A photograph of a forest floor. In the foreground, there is a large, tangled pile of weathered, grey driftwood. A young, slender tree with a thin trunk and a dense, rounded canopy of green leaves stands in the center of the frame. The ground is covered with a mix of brown leaves, twigs, and patches of green moss or small plants. The background is a dense forest of taller trees, their green foliage creating a textured backdrop. The overall lighting is soft and natural, suggesting a shaded forest environment.

**Eloïse
Bonnevot**

**Anne
de Boer**

**Tracing
a Seeping Terrain**

Tracing a Seeping Terrain wurde von Anne de Boer und Eloïse Bonneviot für den Heidelberger Kunstverein konzipiert. In der multimedialen Installation, die Elemente der bildenden, der zeitbasierten und der darstellenden Kunst kombiniert, ist die ästhetische Erfahrung von Interaktion bestimmt. An die Stelle von passiven Rezipient:innen treten aktive Teilnehmer:innen. Die Besucher:innen durchlaufen die Ausstellung wie eine Art Spielparcours. Die verschiedenen Stationen sind alle miteinander verkabelt. Das Ganze gipfelt in der Projektion, die großflächig den hinteren Raum der Halle dominiert. Die virtuelle Landschaft, die dort zu sehen ist, ist dynamisch: Sie reagiert auf das, was im Raum geschieht. Alle Aktionen und die von den Besucher:innen getroffenen Entscheidungen werden die Landschaft prägen und ihren ökologischen Zustand für immer verändern. Auch die Klanglandschaft hat eine solche Feedbackfunktion. Wenn sie sich neu gestaltet und von Ambientmusik in chaotischere, dissonante Klänge abdriftet, beeinflusst das die Atmosphäre. Der Spielverlauf kann unerwartete Wendungen nehmen. Möglich wird dies unter anderem durch den Einsatz von RFID-Technologie, die Radiowellen zur Datenübertragung nutzt. Die Tools, mit denen die Besucher:innen ausgestattet werden, enthalten Chips, über die mit den Skulpturen interagiert werden kann. Auf diese Weise verbinden sich physische Präsenz und Virtualität, und der Effekt, den bestimmte Handlungen auf die Umwelt haben, wird deutlich – ein Zugang in der Beschäftigung mit dem Klimawandel, der eine Alternative zur lähmenden Umweltrhetorik bietet.

Spiel ist Anne de Boers und Eloïse Bonneviots Kunstform, Partizipation ihr wichtigstes Kriterium. Die Kombination mit neuen Technologien ermöglicht es uns, ihre Werke nicht nur zu betrachten, sondern tatsächlich zu erleben und mitzubestimmen. Der Kontext, auf den das Duo reagiert, ist unsere hypervernetzte Realität. Die Diskrepanz zwischen online und offline spielt längst keine Rolle mehr; unsere Wirklichkeit wird von Computern und KI-Systemen mitgestaltet. Auf diese Entwicklung und die damit einhergehenden Wahrnehmungsverschiebungen reagieren zeitgenössische Künstler:innen auf vielfältige Weise. Sie machen sich die Unschärfe in der Unterscheidung zwischen Realität und Virtualität zunutze und fordern ein neues Bildverständnis im digitalen Zeitalter. De Boer und Bonneviot sind fasziniert von den Mitteln, mit denen Welten geschaffen und visualisiert werden können – ein Thema, das die Kunst natürlich schon immer beschäftigt hat. Die beiden sind insbesondere daran interessiert, wie Bild- und Klangwelten, die sich an der Schnittstelle zwischen realem und digitalem Raum befinden, unsere Wahrnehmung der Welt beeinflussen und einen Perspektivwechsel ermöglichen können.

