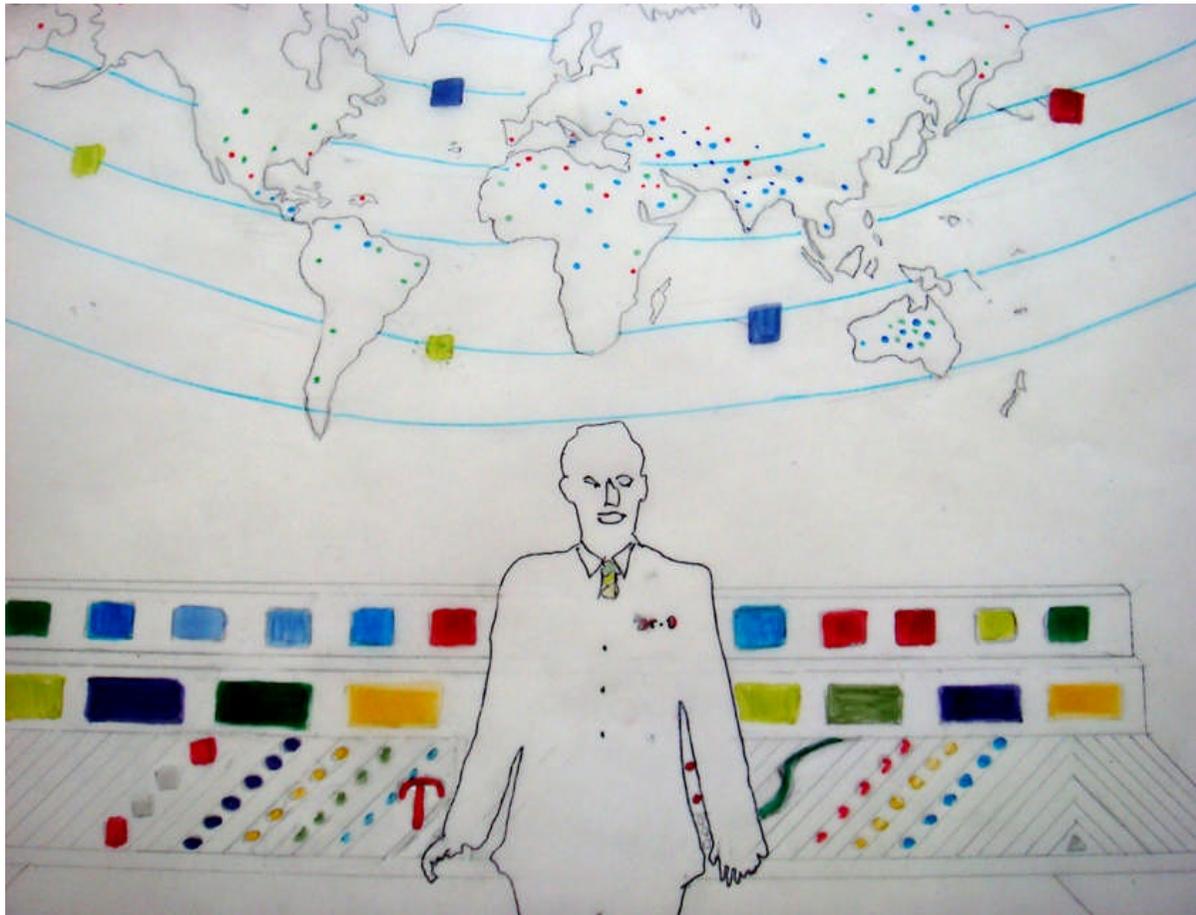


# “Dr.O“ Interaktive Multimedia-Skulptur

in Kooperation mit Global 2000 und Unesco  
und BG & BRG Wien3 (HIB) Boerhaavegasse



