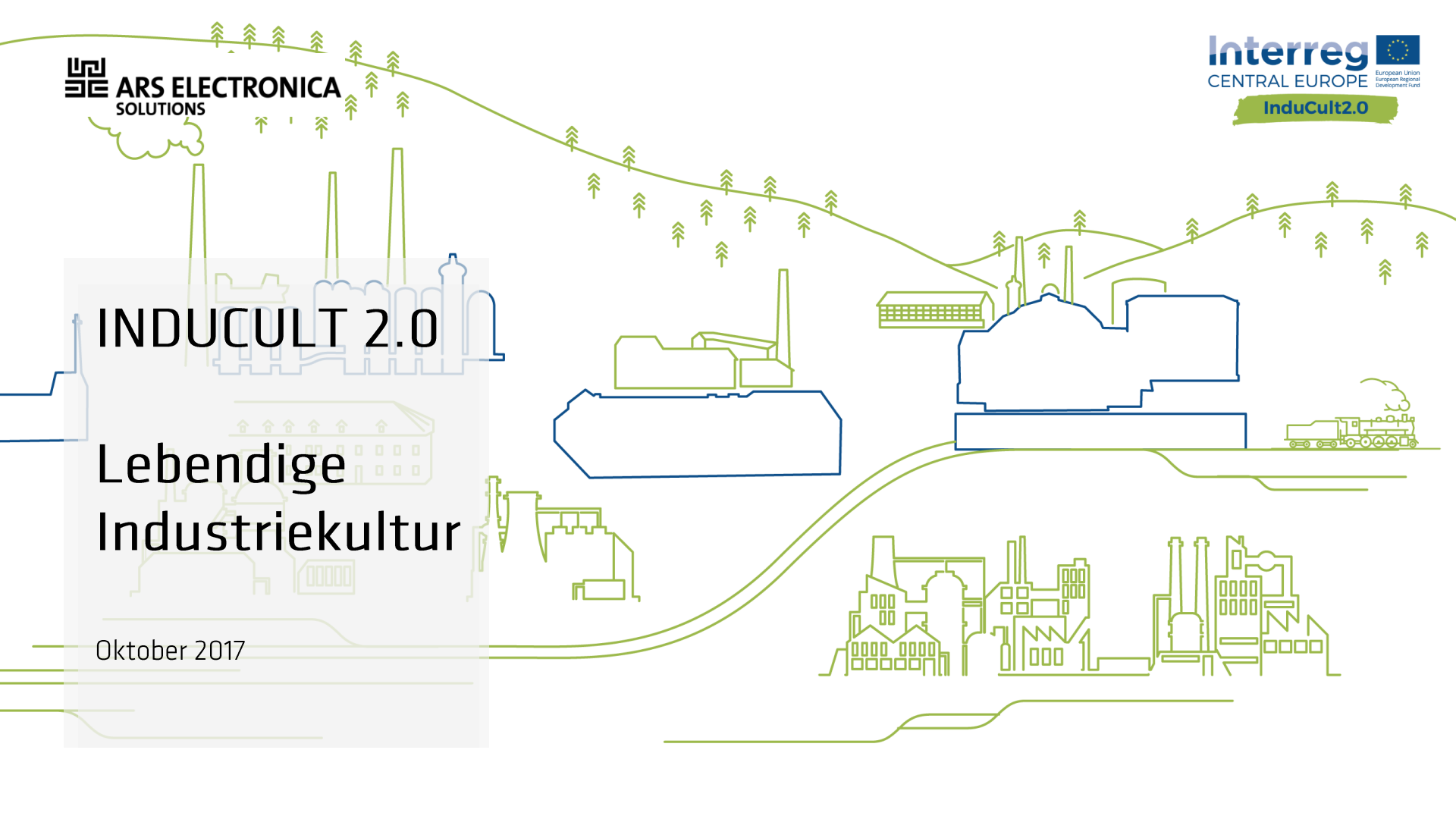


# INDUCULT 2.0

## Lebendige Industriekultur

Oktober 2017



# 10 GRÜNDE FÜR EINE LEBENDIGE OBERSTEIRISCHE INDUSTRIEKULTUR



1. Lebendige Industriekultur ist ein Alleinstellungsmerkmal
2. Lebendige Industriekultur stiftet Identität und schweißt zusammen
3. Lebendige Industriekultur schafft Image und unterstützt Standortmarketing
4. Industriekultur gestaltet Orte
5. Lebendige Industriekultur fördert den Pioniergeist
6. Lebendige Industriekultur hilft, Fachkräfte für die Industrie zu sichern
7. Lebendige Industriekultur ist attraktiv für den Tourismus
8. Lebendige Industriekultur macht Geschichte erlebbar
9. Lebendige Industriekultur gibt Wissen weiter
10. Lebendige Industriekultur begleitet den wirtschaftlichen Wandel

2016 wurde das dreijährige EU-Projekt InduCult2.0 gestartet, an dem die Stadt Leoben als einer von zehn Partnern aus zentraleuropäischen Industrie- und Bergbauregionen mitwirkt. Das Projekt beschäftigt sich mit den Potentialen und der Gestaltung einer lebendigen Industriekultur zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Mit – lokalen – Partnern werden in Fokusgruppentreffen die Inhalte entwickelt bzw. vertieft.



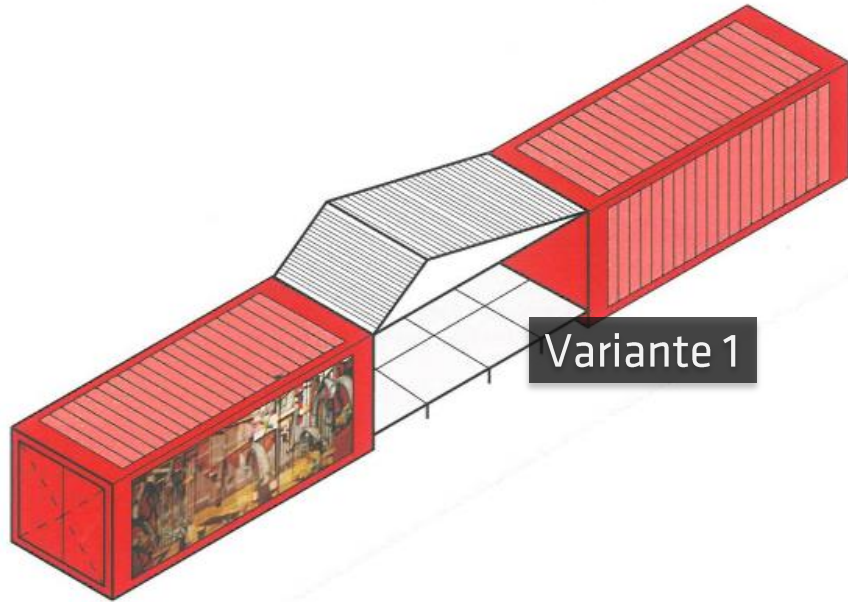
# CONTAINERCONCEPT



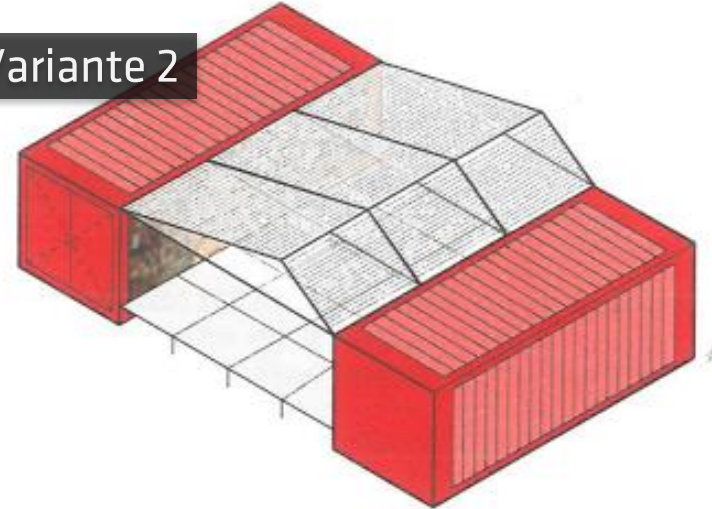
Durch die Nutzung von Containern im öffentlichen Raum ist es möglich, temporär einen Ort der Begegnung zu kreieren. Auf bestimmten Plätzen können so in kurzer Zeit neue Dynamiken entstehen und moderne, urbane Orte des Lernens geschaffen werden.



