

Concetto dell'Installazione

di Franz Fischnaller

Uno dei punti importanti di questo progetto è il culmine di creatività raggiunto intorno a un lavoro classico integrando, nel processo, letteratura, robotica, informatica, interfacce digitali e interattività in un'installazione dinamica che è perfino più sorprendente dei suoi aspetti esteriori e della sua interattività.

Pinocchio è un'icona universale, creata da un autore fiorentino, nato nella stessa città dove anni più tardi il Pinocchio interattivo torna nuovamente in vita. Pinocchio fu creato come un personaggio per parlare ai lettori. Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino fu pubblicato per la prima volta (1880) sul "Giornale dei bambini". Ogni settimana c'era grande attesa per vedere e leggere il nuovo capitolo delle avventure di Pinocchio.

Il "Pinocchio letterario" diviene in questa installazione un personaggio della robotica ed anche un clone digitale. Molto impegno ed enfasi sono stati posti nell'interpretazione del fatto che Pinocchio crei i cloni di sé stesso: uno che corrisponde a Pinocchio come burattino e un burattino computerizzato robotizzato, in cui, azione, movimenti, dialogo e interattività sono condivisi fra diverse interfacce fra le quali l'umano ed il robot e viceversa... è una relazione enigmatica e dinamica fra ogni partecipante e la fantasia digitale di questi personaggi.

"Pinocchio Interattivo" è una sorta di labirinto magico in cui l'immaginazione è esaltata a livelli inimmaginabili grazie all'originalità del contenuto del testo di Pinocchio Interattivo e alle possibilità tecnologiche. Quando questi due fattori sono combinati insieme danno vita a risultati magnifici di un tipo classico che diventa essenziale e che poi si estende a una nuova frontiera che apre un orizzonte interamente nuovo.

Allora cominceremo a parlare di una nuova consapevolezza nel campo dell'arte virtuale, di un nuovo approccio all'interazione e alla creatività nel campo dell'alta tecnologia, a dare risalto alla grande creatività e alla tecnologia.

Questo è un esempio in cui la tecnologia serve come un strumento integrale per la creazione di un lavoro multiforme ed intenso che faccia ricorso alla coscienza sia dei bambini che degli adulti.