IDEE

HINTERGRUND

INTERAKTION



WEB 2.0

TOMAS

NAEGERL

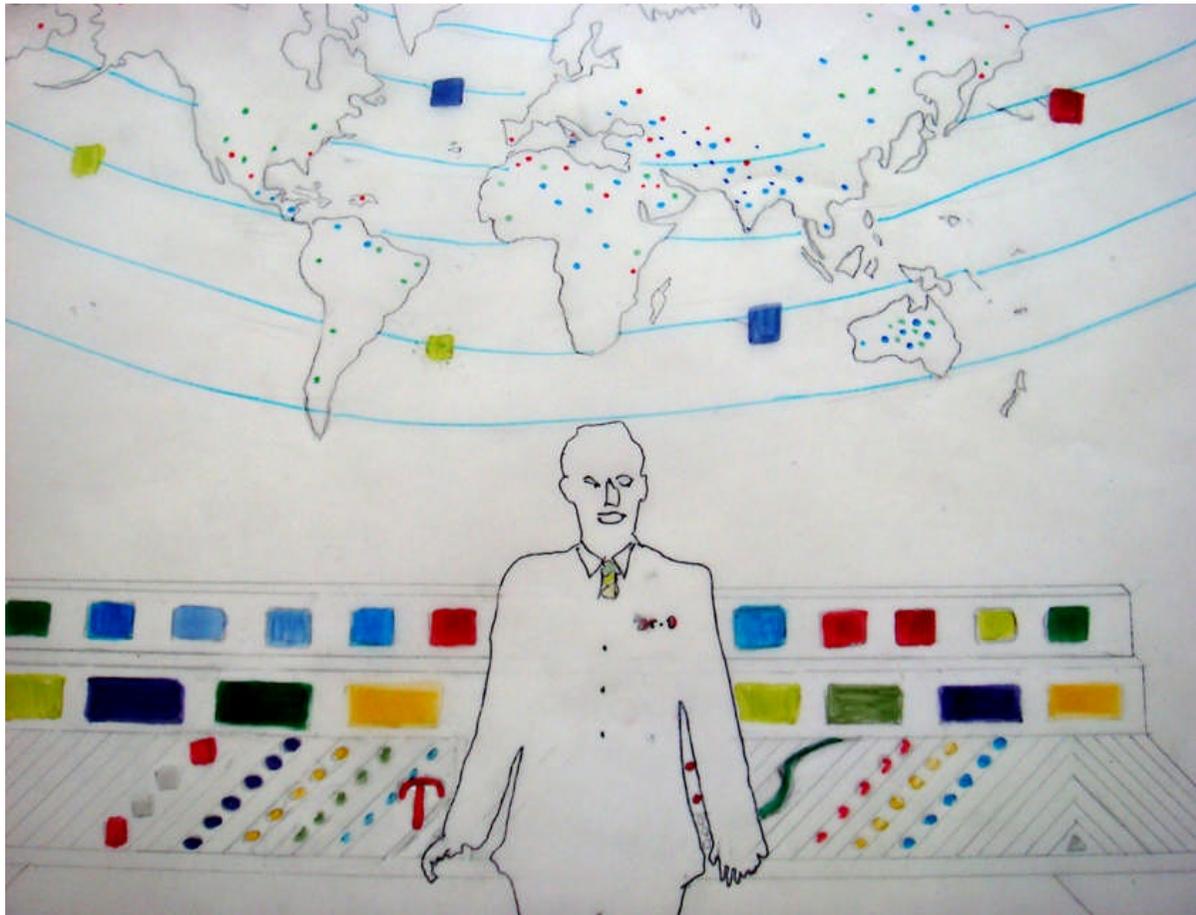
## Interaktive Multimedia-Skulptur

- Stellt die Welt als Wandrelief dar.
- Weist auf aktuelle ökologische, gesellschaftliche und politische Ereignisse hin. Die Ereignisse werden archiviert.
- Der Dialog zwischen Betrachter und Skulptur erfolgt über eine Konsole. Durch Eingabe des Datums kann der Betrachter jederzeit in die Vergangenheit zurückblicken. Es werden dann die jeweiligen aktuellen Ereignisse an diesem Tag visualisiert. Die unterschiedlichen Themen (z. Bsp.: Hunger/Unterernährung, globale Erwärmung; saubere Energieversorgung; Trinkwasserversorgung; medizinische Versorgung; Aufforstung; Analphabetismus/Bildung; etc.) können über diese Konsole angesteuert werden. Nach der Wahl eines Themas werden die "world facts" dazu präsentiert (unterstützt von Leuchtdioden, Miniscreens und Projektionen) und die unterschiedlichen Lösungsstrategien dafür aufgezeigt.
- Die Skulptur ist an eine Internet-Datenbank angebunden. Impulse kommen auch von Internet-Usern in On-Line Simulationsspielen, etc.