## CONTAINERCONCEPT "STADT\_BOX"

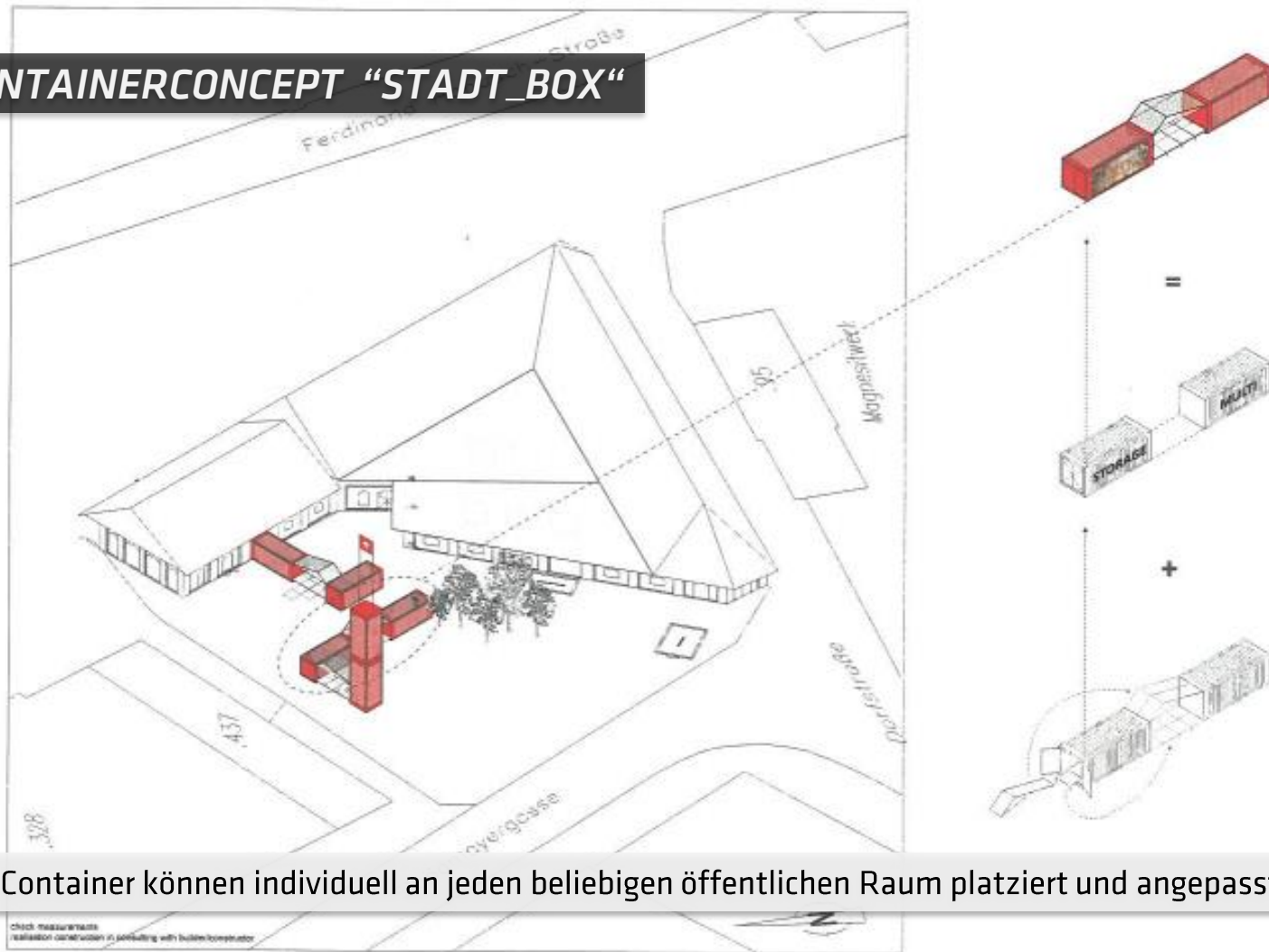


Variante 2



Die „STADT\_BOX“ stellte den Auftraggebern bereits ein Angebot, die zwei alternative Aufstellungsvarianten vorschlägt. Die darin vorgesehenen überdachten Bühne bieten Platz für Workshops, Diskussionen etc.

## CONTAINERCONCEPT "STADT\_BOX"



Die Container können individuell an jeden beliebigen öffentlichen Raum platziert und angepasst werden.



# GESTALTUNG



Außengestaltung



Innengestaltung

Der Container soll außen wie innen attraktiv gestaltet werden:

- Im **Außenbereich** ist es wichtig, aus der Ferne Neugierde zu wecken und den Menschen einen Treffpunkt zur Verfügung zu stellen.
- Der **Innenbereich** soll der spielerischen Wissensvermittlung dienen, mittels Interaktivität und Partizipation werden Inhalte weiterverbreitet.

# AUSSENGESTALTUNG





# AUSSENGESTALTUNG

## Formensprache



Über die Sägezahnform des Containerdachs sowie der beistehenden Sitzgelegenheiten und Regale wird in abstrakter Form ein industrieller Komplex angedeutet. Aufgestellte „Skydancer“ symbolisieren Schlote, die im Wind tanzen. So wird verspielt der stete Wandel von Industrie und Industriekultur dargestellt und auf die Thematisierung des Motivs verwiesen.

# FORMENSPRACHE

## Broschüre



Die Formensprache der Architektur wird in der Broschüregestaltung fortgesetzt. Grafische Elemente und Faltung referenzieren auf die Sägezahnarchitektur.





