

GAME ARCADE, Super8 Spielsalon
Installation



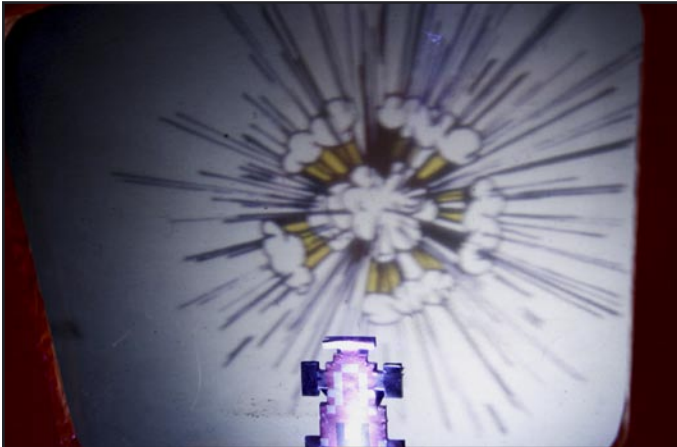
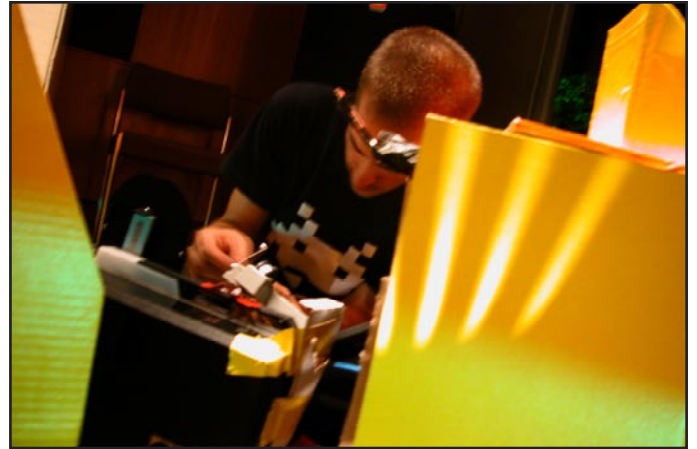
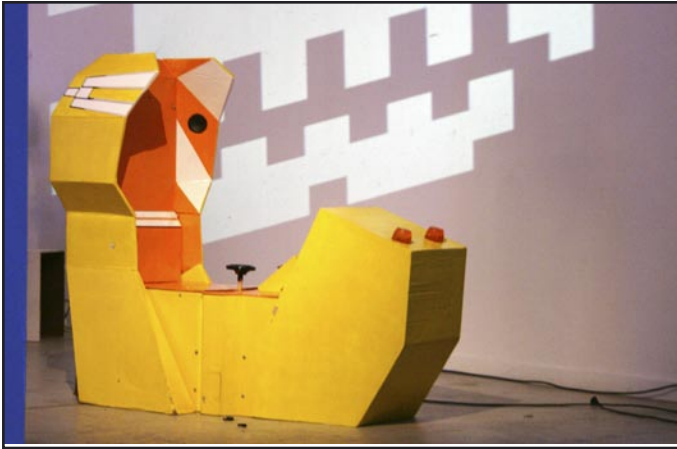
(1) SWOMP - INTERACTIVE WELLNESS-PARK, TONIMOLKEREI ZÜRICH, 2003
(2+3) INT. SCHMALFILMTAGE, MOTORENHALLE DRESDEN, 2006

GAME ARCADE

D Die GAME ARCADE besteht aus vier Slots, welche interaktive Spielumgebungen durch analoge, mechanische Projektionsmaschinen reproduzieren.