# “Dr.O“ Interaktive Multimedia-Skulptur

in Kooperation mit Global 2000 und Unesco  
und BG & BRG Wien3 (HIB) Boerhaavegasse



IDEE

HINTERGRUND

INTERAKTION



WEB 2.0

THOMAS  
NAEGERL

Als Buckminster Fuller in den 60er Jahren des letzten Jahrhunderts sein „World Game“ präsentierte, konnte niemand ahnen, dass sich die Konfrontationen zwischen den Globalisierungsgegnern und dem Industrie/Politik-Konklomerat so zuspitzen würden, wie wir es in den letzten Jahren erlebt haben.

Das „World Game“ war der erste ernstzunehmende Versuch, die globalen Abläufe interaktiv bildlich (große Weltkarte) darzustellen und einem „Spieler“ die Auswirkungen seines Handelns direkt vor Augen zu führen.

Während aus den auch im Zuge des World Games entstandenen Spieltheorien in den letzten 40 Jahren jede Menge Computer-Simulationsspiele (SimEarth, SimCity, Civilization, etc.) hervorgegangen sind, die sich einer großen Beliebtheit erfreuen, und sich auch einige Institutionen (z.B. osEARTH Inc.) mit dem erzieherischen Potential solcher Simulationen beschäftigen, wurde der öffentliche Raum – also der Bereich, für den diese Simulationen eigentlich gedacht sind – sträflich vernachlässigt.

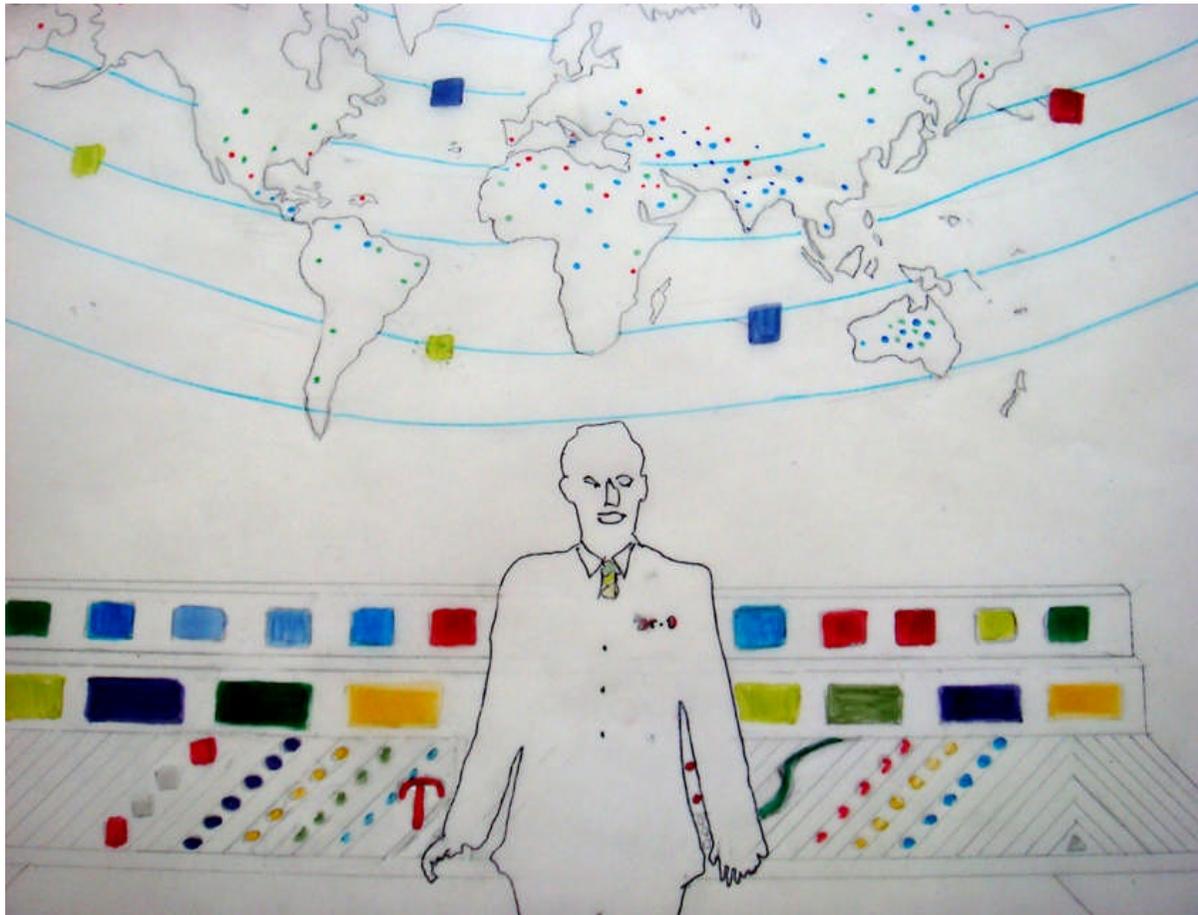
Dr. O will dieses Versäumnis gut machen. Nicht nur gutmachen, sondern sogar erweitern. Denn im Gegensatz zu klassischen Simulationen werden hier auch tatsächliche Projekte und deren Auswirkungen auf den Globus sichtbar gemacht.

