

Mag № 01

AES



ARS ELECTRONICA SOLUTIONS

Wer wir sind und was wir tun

Who we are and what we do

PROJEKT-HIGHLIGHT / FEATURED PROJECT

Primetals Technologies – METEC 2015

NEWSTICKER



myOberösterreich:

Von 1. Juni bis 22. Juli hatten Kinder und Jugendliche aus ganz Oberösterreich die Möglichkeit einen Ausstellungsbeitrag zu gestalten. In dieser Zeit gab es die Möglichkeit mit einer von der Ars Electronica Solutions entwickelten App Fotos der Lieblingsorte, ein Selbstporträt und die Zukunftsvision auf die website www.my-ooe.at hochzuladen.



Science Center Singapore:

Ars Electronica ist zu Gast im Science Centre Singapore. Dabei gibt es eine mobile Deep Space-Version zu sehen und sieben weitere Kunstprojekte. Mehr als 55.000 BesucherInnen werden bei der Ausstellung vom 29. Mai bis zum 16. August 2015 erwartet.

Mythos Schönheit:

Anlässlich der am 5. Mai 2015 eröffneten Ausstellung "Mythos Schönheit" starten Schlossmuseum Linz und Ars Electronica eine langfristige Kooperation. Als ersten Schritt hat Ars Electronica eine interaktive Installation und eine App entwickelt, die beide im Rahmen von "Mythos Schönheit" der Öffentlichkeit vorgestellt werden.



TERMINE

7. August 2015:

Eröffnung DEEP SPACE 8K im Ars Electronica Center, Linz

31. August 2015:

Eröffnung RAUMSCHIFF ERDE im Ars Electronica Center, Linz

3. bis 7. September 2015:

POST CITY. Ars Electronica Festival 2015, Linz

23. September bis 7. Oktober

2015: BEIJING DESIGN WEEK, Peking

NEWSTICKER



myOberösterreich:

From June 1 to July 22, youngsters throughout Upper Austria had the opportunity to contribute to an exhibition. An app developed by Ars Electronica Solutions enabled them to upload photos of their favorite spot, a self-portrait and their vision of the future to the website www.my-ooe.at during that time.



Science Center Singapore:

Ars Electronica is making a guest appearance at Science Centre Singapore. A mobile version of Deep Space and seven other art projects will definitely dazzle Science Centre audiences. Attendance of 55,000+ is expected during the exhibition's run from May 29 to August 16, 2015.

The Beauty Myth

"The Beauty Myth" exhibition that opened on May 5, 2015 launched a long-term collaborative relationship between Schlossmuseum Linz and Ars Electronica. To kick things off, Ars Electronica developed an interactive installation and an app, both of which made their debut in conjunction with "The Beauty Myth."



UPCOMING DATES

August 7, 2015:

Opening DEEP SPACE 8K at Ars Electronica Center, Linz

August 31, 2015:

Opening SPACESHIP EARTH at Ars Electronica Center, Linz

September 3 to 7, 2015:

POST CITY. Ars Electronica Festival 2015, Linz

September 23 to October 7, 2015:

BEIJING DESIGN WEEK, Beijing



MICHAEL BADICS, SENIOR DIRECTOR, ARS ELECTRONICA SOLUTIONS

Der Schaffung des neuen Formats AES Mag liegt die Idee zugrunde, Einblicke in die Arbeit der Ars Electronica Solutions zu bieten, die über die Dokumentation aktueller Projekte und Aktivitäten hinausgehen. Es ist mir wichtig die Besonderheiten der uns eigenen Herangehensweise an Aufgaben und Problemstellungen sowohl im Kundenauftrag, wie in der Eigeninitiative herauszustellen. Die Basis für diesen einzigartigen Ansatz bilden die individuellen Persönlichkeiten aus denen sich das internationale Team der AES zusammensetzt. Software Engineers, DesignerInnen und WissenschaftlerInnen unterschiedlichster Disziplinen kreieren mit ihrem fachlichen und kulturellen Background einen vielfältigen kreativen Gestaltungsraum. Wir leben ein

Model, bei dem der Mensch im Focus steht, wodurch das Potential jedes Mitarbeiters bestmöglich entwickelt und ausgeschöpft wird.

Für unsere Kunden können wir uns damit als kompetente Partner für innovative Lösungen anbieten, von denen wir Ihnen einige exemplarisch auf den folgenden Seiten des AES Mag _01 vorstellen.

MICHAEL BADICS, SENIOR DIRECTOR, ARS ELECTRONICA SOLUTIONS

We've launched our new publication, AES Mag, for a really good reason: To take the next step beyond documenting Ars Electronica Solutions' latest projects and activities, and provide insights into how we approach our work. My priority is spotlighting what's special about the way we go about completing tasks and solving problems—in conjunction with client assignments as well as our own entrepreneurial initiatives. At the basis of AES's signature approach is a staff made up of men and women from all over the world – software engineers, designers and scientists in a broad spectrum of disciplines. Their expertise in their respective fields and their wide-ranging cultural backgrounds engender a diversified setting that's conducive to creativity. We work in accordance with a model that focuses on people. The point: Optimally developing and taking advantage of each individual staff member's potential.

For our clients, this means working together with skilled professionals with a proven ability to deliver innovative solutions. So, we hope you enjoy browsing AES Mag _01 and taking a close-up look at some of the fascinating stuff we've been up to lately!

AES Mag No 01

05	Wer wir sind	05	<i>Who we are</i>
06	Wie wir arbeiten	06	<i>How we work</i>
10	Aktuelle Projekte	10	<i>Recent projects</i>
20	Highlight-Produkte	20	<i>Featured products</i>
24	MitarbeiterInnen	24	<i>Employees</i>
26	Ars Electronica Netzwerk – any:time	26	<i>Ars Electronica network – any:time</i>
28	Pulse, Data & City: Cultural-Graphics	28	<i>Pulse, Data & City: cultural-graphics</i>
30	Interview mit Matthias Opis (Styria wMedia AG)	30	<i>Interview with Matthias Opis (Styria Media AG)</i>



WER WIR SIND

Die Ars Electronica Linz GmbH ist vielseitig: das Museum der Zukunft mit 190.000 BesucherInnen pro Jahr, ein Festival mit mehr als 80.000 BesucherInnen, ein weltweit renommierter Award im Bereich der digitalen Medienkunst und ein innovatives Zukunfts-Forschungslabor. Mit Ars Electronica Solutions bieten wir nun auch ein umfassendes Leistungsportfolio für die Wirtschaft und den öffentlichen Bereich an. Die 34 MitarbeiterInnen von Ars Electronica Solutions schaffen seit 2013 kompetente

Lösungen für vielfältige interaktive Installationen und neue Wege der Informationsvermittlung. Das Portfolio umfasst die Segmente Brandlands & Exhibitions, Event & Show Design, Urban Media Development und Shop Experience.