E The Game Arcade consists of three Game Slots in original size, which reproduce interactive game surfaces known from the digital world with the help of solely analogue and/or mechanical projectors

RACER, Rennfahrspiel
Installation



(2+4) SWOMP - INTERACTIVE WELLNESS-PARK, TONIMOLKEREI ZÜRICH, 2003
(1+3) AUSSTELLUNGSRAUM KLINGENTAL, BASEL 2007

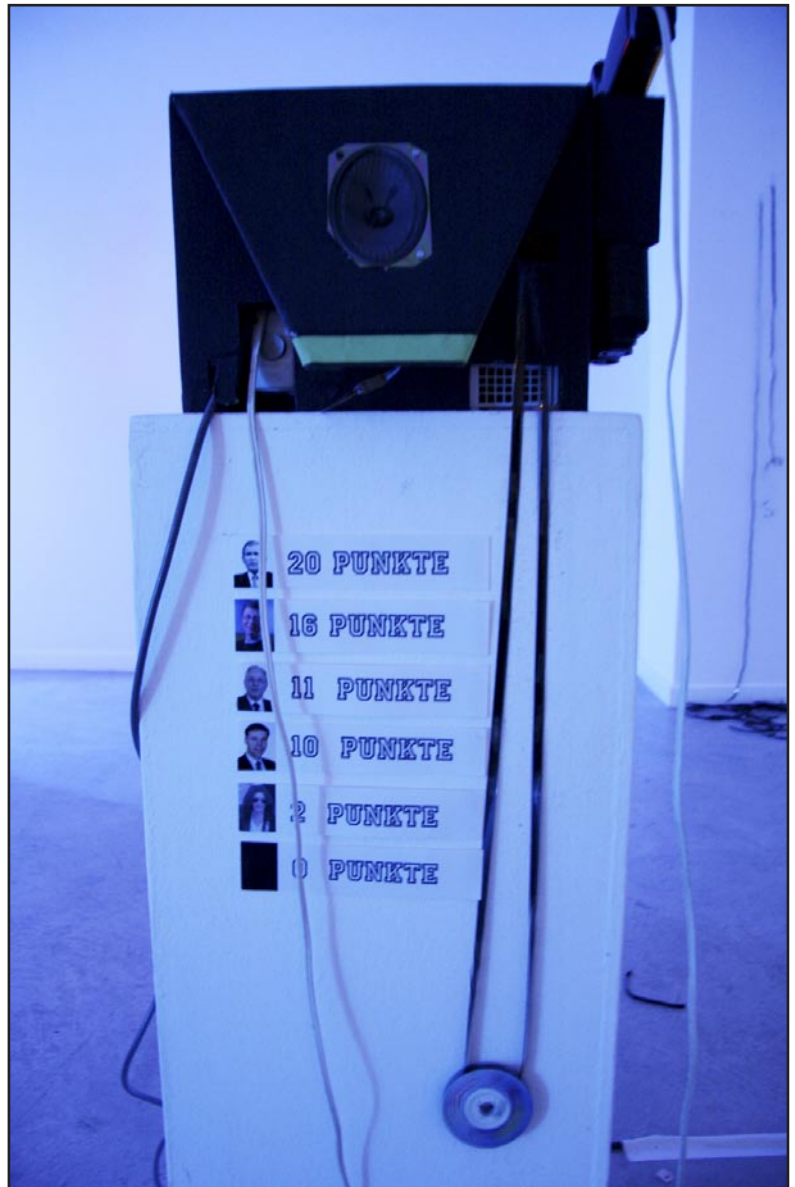
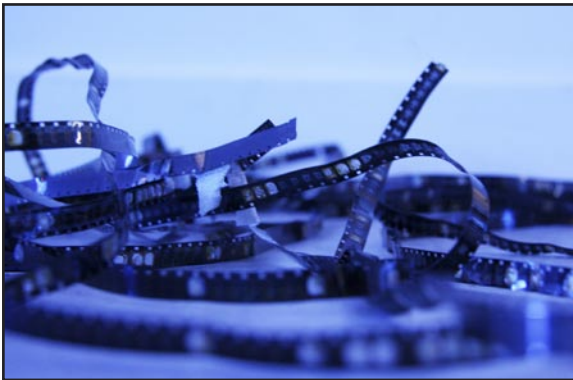
RACER 2004

Super8-Film-/Diaprojektoren, Elektronik, Kassettenplayer, Karton
Filmprojektor & Filmloops, Slide-projection, Light-Sensor&Electronics, Sound, LightBulps

D Ein Kartonauto fährt über eine projizierte Landschaft. Weicht das Fahrzeug mit den Rädern von der Strasse ab, leuchtet eine Warnlampe auf. Verlässt der Rennwagen die Strasse ganz, unterbricht das Spiel.

