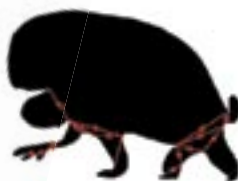
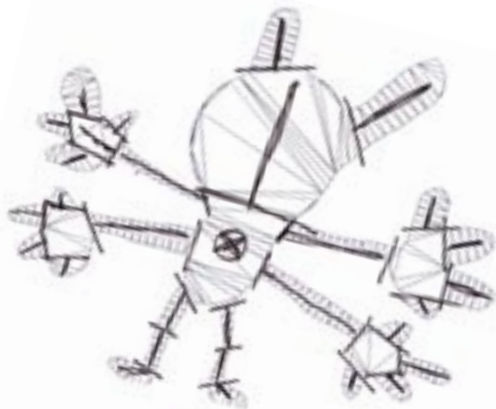
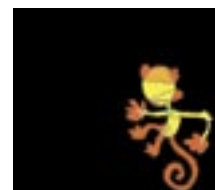


GOD MODE

lettertype/police de caractère
Jesus Loves You
© Lucas de Groot



Tijdens een Erasmus uitwisseling met de Hochschule für Gestaltung in Offenbach leert Tim David Linderman, de bezieler van Fork Unstable Media kennen. David introduceert Tim bij ART+COM te Berlijn, dé toonaangevende studio gespecialiseerd in interactieve installaties. Multimediale Tim volledig onder stroom dus. Voor zover dat overigens nog nodig was...



TIM KNAPEN

Er was eens...

Ach. Wat een sullige intro. Ik waag een tweede poging. "Loof de Heer, want ene Tim Knapen vond 'God Mode' uit!" Is dit al beter? Vergeef mij deze 'jongens-achtige' insteek maar hoe zou je zelf zijn? Ik mocht het een paar maanden geleden zelf ondervinden toen Tim Knapen voor het eerst zijn interactieve machine 'God Mode' voorstelde. Ingebouwd in een ouderwets fotokopieerapparaat trouwens... Jaja, u hoort het goed. **Push the button!**

Soit, eerst iets meer over Tim zelf.

Zoals dat voor ondernemende jongelingen hoort, onderhield ook Tim (°1982) zich in zijn prilste jaren met jagen op (denkbeeldige) schatten, het bedenken en uittekenen van ondergrondse kampen (bij voorkeur met uiterst complexe tunnelsystemen), het (mis)peuteren aan computers, het tekenen van pixelfiguurtjes op Macpaint (op de eerste Mac, enfin het kan ook de tweede geweest zijn) en het in mekaar prutsen van computerspelletjes... Does that sound familiar? Vervolgens naar de universiteit. Studiekeuze: burgerlijk ingenieur/architect. Beide ouders zijn immers ingenieurs. Toch was dit –ondanks Tim's wiskundige knobbel– niet echt zijn ding. Dan maar naar Antwerpen om er aan Sint Lucas grafisch ontwerp te gaan studeren.

Tim is een veelzijdige kerel. Want, naast een meer dan getalenteerd programmeur, is hij ook een sterk tekenaar. Zijn bewondering voor poppen (al dan niet automatisch) en de 'mystiek van de mechaniek', zoals bv. het 'reuzenmeisje' (van Royal de Luxe) te Antwerpen deed hem dagdromen van een fantastisch project. Hij besloot om een machine te bouwen dat voorwerpen tot leven brengt. Simpel toch? Een sprookje dat werkelijkheid wordt, dat wil toch iedereen? Tim's ongebreidelde enthousiasme deed een bepaalde scepsis van de hem begeleidend docenten al snel wegsmelten. Hij bouwt zijn machine in een oud fotokopieerapparaat, als cliché voor de saaiheid van een stoffig kantoorje. 'The meaning of Life' intro van Monty Python, weet je nog? Maar vergis je niet, het oude kopieerapparaat deed zelfs de (figuurlijke) insiders blozen.

Het mag duidelijk zijn dat het onderzoeksproces dat Tim voerde niet in een paar regels te beschrijven valt. Hij bestudeerde en analyseerde animaties in alle mogelijke vormen (zowel analoog als digitaal) van zowel poppen als animatiefiguren en bedacht een systeem dat handmatige tekeningen automatisch fotografeert en detecteert om via complexe algoritmes om te zetten naar 'simpele' animaties. De software die hij hiervoor bedacht, analyseert de tekening en bouwt een skelet aan de hand van de vormkenmerken. Dit skelet is de basis voor de animatie. Elk skelet krijgt een hartslag toegewezen dat het ritme bepaalt waarop de figuur zal bewegen. Tim heeft een uitgesproken mening over deze werkwijze:

"(...) De hartslagen heb ik met de hand uitgetekend in een programma dat ik daar speciaal voor heb geschreven. Ik wilde niet dat er sinusgolven of andere wiskundige formules het ritme van de beweging zouden beïnvloeden. Op een bepaald punt wordt 'interactieve vormgeving' gewoon weer 'vormgeving' en moet je als ontwerper de mogelijkheid hebben om alle details perfect te beheersen. Ik denk dat wiskundige formules in plaats van met de hand getekende hartslagen écht een groot verschil zouden vormen in hoe de figuren overkomen. Daarom geloof ik ook helemaal niet in het 'NodeBox' principe dat de ontwerper door de computer wordt vervangen. Niets in mijn installatie is willekeurig, alles wat toevallig lijkt, is eigenlijk het resultaat van diverse systemen met eenvoudige regels die samenwerken. De beweging van een figuur is uniek voor die figuur en volgt rechtstreeks (zelfs wiskundig) uit de manier waarop de tekenaar de figuur heeft getekend. (...)"

