

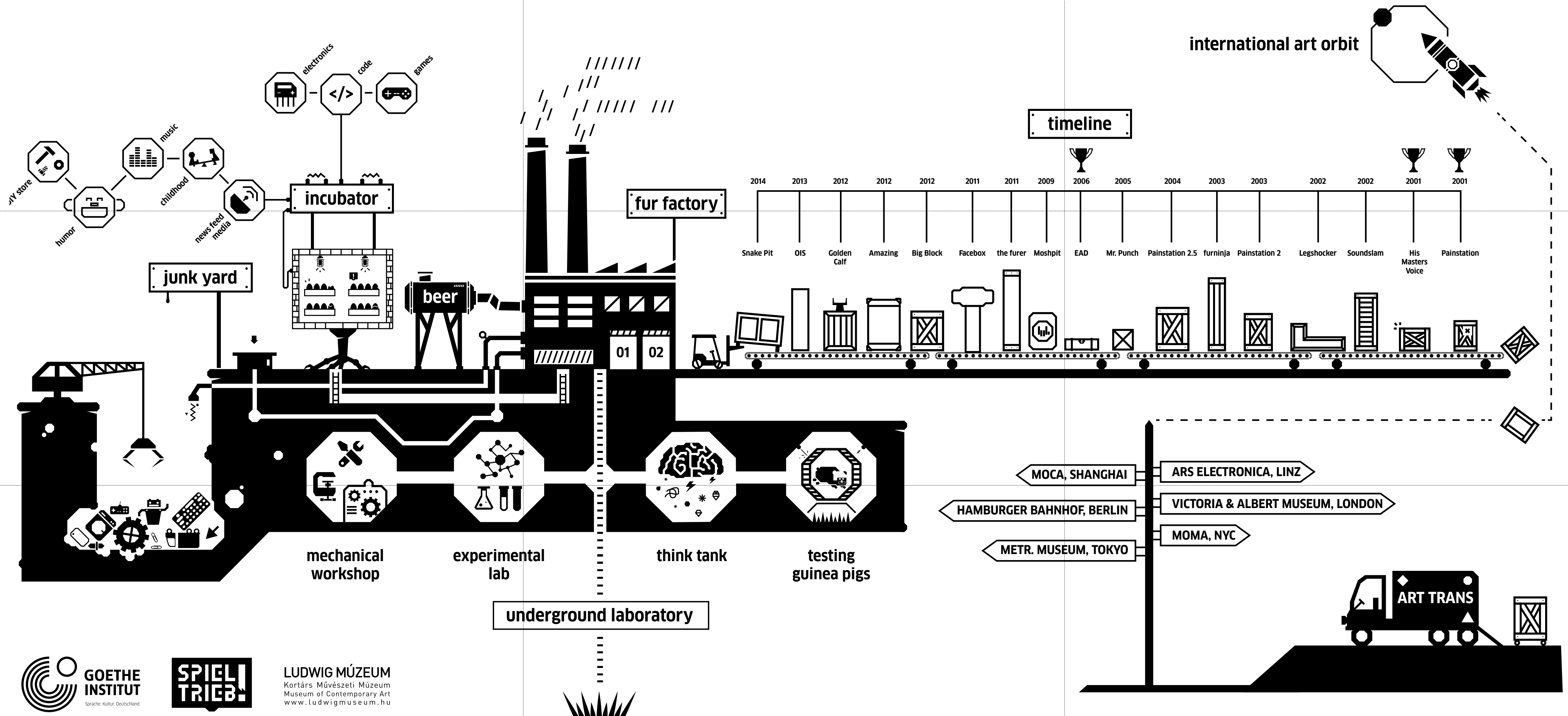
//////////fur//// no pain no game

19.03 – 10.05. 2015

LUDWIG MÚZEUM
Kortárs Művészeti Múzeum
Museum of Contemporary Art

www.ludwigmuseum.hu | www.goethe.de/spieltrieb

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



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

Egy számítógépes játék, amely a hibákért valódi fájdalommal büntet. A világ legkisebb közösségi hálózata. Golyók, amelyek egy láthatatlan kéztől vezérelve, énekszóra indulnak be. Egy flipper, amelyen úgy játszhatunk, hogy farkaszemet nézünk az acélovédékekkel. **Volker Morawe** és **Tilman Reiff** multiszenzorikus műalkotásai a számítógépes konzolok, képernyők és terminálok használóinak rohamosan növekvő elszigetelődésére adnak nem egyszer szó szerint csattanós választ. A két tech-art-művész ember és gép intenzív találkozásaként formálja meg központi kérdésfelvetését, amely az alternatív felhasználói interfészt kutatja. Leleményesebb konstrukcióik 2001 óta puhatolják – korántsem mindig kesztyűs kézzel – az ember és az általa használt készülékek közti határokat. A *//////////fur////* („fur”, angol „bunda”) néven ismertté vált duó a kézzel tapintható érintkezési pontra fókuszál. Erzékileg átélhető akarják tenni a művészetet – mégpedig a megszokott komfortzónából kilépve. A művészpáros világszerte első önálló kiállítása, a **„no pain no game”** olyan munkákból válogat, amelyek a legkülönbözőbb módokon készítenek interakcióra.

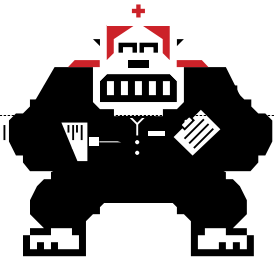
A *PainStation* egyfajta „modern párbajozó készülék”, egyúttal tabudontó mérőföldő a médiaművészetben: ez az első olyan számítógépes játék, amely a fájdalmat nem csupán vizuálisan jeleníti meg, de ténylegesen fájdalmat okoz. A többi kiállítási tárgy ugyan kevésbé drasztikus érzeteket vált ki, ám valamennyiükben közös, hogy a pusztá bámeszkodás nem elég teljes átélésükhöz. Nézdjük csak akkor azonosulhat kis időre a műalkotással, ha van benne elég bátorság, és bele mer menni ebbe az újfajta interakcióba. Csak így, a „készülékekkel” érintkezésbe lépve nyilvánul meg a beléjük épített jó adag humor – nevezetesen olyankor, amikor az első pillantásra ismertnek tűnő interfészek egész másképpen viselkednek, mint ahogy várjuk...

Mindegy, hogy szólo- vagy társasjátékok-e: valamennyiben közös, hogy a közönség a koncepció szerves része. Szurkolni, ujjongani, tapsolni, fotózkodni – mindez nem csupán megengedett, de kívánatos. Am igazán intenzív élményre csak azok számíthatnak, akik maguk is interakcióba lépnek és a műalkotás részévé válnak.

