

Pressemitteilung

Tracing a Seeping Terrain

Eloïse Bonneviot & Anne de Boer

Laufzeit: 2.9.-5.11.2023

Eröffnung: 1.9., 18 Uhr

Künstler:innengespräch: 2.9., 14 Uhr

Pressetermin: 30.8., 12 Uhr

Der Heidelberger Kunstverein kündigt die erste Ausstellung von Eloïse Bonneviot und Anne de Boer in Deutschland an. Sie stellt den Höhepunkt ihrer bisherigen Arbeit dar und erforscht durch Spielmechanismen kulturelle Antworten auf die ökologische Krise.

Das in Berlin lebende Künstler:innen-Duo setzt sich in interaktiven Installationen und performativen Arbeiten mit der Beziehung zwischen Menschen und anderen Lebewesen, Klimaangst und der Konstruktion von Welten auseinander. Sie entwickeln analoge und virtuelle Spiele, mit denen sie Geschichten inmitten des ökologischen Zusammenbruchs inszenieren.

Tracing a Seeping Terrain wurde speziell für den Heidelberger Kunstverein konzipiert. Die multimediale Installation erstreckt sich über die erste und zweite Etage und führt die Besucher:innen durch einen Parcours aus miteinander vernetzten Skulpturen. Der Höhepunkt dieser Installation ist die Projektion einer virtuellen Landschaft, die auf das Geschehen im Raum reagiert. Die Entscheidungen der Besucher:innen werden den (ökologischen) Zustand dieser Landschaft für immer verändern. Gaming wird hier als Möglichkeit präsentiert, sich mit dem Klimawandel jenseits von Ohnmachtsgefühlen auseinanderzusetzen.

Die Verbindung von analogen Aktionen und digitalen Effekten wird durch die Integration bestimmter Technologien ermöglicht. Eine davon ist die RFID-Technologie, die Radiowellen zur Datenübertragung nutzt. Durch Chips in den Tools, mit denen die Besucher:innen ausgestattet werden, kann mit den Skulpturen interagiert werden. Der Kontext, auf den das Duo hier reagiert, ist unsere hypervernetzte Realität. Die Unterscheidung zwischen online und offline spielt längst keine Rolle mehr. Unsere Realität wird von Computern und KI-Systemen mitgestaltet. Auch die RFID-Technologie ist bereits im Alltag angekommen, zum Beispiel beim kontaktlosen Bezahlen.

Neben der fiktiven, computergenerierten Landschaft sind in der Ausstellung auch Arbeiten zu sehen, die auf Karten von satellitenbasierten Systemen zurückgreifen, die in Echtzeit Informationen zur Überwachung und Bewältigung von Naturkatastrophen weltweit liefern.

Konkret geht es um den Copernicus Emergency Management Service der EU und der ESA, der Behörden und Organisationen bei der Vorhersage, Prävention und Reaktion auf verschiedene Krisensituationen unterstützt. In diesem Zusammenhang untersuchen De Boer und Bonneviot die Auswirkungen von Daten auf unser heutiges Verhältnis zu ökologischen Systemen und beleuchten, wie diese Technologien natürliche Umgebungen kommunizieren, erweitern und simulieren. Aber auch, welche Emotionen ihre Verbreitung auslösen kann.

Die Bildsprache der Künstler:innen bezieht sich darüber hinaus auf projektive psychologische Tests, bei denen Bilder, die oft als Naturmotive gedeutet werden, das Beurteilungsinstrument sind. Diese Motive finden sich in einigen der Skulpturen wieder. Hier wird auf die Fähigkeit des Menschen verwiesen, Dinge anhand gemeinsamer Merkmale zu erkennen und zu kategorisieren. Dabei werden die aufgenommenen Informationen mit Erinnerungen abgeglichen. Diese Fähigkeit besitzen sowohl Tiere als auch Computersysteme durch maschinelles Lernen.

Die Ausstellung lädt dazu ein, die Wechselwirkungen zwischen unserer digitalen Umwelt und den Ökosystemen, die sie darstellt, spielerisch zu erkunden und fördert so einen Diskurs an der Schnittstelle von Daten, Technologie und Ökologie.

Kuratiert von Johanna Hardt

Gefördert durch den Innovationsfonds Kunst des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg



INNOVATIONSFONDS
KUNST



BADEN-WÜRTTEMBERG

Über die Künstler:innen

Eloïse Bonneviot (FR, 1986) und Anne de Boer (NL, 1987) sind ein in Berlin lebendes Künstler:innenduo, das sich in interaktiven Installationen und performativen Arbeiten mit der Beziehung zwischen Menschen und anderen Lebewesen, Klimaangst und der Konstruktion von Welten auseinandersetzt. Sie entwickeln Spiele, mit denen sie Geschichten inmitten des ökologischen Zusammenbruchs inszenieren. Dabei greifen sie auf digitale Kultur und DIY-Methoden zurück. Durch die sorgfältige Auswahl ihrer (Natur-) Materialien treten sie in Resonanz mit ihrer Umgebung und gehen über traditionelle Ausstellungsformate hinaus, indem sie das Publikum in eindringliche Erfahrungen einbeziehen.

Ausstellungen und Gaming Sessions: u. a. HEK Haus der Elektronischen Künste, Münchenstein, CH (2023), Droste Festival, Havixbeck, DE (2023), Capc Musée d'art contemporain de Bordeaux, FR (2022), Athens Biennale 7: ECLIPSE, GR (2021), HAU Hebbel am Ufer, Berlin, DE (2021), Galerie im Körnerpark, Berlin, DE (2020), Bergen Assembly, NO (2019), U-jazdowski, Warschau, PL (2019), Kunsthaus Langenthal, CH (2017), Royal Academy of Arts, London, UK (2017)



Tracing a seeping terrain, Eloïse Bonneviot & Anne de Boer 2023, Virtuelle Umgebung von Nicholas Delap. Basierend auf der Programmierung von Xing Xiao & Xiyue Hu (In vitro Team).