# AUSSENGESTALTUNG

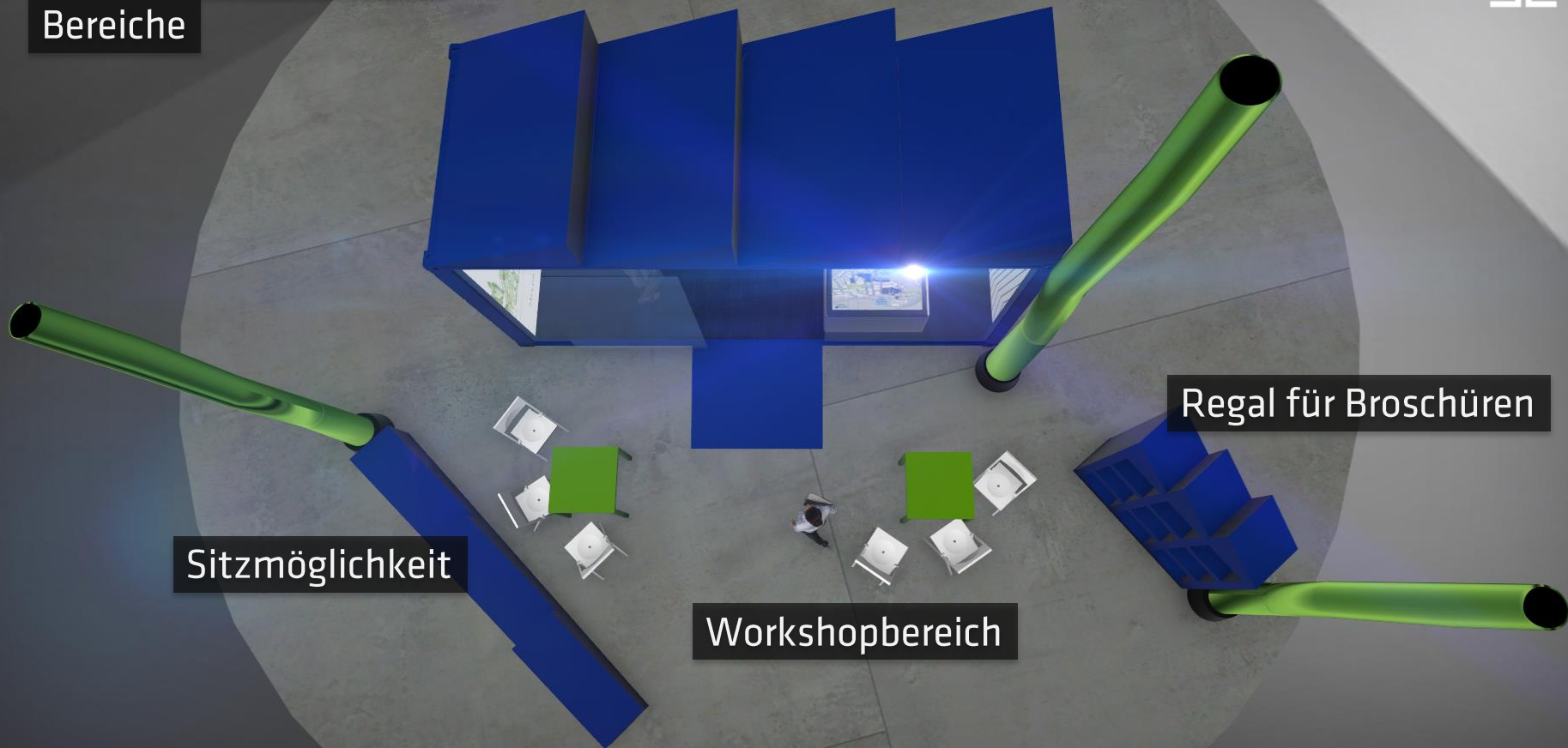
Bereiche



Sitzmöglichkeit

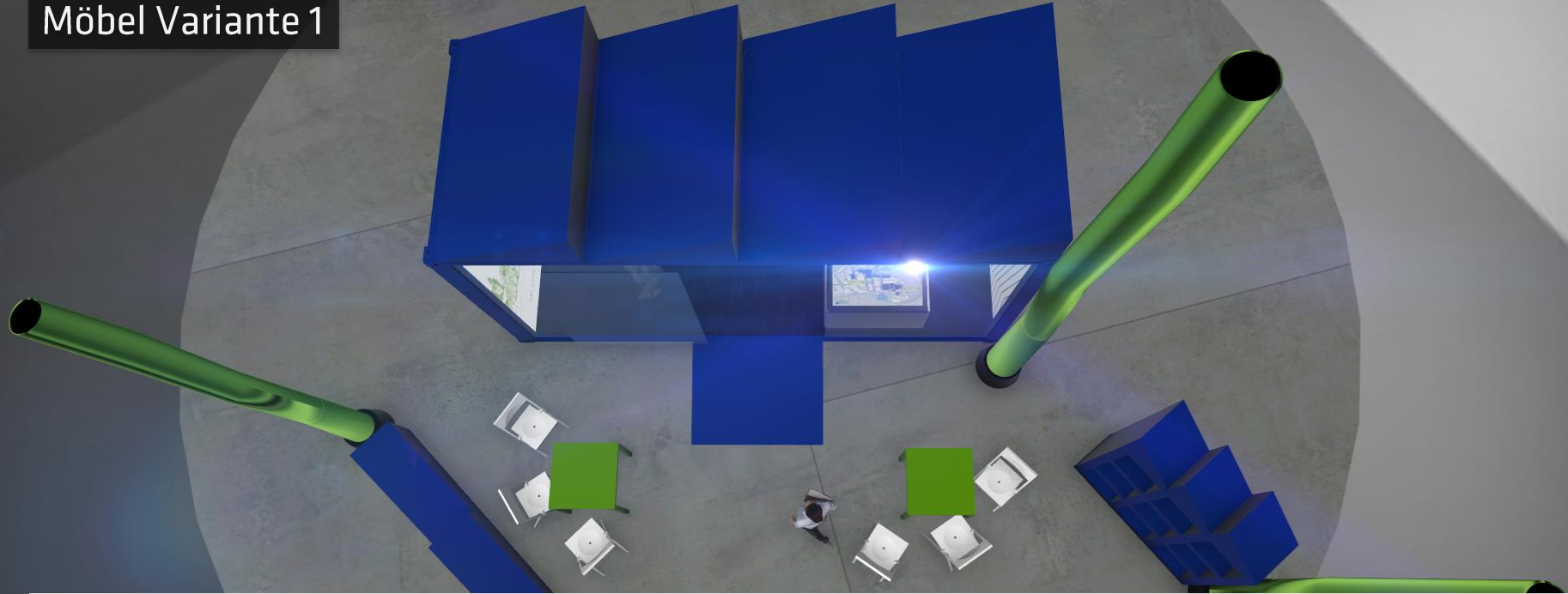
Workshopbereich

Regal für Broschüren



# AUSSENGESTALTUNG

## Möbel Variante 1



Im Außenbereich des Containers entsteht durch die architektonische Gestaltung ein kreativer Raum zur Vernetzung, zum gemeinsamen Denken und der Entfaltung neuer Ideen. Die Möbel werden für eine hohe Lebenserwartung wetterbeständig und robust produziert. Durch die maßgeschneiderte Anfertigung der Möbel wird die einheitliche Form des Gesamtkonzeptes sichergestellt.



# AUSSENGESTALTUNG

## Möbel Variante 2



Wahlweise können auch bereits etablierte Sitzmöglichkeiten – die sogenannten „Enzis“ – im Außenbereich genutzt werden. Diese motivieren zum Sitzen und Plaudern und sind durch ihr auffälliges Design beliebt, bekannt und aufmerksamkeitsregend.

# INNENGESTALTUNG

## Interaktive Wand

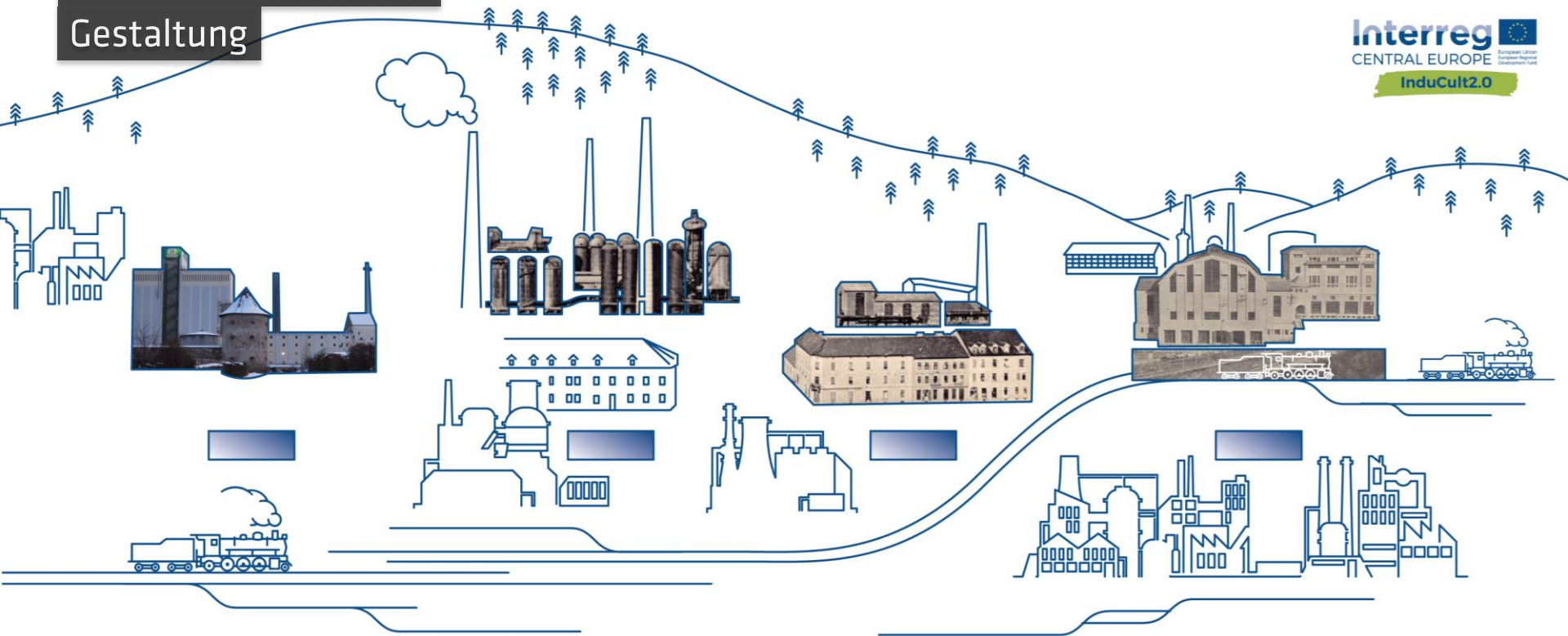


Die Hauptattraktion im Inneren ist eine interaktive Medienwand, die von den BesucherInnen und ExpertInnen nach und nach befüllt werden kann und so zu einem lebendigen Ideenpool gelebter Industriekultur wird.



# INTERAKTIVE WAND

## Gestaltung



Die Wandgestaltung nimmt bestehende Industriebauten der Eisenstraße und aus dem Raum Leoben auf und bettet sie in eine skizzenhafte industrielle Landschaft ein, die zum Weitergestalten einlädt.



# INTERAKTIVE WAND

## Technik



## SCREENS



## INTERFACES

Hinter den Landmarks werden Screens verbaut, die durch silhouettenhafte Ausschnitte der Hauptmotive maskiert werden. Darunter befinden sich Scaninterfaces, in die Zeichnungen und Objekte gelegt werden können, mittels derer die Inhalte auf den Screens verändert werden.

# INTERAKTIVE WAND

## Beispielthemen



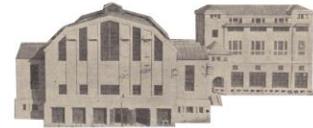
KULTUR



INDUSTRIE



WOHNEN



ENERGIE

Die gewählten Motive stehen dabei für Metathemen, zu denen von BesucherInnen Ideen entwickelt werden. Z.B. das alte Gaskraftwerk für das Thema Energie oder die Gösser Brauerei zum Thema Kultur.

