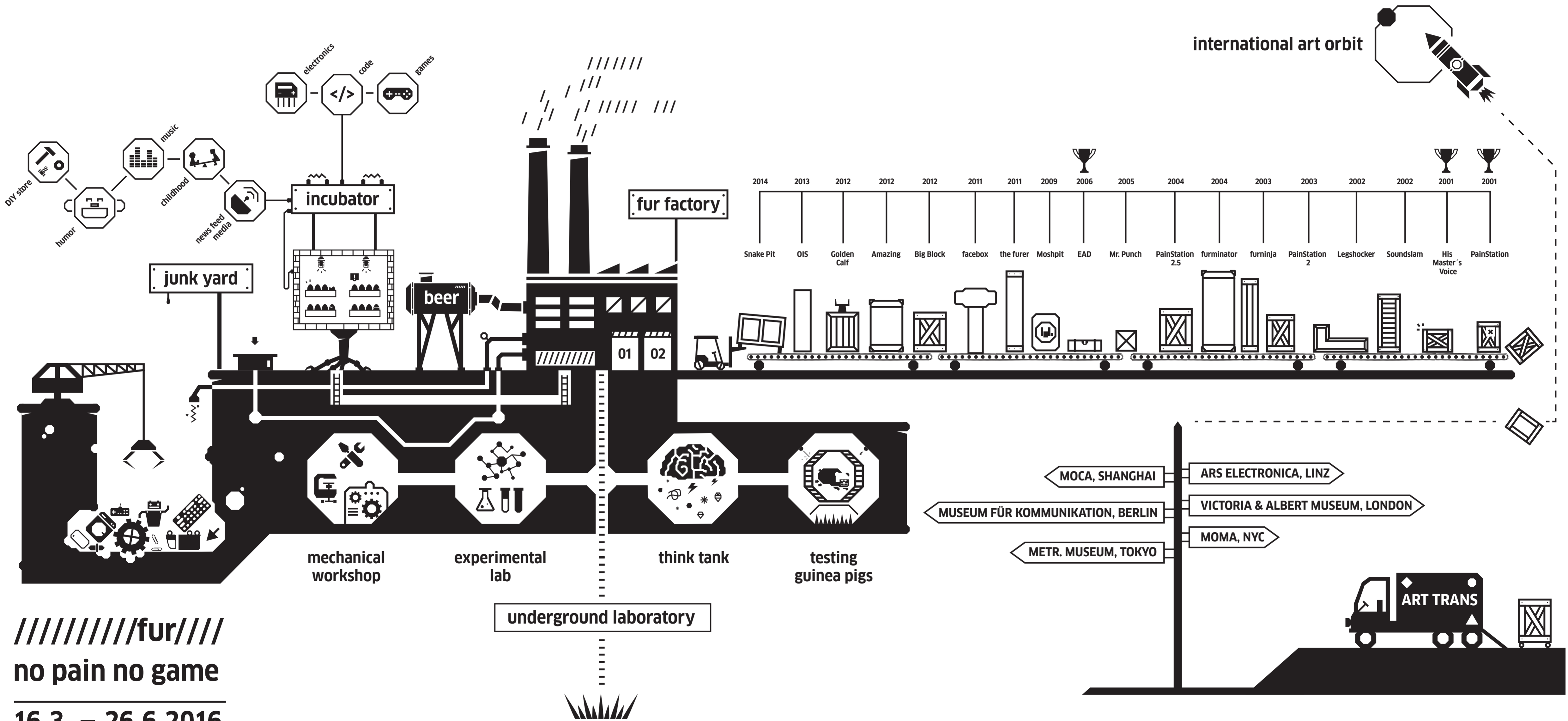


# //////fur//// no pain no game



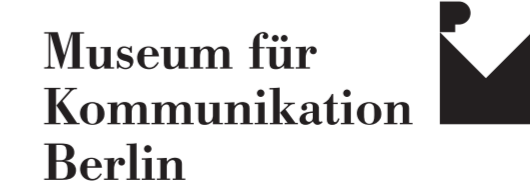
//////fur////  
no pain no game

16.3. – 26.6.2016

Museum für Kommunikation Berlin  
Leipziger Straße 16  
10117 Berlin-Mitte

Di 9-20 Uhr  
Mi bis Fr 9-17 Uhr  
Sa, So und an Feiertagen 10-18 Uhr

[mfk-berlin.de](http://mfk-berlin.de) | [goethe.de/spieltrieb](http://goethe.de/spieltrieb)