A *//////////fur////* név mögött két médiaművész- médiakritikus, két számítógépes berendezés- és játéktervező rejlik. Művészetük látán egyesek szadizmust emlegetnek, mások a művészi dadaistáiként tartják számon őket szemtelenu rendhagyó látásmódjuk miatt. Műveik polarizálnak, provokálnak. lelkesedést és rangos nemzetközi elismeréseket váltanak ki. Elnyerték a Japán Médiaművészeti Díjat (2003), az Ars Electronica Fődíját (2002) és a ZKM Nemzetközi Médiaművészeti Díját (2003). A duó már világszerte számos kiállításon szerepelt, így a sanghaji MOCAn, az Art Cologne-on, a San Francisco-i Yerba Center for the Arts-ban, a New York-i MoMABan és sok más helyen.

Volker Morawe 1970-ben született Brémában, Tilman Reiff 1971-ben Münchenben. Morawe korábban ürelektronikusként és slagerproducerként dolgozott, Reiff informatikával, közelebről interfész-tervezéssel foglalkozott. A kölni Médiaművészeti Főiskolán ismerkedtek meg, összeköltöztek, és ezzel számos olyan rendhagyó instaláció alapjait rakták le, amelyek nem csupán játékra hívnak, de mindenkéltt a mediális interakció mechanizmusaira kérdeznék rá.

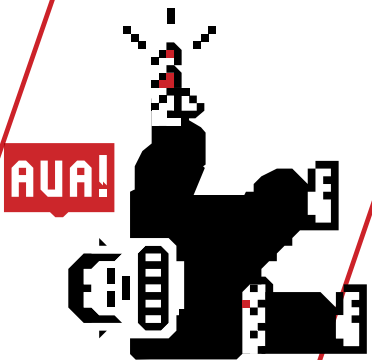
A „no pain no game” kiállítást a *//////////fur////* a **Goethe Intézet** felkérésére dolgozta ki. 2016-ig számos európai városban lesz látható a **JÁTEKOSZTÓN!** projekt keretében.



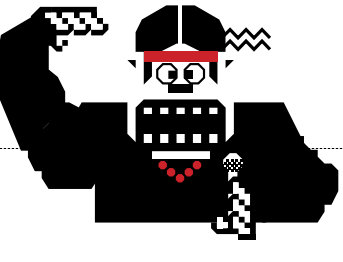
PainStation

A *//////////fur////* eddigi legismertebb alkotása, amelyet 2002-ben Nemzetközi Médiaójjal tüntettek ki, a videójátékok korai sztárját, az 1972-es „Pong”-ot alakították konzoljátékká, s mint ilyen máig megosztja közönségét. Míg egyesek az erőszak dicsőítését („Only the Germans can do this!”) vagy a szado-mazo praktikák gyarapítását látják benne, mások a számítógépes játékok konvencionális szellemének parodisztikus ellenvetéseként magasztalják: egy kompjüterjáték, amely főjában visszaut.

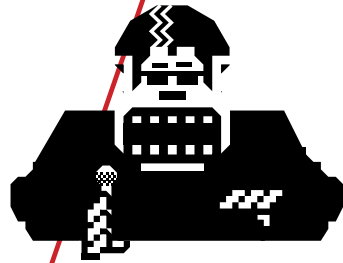
A *PainStation* világszerte számos látogatót csábított be a múzeumba, olyankor, akik különben ritkán járnak ilyen helyekre – nyilván azzal is, hogy „modern párbajozó készüléként” a ferribecsület megvédésének archaikus szükségleteit elégíti ki. A világhálón számtalan fotó található arról, ahogy a játékosok trófeaként mutogatják meggyortort kezüket. Néhány ilyen felvételt a „Hall of Pain”-ben is megtekinthető.



Amazing



Az *Amazing* hangokkal vezérelt golyólabirintus, amellyel ketten vagy többen játszhatnak. A játékosok hangmagasságuk változtatásával tudják megbenteni a játékmezőzt hosszabb vagy rövidebb tengelye mentén, s a golyót a nehézkedési erő segítségével, számos sarkot megkerülve végigmanőverezni a pályán. A résztvevő énekeseknek együtt kell működniük, és a golyót mozgató hangot mindig a megfelelő pillanatban kell kienelelniük.

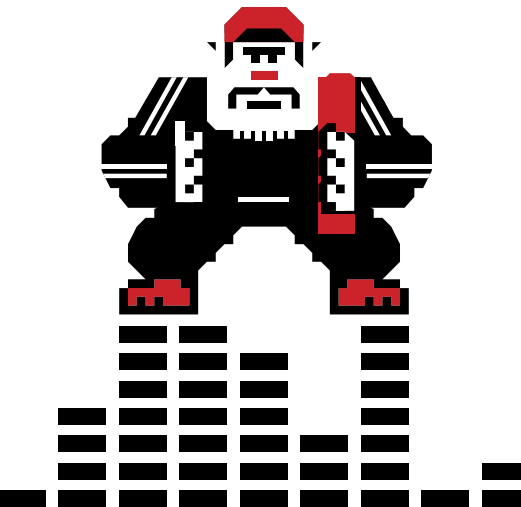


A *//////////fur////* ezzel az installációval is arra terekszik, hogy éneklésre bírja a kiállításlátogatókat. Az alapul vett ügyességi játéknak számtalan változata ismert a külső tárgatógombokkal felszerelt faladától a miniatúr kiadásig, az átlátszó műanyagfedéllel fedett, lyukas kartonlapig. Az *Amazing* a hangvezérlésnek és a szokatlan interakciónak köszönhetően egyedülálló a maga műfajában.

Soundslam

A *Soundslam* intenzív ökoló sapásokkal operáló szólo- vagy társasjáték, amelynek segítségével bárki ringbe szállhat, és egy bokszszéssel nézhet farkaszemet. A jól bevitt utések kilendítik a robusztus ellenfelet, de ennél sokkal többre is képesek: ha igazán bajnokok akarunk lenni, virtuális edzőnk vezényletére megfelelő kombinációban kell elbokszolnunk a klaszikus Rocky c. film slágere, az „Eye of the Tiger” töredékeit; tökéletes háttérzene, hogy úgy csépeljük a mennyezetre függesztett zsákokat, ahogyan egykor Rocky Mr. T-t. A legjobb eredményt az éri el, aki ritmusra öklöz, és ha ez összejön, a közönségsiker sem marad el!

Az intelligens bokszszák tizenkét szenzorral van felszerelve, amelyek minden ütésre egy speciális hanggal reagálnak. Semmi kétség: az ütös beatek hallatán bárkiből lelkes cséphadaró lesz! Az installáció eredetileg dj-knek készült prevenciósi interfész gyánánt. Sok dj ugyanis a Repetitive Strain Injury (RSI) nevű szindrómában szenved, amely egér- vagy lemezarként ismertebb. A *Soundslam* rendszeres használata képes ellensúlyozni ezt az egyoldalú túlterhelést.



