

# Hello, Robot.

## Design zwischen Mensch und Maschine

### Medienbilder

#### Medienorientierung

Freitag, 25. Mai 2018, 11 Uhr

Mit einer Einführung von der Ausstellungskuratorin Amelie Klein, Vitra Design Museum, Weil am Rhein. Vielen Dank für Ihre Anmeldung bei der Medienstelle.

#### Medienstelle

Luzia Davi, [gewerbemuseum.medien@win.ch](mailto:gewerbemuseum.medien@win.ch), Telefon +41 (0)52 267 51 36 (direkt: 68 83)

#### Medienbilder

Auf [www.gewerbemuseum.ch](http://www.gewerbemuseum.ch) (→ Angebote für / Medien) finden Sie hochaufgelöste jpg-Dateien zum Download. Wenn nicht anders angegeben, haben die Fotos ein Format von 300dpi/A5. Bilddateien in höherer Auflösung können auf Anfrage geliefert werden. Bitte verwenden Sie die Medienbilder nur in Zusammenhang mit einer Berichterstattung über die Ausstellung «Hello, Robot.» im Gewerbemuseum Winterthur und nur während der Ausstellungsdauer unter Angabe der Copyrights und der Fotografennachweise. Vielen Dank!

Anlässlich der Ausstellungseröffnung folgen weitere Medienbilder mit Einblicken in die Ausstellungsräume.

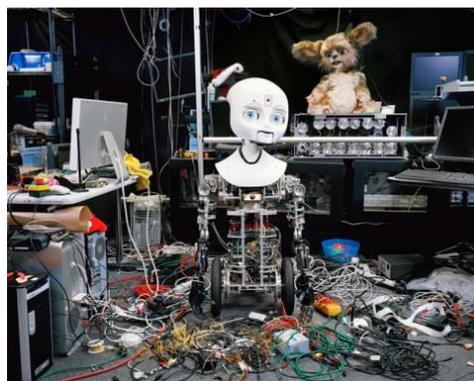


**Vincent Fournier: «Reem B #5 [Pal], Barcelona, Spain», aus: «The Man Machine», 2010. 21-teilige Serie. Tintenstrahldruck auf Hahnemühle Barytpapier, je 100x130 cm. © Vincent Fournier.**

Ausstellungsbereich «Science und Fiction»:

In seiner Fotoserie «The Man Machine» hält Vincent Fournier spekulative Szenen fest, in denen Menschen Robotern im Alltag begegnen, mit ihnen in Beziehung treten und ihnen Empathie entgegenbringen. Dabei setzt sich Fournier auch mit der Frage nach deren Akzeptanz durch den Menschen auseinander: Man möchte denken, dass das künstliche Gegenüber umso mehr akzeptiert wird, je realistischer die Figur gestaltet ist. Dem ist aber nicht so: Der vom japanischen Robotiker Masahiro Mori formulierten «Uncanny Valley»-Theorie zufolge finden Menschen abstrakte, künstliche Figuren anziehender als die zunehmend realistischen. Die Akzeptanz fällt ab einem gewissen Grad an Menschenähnlichkeit abrupt ab und steigt erst wieder, wenn die Kunstfiguren einen sehr hohen Ähnlichkeitsgrad mit echten Lebewesen aufweisen oder von diesen nicht mehr unterscheidbar sind. (Tina Thiel)

Verwendung nur in direktem Bezug zur Ausstellung «Hello, Robot.» genehmigt.



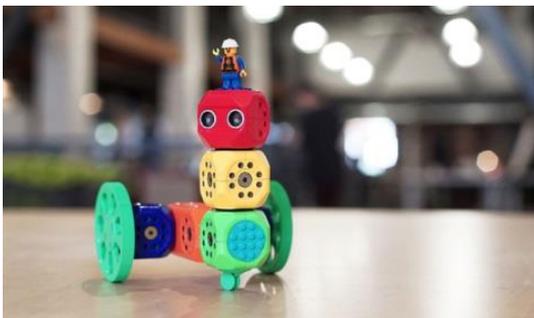
**Yves Gellie: «Human Version 2.07 Nexi», 2009. C-Print auf Barytpapier, je 104x130 cm**

© Yves Gellie, Galerie du jour agnès b, Galerie Baudoin Lebon.