Sind Videospiele für unsere Zeit das, was Filme für das 20. und Romane für das 19. Jahrhundert waren? Gemessen an der weltweiten Anzahl von Gamer:innen – 3,24 Milliarden sind es im Jahr 2023 –, ist das Medium ein kultureller Meilenstein des 21. Jahrhunderts. Der Vergleich von Roman, Film

und Videospiel funktioniert nicht nur in Bezug auf die Popularität und Relevanz dieser Formate zu einem bestimmten Zeitpunkt. Es geht auch um den Stellenwert des Mediums innerhalb der Kunst. Der kommerzielle Aspekt von Videospielen führt hier immer wieder zu Unklarheiten über ihren Status. Dabei hat in den letzten Jahren eine große Anzahl von Künstler:innen das Potenzial von Videospielen als Ausdrucksmittel für sich entdeckt. Einige entwickeln eigene Spiele, andere lassen sich von ihren überwältigenden Bildlandschaften inspirieren. Nicht wenige versuchen sich selbst als Architekt:innen des eigenen Metaversums, in dem Strukturen und Formen des Zusammenlebens simuliert und mögliche Alternativen erprobt werden. Laut einer aktuellen Studie beträgt das Durchschnittsalter von Gamer:innen 38 Jahre. Daher wäre es ungenau, bei der Verwendung von Computerspielen in der Kunst von einer Reaktivierung des Kindlichen zu sprechen. Es geht um den spielenden Erwachsenen, dem die Fiktion eine Plattform bietet, sich mit möglichen Zukunftsszenarien auseinanderzusetzen und dabei gesellschaftliche Realitäten zu hinterfragen.

Der Wunsch, Rezipient:innen in das Werk einzubeziehen und zu aktivieren, ist nicht neu. Das Konzept der partizipatorischen Performance lässt sich bis zu den italienischen Futuristen und noch weiter zurückverfolgen. In jüngster Zeit ist jedoch ein verstärktes Interesse daran zu beobachten, kollaborative Erfahrungen mit definierten Regeln und Grenzen zu schaffen. Zudem wird zur Teilnahme durch den Einsatz neuer Medien animiert, die die menschlichen Akteur:innen nicht mehr nur als individuelle Subjekte ansprechen, sondern sie in verschiedene nichtmenschliche Rollen schlüpfen lassen. Hinzu kommt das Konzept der „langsamen Medien“: die Idee, dass Technologie eingesetzt werden kann, um die Aufmerksamkeit und die Auseinandersetzung mit der natürlichen Welt zu fördern, anstatt sie zu beeinträchtigen. Dieses Verständnis findet auch bei de Boer und Bonneviot Anklang.

¹ Haraway, Donna J. *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene. Experimental Futures*. Illustrated Edition. Durham: Combined Academic Publ., 2016.

² Morton, Timothy. *Ecology without Nature: Rethinking Environmental Aesthetics*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2007.

Natur ist hier kein unberührtes, vom Menschen getrenntes Reich. Schon allein der Begriff Natur widerstrebt dem Duo. Zu aufgeladen sei er mit überholten Vorstellungen. Damit stehen die Künstler:innen in einer Reihe mit zahlreichen Wissenschaftler:innen aus unterschiedlichen Disziplinen, die sich mit der Entwicklung eines alternativen Verständnisses von Umwelt und der

Stellung des Menschen in ihr beschäftigen. Sie sind zum Beispiel beeinflusst von Donna Haraways Theorien über die Interdependenz von Mensch, Natur und Technologie.¹ Oder von Timothy Mortons Vorschlag, Ökologie ohne Natur zu denken, wo doch die Wahrnehmung von Natur als etwas, das es zu bewahren oder aus der Ferne zu schützen gilt, die Trennung von Natur und Mensch nur verstärkt.² Oder von Jane Bennetts Aussagen über die Lebendigkeit von

³ Bennett, Jane. *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Durham: Duke University Press, 2010.

⁴ Lovelock, James E. und Margulis, Lynn. „Atmospheric Homeostasis by and for the Biosphere: The Gaia Hypothesis“. in: *Tellus*, Vol. 26, Nr. 1-2, 1974: 2-10.

Materie.³ Oder von der Gaia-Hypothese von James Lovelock und Lynn Margulis, die einen Paradigmenwechsel weg vom anthropozentrischen Weltbild einleitete. Anstatt die Erde als passive Kulisse für menschliche Aktivitäten zu betrachten, betont die Gaia-Hypothese

die aktive Rolle der Biosphäre und anderer geologischer Prozesse bei der Gestaltung und Erhaltung des Planeten.⁴ De Boers und Bonneviots Entwicklung von nichtmenschlichen Charakteren und Avataren ist in diesem Zusammenhang als ein Angebot zum Perspektivwechsel zu verstehen.