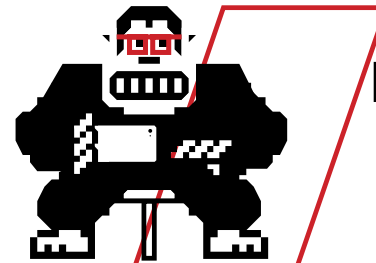
the ///furer///

Nem is csak a szavak bűvös hatalma, de még inkább a szónokok karizmája volt az, amely egyes embereket kiemelkedő teljesítményekre sarkallt, és egész nemzeteket sodort háborúba. Mennyire hitelesek azok, akik ilyen jól tudják tálnai mondandójukat? Mire figyelünk, amikor hallgatjuk őket, hiszünk nekik és hozzájuk igazítjuk tetteinket?

A *//////////fur////* lecsatolja a nagy vezérről az érzelmileg fűtött előadást, és egy apró bohócfigurával, egy fabábuval mondatja fel: nézzuk csak, milyen nagyra tájja egész testét kitöltő pófaját, milyen jelentőségteljes gesztussal tárja szét gépiesen merev félkarját... Néha jó volna, ha a magas szószékről, a hatalmas zászlók közül szórt zengzetes szavak mögött az apró emberket is meglátnánk.

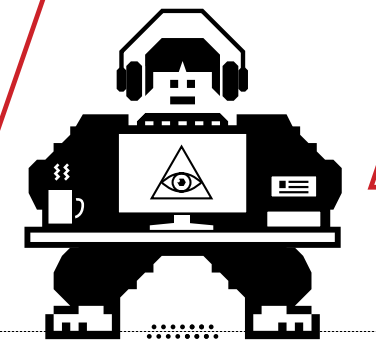
És tényleg, ki ismer fel első hallásra minden beszélőt? A *//////////fur////* fontosabbnak találja, hogy *utólag* minék bizonyul a szónoklat. Hamis ígéretnék? Bődületes ámitásnak? Súlyos félreisklásnak? Kinos ontómjénezésnek? Avagy mégiscsak korszakos leleplezésnek?

A *///furer////* egy univerzális szónoklat-mondó gép. A tenyérvnyi bábu a hangokkal szinkron száj- és kézmozdulatokkal dolgozza fel a legkülönfélébb beszédeket, karizmatikus gondolkodók, politikai machinátorok, gátlástalan diktátorok és vallási megújítók beszédeit.



OIS

Az *OIS*-t karlsruhei ZKM-nak fejlesztették ki *//////////fur////*-ék az „Art On Your Screen” sorozat keretében. A felkérő kurátornak tisztában kellett lennie azzal, hogy a művészduó milyen lesújtó véleménnyel van a szokványos játékterminálokról és a magányos ember-képernyő helyzetekről, és éppen emiatt nem számíthat tőlük hagyományos „netes” műalkotárra. A kettősnek mégis ez az első olyan munkája, amely használja az internetet, de éppen „ellenkező” irányban: olyan segédeszköz és öblak gyanánt, amely visszavisz a valóságba. Megfigyelés alatt állunk, ám hogy ki figyel meg, nem tudhatjuk, csak annyit vehetünk észre: ha kigyullad a villanykörte, valaki a neten on-ra állította a kapcsolót. Mi válaszként csak annyit tehetünk, hogy kikapcsoljuk a villanykörtét – és ezzel a másik félnek is megadjuk a lehetőséget, hogy újra bekapcsolja. Igen – nem: ime, a legkisebb közös nevezőre redukált kommunikáció. Azt hihetnénk, hogy ez valami teljesen más, mint az „igazi” net, pedig egyáltalán nem: az internet ugyanolyan egyirányú utca, mint amelyet metaszinten az *OIS* *One-Way Interaction Scripture* testest meg ironikusán: lényegében semmit nem tudunk meg nem történné tenni. Még ha rövid időre ki is kapcsoljuk a világlást... a megfigyelő kamera folyamatosan bekapcsolva marad.

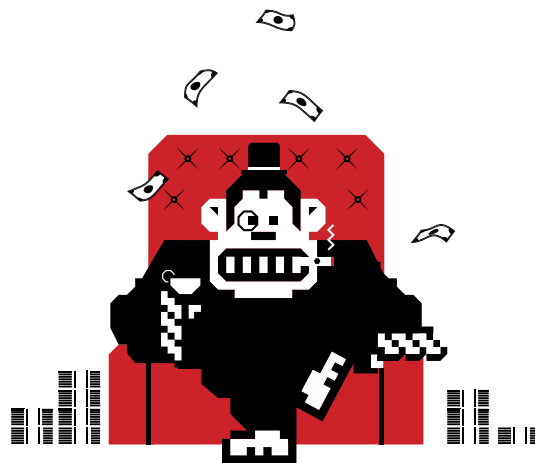


facebox

A *facebox* nem játék, hanem komoly dolog: találkozóhely és gyógyklinika internetfüggőknek, utolsó mentsvár a totális elmagányosodás és az emberek közötti kommunikáció kihalása elől.

Amióta a Facebook tömegárúvá teszi a barátságokat, és az ismerősök száma válik az egyéni státusz fokmérőjévé, a valódi barátok ritkaságává váltak. Szép lassan azt is elfelejtjük, hol és hogyan lehetünk valódi barátokra, amióta már a kedveltségünket jelezni hivatott személyek jelenlétében is csak kölcsönösen posztolgatunk, jelölgetünk, és lájkot nyomunk az állapotjelentéseinket megosztók kommentárjaira.

Anélkül, hogy fölfigonánk, mindeközben éppen azt az embert veszítjük el, aki nekünk a legeslegfontosabb: egyetlen igazi barátunkat. De még nem késő Szerencséd van, hogy betevédteit erre a kiállításra, mert az utolsó hely, ahol igazi barátságot köthetsz, itt, a *facebox*-ban van, a világ legkisebb közösségi hálózatában. Most eldöntheted, mit akarsz: hogy életre szóló barátot vagy Facebook-ismerőseket?



Golden Calf

Az aranyborjú a hamis isten imádatának jelképe. A Bibliából ismert történet mintha a tőzsdét vetítendő előre: az izraeliták, akik épp csak hogy kiszabadultak a fogságból, minden aranyukat egy bálványszobor emelésébe ölték, és közben elvesztették valódi, szellemi értékeiket. A *//////////fur////*-nek köszönhetően most saját bőrünkon tapasztalhatjuk meg a gonosz Mammon csáberejét. A hasunk fontosabb minden eszméinél – miért ne fektessünk fegyverekbe, ha ezzel egy csapásra dűsgazdaggá válhatunk?

