

MindBox information [2010 Aug 25th]

Please check for updates at <http://mindbox.humatic.net/>

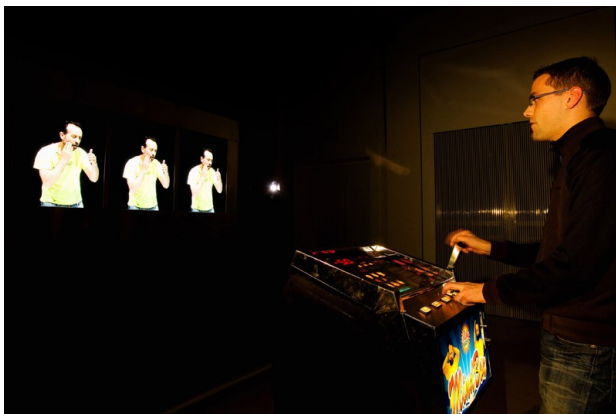
Abstract

Con il sistema audio-visivo MindBox Christian Graupner & Partners hanno dato vita a un trittico video in grado di interagire con il pubblico e che si ispira al modello delle slot-machine.

MindBox cattura i sensi dello spettatore, offrendogli un allegro gioco d'azzardo basato su un mix di elementi che vanno dalla musica alla coreografia, dalla cinematografia alla danza al beat boxing. L'ultima espressione descrive una forma di percussione vocale da cui l'installazione deriva il suo nome.

MindBox è un "catapulta mediatica" a tre canali, fatta per essere toccata. Il braccio e i pulsanti di una 'fruit machine' modificata funzionano come interfaccia tattile per le azioni di un personaggio filmato, le cui espressioni vocali e i cui movimenti possono essere ricomposti e riprodotti dal pubblico.

MindBox mette in scena il gioco d'azzardo come coinvolgimento compulsivo del giocatore nella performance della musica e della danza.



MindBox

Christian Graupner descrive il controllo in tempo reale come un livello irrinunciabile del significato del trittico. La materialità e la dimensione fisica di MindBox, unita alla necessità di un giocatore per completare il sistema di feedback, converte la slot-machine in un'ostinata scultura mediale. Senza la mediazione di menù, di sotto-schermi o di icone a scorrimento, il giocatore trova facilmente un contatto diretto con l'uomo nella scatola.

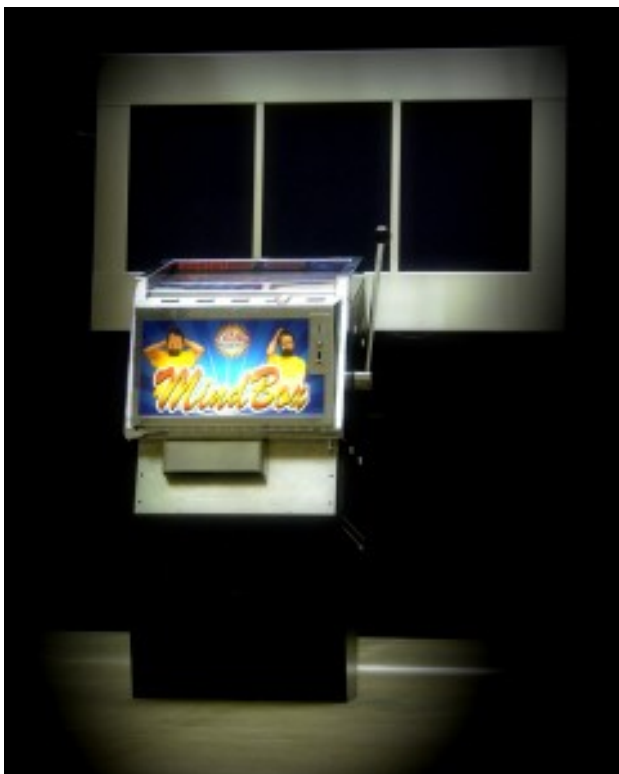
In un'epoca in cui i sociologi lanciano l'allarme per il crescente rischio di dipendenza dal gioco d'azzardo, dai videogames o da Internet, Zappalà ci pone davanti a uno specchio. In un' appassionata, a volte disturbata, performance di un incompiuto ma sempre riproponentesi gioco di gesti e di espressioni vocali che richiamano lo stile del beat-boxing, Zappalà ci pone in confronto con elementi quali il bene e il male, la fortuna, la coerenza e la contraddizione, il desiderio e il destino. Elementi su cui possiamo intervenire pigiando uno dei quattro bottoni (come in quei quiz dove si diventa milionari) prima di apprendere l'uso della leva metallica, per soffiare la vita in quello strano personaggio o lasciarlo andar via.

Durante una serie di sessioni di lavoro, Graupner e Zappalà hanno creato un vocabolario di movimenti e suoni che Zappalà - indifferente al variare dell'ambiente circostante, sia esso uno studio oppure gli spazi aperti di Catania, Sicilia - ha interpretato davanti alla videocamera di Graupner. Dopo aver inserito i 50 centesimi, lo spettatore viene trasportato in un gioco dove si tira e si spinge. La leva dà la sensazione di un contatto fisico con Zappalà e l'opportunità di scegliere lo sviluppo dell'incontro. La complessa tecnologia e il mezzo cinematografico rimangono sullo sfondo mentre il contatto immediato e continuo con la performance e il suo protagonista si sviluppa con il progressivo coinvolgimento del giocatore. Producendo così, nella mente del giocatore, un ritratto idiosincratico e generativo di Zappalà.

