

## //////////fur//// 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, facebook 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.

MUSEUMSUFERFRANKFURT

Die Ausstellung „no pain no game“ wurde vom Künstlerduo //////////fur//// im Auftrag des Goethe-Instituts entwickelt.

### Ausstellungsdauer

6. Oktober 2016 – 5. März 2017

Dienstag bis Freitag 9 – 18 Uhr  
Samstag, Sonn- und Feiertag 11 – 19 Uhr  
geschlossen am 24., 25. und 31. Dez. 2016  
und am 1. Jan. 2017

Ab 6 Jahre 1,50 Euro – ab 16 Jahre 3 Euro  
Für Gruppen ab 10 Personen ist der Eintritt freitags frei.

### Verkehrsverbindungen

U4, U5 Haltestelle Willy-Brandt-Platz  
U1, U2, U3, U8 Haltestelle Schweizer Platz  
Straßenbahnlinie 16  
Haltestelle Schweizer Straße/Gartenstraße  
Buslinie 46 Haltestelle Untermainbrücke

### Museum für Kommunikation Frankfurt

Schaumainkai 53  
60596 Frankfurt am Main  
Tel (0 69) 60 60 0  
Fax (0 69) 60 60 666  
E-Mail [mfk-frankfurt@mspt.de](mailto:mfk-frankfurt@mspt.de)  
[www.mfk-frankfurt.de](http://www.mfk-frankfurt.de)

### Ein Museum der Museumsstiftung

#### Post und Telekommunikation

Getragen von der Deutschen Post  
und der Deutschen Telekom

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

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 europäischen 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 Videospieldhit 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 stimmungsgesteuerten Kugellabyrinth Amazing dagegen gilt es, gemeinsam im richtigen Moment den richtigen Ton anzuschlagen. Die facebook 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.



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



**PainStation** ist der parodistische Gegenentwurf zum gängigen Game-design: ein Computerspiel, das schmerzhaft zurückschlägt.



Kein Spiel, sondern Ernst: Die Begegnungsstätte **facebook** rettet vor dem Untergang zwischenmenschlicher Kommunikation face to face.



**Soundslam** verlangt nicht nur Schlagkraft. Wer an dem intelligenten Boxsack rhythmisches Geschick beweist, erzielt das beste Ergebnis.



Wer traut sich und gibt den ersten Ton an? **His Master's Voice** ist ein meditatives Gesellschaftsspiel, bei dem kleine Kugelroboter durch Gesang bewegt werden.

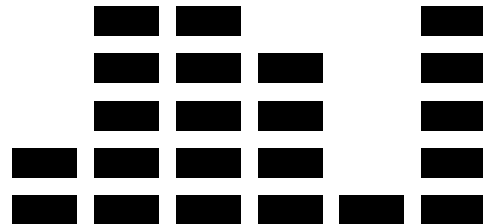
**Führungen und Workshops**  
**Öffentliche Führungen**  
Sonntags 16 Uhr, mittwochs  
17 Uhr

nen Games. Vorkenntnisse  
in Scratch sind hilfreich, aber  
keine Voraussetzung.  
Ab 12 Jahren  
5 Euro pro Person/max. 12  
zzgl. Museumseintritt  
Anmeldung unter  
(069) 6060321 oder  
buchungen-mkf@mspt.de

**Führungen für Schulklassen**  
**ab 7. Klasse und Gruppen**  
Telefon (069) 6060499 oder  
buchungen-mkf@mspt.de

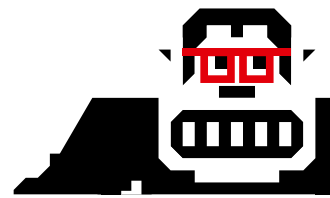
**Exklusive Abendführungen**  
zwischen 18 und 20 Uhr  
auf Anfrage  
Telefon (069) 6060320 oder  
buchungen-mkf@mspt.de

**Workshops für Schulklassen**  
**ab 7. Klasse und Gruppen**  
**Creative Gaming-Workshop**  
**in der Ausstellung,**  
**2 Stunden**  
Videospiele spielen macht  
Freude, aber noch mehr Spaß  
macht es, seine eigenen Spiele  
selbst zu erfinden. Aber was  
genau macht ein gutes Spiel  
aus? Diese und andere Fragen  
klären wir und entwickeln auch  
unsere eigenen Jump-und-  
Run-Spiele. Oder ihr entwerft  
mit Scratch eure ganz eige-