WHO WE ARE

Ars Electronica Linz GmbH is multifaceted: a Museum of the Future that attracts 190,000 visitors per year, a festival with attendance of 80,000, an internationally renowned prize

competition in the digital media arts, and a state-of-the-art R&D lab. The newest addition is Ars Electronica Solutions offering a comprehensive portfolio of services to private-sector clients and government agencies. The 34-member staff of Ars Electronica Solutions specializes in brilliantly conceiving and skillfully implementing a diverse array of interactive installations and new modes of imparting information. The Solutions portfolio consists of four segments: Brandlands & Exhibitions, Event & Show Design, Urban Media Development and Shop Experience.



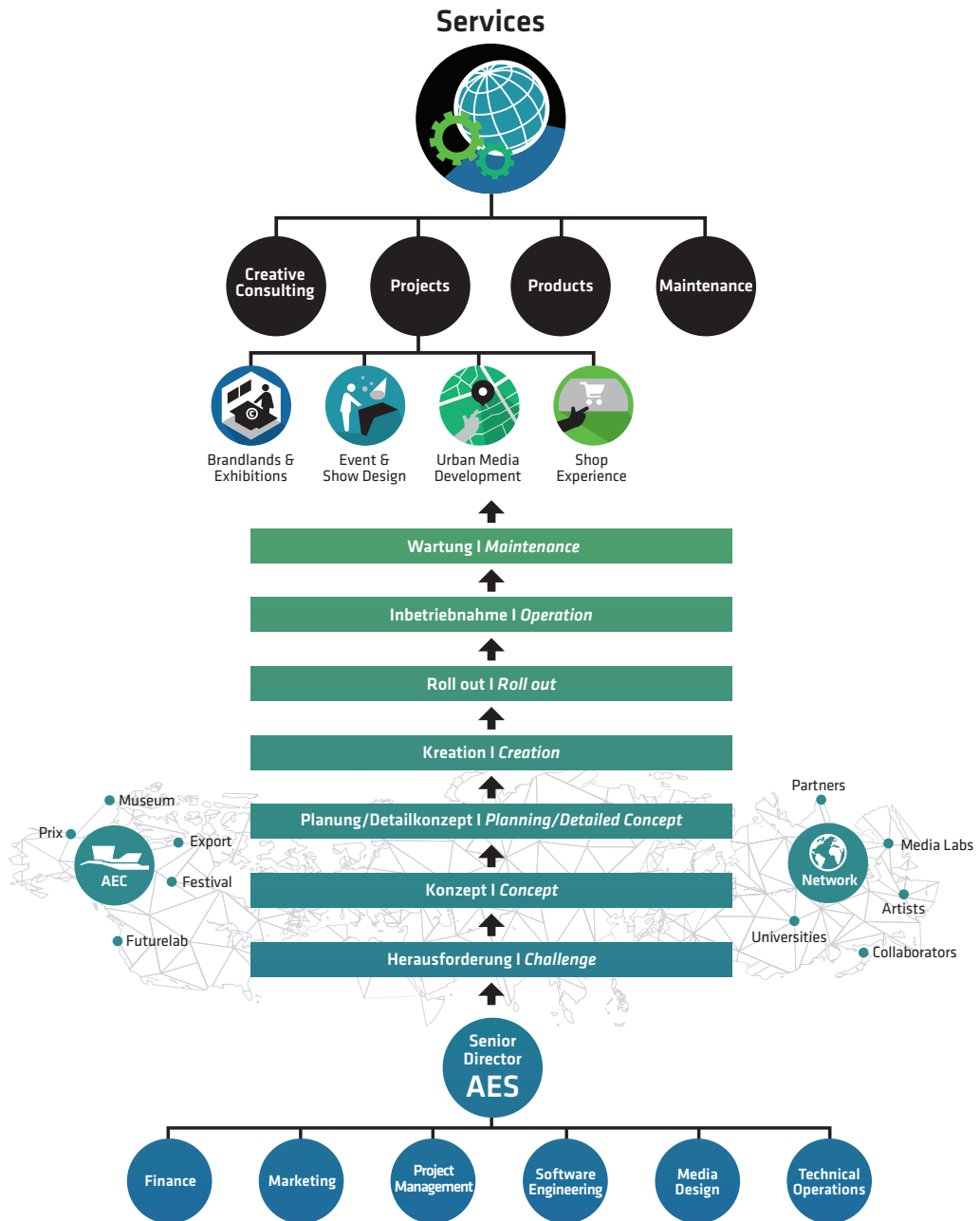
WIE WIR ARBEITEN

In allen Projekten arbeitet Ars Electronica Solutions eng mit den Kunden zusammen, um ein optimales Resultat zu erreichen. Dieser Prozess beginnt bereits in der Projektanbahnungsphase und geht weit über den Projektabschluss hinaus. Die stete Kommunikation und Zusammenarbeit machen Ars Electronica Solutions zu einem zuverlässigen Projektpartner in sämtlichen Projektphasen.

Creative Consulting: Ars Electronica Solutions stellt Ihnen ein umfangreiches Beratungsportfolio zur Verfügung, mit dem wir Sie bei der Entwicklung Ihrer Idee und Ihres Vorhabens unterstützen. Wir finden Lösungen für Ihr geplantes Projekt und beraten Sie bei Entscheidungen in kreativer, technologischer und kaufmännischer Hinsicht. Dabei ist es für uns von Bedeutung, Ihr Anliegen je nach Bedarf zu lösen

– z. B. welche Technologie möchten Sie verwenden? Welche Interaktion ist für Ihr Vorhaben am besten geeignet? Welche Ihrer eigenen Ideen lässt sich am besten umsetzen?

