

HyperKult 16

Rechenzentrum der Universität Lüneburg

»Medium Computer. Geschichte(n), Visionen, Phantasmen«

21332 Lüneburg

12.-14.7.2007

Fachgruppe »Computer als Medium« im

Fachbereich »Informatik und Gesellschaft« der Gesellschaft für Informatik e.V.

Call for Participation

Noch bevor der Computer als »Medium« verstanden wurde, hatte die Kybernetik ihn mit Zukunftsphantasien und Hoffnungen überladen. Nur staatliche Denkmäskinen sollten noch in der Lage sein, eine viel zu komplex gewordene Welt friedlich und gerecht zu regieren.

Die Automatisierung produzierte Ersatzphantasmen und Wohlstandsverprechen für eine Gesellschaft, der die Arbeit ausgehen sollte. Cyborgs und künstliche Intelligenzen drohten, den Menschen zu überholen und in »prometheischer Scham« zurückzulassen.

Als Medium entdeckt, versprach der kommende PC nicht weniger als die Veränderung der Welt. »The human mind is born free, yet everywhere it is in chains«, sprach Ted Nelson 1974 Rousseau nach. Das utopische Einsatzgebiet des Computers als Medium von Freiheit, Gleichheit und Wissen war eröffnet.

Eine andere visionäre Vorstellung sorgte in der Unterhaltungsindustrie Ende der 80er Jahre für eine neue Goldgräberstimmung: ein digitales Multimedia-Center sollte als universelles Unterhaltungsmedium in unsere Wohnzimmer einziehen und die herkömmlichen Einzelmedien und ihre Settings verdrängen.

Doch die Entwicklung verlief weder wie von Nelson noch wie von der Medienindustrie geplant und gewollt. Das WWW schluckte Nelsons XANADU, und als erfolgreichster Unterhaltungscomputer schrieb zunächst einmal ein kleines Spielzeug von Nintendo Geschichte.

Gerade die Überraschung, die begrenzte kulturelle und ökonomische Planbarkeit, scheint ein Leitmotiv der rasanten Entwicklung des Computers als Medium zu sein. Computer erzählen eine Erfolgsgeschichte von ungeahntem Ausmaß und dienen zugleich als Durchlauferhitzer für Zukünfte, die meist anders kommen als gedacht.

Daher fragen wir:

Was war der »Computer als Medium« und wo stehen wir heute?
Was ist auf der Strecke geblieben, die KI, der Analogrechner, die Bionik?
Was ist anders gekommen als gedacht, die Computer-Literacy, der Tod des Buches und anderer alt gewordener Medien, ein neues Urheberrecht?
Was wurde laut angekündigt und leise begraben?
Welche Phantasmen und Visionen halten sich hartnäckig?
Was ist passiert, was sich niemand gedacht hatte: Human Computing, Social Software, Second Life, mySpace und YouTube?

Termine

Senden Sie bitte ein- bis zweiseitige Zusammenfassungen Ihres Beitrags zum Workshop HyperKult 16 (wissenschaftliche Vorträge, Demonstrationen technischer oder künstlerischer Art)

bis zum 31. März 2007

an
Universität Lüneburg
Rechenzentrum
HyperKult
21332 Lüneburg
oder

mailto:hyperkult@uni-lueneburg.de

Organisation

Rolf Großmann
Martin Schreiber
Martin Warnke

Programm

Lena Bonsiepen (Biesenthal)
Wolfgang Coy (Humboldt-Universität zu Berlin)
Rolf Großmann (Universität Lüneburg)
Jochen Koubek (Humboldt-Universität zu Berlin)
Andreas Möller (Universität Lüneburg)
Claus Pias (Universität Wien)
Martin Schreiber (Universität Lüneburg)
Georg Christoph Tholen (Universität Basel)
Georg Trogemann (KHM Köln)
Martin Warnke (Universität Lüneburg)

Internet

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

Fachgruppe »Computer als Medium«

Im Rahmen der HyperKult 16 wird auf einer Mitgliederversammlung am 14.7.2007 über die Arbeit der Fachgruppe und thematische Schwerpunktsetzungen der HyperKult beraten.