Ausstellungsbereich «Science und Fiction»:

Yves Gellie erkundete für seine Fotoserie «Human Version» die grössten und wichtigsten, auf humanoide Roboter spezialisierten, Forschungslabors weltweit – die Gerätschaften und Werkzeuge interessierten den Franzosen dabei ebenso sehr wie die räumlichen Verhältnisse, in denen Wissenschaftler sich ihren menschenähnlichen Maschinen widmen. Die Konzentration auf Humanoide erlaubte es Gellie, sich mit dem Wechselspiel von Wissenschaft – Science – und Populärkultur – Fiction – auseinanderzusetzen und den grundlegenden Unterschied zwischen Ost und West im Umgang mit Robotern zu untersuchen. (Tina Thiel)

Verwendung nur in direktem Bezug zur Ausstellung «Hello, Robot.» genehmigt.



**Robo Technologies: «Robo Wunderkind», 2015.** Spielzeug, variable Grösse, mit Lego-Aufsatz. © Robo Technologies GmbH.

Ausstellungsbereich «Science und Fiction»:

«Robo Wunderkind» ist ein bunter, modularer Roboter-Baukasten, mit dem Kinder ab fünf Jahren ihren eigenen Roboter zum Spielen bauen und Grundkenntnisse im Programmieren erwerben können. Die smarten Würfel mit einer Kantenlänge von rund 8 Zentimetern sind mit elektronischen Geräten wie Kameras, Entfernungssensoren und Laserpointern ausgestattet. Sie sind kabellos verbunden und mit Lego kompatibel. Hat man den Roboter aus den verschiedenen Bausteinen zusammengesteckt, lässt sich das «Robo Wunderkind» leicht über Smartphone oder Tablet programmieren. Der Roboter kann Hindernisse umfahren, Sprachnachrichten aufnehmen und abspielen, den Weg aus einem Labyrinth herausfinden und sogar eine Wettvorhersage erstellen. Er ist ausserdem kompatibel mit Scratch, der am MIT entwickelten einfachen Programmiersprache für Kinder ab acht Jahren, mit der junge Nutzer die Funktionalität ihrer Roboter weiter ausbauen können. (Aline Lara Rezende)

Verwendung nur in direktem Bezug zur Ausstellung «Hello, Robot.» genehmigt.



**Hajime Sorayama für Sony Corporation: «AIBO Entertainment Robot (ERS-110)», 1999.** Div. Materialien, 26,7x15,2x41,3 cm. © Sony / Foto: Andreas Sütterlin, 2016.

Ausstellungsbereich «Freund und Helfer»:

«AIBO» ist eine preisgekrönte elektronische Tierserie, die die Firma Sony bis 2006 produzierte. Sie startete 1999 mit dem ersten Unterhaltungsroboter für Privathaushalte. Der Name «AIBO» steht dabei für Artificial-Intelligence-Roboter und ist zudem das japanische Wort für «Kamerad» oder «Freund». Das ursprüngliche Design Hajime Sorayamas ähnelt dem eines Roboter-Beagles. «AIBO» simuliert die Bewegungen und das Verhalten eines echten Hundes; er ist ein autonomer Roboter, der auf äussere Reize reagieren und nach eigenem Urteil handeln kann. «AIBO» ist ausserdem trainierbar und – besonders interessant – er ist mit Open-Source-Software ausgestattet, sodass Besitzer individuell die Persönlichkeit ihres «Hundes» und dessen spezifische Fähigkeiten festlegen können. Im Juli 2014 stellte die Firma den Kundenservice für sämtliche «AIBO»-Produkte ein. «AIBO» ist heute Teil der ständigen Sammlung der Smithsonian Institution und des Museum of Modern Art in New York. (Aline Lara Rezende)

Verwendung nur in direktem Bezug zur Ausstellung «Hello, Robot.» genehmigt.



**Verschiedene Hersteller: Historische Spielzeugroboter, 1956–1980.**

© Privatsammlung / Foto: Andreas Sütterlin, 2016.

