

no pain no game

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

Eine Ausstellung des Goethe-Instituts im Museum für Kommunikation.



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 der Welt wird. Kugeln, die sich wie von Geisterhand durch Gesang bewegen: Die multisensorischen Installationen von Volker Morawe und Tilman Reiff setzen der digitalen Spielewelt interaktiv und mit einem Augenzwinkern das reale Erleben entgegen. Mit *no pain no game*, ihrer weltweit ersten Soloausstellung, präsentiert das als //////////fur//// bekannte Künstlerduo zehn ausgewählte Arbeiten. Diese laden vom 16. März bis 26. Juni 2016 im Museum für Kommunikation Berlin auf vielfältige Weise zum Mitmachen ein. Entwickelt wurde die Ausstellung auf Initiative des Goethe-Instituts. Nach einer erfolgreichen Europatour ist Berlin nun die erste deutsche Station.

Mitmachen ausdrücklich erwünscht!

//////////fur//// will Kunst physisch erfahrbar machen – und zwar jenseits der Komfortzone:

- ▶ Ihre mit dem Internationalen Medienpreis ausgezeichnete **PainStation** etwa gilt als Meilenstein und Tabubrecher zugleich. Sie verwandelt den Videospiehit Pong (1972) in das erste Computerspiel, das Schmerzen nicht nur visuell darstellt, sondern wirklich weh tut. So wird bei diesem virtuellen Tischtennisduell jeder Fehler mit Hitzeschüben, Stromstößen oder Peitschenhieben auf die spielfreie Hand bestraft.

Weniger drastisch, aber nicht minder eindrucksvoll fordern in der Ausstellung *no pain no game* neun weitere Stationen auf rund 500 Quadratmetern Ausstellungsfläche zur Interaktion mit Maschinen wie Menschen auf:

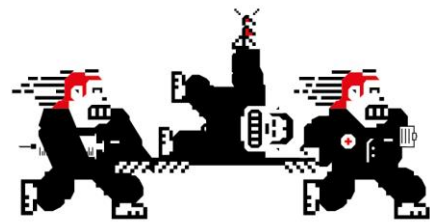
- ▶ **Snake Pit** macht dem Computerspielklassiker Hyper-Wurm (1979) Beine. Damals musste eine gefräßige Schlange per Ziffernblock zu den auftauchenden Leckerbissen navigiert werden. //////////fur//// verwandelt das einst auf einen Mini-Screen reduzierte, nur Augen und Daumen strapazierende Spiel in ein schweißtreibendes Lauftraining für zwei konkurrierende Spieler.
- ▶ Bei **Amazing**, einem per Stimme gesteuerten Kugellabyrinth, ist dagegen Teamwork angesagt. Allein durch die Veränderung der Tonhöhe können zwei oder vier Spieler die Spielfläche entlang der Längs- und Querachsen kippen und so eine Kugel durch den Parcours manövrieren. Dabei müssen die beteiligten Sänger zusammenarbeiten und im jeweils richtigen Moment den richtigen Ton anschlagen.
- ▶ Wie von Geisterhand und nur mit Hilfe ihrer Stimmen steuern die Gäste auch bei **His Master's Voice** das Geschehen – diesmal kleine Kugelroboter, die jeweils auf eine bestimmte Tonhöhe reagieren.



no pain no game

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

Eine Ausstellung des Goethe-Instituts im Museum für Kommunikation.



