



////////fur/// [D]
Ascii Art Ensemble [NL/SLO]
Ralph H. Baer [USA]
Blinkenlights Projekt [D]
Jaygo Bloom [GB]
Nate „Blunty“ Burr [AU]
Dirk Eijsbouts [NL]
VALIE EXPORT [A]
Sebastian Hanig, Gordan Savicic [A]

Kiia Kallio [FI]
Stephan Kambor/BlinkenArea [D]
Chris Kummerer [A]
Andrew Milmoe [USA]
Josh Nimoy [USA]
Noel Nissen [USA]
Martin Ongsieck/DAS LABOR [D]
Oska Software [AU]
Alan Outten [GB]

Niklas Roy [D]
Leif Rumbke [D]
Antoine Schmitt [F]
Jan-Peter E.R. Sonntag [D]
Time's Up [A]
Mathilde pP [NL]
Olaf Val [D]
Buro Vormkrijgers [NL]
Philip Worthington [UK]

Gestaltung: www.klinkuseh.com

Württembergischer Kunstverein Stuttgart
Schlossplatz 2, D-70173 Stuttgart
Fon +49 (0) 711–22 33 70
Fax +49 (0) 711–29 36 17
www.wkv-stuttgart.de

Ein Projekt des



beim fjs e.V.

In Kooperation mit dem

Württembergischer Kunstverein Stuttgart

Öffnungszeiten

Di, Do – So 11–18 Uhr, Mi 11–20 Uhr

Gefördert von



Eröffnung

Freitag, 10. Februar 2006, 18 Uhr

Begrüßung

Iris Dressler/Hans D. Christ (WKV)
Alexander Farenholtz
(Kulturstiftung des Bundes)

Einführung

Andreas Lange
(Computerspiele Museum)

Performance

Chris Kummerer

Rundgang mit den KünstlerInnen

Samstag, 11. Februar 2006, 13 Uhr

Eintritt Ausstellung

5 Euro (3 Euro ermäßigt)
Mitglieder: frei

Kostenlose Führungen

Sonntags ab 15 Uhr

Führungen nach Vereinbarung

25 Euro pauschal zzgl. 3 Euro/Person

Kurator

Andreas Lange

Leihgeber

Sammlung Generali Foundation Wien

Partner

Württembergischer Kunstverein
Stuttgart, Games Convention,
Kornhausforum Bern, Kulturserver.de,
Migros-Kulturprozent, DiGA e.V.,
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
(USK), Fraunhofer FIRST/Charité

Weitere Ausstellungsorte

Leipzig GC (Games Convention) 2006
23.08. – 27.08.2006
(23.08. Medien- und Fachbesuchertag)
Kornhausforum Bern
17.08. – 16.09.2007

pong.mythos

11.02. – 30.04.2006

Württembergischer Kunstverein Stuttgart



Einführung

Wie kein anderes Spiel steht *Pong* für den Siegeszug des Mediums Computerspiel. War es doch der erste große Videospielhit, der 1972 den Startschuss für die Entstehung einer Industrie für Unterhaltungssoftware und deren Hardware gab. Rückblickend stellt dieses Ereignis eine wesentliche Zäsur in unserer jüngeren Mediengeschichte dar. Fortan standen Computer nicht mehr nur Spezialisten zur Verfügung, sondern entwickelten sich zum (Unterhaltungs-) Medium für jeden. Der spielerische Umgang mit den bis dahin lediglich passiv konsumierbaren Fernseh- und Filmbildern bzw. Geschichten entwickelte sich zur selbstverständlichen und alltäglichen Kulturtechnik. So ist es nur konsequent, dass *Pong* für eine ganze Generation junger MedienkünstlerInnen zum Bezugssystem für ihre Auseinandersetzung mit unserer Situation in der sich nach wie vor rasant entwickelnden Informationsgesellschaft wurde. Kein anderes Videospiel ist so oft Ausgangspunkt künstlerischer Produktion geworden wie das einfache schwarzweiße digitale Tennisspiel. Neben seinem Bekanntheitsgrad scheint gerade dieser Minimalismus eine große Anziehungskraft auf KünstlerInnen auszuüben, spiegelt doch sein Spielmuster geradezu prototypisch die Essenz einer jeden Kommunikationssituation wieder: der Ball als kleinstmögliche Informationseinheit, hin und her pendelnd zwischen Sender und Empfänger. „Avoid missing Ball for Highscore“, die letzte der drei Handlungsanweisungen auf dem *Atari*-Automaten, kann in diesem Sinne auch als Anleitung für eine erfolgreiche Kommunikation verstanden werden. So ist auch die Beschäftigung mit Kommunikation unter den spezifischen Bedingungen unserer digitalen Wissensgesellschaft ein roter Faden in der künstlerischen Auseinandersetzung der an *pong.mythos* teilnehmenden KünstlerInnen. Gleichzeitig bietet die einfache Spielanordnung die Voraussetzung dafür, dass *Pong* in verschiedene Kontexte überführt werden kann, ohne dabei aber seine Eigenständigkeit und Aussagekraft zu verlieren. In seinem Kern bleibt das Spiel immer erkennbar. Es ist diese Mischung aus Offenheit und Unverkennbarkeit, die Mythen auszeichnet. Denn nur so können sie sich entwickeln, können weitererzählt werden, können in unterschiedlichen Zeiten und Zusammenhängen wirkungsmächtig werden, ohne sich dabei zu verlieren. *pong.mythos* möchte dem *Pong*-Mythos nachspüren, möchte die Schnittstellen aufzeigen, durch die *Pong* mit unterschiedlichsten Diskursen verbunden ist. *pong.mythos* möchte das Popphänomen in seine wirksamen Bestandteile zerlegen, um damit letztendlich der Frage nachzugehen, was wir dabei über uns und unsere Ängste und Wünsche lernen können.

