

trance machine

[Institut für Bildmedien](#) [1] [interactive work on dvd/cd-rom](#) [2] [publication](#) [3]

Werk - wird als solches in IMAGINING MEDIA@ZKM gezeigt

[artintact4](#) [4]

1997

trance machine besteht aus 32 in einem rechteckigen Feld im Uhrzeigersinn drehenden Kreisen, die Tonbandspulen ähneln und bei deren Anklicken ein Satzfragment hörbar wird. Aufgerufene Satzfragmente ordnen sich nach Art eines Memory-Spiels. Jeweils vier Satzfragmente ergeben einen "Sinnsatz".

Die Oberfläche aus grauen, rotierenden Spulen auf schwarzem Grund erfährt im Spiel nur geringe optische Veränderungen: Spulen wechseln ihre Drehrichtung, verschwinden und tauchen wieder auf oder tauschen ihre Plätze. Entsteht ein kompletter Satz, wird dies durch Verbindung von Spulen sichtbar. Das Oberflächen-Bild ist einerseits durch seine Zeichenhaftigkeit ein Orientierungsfeld im Spielprozess, andererseits ist es durch seine andauernde Gleichförmigkeit und die ständige Drehung aller Einzelelemente ein optisches Trancefeld der Nicht-Information.

technique/material/hardware, software:

Software: Macromedia Director Apple QuickTime

credits:

Konzept und Realisierung: Anja Wiese, Programmierung: Ute Hörner, Mathias Antlfinger, Sprecher: Neringa Naujokaitė, Ziska Johansen, Produktion: ZKM | Institut für Bildmedien

producer:

ZKM | Institut für Bildmedien, 1997

Künstler:

Anja Wiese

[Institut für Bildmedien](#) [interactive work on dvd/cd-rom](#) [publication](#)

Quellen-URL: <http://m.at.zkm.de/node/330>

Verweise:

[1] <http://m.at.zkm.de/taxonomy/term/12>

[2] <http://m.at.zkm.de/taxonomy/term/16>

[3] <http://m.at.zkm.de/taxonomy/term/9>

[4] <http://at.zkm.de/node/170/>