Neben der computergenerierten fiktiven Landschaft sind in der Ausstellung auch Arbeiten zu sehen, die sich an Karten satellitenbasierter Systeme orientieren, über die Echtzeitinformationen zur Überwachung und Bewältigung von Naturkatastrophen weltweit bereitgestellt werden. Konkret handelt es sich dabei um das Copernicus Emergency Management Service der EU und der ESA, die Behörden und Organisationen bei der Vorhersage, Prävention und Reaktion auf verschiedene Krisensituationen unterstützen. In diesem Zusammenhang beschäftigen sich de Boer und Bonneviot mit den Auswirkungen von Daten auf unser heutiges Verhältnis ökologischer Systeme und beleuchten, wie diese Technologien natürliche Umgebungen kommunizieren, erweitern und simulieren. Zusätzlich untersuchen sie, welche Art von Emotionen die Verbreitung solcher Daten hervorrufen kann.

Die Bildsprache der Künstler:innen bezieht sich darüber hinaus auf projektive psychologische Tests, deren Beurteilungsinstrumente Bilder sind, die oft als Naturmotive gedeutet werden. Diese Motive finden sich in einigen der Skulpturen wieder. Hier wird auf die Fähigkeit des Menschen verwiesen, Objekte, Ereignisse oder Konzepte aufgrund gemeinsamer Merkmale zu erkennen und zu kategorisieren. Dabei werden die aufgenommenen Informationen mit den bereits im Gehirn gespeicherten Informationen, den Erinnerungen, verglichen. Das gilt auch für Tiere. Aber nicht nur: Auch beim maschinellen Lernen, einem Teilgebiet der KI, spielt die Mustererkennung eine zentrale Rolle.

Die Ausstellung bietet damit einen spielerischen Einstieg in den komplexen Diskurs um Klima und Technologie und einen Zugang zum Klimawandel, der sich von den oft damit verbundenen Ohnmachtsgefühlen abhebt.



○



○



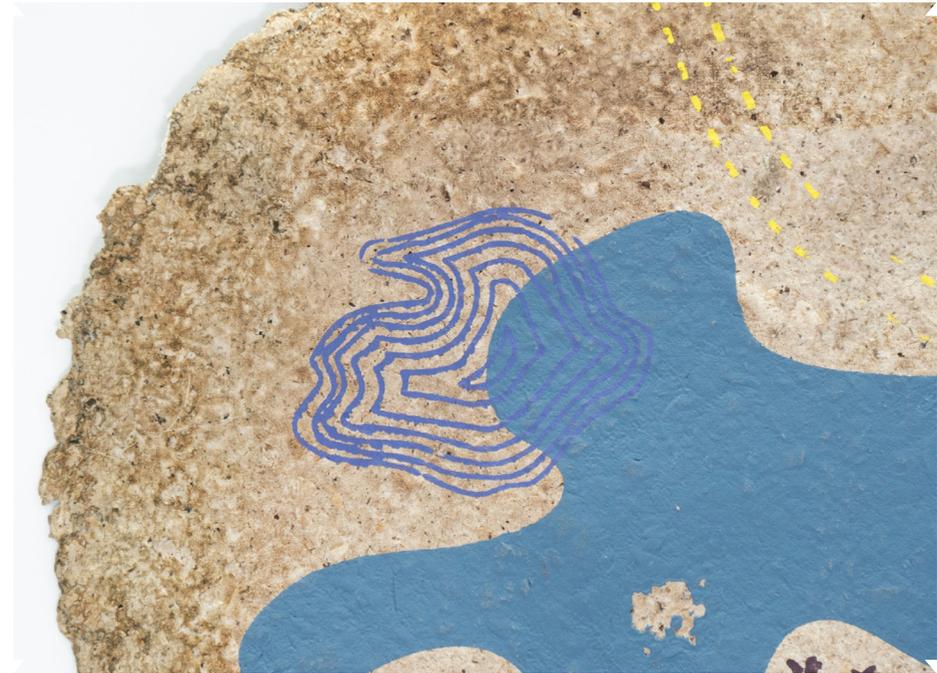
○

○: *Reverse Synergy*
 Eloïse Bonneviot & Anne de Boer
 2021
 Multidisciplinary installation
 Dimensions variable
 Commissioned and produced by the Athens Biennale
 With the support of Mondriaan Fonds
 Photography: Nysos Vasilopoulos