# WORKSHOPS

Für Jung und Alt



Zu diesen Themen können Kinder, Jugendliche und Erwachsene ihre Ideen, Probleme und Zukunftsvisionen für Industrieregionen zeichnen und die interaktive Wand damit „füttern“.



# WORKSHOPS

## Für Jung und Alt



Platz dazu finden sie im Außenbereich, der flexibel erweitert werden kann.

**THINKTANKS**

Future Innovators Summit

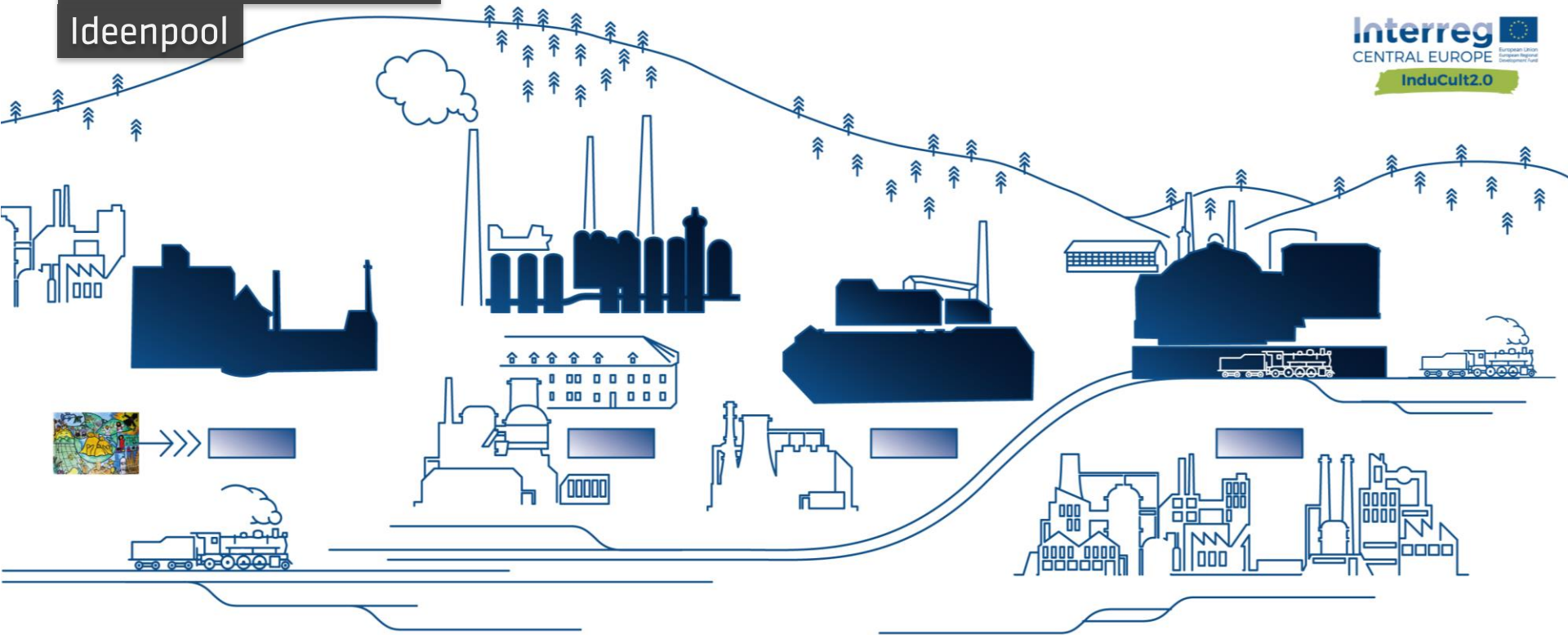


Analog zum Future Innovators Summit des Ars Electronica Festivals können ExpertInnenrunden eingeladen werden, um Themenstellungen aufzuarbeiten und Inhalt für die interaktive Wand zu generieren.



# INTERAKTIVE WAND

## Ideenpool

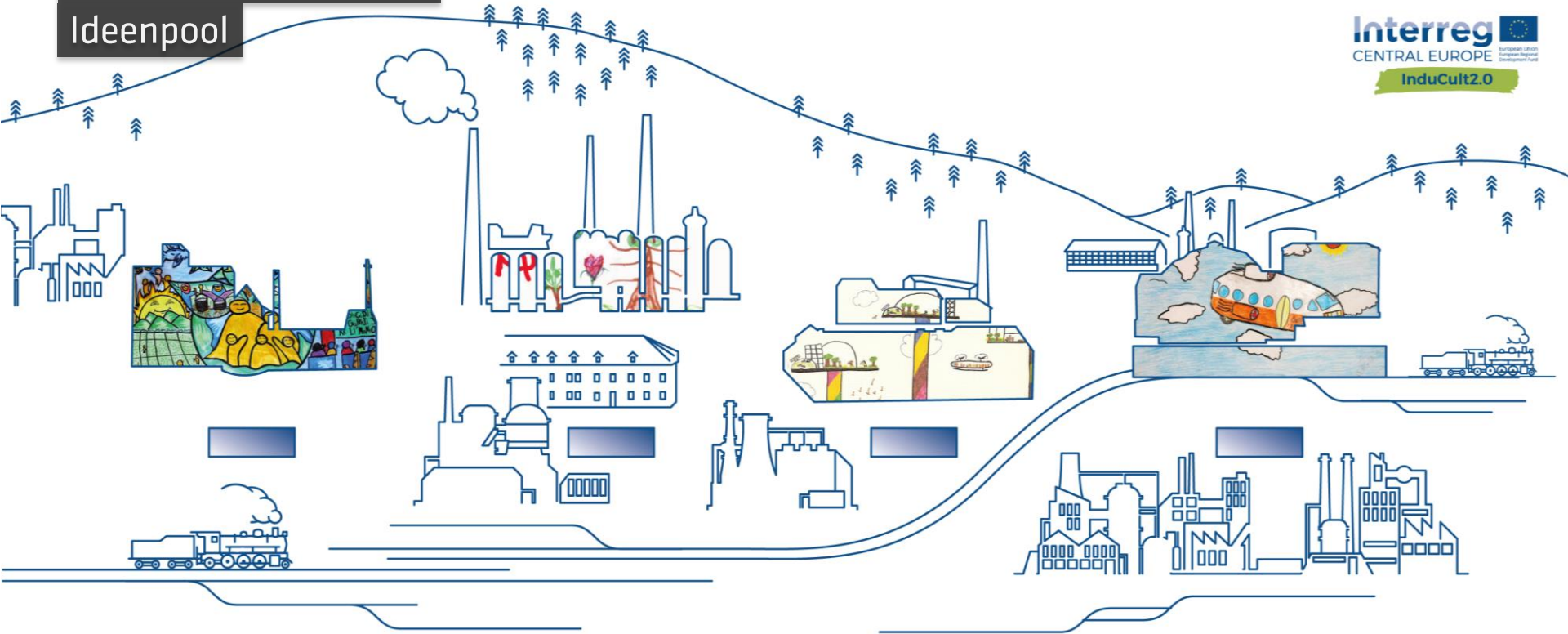


Über Scan-Einheiten, die in die Wand eingelassen sind, werden die erarbeiteten Inhalte eingespeist.  
(Die Anzahl der Scan-Einheiten ist dabei variabel)