Wil je Tim's installatie aan het werk zien? Na de Integrated2007 conferentie gaat 'God Mode' op 'tournee' naar HETPALEIS in Antwerpen (oktober en november) en naar het Bronks Festival in Brussel op 11 november 2007. En de rest van de planeet? Te volgen via www.pacesetter2000.be

Il était une fois...

Bof. Quelle bête intro. Je fais une seconde tentative. 'Louez Dieu, car un certain Tim Knapen a inventé 'God Mode'!' C'est déjà mieux? Pardonnez-moi cette approche un peu puérile, mais mettez-vous à ma place. Il y a quelques mois, j'ai pu m'en rendre compte personnellement lorsque pour la première fois Tim Knapen m'a présenté sa machine interactive 'God Mode'. Par ailleurs intégrée dans une vieille photocopieuse... Oui, oui, vous m'avez bien lu. **Appuyez sur le bouton!**

Soit. Quelques mots d'abord à propos de Tim lui-même. Comme le font les adolescents entreprenants, Tim (*1982) occupait ses jeunes années avec des chasses aux trésors (imaginaires), en imaginant et en dessinant des camps souterrains (de préférence avec des systèmes de tunnels ultra complexes), en chipotant (mal) aux ordinateurs, en dessinant des figures de pixels avec Macpaint (sur le premier Mac, ou c'était peut-être le second) et en bricolant des jeux informatiques... Déjà entendu ça quelque part? Ensuite, il entre à l'université. Etudes choisies: ingénieur civil/architecte. En effet, ses deux parents sont ingénieurs. Toutefois, malgré que Tim soit une tête en maths, ce n'était pas vraiment sa tasse de thé. Alors, direction Anvers pour y étudier le graphisme à Saint-Luc. Déjà entendu ça quelque part? Pendant un échange Erasmus avec la Hochschule für Gestaltung d'Offenbach, Tim rencontre David Linderman, la source d'inspiration de Fork Unstable Media. David introduit Tim auprès de ART+COM à Berlin, le studio faisant autorité et spécialisé dans les installations interactives. Résultat, un Tim multimédialement totalement sous tension. Pour autant que ce soit encore nécessaire d'ailleurs...

Tim est un gars aux facettes multiples. Car, outre ses talents de programmeur, il est également un dessinateur doué. Son admiration pour les marionnettes (automatisées ou non) et la 'mystique de la mécanique', comme p.ex. la 'petite géante' (de Royal de Luxe) à Anvers, ont alimenté ses rêves d'un projet fantastique. Il a décidé de construire une machine qui anime des objets. C'est simple, non? Une fable qui devient réalité, n'est-ce pas le rêve de chacun? L'enthousiasme débridé de Tim faisait fondre comme neige au soleil le scepticisme certain des professeurs qui le suivaient. Il construit sa machine dans une vieille photocopieuse, en guise de cliché du petit bureau monotone et poussiéreux. L'intro du film 'Le sens de la vie' des Monty Python, vous vous souvenez? Mais détrompez-vous, la vieille photocopieuse a même fait rougir les initiés (au sens figuré).

Soyons clairs, le processus de recherche mené par Tim ne peut pas se décrire en quelques lignes. Il a étudié et analysé les animations, sous toutes leurs formes possibles (analogiques et numériques), tant des marionnettes que des figurines d'animation et a imaginé un système qui puisse photographier et détecter automatiquement des dessins manuels, afin de les convertir au moyen d'algorithmes complexes en animations 'simples'. Le logiciel qu'il a inventé à cet effet, analyse le dessin et construit un squelette à l'aide des caractéristiques de forme. Ce squelette constitue la base de l'animation. Chaque squelette se voit attribuer un pouls qui détermine le rythme auquel

le personnage bougera. Tim a une opinion bien tranchée à propos de cette méthode:

"(...) J'ai dessiné les pouls à la main au moyen d'un programme que j'ai spécialement conçu à cet effet. Je ne voulais pas que des sinusoides ou d'autres formules mathématiques influencent le rythme du mouvement. A un certain point, le 'graphisme interactif' redevient 'graphisme' pur et en tant que graphiste vous devez avoir la possibilité de maîtriser parfaitement les moindres détails. Je pense que des formules mathématiques en lieu et place des pouls dessinés à la main constitueraient vraiment une énorme différence dans la perception des personnages. C'est pourquoi je ne crois absolument pas au principe de 'NodeBox', qui tend à remplacer le graphiste par l'ordinateur. Rien dans mon installation n'est laissé au hasard, tout ce qui paraît fortuit, est en réalité le résultat de l'interaction, selon des règles simples, entre différents systèmes. Le mouvement du personnage est unique pour ce personnage et découle directement (voire mathématiquement) de la manière dont le dessinateur a dessiné le personnage (...)."

Envie de voir l'installation de Tim au travail? Après la conférence Integrated2007, 'God Mode' sera en 'tournée' à HETPALEIS, à Anvers (octobre et novembre) et au Bronks Festival à Bruxelles, le 11 novembre. Le reste de la planète? A suivre sur www.pacesetter2000.be.

door/par Hugo Puttaert