Concept: Ars Electronica Solutions unterstützt Sie bei der Erstellung Ihres individuellen Konzepts. Von der Recherche über die Ideenfindung und die technische Planung bis hin zur Kalkulation: Wir arbeiten die Idee zum professionellen, kreativen Konzept aus. Dabei profitieren Sie vom einzigartigen künstlerischen Ansatz und Netzwerk der Ars Electronica ebenso wie vom Know How unseres vielseitigen Teams. Aufgrund unserer umfassenden Erfahrung in der Planung und Realisierung von Projekten finden wir bereits in der Konzeptphase die richtigen Lösungen für außergewöhnliche Konzepte auf höchstem Niveau.





Projects: Um Ihr kreatives Konzept umzusetzen, stellen wir unsere umfangreiche Erfahrung in der Realisierung von Projekten zur Verfügung. Wir kümmern uns sowohl um die Umsetzung des Projekts als auch um kundenspezifische Entwicklungen und Anpassungen von Ars Electronica Solutions-Produkten. Je nach Bedarf sorgen wir für eine kreative und effiziente Realisierung vollständiger Projekte oder auch von Teilprojekten.

Maintenance: Nach dem Abschluss von Projekten kümmern wir uns um die Wartung und den Betrieb der Ars Electronica Solutions-Produkte und Installationen. Dabei legen wir Wert auf Erreichbarkeit, kurze Reaktionszeiten und auf individuelle Betreuung vor Ort. Unser „Maintenance & Support“-Portfolio umfasst nicht nur ein breites Spektrum an Unterstützungsleistungen, sondern auch die Umsetzung von Change Requests und Adaptionen. Somit sorgt Ars Electronica Solutions für einen langfristigen Erfolg des Projekts.

Photo Credit: Kathrin A. Meyer

HOW WE WORK

In every project Ars Electronica Solutions takes on, we work closely with our clients to achieve an optimal result. This process already begins during the project initiation phase and continues long after the commissioned job has been wrapped up. Ongoing communication and effective collaboration make Ars Electronica Solutions a reliable partner throughout all phases of a project.

Creative consulting: Ars Electronica Solutions provides a comprehensive consulting portfolio which supports you in the development of your idea and proposed project. We'll find solutions for your planned project and advise you regarding decisions in terms of creativity, technology and business. It is our concern to solve your requests according to the individual requirements – for instance, which technology would you like to use? Which interaction is appropriate for your project? Which of your ideas can be realized in the best way?

Photo Credit: AES



Concept: We support you with the creation of your individual concept. From researching and generating ideas to technological planning and calculation: we develop a professional, creative concept out of your idea. In this context, you benefit from Ars Electronica's unique artistic approach, as well as from the future-oriented knowhow of our multi-faceted team. Due to our comprehensive experience in planning and realizing projects, we find the appropriate solutions for extraordinary concepts on the highest level.

Projects: In order to realize your creative concept, we provide you with our extensive experience in the realization of artistic projects. We take care of realizing projects developed

on your own as well as client-specific developments and adaptations of Ars Electronica Solutions products. According to your needs, we ensure a creative and efficient realization of whole projects or part projects which require the knowhow and artistic approach of Ars Electronica.

Maintenance: After a project has been realized we take care of the maintenance and operation of Ars Electronica Solutions products and installations. Often new requirements evolve after projects have been finished, which lead to changes in the functionality. In addition to such change requests and adaptations, our "Maintenance & Support" portfolio also includes a wide range of support services ensuring a long-term success of the project.



AKTUELLE PROJEKTE

Styriaversum

Die Styria Media Group AG ist einer der führenden Medienkonzerne in Österreich, Kroatien und Slowenien. Bei der Ausschreibung für die Gestaltung des Foyers in der neuen Konzernzentrale in Graz konnte sich Ars Electronica Solutions mit dem Konzept "Styriaversum" gegen internationale Mitbewerber durchsetzen. Das 390 m² große Foyer wurde zum Brandland Styriaversum, das die BesucherInnen seit Juni 2015 einlädt, die vielfältigen Styria-Produkte über interaktive Exponate zu entdecken.

Ars Electronica Solutions ist stolz auf die medienkünstlerische Inszenierung der Styria-Konzernzentrale, die auf inhaltlicher Ebene aus verschiedenen Quellen der Styria Media Group gespeist wird. Dabei werden Informationen automatisiert abgefragt oder bei Bedarf von MitarbeiterInnen in ein flexibles Content Management System (CMS) eingepflegt.

Die Media Wall besteht aus fünf Screen-Säulen, die den BesucherInnen der Styria Media Group verschiedene Interaktionsmöglichkeiten bieten. Sobald sich BesucherInnen der Wall nähern, wird ihnen eine Inszenierung von digitalen Inhalten geboten, die umfassende Einblicke in die

Unternehmenswelt der Styria Media Group erlauben.

Am Media Table erkunden die BesucherInnen die digitalen Inhalte der Styria Media Group. Auf drei Touchscreens können die BesucherInnen durch Informationen über die Styria Media Group-Tochterunternehmen navigieren.

Das interaktive History Book ermöglicht den BetrachterInnen einen spannenden Einblick in die Unternehmens- und Zeitgeschichte. Das scheinbar leere Buch erwacht via Touch zum Leben und füllt sich mit historischen Zeitungsseiten und Kommentaren. Über ein Interface kann eine Vielfalt an Zeitungen in substantive

unterschiedlichen Sprachen aufgerufen werden.

Die Litfaßsäule „Styria Pillar“ spiegelt die Tagesaktualität der Styria Media Group-Produkte wider und dient als Informationsquelle für MitarbeiterInnen und BesucherInnen. Auf den Screens dieser Medieninstallation sind tagesaktuelle Zeitungen der Styria Media Group in mehreren Sprachen verfügbar.

RECENT PROJECTS

Styriaversum

The Styria Media Group is one of the leading media conglomerates in Austria, Croatia and Slovenia. Ars Electronica Solutions' "Styriaversum" concept outshone a field of international competitors and was selected for the design of the Lobby at the company's new headquarters in Graz. The 390-m² Lobby is morphing into the Styriaversum brandland. Beginning in June 2015, visitors will be greeted by interactive exhibits designed to acquaint them with Styria's diversified product line.

Ars Electronica Solutions is proud of the media art installations implemented at Styria's corporate headquarters. On the





level, they're fed with content from various sources within the Styria Media Group. To achieve this, information is automatically gathered or, if the need arises, input by staff members into a flexible content management system (CMS).

The Media Wall consists of five screen-pillars that offer Styria Media Group's visitors a variety of interaction options. By approaching the Wall, visitors trigger its active mode in which they're offered a stylish presentation of digital content that, in a variety of configurations, provides a comprehensive look at the Styria Media Group's corporate world.

