

pong.mythos

Pong – das simple digitale Ping-Pong-Spiel – schaffte 1972 als Spielautomat von Atari den kommerziellen Durchbruch für das neue interaktive Unterhaltungsmedium Computerspiel und steht in direktem Zusammenhang mit dem bald darauf einsetzenden Siegeszug der Heimcomputer. Heute hat sich Pong von seinem historischen Ursprung in den Spielhallen emanzipiert und ist in einem größeren Kontext wirkungsmächtig geworden.

Mit pong.mythos wird erstmals einer der großen und populärsten Gründungsmythen unserer digitalen Informationsgesellschaft in seinen komplexen Erscheinungsformen an einem Ort zusammengeführt und erlebbar gemacht. Neben historischen und aktuellen Pongspielen zeigt die Ausstellung meist interaktive Werke internationaler Künstler und dokumentiert das Weiterleben von Pong in Wissenschaft und Popkultur.

www.pong-mythos.net



Odyssey I Magnavox

Ausstellungsdauer

16. November 2006 bis 21. Januar 2007

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 16 Uhr, mittwochs 15 Uhr

Anmeldung für Führungen

von Schulklassen und Gruppen

Telefon (069) 60 60 310

Im Museumsshop ist der Katalog für 9,80 EUR erhältlich.

Verkehrsverbindungen

U4, U5 Haltestelle „Willy-Brandt-Platz“

U1, U2, U3 Haltestelle „Schweizer Platz“

Straßenbahnlinie 16

Haltestelle „Schweizer Straße/Gartenstraße“

Museum für Kommunikation

Frankfurt

Schaumainkai 53

60596 Frankfurt am Main

Telefon +49 (0) 69 60 60 0

Telefax +49 (0) 69 60 60 666

E-Mail mk.frankfurt@mspt.de

www.museumsstiftung.de

Ein Museum der Museumsstiftung Post und Telekommunikation

Getragen von der Deutschen Post
und der Deutschen Telekom

pong.mythos

Museum für
Kommunikation
Frankfurt



Samstag
2. Dez. 2006
19 Uhr

PONG & PAL – Die Nacht der unvergesslichen Augenblicke

Informationen unter www.museumsstiftung.de

Dienstag
9. Jan. 2006
15 Uhr

„Die lebende Rechenmaschine“ – Wie rechnet der Computer?

Computerspiele faszinieren fast alle Kids. Doch wie funktioniert der Computer? Digitalelektronik und Computer umgeben uns allgegenwärtig, aber die wenigsten wissen um die zugrunde liegenden Prinzipien. Genau darum geht es: die Grundprinzipien der Technik werden mit Spaß in altersgerechter Form vermittelt.

Vortrag von Uwe Geisler für Kinder ab 12 Jahren
Museumseintritt:
ab 6 Jahre 1,- EUR, ab 16 Jahre 2,- EUR
Anmeldung unter (0 69) 60 60 310

Freitag
12. Jan. 2006
10 – 16 Uhr

Gameboy-Werkstatt: Bau dir dein eigenes Computerspiel!

Einfacher geht es nicht: Ein Display, sechs Taster, ein Lautsprecher und ein Mikrokontroller werden auf eine Platine gelötet. Fertig! Ohne Vorkenntnisse kann hier jeder ein richtiges Computerspiel bauen und mit nach Hause nehmen. Elektronische Spiele lassen sich nicht nur konsumieren. Wenn man selbst Hand anlegt, wecken sie kreative Energie. Mit Materialien aus dem Baumarkt kann das eigene Game wahlweise mit einem Gehäuse versehen werden oder man verändert sogar den Programmcode des Spieles.

Werkstatt mit Olaf Val für Kinder ab 10 Jahren
Unkostenbeitrag: 20 EUR (inkl. Verpflegung)
Teilnehmerzahl: bis zehn Personen
Anmeldung unter (0 69) 60 60 310

Pong und mehr auf der Videogames-Show
Olymptronica 2006 in der Jahrhunderthalle
Höchst am 18. und 19. November



pong.mythos

Zur Eröffnung
der Ausstellung
laden wir Sie
und Ihre Freunde
herzlich ein.

Mittwoch, 15. November 2006
19 Uhr

Museum für Kommunikation
Frankfurt

Es sprechen

Dr. Helmut Gold

Direktor

Museum für Kommunikation Frankfurt

Andreas Lange

Direktor

Computerspiele Museum (Berlin),
Kurator pong.mythos



Power Pong



Pong Folie



Painstation

gefördert von der

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES

„Pong Art“ ist Medienkunst. 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.art versammelt Werke aus den Bereichen Installations-, Video-, Software-, und Performancekunst:

//////////fur//// (D)

Ralph H. Baer (USA)

Projekt Blinkenlights (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/BlinkenArea (D)

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)

Susigames (D)

Time's Up (AT)

Mathilde µP (NL)

Olaf Val (D)

Buro Vormkrijgers (NL)

Philip Worthington (UK)

pong.mythos ist eine Ausstellung des Computerspielmuseums, Berlin, und wurde 2006 bereits im Württembergischen Kunstverein Stuttgart und der Games Convention in Leipzig gezeigt und wird im August 2007 im Kornhausforum Bern zu sehen sein.

computerspiele
museum