Ausstellungsbereich «Science und Fiction»:

Da Japan über kostengünstige Metallvorräte und bewährte Prägeverfahren verfügte, stieg es mit den einzigartigen Spielzeugrobotern, die alle eine eigene Persönlichkeit zu haben schienen, rasch zum Marktführer in der Blechspielzeugindustrie auf. Kinder auf der ganzen Welt, insbesondere in den USA zu Zeiten des Kalten Krieges, waren von den neuen Spielsachen fasziniert, die während des internationalen Wettlaufs zum Mond auf den Markt kamen. Aus japanischer Sicht sollten die Roboter friedliche Gesellen sein; sie trugen zumindest am Anfang, als noch keine Raumfahrer mit «westlicher» Physiognomie produziert wurden, keinerlei Waffen. Da das Blech sehr empfindlich war und bald Plastik den Markt eroberte, existieren nur noch wenige dieser Originalroboter, was sie zu hochbegehrten Sammlerstücken macht. (Erika Pinner)

Verwendung nur in direktem Bezug zur Ausstellung «Hello, Robot.» genehmigt.



**Stephan Bogner, Philipp Schmitt und Jonas Voigt: «Raising Robotic Natives», 2016.** Installation mit Industrieroboter, div. Materialien. © Stephan Bogner, Philipp Schmitt, Jonas Voigt / Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd.

Ausstellungsbereich «Freund und Helfer»:

«Raising Robotic Natives» ist ein spekulatives Designprojekt, das eine Welt entwirft, in der wir von Haushaltsrobotern umgeben sind. Um neue Generationen auf die Präsenz von Robotern im Alltag vorzubereiten, kreierte das Team vier Erziehungshilfen für Eltern: die Roboter-Fläschchenhalterung, einen Industriearm mit einem Babyfläschchen im Greifer; den Notaus fürs Wohnzimmer, einen Sicherheitsknopf, der die Roboter im Notfall deaktiviert; ein Drachenkostüm für Industrieroboter, das diese vertrauter erscheinen lässt; und das Kinderbuch «Mein erster Roboter», in dem Kinder etwas über die Geschichte der Robotik einschliesslich der wegweisenden Science-Fiction-Romane von Isaac Asimov und der drei Robotergesetze erfahren. (Aline Lara Rezende)

Verwendung nur in direktem Bezug zur Ausstellung «Hello, Robot.» genehmigt.



**Zos Lee und Gina Jeon für AKA: «Musio», 2016.** Pädagogischer Roboter, div. Materialien, 22x16,8x8,5 cm. © AKA, LLC., Tokio.

Ausstellungsbereich «Freund und Helfer»:

«Musio» ist ein Roboter für den Alltag und wurde insbesondere für den Gebrauch durch Kinder und Jugendliche gestaltet. Um ihn jeweils an den Benutzer bzw. dessen Alter anpassen zu können, verfügt «Musio» über drei Modi: «simple», «smart» und «genius». Der Roboter, den es zurzeit nur als Prototypen gibt, verfügt über einen grossen Schatz an formalem Wissen, spricht und antwortet, lernt Tag für Tag dazu und folgert logisch aus der Information, die er bereits erhalten hat. Der Roboter kann mit Geräten im Umfeld, etwa Smartphone und Computer, kommunizieren und erinnert dann etwa an erhaltene E-Mails. Er kann als Sprachtrainer zum Englischlernen ebenso benutzt werden wie als sprechender Terminkalender, als probates Hilfsmittel gegen Langeweile oder, im Verbund mit anderen häuslichen Geräten, als Schaltzentrale für das Smart Home. (Tina Thiel)

Verwendung nur in direktem Bezug zur Ausstellung «Hello, Robot.» genehmigt.



**Sander Burger: «Alice Cares», 2015.** Dokumentarfilm, Filmstil. © KeyDocs/Alice Cares.

Ausstellungsbereich «Freund und Helfer»:

Der Film «Alice Cares» begleitet drei ältere Damen durch ein niederländisches Pilotprojekt, bei dem der Einsatz eines emotional intelligenten Roboters namens Alice in der Betreuung alternder Menschen getestet werden sollte. In Anbetracht der Tatsache, dass die Gesellschaften des Nordens einen rapiden Anstieg des Anteils alter Menschen verzeichnen, die auch in zunehmendem Masse allein leben, könnten Roboter wie Alice die Funktion eines alltäglichen Begleiters und Ansprechpartners übernehmen. Damit könnten sie Einsamkeit mildern und den Lebenswillen Alternder aufrechterhalten, aber auch bei den täglichen Verrichtungen etwa gegen zunehmende Vergesslichkeit eine Stütze sein. Der im Film vertretene Zugang ist pragmatisch; es wird betont, dass Alice kein Mensch und auch kein Ersatz für den Kontakt mit Menschen ist, sondern Hilfsmittel in einer Zukunft, in der individuelle Betreuung nicht mehr machbar oder finanzierbar sein könnte. (Tina Thiel)

Verwendung nur in direktem Bezug zur Ausstellung «Hello, Robot.» genehmigt.