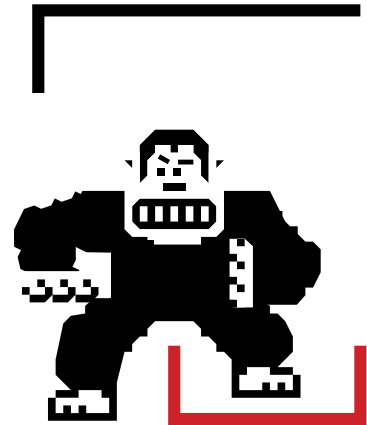
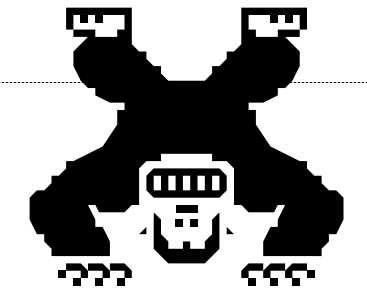
A *//////////fur////* részint az utóbbi idők tőzsdéi történéseiből kiindulva alkotta meg 2-4 brökkerre tervezett videójátékát. A hagyományos tőzsdék szerepe mindinkább jelképesébe zsugorodik. A tranzakciók zömét ma már számítógépen bonyolítják le. A részvényárfolyamokat szintén számítógéppel számítják ki. Ez gyakran alig-alig ellenőrizhető ártorzulásokhoz vezet.

///furminator



A *///furminator* egy flipper, amely az úgynevezett ego shooter játékok” központi én-szerepébe helyezi a játékost. Annyit különbséggel, hogy a hatalmas force feedback-sívak belsejében nem virtuális, hanem valódi valóság várja: az acélgolyók valóságosan ropkodnak a füle körül, saját orra közvetlenül a flipperkarok mögött van. A világtól elzárva, soha nem tapasztalt intenzitással egy át a fizikai hang- és fényeffektusait. A mechanika erőteljes zásgása-kattogása és a sokkolóan valódi pangráma olyan flipperrealisztikus játékelményt kínál, amelytől napjaink konzol- és PC-játékai sem vehetik fel a versenyt, hiába keresik egyre valóságúbb grafikával a fogyasztók kegyeit.

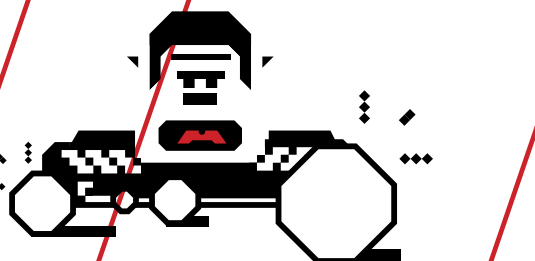
A hagyományos flippernél szinte kétdimenziósának tűnnek a játéktér elemei, ahogy fentről, az űveség át nézzuk őket. A *///furminator* egy szintbe hozza a történetét a játékos szemmagasságával. Magát a játékos csak egy alacsony műanyagperem védi a duzzanatotól és kék foltoktól. A holttérben zajló eseményeket kamerák vetítik a belső LCD-képernyőkre. A játék élményéből a körülötte állók is részesülnek: egy külön élményegység öt, kapcsolóval választható látószögből mutatja a *///furminator* belsejében dúló küzdelmet.



His Master's Voice

A *His Master's Voice* meditatív társasjáték, amelyben golyórobotokat lehet mozgásba hozni énekszóval. A játék egy teljesen újfajta interakció átélésére invitál. Különleges kezelési technikájával egyúttal a kulturális különbségekre is rávilágít, így főleg azt mutatja meg, hogy mennyire tudunk szabadok lenni hangunk használatában. Közös szabadidőnkből hovatovább teljesen eltűnt az éneklés, a hétköznapiokban pedig már-már kinosnak számít. A *His Master's Voice* golyóit azonban csak az éneklés hozza mozgásba.

Ki a legbátrabb, ki meri elsőként kiereszteni a hangját? A dallamnak itt semmi jelentősége, így tehát a „nem tudok énekelni” sem lehet kifogás. A golyók mozgásiránya ugyancsak teljesen kötetlen. Aki annyira nyuszi, hogy okostelefonjára akarja hárítani a notafá szerepét, hamar rá fog jönni, hogy nem működik a trükk! Tokióban akartak így egyesek kibújni a feladat alól. Vegyünk példát inkább a drezdai Cyber Art Fesztivál közönségéről: ott spontán kórus állt össze, amely egyre csak nőtt és nőtt...



snake

Elég volt a tespedésből! Aki azt hiszi, hogy a számítógépes játékokhoz csak kezűgyesség meg tökéletes szem-kéz koordináció kell, az most majd kapkodhatja a lábát! A *snake* egy 1979-es arcade-játékra, a „Hiper-kukac”-ra épül, és korai verzióját már a kilencvenes évek első mobiltelefonjain meg lehetett találni „snake” néven. Akkor egy falánk kígyót kellett számbillentyűkkel a felbukkanó nyálánkságokhoz navigálni. A kígyó minden falattal hosszabb lett, és addig-addig nőhetett, míg nem a következő adagok keresése közben saját farkába utkozott. Visszatérése önmagába egyben a játék végét jelentette.

A *//////////fur////* ezt a mini-képernyőre redukált cselekményt, amelyet jobbára mindenki magában játszott, és amely csak a szemet meg a hüvelykujjat fárasztotta, izzasztó futóedzéssé alakította át két kígyóbúvóelő számára. A játékosok versenyt futnak a falatokért, mégpedig oly mód, hogy a kígyókat vezérlő külső irányjelző gombokra ugrálnak. Főlosleges mondanánk, hogy ennek során tiltott és váratlan összeütközésekre is sor kerülhet...



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

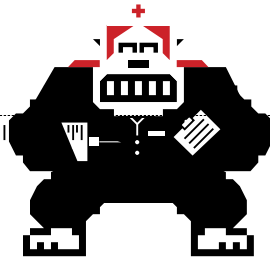
Ein Computerspiel, das Fehler mit echten Schmerzen bestraft. Das kleinste soziale Netzwerk der Welt. Kugeln, die sich wie von Geisterhand durch Gesang bewegen. Ein Flipper, den man auf Augenhöhe mit den stählernen Geschossen spielt. Die multisensorischen Artefakte von **Volker Morawe** und **Tilman Reiff** bilden einen Gegenentwurf zur massiv fortschreitenden Isolation der Nutzer elektronischer Ein-/Ausgabegeräte. Ihre zentrale künstlerische Fragestellung nach einem alternativen Benutzerinterface 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 nur vorsichtig. 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: das erste Computerspiel, das Schmerzen nicht bloß visuell darstellt, sondern wirklich weh tut. 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 neuartige Interaktion einzulassen, verschmelzen eine Zeit lang mit dem Kunstwerk. Erst im Kontakt tritt auch die Exportion 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 Game- designer. Von manchen als Kunstsadisten angesehen, gelten sie aufgrund ihrer frechen und unkonventionellen Herangehensweise als Dadaisten ihres Genres. Ihre Werke polarisieren, provozieren, begeistern und erzielen renommierte internationale Preise (darunter den Japan Media Art 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 New York und viele andere.

Volker Morawe, 44, und Tilman Reiff, 43, der erste aus Bremen, früher Weltraumelektroniker und Hipproduzent, 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 bürsten.

