

## trance machine

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

---

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

### **Verweise:**

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

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

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

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