E The RACER machine depicts a moving street environment through which the player must safely drive with a car.

SHOOT THE MONSTER, Schiessgame
Installation



(1+3) SWOMP - INTERACTIVE WELLNESS-PARK, TONIMOLKEREI ZÜRICH, 2003

(2+4) AUSSTELLUNGSRAUM KLINGENTAL, BASEL 2007

SHOOT THE MONSTER 2004

Super8 Filmprojektor, Elektronik, Kassettenplayer, Karton
Filmprojektor and Filmloops, Laserpointer, Electronics, 3D-Screen

D Mit einer Pistole schießt der/die Spieler/in Monster ab, welche über den Screen flackern. Bei jedem Schuss hält der Film an und es wird ein Loch ins Standbild gebrannt.

E The aim of the game SHOOT THE MONSTER is to eliminate some malicious characters by burning images out of a film strip.

PIXELSLLOT MACHINE, Einarmiger Bandit
Installation



AUSSTELLUNGSRAUM KLINGENTAL, BASEL 2007

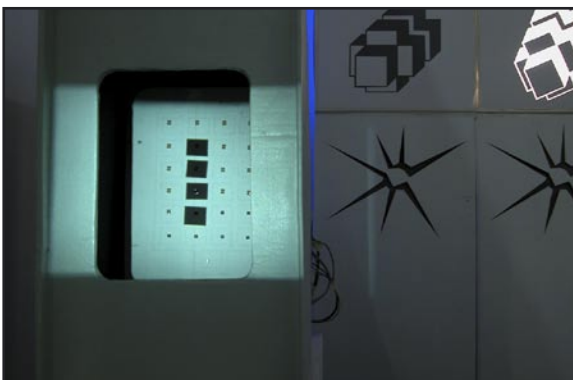
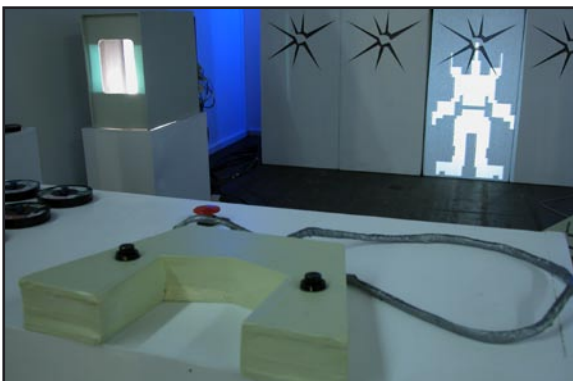
PIXELSLLOT 2006

Super8 Filmprojektoren, Elektronik, Kassettenplayer, Lichtorgel, Karton
Filmprojektors and Filmloops, Sensors & Electronics, Sound, Light-Bulps

D Über ein Schaltbrett werden drei Symbole innerhalb einer bestimmten Zeit in Übereinstimmung gebracht. Wird das Game gewonnen leuchtet die Message „Congratulation Commander“ auf und eine der drei Glühbirnen leuchtet konstant.

E At the PIXEL-SLOT machine the player has to harmonize a set of symbols in a pre-set time.

PIXELBLASTER, Handheld Game Blow-Up
Installation



SWISS ART AWARDS, MESSE BASEL, 2005

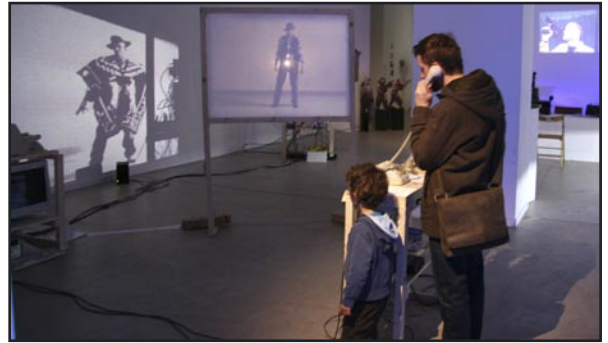
PIXELBLASTER 2005

Super8 Filmprojektor, Sensorenscreen, Elektronik, Kassettenplayer, Mikrofone, Glühbirnen, Karton Cardboard, 8mm-Filmloop and Slide-Projection, Sensor Electronics, Microphones, LightBulbs

Über einen riesigen Karton-Display fallen in regelmässigen Abständen Kugeln herunter. Mit einem übergrossen Joystick wird ein projizierter Roboter auf der Wand hin und her bewegt. Wird er von einer Lichtkugel erfasst, endet das Spiel und der Kartondisplay leuchtet hell auf.