# //////////fur//// no pain no game

Ein Computerspiel, das Fehler mit echten Schmerzen bestraf. Das kleinste soziale Netzwerk der Welt. Kugeln, die sich wie von Geisterhand durch Gesang bewegen. Ein Flipper, den man auf Augenhöhe mit den stählernen Geschossen spielt. Die multisensorischen Artefakte von **Volker Morawe** und **Tilman Reiff** bilden einen Gegenentwurf zur fortschreitenden Isolation der Nutzer elektronischer Ein-/Ausgabegeräte. Ihre zentrale künstlerische Fragestellung nach alternativen Benutzeroberflächen inszenieren die beiden TechArt-Künstler als intensive Mensch-Maschine-Mensch-Begegnung. Seit 2001 tasten ihre schlagfertigen Instrumente die Grenzen zwischen den Menschen und ihren Apparaten ab – und das nicht immer mit Samthandschuhen. Aka *//////////fur////* („fur“, engl. Fell), legen sie den Fokus auf die haptische Schnittstelle. Sie wollen Kunst physisch erfahrbar machen – und zwar jenseits der Komfortzone. Die weltweit erste Einzelausstellung **„no pain no game“** des Künstlerduos präsentiert ausgewählte Arbeiten, die auf unterschiedlichste Weise zur Interaktion einladen.

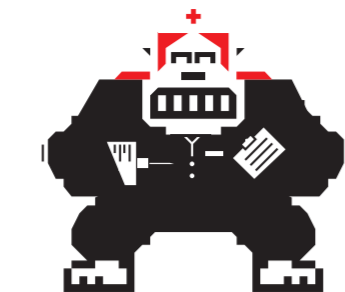
Die PainStation, eine Art „neuzeitliches Duellierungsartefakt“, gilt in der Medienkunst als Meilenstein und Tabubrecher: Es ist das erste Computerspiel, das Schmerzen nicht bloß visuell darstellt, sondern wirklich wehtut. Auch wenn die anderen Exponate weniger drastische Empfindungen auslösen, haben alle gemeinsam, dass die reine Betrachtung nicht ausreicht, um sie voll zu erfahren. Nur Besucher, die genügend Mut aufbringen, sich auf diese neuartigen Interaktionen einzulassen, verschmelzen eine Zeit lang mit den Kunstwerken. Erst im Kontakt tritt auch die Extrapolation des eingebauten Humors zutage, wenn sich nämlich auf den ersten Blick bekannt erscheinende Schnittstellen ganz anders verhalten als erwartet.

Ob Single- oder Multi-User-Game: Allen Werken ist gemein, dass das Publikum ein wichtiger Bestandteil der Spielidee ist. Anfeuern, Jubeln, Klatschen, Fotografieren – alles ist erwünscht. Die intensivste Erfahrung macht indes, wer selbst interagiert und zu einem Teil des Kunstwerks wird.

*//////////fur////* sind Medienkünstler und Medienkritiker, Apparatekünstler und Gamedesigner. Von manchen als Kunstsdisten angesehen, gelten sie wegen ihrer frechen und unkonventionellen Herangehensweise als Dadaisten ihres Genres. Ihre Werke polarisieren, provozieren, begeistern und erzielen renommierte internationale Preise, darunter den Japan Media Arts Award (2003), einen Ehrenpreis der Ars Electronica (2002) und den International Media Art Award des ZKM (2003). Zu den internationalen Ausstellungsorten gehören das MOCA in Shanghai, die Art Cologne, das Yerba Center for the Arts in San Francisco, das MoMA in NewYork und viele andere.

