

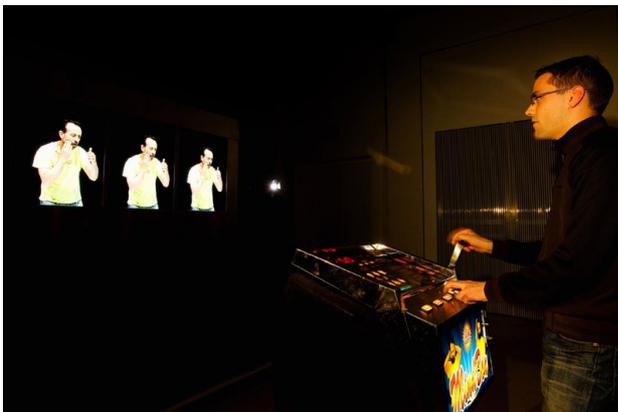
MindBox information [2010Aug_25]

Humatic RPMC (*Humatic Re-Performing Musical Characters*) sind in ständiger Bewegung
Updates: <http://mindbox.humatic.net/>

Kurzbeschreibung

Mit dem audio-visuellen Triptychon MindBox erschufen C. Graupner & Partner eine publikums-reaktive Installation, die in Ihrer Form die Paradigmen eines Spielautomaten aufgreift. Der Besucher wird in ein variantenreiches Spiel mit musikalischen, choreografischen und filmischen Elementen involviert. Der Titel MindBox leitet sich vom Begriff 'Beatboxing' ab, der eine im HipHop verbreitete Form der Vokal- Perkussion beschreibt. Stimmperformance und Tanz nehmen eine wichtige Rolle in der Installation ein.

MindBox ist ein drei-kanaliges Medien- Katapult zum Anfassen . Mit dem Hebelarm und den Tasten eines 'tiefergelegten' Spielautomaten lassen sich die Bewegungen und Vocal-Cluster des Performers re-komponieren und wieder-aufführen (Re-Performance)
Die MindBox re-inszeniert das Glückspiel als 'Involvement' des Spielers in ein audio-visuelles 'Beinahe-Live' Konzert und birgt dabei ein gewisses 'Suchtpotenzial'.



Auf dem UVA Grapes contemporary festival in Catania (I) machte sich die MindBox viele Freunde bevor sie nun auf grosse Reise nach Übersee geht und stösst ebenfalls auf Interesse beim ZKM Medienmuseum.

MindBox

Während Experten vor den Gefahren des Automatenspiels, der Gaming- und Internet-'abhängigkeit' warnen, hält uns Zappala in der MindBox einen Spiegel vor. In einer leidenschaftlichen bis 'abnormal' wirkenden Aufführung eines unvollständigen, sich stets neu erfindenden Gestenspiels und einer fragmentierten an Beatboxing erinnernden Vocal-Performance konfrontiert uns Zappala mit Metaphern von Glück & Pech, Gewinn & Verlust, Lust & Verderben, auf die wir wie in im Millionärsquiz- mit dem Druck auf vier Tasten reagieren, bevor wir herausfinden, dass auch der stählerne Hebelarm ein Medium ist, mit dem wir dem abgedrehten Protagonisten beatmen und reaktivieren oder den Dingen ihren Lauf lassen können.

Graupner & Zappala haben während ausgedehnter Arbeitstreffen ein Vokabular der Gesten und Klänge erschaffen, das vor Graupner's Kamera durch Zappalà unbeirrt von wechselnden Umgebungen, sei es Studio/Bühne oder auch inmitten des öffentlichen Lebens der Lava-Stadt Catania, vorgetragen wird. Der Armhebel gibt uns das Gefühl, 'Körperkontakt' mit Zappalà aufnehmen zu können und den Verlauf der Performance mitzubestimmen. Sowohl die komplexe Technologie als auch das Medium Film tritt in den Hintergrund während unmittelbare Tuchfühlung zu Performer und Performance aufgebaut wird, und mit zunehmenden 'Involvement' / Verstrickung sich ein eigenwilliges Porträt des Protagonisten unter der Schädeldecke des Besuchers abbildet.

Nicht zuletzt durch die reichhaltigen Beigaben der Software-Künstler und Entwickler Nils Peters (Humatic) und Norbert Schnell (IRCAM) wird das MindBox Triptychon zur hoch dynamischen Musikmaschine, die fortwährend neue rhythmische, audio-visuelle Muster hervorbringt auf deren Grundlage der Besucher die Bewegungen und Vokal-Laute des Protagonisten 're-performen' (= wiederaufführen) kann .

Der klaren Linie von Re-performing, Re-engineering und Re-cycling folgt auch die äussere Form der Installation. Die Metalldesigner (stabil-berlin.de) und die beiden Elektronik-Hacker Jo Frgmt und Christian Günther haben dem ausgedienten Glückspielautomaten in ein Ready-Made Objekt verwandelt, das sowohl als höchst funktionelles und originelles Bedieninstrument für die Körper-Kontakt-Musik des Zappalà dient, als auch mit abstrahierten Leuchtschrift- und Lauflichtsequenzen auf die sich ständig komplettierende und konterpunktierende broken-beat Loops und Spiralen der Video-Dance-Juke-Box Bezug nimmt. Verantwortlich für das Re-Design der graphischen Oberfläche des Spielautomaten ist der

frühere Graffiti-Aktivist Dirk Behrend, der unter Beibehaltung der Original-Bally Wulff Ästhetik dem 'tiefergelegten' (pimped) Apparat auch hier den Schwung zu (Break)beatbox – Performance - Maschine gegeben hat. Details, wie die Internet-gefütterte Börsenkurs-Anzeige mit der Überschrift 'Recent Players' die Statusanzeige 'State of Mind' und nicht zuletzt der Münzeinwurf, sprechen im Zusammenhang mit dem einarmigen Banditen für sich selbst.



