

## **ANIMATRIX**

### **AKKE WAGENAAR / MASAHIRO MIWA**

Animatrix ist ein Computertänzer, der an einen Bodhisattva, ein buddhistisches Wesen in halberleuchtetem Zustand, erinnert.<sup>1</sup>

Die Installation besteht aus drei Teilen:

1. das grafische Programm, das die Bewegungen der Animatrix ausrechnet, die abhängig vom Benutzer—Input sind.
2. das Musikprogramm, das abhängig vom Benutzer—Input die Musik interaktiv komponiert.
3. das Benutzer-Interface

Das Benutzer-Interface ist ein doppelter Joystick, bestehend aus zwei Positionierungsvorrichtungen, die miteinander verbunden sind. Die Animatrix reagiert auf die Bewegungen der Schnittstelle und beginnt zu tanzen; gleichzeitig wird rhythmische Musik ausgelöst.

Es besteht eine Beziehung zwischen den Bewegungen der Schnittstelle, den Bewegungen der Animatrix und der Musik, aber die Beziehung ist nicht geradlinig: Manchmal scheint die Animatrix ein williger Tanzpartner zu sein, zu anderen Zeiten scheint sie ihr eigenes Leben zu haben und ihren eigenen Tanz zu tanzen.

Indem der/die BenutzerIn mit dem System spielt wird er/sie nach und nach entdecken, daß er/sie nicht nur den Tanz der Animatrix, sondern auch die dazugehörige Musik und den Rhythmus beeinflussen kann. Es gibt zwei Ebenen der Interaktion:

1. Die Positionierung der Schnittstelle gibt direkte Kontrolle über einige Bewegungen der Animatrix und über einen Teil der musikalischen Komposition.
2. Variationen der Bewegung, Drehung und Rotation des Interface werden über einen längeren Zeitraum gemessen und analysiert und verursachen komplexere Muster von Musik und Bewegung.



## **DIE STRUKTUR BEIDER PROGRAMME**

Das Grafikprogramm erhält die Input-Daten und reagiert direkt auf diese. Es gibt die Daten an das Musikprogramm weiter, das auch direkt darauf reagiert. Beide Programme analysieren die Input-Daten über einen längeren Zeitraum hinweg und tauschen die Resultate ihrer Analysen ständig aus. Das Musikprogramm analysiert und bewertet zeitliche Abstimmung und Rhythmusaspekte der Bewegungen des Benutzers und verarbeitet diese Informationen in seine Kompositionsregeln. Es sendet dann die Resultate der Analysen an das Grafikprogramm. Das Grafikprogramm analysiert und evaluiert die Positionierungs- und Rotationsaspekte des Benutzer-Inputs und gibt diese an alle Körperteile der Animatrix weiter, von denen jeder sein eigenes Regelsystem besitzt, das ihm sagt, wie er auf die Resultate beider Analysen zu reagieren hat. Die Bewegungsinformation wird dann an das Musikprogramm weitergegeben.

## **AUTOREN UND PRODUKTION**

Das Konzept dieser Arbeit stammt von Akke Wagenaar. Sie entwickelte die Grundstruktur des Tanzprogrammes und begann dann eine Zusammenarbeit mit Masahiro Miwa. Sie verbanden ihre Computer miteinander und arbeiteten von da an gleichzeitig an ihren jeweiligen Programmen.

Akke Wagenaar programmierte in C auf einer Silicon Graphics Workstation unter Verwendung der Graphics Library. Masahiro Miwa programmierte auf einem Macintosh Computer unter Verwendung der Musikprogrammiersprache MAX.

Die Arbeit wurde von folgenden Instituten und Firmen unterstützt:  
Fonds voor Beeldende Kunsten, Vormgeving & Bouwkunst, Amsterdam, Niederlande  
Institut für Neue Medien Städelschule, Frankfurt am Main, Deutschland  
Kunsthochschule für Medien, Köln, Deutschland  
Silicon Graphics Computer Systems, Köln, Deutschland  
Wiener Internationaler Kompositionswettbewerb, Wien, Österreich.

## ANMERKUNG

1 Die Rolle eines Bodhisattva ist es, zwischen Samsara (der Welt der Illusion und des Leidens) und Nirvana (dem Zustand der ruhigen, emotionslosen Erlösung) zu vermitteln.

Bodhisattvas können zwischen 1 und 11 Köpfen und 2 bis 1000 Arme haben. Das Animatrix hat keine Köpfe und sieben Arme.