

NON CALPESTARE L'ERBA

Pucci Marco
puccimarco76@yahoo.it
www.puccimarco.com
338.6665438



Non calpestare l'erba

Installazione interattiva che gioca sul tema dell'ambiente.

Non calpestare l'erba vuole sensibilizzare sull'utilizzo delle nuove fonti di energia alternativa.

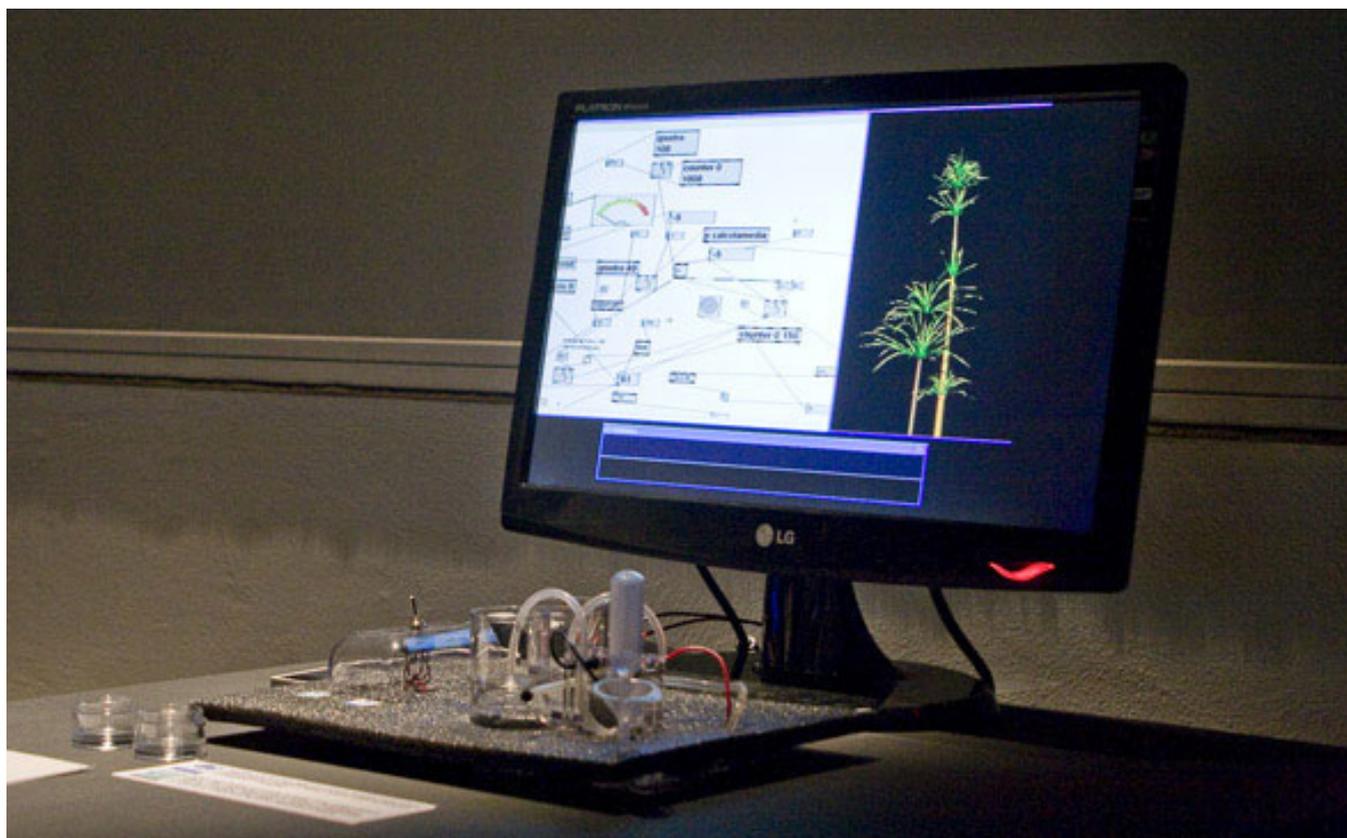
Versando dell'acqua all'interno di un contenitore, questa verrà trasformata in idrogeno tramite una centralina. La corrente elettrica generata da questa trasformazione darà un impulso ad un computer che farà crescere un albero virtuale.

L'elemento principale, l'acqua, diventa una fonte di energia per la pianta virtuale; si trasforma, diventa un flusso di carica elettrica e poi viene trasformato in dato digitale.

