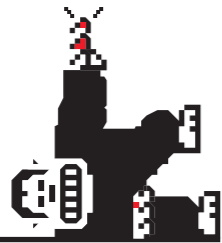


no pain no game



A computer game punishing mistakes with real pain; a box creating the world's smallest social network; balls moving as if by magic, steered by the human voice. Volker Morawe and Tilman Reiff's multi-sensory installations take a playful and humorous approach to offer a very different perspective on the mechanisms of media interaction. In *no pain no game*, their first worldwide solo exhibition, the art duo known as ///////////////fur//// is presenting ten selected works. The exhibition was commissioned by the Goethe-Institut as part of the Europe-wide project SPIELTRIEB!

/////////////////fur//// makes art interactive – creating an experience beyond the comfort zone. Their *PainStation*, winner of the International Media Art Award, is regarded as both a milestone and a taboo breaker. Based on the iconic video game *Pong* (1972), *PainStation* is the first computer game which does not merely visually represent pain, but is actually painful. On around 500 square metres of space, the exhibition comprises nine other interactive installations, less dramatic perhaps, but no less impressive. *Snake Pit*, for instance, gives the classic computer game *Hyper-Wurm* (1979) a run for its money. The action originally seen on a mini-screen is transformed into a competitive and sweat-inducing dash for two players. In contrast, *Amazing*, a voice-controlled maze game, is all about hitting the right note together at the right time. And last but not least, *facebox* puts real-world proximity in place of digital disembodiment in social networks. This eye-to-eye encounter creates an unusual sense of intimacy – and could even end in a genuine friendship.

Eine Ausstellung des Goethe-Instituts im
Museum für Kommunikation Berlin
www.goethe.de/spieltrieb



Medienpartner:

Deutschlandradio Kultur

Ein Programm
von Deutschlandradio

Ausstellungsdauer

16. März – 26. Juni 2016

Öffnungszeiten

Dienstag 9 – 20 Uhr

Mittwoch bis Freitag 9 – 17 Uhr

Samstag, Sonntag, Feiertag 10 – 18 Uhr

Eintritt

4 €, ermäßigt 2 €

Kinder bis einschließlich 17 Jahren frei

Verkehrsverbindungen

U-Bahn U2 Mohrenstraße, U6 Stadtmitte

Bus M48, 200, 265

Museum für Kommunikation Berlin

Leipziger Straße 16

10117 Berlin-Mitte

Telefon (030) 202 94 0

Telefax (030) 202 94 111

mfk-berlin@mspt.de

www.mfk-berlin.de

Ein Museum der Museumsstiftung

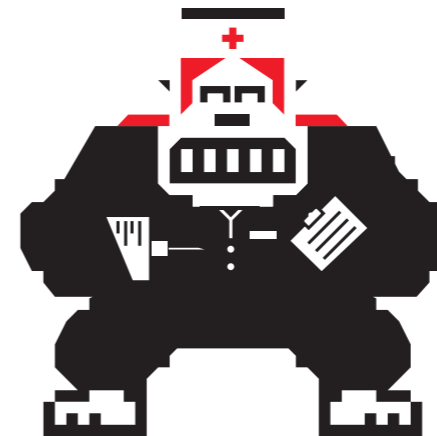
Post und Telekommunikation

Getragen von der Deutschen Post

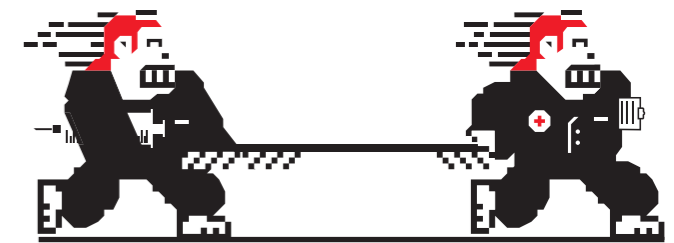
und der Deutschen Telekom

no pain no game

/////////////////fur////

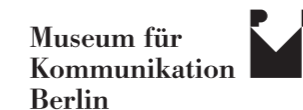


/////////////////fur////



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//// bekannte Künstlerduo zehn ausgewählte Arbeiten. Entwickelt wurde die Ausstellung auf Initiative des Goethe-Instituts im Rahmen des europaweiten Projekts SPIELTRIEB!

/////////////////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 Videospieldit *Pong* (1972) in das erste Computerspiel, das Schmerzen nicht nur visuell darstellt, sondern wirklich weh tut. Weniger drastisch, aber nicht minder eindrucksvoll laden neun weitere Stationen auf rund 500 Quadratmetern Ausstellungsfläche zum Mitmachen ein. *Snake Pit* etwa macht dem Computerspielklassiker *Hyper-Wurm* (1979) Beine. Das ursprünglich auf einen Mini-Screen reduzierte Geschehen wird hier zum schweißtreibenden Lauftraining für zwei konkurrierende Spieler. Bei dem stimmgesteuerten Kugellabyrinth *Amazing* dagegen 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 Person entsteht eine ungewohnte Zweisamkeit – und am Ende vielleicht eine echte Freundschaft.