▷: *New Basin*
 Fantasy Maps
 Eloïse Bonneviot & Anne de Boer
 2020
 Birch Polypore Paper, Silkscreen print
 ø 50 cm



▷



▷

Tracing a Seeping Terrain by Anne de Boer and Eloïse Bonneviot has explicitly been designed for the Heidelberger Kunstverein. In this multimedia installation, which combines visual, time-based, and performative elements of art, interaction determines the aesthetic experience. Participants navigate the exhibition space instead of being passive spectators within the confines of the white cube. Various stations are linked together to form a network that can be activated. It culminates in a large-scale projection at the back of the hall. The dynamic virtual landscape depicted there reacts to the events in the physical space. Every action and decision will have a lasting impact on the landscape and its ecological state. The soundscape mirrors this mode of direct feedback. Sounds transition from ambient into chaos leading to unexpected twists in the game's progression. The seamless integration of physical and digital space is achieved through RFID technology. Radio wave-enabled chips are discreetly embedded within the visitors' equipment and the different stations in the exhibition. This approach offers an engaging perspective on climate change, diverging from the paralyzing rhetoric that dominates environmental discourse.

Anne de Boer and Eloïse Bonneviot employ video games as an art form. Participation is their main criterion. By integrating innovative technologies, their approach transcends passive observation and facilitates firsthand encounters that shape and mold the artworks. The duo responds to the context of our hyper-connected reality, where the boundary between online and offline has become irrelevant. Computers and AI systems co-create our realities, and contemporary artists react to this paradigm shift and the resulting adjustments in perception in various ways. They exploit the blurred line between reality and virtuality, demanding a new understanding of images in the digital age. De Boer and Bonneviot are particularly fascinated by the creation and visualization of worlds—an enduring preoccupation of art. They are especially interested in how visual and sonic environments situated between the natural and digital realms can influence our perception of the world.

With approximately 3.24 billion gamers worldwide in 2023, video games have become the cultural touchstone of the 21st century, akin to films in the 20th century and novels in the 19th century. Comparing these mediums goes beyond their popularity and relevance at specific points in time—it also encompasses their status within the realm of art. While commercial aspects often muddy these discussions, more artists have recently recognized the expressive potential of video games. Some develop games themselves, while others draw inspiration from the visually captivating landscapes within games, adopting similar aesthetics in their time-based works. Many artists are experimenting as architects of their own metaverse, simulating structures and forms of coexistence while exploring alternative possibilities. A recent study found that the average age of gamers is 38, dispelling the notion that the use

of computer games in art is solely a revival of childlike behavior. Instead, it represents the engagement of adult individuals who employ fiction as a medium to question societal norms and explore potential future scenarios.

The desire to involve and activate audiences in artworks is not new, with participatory performances dating back to the Italian Futurists and beyond. However, a recent surge of interest has been in creating collaborative experiences with defined rules and boundaries. Additionally, we now encounter mechanically programmed invitations to participate that no longer solely address the human actor as an individual subject but also allow for immersion into various non-human entities. Another concept gaining traction is “slow media”, which suggests that technology can enhance our connection with the natural world rather than alienate us from it. This understanding particularly resonates with de Boer and Bonneviot.

¹ Haraway, Donna J. *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene. Experimental Futures. Illustrated Edition.* Durham: Combined Academic Publ., 2016.

² Morton, Timothy. *Ecology without Nature: Rethinking Environmental Aesthetics.* Harvard University Press, 2007.

³ Bennett, Jane. *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things.* Duke University Press, 2010.

⁴ Lovelock, James E., and Lynn Margulis. “Atmospheric Homeostasis by and for the Biosphere: The Gaia Hypothesis.” *Tellus*, vol. 26, no. 1–2 (February 1974): 2–10.