- ▶ Der **////furminator**, eine Flipperstation, versetzt einen einzelnen Spieler in die Perspektive so genannter Ego-Shooter-Spiele. Im Inneren des gigantischen Force-Feedback-Helms erwartet diesen allerdings nicht die virtuelle, sondern die echte Realität: Hier fliegen den Spielenden die Stahlkugeln tatsächlich um die Ohren, die eigene Nase befindet sich direkt hinter den Flipperfingern.
- ▶ **the ////furer////**, ein universeller Reden-Rezitator, verarbeitet dagegen 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 und entlarvt Rede und Redner gleichermaßen.
- ▶ **Soundslam** ist ein faustschlagintensives Solo- oder Multiplayer-Boxspiel, bei dem man mit einem Boxsack in den Ring geht. Dabei gilt es, den robusten Gegner nicht nur durch gut platzierte Hiebe, sondern im Rhythmus des Hits „Eye Of The Tiger“ zu traktieren.
- ▶ Die Installation **OIS (One-way Interaction Sulpture)** bringt Kommunikation auf den einfachsten Nenner: Ja/Nein. In der realen Welt kann die Glühbirne der **OIS** nur ausgeschaltet werden. Leuchtet das Licht des Ausstellungsobjekts, so hat jemand im Web den Schalter auf „On“ gestellt.
- ▶ Das für 2-4 Aktienhändler konzipierte Videospiel **Golden Calf** 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. Nach Ablauf des 365 Sekunden dauernden Börsenjahres wird der Gewinner zum „Broker of the Year“ gekürt.
- ▶ Die **facebox** schließlich begegnet der digitalen Entkörperlichung sozialer Netzwerke mit realer Nähe: In diesem „kleinsten sozialen Netzwerk der Welt“ wartet ein Besucher, bis ein zweiter User beitrifft. Wer möchte, kann mithilfe eines Stocks etwas nachhelfen und Personen gezielt „anstupsen“. Mit 30 Zentimetern Abstand Auge in Auge mit einem realen, womöglich fremden Menschen und unter Ausschluss der Öffentlichkeit entsteht eine ungewohnte Nähe und Zweisamkeit – und am Ende vielleicht eine echte Freundschaft.

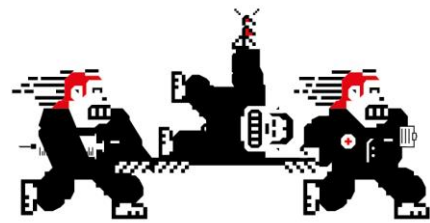
Ob Single- oder Multi-User-Game – allen Werken von **//////////fur////** ist gemein, dass das Publikum ein wichtiger Bestandteil der Spielidee ist. Anfeuern, Jubeln, Klatschen, Fotografieren – alles ist erwünscht. Die intensivste Erfahrung aber macht, wer selbst interagiert und zu einem Teil der Kunst wird. „Ein Kunstwerk verändert sich ja in der Regel nicht, die Benutzer aber sind alle verschieden“, so die Macher. „Ihr Verhalten bei der Bedienung, die Interaktion mit dem Spiel machen das Werk erst vollständig.“



no pain no game

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

Eine Ausstellung des Goethe-Instituts im Museum für Kommunikation.



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

Seit 2001 tastet das Künstlerduo //////////fur//// mit seinen schlagfertigen Instrumenten die Grenzen zwischen den Menschen und ihren Apparaten ab. Dabei sind sie Medienkünstler und Medienkritiker, Apparateschöpfer und Gamedesigner in einem. Als Gegenentwürfe zu den elektronischen Ein-/Ausgabegeräte, die ihre Nutzer fortschreitend isolieren, bürsten ihre multisensorischen Artefakte die Mechanismen medialer Interaktion spielerisch und humorvoll gegen den Strich. Ihre zentrale künstlerische Fragestellung nach alternativen Benutzeroberflächen inszenieren die beiden Medienkünstler als intensive Mensch-Maschine-Mensch-Begegnung. Ihre Werke provozieren, polarisieren und begeistern – und erzielen renommierte internationale Preise, unter anderem den Japan Media Arts Award (2003), einen Ehrenpreis der Ars Electronica (2002) und den International Media Art Award des ZKM (2003).

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. Nach einer erfolgreichen Europa-Tournee im Rahmen des Projekts SPIELTRIEB! ist sie nun erstmals in Deutschland zu erleben.

Medienpartner der Ausstellung ist Deutschlandradio Kultur.

Begleitprogramm

Zur Ausstellung gibt es ein umfangreiches Begleitprogramm mit Vorträgen, Workshops sowie einer Anime-Manga-Cosplay-Convention.

Digitale Pressemappe

Pressefotos, Begleitprogramm, Ausstellungstexte, Trailer und weitere Infos unter www.mfk-berlin.de/pressemappen

Weitere Infos

www.goethe.de/spieltrieb

www.fursr.com

Pressekontakt

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