Volker Morawe, 44, und Tilman Reiff, 43: Der erste aus Bremen, früher Welt-raumelektroniker und Hitroduzent, der zweite aus München, Informatiker mit dem Schwerpunkt Interface-Design. Die beiden lernten sich an der Kunsthochschule für Medien in Köln kennen, gründeten eine WG und legten damit den Grundstein für viele ungewöhnliche Installationen, die nicht nur zum Spielen einladen, sondern vor allem die Mechanismen der medialen Interaktion gegen den Strich bürsen.

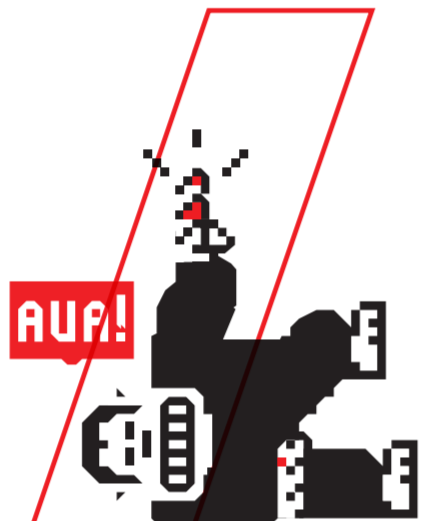
Die Ausstellung „no pain no game“ wurde im Auftrag des **Goethe-Instituts** von *//////////fur////* entwickelt und ist im Rahmen des Projekts **SPIELTRIEB!** bis 2016 in zahlreichen europäischen Städten zu sehen.



## PainStation

Das bis dato bekannteste Werk von *//////////fur////*, 2002 mit dem Internationalen Medienkunstpreis ausgezeichnet, macht aus dem Videospielhit „Pong“ von 1972 ein Konsolenspiel, das die Geister bis heute scheidet. Die einen sehen in der PainStation eine Gewaltverherrlichung („Only the Germans can do this!“), andere fasziniert sie als parodistischer Gegenentwurf zum gängigen Gamedesign: ein Computerspiel, das schmerzhaft zurückschlägt.

Weltweit hat die PainStation Besucher angezogen, die sonst eher selten ins Museum gehen, wohl auch, weil es als „neuzeitliches Duellierungsartefakt“ archaischen Bedürfnissen nach Verteidigung der Ehre Rechnung trägt. Im Internet finden sich unzählige Abbildungen von Spielern, die stolz ihre malträtierten Hände wie Trophäen zur Schau stellen, einige Fotos sind in der „Hall of Pain“ zu finden.



## Amazing

Amazing ist ein stimmgesteuertes Kugellabyrinth für zwei und mehr Spieler. Nur durch die Veränderung der Tonhöhe können die Spieler die Spielfläche entlang der Längs- und Querachse kippen und so die Kugel der Schwerkraft folgend um mehrere Ecken durch den Parcours manövrieren. Die beteiligten Sänger müssen zusammenarbeiten und im jeweils richtigen Moment den bewegenden Ton anschlagen.

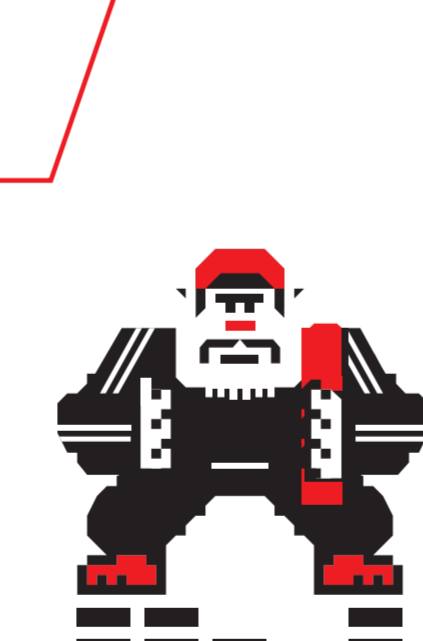


*//////////fur////* legt es bei dieser Installation darauf an, die Ausstellungsbesucher gesanglich herauszufordern. Es gibt unzählige Versionen dieses Geschicklichkeitsspiels: vom Holzkasten mit Drehknöpfen an den Außenseiten bis zur Miniaturversion aus gelochter Pappe unter einer durchsichtigen Plastikglocke. Amazing ist aufgrund seiner Stimmsteuerung und außergewöhnlichen Interaktion mit Sicherheit einzigartig.