# INTERAKTIVE WAND

## Ideenpool

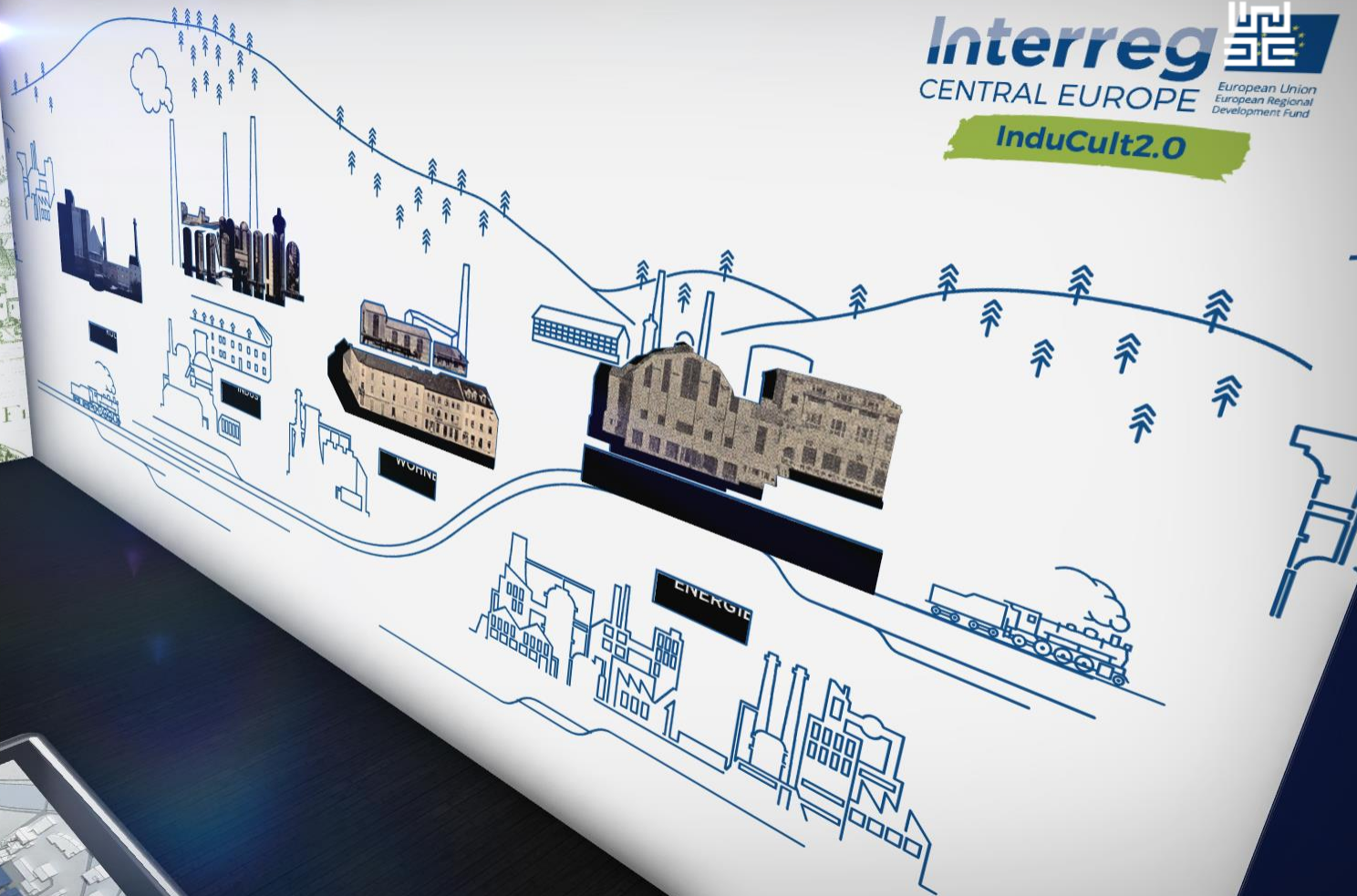


Die Wand wird so zu einem riesigen Archiv für Zukunftsvisionen von Laien und SpezialistInnen.

ATT LEOBEN



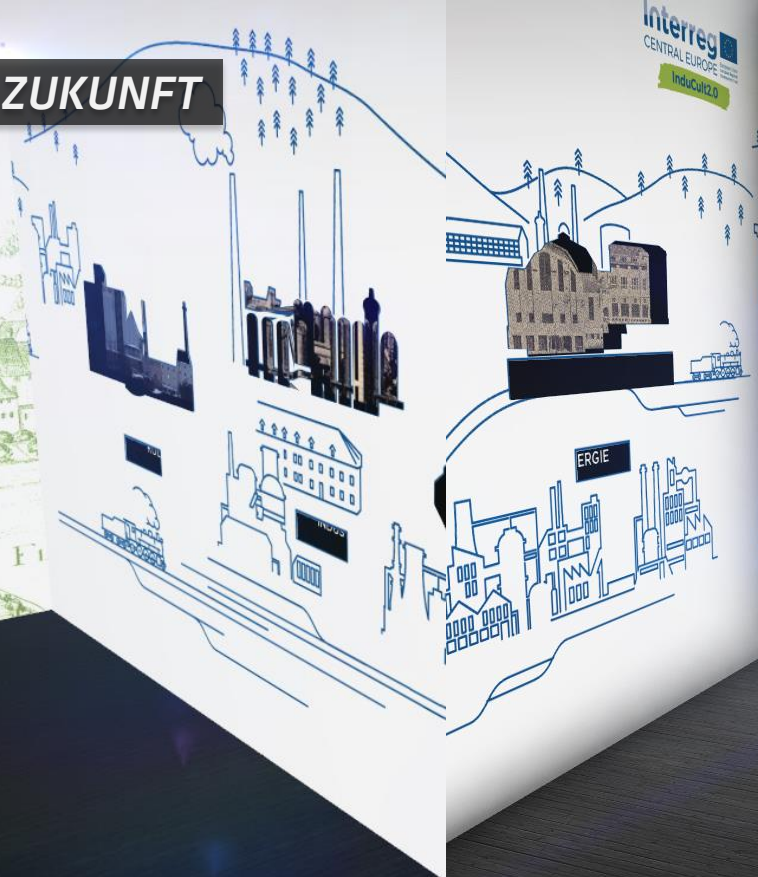
**Interreg**  
CENTRAL EUROPE  
European Union  
European Regional  
Development Fund  
**InduCult2.0**





# VERGANGENHEIT & ZUKUNFT

## Seitenwände

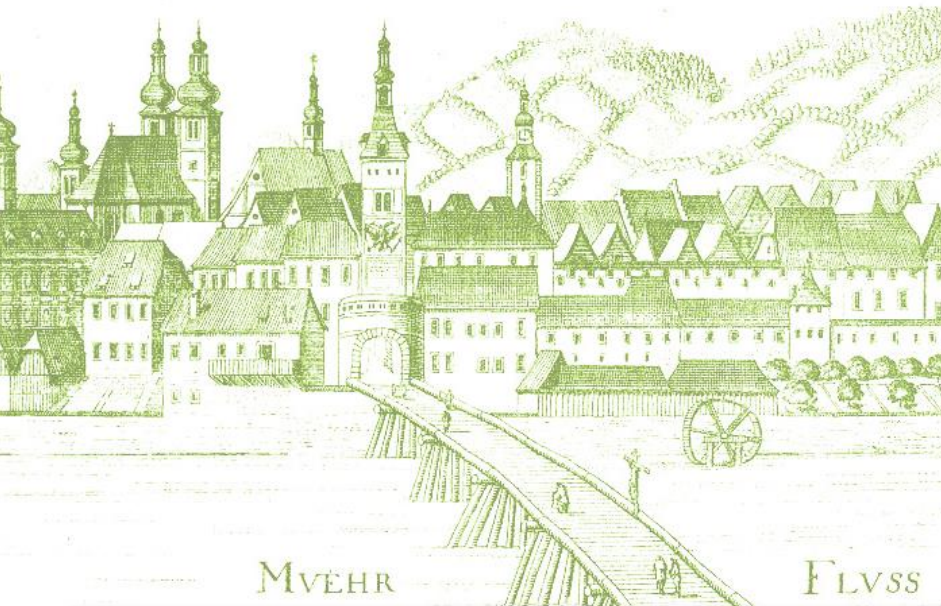


An den Seiten wird die Hauptwand von Motiven eingerahmt, die auf Vergangenheit & Zukunft Leobens verweisen.



# VERGANGENHEIT & ZUKUNFT

Seitenwände MATTHEO LEOBEN



Links ein alter Kupferstich, rechts die moderne Montanuniversität.

