

Sonderausstellung: »Computer(-)Sprachen«

Computer basieren auf jeder ihrer Ebenen auf Sprache. Sei es die Sprache der Logik, in der die Hardwarearchitektur organisiert ist, das Mikroprogramm, das die „Silben“ des Mikroprozessor-Wörterbuchs bildet oder die Programmiersprachen – von den hardwarenahen bis hin zu den objektorientierten. Diese Sprachnähe macht es schon beinahe selbstverständlich, dass Computer auch immer schon mit Sprache zu tun bekommen haben. Von den frühesten Compilern, die Hochsprachen in Maschinensprache übersetzen, zur Hard- und Software akustischer Sprachsynthese bis hin zur Schrifterkennung und künstlichen Intelligenz von Chatbots.

Diese vielfältigen Beziehungen zwischen Computern und Sprache(n) sollen beim diesjährigen Vintage Computing Festival Berlin das Thema der Sonderausstellung sein. Seltene Programmiersprachen und ihre Compiler, Computer mit Sprachausgabe, Programme zur Unterhaltung mit dem Computer, OCR-Hard- und -Software, Textadventures und Sprachlern-Systeme sind nur wenige Beispiele hierfür und in der Sonderausstellung herzlich willkommen! Dass sich in unterschiedlichen Workshops auf dem VDFB „Sprachen“ des Computers als Programmiersprachen und in elektronischen Schaltungen „hands-on“ erfahren und lernen lassen, ergänzt das Thema der Sonderausstellung.

Ergänzung „Game Room“:

Einen besonderen Fokus stellen dieses Jahr Spiele mit Sprachausgabe und Texteingabe dar.

Ergänzung „Chip Tune“-Party:

Als Besonderheit präsentieren wir in diesem Jahr eine visuelle Untermalung des Live-Konzerts durch ein original „Atari Video Music“-System!

Kurztagung: »Hello, I'm ELIZA.« – Zum 50. Geburtstag eines Chatbots

Als der deutschstämmige Joseph Weizenbaum sein zwischen 1964 und 1966 entwickeltes am KI-Labor des MIT entwickeltes Programm „ELIZA“ vorstellte, hatte er eigentlich genau das Gegenteil von dem im Sinn, was daraufhin geschah: „ELIZA“ sollte zeigen, das Künstliche Intelligenz allenfalls eine Parodie menschlicher Intelligenz sein kann und schlimmstenfalls in einen Zynismus mündet, der menschliche Kommunikationspartner durch oberflächlich agierende Chatsysteme ersetzt. Seine künstliche Psychotherapeutin „ELIZA DOCTOR“ wurde dann jedoch ernsthaft in der Therapie eingesetzt und so kam ein Stein ins Rollen, der das Programm bis heute zu einem wichtigen Markstein der KI-Forschung gemacht hat. „ELIZA“ wurde modifiziert, in zahlreiche andere Programmiersprachen übersetzt und zum Gegenstand von medienkritischen Diskursen, Kunstprojekten und Programmierlern-Workshops. Auf unserer Kurztagung wollen wir die Geschichte des Programms, seine Codes, Protagonisten und den technik- und zeithistorischen Kontext noch einmal Revue passieren lassen und haben dazu sowohl Zeitzeugen und Freunde Joseph Weizenbaums eingeladen als auch Forscher, die sich der Computergeschichte, der Beziehung zwischen Philosophie und Künstlicher Intelligenz widmen und Künstler, die zeigen, wohin sich „ELIZA“ heute entwickelt hat.

Zeit: Sonntag, 02.10.2016, 9:00-18:00 Uhr

Ort: Raum 0.01 (Medientheater)