**Takanori Shibata: «Paro», 2001.** Therapieroboter, div. Materialien, 16x35x57 cm. © AIST Japan.

Ausstellungsbereich «Freund und Helfer»:

«Paro» ist ein therapeutischer Roboter, der einem Sattelrobbybaby nachempfunden ist. Wie ein Therapiehund soll er älteren und demenzkranken Menschen Zuneigung und Trost spenden. Mit seinem flauschig-warmen weissen Fell, seinen treuherzigen schwarzen Kulleraugen und seinem schnullerähnlichen Ladegerät ist er bewusst niedlich konzipiert. «Paro» verfügt am ganzen Körper über Berührungssensoren und optische Sensoren sowie über Mikrofone zur Stimmerkennung und Orientierung. Damit kann er beim Streicheln gurren und schnurren. Bewegungen mit Kopf und Augen verfolgen und Namen einschliesslich seines eigenen behalten. Obwohl Kritiker ethische Bedenken angesichts dieser unechten Beziehung angemeldet haben, wird «Paro» in über 30 Ländern zu medizinischen Zwecken eingesetzt; wissenschaftliche Studien belegen seine positive psychologische, physiologische und soziale Wirkung. (Aline Lara Rezende)

Verwendung nur in direktem Bezug zur Ausstellung «Hello, Robot.» genehmigt.



**Kiiroo: «Teledildonics for Long-Distance Relationships», 2015.** Paar-Set (Oynx und Pearl), 24,2x9x6 cm und 19x3x3 cm. © Kiiroo B. V.

Ausstellungsbereich «Freund und Helfer»:

Es ist wahrscheinlich, dass dem Cybersex eine immer grössere Rolle zukommen wird; entsprechende, für jeden erschwingliche Geräte und Sextoys werden zunehmend angeboten. Darunter fallen auch Produkte aus dem Bereich «Teledildonics» wie das gezeigte Set für heterosexuelle Paare, bestehend aus einem Masturbator für den Mann und einem Vibrator bzw. Dildo für die Frau. Über Bluetooth sowie über eine Chat-Plattform mit App stehen beide in Verbindung und übertragen über Berührung und Reibung sensorisch aufgenommene Signale an das jeweils andere Endgerät. Ob von solcher Technik Fernbeziehungen tatsächlich profitieren, ist zwar unklar, sie verdeutlicht aber, welche Möglichkeiten die fortschreitende digitale Vernetzung von Menschen und Geräten für die menschliche Sexualität birgt. (Tina Thiel)

Verwendung nur in direktem Bezug zur Ausstellung «Hello, Robot.» genehmigt.



**Joris Laarman for MX3D: «Bridge Project», 2015, fortlaufend.**  
Von Robotern 3D-gedruckte Fussgängerbrücke.  
© Joris Laarman Lab.

Ausstellungsbereich «Programmiert auf Arbeit»:

Das Projekt «MX3D Bridge» des niederländischen Designers Joris Laarman eröffnet eine neue Vorstellungswelt um das Thema 3D-Drucken. Die von Laarman gestaltete Fussgängerbrücke wird von sechsachsigen beweglichen Roboterarmen in Stahl über einen Amsterdamer Kanal gedruckt; es wird also nur mit einer einzigen, universell einsetzbaren Herstellungstechnik und vollrobotisiert gearbeitet – normalerweise kommen beim Brückenbau mehrere Techniken und Spezialisten zum Einsatz. Wird das 3D-Drucken noch immer eher mit der Herstellung kleiner, filigraner Objekte assoziiert, so hat es mit diesem Projekt auch in der Architektur und generell auf der Baustelle Einzug gehalten. (Tina Thiel)

Verwendung nur in direktem Bezug zur Ausstellung «Hello, Robot.» genehmigt.