Introduction

Like no other game, *Pong* represents the triumph of computer games as a medium. It was the first major video game, which in 1972 started the formation of an industry for entertainment software and the related hardware. In retrospect, this event marks an essential break in the recent history of media. From that moment on, computers were not exclusively accessible to specialists anymore but became a medium (of entertainment) for everyone. The playful use of the television and film images that had up to now only been passively consumable became an implicit and everyday cultural technology. It is therefore a natural consequence that *Pong* created a reference for a whole generation of young media artists for examining the rapidly developing information society. No other video game has been the origin of artistic production quite as often as the simple black-and-white tennis game. In addition to its popularity, it seems to be this minimalism that especially appeals to artists, since the playing pattern is a virtual prototype of the essence of each and every communication situation: the ball as the smallest possible unit of information, oscillating between sender and receiver. In that respect, “Avoid missing ball for high score”, the last of three directions on the *Atari* arcade machine, can also be taken as a guide for successful communication. For this reason, the pursuit of communication under the specific conditions of our digital knowledge society is also a key theme in the artistic examination by the artists participating in *pong.mythos*. At the same time, the simple gaming scenario is a prerequisite for the ability to transform *Pong* into different contexts without it losing its independence or validity. At the core the game always remains distinguishable. It is this mixture of frankness and distinctiveness that denominates a myth. Because it is the only way a myth can develop, can be told, can have an effect in different times and circumstances, without losing itself. *pong.mythos* attempts to trace the *Pong* myth and to show the interfaces that connect *Pong* with various discourses. *pong.mythos* attempts to disassemble the pop phenomenon in order to inspect the question of what we can learn from it about ourselves and our fears and desires.

Pong Game

Die Ausstellung zeigt die geschichtlichen Umstände, technische wie gesellschaftliche, in denen *Pong* wesentlich mitverantwortlich für das Entstehen einer ganzen Industrie werden konnte. Es ist dies vor allem die Geschichte zweier Erfinder und Geschäftsleute, die unabhängig voneinander und mit unterschiedlichen Herangehensweisen Videospiele als kommerzielle Unterhaltung erfanden. Der erste ist *Ralph H. Baer* (*1922 in Deutschland), der den heimischen Fernseher erstmalig zum Spielfeld machte. Bereits 1968 reichte er ein mit traditioneller analoger Technik gebautes, einfaches Tennisspiel als Patent ein, auf dessen Grundlage 1972 das erste Heim-Videospiel *Odyssey* gebaut wurde. Der zweite ist *Nolan Bushnell* (*1943 in USA), der 1972 mit *Atari* die erste reine Videospielefirma gründete, um seine Adaption des einfachen Tennisspiels als *Pong*-Automat zu produzieren. Während *Baer* vom Medium Fernsehen her dachte, war für *Bushnell* die Computertechnik Ausgangspunkt seiner Erfindungen.

Pong Art

„Pong Art“ ist Medienkunst. Die beteiligten KünstlerInnen 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. Mal visionär, mal skeptisch und oft humorvoll fordern ihre Werke den Besucher auf, sich aktiv mit ihnen auseinanderzusetzen. Wie bei Experimentieranordnungen spielen die Künstler auf Grundlage ihrer spezifischen Arbeitsweise unterschiedliche Aspekte heutiger und zukünftiger Kommunikationssituationen zwischen Mensch und Maschine durch. *pong.mythos* versammelt Werke aus den Bereichen der Installations-, Video-, Software- und Performancekunst.

Pong Science

Spieltheorien nehmen in der theoretischen Wissenschaft einen immer wichtigeren Platz ein. Aber auch in der experimentellen Forschung haben Spielsituationen als Versuchsanordnungen Tradition. Diese müssen einfach und klar sein. So kommt es nicht von ungefähr, dass für die Erforschung von neuen Schnittstellen (wie z.B. die Steuerung von Prozessen mit Hilfe von Gehirnströmen) *Pong* als Experimentierfeld eingesetzt wird. Die Ausstellung zeigt anhand von konkreten Projekten, wie die Bereiche Spiel, Kunst und Wissenschaft immer stärker ineinander greifen und traditionelle Grenzen verwischen.



