

Lange Nacht der Forschung im Ars Electronica Center

FR 27.4.2012 / 17:00–23:00

(Linz, 24.4.2012) Bei der Langen Nacht der Forschung am 27. April bewegen BesucherInnen sechsbeinige Roboter oder den Spieleklassiker Pac Man Roboter Kraft der eigenen Gedanken, blicken hinter die Kulissen des Ars Electronica Futurelab und erfahren mehr über ein Projekt mit der Blutbank Linz, das mit Hilfe von Rasterelektronenmikroskopen den Alterungsprozess von roten Blutzellen erforscht.

Das Programm im Überblick:

Eine Reise durch Raum und Zeit gefällig?

Mit seinen 16 x 9 Meter großen Wand- und Bodenprojektionen wird ein Besuch des Deep Space zu einem beeindruckenden Erlebnis: Ausgestattet mit insgesamt acht 1080p HD- und Active Stereo-fähigen Barco Galaxy NH12 Projektoren, können hier 16 mal 9 Meter große, gestochen scharfe Bilder auf Wand und Boden projiziert- oder bildgewaltige Universen in 3D-Stereo betrachtet werden.

Was macht das Ars Electronica Futurelab zum Labor der Zukunft?

Christopher Lindinger, Director Research & Innovation, und Roland Haring, Co-Director Research & Innovation, eröffnen einen Blick hinter die Kulissen des Ars Electronica Futurelab. 1996 als Denkfabrik der Ars Electronica gegründet, arbeiten hier heute InteraktionsdesignerInnen, MedienkünstlerInnen, Software- und HardwareentwicklerInnen sowie SozialwissenschaftlerInnen und KulturtheoretikerInnen Seite an Seite an der Erforschung, Entwicklung und Evaluierung technologischer Innovationen. Die Palette der vom Futurelab realisierten Projekte reicht von Musikvisualisierungen für Konzerthäuser rund um den Globus über neue Wege der Produktpräsentation für Unternehmen bis hin zu Applikationen für den Deep Space des Ars Electronica Center.

Haben künstliche Welten eine Zukunft?

Roland Haring, Co-Director Research & Innovation, vom Ars Electronica Futurelab präsentiert im Deep Space von 20:00 bis 21:00 Uhr Wissenswertes rund um Spielräume und -welten der Zukunft. BesucherInnen sind während des ganzen Abends eingeladen, das im Rahmen des CADET Forschungsprojekts im Futurelab entwickelte Spiel BrainBattle auszuprobieren. Zwei SpielerInnen treten hierbei mittels Brain Computer Interfaces bei Spieleklassikern wie Pong, Space Invaders oder Pac Man gegeneinander an.

Wer hat Angst vorm Android?

Die Beziehung zwischen Mensch und Maschine steht im Mittelpunkt von „Wer hat Angst vorm Android“? BesucherInnen erfahren von einem interessanten Phänomen, das von einem japanischen Robotikwissenschaftler entdeckt wurde. „Uncanny Valley“ bezeichnet die Tatsache, dass je menschenähnlicher Roboter werden, sie desto argwöhnischer von uns

betrachtet werden. Erwachsene zeigen sich solchen Robotern gegenüber oftmals zurückhaltend, Kinder reagieren ablehnend.

Kennen Sie das Ablaufdatum von Blut?

Seit April 2011 betreibt das BioLab des Ars Electronica Center ein Joint-Venture mit der Blutzentrale Linz, der modernsten Blutbank Österreichs. Der Fokus des Forschungsinteresses liegt dabei auf dem Alterungsprozess von roten Blutzellen in Blutzellkonzentraten („Blutkonserven“), der mit dem Rasterelektronenmikroskop des Ars Electronica Center untersucht wird. BesucherInnen können während der Langen Nacht der Forschung selbst rote Blutkörperchen beobachten und versuchen, Veränderungen an Blutzellen zu erkennen.

Telekinese – Fiktion oder Realität?

Ist die Bewegung von Objekten mittels Gedanken möglich? Das SSVEP Experiment der Firma Grazer Firma g.tec ermöglicht die Steuerung eines sechsbeinigen Roboters nur mittels Gedankenkraft und Lichtern, die in einer bestimmten Frequenz blinken. Wie das funktioniert? Über die in unterschiedlichen Geschwindigkeiten blinkenden Richtungstasten einer Fernsteuerung kann ein Computerprogramm wahrnehmen wohin gesteuert werden soll, weil die Signale unserer Nervenzellen sich den Intervallen der gewünschten Richtung anpassen. Interessierte erfahren außerdem Wissenswertes über SEE-KID, eine weltweit einzigartige Software der RISC Software GmbH zur Simulation von Augenfehlstellungen und deren operativen Korrektur und haben die Möglichkeit, eine Blickbewegungsanalyse auf spielerische Art auszuprobieren.

Ars Electronica Center: www.aec.at/center/de

g-tec: www.gtec.at/

RISC Software GmbH: <http://www.see-kid.at/>

Lange Nacht der Forschung: <http://www.lnf2012.at/>