## Soundslam

Soundslam ist ein faustschlagintensives Solo- oder Multiplayer-Boxspiel, bei dem man Auge in Auge mit einem Boxsack im Ring steht. Gut platzierte Hiebe versetzen den robusten Gegner nicht nur in Schwung. Als finales Workout gilt es, nach den Kommandos eines virtuellen Trainers die Soundfragmente des Klassikers „Eye of the Tiger“ in richtiger Kombination zu boxen; die passende Hintergrundmusik, um es dem vor der Decke hängenden Stoffballen so zu geben wie Rocky einst Mr. T. Wer im Rhythmus boxt, erzielt die besten Ergebnisse und wird das Publikum garantiert mitreißen!

Der intelligente Boxsack ist mit zwölf Sensoren ausgestattet, die jeden Schlag mit einem speziellen Sound beantworten. Keine Frage, dass diese Beats erst den richtigen Kick zum Draufhauen geben. Ursprünglich wurde die Installation als Präventionsschnittstelle für DJs erfunden. Viele von ihnen leiden nämlich unter dem Repetitive Strain Injury (RSI) Syndrom, besser bekannt als Mausarm oder Plattenarm. Der Soundslam kann bei regelmäßiger Anwendung dieser Überlastung entgegenwirken.

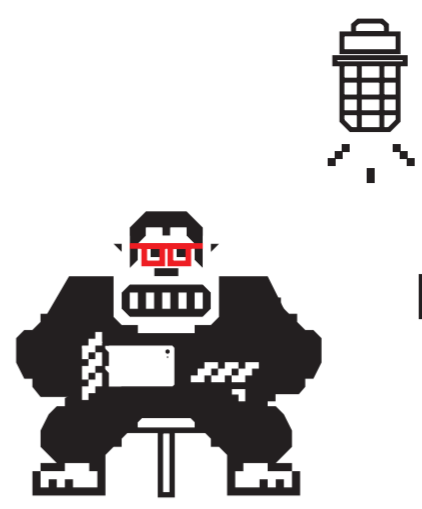
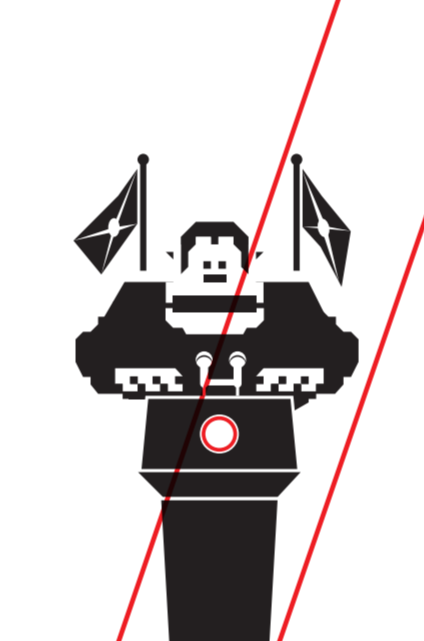


## the ///furer///

Nicht nur die verführerische Macht der Worte, vor allem auch das Charisma der Redner hat Menschen zu Höchstleistungen motiviert und Völker in den Krieg getrieben. Wie glaubwürdig sind die, die ihre Worte so gut in Szene setzen? Worauf achten wir, wenn wir ihnen lauschen, Glauben schenken und unser Handeln darauf ausrichten?