Hero of the Game PIXELBLASTER is a little robot who has to escape bullets that are falling down. By choosing a game the player can define the way in which the bullets are falling down the light-screen.

HIGHNOON - MOBILEPHONE CINEMATICA
Installation



(1) KUNSTKREDIT PROJEKTBEITRÄGE, KUNSTHAUS BASEL-LAND, 2005
(2+3) AUSSTELLUNGSRAUM KLINGENTAL, BASEL 2007

HIGHNOON 2007

Super8 Filmprojektoren, Elektronik, Wahlscheiben-Telefone, Kassettenplayer, Computer, Drucker, Holz Manipulated 8mm-Filmprojektoren, OldSchool Telephones, Answering-Maschinen, Computer, Printer

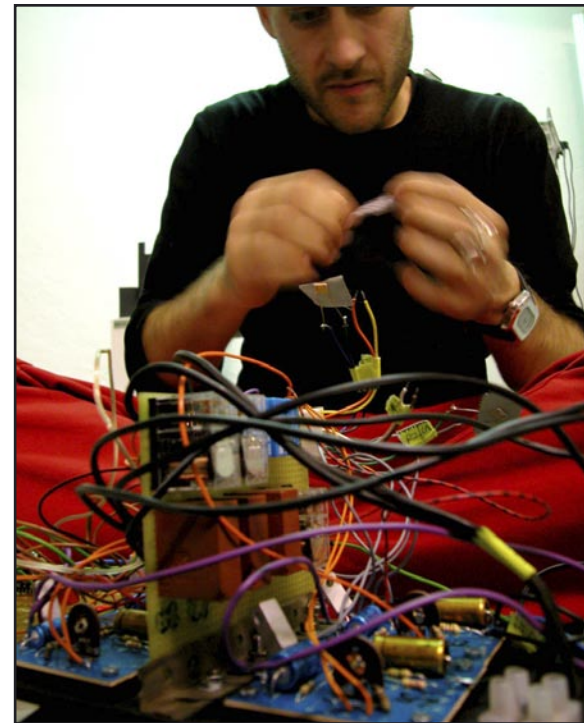
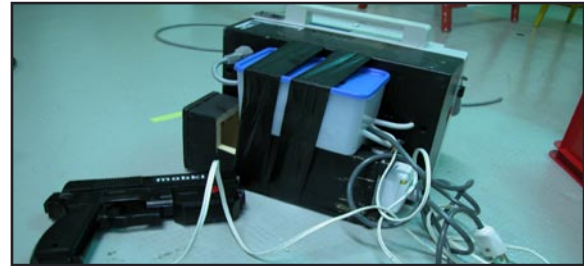
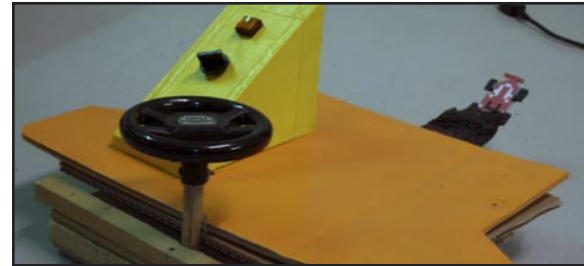
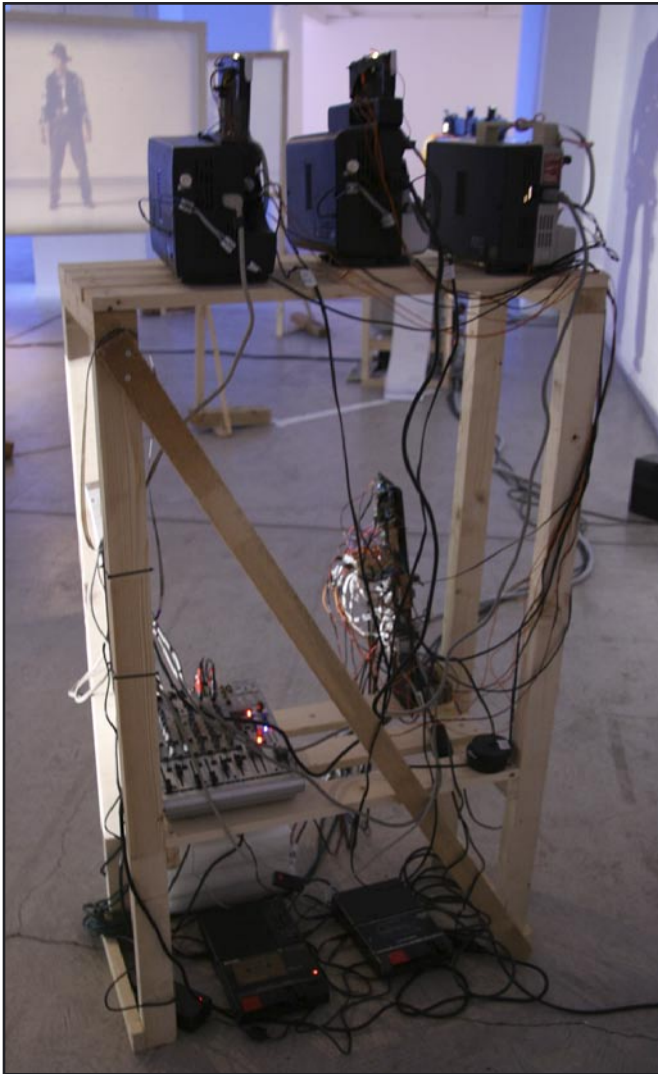
D Zwei Cowboys stehen sich gegenüber und warten auf ein Duell. Die Spieler schieben ihre Mobil-telefone in eine Halterung und wählen ihre eigene Nummer. Dabei rufen sie über ein Wahlscheibentelefon die projizierten Revolverhelden an; wer schneller wählt, schießt schneller. Die Cowboys duellieren sich und warten wenig später erneut auf einen Schusswechsel. Handygame: Im Handymodus folgen die Cowboys einem SMS Schusswechsel. Der Drucker protokolliert diesen Ablauf und schreibt so quasi das Drehbuch zum Highnoon Shooting.