Dr. O will kein schlechtes Gewissen erzeugen, sondern auf spielerische Art und Weise das enorme Problemlösungspotential der globalen Gemeinschaft aufzeigen und jedem einzelnen klar machen, dass er/sie ein Mitglied dieser Gemeinschaft und somit auch ein Teil der Lösung ist.

H  
I  
N  
T  
E  
R  
G  
R  
U  
N  
D

# “Dr.O“ Interaktive Multimedia-Skulptur

in Kooperation mit Global 2000 und Unesco  
und BG & BRG Wien3 (HIB) Boerhaavegasse



IDEE

HINTERGRUND

INTERAKTION



WEB 2.0

THOMAS  
NAEGERL

Vordergründig handelt es sich bei dieser Arbeit um eine Wandskulptur (Bas-Relief), die sich mit den unterschiedlichen Projekten in Hinsicht auf eine gerechtere globale Ressourcenverteilung beschäftigt.

Auf dem ca. 8m (B) x 4m (H) großen Relief sind alle Kontinente abgebildet, auf denen mithilfe integrierter Leuchtdioden und Miniscreens die unterschiedlichsten Daten visualisiert werden.

Betritt ein Betrachter den Interaktionsraum, fordert die Skulptur den Betrachter zu einem Dialog auf.

Der Dialog zwischen Betrachter und Skulptur erfolgt über eine Konsole, die in ihrer Anmutung an Machtzentren erinnert, die aus diversen Spielfilmen der 60er und 70er Jahre bekannt sind. Es soll im Betrachter der innere Konflikt zwischen verantwortungslosem Machtmissbrauch und machtvoller Verantwortung hervorgerufen werden, jener innere Konflikt, der den größten Teil der globalen Ungerechtigkeiten hervorruft.

Dr. O will nicht polarisieren, nicht Partei ergreifen, sondern die globalen Machtmechanismen anhand von individuellen Gefühlen erlebbar und damit verständlicher machen.

Die unterschiedlichen Themen (z.Bsp.: Hunger/Unterernährung, Globale Erwärmung, Saubere Energieversorgung, Trinkwasserversorgung, medizinische Versorgung, Aufforstung, Analphabetismus/Bildung; etc.) können über diese Konsole als Ausgangspunkte angesteuert werden. Nach der Wahl eines Themas werden die „world facts“ dazu präsentiert (unterstützt von Leuchtdioden, Miniscreens und Projektionen) und die unterschiedlichen Lösungsstrategien dafür aufgezeigt.

Ab hier wird auch die Wirtschaft eingebunden, da derzeit laufende Projekte, sowohl solche, die einen positiven globalen Einfluss ausüben, als auch solche, die negative Auswirkungen haben präsentiert werden. Global Players, die sich auf Dr. O durch positive Projekte bemerkbar machen, erhalten hier ihr positives Image nur durch ihre Taten und nicht durch gezielte PR-Aktionen.

