

## **Pinocchio — Die virtuelle Marionette**

### **Wolfgang Hilbert**

Pinocchio — Die virtuelle Marionette ist eine interaktive Computerskulptur, bei der der Benutzer in die Rolle eines Puppenspielers schlüpft und eine virtuelle Figur bewegen kann. Von einem realen Marionettenkreuz, das der Benutzer der Installation bedienen kann, führen Schnüre zum Bühnenraum, auf der sich eine virtuelle Figur befindet. Der Akteur der Installation kann experimentell herausfinden, wie er durch Bewegung des Marionettenkreuzes die virtuelle Marionette in Echtzeit präzise in ihren Bewegungen steuern kann. Diese scheinbar absolute Kontrolle über die Technik durch den Menschen stellt sich aber bald als Trugschluß heraus. Nach einer unvorhersehbaren Zeitspanne muß der Benutzer feststellen, daß sich die Marionette selbständig macht und nicht mehr auf seine Befehle reagiert. Sie wendet sich vom Benutzer ab und verschwindet vom Bildschirm. Der virtuelle Aktionsraum verkommt zur schwarzen Mattscheibe und löst sich dadurch auf. Der Benutzer bleibt im realen Raum alleine mit seinem nutzlos gewordenen Steuerungswerkzeug zurück. Erst zu einem vom Zufall bestimmten Zeitpunkt taucht die Marionette am Bildschirmrand wieder auf, wandert nach vorne und legt ihre Eigenständigkeit ab. Der Benutzer erhält somit erneut die Kontrolle über die Marionette und den virtuellen Aktionsraum zurück.