At the Media Table, visitors can explore the Styria Media Group's digital content. Three touchscreens provide a convenient

way to navigate through information about the Styria Media Group's subsidiaries.

The interactive History Book lets viewers take a fascinating look at the history of the company and puts it in the context of larger global developments. This apparently empty book comes to life via touch, and its pages fill with historic newspaper reportage and commentary. An interface lets users access a wide array of newspapers in numerous languages.

The Styria Pillar provides up-to-the-minute looks at Styria Media Group products and serves as a source of information for staff members as well as visitors. The screens of this media installation display the current editions of the Styria Media Group's papers in several languages.



DIE IDEE HINTER DEM STYRIAVERSUM

Matthias Opis, Styria Media Group AG-Communication & Coordination

Für den zentralen Eingangsbereich des kürzlich eröffneten Styria Media Centers in Graz haben wir uns einen multimedial bespielten Erfahrungsraum gewünscht. Die Gäste der Styria Media Group und ihrer Marken, die das Gebäude betreten, sollen sofort sehen und spüren, dass hier Medien gemacht werden und die Lebensader des Journalismus pulsiert. Mit seinen Modulen entspricht

das Styriaversum als interaktives Foyer genau diesem Wunsch. Auf optisch und inhaltlich ansprechende Weise haben die Besucherinnen und Besucher die Gelegenheit, in die Welt der Styria-Medien einzutauchen

THE IDEA BEHIND THE STYRIAVERSUM

Matthias Opis, Styria Media Group AG-Communication & Coordination

What we wanted for the Main Lobby of the recently opened Styria Media Center

in Graz was a multimedia experience. When the guests of the Styria Media Group and its constituent divisions enter this corporate headquarters, they should immediately see and feel the presence of media in the making and the vibrant pulse of the journalistic lifeline. In the Styriaversum, the interactive lobby's various modules delivered exactly what we were looking for. Interesting contents presented in a visually appealing way give visitors the opportunity to immerse themselves in Styria's world of media.



METEC 2015

Einzigartiger Messeauftritt in Düsseldorf

Die METEC ist die bedeutendste Fachmesse für die Metallindustrie. Sie fand 2015 zum neunten Mal vom 16.06 – 20.06. am Gelände der Messe Düsseldorf und im Congress Center Düsseldorf (CCD) statt. Dabei stellte die METEC einen neuen Global Player in der Metallindustrie vor: Primetals Technologies. Um diese neue Partnerschaft von Mitsubishi-Hitachi Metals Machinery und Siemens VAI Metals Technologies zu feiern, präsentierte Primetals Technologies sein Technologie-, Produkt- und Serviceportfolio im Rahmen einer interaktiven Ausstellung. Ars Electronica Solutions hat für den Launch des neuen Joint Ventures ein einzigartiges immersives Environment entwickelt, das es den BesucherInnen erlaubt, das vielseitige Portfolio auf intuitive, spielerische Weise zu erkunden. Interaktive Wände und Terminals laden die BesucherInnen ein, die Produkte und Services von Primetals Technologies kennenzulernen.





Ars Electronica Solutions hat eine einzigartige Ausstellungsfläche konzipiert und realisiert, die Primetals Technologies als eines der führenden High-Tech-Unternehmen

präsentiert. Zentrales Anliegen war dabei die Schaffung einer offenen Kommunikationslandschaft zur Vermittlung des gesamten Portfolios. Es wurde beim Design des

Messestandes bewusst auf trennende Wände und explizite Verortung der einzelnen Segmente verzichtet.



METEC 2015

A New Way to Experience Metals

Held every four years, METEC is the world's most important event in metallurgical technology. In June 2015,

METEC introduced a new global player in the field of metals production: Primetals Technologies. To celebrate this new partnership between Mitsubishi-Hitachi Metals Machinery and Siemens VAI Metals Technologies, Primetals

Technologies presented its technology, product and service portfolio in the context of an interactive exhibition. Ars Electronica Solutions developed a unique immersive environment that allows visitors to explore the company's



multifaceted portfolio. Interactive walls and terminals invite visitors to find out about the company's products and services. The exhibits are spread out in an open space, and inspired by elements from metallurgical processes.

Ars Electronica Solutions designed the exhibition area for Primetals Technologies to convey information in an intuitive and playful way, while also reflecting the company's status as one of the world's leading high-tech enterprises. This

creative approach to launching the new company name and corporate design mirrors the unique global standing of Primetals Technologies.



150 JAHRE BASF - MEDIEN PERFORMANCE MIT MICHAEL NYMAN

Medien Performance in Ludwigshafen

Ars Electronica Solutions entwickelte die Medien-Infrastruktur, mit der Michael Nyman seine "Symphony No. 8 - Water Dances" bei der Uraufführung während einer Live-Performance visualisierte. Anlässlich der 150-Jahr-Feier der BASF hatte Nyman die Symphonie komponiert und erarbeitete mit der Ars Electronica Solutions, Hans Reitz und Filmemacher Max Pugh einen neuartigen Ansatz, um das Musikstück mit

Videomaterial aus seinem umfangreichen Bildarchiv begleiten zu können. Das Ergebnis war eine Medien-Infrastruktur, bei der aus 132 unterschiedlichen Video-Loops jeweils sechs auf den um die Konzertmuschel angeordneten Projektionsflächen wiedergegeben werden. Die Klaviatur des Keyboards ermöglichte dem Pianisten Nyman dabei einen intuitiven Zugang zur Bedienung der computergesteuerten Elemente.

Uraufgeführt wurde "Symphony No. 8 - Water Dances" am 23.04.2015 vom Royal Philharmonic Orchestra unter Josep Vicent als Höhepunkt des Festaktes zur 150-Jahr-Feier der BASF im Feierabendhaus, Ludwigshafen.



*BASF'S SESQUICENTENNIAL
CELEBRATION – MEDIA PERFORMANCE
WITH MICHAEL NYMAN*

Media Performance in Ludwigshafen

Ars Electronica Solutions developed the media infrastructure to display visuals accompanying a live musical performance that was the world premiere of Michael Nyman's "Symphony No. 8 - Water Dances." BASF had commissioned Nyman

to compose a work to mark the 150th anniversary of the company's founding. He then collaborated with Ars Electronica Solutions, Hans Reitz and filmmaker Max Pugh to work out a novel approach to accompanying this piece of music with video material from his extensive archive of images. The outcome was media infrastructure on which 132 different video loops were displayed on each of six projection screens arrayed about the band shell. The arrangement of the controls on pianist Nyman's keyboard provided him with an intuitive approach to activating the computer-controlled elements.