Brown Box (Odyssey Prototyp)
Ralph H. Baer, 1968



Pong Automat¹
Atari, 1972



Telespiele
SWR, 1977

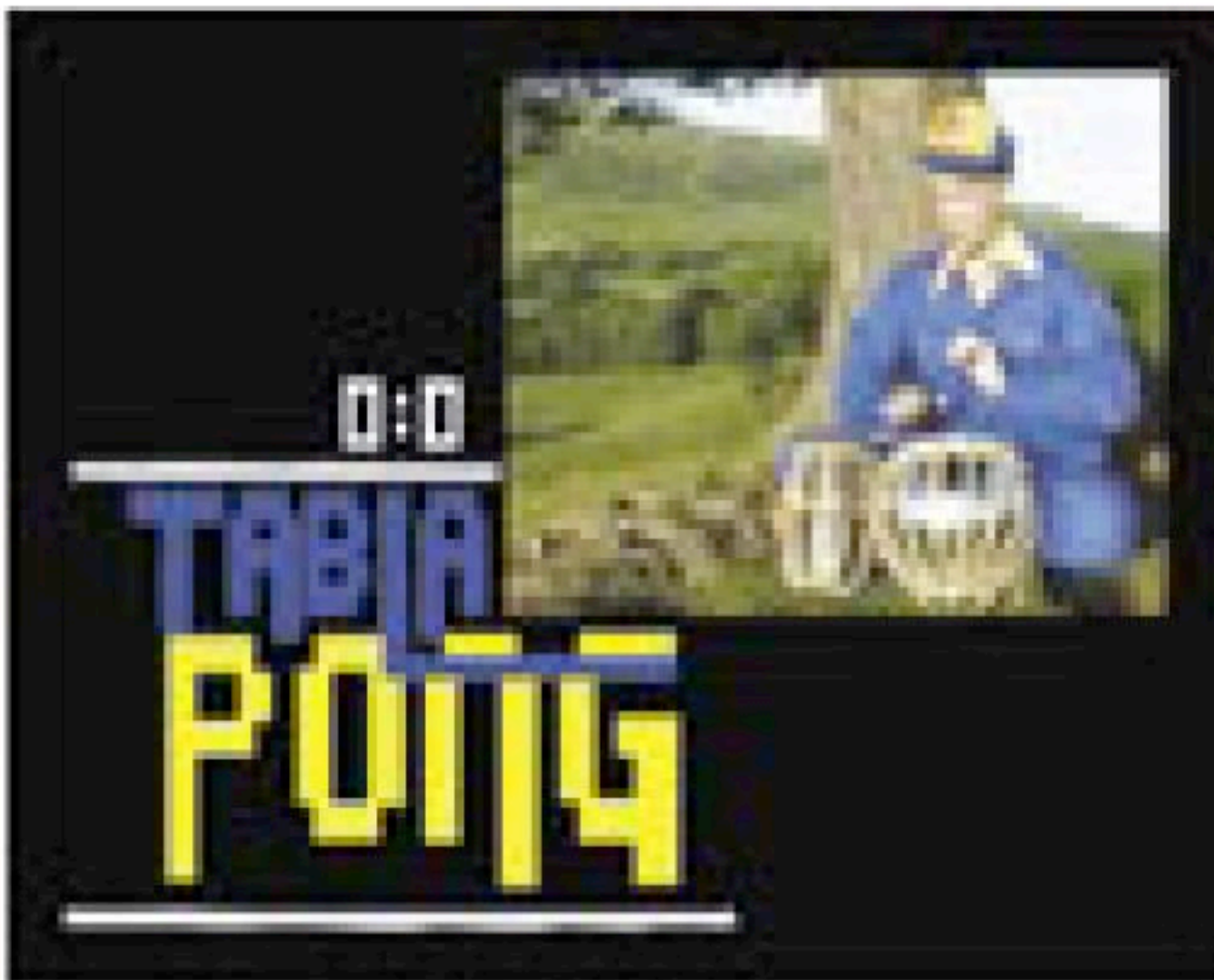
pong.mythos

11.02. – 30.04.2006

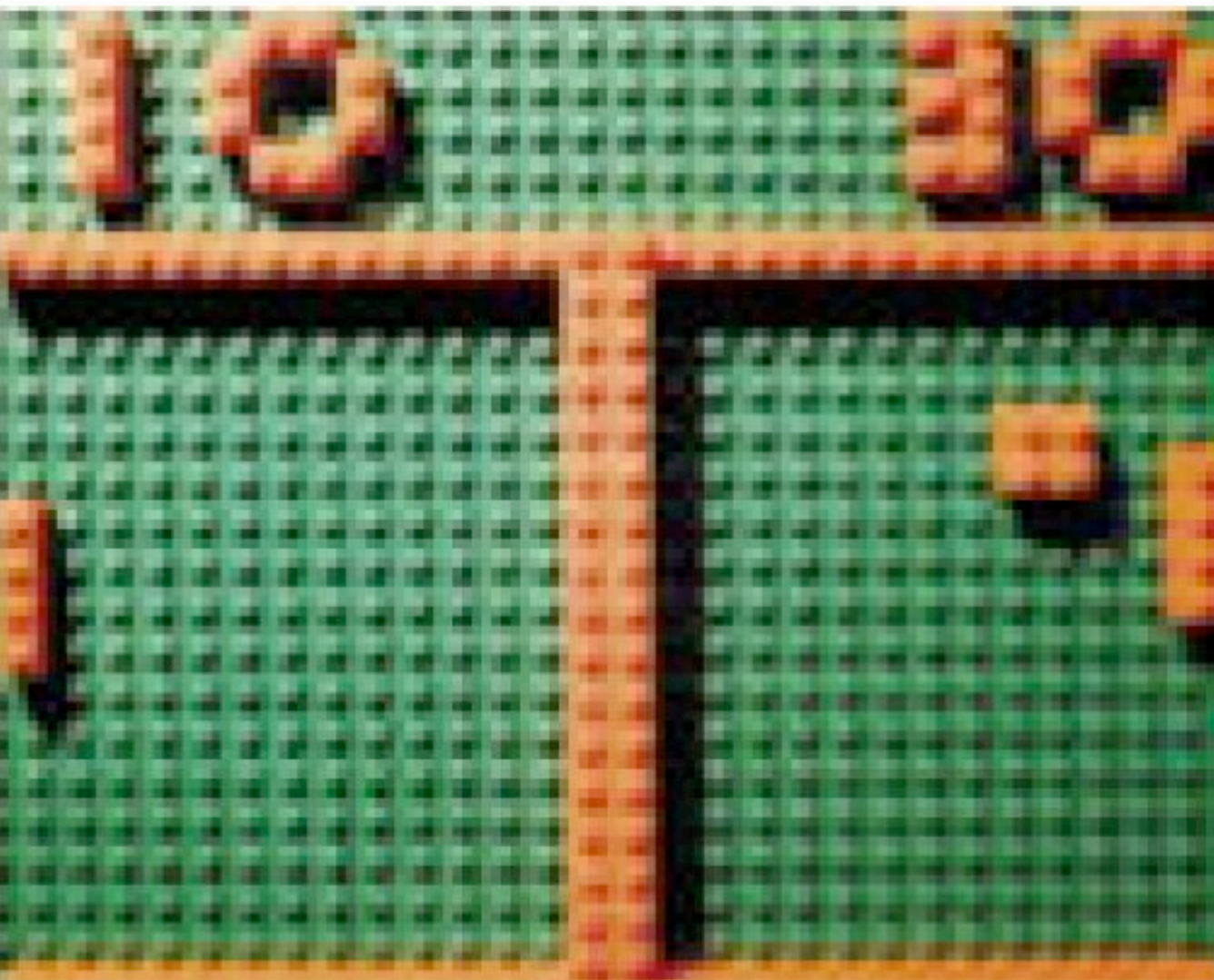
