

pong.mythos

Eine Ausstellung über einen Ball, zwei Schläger und unser Leben in einer digitalen Welt

11. Februar - 30. April 2006

//////////fur//// (D)
Ascii Art Essemble (NL/SLO)
Ralph Baer (USA)
Blinkenlights Projekt (D)
Jaygo Bloom (GB)
James Clar (USA)
Dirk Eijsbouts (NL)
VALIE EXPORT (A)
Sebastian Hanig / Gordan Savicic (A)
Kiia Kallio (FI)
Stephan ST Kambor (D)
Andrew Milmo (USA)
Josh Nimoy (USA)
Noel Nissen (USA)
Oska Software (AU)
Alan Outten (GB)
Niklas Roy (D)
Leif Rumbke (D)
Antoine Schmitt (F)
Jan-Peter ER Sonntag (D)
Mathilde µP (NL)
Olaf Val (D)
buro vormkrijgers (NL)

Ein Projekt des

Computerspiele Museum Berlin im Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V.
in Kooperation mit dem Württembergischen Kunstverein

Kurator

Andreas Lange

Das Projekt

Vom 11. Februar bis zum 30. April 2006 zeigt der Württembergische Kunstverein in Stuttgart die **Premiere** der von Andreas Lange (Leiter des Computerspielmuseums Berlin) kuratierten Ausstellung **pong.mythos**, die in über 30 Exponaten um das Computerspiel Pong kreist.

Mit der Ausstellung *pong.mythos* wird einer der großen und populärsten Gründungsmythen unserer digitalen Informationsgesellschaft erstmals in seinen komplexen Erscheinungsformen an einem Ort zusammengeführt und erlebbar gemacht.

Pong, das einfache Tennisspiel, 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.

So versammelt die Ausstellung **über 20 internationale KünstlerInnen**, die das Spiel Pong und dessen Mythos direkt aufgreifen. Darüber hinaus bewegt sich die Ausstellung bewusst zwischen den Terrains von Computerhistorie, Unterhaltungsindustrie, Wissenschaft und Kunst. **Forschungsprojekte**, die Pong als experimentelles Spielfeld nutzen, um zukünftige Mensch-Computer Schnittstellen zu entwickeln, werden ebenso präsentiert wie **historische Spielkonsolen** oder ein **Pongspiel für Blinde**.

Der Mythos

Als Nolan Bushnell 1972 mit Atari die erste reine Videospielefirma gründete, um den Pong Automaten in Serie zu fertigen, war ihm kaum bewusst, welche historische Dimension dieser Schritt bedeutete. Denn das Aufkommen der digitalen Spiele markierte auch den Beginn der Digitalisierung unserer Alltags- und Arbeitswelt. Computerspiele waren die ersten Anwendungen, mit denen viele Menschen den Umgang mit Computertechnik lernten. In diesem Sinne kommt Pong, neben seiner Bedeutung für die Computerspielegeschichte, auch ein nicht unwesentlicher gesellschaftlicher Stellenwert zu. Der Erfolg von Pong steht – sowohl historisch konkret als auch im übertragenen Sinne – in direktem Zusammenhang mit der Entwicklung unserer digitalen Informationsgesellschaft.

„GameArt“

Computerspiele wurden in den letzten Jahren auch zunehmend von KünstlerInnen als Experimentierfeld entdeckt. Die so genannte „GameArt“ scheint sich derzeit zu einem eigenen Genre innerhalb der Medienkunst zu entwickeln. Dass sich die KünstlerInnen dabei mit keinem anderen Spiel so häufig und intensiv auseinandersetzen wie mit Pong, zeigt dessen Anziehungskraft und geradezu mythischen Dimensionen auf.

Die Ausstellung pong.mythos geht diesem Mythos nach und möchte seine Entstehungsgeschichte an Hand zahlreicher Exponate – von Spielkonsolen bis hin zu künstlerischen Modifikationen – vermitteln. Der Besucher wird dabei auf spielerische Weise in die Welten dieses digitalen Urspiels eingeführt. Er kann sich dem Mythos Pong sowohl in direkter Interaktion als auch aus kritischer Distanz heraus nähern. „pong.mythos“ adressiert dabei gleichermaßen das an zeitgenössischer Kunst, an Computerspielen sowie an Kultur- und Technikgeschichte interessierte Publikum.

Hans D. Christ und Iris Dressler, Direktoren des Württembergischen Kunstvereins, knüpfen mit „pong.mythos“ an das Projekt „games. Computerspiele von KünstlerInnen“ an, das sie 2003 in Kooperation mit dem Kurator Tilmann Baumgärtel in Dortmund realisierten. „games“ wurde von der deutschen Sektion des internationalen Kunstkritikerverbandes AICA ausgezeichnet. Das Projekt erhielt zudem den Innovationspreis des Fonds Soziokultur.

Eröffnung

Freitag, 10. Februar 2006, 18 Uhr

Kooperation

pong.mythos ist ein Kooperationsprojekt des Computerspiele Museums Berlin, dem Württembergischen Kunstverein und anderen Partnern.

Weitere Stationen

Nach der Premiere in Stuttgarter wird die Ausstellung noch in Leipzig (23.8. - 27.8.2006) und Bern (17.8.2007 - 16.9.2007) zu sehen sein.

Die Ausstellung wird gefördert von der

Kulturstiftung des Bundes

Ausstellungsort

Württembergischer Kunstverein, Stuttgart, Schlossplatz 2, D-70173 Stuttgart

Öffnungszeiten

Di, Do-So: 11-18 Uhr, Mi: 11-20 Uhr

Eintritt: 5 / 3 Eur

Info

Tel: +49- (0)711 - 22 33 70, Fax. +49- (0)711 - 29 36 17, info@wkv-stuttgart.de, www.wkv-stuttgart.de

Ansprechpartner

Andreas Lange

lange@computerspielmuseum.de, Tel: +49- (0)30 - 29049215

Homepage

www.pong-mythos.net