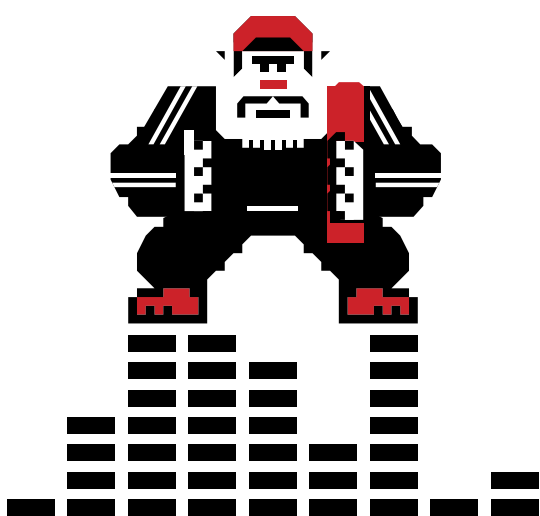
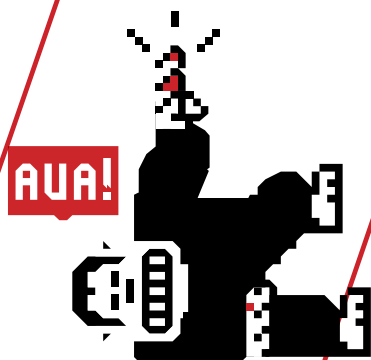
Die Ausstellung „no pain no game“ wurde von **//////////fur////** im Auftrag des **Goethe-Instituts** entwickelt und ist im Rahmen des Projekts **SPIELTRIEB!** bis 2016 in zahlreichen europäischen Städten zu sehen.



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!“) oder eine Bereicherung für SM-Praktiken, andere assoziiert 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 Manneshhre Rechnung trägt. Im Internet finden sich unzählige Abbildungen von Spielern, die stolz ihre maltratierten Hände wie Tropfen zur Schau stellen, einige Fotos sind in der „Hall of Pain“ zu finden.

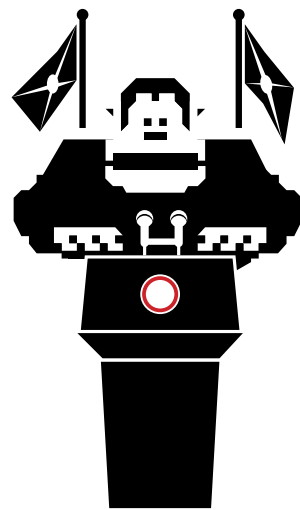


the ///furer///

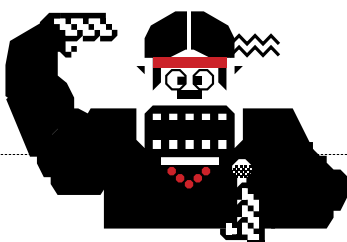
Nicht nur die verführerische Macht der Worte, vor allem auch das Charisma der Redner hat Menschen zu Höchstleistungen motiviert und Völker in den Krieg getrieben. Wie glaubwürdig sind die, die ihre Worte so gut in Szene setzen? Worauf achten wir, wenn wir ihnen lauschen. Glauben schenken und unser Handeln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

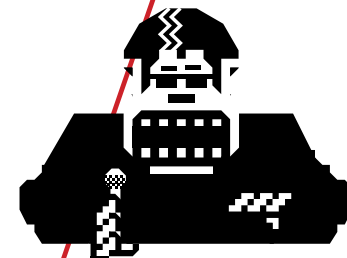
Wer erkennt denn, wer hier spricht? **//////////fur////** findet es wichtiger, als was sich die Rede im Nachhinein herausstellt. Als falsches Versprechen? Große Lügengeschichte? Krasse Entgleisung? Peinliche Selbstbeweihräucherung? Oder doch als bahnbrechende Enthüllung? **the ///furer///** ist ein universeller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



Amazing



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

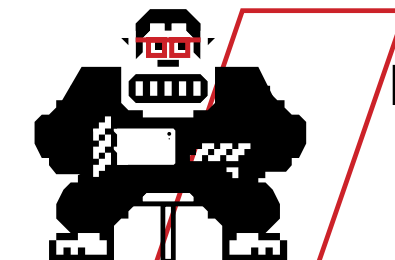
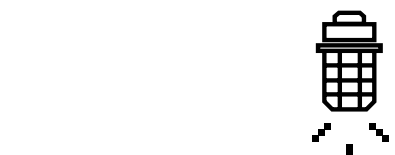


//////////fur//// legt es auch bei dieser Installation darauf an, die Ausstellungsbesucher gesanglich herauszufordern. Es gibt unzählige Versionen dieses Geschicklichkeitsspiels: Vom Holzkasten mit Drehknöpfen an den Außenseiten bis zur Miniaturversion aus gelochter Pappe unter einer durchsichtigen Plastikkupele.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

Soundslam

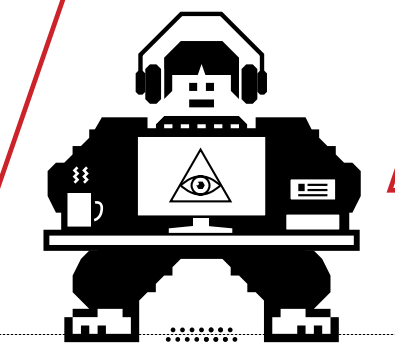
Soundslam ist ein faustschlagintensives Solo- oder Multiplayer-Boxspiel, bei dem man Auge in Auge mit einem Boxsack im Ring steht. Gut platzierte Hiebe versetzen den robusten Gegner nicht nur in Schwingung. Als finales Workout gilt es, nach den Kommandos eines virtuellen Trainers die Soundfragmente des Klassikers „Eye of the Tiger“ in richtiger Kombination zu boxen; die passende Hintergrundmusik, um es dem von 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. Eigentlich wurde die Installation sogar als Präventionsschnittstelle für DJs erfunden. Viele von ihnen leiden nämlich unter dem Repetitive Strain Injury (RSI) Syndrom, besser bekannt als Mausarm oder Plattennarm. Der Soundslam hat bei regelmäßiger Anwendung das Vermögen, dieser Überlastung entgegenzuwirken.



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 Netz- kunstwerk entwickeln würden. Dennoch ist es die erste Arbeit des Duos, die das Internet nutzt, aber andersherum, nämlich als Hebel und Fenster in die Wirklichkeit. Wir stehen unter Beobachtung, nicht wissend, von wem, 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.



facebox

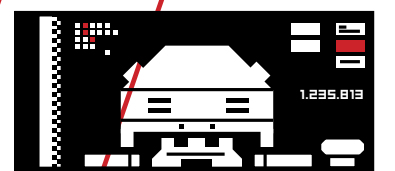
Die facebox ist kein Spiel, sondern Ernst: Eine Begegnungsstätte und Therapiestation für Online-Süchtige, die letzte Rettung vor der totalen Singularisierung und dem Untergang zwischenmenschlicher Kommunikation.

