

NEU: LabDays im Ars Electronica Center

(Linz, 6.10.2010) Samstag, 9. und Sonntag 10. Oktober 2010, lädt das Ars Electronica Center Linz erstmals zu den „LabDays“: Im Mittelpunkt stehen die Labors – kurz Labs – der Main Gallery, in denen gemeinsam mit eigens eingeladenen ExpertInnen einen ganzen Tag lang experimentiert, getüftelt und gespielt werden kann. „Codes, Clowns und Roboter“ begegnen den BesucherInnen im Laufe dieser ersten beiden LabDays, die sich an alle Altersgruppen, an ExpertInnen und Laien richten.

Weitere Infos und Preise zu den LabDays: <http://new.aec.at/center/de/2010/07/06/labdays-codes-clowns-roboter/>

Codes – Clowns – Roboter

SA 9. und SO 10. Oktober 2010 / 10:00 bis 18:00

Roboter erobern unsere Welt. In der Informationstechnologie und in der Medizin, in der Raumfahrt, bei der Erkundung unbekannter bzw. unsicherer Räume und Gebiete oder in der Kriegsführung. „Codes – Clowns – Roboter“ versprechen die LabDays im Ars Electronica Center und eröffnen aufschlussreiche Einblicke in das breite Themenfeld der Robotik, die Interaktion von Mensch und Maschine und neurologische Prozesse, die darüber entscheiden, ob und wie wir Information „verarbeiten“ können – oder eben nicht.

SA und SO / 10:30, 12:30, 14:30

Führung durch die Ausstellung „Codes & Clowns“

Der US-amerikanische Wissenschaftler, Ingenieur und Erfinder Claude Shannon (1916–2001) gilt als Wegbereiter des Informationszeitalters. Mit einer vom Heinz Nixdorf MuseumsForum Paderborn kuratierten Ausstellung widmet sich das Ars Electronica Center dem Werk des exzentrischen Genies. Robotische Mäuse, jonglierende Plastiks-Clowns und andere skurrile Erfindungen führen dabei vor Augen, auf welcher spielerischen und humorvollen Weise sich Claude Shannon mit verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen und Fragestellungen beschäftigt hat.

SA und SO / 11:00 bis 16:00

Roboter-Workshop (für Kinder und Jugendliche)

„Auf den Spuren von Claude Shannon“ – so das Motto dieses Workshops. Aus Elektroschrott und Karton werden hier skurrile Roboter gebastelt.

SA / 13:30 und 15:30

Jonglieren! Jonglieren!

Jonglieren ist ein gutes Beispiel dafür, wie schnell wir Menschen die exakte Koordination komplexer Bewegungsabläufe erlernen. Für Maschinen und Roboter ist dies ungleich schwieriger. Der Workshop „Jonglieren! Jonglieren!“ gibt Einblick in die Anforderungen, die dabei jeweils an Mensch und Roboter gestellt werden.

SA / 14:00

Roboter als Welteneroberer

Atemberaubende Bilder, faszinierende Einblicke in fremde Welten und das Abenteuer Forschung: Im Deep Space zeichnet Gernot Grömer vom Österreichischen Weltraum Forum ein Bild des Sonnensystems. Roboter sind inzwischen in die entlegensten Winkel unserer

kosmischen Umgebung vorgedrungen und liefern uns Bilder von zerklüfteten Marslandschaften und bizarren Eiswelten des Jupitermondes Enceladus oder übermitteln das Rauschen des Windes auf dem Saturnmond Titan. Gernot Grömer erzählt eine Geschichte robotischer Entdeckungsreisen, auf deren Spuren auch wir Menschen eines Tages wandeln werden.

SO / 11:00

Brain Brunch mit Axel Roch und Walter Pötsch

Claude Shannon, Alan Turing, Marcel Duchamp – sie alle spielten Schach, das Königsspiel des Denkens. Und sie spielten es auf sehr unterschiedliche Weise. Axel Roch, nach der Kunsthochschule für Medien Köln und dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe derzeit an der Rijksuniversiteit Groningen tätig, gibt Einblick in verschiedene Strategien beim Schach. Und er spricht über das Schachspiel als Metapher in der Kunst- und Medientheorie.

Der Jongleur Walter Pötsch hat für sein Studium weniger als die Mindeststudiendauer benötigt. Auf welche Weise ihm dabei Gedächtnisübungen und Merktechniken – die vor Ort auch gleich erprobt werden – und der „Konzentrationskatalysator Jonglieren“ geholfen haben, erzählt er im Deep Space.

SO / 14:30 bis 16:30

ExpertBits – im Gespräch mit ExpertInnen

Roboter nur Kraft der eigenen Gedanken steuern? Was wie Science Fiction anmutet, ist heute schon Realität. Christoph Guger von der g.tec medical engineering GmbH präsentiert das „Brain-Computer-Interface“, das eine zukunftsweisende Kommunikation zwischen Mensch und Maschine möglich macht.