# VERGANGENHEIT & ZUKUNFT

## Seitenwände

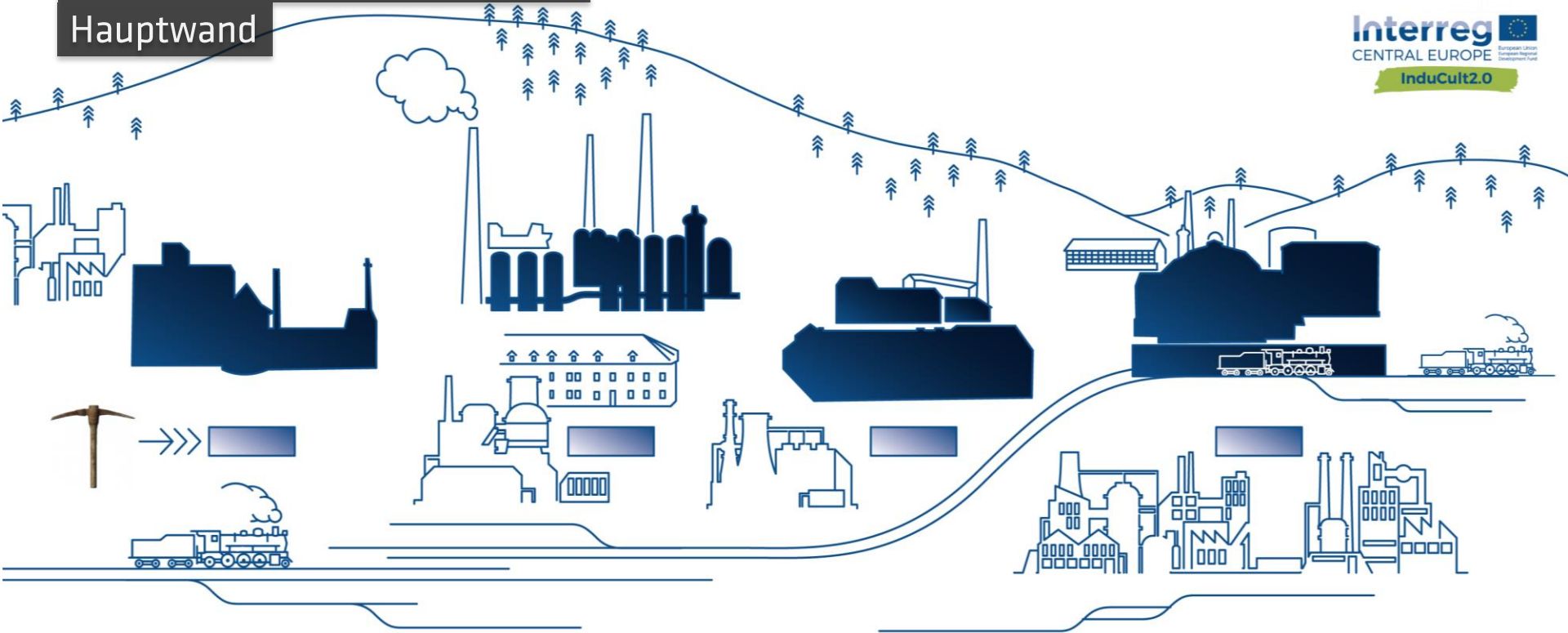


Die Seitenwände werden im gleichen Outline-Stil wie die Hauptwand illustriert. Auf die Wände werden Originalobjekte appliziert, welche von den BesucherInnen in die Scanneraussparungen (Interfaces) der Hauptwand gelegt werden können. Die Objekte können je Containerstandort variiert / getauscht werden.



# VERGANGENHEIT & ZUKUNFT

Hauptwand



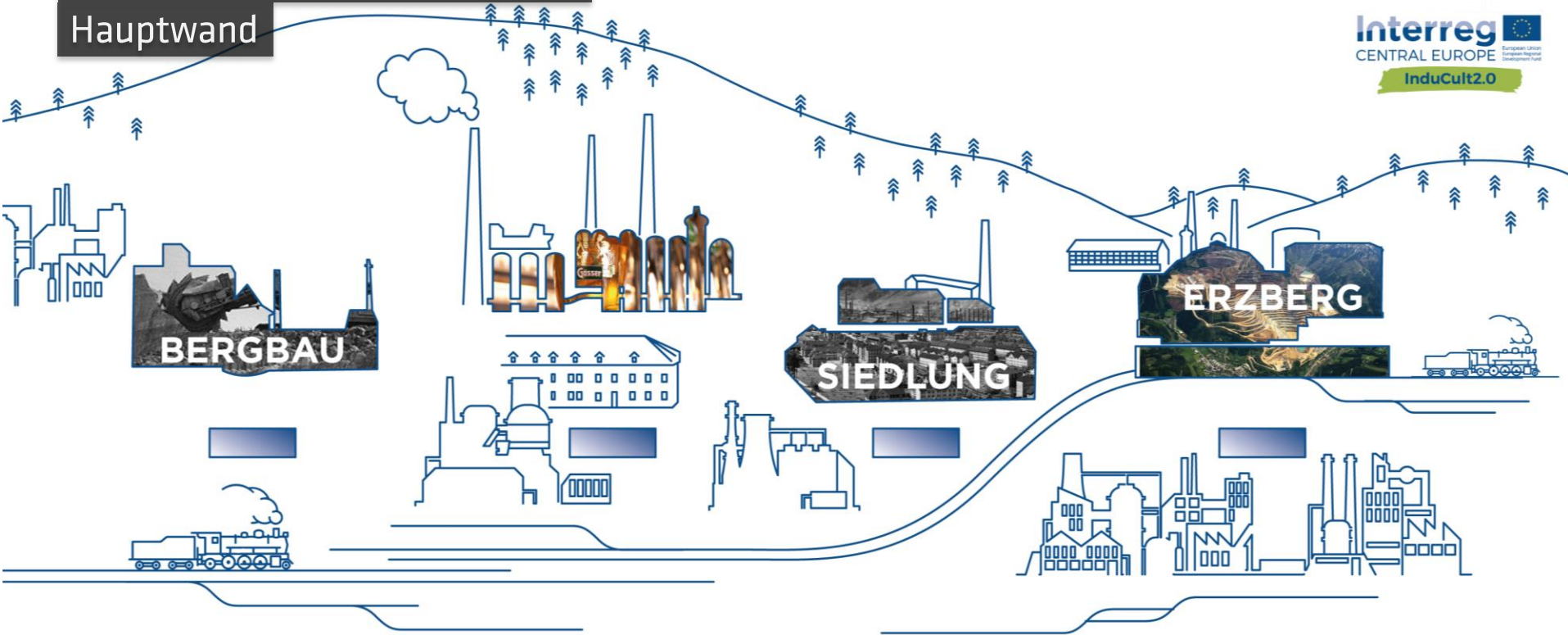
Das von den Seitenwänden entnommene Objekt wird über ein Waagen-Interface über sein Gewicht identifiziert...  
(Die Anzahl der Waagen-Interfaces ist dabei variabel)



# VERGANGENHEIT & ZUKUNFT

Hauptwand

Interreg  
CENTRAL EUROPE  
InduCult2.0



...und schaltet auf dem darüberliegenden Screens themenbezogene Inhalte frei.

# INNENGESTALTUNG

## Interaktiver Tisch



Neben der interaktiven Wand bietet ein Medientisch die Möglichkeit zur intensiven Auseinandersetzung mit Leoben und Industriekultur.

