

Ankündigung

Datum: 20.10.2006

Die erfolgreiche Ausstellung *pong.mythos* wird vom 16.11.2006 bis zum 21.1.2007 im Museum für Kommunikation in Frankfurt zu sehen sein.

Bereits über 190.000 Besucher haben die Ausstellung des Computerspiele Museums (im fjs e.V.) im Württembergischen Kunstverein Stuttgart und auf der GC Art in Leipzig besucht.

pong.mythos führt erstmals einen der großen und populärsten Gründungsmythen unserer digitalen Informationsgesellschaft in seinen komplexen Erscheinungsformen an einem Ort zusammen.

Pong, das einfache digitale Ping-Pong Spiel, das Anfang der 1970er Jahre den Startschuss für die Entstehung der Computerspieleindustrie gab, hat sich mittlerweile von seinem historischen Ursprung in den Spielhallen emanzipiert und zu einem wichtigen gesellschaftlichen, wissenschaftlichen und kulturellen Bezugssystem entwickelt. Dieser Bedeutungszuwachs beruht auf dem historischen Umstand, dass Pong wesentlich an der kommerziellen Nutzung der Computertechnik für Unterhaltungszwecke beteiligt war. Der für uns heute selbstverständliche Gedanke, Computer prinzipiell für jeden verfügbar zu machen, kommt rückblickend einer Zeitenwende gleich.

So ist es kaum verwunderlich, dass vor allem eine junge Künstlergeneration Pong als Bezugssystem für ihre Arbeiten entdeckt und es zum meist thematisierten Computerspiel in der Kunstszene gemacht hat. Die beteiligten Künstler benutzen das digitale Urspiel als Material- und Bedeutungsvorrat, um ihren Ideen und Thesen Gestalt und Inhalt zu verleihen. Die Erforschung der Schnittstelle Mensch – Maschine nimmt dabei einen zentralen Platz ein. *pong.mythos* versammelt Werke aus den Bereichen Installation-, Video - und Softwarekunst. Neben den Kunstwerken wird anhand historischer Exponaten wie dem Atari Automat von 1972 und dem Nachbau des Prototypen für das erste Heimvideospiel die Geschichte Pongs in Szene gesetzt, sowie das Weiterleben Pongs in Wissenschaft und Popkultur dokumentiert.

Mitwirkende Künstler und Erfinder

//////////fur//// (D), Ralph H. Baer (USA), Blinkenlights Projekt (D) Jaygo Bloom (GB), Nate "Blunty" Burr (AU), Loren & Rachel Carpenter (USA), Dekalko Studio/Djeff Regottaz (F), Dirk Eijsbouts (NL), EMC Games (AT), Fraunhofer-Institut (FIRST)/Charité (D), Sebastian Hanig, Gordan Savicic (AT), Kiia Kallio (FI), Stephan 'ST' Kambor (D)/ BlinkenArea, Nicolas Lebrun & Friends (F), Ludic Society (CH/AT), Andrew Milmo (USA), Josh Nimoy (USA), Noel Nissen (CA), Oska Software (AU), Alan Outten (GB), Guillaume Reymond (CH), Niklas Roy (D), Leif Rumbke (D), Antoine Schmitt (F), Jan-Peter E.R. Sonntag (D), Stephen D. Taylor (USA), Time's Up (A), Mathilde µP (NL), Olaf Val (D), Buro Vormkrijgers (NL), Philip Worthington (UK)

Kurator der Ausstellung ist Andreas Lange.
pong.mythos wurde gefördert von der



Weiterführende Informationen und Bildmaterial: www.pong-mythos.net
Es ist ein 80 Seitiger Katalog erschienen, der für 9,80 € im Museumshop erhältlich ist.

Ausstellungsdauer

16. November 2006 bis 21. Januar 2007

Ort

Museum für Kommunikation Frankfurt
Schaumainkai 53
60596 Frankfurt am Main

Öffnungszeiten

Dienstag bis Freitag 9 – 18 Uhr, Samstag, Sonn- und Feiertag 11 – 19 Uhr

Eintritt

ab 6 Jahre 1,- EUR, ab 16 Jahre 2,- EUR

Öffentliche Führungen

sonntags 15 Uhr, mittwochs 16 Uhr

Anmeldung für Führungen

Telefon (069) 60 60 310

Verkehrsverbindungen

U4, U5 Haltestelle „Willy-Brandt-Platz“
U1, U2, U3 Haltestelle „Schweizer Platz“
Straßenbahnlinie 16 (Haltestelle „Schweizer Straße/Gartenstraße“)

Partner pong.mythos

Württembergischer Kunstverein Stuttgart, GC (Games Convention), Kornhausforum Bern, Museum für Kommunikation Bern, digital brainstorming, Kulturserver.de, Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), The Digitale Game Archive, Fraunhofer-Institut für Rechnerarchitektur und Softwaretechnik FIRST / Klinik für Neurologie am Campus Benjamin Franklin der Charité

Das Museum für Kommunikation Frankfurt

Das Museum für Kommunikation Frankfurt setzt Kommunikation kunstvoll in Szene: Im mehrfach preisgekrönten Museumsbau am Schaumainkai erhält das Publikum in der Dauerausstellung mit mehr als 1.000 Exponaten einen umfassenden Einblick in die Geschichte der Kommunikation. Regelmäßig wechselnde Ausstellungen zu besonderen Themenschwerpunkten werden im ersten und zweiten Obergeschoss gezeigt. Die Präsenzbibliothek bildet eine der größten Fachbibliotheken zur Kommunikationsgeschichte. Annähernd einzigartig in der deutschen Museumsszene ist die Mitmach-Werkstatt, die Kindern die Möglichkeit bietet, die Techniken der Nachrichtenübermittlung spielerisch zu begreifen.

www.museumsstiftung.de

Das Computerspiele Museum

Das Computerspiele Museum eröffnete 1997 in Berlin die weltweit erste ständige Ausstellung zur digitalen interaktiven Unterhaltungskultur. Bis heute war es für 27 nationale und internationale Ausstellungsprojekte selbst oder als Kooperationspartner verantwortlich. Das Museum ist Träger des Deutschen Kinderkulturpreises 2002 (Sonderpreis des Bundesministeriums für Familie) und verfügt über Europas größte Sammlung von Entertainmentsoft- und -hardware. Auf dieser Basis plant es die Wiedereröffnung seiner seit Ende 2000 geschlossenen ständigen Ausstellung. Träger des Museums ist der Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e. V. Als gemeinnütziger Träger ist er für eine breite Palette von Projekten verantwortlich. Im Bereich der neuen Medien betreibt er neben dem Computerspiele Museum seit 1994 die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle), die gemeinsam mit den Obersten Landesjugendbehörden bei der Alterskennzeichnung für Computerspiele in Deutschland zusammen wirkt, das Fortbildungsprogramm Bits 21 sowie die Datenbank für Unterhaltungssoftware *Zavatar.de*.

www.computerspielemuseum.de

www.fjs-ev.de