Anche grazie al contributo di artisti del software e sviluppatori come Nils Peters (Humatic) e Norbert Schnell (IRCAM), il trittico MindBox risulta essere una macchina musicale altamente dinamica, che produce continuamente i nuovi motivi ritmici che sono alla base materiale dei movimenti di Zappalà. Anche la forma e la superficie di MindBox seguono i principi del re-performing, del re-engineering e del re-cycling. Designer del metallo (stabil-berlin.de) e hacker dell'elettronica (Jo Frgmt & Christian Guenther) hanno contribuito a trasformare una slot-machine ormai in disuso in uno strumento non-convenzionale, funzionale alla body-contact-music di Zappalà. E che, con le sue fluorescenti lettere a intermittenza e le sequenze di luce mimano quel continuo auto-completarsi e contrapporsi di loop dai ritmi interrotti e spirali da video-dance Jukebox.

Responsabile per il re-design della superficie grafica di MindBox è l'ex artista dei graffiti Dirk Behrend, che gli ha dato l'aspetto di una macchina ribassata da contesto (Break)BeatBox pur mantenendo l'estetica originale da la sua originale estetica "Bally Wulf". In un contesto come

quello dei “banditi con un braccio solo” (come normalmente vengono chiamate le slotmachine), dettagli come quello dell’indicatore luminoso con le quotazioni di borsa, la scritta “State of Mind” e la fessura per mettere i soldi, sono dettagli che parlano da soli.



Background/ Storia/ Tecnica

Già nel 2000, Zappalà stava lavorando all’idea di amplificare e riprodurre i rumori ambientali, per poterli poi affiancare agli elementi di ritmica vocale che facevano parte della sua performance di danza. Lo affascinava l’idea che un Jukebox potesse riprodurre questa esperienza sonora ampliando così sensibilmente le possibilità d’interazione con il pubblico. Qualche anno dopo, in seguito al loro incontro al casinò Metropole di Monaco, dove sia Graupner che Zappalà avevano presentato i propri lavori al “Monaco Dance Forum”, i due autori iniziarono a lavorare al progetto slot-machine. Era il 2006, e la loro collaborazione iniziò con la produzione di una serie di video da cui nacque un’ampia raccolta di materiale coreografico, suoni e movimenti gestuali, che divenne poi la base materiale della MindBox.

La struttura del sistema tecnico era già presente poiché la “Humatic” - casa di produzione di Graupner - aveva precedentemente sviluppato un software per la trasformazione e la gestione interattiva di materiale audiovisivo in tempo reale. Nell’estate del 2009, Norbert Schnell – proveniente dalla Real-Time Musical Interactions Group presso l’Ircam di Parigi – è entrato a far parte del team per collaborare alla progettazione

dell’aspetto interattivo degli scenari Mindbox e per sviluppare la tecnologia audio integrata. Gli scenari integrano il sistema Huma con alcune librerie Ircam Max/MSP per l’elaborazione del segnale e realizzano la sinergia del know-how relativo alla produzione interattiva audio-visuale, da un lato, e dell’interazione audio in tempo reale, dall’altro.

Humatic ha approvato la nuova tecnologia reattiva da schermo, la HUMAsystem, e i nuovi moduli di lavorazione della IRCAM sono stati per la prima volta unificati, creando così una potente piattaforma per la connettività intermediale, con un grande potenziale di varianti future.

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

MindBox Artists & Collaborators

Christian Graupner (DEU) Humantic, Concept, Video / Audio & Production Management.

Roberto Zappalà (ITA) Performance, Choreography.

Norbert Schnell (FRA) IRCAM, 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:** English Text Editor. **Paolo Emilio Petrillo** Italian Translation

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

About the Artists

Christian Graupner è un artista berlinese: compone colonne sonore, è stato ospite del ZKM di Karlsruhe, crea e sviluppa sistemi di play-back in tempo reale. Nella sua ampia produzione precedente, sono presenti disegni, dipinti e lavori di musica elettronica sperimentale, la maggior parte della quale è stata registrata su Lp e Cd o trasmessa via radio sotto lo pseudonimo di VOOV. Successivamente ha sviluppato una serie di installazioni interattive nei cui personaggi appare significativamente in primo piano. Con i suoi nuovi lavori come "2Lives Left" e con i recentissimi progetti "MindBox" e "Don't Dance", sta dando vita alla sua piattaforma concettuale "Automatic Clubbing". Nel 2000 ha formato il gruppo d'artisti indipendente e la casa di produzione **Humatic Ltd.** insieme a **Nils Peters**, con il quale sviluppa strumenti software per artisti impegnati nei vari settori dei media.

Nel 1989 **Roberto Zappalà** ha formato la Compagnia Zappalà Danza per ampliare e approfondire la sua ricerca in ambito coreografico. Da allora Zappalà ha creato per la compagnia più di 25 creazioni che sono state rappresentate soprattutto in Europa, in Sud America e nel Medio Oriente. Attualmente è anche direttore artistico del centro per le arti performative Scenario Pubblico a Catania, in Sicilia.

Norbert Schnell ha studiato Musica e telecomunicazioni all'Istituto di Graz per la Musica elettronica, dove ha successivamente lavorato come sviluppatore e consulente per i progetti con compositori come Beat Furrer e Robin Minard. Nel 1995 è entrato a far parte del team Real Time Systems della IRCAM, che da allora continua a coordinare. Schnell e il suo team sono coinvolti soprattutto in progetti artistici e scientifici incentrati sull'interazione in tempo reale. Oltre agli impegni di produzione artistica con compositori come Boulez, Manoury, Nunes e Stroppa, il suo team partecipa a diversi progetti di ricerca internazionale. Nel giugno del 2006 Schnell ha organizzato e presieduto la sesta Conferenza Internazionale del "New Interfaces for Musical Expression" della IRCAM.

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