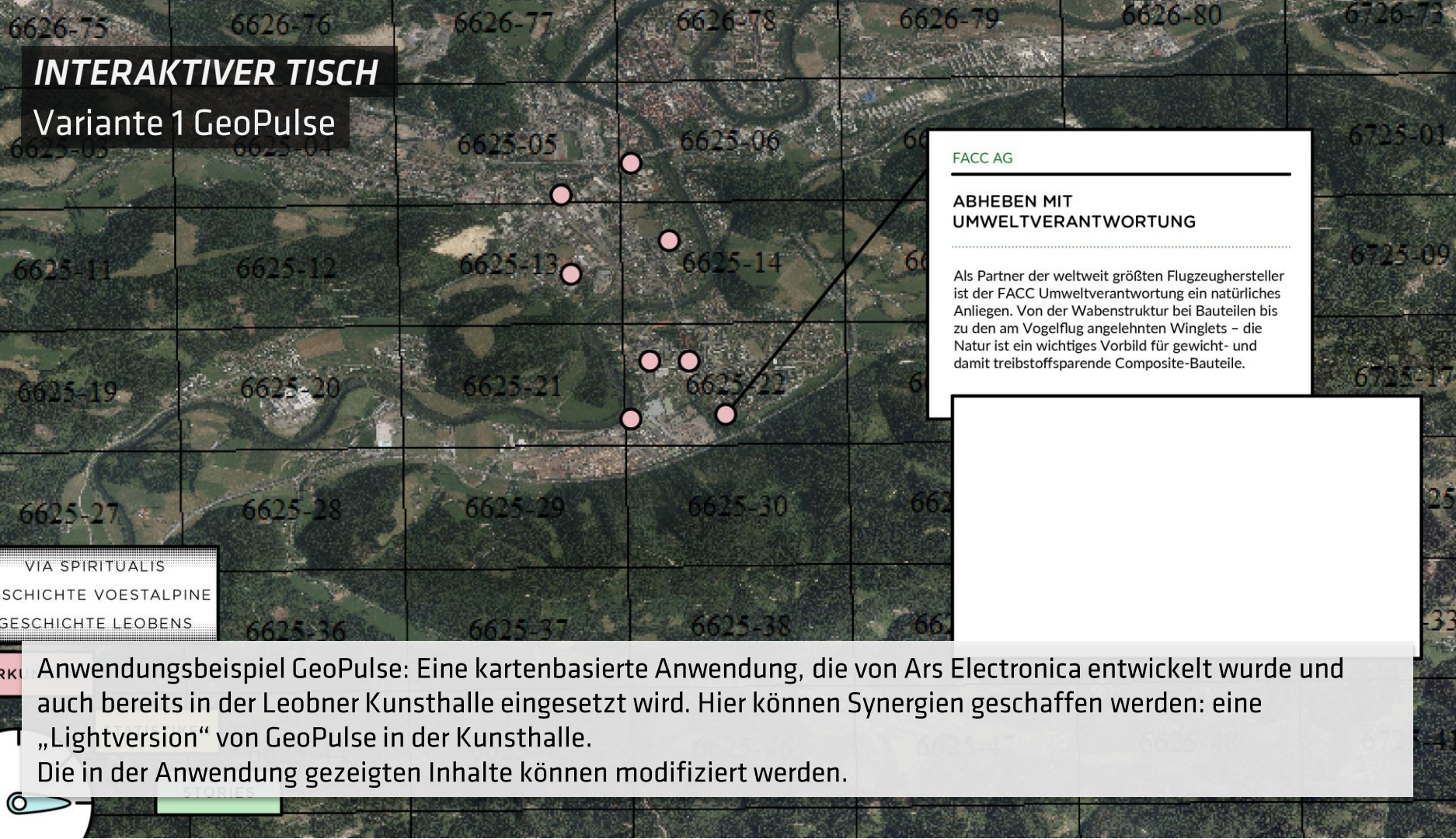
## INTERAKTIVER TISCH

### Interface



Zwei verschiedene Tischvarianten stehen hier zur Auswahl. Bei beiden Tischvarianten können verschiedene flexibel verschiedene Inhalte eingearbeitet werden.





## INTERAKTIVER TISCH

### Variante 1 GeoPulse

FACC AG

#### ABHEBEN MIT UMWELTVERANTWORTUNG

Als Partner der weltweit größten Flugzeughersteller ist der FACC Umweltverantwortung ein natürliches Anliegen. Von der Wabenstruktur bei Bauteilen bis zu den am Vogelflug angelehnten Winglets – die Natur ist ein wichtiges Vorbild für gewicht- und damit treibstoffsparende Composite-Bauteile.

VIA SPIRITUALIS

GESCHICHTE VOESTALPINE

GESCHICHTE LEOBENS

ERK

Anwendungsbeispiel GeoPulse: Eine kartenbasierte Anwendung, die von Ars Electronica entwickelt wurde und auch bereits in der Leobner Kunsthalle eingesetzt wird. Hier können Synergien geschaffen werden: eine „Lightversion“ von GeoPulse in der Kunsthalle.  
Die in der Anwendung gezeigten Inhalte können modifiziert werden.

# INTERAKTIVER TISCH

## Variante 2 Multitouch-Scanner-Tisch

### Extrem hohe Auflösung

- > Ultra-HD Touchscreen (4K-Auflösung)
- > bis zu 40 parallele Toucheingaben
- > brillante Farben

### High-Performance Hardware

- > schnelle Prozessoren und Grafikkarten
- > z.B. intel Core i7, GTX1060
- > perfekt flüssige Interaktion

### 2 Scanner-Einheiten

- > hochauflösende Kameras
- > erkennen Prints und Produkte
- > dynamische LED-Beleuchtung

### Einzigartiger Personensensor

- > ortet Personen im 6m Radius
- > richtet Inhalte in ihre Blickrichtung aus
- > ermöglicht intuitive Benutzerführung

### Hochwertiger Korpus

- > gesamtes RAL-Farbspektrum verfügbar
- > individuelle Formen möglich
- > 100% Corporate Design konform



# INTERAKTIVER TISCH

## Variante 2 Multitouch-Scanner-Tisch

Anwendungsbeispiel: Interaktiver Vogelstrauß

Ein beliebiges Tier mit Zettel und Stift gestalten und es anschließend digital zum Leben erwecken – das können die Besucher des Containers mit dem Multitouch-Scanner-Tisch erleben.

<https://www.youtube.com/watch?v=IT3A6Y1ZuAk>

Die Idee ist, die im Video gezeigten Dinos durch Vogelsträüße (Leobner Wappentier) zu ersetzen.



## **KOSTENSCHÄTZUNG GESAMT**

Allgemeine Services AES	21.500 €
Interaktive Wand	59.400 €
Geopulse Light Tisch	27.500 €
Multitouch-Scanner-Tisch	36.700 €
Möbel Outdoor	12.400 €
Infrastruktur Container	9.800 €

Details der Kostenschätzungen mit einer Aufteilung der Kosten in Services, Infrastruktur (Hardware + Möbel) sowie RollOut sind für alle Positionen nachfolgend dargestellt.

## ***KOSTENSCHÄTZUNG***

### **Allgemeine AES Services**

Services AES		21.500 €
Overhead	6.900 €	
RollOut	11.900 €	
Reise und Transport	2.700 €	

Die allgemeinen AES Services beinhalten die Overheadkosten (Dokumentation, Organisation & Exhibition Control), den RollOut vorort und die Reise/Transportkosten.

## **KOSTENSCHÄTZUNG**

### **Interaktive Wand**

<b>Interaktive Wand</b>		<b>59.400 €</b>
Services AES	37.700 €	
Hardware	8.400 €	
Fremdleistung Möbel	10.200 €	
Fremdleistung Druck	3.100 €	

Bei der Kostenschätzung der interaktiven Wand ist zu beachten, das folgende Hardware berechnet wurde:

2 Scanner, 2 Waagen, Rechner, 4 Touchscreens, Verkabelung

Der Preis kann durch Weglassen oder Hinzufügen weiterer Hardware variieren.

Kosten +/- 10% abhängig von Bestellzeitpunkt



## ***KOSTENSCHÄTZUNG***

### **Multimediatisch „Geopulse Light“**

<b>Geopulse Light Tisch</b>		27.500 €
Services AES	19.000 €	
Infrastruktur (Hardware+ Möbel)	8.500 €	

Kosten +/- 10%  
abhängig von Bestellzeitpunkt

## ***KOSTENSCHÄTZUNG***

### **Multitouch-Scanner-Tisch**

<b>Multitouch-Scanner-Tisch</b>		36.700 €
Services AES	12.700 €	
Infrastruktur (Hardware+ Möbel)	24.000 €	

Kosten +/- 10%  
abhängig von Bestellzeitpunkt

# KOSTENSCHÄTZUNG

## Outdoormöbel

Möbel Outdoor		12.400 €
Setzkastenmöbel ( 10 Einzelcubes)	4.700 €	
Sitzmöbel Option 1 (maßgeschneiderte Sitzmöbel in MDF)	3.600 €	
Sitzmöbel Option 2 (Enzis pro Stück)	2.100 €	
Supermax ( aufblasbare Werbesäule)	2.000 €	

