

Dalla Corea un esempio di interazione

A cura dell'Area Sistemi NETWORK MUSEUM

Il video che vi proponiamo ha fatto il giro del mondo. Si tratta della mostra interattiva presente alla Living Gallery di Seul.

Senza dubbio ci troviamo davanti ad uno scenario suggestivo, che sicuramente potrebbe cambiare le modalità di interazione con l'arte: la possibilità di creare interazione tra quanto raffigurato ed osservatore.

Questo video, trasmesso da molti media anche su Internet, sottolinea, tra le varie prestazioni del software, che anima i personaggi delle opere e permette loro di rispondere alle domande rivolte dal pubblico ai soggetti raffigurati, la "noia", di cui sarebbero vittima i bambini a contatto con le opere.

Proprio partendo da questo aspetto desideriamo aprire un dibattito, chiedendovi di pronunciarvi sui seguenti aspetti.

- Conosciamo didatticamente con esattezza ciò di cui un bambino necessita per apprendere?
- Noia, fatica e sopportazione sono sempre ed assolutamente da bandire nel processo di apprendimento?
- Stiamo passando da uno standard di comunicazione (nei paesi per ora ancora "ricchi") basato sull'immagine a quello definito dall'animazione?
- Cosa rimarrà dell'attitudine alla contemplazione, della ricerca del particolare?
- Un'opera provoca, ad ogni contemplazione, un'attività introspettiva, come suggerisse un itinerario, oltre che un dialogo tra tutti i soggetti, umani e non, che agiscono sull'opera: un massiccio livellamento di messaggio siamo sicuri non limiti e rappresenti quanto debba esprimere?
- Siamo certi che un'opera d'arte non esprima di per sé il massimo livello di interazione?

Senza nulla togliere all'importanza dello strumento o insinuare giudizi "bacchettoni", come nostro stile desidereremmo approfondire con voi gli affetti dell'adozione di tali tecniche, che, riterremo ottime se non rivestissero ruoli di assoluta referenza.

Attendiamo i vostri commenti.