# “Dr.O“ Interaktive Multimedia-Skulptur

in Kooperation mit Global 2000 und Unesco  
und BG & BRG Wien3 (HIB) Boerhaavegasse



IDEE

HINTERGRUND

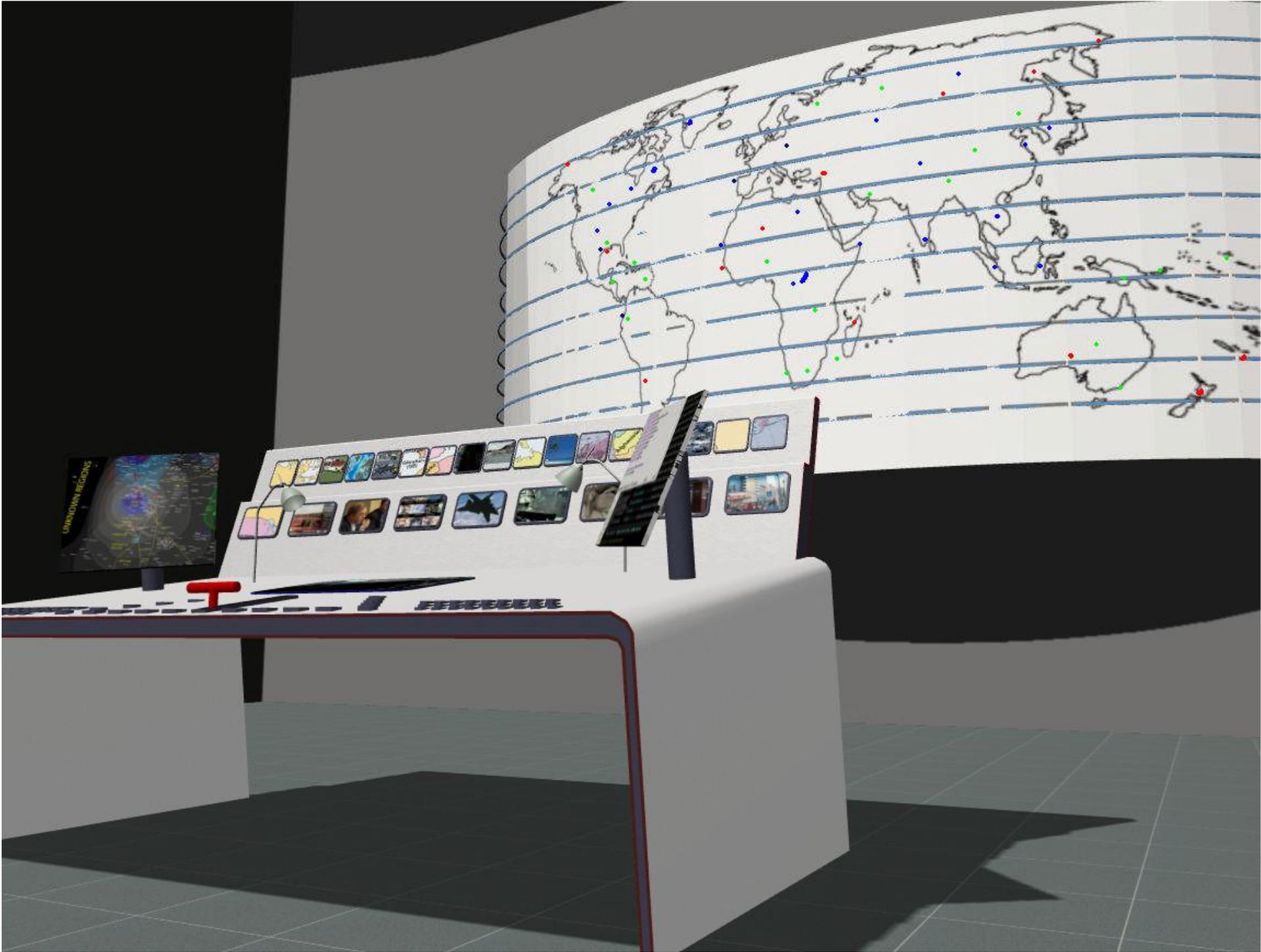
INTERAKTION



WEB 2.0

THOMAS  
NAEGERL

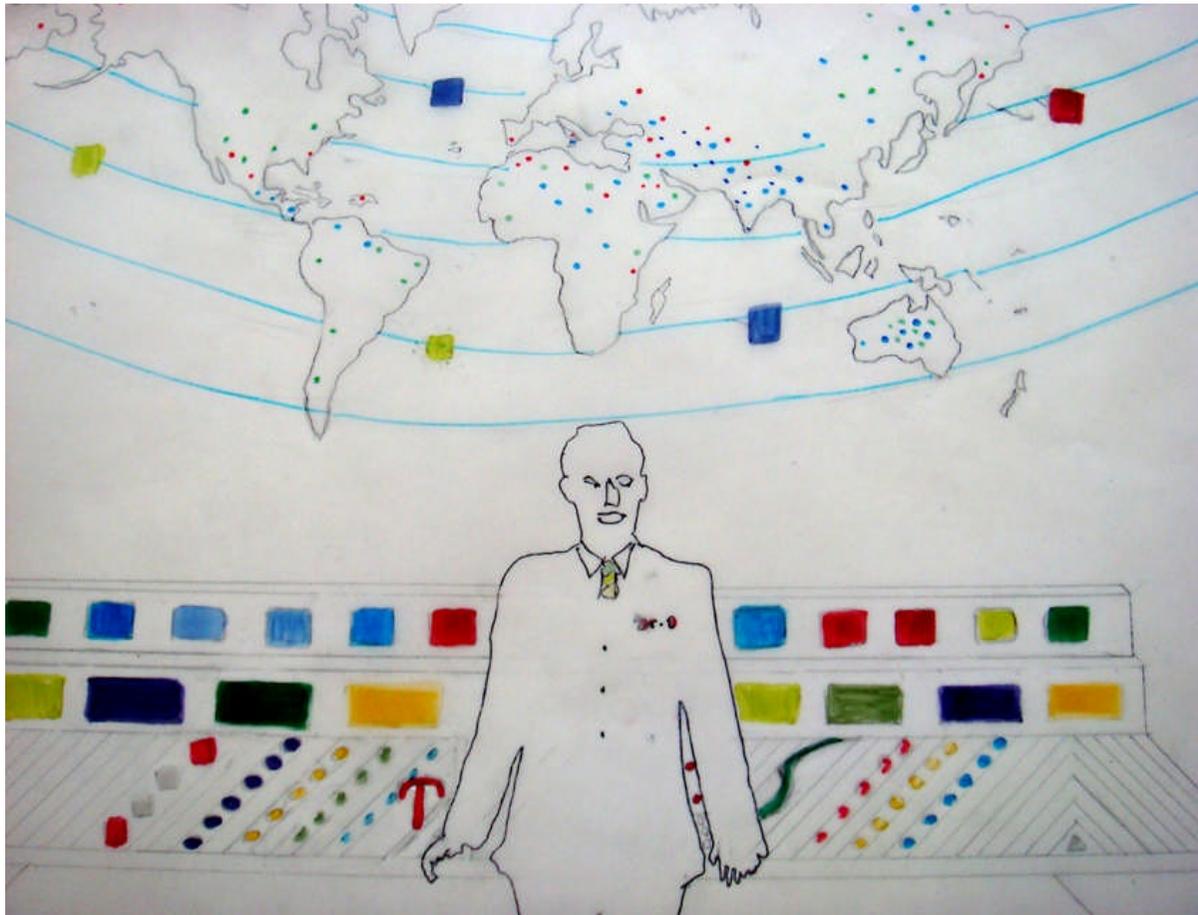






# “Dr.O“ Interaktive Multimedia-Skulptur

in Kooperation mit Global 2000 und Unesco  
und BG & BRG Wien3 (HIB) Boerhaavegasse



IDEE

HINTERGRUND

INTERAKTION



WEB 2.0

THOMAS  
NAEGERL

Dr. O versteht sich aber auch als Manifestierung des Web 2.0 Gedankens in der realen Welt und bietet eine Schnittstelle zwischen virtuellem und „real existierendem“ Raum.

Wikipedia, Google Earth, YouTube, Flickr und andere dem Web 2.0 Gedanken verschriebene Community Sites dienen sowohl als Content Generatoren für Dr. O, als auch als virtuelle Repräsentanz von Dr. O.

Dr. O bedient sich der von diesen Sites gratis zur Verfügung gestellten Services parasitär. Die Verknüpfung der Lichtdioden des Reliefs mit den relevanten Informationen etwa erfolgt über Google Earth Placemarks, die entsprechenden Textinhalte werden von Wikipedia gespeist, Videos sind bei YouTube abrufbar und Bilder bei Flickr.