Kosten +/- 10%  
abhängig von Bestellzeitpunkt



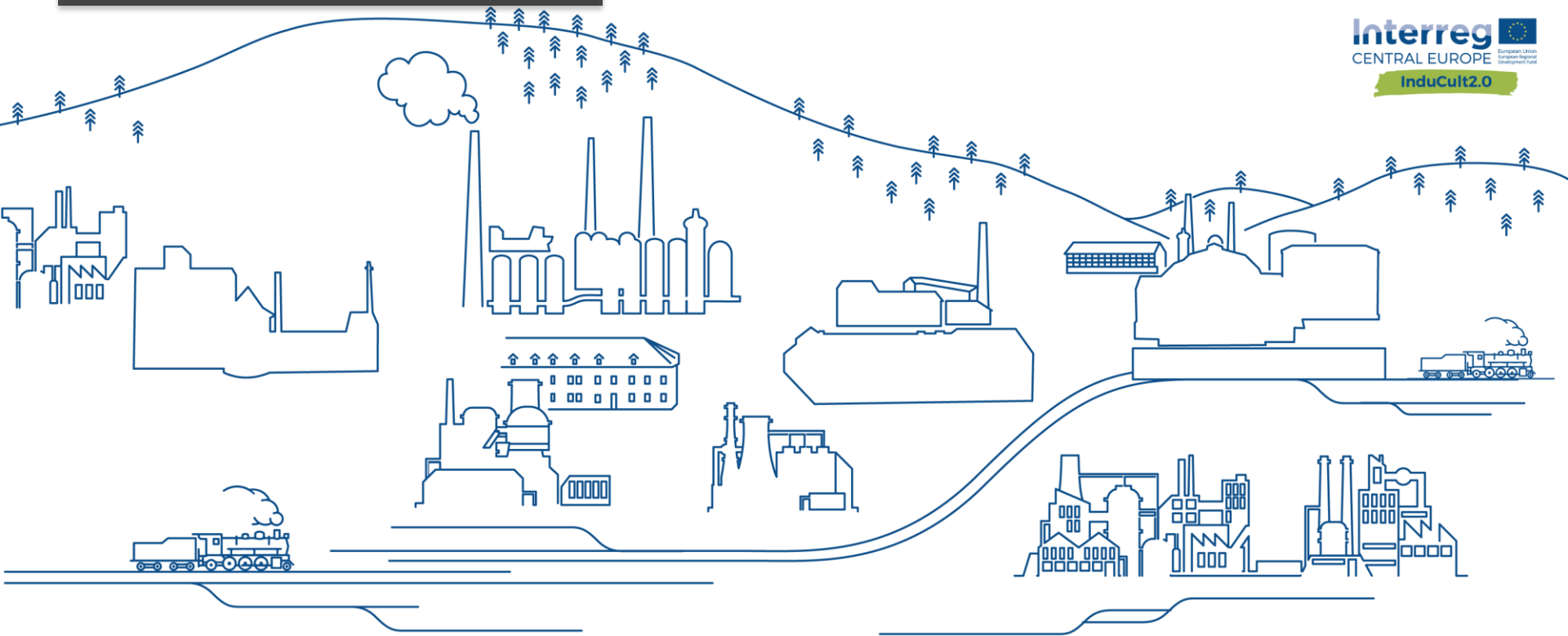
# **KOSTENSCHÄTZUNG**

## **Infrastruktur Container**

<b>Infrastruktur Container</b>		<b>9.800 €</b>
Infrastruktur Innenbereich (Beleuchtung/Verkabelung etc.)	2.700 €	
Rampe	600 €	
Dachkonstruktion	6.500 €	

Kosten +/- 10%  
abhängig von Bestellzeitpunkt

# ALTERNATIVANWENDUNGEN



Um bei der Budgetierung möglichst flexibel zu bleiben, bieten wir zusätzliche kostengünstigere Alternativen, die mit Look und Funktionalität des Grundkonzepts kompatibel sind.

## INTERAKTIVER TISCH / WAND

Beehive



Mit der Beehive App werden kurze Videoclips aufgenommen und auf einer Karte verortet. Andere Besucher können diese an einem interaktiven Tisch abrufen und so verschiedenste Meinungen zum Thema Industriekultur kennenlernen. Zusätzlich können die Videos auch an den Monitoren der Wand abgespielt werden.



# INTERAKTIVER TISCH / WAND

Beehive



Beehive wurde schon bei vielen Veranstaltungen in ähnlichen Settings erfolgreich verwendet.

**BEEHIVE**

## Kostenschätzung

BeeHive		24.500 €
Services AES	18.000 €	
Infrastruktur	4.000 €	
RollOut	2.500 €	

Kosten +/- 10%  
abhängig von Bestellzeitpunkt

## INTERAKTIVE WAND

### Shadowgram

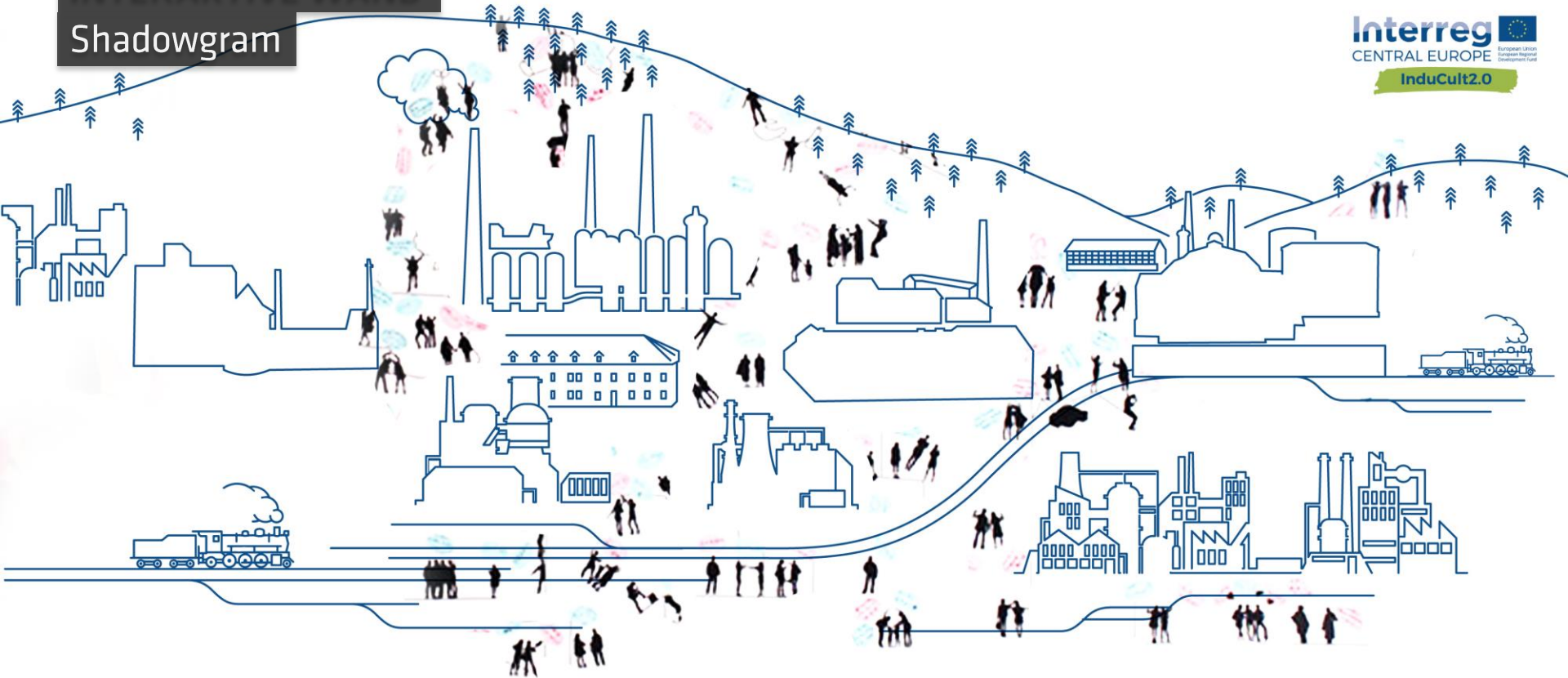


Anstatt der gescannten Zeichnungen können Besucher ihre Silhouetten aufnehmen und als Sticker drucken. Mit einem Kommentar zum jeweiligen werden diese an die Wand geklebt.



# INTERAKTIVE WAND

## Shadowgram



Das bestehende Motiv ist bereits für eine mögliche Shadowgram-Anwendung optimiert.

## **INTERAKTIVE WAND**

### **Shadowgram Kostenschätzung**

<b>Shadowgram</b>		24.800 €
Services AES	6.900 €	
Infrastruktur	13.000 €	
RollOut	4.900 €	

Kosten +/- 10%  
abhängig von Bestellzeitpunkt

## ***DIGITALES FERNGLAS***

Blick in eine virtuelle Realität



Über ein haptisches Fernglas können im virtuellen Raum Zukunftsvisionen der Industriekultur erforscht werden.





# ***DIGITALES FERNGLAS***

## **Kostenschätzung**

<b>Digitales Fernglas</b>		34.000 €
Services AES	14.000 €	
Infrastruktur	13.000 €	
RollOut	7.000 €	

Kosten +/- 10%  
abhängig von Bestellzeitpunkt

**VIELEN DANK**  
für Ihre Aufmerksamkeit!



## KONTAKT

©2017 Ars Electronica Solutions

Ars Electronica Solutions trägt alle Urheberrechte an allen Ideen und Konzepten im vorliegenden Papier. Sollte Ars Electronica Solutions an einzelnen Ideen und Konzepten des vorliegenden Papiers nicht das Urheberrecht halten, so wird der/die jeweilige AutorIn (UrheberrechtsträgerIn) an den betreffenden Stellen, neben der Idee oder dem Konzept, genannt. Jegliche Nutzung der Inhalte dieses Papiers, die Ideen, Visualisierungen, Texte und Fotos, sowie Teilen daraus, bleibt den AutorInnen vorbehalten. Alle Nutzungsrechte und Urheberrechte verbleiben bei den AutorInnen der Ideen und Projekte.

### Michael Mondria

Senior Director Ars Electronica Solutions

E-Mail: [michael.mondria@aec.at](mailto:michael.mondria@aec.at)

### Ina Badics

Project Manager

Tel.: 0043.664.8126.222

E-Mail: [ina.badics@aec.at](mailto:ina.badics@aec.at)

Ludlgasse 19 (Tabakfabrik Linz)

A-4020 Linz

Web: [www.aec.at/solutions](http://www.aec.at/solutions)