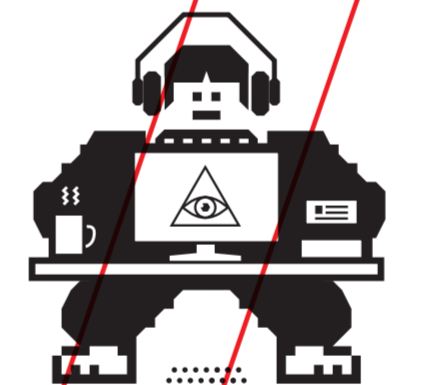
*//////////fur////* entkoppelt den emphatischen Vortrag vom großen Führer und lässt ihn von einer kleinen, clownesken Holzpuppe rezitieren. So weit aufgerissen die große Klappe, die den ganzen Körper einnimmt, so bedeutungsvoll die raumgreifende Gestik des einzigen steifen Arms. Manchmal wäre es besser, hinter der großen Ansprache von hoher Kanzel zwischen den mächtigen Flaggen das kleine Männlein zu sehen.

Wer erkennt denn, wer hier spricht? *//////////fur////* findet es wichtiger, als was sich die Rede im Nachhinein herausstellt. Als falsches Versprechen? Große Lügengeschichte? Krasse Entgleisung? Peinliche Selbstbeweihräucherung? Oder doch als bahnbrechende Enthüllung? *the ///furer///* ist ein universeller Redner-Rezitator. Die handgroße Puppe verarbeitet unterschiedlichste Ansprachen charismatischer Vordenker, politischer und religiöser Erneuerer mit audiosynchronen Mund- und Armbewegungen.



## OIS

OIS ist eine Arbeit, die *//////////fur////* im Rahmen der Kunstreihe Art On Your Screen für das ZKM in Karlsruhe entwickelt hat. Dem auftraggebenden Kurator muss klar gewesen sein, dass Morawe & Reiff aufgrund ihrer künstlerischen Verweigerungshaltung gegenüber üblichen Eingabegeräten und solistischen Mensch-Bildschirm-Situationen kein Netzwerkwerk entwickeln würden. Dennoch ist es die erste Arbeit des Duos, die das Internet nutzt, aber andererseits, nämlich als Hebel und Fenster in die Wirklichkeit. Wir stehen unter Beobachtung, nicht wissend, von wem, und können nur bemerken: Leuchtet die Glühbirne auf, hat jemand im Web den Schalter auf On gestellt. Im Gegenzug verbleibt uns bloß, dies rückgängig zu machen und die Glühbirne auszuschalten – auch um der anderen Seite die Möglichkeit zu geben, sie wieder einzuschalten. Kommunikation auf den kleinsten gemeinsamen Nenner gebracht: Ja – Nein. Ganz anders als im „echten“ Web? Nicht unbedingt: Das Internet ist ja genauso eine Einbahnstraße wie sie OIS (One-Way Interaction Sculpture) auf der Metaebene ironisch verkörpert: Man kann im Grunde nichts rückgängig machen. Und auch wenn wir das Licht kurzfristig ausschalten ... die Überwachungskamera bleibt an. Immer.

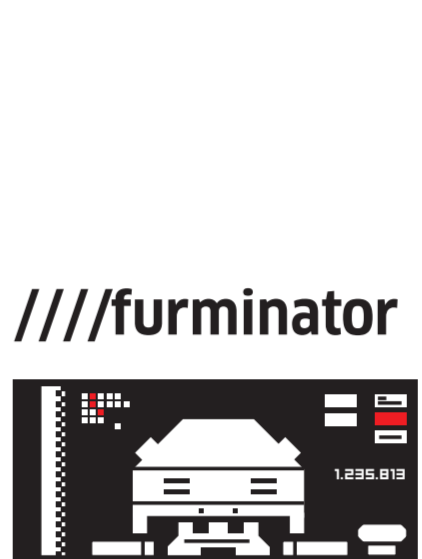


## facebook

Die facebook ist kein Spiel, sondern Ernst: eine Begegnungsstätte und Therapiestation für Online-Süchtige, die letzte Rettung vor der totalen Vereinzelung und dem Untergang zwischenmenschlicher Kommunikation. Seit Facebook Freundschaften zur Massenware macht und die Anzahl der Freunde zum Gradmesser für den eigenen Status wird, sind echte Freunde eine Rarität geworden. Wo und wie man wirklich Freunde finden kann, gerät mehr und mehr in Vergessenheit, seit wir uns bloß noch gegenseitig posten, markieren und die Kommentare derjenigen mit „Gefällt mir“ quittieren, die unsere Statusmeldungen teilen. Ohne es zu begreifen, verlieren wir dabei genau den Menschen, der für uns am allerwichtigsten ist: Den einen wahren Freund. Aber es ist noch nicht zu spät. Du hast Glück, in diese Ausstellung gekommen zu sein, denn der letzte Ort, an dem du echte Freundschaft schließen kannst, ist hier in der facebook, dem kleinsten sozialen Netzwerk der Welt. Entscheide dich jetzt: Ein Freund fürs Leben oder Freunde für Facebook?

