

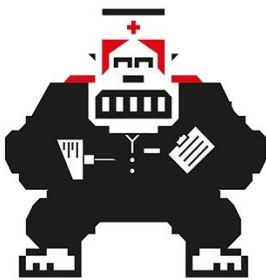


Medieninformation

Nr. 5/ Berlin, den 22. Januar 2016

no pain no game

Künstlerduo ///////////////fur//// präsentiert die „schmerzhafteste Ausstellung der Welt“ im Museum für Kommunikation Berlin



Ein Computerspiel, das Fehler mit echten Schmerzen bestraft. Eine Box, die zum kleinsten sozialen Netzwerk wird. Kugeln, die sich wie von Geisterhand durch Gesang bewegen: Die multisensorischen Installationen von Volker Morawe und Tilman Reiff bürsten die Mechanismen medialer Interaktion spielerisch und humorvoll gegen den Strich. Mit „no pain no game“, ihrer weltweit ersten Soloausstellung, präsentiert das als ///////////////fur////

bekanntes Künstlerduo zehn ausgewählte Arbeiten. Diese laden vom 16. März bis 26. Juni 2016 im Museum für Kommunikation Berlin auf unterschiedliche Weise zum Mitmachen ein. Entwickelt wurde die Ausstellung auf Initiative des Goethe-Instituts. Nach einer erfolgreichen Europatour ist Berlin nun die erste deutsche Station.

/////////////////fur//// will Kunst erfahrbar machen – und zwar jenseits der Komfortzone. Ihre mit dem Internationalen Medienpreis ausgezeichnete „PainStation“ gilt als Meilenstein und Tabubrecher. Sie verwandelt den Videospieldhit „Pong“ (1972) in das erste Computerspiel, das Schmerzen nicht nur visuell darstellt, sondern wirklich weh tut. Weniger drastisch, aber nicht minder eindrucksvoll fordern neun weitere Stationen auf rund 500 Quadratmetern Ausstellungsfläche zum Spielen auf. „Snake Pit“ etwa macht dem Computerspielklassiker „Hyper-Wurm“ (1979) Beine. Das ursprünglich auf einen Mini-Screen reduzierte, nur Augen und Daumen strapazierende Geschehen wird hier zum schweißtreibenden Lauftraining für zwei konkurrierende Spieler. Bei „Amazing“, einem per Stimme gesteuerten Kugellabyrinth, ist dagegen Teamwork angesagt. Um den Parcours zu meistern gilt es, gemeinsam im richtigen Moment den richtigen Ton anzuschlagen. Die „facebox“ schließlich setzt der digitalen Entkörperlichung sozialer Netzwerke reale Nähe entgegen: Auge in Auge mit einer anderen, womöglich fremden Person und unter Ausschluss der Öffentlichkeit entsteht eine ungewohnte Zweisamkeit – und am Ende vielleicht eine echte Freundschaft.

no pain no game

16. März bis 26. Juni 2016

Die Ausstellung „no pain no game“ wurde von ///////////////fur//// im Auftrag des Goethe-Instituts entwickelt und war im Rahmen des Projekts SPIELTRIEB! bereits in zahlreichen europäischen Städten zu sehen.



Datum

Nr. 5/ Berlin, den 22. Januar 2016

Pressefotos, Begleitprogramm, Trailer und weitere Informationen unter:

www.mfk-berlin.de/pressemappen

www.goethe.de/spieltrieb

www.fursr.com

Pressekontakt

Kommunikation „no pain no game“

Angelika Ludwig

Telefon (030) 88 39 623

mail@kultur-scout.de

Museum für Kommunikation Berlin

Monika Seidel

Telefon (030) 202 94 202

m.seidel@mspt.de

Goethe-Institut Hauptstadtbüro

Viola Noll

Telefon (030) 25906 471

noll@goethe.de