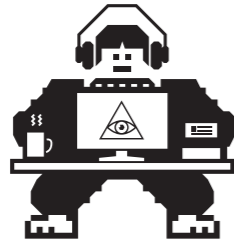
Führungen

für Einzelbesucher/innen

jeden 1. Dienstag, 18.30 Uhr und jeden 3. Sonntag, 14 Uhr
Museumseintritt (Kinder frei)

für Gruppen

7. - 13. Klasse, Erwachsene, 60 Minuten, Schulklassen 35 €
Erwachsene 50 € plus 2 € ermäßigter Eintritt pro Person
Englisch, Spanisch, Italienisch plus 10 €
Anmeldung (030) 202 94 204



Workshops für Kinder

90 Minuten, Schulklassen 50 €, Hort- und Feriengruppen 40 €
Anmeldung (030) 202 94 205

1. - 3. Klasse

Superhirn! Gut gemerkt ist halb gewonnen

Clevere Kids kombinieren Kartenpaare: Welches Wort gehört zu welchem Bild? Das Besondere daran: Bevor Ihr spielt, bastelt Ihr Euer Spiel selbst.

4. - 6. Klasse

Tooor! Gut gespielt ist halb gelernt

Spiele fördert den Lernerfolg - sagen Experten. Baut Tischkicker, Basketballspiel oder ein cooles Murrellabyrinth.

Workshops für Lehrer/innen

Das Museum als außerschulischer Lernort. Einführung in die Ausstellung

5.4.16, 16 - 18 Uhr
Teilnahme kostenfrei
Anmeldung (030) 202 94 205

Ferienprogramm

für Kinder von 8 - 12 Jahren, max. 12 Teilnehmer
Museumseintritt (Kinder frei) plus 3 € Material
Anmeldung (030) 202 94 205

Spielejagd durchs Museum. Mit dem Tablet-PC auf Schatzsuche

24.3.16, 14 - 16 Uhr

Versenkt!!! Tischfußball und Murrellabyrinth bauen

31.3.16, 14 - 16 Uhr

Ferien-Medien-Workshops

für Kinder von 12 - 15 Jahren, max. 12 Teilnehmer
Museumseintritt (Kinder frei) plus 4 €
Anmeldung (030) 202 94 204

Game Designer. Programmiere dein Computerspiel

22.3. und 29.3.16, 13 - 16 Uhr

Familiensonntage

für Kinder ab 4 Jahren, Eintritt (Kinder frei) plus 1,50 € Material

Tooor!!! Tischfußball und Murrellabyrinth bauen

17.4.16, 14 - 17 Uhr

Regenmacher und Rasselding. Klingende Spiele selbstgemacht

12.6.16, 14 - 17 Uhr

Aktionstag

Hajime! Anime-Manga-Cosplay-Convention

Cosplay-Wettbewerb, Tauschbörse, Fotopunkt, Film und Vorträge
in Kooperation mit Anime Kultur Verein
10.4.16, 12 - 18 Uhr
Museumseintritt (Kinder und Cosplayer frei)
Infos unter www.mfk-berlin.de/convention

Vorträge

Freigegeben ab... Wie die USK Computerspiele testet

Marek Brunner, Leiter des Testbereichs der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
19.4.16, 18.30 Uhr
Eintritt frei

„Nur noch schnell den Drachen töten.“ Wie und warum Kinder am Computer spielen

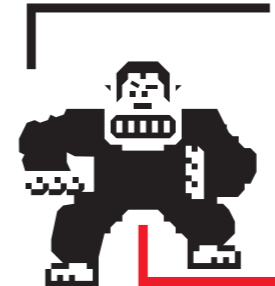
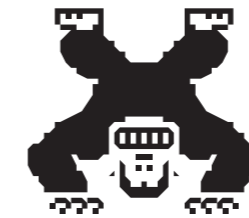
Stefan Jahrling, Medienpädagoge
10.5.16, 18.30 Uhr
Eintritt frei

Schmerzgrenzen und Reizschwellen. Wie kann man Schmerz (er)messen?

Dr. Stephanie Eichberg, Zentrum für Literatur- und Kulturforschung Berlin
17.5.16, 18.30 Uhr
Eintritt frei

Panem et circenses 2.0. Tödliche Spiele in Literatur und Film

Dr. Christine Kutschbach, Zentrum für Literatur- und Kulturforschung Berlin
14.6.16, 18.30 Uhr
Eintritt frei



%!&#?

