

no pain no game

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

Eine Ausstellung des Goethe-Instituts im Museum für Kommunikation.



no pain no game

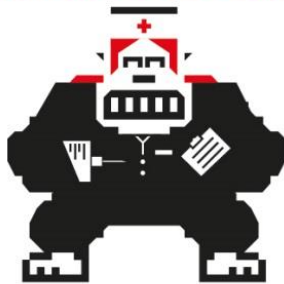
Pressefotos und Abbildungsnachweise

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.

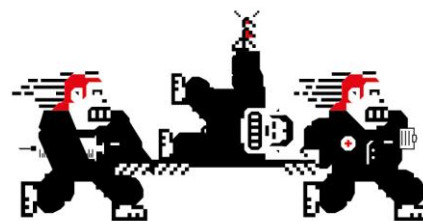
© Goethe-Institut, Foto: Andrzej Banas



no pain no game

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

Eine Ausstellung des Goethe-Instituts im Museum für Kommunikation.



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 facebook

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.

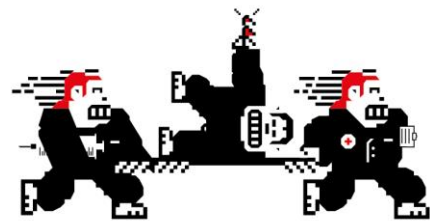
© //////////fur//// art entertainment interfaces
Morawe/Reiff



no pain no game

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

Eine Ausstellung des Goethe-Instituts im Museum für Kommunikation.



04 His Master's Voice

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

© Goethe-Institut, Foto: Andrzej Banas



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 Börsentransaktionen mittlerweile über den Computer laufen, müssen die Spekulierenden hier selber aufs heiße Parkett.

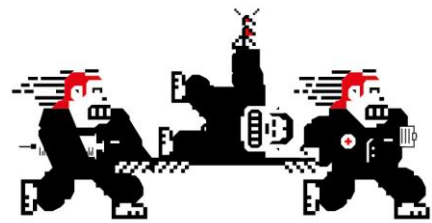
© //////////fur//// art entertainment interfaces Morawe/Reiff



no pain no game

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

Eine Ausstellung des Goethe-Instituts im Museum für Kommunikation.



07 OIS

Die Lampe der „**O**ne-way Interaction **S**culpture“ 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



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