E ANALOGUE PLAYING MODE:

Two persons will combat each other in this game. Both plug their own cell phone in their respective slot in the a desk in front of the two opposite screens where two cowboys waiting to duel are projected. Upon a starting signal both players have to call their own cell phones using old phones with disc dials. The winner is the person whose call will arrive first at his cell phone. The respective cowboy will pull out his gun and shoot the other.

SMS PLAYING MODE:

Any person can register him/herself into a list of players by sending an SMS with the message „highnoon nickname“ to a number displayed at the Highnoon installation. The computer picks randomly two of the registered persons for a duel. Both players receive an SMS with a code word at the same time. The winner is the one who will send an SMS back with the code word written backwards. The winner's cowboy will then shoot the other one. The special thing about this playing mode is that it can be played without being present at the installation as long as one knows the number to register.



MOBILESKINO

D Als „Kollektiv für Schmalfilmelektronik“ kombinieren wir mechanische Projektionstechnik mit elektronischen Schaltungen und lassen die digitalen Medien sozusagen Material werden; Computerumgebungen werden nachgebaut, Low-Tech-Browser entwickelt und interaktive Displays geschaffen.

E The inside of the machines consists of mechanically altered 8mm-film- and slide projectors. The game surfaces are created on 8mm-film and projected as film-loops. The interaction or navigation through the game happens mechanically or by buttons and switches. The synchronisation of players, image and sound happens by light sensors, which are integrated in the surface of the game. There are speakers which play a soundtrack and alarm sounds while playing.