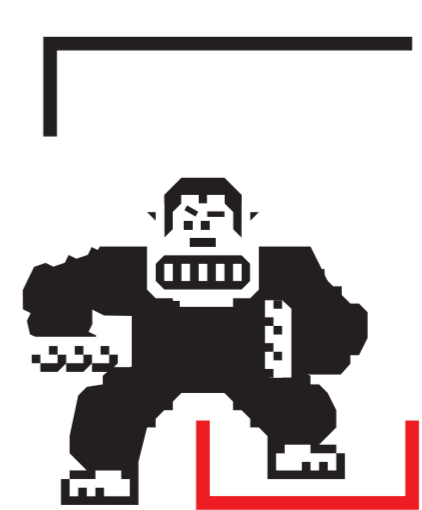
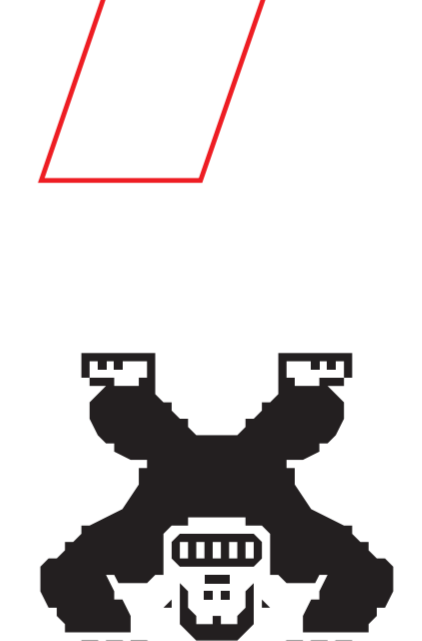


## //////////furminator



Der *//////////furminator* ist ein Flipper, der den Spieler in die First-Person-Perspektive – so genannter „Ego-Shooter-Spiel“ – versetzt. Mit dem Unterschied, dass ihr im Inneren des gigantischen Force-Feedback-Helms keine virtuelle, sondern echte Realität erwartet: Die Stahlkugeln fliegen einem wirklich um die Ohren (die eigene Nase befindet sich direkt hinter den Flipperfingern, abgeschottet von der Außenwelt erlebt der Spieler die Sound- und Lichteffekte des Pinballs in nie erlebter Intensität. Der spürbare Knack der Mechanik und das schockierend echte Panorama erzeugen ein hochimmersives Spielerlebnis, gegen das aktuelle Konsolen- und PC-Games, die mit immer realistischerer Grafik um ihre Käufer buhlen, nicht ankommen können.

Beim traditionellen Flipperspiel erscheinen die gegenständlichen Spielfeldteile von oben durch das Glas betrachtet nahezu zweidimensional. Im *//////////furminator* ist der Spieler mit dem Geschehen auf Augenhöhe und wird nur durch eine niedrige Plastikscheibe vor Beulen und blauen Flecken geschützt. Was sich in den toten Winkeln abspielt, projizieren Kameras auf interne LCD-Screens. Auch die Umstehenden nehmen am Spielerlebnis teil: Die zusätzliche Bedieneinheit zeigt aus fünf per Schalter auswählbaren Perspektiven das Geschehen im Inneren des *//////////furminator*.



## Golden Calf

Das Goldene Kalb steht für die Anbetung des unwahren Gottes – eine Bibelgeschichte, die die Börse vorauszusagen scheint: Alles, was sie an Gold besaßen, steckten die Israeliten, gerade eben der Gefangenschaft entronnen, in die Errichtung des Götzenbildes und verloren darüber auch ihre wahren, geistigen Werte. *//////////fur////* lässt uns den Sog des schönen Mammons am eigenen Leib erfahren. Erst kommt das Fressen, dann die Moral: Warum nicht in Waffen investieren, wenn man dadurch im Nu steinreich werden kann?