HIGHLIGHT-PRODUKTE

Vom Prototyp zur Serienreife

Ars Electronica Solutions analysiert aktuelle Forschungsergebnisse und Trends auf ihre Verwertbarkeit für ein branchenübergreifendes Kundenspektrum. Diese Marktanalysen führen gegebenenfalls zur Entwicklung von Prototypen, aus denen serienreife Produkte entstehen. Somit schaffen wir interaktive Produkte und Dienstleistungen, die an die jeweilige Kundensituation und

Kundenanforderung angepasst werden können. Damit wird die Prozesskette von der Idee und Vision über eine prototypische Entwicklung hin zum innovativen Produkt geschlossen.

FEATURED PRODUCTS

From prototype to serial production

Ars Electronica Solutions analyzes the latest research findings and trends for their applicability to and utility for a

broad spectrum of clients in a wide array of businesses. These market analyses often lead to the development of prototypes ready for the next level: serial production and mass marketing. That's how we create interactive products and services that can be custom-tailored to our clients' particular situation and specific needs. And that's what it takes to move successfully through all the links in the process chain: from idea and vision to prototype development to an innovative product.



GeoPulse

Die begehbare Datenbank

GeoPulse ist ein interaktiver, dreidimensionaler Erlebnisraum zur Darstellung komplexer Informationen. Aus abstrakten Datenbanken werden anwenderfreundliche Erlebniswelten.

GeoPulse basiert auf geographischen Informationssystemen und ermöglicht die Darstellung eines ausgewählten Gebiets, einer Region oder eines ganzen Landes. Das Kartenmaterial bzw. die Luftaufnahmen werden mit den gewünschten Dateninhalten verknüpft. Statistische oder demographische Daten, Simulationen, Echtzeitdaten, Wetterdaten, Verkehrsmeldungen – die Bandbreite an möglichen Datenquellen ist endlos. Mittels interaktiven Stifts können die BesucherInnen auf intuitive und einfache Art und Weise komplexe Sachverhalte und Zusammenhänge entdecken und verstehen. Mehr noch, als Multiuser-Installation können mehrere Personen gleichzeitig globale wie lokale Prozesse und Informationen betrachten und analysieren.

Photo Credit: Tom Mesic

GeoPulse

The Walk-through Database

GeoPulse is an interactive, three-dimensional experiential space designed to depict complex information. It turns abstract databases into user-friendly worlds of experience.

GeoPulse is based on geographic information systems, and makes it possible to depict a selected geographical area—a region or an entire country. Maps and aerial photographs of the area can be linked up with any form of data. Statistical & demographic information, simulations, real-time data, reports on weather conditions and the current traffic situation—the range of potential data sources is unlimited. An interactive pen gives visitors an intuitive, simple way to explore complex material and comprehend interrelationships. Plus, as a multiuser installation, several individuals can simultaneously consider and analyze global and local processes and information.



(In)Sights

Von realen Gegenständen zur digitalen Information

(In)Sights verknüpft auf spielerische Art und Weise reale Gegenstände mit digitalen Informationen. Somit wird das Erleben des Objektes um die interaktive Ebene erweitert.

(In)Sights ist einfach zu installieren und beliebig skalierbar. Die Ausführungen reichen von Multi-User-Touchtables bis hin zu großen Wandinstallationen. Mittels Scanmodul wird ein Gegenstand, sei es eine Postkarte oder eine Spielfigur, zum Auslöser für den Informationsfluss. Die Informationen werden unmittelbar in den diversen Formaten wie Text, Bild, Video auf Screens dargestellt. Damit wird Ihre individuell gestaltete Themenwelt zu einem ergreifbaren und begreifbaren Erlebnis für Ihre KundInnen. (In)Sights inspiriert die BesucherInnen nicht nur zu Diskussionen, die Gegenstände sind zugleich auch ein schönes Souvenir.

Photo Credits: Johanna Mathauer


(In)Sights

From Real Objects to Digital Information

(In)Sights takes a fun, playful approach to interlinking real objects with digital information. The addition of an interactive level enhances the process of experiencing the objects.

(In)Sights is simple to install and can be scaled to any degree desired. Available models range from multi-user touch-tables to large-scale wall-mounted installations. Through the use of a scan module, any small object—a postcard, for instance, or a chess piece—can trigger the flow of information, which is displayed directly on screens in various formats such as text, image and video. This turns your individually designed content into an emotionally appealing, comprehensible experience for your customers. (In)Sights inspires visitors to engage in a conversation about what they've just experienced, and the objects themselves also make excellent souvenirs.





Shadowgram

Haucht Ihrem Schatten Leben ein

Shadowgram ermöglicht es den BesucherInnen, die eigene Kreativität zu entfalten. Schattenbilder offenbaren die Gedankenwelt zu aktuellen Themen – mit spielerischer Leichtigkeit entwickelt sich aus Meinungen ein reales Bild.

Durch Videokamera, große Leuchtplatte, Bildanalyse-Software und Vinyl-Cutter wird ein Schattenbild einer Person oder eines Objektes erzeugt. Der so entstandene Aufkleber wird zusammen mit einer Sprechblase auf ein Bild, eine Tafel oder eine Landkarte geklebt. Die BesucherInnen schreiben Ihre persönlichen Gedanken und Meinungen zu aktuellen Themen in die Sprechblase. Die Summe aller Schattenbilder gibt Aufschluss über gegenwärtige Meinungen und Trends.

Shadowgram wurde ursprünglich vom Ars Electronica Futurelab konzipiert und entwickelt.

Shadowgram

Breathe Life into Your Shadow

Shadowgram brings out visitors' own creativity. Silhouette images reveal an entire world of thinking about current issues. With playful ease, opinions materialize into a real picture.

A video camera, a large illuminated panel, image analysis software and a vinyl cutter go into producing a silhouette of a person or an object, which is then printed out as a sticker that, together with a speech balloon, is applied to a picture, board or map. Visitors can then write their personal thoughts and opinions about topical issues in the speech balloon. The sum of all silhouettes and accompanying speech balloons speak loud and clear about current opinions and trends.

Shadowgram was originally conceptualized and developed by the Ars Electronica Futurelab.