Der **Soundtrack** trägt sowohl Zappalà's Beatbox-ähnlicher Ausdrucksform als auch den zufalls-generierten Variationsprozessen des Automatenspiels Rechnung. Das impulsiv Konsonanten-betonte und Klangvokabular wird in Echtzeit in kleine Segmente zerlegt und rhythmisch neu geordnet, um der Audio-ebene ihren unverkennbaren 'Groove' zu geben. Das Media-Prozessing spielt mit Material-inhärenten Morphologien indem visuelle Elemente (Bewegung, Gesten, Situationen) mit musikalischen Bausteinen (Rhythmus, Melody, Timbre) frei in einer neuen Choreografie wiedervereinigt werden.

Background /Historie / Technik

Schon im Jahr 2000 entwickelte Roberto Zappalà Performances in denen Umweltlaute und Publikumsgeräusche integriert, vervielfacht und verstärkt wurden und daraus rhythmische Klang-Patterns zu seinen Choreografien entstanden. Er war begeistert von dem Plan diese Bühnenerfahrung in einer Jukebox- ähnlichen Anordnung neu zu verpacken und war auf die dadurch erweiterten Möglichkeiten der Publikums-Interaktion gespannt .

Bald nachdem C.Graupner die Management – Partnerin

R. Zappalàs anlässlich eines Tanz-Medien-Festivals in der Glückspiel-Metropole Monaco kennengelernt hatte, entwickelte sich die Zusammenarbeit am Spielautomaten-Projekt. Graupner und Zappaà begannen die Kooperation mit mehreren Videodreh, bei denen sie eine umfangreiche Bibliothek von choreographierten Bewegungs- und Klang-Patterns zusammentrugen, die als Fundus für die weitere Arbeit an MindBox diente.

Die technischen Grundlagen waren längst geschaffen, da Graupner's Produktionsfirma Humatic ein Softwaresystem zur interaktiven Transformation und Re-Orchestrierung von audiovisuellen Inhalten entwickelt . Im Sommer 2009 verstärkte Norbert Schnell von der Real-Time Musical Interactions Group im IRCAM, Paris das Team, um am Interaktionsdesign einiger MindBox -szenen mit dem Schwerpunkt Echtzeit Klang-Prozessing mitzuarbeiten. Aus der erstmalig im MindBox Projekt eingesetzten Kombination aus Humatic's bewährter Reactive-Screen Technologie und neuen IRCAM Prozessing-Modulen ergibt sich eine leistungsstarke und spannende Plattform für 'Medien-Interkonnektivität' mit hohem Zukunftspotential.

Add. article: **Why young visitors like the MindBox**
http://mindbox.humatic.net/MB_young_audE.pdf



[alternative RPMC physical \(indoor/ outdoor\) setup :](http://www.humatic.net/art/p/mindbox/mb1005.html)
[Statue replaces slotmachine: http://www.humatic.net/art/p/mindbox/mb1005.html](http://www.humatic.net/art/p/mindbox/mb1005.html)

MindBox Artists & Collaborators

Christian Graupner (DEU) Humantic, Media artist
Director, Composer, Producer

Roberto Zappalà (ITA) Performer , Choreographer

Norbert Schnell (FRA) IRCAM — Centre Pompidou ,
Interactive Music & Sound Design.

Nils Peters (GER) Humantic, System Developer &
Software Artist.

Dirk Behrend (Madeye Productions): Graphics &
Interface Design; **Christian Günther & Jo Frgmt:**
Electronics & Electromechanics; **Gobi Hofman & Jochen
Liedke:** Metal Works, 'Slot Machine Pimpin'; **Gwendaline
Bachini:** Team Assistant; **Maria Inguscio:** Management
in Italy; **Simon Harris:** Text Editor.

Produced by **Humatic** GmbH in Collaboration with **TMA**
Hellerau, **VOOV**systems and Compagnia **Zappalà** Danza.

About the Artists

Christian Graupner is a Berlin based artist, film composer, guest artist at ZKM Karlsruhe and the creator and developer of real-time media playback systems. His wide ranging earlier works were made up of drawings, paintings and experimental electronic music, mostly published on records, CDs as well as in movies and radio plays under the pseudonym VOOV. Lately he has developed a series of reactive media installations in which characters appear significantly in the foreground. With his works such as '2Lives Left' and newest projects 'MindBox' and 'Don't Dance', he is keeping alive his conceptual platform 'Automatic Clubbing'. In 2000 he formed the independent artist group and production company **Humatic Ltd.** together with **Nils Peters** with whom he develops software tools for artists working in a variety of media forms.

In 1989 **Roberto Zappalà** founded the Compagnia Zappalà Danza to widen and deepen his own research in choreography whilst extending the possibilities for the training of young contemporary dancers. Since then he has created more than 25 pieces that have been presented throughout Europe, South America and the Middle East. He is currently the artistic director of the Scenario Pubblico performing arts centre in Catania, Sicily.

Norbert Schnell studied Telecommunications & Music and worked at the Graz Institut für Elektronische Musik (IEM) as a developer and advisor for projects with composers such as Beat Furrer and Robin Minard. In 1995 he joined the Real-Time Systems team at IRCAM which he has since continued to coordinate. He and his team are involved in scientific and artistic projects focusing on real-time interaction. Besides his engagement in artistic productions with composers such as Boulez, Manoury, Nunes and Stroppa, his team participates in a diversity of international research projects. In June 2006 he organized and chaired the 6th International Conference on New Interfaces for Musical Expression at IRCAM.

All rights reserved 2010 Humatic® & Partners. See latest news etc at <http://mindbox.humatic.net/>