

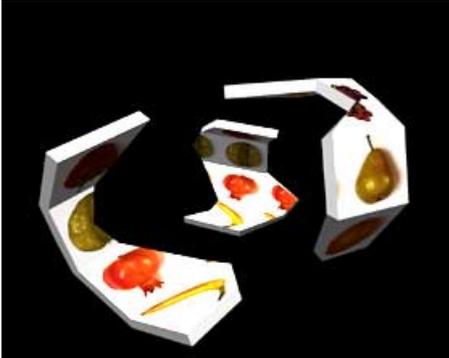
# The Fruit Machine

[Medienmuseum](#) [1] [interactive installation](#) [2]

Werk - wird als solches in IMAGINING MEDIA@ZKM gezeigt

Interaktive stereoskopische Installation

1991



Die BenutzerInnen können die auf drei Konsolen angebrachten 3D-Steuerhebel bewegen und so das Bildgeschehen beeinflussen. Die Projektion zeigt drei Teile einer achteckigen Form, die den zerbrochenen "Früchte-Rollen" eines Spielautomaten entsprechen. Durch geschickte Koordination der Steuerhebel kann es gelingen, die Formteile zu einem Ganzen zusammenzufügen. Als Belohnung erscheint ein Geldregen, der sich über die Bildfläche streut.

*The Fruit Machine* ist eine symbolische Konstellation für Gelingen oder Misslingen, Bereitschaft oder Verweigerung von Kommunikation. Eine destruktive Haltung führt zu einer sinnlosen, autistischen Interaktion. Erst eine konstruktive Haltung und die Abstimmung mit den zwei MitspielerInnen kann das Potential des Arrangements ausschöpfen. Dieses heitere Lehrstück wird mit einem ironischen Kommentar beendet, der die zusammengesetzte Form mit einem virtuellen Münzregen überschüttet.

## credits:

Konzept und Realisation: Agnes Hegedüs, Ausführung: Gideon May (Software), Huib Nelissen (Hardware)

## Künstler:

Agnes Hegedüs

[Medienmuseum](#) [interactive installation](#)

---

**Quellen-URL:** <http://m.at.zkm.de/node/427>

## Verweise:

[1] <http://m.at.zkm.de/taxonomy/term/14>

[2] <http://m.at.zkm.de/taxonomy/term/15>