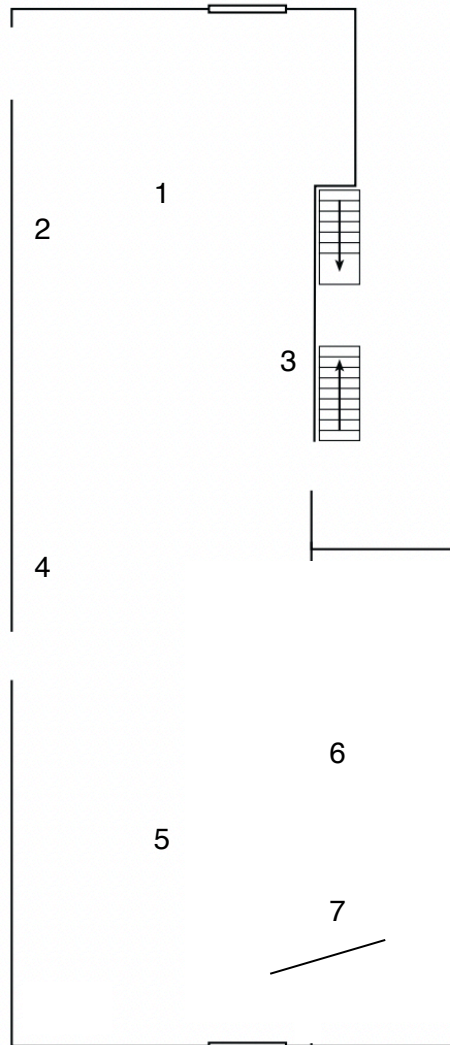


Tracing a Seeping Terrain
Eloïse Bonneviot & Anne de Boer



1. Oracle (Orakel), 2023

Stimme von Sarah Giese.

Die Skulptur, die uns als erste in der Ausstellung empfängt, wirkt mit ihrem bunten Gewand und dem hölzernen Kopf wie ein aufrecht stehendes Lebewesen, dessen Spezies nicht genau zu bestimmen ist. In ihrer Funktion als Spielleitung in der Ausstellung, die den Teilnehmer:innen ihre Charaktere vorstellt, erinnert sie an das Orakel der griechischen Tragödie. Orakel gibt es in vielen Kulturen. Sie sind eine Quelle der Weisheit, sehen Ereignisse voraus, geben Ratschläge oder beantworten Fragen. Sie können verschiedene Formen annehmen, darunter auch Personen, die als Mittler zwischen zwei Welten auftreten. Hier in der Ausstellung fungiert die Skulptur als Vermittler zwischen realer und virtueller Welt. In dem runden Element, das auch Teil der Rorschachfiguren (4.) im hinteren Teil der Halle ist, verbirgt sich RFID-Technologie - genauer gesagt ein RFID-Lesegerät. RFID steht für "Radio Frequency Identification".

Dabei handelt es sich um eine Technologie zur drahtlosen Identifizierung von Objekten mit Hilfe von Radiowellen. Sie wird zum Beispiel beim kontaktlosen Bezahlen eingesetzt. Das Pendant in der Ausstellung sind die Spielkarten und die Osselets, die mit einem RFID-Chip ausgestattet sind. Dieser ermöglicht die Aktivierung der Skulptur.

2. Gürtel, 2023

Eine weitere erste Station sind die Gürtel, die von zwei Ästen an der Wand herabhängen. Durch ihre Schnallen lassen sie sich leicht lösen und sind sofort einsatzbereit. Das Anlegen des Gürtels steht für die Verkörperung des nicht-menschlichen Charakters, der einem durch das Orakel verkündet wird. Die Künstler:innen wurden hier von Gürteln inspiriert, die Frauen in der viktorianischen Ära trugen. Diese sogenannten "Chatelaines" dienten dazu, persönliche Gegenstände in Kleidern ohne Außentaschen zu verstauen. Die Gürtel waren oft verziert und mit angehängten Beuteln versehen.

3. New Basin, 2020

Papier aus Birke Polypore, Siebdruck, ø 50 cm

Oblivion Outpost, 2020

Papier aus Birke Polypore, Siebdruck, ø 50 cm

Das Papier für diese Siebdrucke wurde von den Künstler:innen geschaffen aus dem Birkenporling - einem Pilz, der vor allem auf abgestorbenen Birken wächst und als natürliches Heilmittel bekannt ist. Für die Papierherstellung eignet er sich besonders gut, da er ohne Leim auskommt. Die im Siebdruckverfahren auf die Oberfläche gedruckten Symbole erzählen eine Geschichte, die über die üblichen Darstellungen auf Karten hinausgeht. Sie visualisieren Aspekte wie illegale Müllentsorgung und andere Umweltverschmutzungen. Die Titel der Werke sind automatisch generierte Namen von Dungeon-and-Dragon-Webseiten. Sie zeigen durch diese Verbindung der technisierten Fantasy-Welten und den natürlichen Materialien einen neuen Weg auf, sich mit dem Thema Umwelt zu beschäftigen.