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 sogar in Abwesenheit all derer, die unsere Beliebtheit anzeigen, bloß noch gegenseitig posten, markieren und die Kommentare derjenigen mit „Gefällt mir“ markieren, 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 facebox, dem kleinsten sozialen Netzwerk der Welt. Entscheide dich jetzt: ein Freund fürs Leben oder Freunde für Facebook?

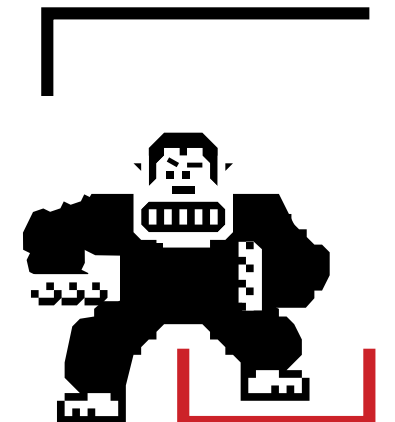
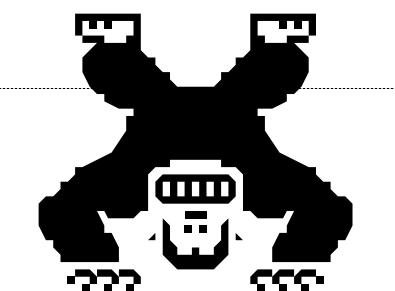


///furminator



Der **///furminator** ist ein Flipper, der den Spieler in die First-Person-Perspektive so genannter „Ego-Shooter-Spiele“ versetzt. Mit dem Unterschied, dass ihn im Inneren des gigantischen Force-Feed-back-Helms keine virtuelle, sondern echte Realität erwartet: Die Stahlkugeln fliegen einem wirklich um die Ohren; die eigene Nase befindet sich direkt hinter den Flipperfingern. Abgeschlötzt von der Außenwelt erlebt der Spieler die Soupe- und Lichteffekte des Pinballs in nie erlebter Intensität. Der purbare Krach 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 Plasticschlebe 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

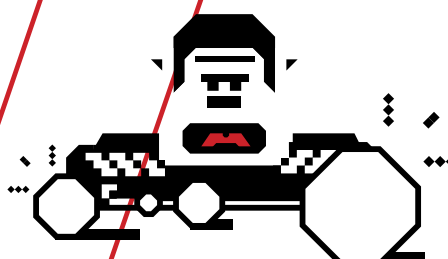
Das Goldene Kalb steht für die Anbetung des unwahren Gottes. Eine Bibelgeschichte, die die Börse vorauszusagen scheint: Alles, was sie an Gold besaßen, steckten die Israeliten, gerade eben der Gefangenschaft entronnen, in die Errichtung des Götzenbildes und verloren darüber auch ihre wahren, geistigen 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 2-4 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.

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 drei 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 Ausrufe „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 abzuspielen, 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 ...



snake

Runter vom Sofa! Wer sich als Computerspieler auf seiner Fingerfertigkeit und perfekten Hand-Augen-Koordination ausruhen will, dem werden jetzt Beine gemacht! snake basiert auf dem Arcade-Spiel „Hyper-Wurm“ von 1979 und war in den 90ern unter dem Namen „snake“ auf vielen Mobiltelefonen vorinstalliert. Damals musste eine gefräßige Schlange per Ziffernblock zu den auftauchenden Leckerlis navigiert werden. Mit jedem Bissen wurde sie länger und drohte bei der Wegfindung zu den nächsten Portionen auf ihr Schwanzende zu stoßen. Berührung mit sich selbst bedeutete jedoch das Spielende.

//////////fur//// wandelt dieses auf einen Mini-Screen reduzierte Geschehen, das meist im Alleingang gespielt wurde und nur Augen und Daumen strapazierte, in ein schweißtreibendes Lauftraining für zwei Schlangenbeschwörer um. Diese konkurrieren um das Fressen und müssen es so schnell wie möglich erreichen, indem sie auf außerhalb liegende Richtungsstaken springen, die ihre Schlangen steuern. Müßig zu sagen, dass es dabei zu verbotenen und unerwarteten Zusammenstößen kommt ...

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

A computer game that punishes mistakes with real pain. The smallest social network in the world. Balls activated – as if by the hand of a ghost – via singing. A flipper game played with steel bullets at the player's eye level. **Volker Morawe** and **Tilman Reiff's** multisensory artifacts are a counter-proposition to the massively advancing alienation of electronic input/output device users. The two tech-art artists stage their central artistic inquiry into an alternative user interface as an intense human-machine-human encounter.

Since 2001, their quick-witted instruments have been exploring the boundaries between human beings and their gadgets – and that, not always only with caution. Also known as **//////////fur////**, the artists focus on the tactile interface. They want to make art physically tangible – and that, outside the comfort zone. The duo's worldwide debut individual exhibition, entitled **no pain no game**, presents selected works that in various ways invite interaction.

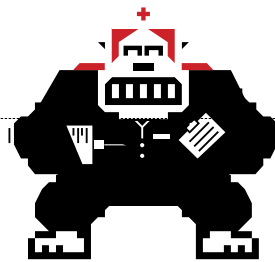
PainStation, a sort of 'modern dueling artifact', is considered a milestone and taboo-breaker in media art: the first-ever computer game that does not merely represent pain visually, but actually causes physical pain. Even if the other works presented as part of the exhibition provoke less drastic feelings, what they all have in common is that merely viewing them will not suffice in order to fully experience them. Only visitors who summon up enough courage to enter into this new kind of interaction will, for a time, become part of the installation. It is only in this direct contact that the extra dose of built-in humor becomes apparent, when the interfaces that appear, seemingly familiar at first glance, turn out to behave quite differently than expected...

All of the works, whether single- or multi- user games, have in common the fact that the audience is a significant element of the play concept. Egging players on, cheering, clapping, taking photos – all is welcome. **Still, the visitor who will have the most intense experience is the one who personally interacts with and becomes part of the work.**

//////////fur//// are media artists and art critics, gadget artists and game designers. Perceived by some as artistic sadists, they are considered – by reason of their fresh and unconventional approach – the Dadaists of their genre. Their works polarize, provoke and enthrall, and have won prestigious international awards, including the Japan Media Arts Award (2003), an Ars Electronica honorable mention (2002) and the International Media Art Award of the ZKM Center for Art and Media Karlsruhe (2003). Numbering among their international exhibition venues are the MOCA in Shanghai, the Art Fair in Köln, the Yerba Center for the Arts in San Francisco, MoMA in New York and many others.

Volker Morawe, 44, comes from Bremen, was previously a space electronics specialist and producer of musical hits. Tilman Reiff, 43, is originally from Munich, an IT specialist focusing on interface design. The two met at the Kunsthochschule für Medien in Köln, became housemates and thereby laid the foundation for many extraordinary installations that not only invite play, but also, above all, go against the grain of media interaction mechanisms.