*//////////fur////* hat das für 2 bis 4 Aktienhändler konzipierte Videospiel auch in Reminiszenz an das Börsengeschehen vergangener Tage kreiert: Präsenzbörsen haben zunehmend Symbolcharakter. Die meisten Transaktionen laufen mittlerweile über den Computer. Auch der Aktienkurs selbst wird elektronisch ermittelt. Oft entstehen so kaum noch kontrollierbare Preisverzerrungen.

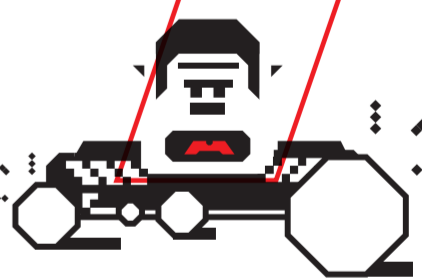
Der *//////////furminator* ist ein Flipper, der den Spieler in die First-Person-Perspektive – so genannter „Ego-Shooter-Spiel“ – versetzt. Mit dem Unterschied, dass ihr im Inneren des gigantischen Force-Feedback-Helms keine virtuelle, sondern echte Realität erwartet: Die Stahlkugeln fliegen einem wirklich um die Ohren (die eigene Nase befindet sich direkt hinter den Flipperfingern, abgeschottet von der Außenwelt erlebt der Spieler die Sound- und Lichteffekte des Pinballs in nie erlebter Intensität. Der spürbare Knack der Mechanik und das schockierend echte Panorama erzeugen ein hochimmersives Spielerlebnis, gegen das aktuelle Konsolen- und PC-Games, die mit immer realistischerer Grafik um ihre Käufer buhlen, nicht ankommen können.

Beim traditionellen Flipperspiel erscheinen die gegenständlichen Spielfeldteile von oben durch das Glas betrachtet nahezu zweidimensional. Im *//////////furminator* ist der Spieler mit dem Geschehen auf Augenhöhe und wird nur durch eine niedrige Plastikscheibe vor Beulen und blauen Flecken geschützt. Was sich in den toten Winkeln abspielt, projizieren Kameras auf interne LCD-Screens. Auch die Umstehenden nehmen am Spielerlebnis teil: Die zusätzliche Bedieneinheit zeigt aus fünf per Schalter auswählbaren Perspektiven das Geschehen im Inneren des *//////////furminator*.

## His Master's Voice

His Master's Voice ist ein meditatives Gesellschaftsspiel, bei dem kleine Kugelroboter durch Gesang in Bewegung versetzt werden. Das Spiel lädt dazu ein, eine völlig neue Art der Interaktion zu erleben. Gleichzeitig legt es durch seine besondere Bedientechnik kulturelle Unterschiede offen und zeigt insbesondere wie frei Menschen ihre eigene Stimme zum Einsatz bringen. Singen ist größtenteils aus der gemeinsamen Freizeit verschwunden und im Alltag mit Peinlichkeit behaftet. Die Kugeln von His Master's Voice kommen aber nur dadurch in Bewegung.

Wer traut sich und gibt den ersten Ton von sich? Melodien spielen keine Rolle. Die Ausrede „Ich kann nicht singen!“ zählt also nicht. Auch in den Bewegungsmustern gibt es keine Vorgaben. Wer so feige ist und es seinem Smartphone überlässt, Gesangsnummern abzuschulen, wird schnell feststellen, dass dies nicht funktioniert! So wollten sich Museumsbesucher in Tokio aus der Affäre ziehen. Man nehme sich ein Beispiel am Publikum in Dresden auf dem Cyber Art Festival: Hier fand sich ein spontaner Chor zusammen, der schnell größer wurde ...



## SPIELTRIEB!



## Museum für Kommunikation Berlin

Texte: Isabelle Reiff  
Gestaltung: Grupa Autograf