4. Rorschach-Figuren

Die vier an der Wand befestigten Skulpturen wirken wie eine Reihe wundersamer Wesen, deren stählerne Fühler in den Raum ragen. Die symmetrischen Holzelemente, die sich von Skulptur zu Skulptur unterscheiden, verleihen ihnen einen eigenen lebewesenartigen Charakter. Es sind CNC-Holzschnitte. Die CNC-Technologie ermöglicht es, hochkomplexe Motive in Holz zu schneiden. Mit Hilfe von CAD-Software (Computer Aided Design) erstellten de Boer und Bonneviot digitale Zeichnungen, die von einer CNC-Maschine interpretiert wurden, um präzise Schnitte auszuführen. Die Motive stammen von Rorschach-Tintenklecksen. Der Rorschach-Test ist ein psychologisches Diagnoseverfahren, das Aufschluss über Persönlichkeitsmerkmale einer Person geben soll. Tinte wird auf einer Papieroberfläche aufgetragen und dann das Papier gefaltet. Die Idee hinter diesen unstrukturierten Bildern ist, dass Betrachter:innen ihre eigenen Vorstellungen in die abstrakten Formen projizieren. Die fahnenähnlichen Stoffbahnen sind - wie auch die anderen Stoffe der Ausstellung - mit natürlichen Materialien wie Wurzeln und Pflanzen gefärbt. Die dominierenden Farben in der Ausstellung sind wie die Grundfarben in digitalen Anwendungen und Geräten Rot, Grün und Blau. Diese Farbkanäle werden kombiniert, um auf Bildschirmen eine breite Palette von Farben auf Bildschirmen zu erzeugen.

5. Sound

Ein wichtiges Element in der Halle ist das Sounddesign des Soundkünstlers Bastian Hagedorn. Die Künstler:innen engagierten ihn, um dem visuellen Geschehen der virtuellen Landschaft eine immersive Klangdimension hinzuzufügen. Denn die Spielkarten und Osselets beeinflussen nicht nur das, was wir in der Landschaft sehen, sondern auch das, was wir hören. Lautstärke, Dynamik, Tonhöhen, Frequenzen, Texturen und nicht zuletzt die räumliche Wahrnehmung sind Bereiche, mit denen sich Hagedorn beschäftigte. In Videospiele, wie auch in der Ausstellung, manifestieren Klänge die Handlungen der Figuren, Umgebungen und Interaktionen. Hagedorn war nicht nur an der technischen Umsetzung vor Ort beteiligt und passte die Geräuschkulisse immer wieder an die Gegebenheiten des Kunstvereins an, sondern kreierte die Klänge zuvor in seinem Studio. Dazu verwendete er Ableton live - eine Software für elektronische Musik. Wie ein Foley-Künstler, der in der Filmindustrie für die künstliche Erzeugung realistischer Geräusche zuständig ist, bildete er Geräusche nach, die nicht einfach aufzunehmen sind. Dazu wendete er kreative Methoden an, wie das Wühlen in einer Legokiste, das Zerschneiden von Nudeln oder das Öffnen von sprudelnden Mineralwasserflaschen. Diese Aufnahmen wurden dann am Computer bearbeitet, um - immer in Rücksprache mit den Künstler:innen - den gewünschten Effekt zu erzielen. Für die Dreidimensionalität im Klangbild wurden zwei Lautsprecher am Boden und zwei an der Decke angebracht. Der zusätzliche Subwoofer in der Mitte der Ausstellungsfläche, erzeugt tiefe Schallwellen und füllt den Raum mit Bass.

6. Reverse Synergy, 2021

Holz aus Berlin, Brandenburg und Heidelberg,
recycelte Bürostühle, gefärbter Stoff

Diese Elemente stammen aus einer Installation des Künstler:innen-Duos im Jahr 2021, die für die Athens Biennale geschaffen wurde. In leicht abgewandelter Form wurden sie dort für Gaming-Sessions verwendet, bei denen sich Spieler:innen trafen, um gemeinsam online aktiv zu werden. Auch hier in der Ausstellung erfüllen sie die Funktion des Sitzens, gehen jedoch über den reinen Komfort hinaus. Sie sind nicht mehr entscheidend für die Erkundung der virtuellen Landschaft, sondern stehen nur noch symbolisch für den in sich gekehrten Spieler, der sich physisch vom performativen Körper entfernt. Während der Geist aktiv ist, ruht der Körper. Diese Ambivalenz spiegelt sich in den Objekten wider. Mit den seitlich zur Decke ragenden Ästen wirken sie zudem fast thronartig. Ein Thron symbolisiert Autorität. Oft ist ein Thron mit luxuriösen Elementen verziert. Hier sind es mit Walnüssen und Pilzen gefärbte Stoffe und Holz aus der Umgebung. Spezielle „Survival-Knoten“ halten alles zusammen. Das Knüpfen von Knoten kann in der Natur eine wichtige Überlebensmaßnahme sein. Zum Beispiel zur Sicherung von Nahrung, für Werkzeuge oder Unterkünfte. Visuell wird so die Erkundung der Außenwelt mit Elementen der Spielkultur verbunden.

