

Soundmemory Installation by Niki Neecke

Soundmemory has been developed in 2000 as part of Niki Neecke's Diploma of Audiodesign studies at the Electronic Studio Basel. Since then, Soundmemory has been further developed and there are two variations of this idea at present. One version works with pressure-sensitive plates and is used in larger rooms. The other version is a tabletop-console that fits into smaller rooms. In both versions the interface is connected to a computer via a modified MIDI-keyboard and controls a Max/Msp-patch.

16 pads on the console represent the cards of a memory game. The player has to find the corresponding pairs of sounds that fit together by pressing these pads. After the first sound a jingle tells the player to continue. After the second sound the status of these sounds is checked by the computer. Another jingle tells the player if these two sounds fit or not. The game ends when all sound-pairs have been discovered. There are eight sets of sounds that can be accessed by three switches.



Das Soundmemory von SONOgames wurde erstmals von Niki Neecke für sein Audiodesign Diplom im Elektronischen Studio Basel entwickelt (2000). Diese grundlegende Idee existiert seither in zwei Varianten, als raumfüllende Installation mit drucksensitiven Bodenplatten und als platzsparende Version in Form einer Tischkonsole. Das Interface wird jeweils mittels eines zweckentfremdeten MIDI-Keyboards an einen Computer angeschlossen und steuert dort ein Max/Msp-Patch.

Die sechzehn Schalter auf der Konsole entsprechen den sechzehn Karten eines Memoryspiels. Der Protagonist muss immer die jeweils acht zusammengehörenden Klangpaare finden. Wenn man einen Schalter drückt, hört man einen Klang. Hat der Klang geendet, ertönt ein kurzes Jingle. Dies ist das Zeichen, dass der nächste Schalter gedrückt werden darf. Nachdem der zweite Klang verklungen ist, verkündet ein erneutes Jingle, ob die beiden Klänge zusammenpassen oder nicht. Kartenpaare, die aufgedeckt wurden, verschwinden aus dem Spiel und werden durch einen Sperrton ersetzt. Dem Spieler stehen 8 verschiedene Klangsets zur Verfügung, die anhand von 3 Kippschaltern ausgewählt werden können.