THE BLACK PIXEL

*From the journal of a Creative Engineer
by Ben Olsen*

It's the day before the handover and everything works great. The hotel is clean, the client is friendly, working hours have been long but productive, and all of the bugs have been worked out it seems - except for this one black pixel. There it is, right in the middle of the screen wall. We've changed screen inputs, swapped video cables, changed the screen itself, swapped the graphics card on the renderer, updated the graphics driver, checked the logic in the code itself, but still it remains - the black pixel. It's hardly noticeable among the other 60 million pixels in the video wall, really, but it's there. I'm sure nobody else has noticed, but it's definitely there and its definitely driving me crazy. It's already been two weeks since I've gotten here to put this installation up, and two months since I started building this application, and I've designed and tested and planned and documented and prepared long for this handover to address all the issues that might arise. But not this. Not a black pixel.

The visuals flow perfectly all around this black pixel without caring about it at all it seems - there are no ripples like a rock in a stream, just a big impassive field of constantly changing colors. The other pixels don't seem to care that it's unlike the rest, that it just doesn't do anything. When you think of it, it's pretty amazing

that a pixel would do anything at all. Just think of how complex the chain of mechanisms is behind it. There's the conceptualization, the engineering, the coding - all human acts of creation and organization that are miraculous in and of themselves. All that in order to make a sort of story that a machine can understand, which is in turn compiled into a set of instructions that the computer can actually act on, a program, which is then fed to a processor, itself miraculous, that aligns the program in a certain way with the machinery that connects it to a screen and which makes the little lights, the pixels, flicker on and off and in different colors. Just a bunch of little dots for us to look at. Every step of the way, from the ideas preceding the program, through all the machinery to an electrode in the screen, is miraculous and deserves loads of technical books written about it.

But I'm not going to write those books just quite yet, though - because I want to think about how the flickering little lights on a screen connect whoever is watching it to whoever made it work, just like how the pixel lighting up is connected to the idea of making it in the first place. Just like you, the reader, who is reading this right now is being connected to me, the writer of these words, through a complex set of translations: you understand the letters, you know the syntax, you speak the language, and then we share our minds for a bit as you read this. These words aren't just random marks on

a page, just as the pixels aren't just random flickering lights on a screen. There's content behind it. You can learn from these flickering dots if you pay attention. That's also miraculous and deserves loads of philosophy books written about it.

*But I'm not going to write them quite yet, I just want to figure out why the hell that ONE pixel is black for no reason. Where along the way did it go wrong? There are a lot of things to go wrong, technically speaking. It's strange how it just takes one black pixel to distract me from all the things that have gone *right*. One pixel out of 60 million. That's a 0.00000166% failure. Why that one pixel? Do all the screens I install there happen to develop the same defect? Do all the graphics cards I use have the same stuck bit in the same spot in the VRAM? Where is the bug?*

Come to think of it, even when the screen itself is off, this pixel even seems a bit more 'off' than the rest, can I just scrub it off? No, it's not just a smudge. This is too much, I've been trying to fix this black pixel for too long. It seems everywhere I look there's just one black pixel, one little microscopic piece of the whole thing missing. Even when I'm not looking at that screen. I'm not making this up, I promise. Or am I? Am I just carrying this black pixel along with me wherever I go? God, it's late. I'm going to go for a beer and think about this some more, there's still some time. There must be some Solution.



RETRO GAMES IN DEEPPSPACE

by Poorya Piroozan

I came to Austria about 2 years ago to get my master's degree at FH Hagenberg. Before that I was living in Iran doing my bachelor's degree in software engineering. About a year ago, I was fortunate enough to start working at Ars Electronica Solutions in Linz while pursuing my studies. During this time, I've been involved in a wide variety of projects, including a media art implementation for the Styria Media Group in Graz, a mobile game for the Geopark Karawanken Information Center, and various projects based on Solutions' own Geopulse application, including an

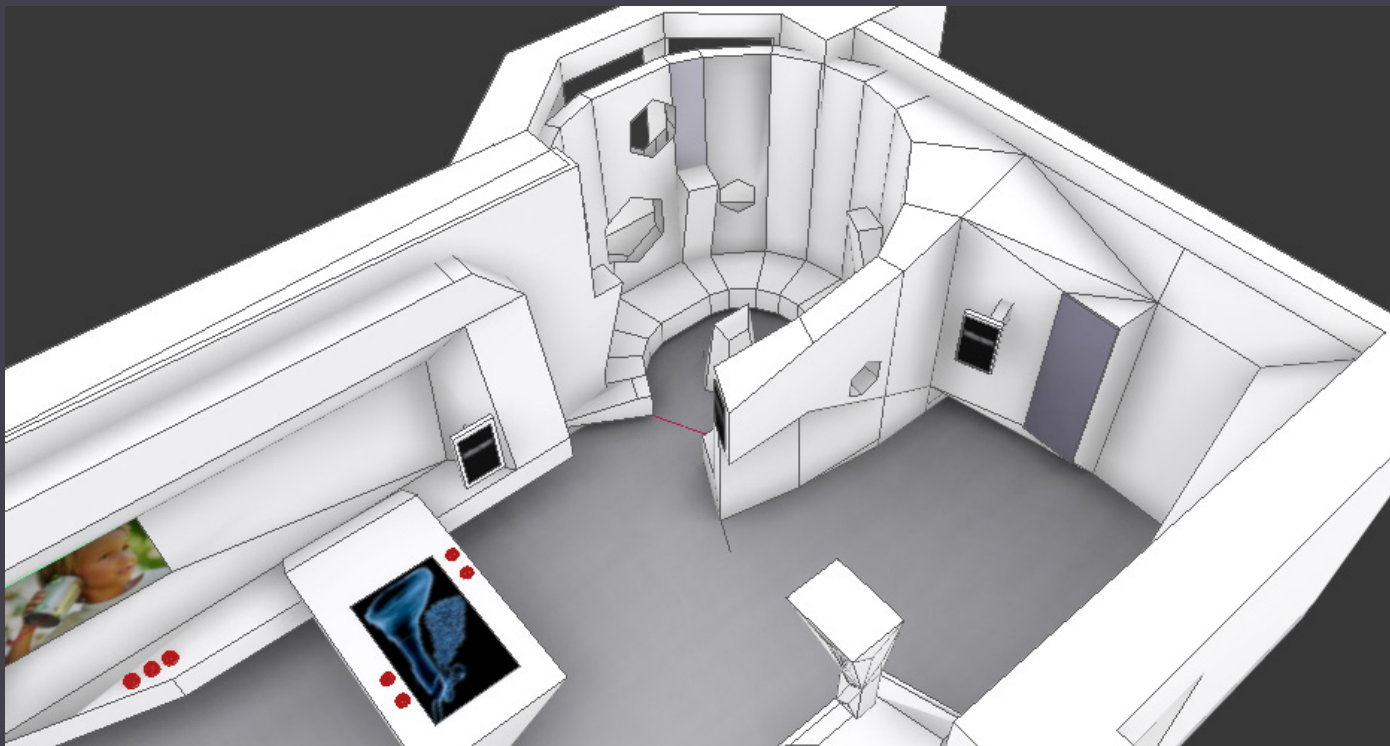
interactive media installation for the METEC 2015 trade fair, the Spy Museum in Berlin and the Beehive application for the City of Mons, Belgium.