To them, nature is not a separate, pristine realm detached from humans. In fact, they reject the term “nature” due to its outdated connotations. Their stance aligns with numerous scholars from various disciplines who are developing alternative understandings of the environment and humanity's position within it. One influence comes from Donna Haraway's theories on the interdependence of humans, nature, and technology.¹ Timothy Morton's proposition of thinking about ecology without nature is another source of inspiration since the perception of nature as something to be preserved or protected from afar only reinforces the separation of

nature and humanity.² Jane Bennett's assertions about the vitality of matter also contribute to their ideas.³ Additionally, James Lovelock and Lynn Margulis' Gaia hypothesis informs their approach. The Gaia hypothesis indicates a paradigm shift away from an anthropocentric worldview and highlights the active role of the biosphere and geological processes in shaping and sustaining the planet.⁴ De Boer and Bonneviot's creation of nonhuman characters and avatars should be seen within this context as a means to foster a shift in perspective.

In addition to the computer-generated fictional landscape, the exhibition incorporates works referencing real-time maps that provide information for monitoring and managing natural disasters worldwide. Specifically, the artists consult open-access images provided by the EU and ESA's Copernicus Emergency Management Service, which aid authorities and organizations in

predicting, preventing, and responding to various crises. In this context, De Boer and Bonneviot explore the impact of data on our relationship with ecological systems, shedding light on how these technologies communicate, enhance, and simulate natural environments. They also consider the emotions evoked by the dissemination of such data.

The visual language employed by the artists also alludes to projective psychological tests, where images, often depicting natural motifs, serve as assessment tools. Some of the sculptures in the exhibition feature these motifs, which relate to the human capacity to recognize and categorize objects, events, or concepts based on familiar features, comparing new information with memories. This cognitive ability is also observable in animals and computational systems such as machine learning, a branch of AI that relies heavily on pattern recognition.

Ultimately, the exhibition offers a playful approach to the complex discourse of climate and technology, providing a means of engaging with climate change that transcends the sense of powerlessness often associated with it.

◇: *Oblivion Outpost*
Fantasy Maps
Eloïse Bonneviot & Anne de Boer
2020
Birch Polypore Paper, Silkscreen print
ø 50 cm



◇



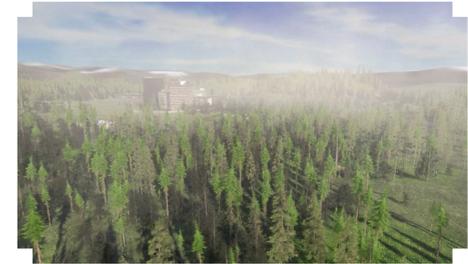
◇



○



○



□



□



○



○



□

○: *Reverse Synergy*
Eloïse Bonneviot & Anne de Boer
2021

Multidisciplinary installation
Dimensions variable
Commissioned and produced by the Athens Biennale
With the support of Mondriaan Fonds
Photography: Nysos Vasilopoulos

□: *Tracing a Seeping Terrain*
Eloïse Bonneviot & Anne de Boer
2023

Virtual environment by Nicholas Delap
Based on programming by Xing Xiao
& Xiyue Hu (In vitro team)

JOHANNA HARDT IM GESPRÄCH MIT
ELOÏSE BONNEVIOT UND ANNE DE BOER

JH Seit wann seid ihr als Duo in der Kunstwelt aktiv? Wie hat sich eure Partnerschaft im Laufe der Jahre entwickelt?

EB & AB Wir haben uns an der Gerrit Rietveld Academie in Amsterdam kennengelernt und 2011 mit zwei anderen Künstlern das Kollektiv HARD-CORE geformt. Was uns damals interessierte, war das Kuratieren einer Ausstellung mithilfe von algorithmischen Systemen, die über Platzierung und Inhalt entscheiden konnten. Wir entwickelten einen Roboter, der Ausstellungen nach nichtmenschlichen Kriterien wie der Luftfeuchtigkeit oder dem CO₂-Gehalt der Raumluft kuratierte. Parallel dazu begannen wir, uns mit Pilzen zu beschäftigen, lasen Timothy Mortons *Ecology Without Nature* und untersuchten unsere Beziehung zu unserer Umwelt im urbanen Kontext. Nach unserem Umzug nach London fragte uns der Kurator Cory Scozzari, der mit uns am Goldsmiths College studiert hatte, ob wir im Garten des Projektraums Jupiter Woods ein Werk schaffen wollten. Von da an wuchs unsere Zusammenarbeit. Heute ist sie unsere Hauptaktivität.

