

Medieninformation

Berlin, im Januar 2016

no pain no game

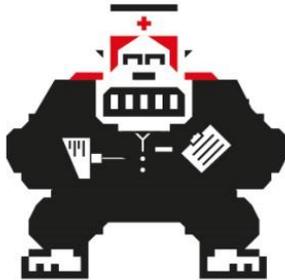
Pressefotos und Abbildungsnachweise

Ein Abdruck der Pressefotos ist kostenfrei und nur im Rahmen der Berichterstattung über die Ausstellung „no pain no game“ gestattet.

Alle Abbildungen sind unter www.mfk-berlin.de/pressemappen abrufbar.

no pain no game

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



00 Key Visual „no pain no game“

© Goethe-Institut



01 PainStation

Die „PainStation“ verlangt den Spielenden nicht nur Geschicklichkeit, sondern auch Nehmerqualitäten ab: Wer scheitert, wird mit Schmerzen bestraft. Aus diesem Grund ist die Installation nur für Erwachsene zugelassen.

© Goethe-Institut, Foto: Andrzej Banaś

Datum

Berlin, im Januar 2016



02 ////furminator

Flipper mal anders: Beim „////furminator“ tauchen die Spielenden mit ihrem ganzen Körper in das Spiel ein – auf Augenhöhe mit den Stahlkugeln und nur durch eine Plexiglasscheibe vom Geschehen getrennt.

© Goethe-Institut, Foto: Marek Gardulski



03 facebox

Reale Nähe statt digitaler Entkörperlichung: In der „facebox“, dem kleinsten sozialen Netzwerk der Welt, können sich zwei Menschen unter Ausschluss der Öffentlichkeit und auf engstem Raum miteinander anfreunden.

© //////////fur//// art entertainment interfaces
Morawe/Reiff



04 His Master's Voice

Wie von Geisterhand: Nur mit Hilfe ihrer Stimme steuern Ausstellungsgäste die Plexiglasskugeln, die jeweils auf eine bestimmte Tonhöhe reagieren.

© Goethe-Institut, Foto: Andrzej Banas

Datum

Berlin, im Januar 2016



05 the ///furer///

„the ///furer///“, ein universeller Reden-Rezitorator, verarbeitet Ansprachen charismatischer Vordenker, politischer Drahtzieher, skrupelloser Diktatoren und religiöser Erneuerer. Mit weit aufgerissenem Mund und raumgreifender Gestik entkoppelt die clowneske Handpuppe dabei den Vortrag vom Vortragenden.

© Goethe-Institut, Foto: Andrzej Banas



06 Golden Calf

Das für 2-4 Aktienhändler konzipierte Videospiel lässt uns den Sog des schnöden Mammons am eigenen Leib erfahren: Während die meisten Börsen-Transaktionen mittlerweile über den Computer laufen, müssen die Spekulierenden hier selber auf's heiße Parkett.

© ///furer/// art entertainment interfaces
Morawe/Reiff



07 OIS

Die Lampe der „One-way Interaction Sculpture“ kann in der realen Welt nur ausgeschaltet werden. Leuchtet die Glühbirne, so hat jemand im Web den Schalter auf „On“ gestellt.

© Goethe-Institut, Foto: Andrzej Banas



Datum

Berlin, im Januar 2016



08 Amazing

Bei der interaktiven Neuauflage des Geschicklichkeitsklassikers „Labyrinth“ müssen die Spielenden im richtigen Moment den richtigen Ton treffen und dabei im Team arbeiten.

© Goethe-Institut, Foto: Andrzej Banas