I have also been working on various colocated games as part of my master's degree program during this time. One of them, Beelzeball, is a fast-paced multiplayer game inspired by games like Arkanoid and Snake. It is now part of the GameChanger Suite, which was exhibited at the 2014 Ars Electronica Festival in Linz. This suite is an interactive installation that includes five multiplayer games and is designed to be played in a special room equipped with laser tracking systems. The players can control their avatar by physically moving around the

room. The five games use different game mechanics and thus offer a variety of entertainment.

For my master's thesis, I'm making another colocated game that's inspired by the classic game Pac-Man but with the roles reversed. It incorporates an adaptive artificial intelligence Pac-Man that has pathfinding, evading and pursuit abilities in a world in which human players don't obey any rules. The game will hopefully be shown (and played) at the Ars Electronica Festival in September 2015 in Linz.

Overall, it has been a very fun and interesting journey so far but I have the feeling that the best adventures are yet to come.



ARS ELECTRONICA SOLUTIONS – NETZWERK

Wir verfolgen in unserem Schaffen den medienkünstlerischen Ansatz der Ars Electronica. Dabei stützen wir uns auf das umfassende Kompetenz-Netzwerk der Ars Electronica: Museum, Festival, Prix, Export und Futurelab.

Dieses einzigartige Netzwerk – sowie die Nutzung neuester Technologien und Kommunikationsmethoden –

garantieren bei der Umsetzung unserer Projekte ein Höchstmaß an Aktualität und Zukunftsorientierung.

Partner: any:time Architekten

any:time Architekten: Gemeinsam mit dem Linzer Architekturbüro any:time Architekten (<http://www.any-time.net>) hat Ars Electronica Solutions bereits mehrere Großprojekte – wie das AUDIOVERSUM, die METEC 2015 –

erfolgreich umgesetzt. Themen, Inhalte und Architektur spiegeln einander im Design und in der konkreten Umsetzung von (Ausstellungs-)Räumen wider. Die Teams von any:time Architekten und Ars Electronica arbeiten dabei im Sinne der „Shared Creativity“ gemeinsam an Konzept und Ausführung, wobei auch die unmittelbare räumliche Nähe von any:time und Ars Electronica Solutions zur intensiven Zusammenarbeit beiträgt.

ARS ELECTRONICA SOLUTIONS – NETWORK

The way we go about creativity exemplifies Ars Electronica's media art approach. In carrying out assignments, we rely on the comprehensive competence network of Ars Electronica: Museum, Festival, Prix and Futurelab. This unique web of connectedness in combination with the latest technologies and communications methods assures that the projects we implement are positioned right on the leading edge and oriented on the future.

Partner:
any:time Architects

any:time Architects: Ars Electronica Solutions has successfully carried out several large-scale projects with Linz-based architectural firm any:time (<http://www.any-time.net>). Two prime examples are AUDIOVERSUM and METEC 2015. Themes, content and architecture reflect one another in the design, configuration and physical construction of the installation space. Staff members of any:time Architects and Ars Electronica Solutions collaborate on concept and execution in the spirit of shared creativity. Facilitating this intensive, efficient cooperation is the

physical proximity of the two firms in Tabakfabrik, the stylish centerpiece of Linz's creative economy.

any:time Architekten | Tabakfabrik Linz,
Peter Behrens Platz 10, 4020 Linz, Österreich
Tel.: +43 (0) 650 52 02 974
E-Mail: any@any-time.net





PULSE, DATA & CITY: CULTURAL-GRAPHICS

von Michael Badics, Senior Director,
Ars Electronica Solutions

Der Prozess der Urbanisierung bedeutet eine ständige Veränderung der Parameter einer Stadt, ein kontinuierliches Bevölkerungswachstum, die Vermischung unterschiedlicher Kulturen und ethnischer Gruppen, eine Veränderung der Bedürfnisse und der Lebensweise der EinwohnerInnen. Folglich müssen Städte – und ihre EinwohnerInnen – bereit sein, sich mit diesen ständig ändernden Rahmenbedingungen auf eine konstruktive, positive Weise auseinanderzusetzen.

So wie jeder Mensch seinen eigenen Puls hat, so hat auch jede Stadt ihren eigenen Puls. Eine Stadt pulsiert durch ihre EinwohnerInnen, durch deren Handlungen, wie sie sich bewegen,

verhalten, was sie konsumieren. Sie wächst, schrumpft, dehnt sich aus, entwickelt sich und verändert sich stetig. Jede Stadt verhält sich dabei unterschiedlich. Jede Stadt hat ihren ganz besonderen Rhythmus, ihren eigenen Puls. Diese Art von Puls ist der Protagonist in der Geschichte jeder Stadt. Es ist der zentrale Aspekt, der sie am Leben hält.

Tatsächlich gibt es nicht nur einen Puls in der Stadt; vielmehr gibt es verschiedene Pulse: genau wie die Menschen, die einen unterschiedlichen Puls in unterschiedlichen Situationen haben, verfügt eine Stadt über eine Vielzahl an Pulsen, die von den einzelnen Situationen in der Stadt abhängen – oder davon, welchen Aspekt man in einer Stadt betrachtet.

Diese Pulse sind vom Verhalten der BewohnerInnen geprägt und können durch vielerlei Daten beschrieben werden. Diese Daten sind oft nicht

offensichtlich – im Gegenteil, oft müssen sie noch entdeckt werden. Doch wie findet man etwas, das unsichtbar ist? Und was bedeuten diese Daten für das Verständnis des Ortes, an dem man lebt? Um diese unerwarteten Beziehungen zwischen allen kulturellen Aspekten einer Stadt zu entdecken, benötigen wir mehr als Statistiken, Infografiken oder Datenvisualisierungen.