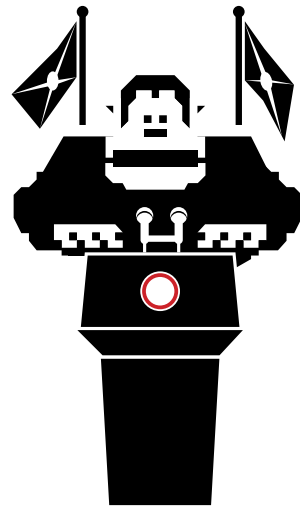
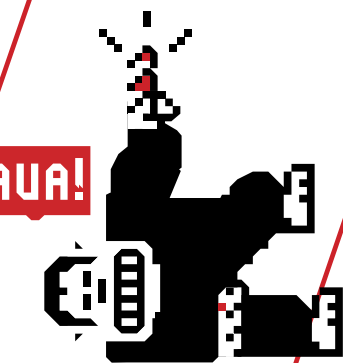
The no pain no game exhibition was commissioned from **//////////fur////** by the **Goethe Institute** and, as part of the **PLAY INSTINCT!** project, will be on view in many European cities until 2016.



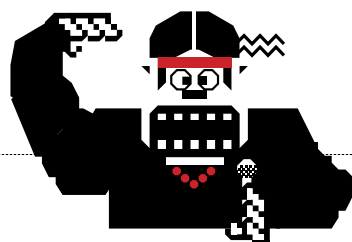
PainStation

The best-known work to date of the **//////////fur////** duo, honored with the International Media Art Award in 2002, turns the 1972 video game hit Pong into a console game that remains controversial to this day. Some see in PainStation a glorification of violence ('Only the Germans can do this!') or an enrichment of sadomasochistic practices; others are fascinated by the game as a parodic counter-proposition to current game design: a computer game that hits back painfully.

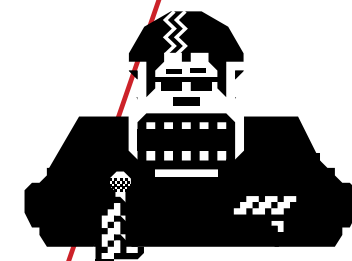
PainStation has attracted viewers all over the world, even those who otherwise visit museums rather seldom, probably also because, as a 'contemporary dueling artifact', the game takes account of archaic needs to defend male honor. On the Internet, one can find countless photographs of players who proudly display their maltreated hands as trophies; some of these photos can be found in the 'Hall of Pain'.



Amazing



Amazing is a voice-controlled ball-dropper labyrinth for two or more players. Only by changing the pitch of the sound they are producing can they tilt the surface of the labyrinth along its vertical and horizontal axes, and in this way, following gravity, steer the ball around a number of corners and through the labyrinth. The singing participants must cooperate with one another and at just the right moment produce the pitch that will move the ball.

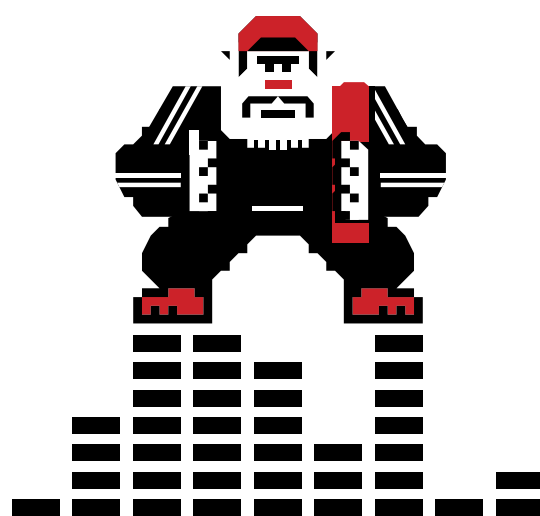


With this installation, **//////////fur////** sets out to present exhibition visitors with a singing challenge. There are countless varieties of this dexterity game: from a wooden box with knobs on the outside, to a miniature version made of hole-punched cardboard under a transparent plastic cover. Thanks to its voice-control mechanism and extraordinary interaction, Amazing is without doubt one-of-a-kind.

Soundslam

Soundslam is a punch-intensive solo or multi-player boxing game in which one stands eye-to-eye with a punching bag in the ring. Not only do well-aimed punches cause the robust opponent to swing; the object of the final part of the workout is to follow the instructions of a virtual trainer and box in the right combination, in time to sound fragments from the classic Rocky III – Eye of the Tiger – suitable background music to which to sock it to the punching bag hanging from the ceiling the way Rocky once did to Mr. T. The player who punches in time to the music will get the best results and will be guaranteed to enchant the audience!

The intelligent punching bag is equipped with twelve sensors that react with a special sound to each punch. Obviously, it is these beats that give a real impetus to throw more punches. The installation was even actually devised as an injury prevention interface for DJs. In fact, many of them suffer from RSI (Repetitive Strain Injury), also known as 'mouse arm' or 'perhaps' 'record arm'. If used regularly, Soundslam has the potential to counteract this strain.



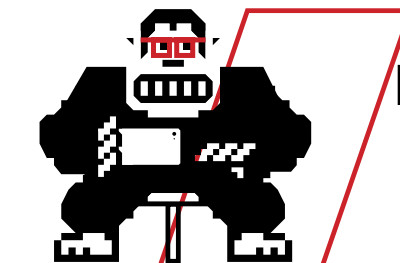
the ///furer///

Not just the seductive power of words, but above all, the charisma of speakers has stirred people to their greatest achievements and driven nations into war. How trustworthy are those who stage their words so well? What are we paying attention to when we listen to them, give them our trust and let them guide us in our actions?

//////////fur//// decouples the emphatic speech from the great leader and has it recited by a small, clownish wooden puppet. So wide open is the enormous mouth that takes up its whole body, so meaningful the expansive gestures of its single stiff arm... Sometimes it would be better to see that little man behind the pompous speech from a high pulpit between two massive flags.

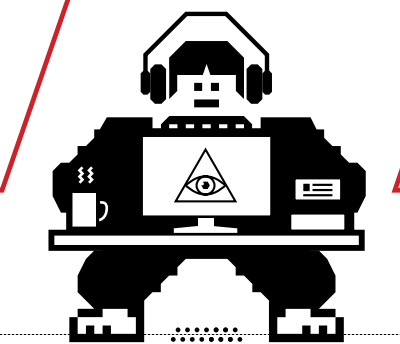
So who will recognise the speakers? **//////////fur////** thinks it is more important what the speech turns out to be in retrospect. A false promise? A great lie? A crass faux pas? Clumsy self-glorification? Or perhaps an epoch-making revelation?

the **///furer///** is a universal speech-reciter. The hand-size wooden puppet reproduces the most varied speeches of charismatic leading thinkers, political string-pullers, unscrupulous dictators and religious reformers, using sound-synchronised mouth and arm movements.