Württembergischer Kunstverein Stuttgart



Painstation³
//////////fur////, 2001



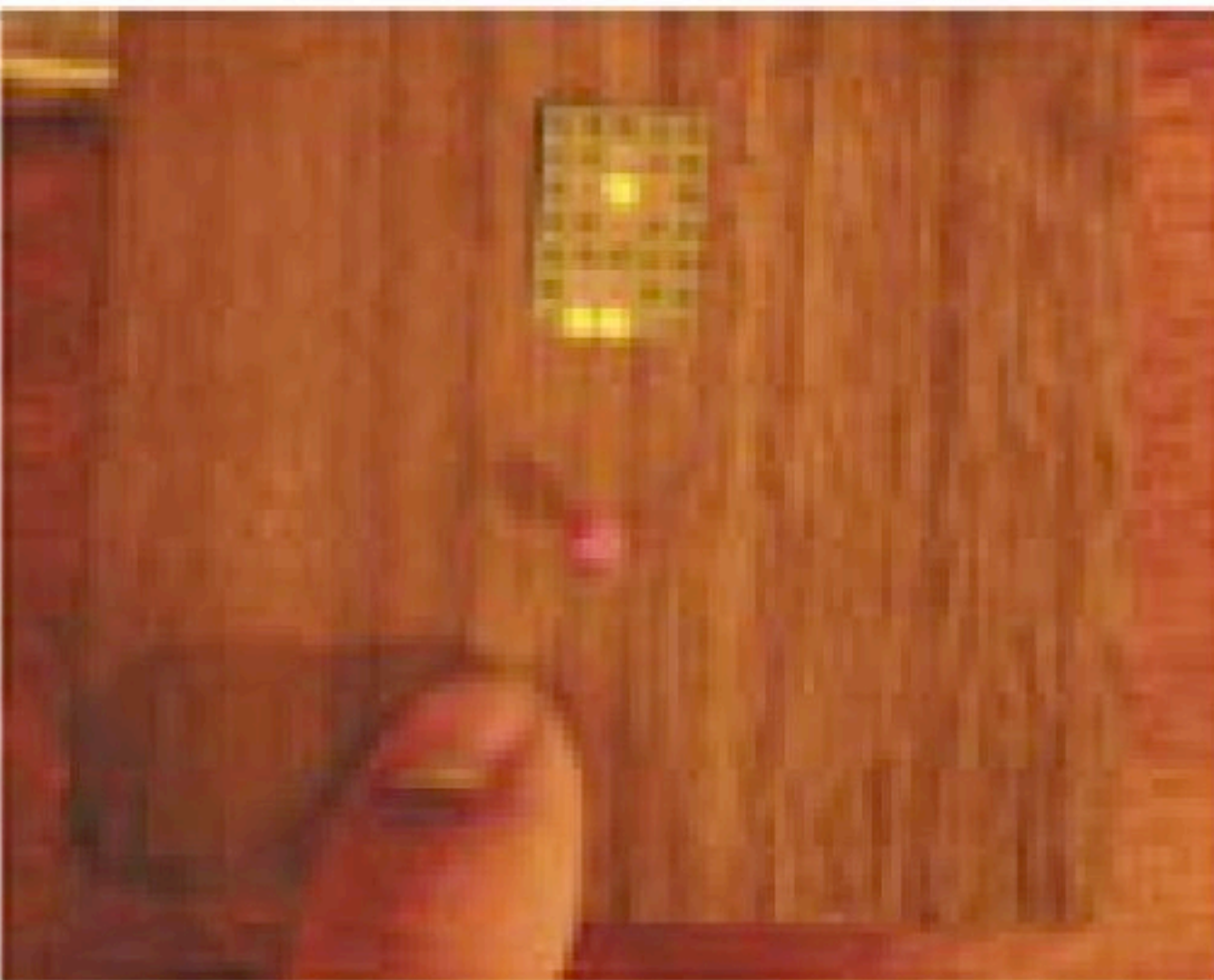
TABLAPONG
Jaygo Bloom, 2004



The Game
Nate „Bluntly“ Burr, 2002



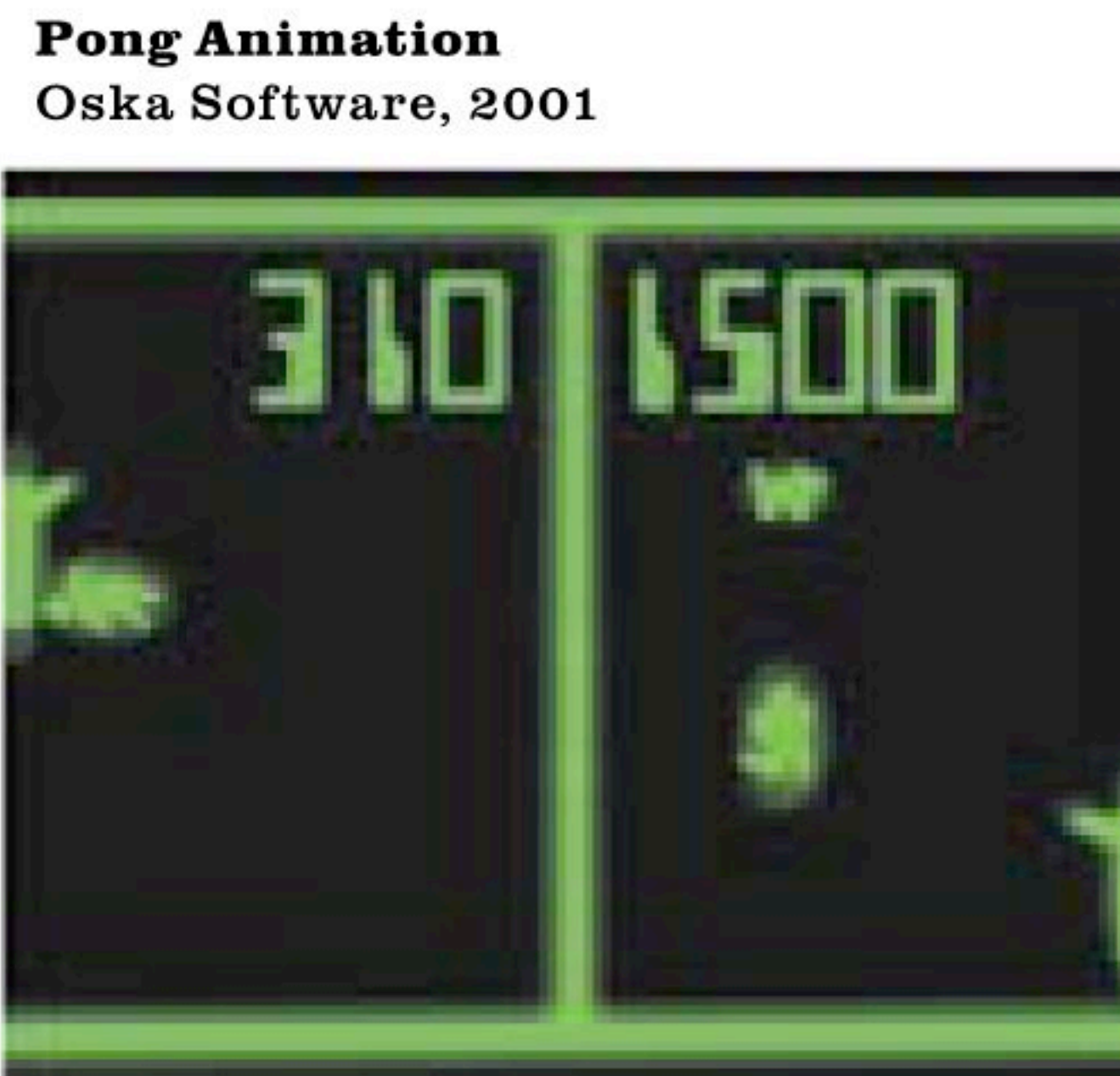