Wir benötigen Instrumente und Werkzeuge, die komplexe Daten auf eine Art visualisieren, sodass wir sie auf einfache Weise verstehen können. Wir benötigen Werkzeuge, die intuitiv genützt werden können und unmittelbare Resultate liefern; Werkzeuge, die den Status Quo analysieren und dabei helfen, die Zukunft vorherzusehen; Werkzeuge, die ein einfaches und umfassendes Verstehen komplexer Daten und Kontexte erlauben. Und – vor allem – sollten sie den EinwohnerInnen helfen, die Stadt zu verstehen, in der sie leben, und sich mit ihr zu identifizieren – und aktiv am Puls der Stadt teilzunehmen.

Im Gegensatz zu Infografiken und Datenvisualisierungen sind Cultural-Graphics eine leistbare Methode, um unerwartete Beziehungen zwischen allen kulturellen Aspekten einer Stadt zu entdecken und neu zu erschließen.

PULSE, DATA & CITY: CULTURAL-GRAPHICS

by Michael Badics, Senior Director,
Ars Electronica Solutions

The process of urbanization causes continuing change of a city's parameters – the constant growth of population, the mingling of different cultures and ethnic groups, a change of the population's needs and ways of life. As a consequence, cities – and their citizens – need to be ready to face ever-changing framework conditions and to deal with the challenges in a constructive, positive way.

Just as every human being has his or her own pulse, every city has its own pulse too. A city pulsates through its inhabitants, through the population's actions, how they move, act, eat, consume and behave. It grows, it diminishes, it expands, develops and changes constantly. Every city is different in this respect. Every city has its own rhythm, its own heartbeat. This kind of "pulse" is the protagonist in each city's story. It is the central driving force that keeps it alive.

Actually there is not just one pulse in a city. There are various pulses. Similar to human beings, who have a different pulse in different situations, a city has different kinds of pulses, which depend

on different situations in the city – or what aspect of a city you are looking at.

These pulses are all generated by people's actions and can be described by all kinds of data. This data may not always be obvious; on the contrary, often, it still needs to be discovered. But how can you discover something that is invisible? And what does this kind of data mean for understanding the place you live in? To be able to discover these unexpected relationships among all aspects of culture in a city, we need more than statistics, info-graphics or data visualizations.

We need instruments and tools that visualize complex data in a way we can grasp easily. We need tools that can be used in an intuitive way and deliver

immediate results. Tools that analyze the way things are now and help to preview

the future. Tools that allow easy and comprehensive understanding of complex data and contexts. And – most of all – they should help citizens to understand the city they live in, to identify with it – and to become an active part of their city's pulse.

In contrast to info-graphics and data visualizations, cultural graphics offer an affordable way to remap and discover unexpected relationships among all aspects of culture in a city: how people move, act, eat, consume, behave, etc.





INTERVIEW MIT MATTHIAS OPIS, KOORDINATOR DER STYRIA MEDIA GROUP AG

Wie ist die Zusammenarbeit der Styria Media Group mit Ars Electronica Solutions entstanden?

Wir haben im November 2013 zu einem Agentur-Wettbewerb eingeladen, an dem insgesamt sechs in- und ausländische Agenturen teilgenommen haben und aus dem Ars Electronica Solutions als eindeutiger Sieger hervorgegangen ist. Das Konzept Styriaversum ist einerseits auf unsere anfänglichen Vorstellungen als Auftraggeber sehr gut eingegangen und hat uns andererseits die Gelegenheit gegeben, gemeinsam die eine oder andere Idee noch weiterzuentwickeln. Die Kooperation und Kommunikation



war in allen Phasen des Projekts sehr konstruktiv und wertschätzend.

Was bietet das Styriaversum den BesucherInnen?

Das Styriaversum ermöglicht den Gästen des Styria Media Centers auch ohne Führung, die Markenwelt der Styria kennenzulernen. Als Hauptmodul fungiert die Media Wall, die in einer medienkünstlerischen Visualisierung Top-News sowie kompakte Info-Touren durch die verschiedenen Tätigkeitsfelder der Styria zeigt. Etwas ausführlicher informiert dann der Media Table über die einzelnen Marken und Services der Unternehmensgruppe. Das History Book ermöglicht über das Abrufen historischer Zeitungsfaksimiles einen spannenden Einblick in die Marken-, Unternehmens- und Zeitgeschichte. Und der Styria Pillar, die digitale Litfaßsäule, präsentiert die aktuellen ePapers der österreichischen und kroatischen Tageszeitungen der Styria Media Group.

INTERVIEW WITH MATTHIAS OPIS, COORDINATOR OF THE STYRIA MEDIA GROUP AG

How did Styria Media Group's collaboration with Ars Electronica Solutions come about?

In November 2013, we invited six agencies from Austria and abroad to take part in a competition from which Ars Electronica Solutions emerged as the clear choice. On one hand, the Styriaversum idea was a terrific take on the initial conception that we as the commissioning client had had in mind; on the other hand, it presented opportunities to further develop a few other ideas jointly. The cooperation and communication was very constructive and considerate throughout all phases of the project.

What does the Styriaversum offer visitors?

The Styriaversum enables the Styria Media Center's guests to get acquainted with Styria's brands without actually going on a guided tour. The main module is the Media Wall featuring a media art installation that visualizes top news stories and also displays compact info-tours through Styria's various areas of activity. The Media Table delivers more detailed and comprehensive information about Styria Media Group's individual brands and the services they render. The History Book lets users view facsimiles of historical newspapers; it thus offers a fascinating look at the history of the company and puts it in the context of larger global developments. And the Styria Pillar, an updated, digital version of the traditional big-city billboard-in-the-round, presents the latest ePapers of the Styria Media Group's Austrian and Croatian daily newspapers.

POST CITY

Lebensräume für das 21. Jahrhundert



www.aec.at/postcity

ARS ELECTRONICA

Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft

Linz, 3. – 7. September 2015



Ars Electronica Solutions | Ludlgasse 19 (Tabakfabrik Linz) | A-4020 Linz | Österreich
Tel.: 0043.732.7272.35 | **E-Mail:** solutions@aec.at | **Web:** www.aec.at/solutions