatik e.V.

Ende der 40er Jahre erklärte John von Neumann in kleinem Kreise die Epochen der >Ähnlichkeit< und der >Repräsentation< für beendet und diejenige der >Simulation< für angebrochen. Zehn Jahre später eröffnete Abraham Moles eine zehnbändige Technik-Enzyklopädie mit der Feststellung, daß erkannt ist, was modellierbar ist und die Wissenschaft des 20. Jahrhunderts eine der Modelle sei. Und wiederum ein Jahrzehnt später konstatierte Joseph Licklider nurmehr bündig, daß die Simulation das wichtigste Ereignis für Wissenschaft und Technologie seit der Erfindung des Buchdrucks sei. Daß dies auf fruchtbaren Boden fiel, belegen nicht nur derzeit 2.500 lieferbare Titel bei Amazon, sondern auch die Übernahme entsprechender Verfahren und Computerprogramme in die wissenschaftliche Ausbildung, aber auch die Dominanz von Excel in allen planenden Verwaltungsebenen. Mittlerweile nämlich vermag man kaum noch einen Forschungsbereich zu nennen, der nicht essentiell von Verfahren der Modellierung und Simulation abhängig wäre, die selbstverständlich auf Computern gemacht werden. Vielleicht ist es deshalb nicht übertrieben zu behaupten, daß sich zahlreiche Wissenschaften implizit oder explizit - instrumentell in Computerwissenschaften verwandelt haben. Ob bei Crashtests oder Ölbohrungen, bei Renten- oder Ökosystemen, in Pharmazeutik oder Teilchenphysik, in Meteorologie oder Materialkunde überall haben sich angesichts komplexer Systeme provisorische Erkenntnisstrategien herausgebildet. Und dabei scheint es notorisch so, daß man Modelle macht, sie laufen läßt und überarbeitet und sie wieder laufen läßt, bevor man überhaupt die Probleme des Systems richtig verstanden hat, das man

simulieren will. Nicht Objekte oder „Wirklichkeit“ wären demnach Gegenstand der Simulation, sondern Erkenntnisrelationen. Mit Modelling & Simulation ist

also offenbar ein Drittes zwischen Theorie und Experiment entstanden, das wiederum nur durch Rechenleistung möglich geworden ist. Das suchende Experiment ist um die Versuchung der Simulation erweitert.

Verschiedene Fragen werden dadurch virulent: In welcher Weise verändert der Computer als universelle Simulationsmaschine das Wissen und die Erkenntnisweisen der Wissenschaften? In welcher Weise verändert die Simulation das Verhältnis von Theorie und Experiment? In welcher Weise verändert die Simulation das Verhältnis von Gesetz und Regel? In welcher Weise verändert die Simulation das Verhältnis von Beweis und Demonstration? In welcher Weise verändert die Simulation das Verhältnis von Kunst und Wissenschaft?

Termine

Senden Sie bitte ein- bis zweiseitige Zusammenfassungen Ihres Beitrags zum Workshop HyperKult 15 (wissenschaftliche Vorträge, Demonstrationen technischer oder künstlerischer Art) bis zum

31. März 2006 an

Universität Lüneburg
Rechenzentrum
HyperKult
21332 Lüneburg
<mailto:hyperkult@uni-lueneburg.de>

Organisation

Rolf Großmann
Martin Schreiber
Martin Warnke

Programm

Lena Bonsiepen (Biesenthal)
Wolfgang Coy (Humboldt-Universität zu Berlin)
Gabriele Gramelsberger (FU Berlin)
Rolf Großmann (Universität Lüneburg)
Jochen Koubek (Humboldt-Universität zu Berlin)
Andreas Möller (Universität Lüneburg)
Jörg Pflüger (Biesenthal)
Claus Pias (Ruhr-Universität Bochum)
Martin Schreiber (Universität Lüneburg)
Georg Christoph Tholen (Universität Basel)

Georg Trogemann (KHM Köln)
Martin Warnke (Universität Lüneburg)

Internet

<http://www.uni-lueneburg.de/hyperkult>

Quellennachweis:

CFP: HyperKult 15 (Lueneburg, 13-15 Jul 06). In: ArtHist.net, 14.02.2006. Letzter Zugriff 15.12.2025.
<<https://arthist.net/archive/27927>>.