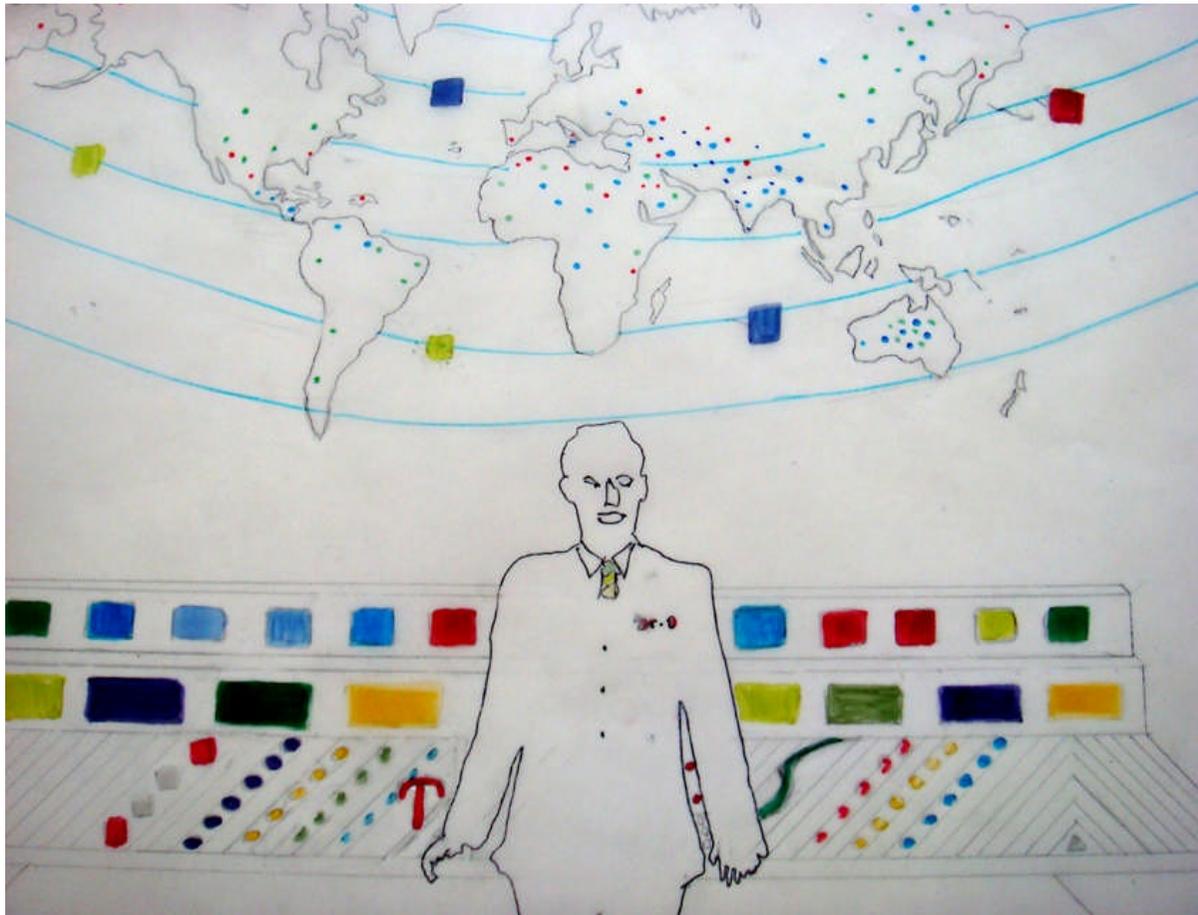
Dr. O – der Parasit des Web 2.0 - hinterlässt seine Spuren im Web aber nur viral. Die Verknüpfung all dieser Informationen ist nur auf der Konsole sichtbar. Die Einzelinformationen, die auf den unterschiedlichen Plattformen im Web gespeichert sind lassen sich jedoch über social tagging aufspüren. Das heißt, der virtuelle Benutzer kann sich auf Spurensuche begeben und im Web einzelne Informationsbrocken, die Dr.O speisen, aufspüren. Er wird jedoch nirgends eine konsistente Dr. O Website finden. Denn das Portal in die Welt des Dr. O gibt es nur in Form der Konsole.

„reality strikes back“. Einen geführten Einstieg in die virtuelle Welt des Dr. NO gibt es nur in der realen Welt – nicht in der virtuellen.