OIS

OIS is a work that **//////////fur////** developed as part of Art on Your Screen, a series of art works for the Center for Art and Media in Karlsruhe. It must have been obvious to the curator who commissioned the work that Morawe and Reiff, by reason of their artistic stance of rejecting standard data input devices and one-on-one human-computer screen situations, would not develop an Internet-based work of art. In spite of that, this is the duo's first work that does employ the Internet – but in a contrarian manner, namely as a lever and a window into reality. We are constantly under observation, without knowing by whom, all we can do is notice that if a light bulb comes on, this means that someone has logged onto the Internet. All that remains to us by way of a response is to undo this action by switching off the light bulb – even if only to give the other party an opportunity to turn it back on. Communication has been reduced to the least common denominator: yes or no. Is this really so different from the 'real' web? Not necessarily. The Internet is, after all, precisely as much of a one-way street as it is ironically visualized by the OIS (One-Way Interaction Sculpture) at the meta-level: basically, it is impossible to undo anything. And even if we do turn off the light briefly... the surveillance camera remains on... always.



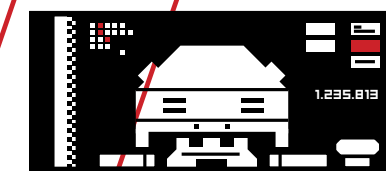
facebox

Facebook is not a game, but rather a serious meeting place and therapy site for Internet addicts, the last chance at salvation from total alienation and the extinction of interpersonal communication.

Now that Facebook has turned friendship into a mass commodity and the number of virtual friends is becoming a litmus test of one's own status, real friends have become a rarity. More and more frequently, we forget where and how to find real friends, since we – even in the presence of all those who attest to our social popularity – still just post and 'like' items on each other's timelines, 'like' the comments of those who share our status updates.

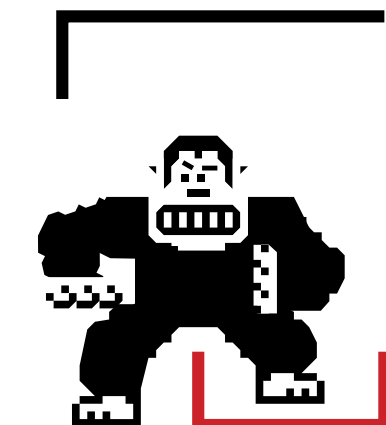
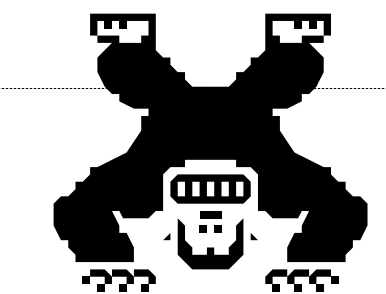
In the process, without realizing it, we lose the one person that matters the most to us: that one true friend. But it's still not too late. You are lucky to be visiting this exhibition, for the only place left where you can embark on a real friendship is inside this Facebox – the smallest social network in the world. You decide: a friend for life or friends on Facebook?

///furminator



The **///furminator** is a flipper that transports players into the first-person perspective of so-called 'ego shooter games'. With the difference that inside the gigantic force-feedback helmet, what awaits the player is not a virtual but an actual reality: the steel balls really do swish past one's ears; one's own nose finds itself directly behind the wings of the flipper. Isolated from the outside world, the player experiences the sound and light effects of an automatic pinball machine with an intensity never before experienced. The palpable crashing of the mechanism and the shockingly real pan-orama provide a high-immersion game experience, for which current console and PC games, which court buyers with more and more realistic graphics, are just no match.

In traditional flipper games, the concrete parts of the playing field, when viewed from above through the glass, appear almost two-dimensional. In the **///furminator**, the player is at eye level with the action, protected only by a lowly plastic window from bumps and bruises. What plays out in the blind spots is projected by cameras onto internal LCD screens. Even bystanders take part in the game experience: the supplementary operation unit displays the action inside the **///furminator** from five perspectives which can be selected via a switch.



Golden Calf

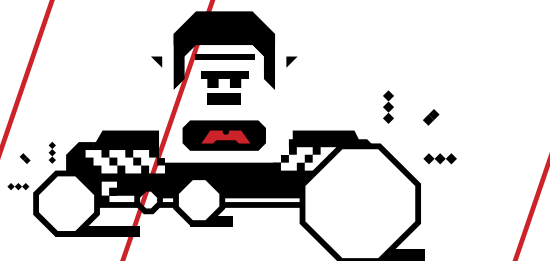
The **///furminator** is a flipper that transports players into the first-person perspective of so-called 'ego shooter games'. With the difference that inside the gigantic force-feedback helmet, what awaits the player is not a virtual but an actual reality: the steel balls really do swish past one's ears; one's own nose finds itself directly behind the wings of the flipper. Isolated from the outside world, the player experiences the sound and light effects of an automatic pinball machine with an intensity never before experienced. The palpable crashing of the mechanism and the shockingly real pan-orama provide a high-immersion game experience, for which current console and PC games, which court buyers with more and more realistic graphics, are just no match.

In traditional flipper games, the concrete parts of the playing field, when viewed from above through the glass, appear almost two-dimensional. In the **///furminator**, the player is at eye level with the action, protected only by a lowly plastic window from bumps and bruises. What plays out in the blind spots is projected by cameras onto internal LCD screens. Even bystanders take part in the game experience: the supplementary operation unit displays the action inside the **///furminator** from five perspectives which can be selected via a switch.

His Master's Voice

His Master's Voice is a meditative social game in which small ball robots are set in motion by singing. The game invites one to experience a totally new kind of interaction. At the same time, through its peculiar operation technique, it reveals cultural differences; in particular, it demonstrates to what extent people make free use of their own voice. Singing has to a large extent disappeared as a form of spending time together and in daily life, is taken as embarrassing. But this is the only way to set the balls of His Master's Voice in motion.

Who will dare to produce the first sound? Melodies play no role, so the excuse „I can't sing!“ doesn't count. There are also no pre-ordained patterns of how the balls should move. Anyone who chickens out and tries to play tunes using his Smartphone will soon discover that this doesn't work! This is how viewers visiting the museum in Tokyo tried to get out of this awkward situation. One would do better to follow the example of the audiences in Dresden at the Cyber Art festival: there, a spontaneous choir formed that quickly grew larger...



snake

His Master's Voice is a meditative social game in which small ball robots are set in motion by singing. The game invites one to experience a totally new kind of interaction. At the same time, through its peculiar operation technique, it reveals cultural differences; in particular, it demonstrates to what extent people make free use of their own voice. Singing has to a large extent disappeared as a form of spending time together and in daily life, is taken as embarrassing. But this is the only way to set the balls of His Master's Voice in motion.

Who will dare to produce the first sound? Melodies play no role, so the excuse „I can't sing!“ doesn't count. There are also no pre-ordained patterns of how the balls should move. Anyone who chickens out and tries to play tunes using his Smartphone will soon discover that this doesn't work! This is how viewers visiting the museum in Tokyo tried to get out of this awkward situation. One would do better to follow the example of the audiences in Dresden at the Cyber Art festival: there, a spontaneous choir formed that quickly grew larger...