**Robotlab: «manifest», 2008.** Installation mit Industrieroboter, 180x240x120 cm. Dank an: Kuka und ZKM. © robotlab.

Ausstellungsbereich «Programmiert auf Arbeit»:

Die Installation besteht aus einem schreibenden Roboter, der permanent Manifeste produziert; sobald eines fertig ist, wirft er das Papier in Richtung der Besucher. Jedes Manifest besteht aus acht thesenartigen Sätzen, die vom Roboter eigenständig generiert werden. Dazu greift die Maschine auf ein internes Repertoire an Begriffen aus den Bereichen Kunst, Philosophie und Technik zurück und verkettet diese zufällig innerhalb von Satzstrukturen. Anstelle der massenhaften Reproduktion eines immer gleichlautenden Manifests produziert die Maschine massenhaft Unikate mit individueller Botschaft, deren Signatur eine Seriennummer ist. Doch so einzigartig die Manifeste auch sind, so zufällig und automatisch sind sie generiert und so sinnentleert sind sie. «Manifest» wird unterstützt von Kuka. (Aline Lara Rezende)

Verwendung nur in direktem Bezug zur Ausstellung «Hello, Robot.» genehmigt.

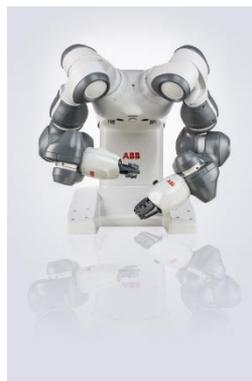


**Shawn Maximo: «Going Green», 2016.** Tapete, Vinylprint, 356x491 cm. © Shawn Maximo.

Ausstellungsbereich «Programmiert auf Arbeit»:

Visionen möglicher zukünftiger Lebensräume kreiert der Künstler Shawn Maximo, indem er unterschiedliche Konzepte für Raumnutzung vermischt, weshalb seine Bilder fremd und vertraut zugleich wirken. In diesem Fall bildet eine Produktionshalle mit Robotern, die autonom am Fließband arbeiten – hergestellt wird «grüne Technologie» –, den Rahmen der Betrachtung. Im Vordergrund des menschenleeren Szenarios sieht man verstreutes Equipment, das an Camping erinnert: Luftmatratze, Klapphocker, Campingkocher. Es drängt sich die Frage auf, welche Funktion Menschen in diesem post-industriellen Szenario einnehmen. Sind sie als Arbeitskräfte bereits obsolet geworden? Oder haben wir es hier mit zukünftigen Raumnutzungskonzepten zu tun, die wir so noch nicht für möglich/sinnvoll halten? (Tina Thiel)

Verwendung nur in direktem Bezug zur Ausstellung «Hello, Robot.» genehmigt.



**ABB Ltd.: «YuMi», 2015.** Kollaborativer Roboter, Gesamtgrundfläche 39,9x49,6 cm, Gewicht 38 kg. © ABB Ltd.

Ausstellungsbereich «Programmiert auf Arbeit»:

«YuMi» ist ein zweiarmiger Roboter, der für kleinteilige Montagearbeiten etwa in der Elektronikindustrie entwickelt wurde. Er hat multifunktionale, mit Sensoren ausgestattete «Arme», seine Extremitäten besitzen eine Beweglichkeit um 14 Achsen. «YuMi» – der Name kommt von «you and me», also «du und ich – gemeinsam» – ist ebenso geschickt wie Menschen und ahmt sowohl von seiner Funktion als auch vom Erscheinungsbild her die menschliche Schulter-, Arm- und Handpartie nach. Während klassische Industrieroboter hinter Schutzbarrieren arbeiten, weil sie nicht erkennen können, ob ein Mensch in der Nähe steht, ist «YuMi» als kollaborativer Roboter dazu gedacht, gemeinsam und sicher mit Menschen zu agieren. Dank der einfachen Bedienung kann er jegliche manuelle Arbeit verrichten. So wie die Dampfmaschine einst menschliche Muskelkraft ersetzte, wird auch «YuMi» mehr und mehr repetitive Montagearbeiten abnehmen, während sich der Mensch wertschöpfenden und wertvolleren Tätigkeiten widmen kann. (Tina Thiel)  
Verwendung nur in direktem Bezug zur Ausstellung «Hello, Robot.» genehmigt.



