

# Inhalt

## Geleitwort

<i>Angela Schönberger</i> . . . . .	7
-------------------------------------	---

## Einführung in das Thema

<i>Wolfgang Kabisch</i> . . . . .	9
-----------------------------------	---

## Vorträge I

1 <i>Holger van den Boom</i> , Vom Modell zur Simulation – Die Zukunft des Designprozesses . . . . .	13
2 <i>Angela Schönberger</i> , Architekturmodelle zwischen Illusion und Simulation . . . . .	41
3 <i>Helmut Emde</i> , Raum und Zeit – Geometrie in Vorstellung und Realität . . . . .	55
4 <i>Mathias P. Hirche</i> , Modellsimulation – ein Verfahren zur Architekturdarstellung . . . . .	69
5 <i>Jörg H. Siekmann</i> , Künstliche Intelligenz . . . . .	84

<b>Testbild. Ein Experiment für Leser</b> . . . . .	117
---	-----

<b>Podiumsdiskussion</b> . . . . .	121
------------------------------------	-----

## Vorträge II

6 <i>Rolf Herken</i> , Eine Bemerkung zur Computerkunst . . . . .	137
7 <i>Dietrich von Hase</i> , Computerfilm – State of the Art 1987 . . . . .	139
8 <i>Janos Andreas Makowsky</i> , Computeranimation: High-Tech-Trickfilm oder Aufbruch in neue Visualisierungsmöglichkeiten? . . . . .	149
9 <i>Hellmuth Costard/Jürgen Ebert</i> , Echtzeit II – Die Autoren diskutieren ihren Film . . . . .	156

10	<i>Stefan Klockow</i> , Zwischen Uhren und Wolken – Anspruch und Realität wissenschaftlicher Politikberatung	163
11	<i>Joan S. Davis</i> , Die simulierte Wirklichkeit – berechnen statt begreifen? . . . . .	191
12	<i>Jan Krzysztof Meisner</i> , Simulation und Selbsterhaltung . .	208

**Redaktionelle Nachbemerkung**

<i>Peter Bexte</i> . . . . .	221
------------------------------	-----

<b>Hinweise zu den Autoren</b> . . . . .	223
--	-----

Fotonachweis . . . . .	227
------------------------	-----

Register . . . . .	228
--------------------	-----