Sonic Pong Prototype
Andrew Milmo, 2002



Minipong
Josh Nimoy, 2003



Camping Pong
Noel Nissen, 2004



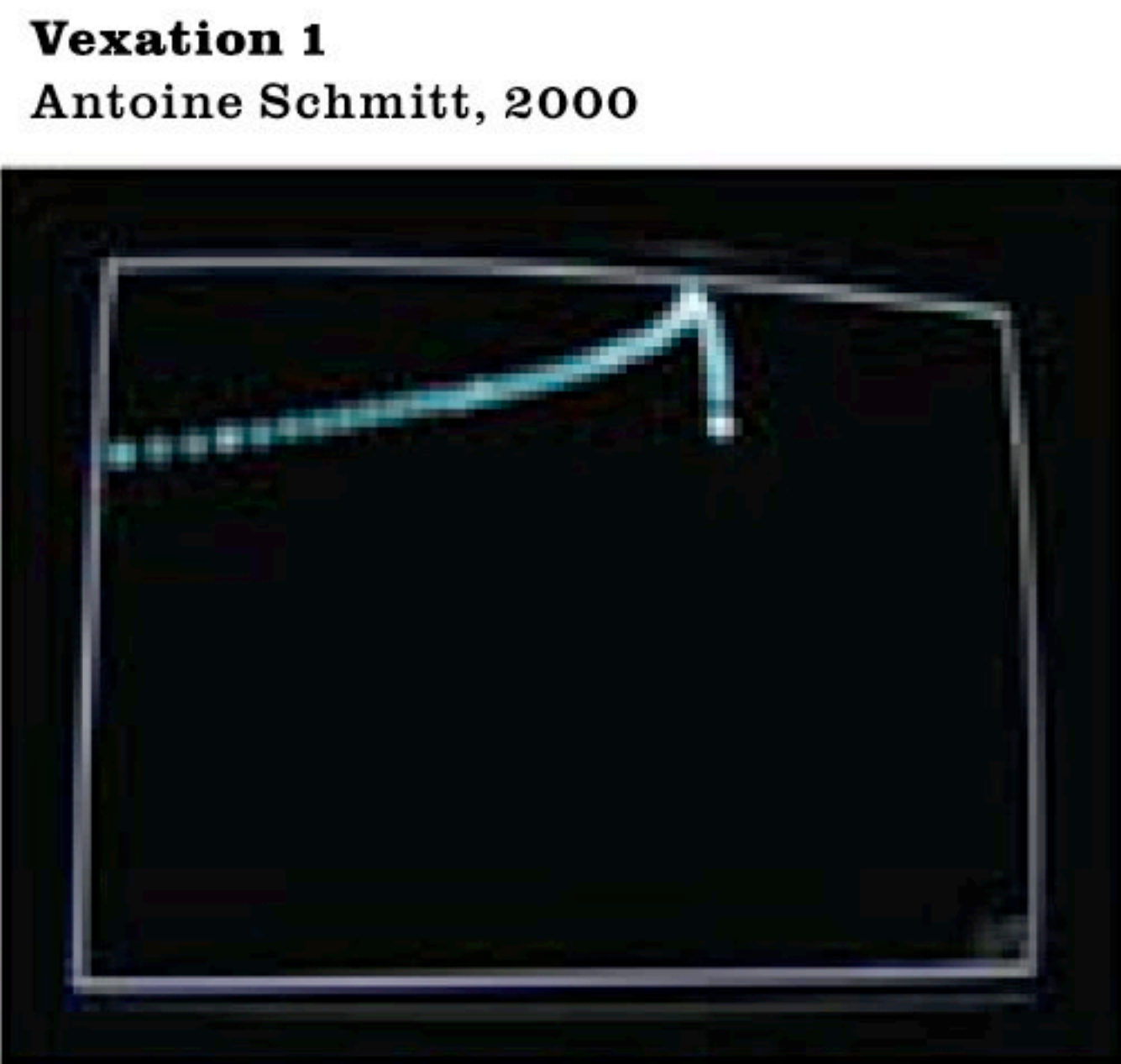
Pong Animation
Oska Software, 2001



Pong Folie
Olaf Val, 2006



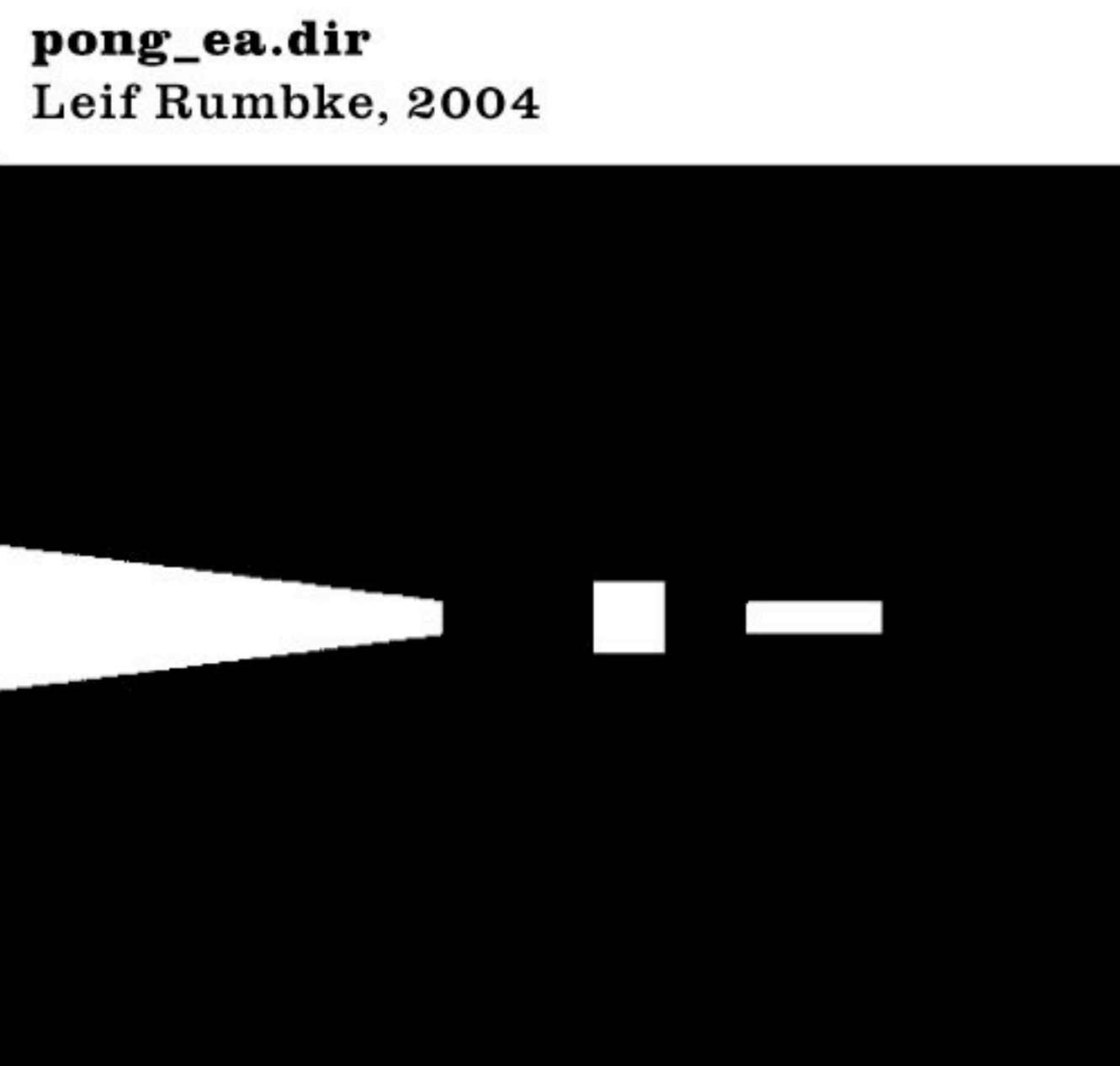