7. Virtuelle Landschaft

Die projizierte Landschaft ist eine virtuelle Umgebung des britischen Künstlers Nicholas Delap, der sich auf Programmierung und computergenerierte Bilder spezialisiert hat. Die Erstellung einer virtuellen Umgebung umfasst Spieldesign, 3D-Modellierung, Texturierung, Beleuchtung und andere kreative Prozesse. In Videospielen dient eine Landschaft oft nur als Hintergrund für die Handlung. Hier spielt sie jedoch die Hauptrolle. Es steht nicht nur die visuelle Präsentation im Vordergrund, sondern auch die Interaktivität und Erkundungsmöglichkeiten für die Betrachter:innen. Sie haben die Möglichkeit, durch ihre Aktionen und Interaktionen in einen Dialog mit der Landschaft zu treten. Diese Interaktionen eröffnen unterschiedliche Perspektiven, aus denen die Landschaft betrachtet und erlebt werden kann.



8. Digitaldrucke auf Hahnemühle Torchon Papier 2023, je 42 x 59,4 cm

- a) EMSR517 Flood in Western Germany (Hochwasser in Westdeutschland)
- b) EMSR643 Mudflow in Ischia, Italy (Schlammlawine in Ischia, Italien)
- c) EMSR153 Cold spell in Huaphan (Kälteeinbruch in Huaphan)
- d) EMSR654 Tropical Cyclone Freddy in Mozambique (Tropischer Wirbelsturm Freddy in Mosambik)
- e) EMSR675 Wildfire on Rhodes Island, Greece (Flächenbrand auf der Insel Rhodos, Griechenland)

Die Drucke im Obergeschoss basieren auf der Kartierung aktueller Naturkatastrophen durch Copernicus, einem EU-Programm, das auf satellitengestützter Erdbeobachtung und In-situ-Daten (außerhalb des Weltraums) basiert. Die Künstler:innen stellen sich dabei folgende Fragen: Was sieht man auf Karten und was bleibt verborgen? Wie kartographiert man Katastrophen? Mit welchen Symbolen? Was bewirkt die Verbreitung solcher Bilder und wie beeinflussen sie unsere Vorstellungen von Klima und Klimawandel? Diese Künstler:innen gehen noch einen Schritt weiter, indem sie ihr eigenes Vokabular erschaffen: Symbole, die in Beziehung zueinander stehen und gleichzeitig Bezüge zu anderen Teilen der Ausstellung herstellen.

Auch imaginäre Karten, wie sie in Videospielen oder Science-Fiction-Büchern vorkommen, dienen den Künstler:innen als Inspirationsquelle. Diese Karten vermitteln nicht nur geografische Informationen, sondern tragen auch zur Glaubwürdigkeit der Welt bei. Die Künstler:innen zogen daraus insbesondere visuelle Aspekte für ihre eigene kartographische Arbeit. Zudem zeigen sie, dass Karten nicht nur neutrale Darstellungen von geografischen Merkmalen sind, sondern immer bestimmte Interessen widerspiegeln. Diejenigen, die die Fähigkeit besitzen, Karten zu erstellen und zu kontrollieren, haben die Möglichkeit, die Wahrnehmung von Raum, Grenzen und Ressourcen zu beeinflussen. Es handelt sich zwangsläufig um eine selektive Darstellung zu einem bestimmten Zweck.

9. Mimetic Murmurs (Mimetisches Gemurmel), 2023

Die Strukturen, die uns hier oben begegnen, bestehen aus geschwungenen Metallrahmen. In der Mitte tragen sie hölzerne Rorschachformen und zitieren so die Werke von unten. Auch hier lassen sich mit den Karten und Osselets Klänge erzeugen. Doch während die Klänge in der Halle die visuellen Veränderungen in der Landschaft akustisch darstellen, handelt es sich hier um leicht veränderte Aufnahmen von Wörtern, die den Klang dessen imitieren, was sie beschreiben (z.B.: Plopp, Ratsch etc.). Die Künstler:innen beschäftigen sich hier mit einem sprachlichen Phänomen, das als Onomatopöie oder Lautsprache bekannt ist. Dabei handelt es sich um eine stilistische Technik, die häufig in der Literatur, der Poesie oder in Comics verwendet wird, um Darstellungen von Geräuschen zu schaffen. Viele dieser onomatopoetischen Wörter stammen aus der Natur und imitieren beispielsweise Tierlaute (Quaken, Miauen usw.). Die Künstler:innen denken hier über die Art und Weise nach, wie wir über Natur und Umwelt sprechen und welche Möglichkeiten der sprachlichen, klanglichen und visuellen Repräsentation wir haben.