**Workshops**  
**GEWONNEN – Offene Spiele**  
**DIY-Werkstatt**

Sonntags, 14 – 17 Uhr in der  
Ausstellung  
Wer selber eigene Spiele baut,  
kann die Regeln bestimmen  
und so viel öfter gewinnen. Ihr  
baut eure eigenen Spiele, z.B.  
einen Tischfußball, ein Murmel-  
labyrinth, ein selbstfahrendes  
Auto, Fangbecher und noch  
viel mehr. Vielleicht könnt ihr  
sie auch gleich ausprobieren.  
Ab 8 Jahre  
3 Euro Materialkosten  
zzgl. Museumseintritt  
Keine Anmeldung erforderlich



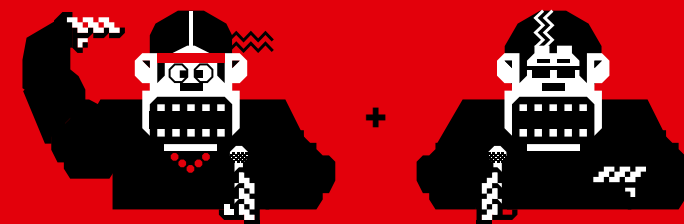
**Gamelabor-Workshop**  
**in den Herbstferien**

Mi, 19. und Do, 20. Okt. 2016,  
11 – 16 Uhr (2 Tage)  
Wir programmieren unsere  
eigenen Videospiele, steuern sie  
mit selbstgemachten Joysticks  
und bauen einfache elektroni-  
sche Spiele. Wir experimentieren  
mit verschiedenen Materialien  
und lernen die Grundlagen der  
Elektronik und des Programmie-  
rens kennen.  
Ab 12 Jahren  
30 Euro zzgl. Museumseintritt  
Anmeldung unter  
(069) 6060321 oder  
buchungen-mkf@mspt.de

**Gamelabor**  
**in der Ausstellung**

Sa, 12. Nov. 2016,  
Sa, 10. Dez. 2016,  
Sa, 4. Feb. 2017  
Jeweils 14 – 17 Uhr  
Wir bauen einfache elektro-  
nische Spiele aus Haushalts-  
gegenständen. Wir experi-  
mentieren mit verschiedenen  
Materialien und lernen die  
Grundlagen der Elektronik  
kennen.

Wir bauen unter anderem einen  
Heißen Draht, ein Operations-  
spiel und ein elektronisches  
Quiz.  
Ab 12 Jahren  
5 Euro zzgl. Museumseintritt  
Anmeldung unter  
(069) 6060321 oder  
buchungen-mkf@mspt.de



Fotos: Mile Cindric

**Veranstaltungen**  
**„Brettspiel wechsele dich!“ –**  
**von HalliGalli zu Bohnanza**  
So, 13. Nov 2016, 14 – 17 Uhr  
Spielen Sie sich durch die  
AMIGO-Spielewelt  
An verschiedenen Tischen  
bieten wir Ihnen die Mög-  
lichkeit Klassiker und Neues  
auszuprobieren.  
Alle 15 Minuten ertönt eine  
Glocke und es wird der Tisch  
gewechselt.  
ab 6 Jahre, für Familien  
Keine Anmeldung erforderlich  
Nur Museumseintritt  
In Kooperation mit AMIGO.

**Medienmittwoch zu Gast im**  
**Museum für Kommunikation**  
**„Stars & Spieler“**

Mi, 16. Nov. 2016, 19 Uhr  
Ob Freizeitgamer oder  
eSportler – Was treibt Gamer  
an? Ist es Neugier, Erkenntnis,  
Ranglisten, Gemeinschaft,  
Ruhm oder der große Gewinn?  
Informationen und  
Anmeldung unter:  
www.medienmittwoch.de/  
event/games  
Weitere Informationen zum  
Begleitprogramm unter  
www.mfk-frankfurt.de  
oder über unseren Newsletter  
bit.ly/NewsMfK.