Mixed Reality Pong
Kiia Kallio, 2001



Vexation 1
Antoine Schmitt, 2000



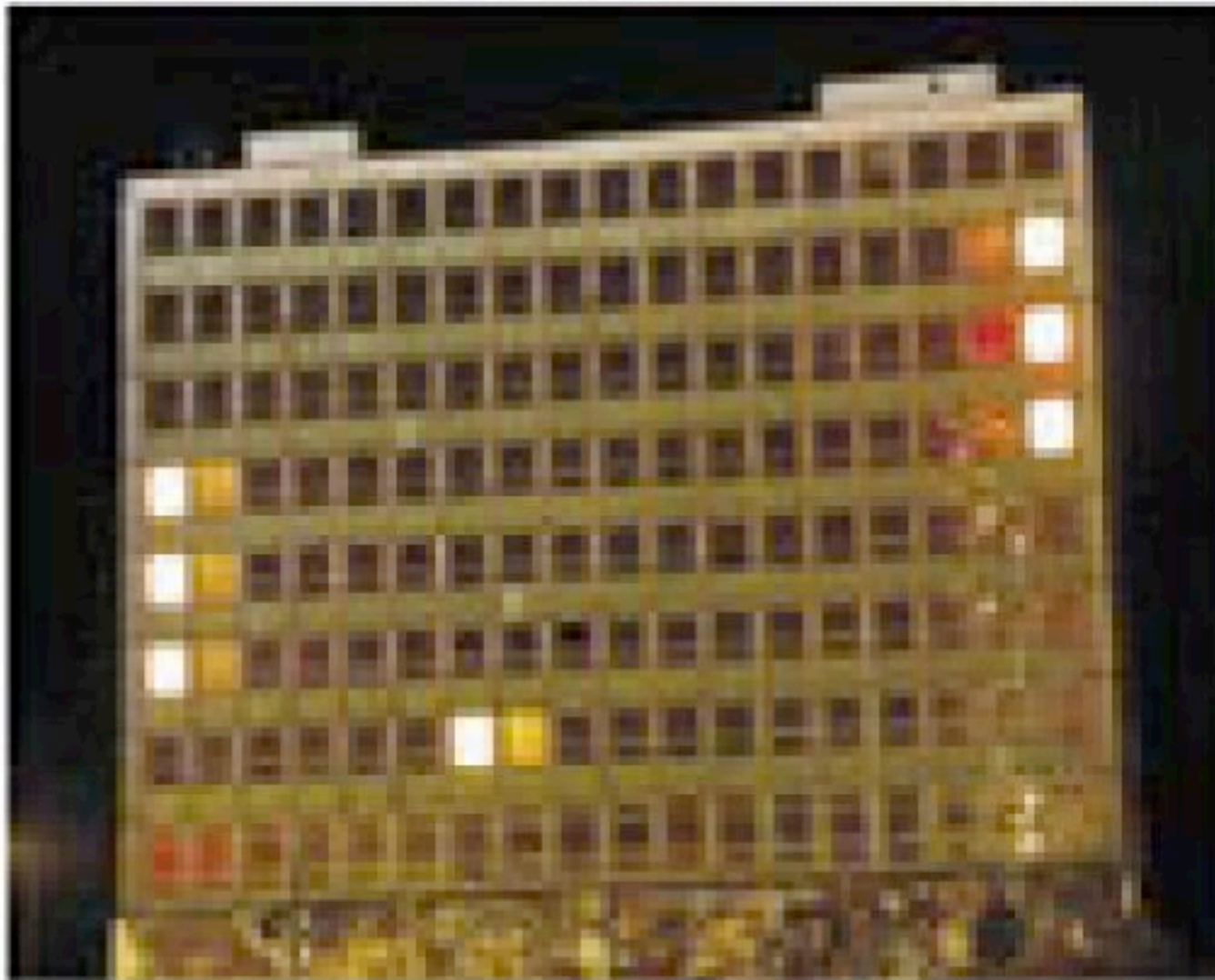
Ping Pong Kassetts⁴
VALIE EXPORT, 1968



pong_ea.dir
Leif Rumbke, 2004



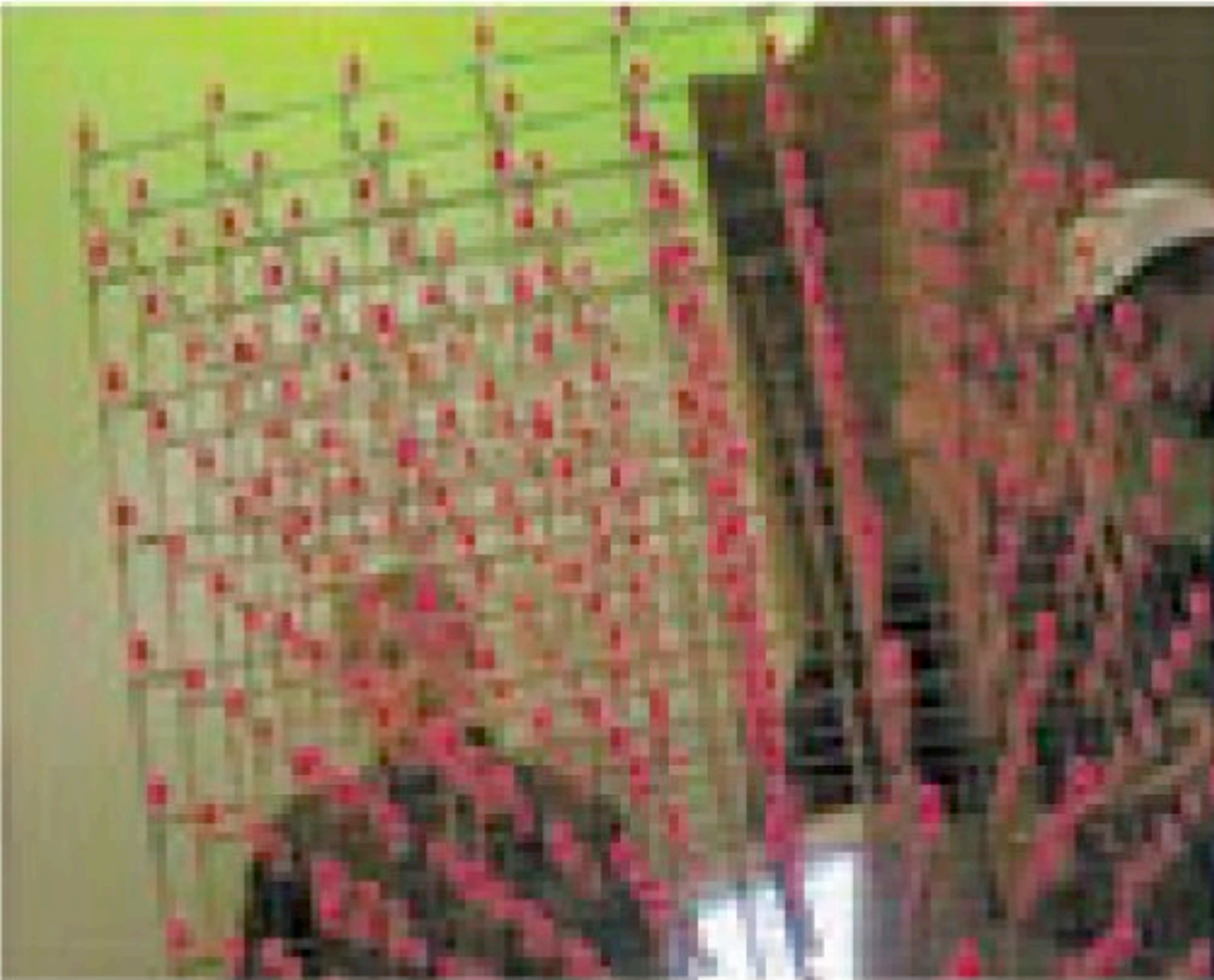
Tft Tennis v180⁵
Dirk Eijsbouts, 2004



Blinkenlights
Projekt Blinkenlights, 2001
LittleLights
Stephan Kambor/BlinkenArea, 2003



Pongmechanik
Niklas Roy, 2004



Borg 3D
Martin Ongsiek/DAS LABOR, 2005



Worlds' Smallest Pong
Alan Otten, 2002



Berlin Brain-Computer Interface
Fraunhofer FIRST/Charité, 2005

Bildnachweis

1 John Robertson

2 Bob

3 Peter Andersson

4 Sammlung Generali Foundation, Wien, Werner Kaligofsky

5 Otto Saxinger