JH Natur und Technik werden oft als getrennte und gegensätzliche Bereiche betrachtet. Die natürliche Welt, Ökosysteme und nichtmenschliche Wesen auf der einen Seite, von Menschen geschaffene Artefakte und Systeme auf der anderen. Eure Arbeiten brechen diese Dichotomie auf. Wie gelingt euch die Integration von Natur und Technologie, und wie trägt die Funktionsweise von Spielen dazu bei?

EB & AB Eine der faszinierendsten, aber auch gefährlichsten Eigenschaften des Menschen ist seine Neigung zur Anthropomorphisierung. Wir glauben, dass es möglich ist, diese Tendenz, sich mit allem verbinden und sich in allem wiedererkennen zu wollen, umzukehren. Spiele eignen sich besonders gut für diesen Zweck, da sie Parameter festlegen können, die es ermöglichen, in verschiedene Rollen zu schlüpfen. Wir

können etwa in einem Spiel ein anderer Mensch sein oder sogar etwas, das nicht menschlich ist oder das überhaupt nicht existiert! Basierend auf dieser Idee, können wir eine kleine Testwelt oder einen Mesokosmos erschaffen, wie Alenda Y. Chang in ihrem Buch *Playing Nature* vorschlägt. In dieser Welt können wir verschiedene Szenarien und Begegnungen erproben.

JH Zudem begeben sich ihr euch als Teil eurer künstlerischen Praxis auf die Suche nach natürlichen Materialien, zum Beispiel in Wäldern. Holz, Moos und Pflanzen kommen für Färbeprozesse oder für die Papierherstellung zum Einsatz. Was für eine Rolle spielt dieser Prozess des Sammelns?

EB & AB Es begann alles mit dem Pilzesammeln: Wir sammelten alle möglichen Sorten, brachten sie nach Hause und versuchten, sie zu bestimmen – meistens erfolglos. Das Schöne am Pilzesammeln ist diese langfristige Beziehung. Es braucht Zeit, um eine Pflanze, eine Flechte oder einen Pilz wirklich zu erkennen. Dieser langsame Prozess gefällt uns. Zudem reflektiert man ständig: Welche Pflanzen und Bäume wachsen hier? Wie ist die Sonneneinstrahlung? Wie ist die Bodenbeschaffenheit? Gibt es andere Pilze in der Nähe? Hat es geregnet? Wie lange schon? Wie war die Durchschnittstemperatur der letzten 10 Tage? Mit anderen Worten: Man muss die eigene Umgebung als Ökosystem und Netzwerk betrachten. Alle diese Elemente müssen im Gleichgewicht sein. Wenn man weiterhin ernten will, muss man nicht nur darauf achten, wie viel man sich nimmt. Man wird zum Hüter dieses Ortes und ist für ihn verantwortlich. Man ist gezwungen, ein aktiver Teil dieser Umwelt zu werden.

JH In der Spielmechanik beziehen sich Toolkits auf eine Reihe von Fähigkeiten, Aktionen oder Regeln, die Spieler:innen in einem Spiel nutzen können. Welche Instrumente habt ihr für die Ausstellung im HDKV entwickelt, um den Besucher:innen die Orientierung zu erleichtern?

EB & AB Ein Hauptproblem in der Videospieldkultur besteht in der Zugänglichkeit und in der Überwindung der Barrieren, die sich

seit den Anfängen langsam aufgebaut haben. Demzufolge war es für uns von großer Bedeutung, ein System zu entwickeln, das alle Arten von Besucher:innen anspricht, unabhängig davon, ob sie Erfahrung mit Videospiele haben oder nicht. Ein wichtiger Aspekt für Heidelberg war, den Spielablauf so zu vereinfachen, dass die Besucher:innen das Werk mit wenig Hilfe erleben können. Zu diesem Zweck haben wir uns eine Art Gürtel ausgedacht, der Spielkarten mit Aktionsverben und obskuren Gegenständen sowie den Namen einer bestimmten Figur enthält. Diese Elemente sind mit RFID-Technologie ausgestattet und können darüber die Skulpturen in der Ausstellung aktivieren. Diese Technologie ist ein Tool, mit dem sich die physische Erfahrung des Publikums mit der virtuellen Umgebung verbinden lässt. Je nachdem, welche Skulptur in der Ausstellung berührt wird, passiert etwas anderes: Ein Element liest etwa die Geschichte der Figur vor, die ausgewählt wurde, eine andere löst ein lautmales Klangstück aus.