Lo spettatore "gioca" con questa macchina, diventa consapevole del funzionamento di una centralina idroelettrica, assiste alla scissione dell'acqua in idrogeno e ossigeno e si rende conto della facilità di utilizzo di questi mezzi che permettono la creazione di energia pulita a impatto zero.

L'acqua diventa l'input per far crescere la pianta virtuale innestando in questo modo un controsenso dato che lo stesso elemento è il nemico principale per qualsiasi apparecchio elettronico.

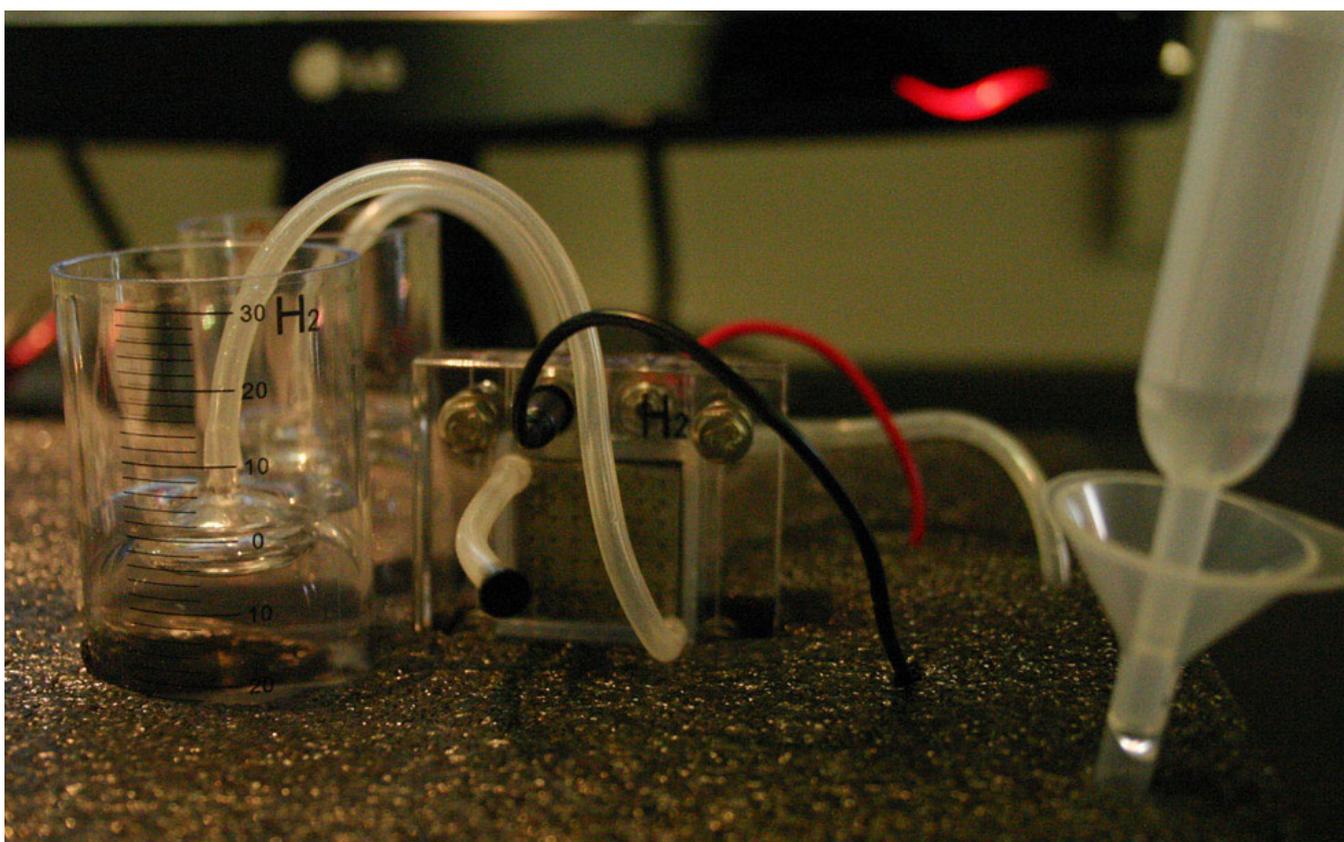
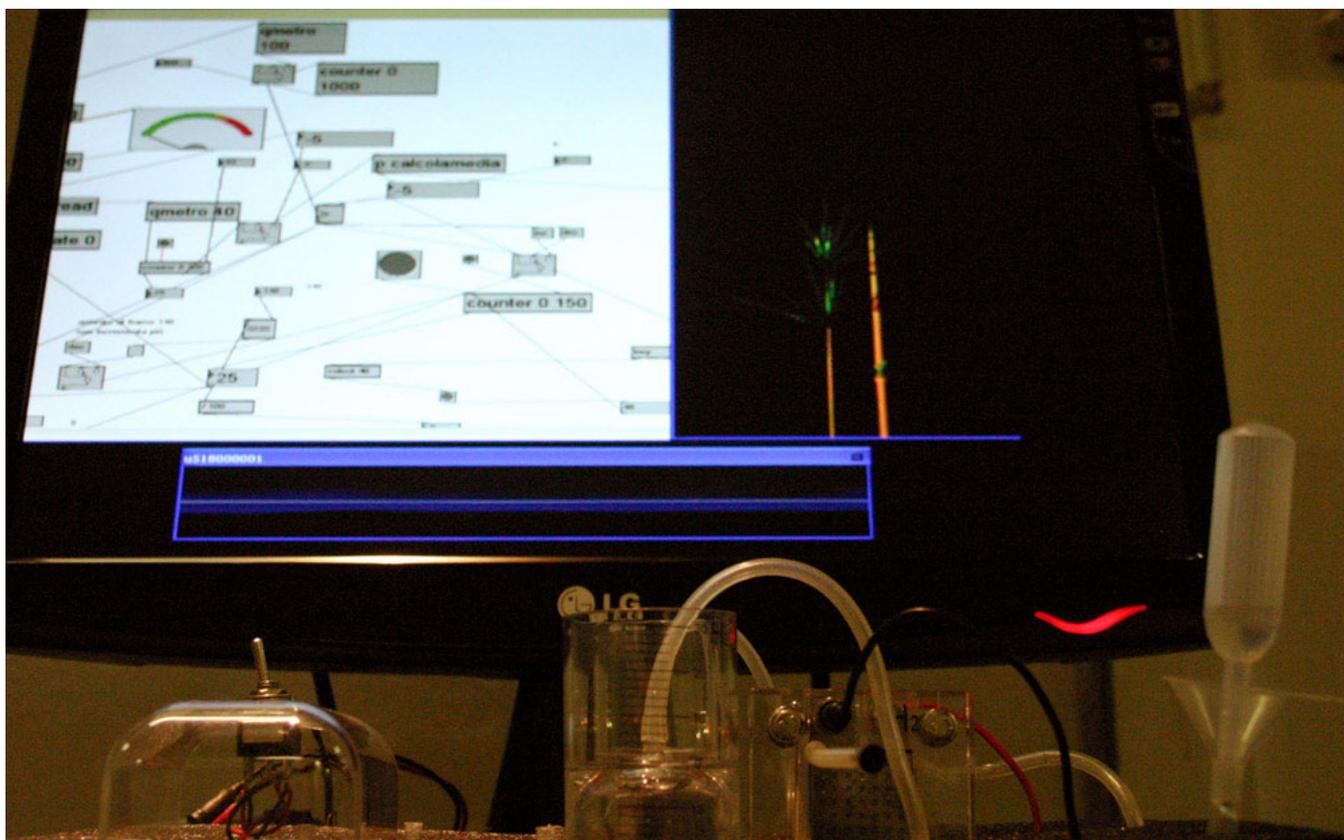
Ulteriore spunto di riflessione suggerito dall'opera è il cortocircuito tra i concetti naturale e artificiale laddove ci si rende conto di come la tecnologia sia ormai da considerarsi parte dell'ambiente naturale dell'uomo.



Non calpestare l'erba. Sotto lo schermo la centralina che trasforma l'acqua in energia elettrica

Materiale utilizzato:

- Personal computer.
- Centralina per scomporre l'acqua in idrogeno e ossigeno
- software MaxMsp
- schermo LCD



Non calpestare l'erba. Particolare della centralina. Nei due serbatoi è possibile vedere la scissione dell'acqua in idrogeno e ossigeno.

Inserendo dell'acqua nell'imbuto (in alto a destra) questa viene scomposta, attraverso una centralina idroelettrica, in idrogeno e ossigeno. I due elementi vengono a loro volta trasformati in energia elettrica che darà un impulso elettronico ad un computer. Sul monitor una piantina virtuale crescerà in base all'energia prodotta dall'acqua.