W  
E  
B  
  
2  
.  
0

# “Dr.O“ Interaktive Multimedia-Skulptur

in Kooperation mit Global 2000 und Unesco  
und BG & BRG Wien3 (HIB) Boerhaavegasse



IDEE

HINTERGRUND

INTERAKTION

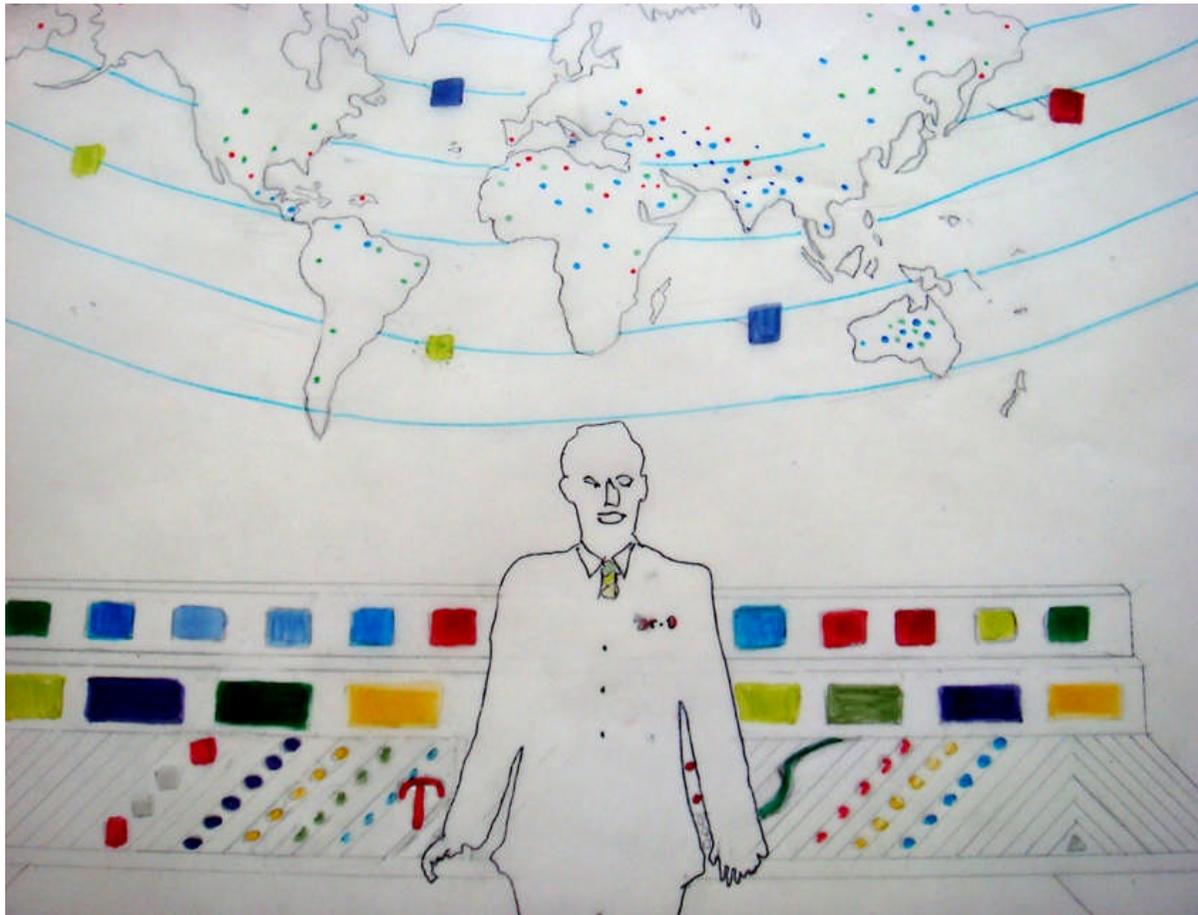


WEB 2.0

TOMAS  
NAEGERL

# “Dr.O“ Interaktive Multimedia-Skulptur

in Kooperation mit Global 2000 und Unesco  
und BG & BRG Wien3 (HIB) Boerhaavegasse



IDEE

HINTERGRUND

INTERAKTION



WEB 2.0

TOMAS

NAEGERL