**Festo: «BionicANTs», 2015.** Robotische Ameise, lasergesinterter Polyamid, Federstahl, 4,3x13,5x15 cm. © 2016 Festo AG & Co. KG

Ausstellungsbereich «Eins werden»:

Die «BionicANTs» bilden nicht nur die filigrane Anatomie von Ameisen nach, sondern es soll auch ihr kooperatives Verhalten mithilfe komplexer Regelalgorithmen in die Welt der Technik übertragen werden. Obwohl die Roboterameisen längst nicht so klein sind wie ihre natürlichen Vorbilder, sind in ihnen auf kleinstem Raum eine Vielzahl von Komponenten und Sensoren untergebracht. Sie kommunizieren miteinander und stimmen ihre Handlungen und Bewegungen aufeinander ab. Ziel dieser Forschungs- und Entwicklungsarbeit ist es, künstliche Intelligenz zu schaffen, die über kooperatives Verhalten vieler einzelner Subsysteme zu einer grossen Lösung kommt – analog dem typischen Verhalten im Ameisenvolk. Schliesslich müssen in der Industrie 4.0 Maschinen eng vernetzt sein und miteinander agieren, um eine flexible Produktion zu ermöglichen. (Tina Theil)

Verwendung nur in direktem Bezug zur Ausstellung «Hello, Robot.» genehmigt.



**Höweler + Yoon Architecture und Squared Design Lab: «Eco Pods», 2009.** Architekturmodell, 27x27x17 cm, Rendering. Design Team: Franco Vairani (Squared Design Lab) und Daniel Sullivan. © Höweler + Yoon Architecture and Squared Architecture Lab.

Ausstellungsbereich «Eins werden»:

«Eco Pods» ist ein Konzept für die nachhaltige Energiegewinnung im urbanen Raum. Die «Eco Pods» sind modulare, gondelartige Container, die flexibel an bestehende Architektur sowie aneinander andocken können. Diese Gondeln fungieren als Bioreaktoren, in denen Mikro-Algen heranwachsen und auf besonders effiziente Weise Bio-Treibstoff liefern. Grosse Roboterarme, die von der gewonnenen Energie angetrieben werden, schichten die einzelnen Algencontainer stetig um und stellen damit optimale Licht- und Wachstumsbedingungen für die Pflanzen her. Das Konzept sieht vor, dass die «Eco Pods» nicht nur Bio-Kraftwerke sind, sondern auch entsprechende Forschungslabore beherbergen sowie die Funktion übernehmen, einer breiten Öffentlichkeit das Potenzial der nachhaltigen Energieressource begreiflich zu machen. (Tina Thiel)

Verwendung nur in direktem Bezug zur Ausstellung «Hello, Robot.» genehmigt.

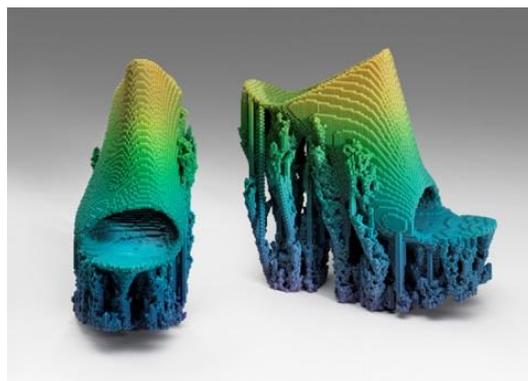


**Anouk Wipprecht: «Spider Dress 2.0», 2015.** Robotisches Kleid, div. Materialien, 3D-Druck mit Intel Edison Microcontrollern. © Anouk Wipprecht / Foto: Jason Perry.

Ausstellungsbereich «Eins werden»:

Anouk Wipprechts Kreationen künden vom Ende des analogen Kleidungsstücks. Sie versteht Mode als Interface und vereint Design mit Wissen aus Robotik und Elektroingenieurwesen. In die Stoffe und mit 3D-Druck erzeugten Strukturen ihrer Entwürfe integriert Wipprecht Microchips und Sensoren. So entsteht «smarte Kleidung» – bislang meist einzelne konzeptionelle Prototypen –, welche wie eine intelligente zweite Haut agiert. Die mehrgelenkigen, beweglichen Arme am Kragen des «Spider Dress 2.0» (Spinnenkleid) beispielsweise registrieren, wie schnell sich jemand nähert, und strecken sich gegebenenfalls aus, um den persönlichen Bereich der Trägerin zu markieren. (Lea Hilsmer)

Verwendung nur in direktem Bezug zur Ausstellung «Hello, Robot.» genehmigt.

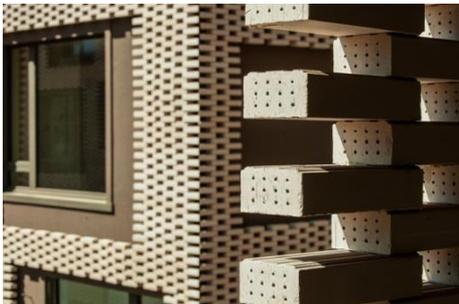


**Francis Bitonti Studio Inc.: «Molecule Shoe», 2015.** 3D-Druck. © Francis Bitonti / Foto: Museum of Fine Arts, Boston, 2017.

Ausstellungsbereich «Eins werden»:

Francis Bitontis «Molecule Shoe» ist eine im 3-D-Druck hergestellte Kollektion von gepixelten Plateauschuhen. Sie wurde mittels eines Algorithmus produziert, der zelluläre Formen aus der Natur imitiert. Bitonti verwendete dabei das mathematische Modell «Spiel des Lebens», das Zellstrukturen generiert. Mithilfe dieses Algorithmus konnte der Designer Schuhe in variierenden Farbverläufen «wachsen» lassen; jedes Paar hat eine etwas andere Form. Ist das digitale «Wachstum» abgeschlossen, werden die Schuhe Pixel für Pixel auf einem 3-D-Drucker von Stratasys angefertigt, wobei sich beim schichtweisen Ausdruck Fäden unterschiedlicher Farbe miteinander verweben. (Olivia Parkes)

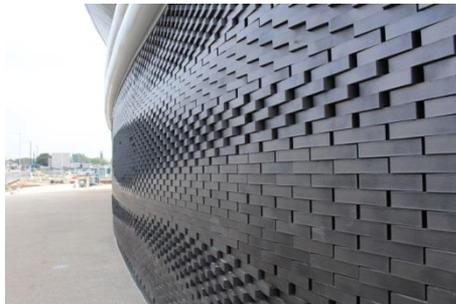
Verwendung nur in direktem Bezug zur Ausstellung «Hello, Robot.» genehmigt.



**«Wenn Roboter bauen», 27.5.–28.10.2018**

Sonderpräsentation im Rahmen von «Hello, Robot.» im «Material-Archiv» des Gewerbemuseums Winterthur.

© Keller Systeme AG



**«Wenn Roboter bauen», 27.5.–28.10.2018**

Sonderpräsentation im Rahmen von «Hello, Robot.» im «Material-Archiv» des Gewerbemuseums Winterthur.

© Keller Systeme AG



**«Robo-Stories und Robo-Sound»**

Lectureperformance im Rahmen von «Hello, Robot.»

Donnerstag, 7. Juni 2018, 20–22 Uhr

Mit dem Literaturwissenschaftler Philipp Theisohn, Prof. Dr. am Deutschen Seminar der Universität Zürich und dem Musiker Marcel Gschwend aka Bit-Tuner.

© Dominik Landwehr, Migros-Kulturprozent

**Gewerbemuseum Winterthur**  
Kirchplatz 14 / CH-8400 Winterthur  
Telefon +41 (52) 267 51 36  
[www.gewerbemuseum.ch](http://www.gewerbemuseum.ch)

**Öffnungszeiten / Eintritt Gewerbemuseum**  
Di bis So 10–17 Uhr / Do 10–20 Uhr / Mo geschlossen.  
Besondere Öffnungszeiten Feiertage: [www.gewerbemuseum.ch](http://www.gewerbemuseum.ch)  
CHF 12.– / 8.– (Neue Preise ab 27. Mai 2018)  
Kinder + Jugendliche bis 16 Jahre + Schulklassen gratis