Im Wesentlichen haben wir versucht, einen Raum zu schaffen, in dem die Spieler:innen ihre eigenen Regeln aufstellen können, ausgestattet mit den verschiedenen Elementen. Wir wissen, dass jede Erfahrung anders ist, zum Beispiel abhängig davon, ob man die Ausstellung allein oder womöglich in einer ganzen Gruppe von Freund:innen besucht. Wir interessieren uns für die Freiheit, die sich aus der Ermöglichung der Erfahrungen ergeben kann, aber auch dafür, was passiert, wenn man eine gewisse Autorschaft aufgibt.

JH Ihr greift auf Karten für Katastrophenschutzmaßnahmen zurück, die reale Satellitenbilder und Geodaten verwenden. Diese vermitteln mir ein Gefühl von Kontrolle und Vorhersagbarkeit, gleichzeitig aber auch von Ohnmacht. Wie geht ihr mit den Informationen um, die man dort vorfindet?

EB & AB Die Ambivalenz zwischen Kontrolle und Ohnmacht ist ein charakteristisches Merkmal unserer Reaktionen auf Katastrophen im Kontext des Klimawandels. Die

erwähnten Karten dienen als Dokumente zu spezifischen Ereignissen und veranschaulichen sowohl den Verlust an Kontrolle als auch den Versuch, diese Kontrolle zurückzugewinnen. Bei der Verwendung dieser Karten interessieren wir uns für das Konzept des Zeugnisses und der Nacherzählung. Dem fügen wir das Element des Gedenkens und des Denkmals hinzu, um den Kontrollverlust anzuerkennen und die Trauer über dessen Folgen zum Ausdruck zu bringen. Angesichts des Klimakollapses sind das vorhandene visuelle Vokabular und der Raum für Trauer noch unzureichend. Wie können wir über das bloße Kartieren hinausgehen, um sowohl den Versuch der Kontrollerlangung als auch den Raum für die mit der Katastrophe einhergehenden Emotionen zu berücksichtigen? Die Arbeit versucht in gewisser Weise, eine emotionale Landkarte zu erstellen.

JH Rorschachtests sind eine weitere visuelle Referenz. Wie passt das zu euren anderen Arbeiten?

EB & AB Diese Formen stehen im direkten Dialog mit der veränderten Selbstwahrnehmung, die wir von den Besucher:innen während des Spiels verlangen. Vor allem sollen sie eine instinktive Reaktion bei den Betrachtenden hervorrufen. Unser Gehirn ist darauf programmiert, überall Muster zu erkennen. Die gesamte Ausstellung strebt danach, über die eigene Perspektive hinauszugehen und zu kommunizieren. Wir sind davon überzeugt, dass diese Mustererkennung eine Möglichkeit bietet, eine andere Art der Wahrnehmung zu erreichen und somit neue Erfahrungen zu ermöglichen. In gewisser Weise ähnelt dies dem Eintauchen in andere Wesen, wie wir es bei Spielen oder Videospiele erleben.

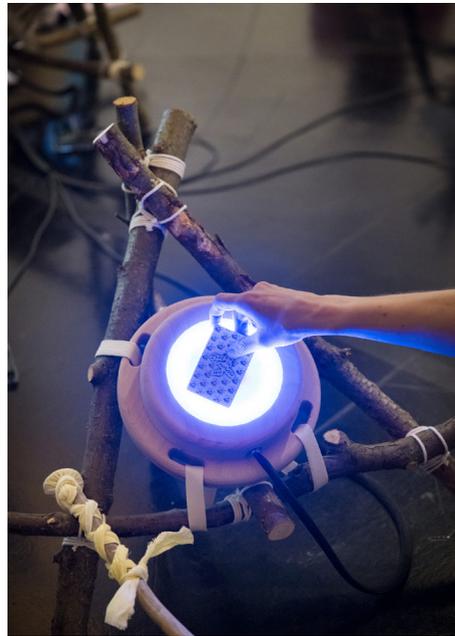
JH Wie steht es mit dem Sound in eurer Installation? Wie soll Klang das Gesamterlebnis im Ausstellungsraum beeinflussen?

EB & AB Für die Arbeit in Heidelberg haben wir mit dem Perkussionisten und Experimentalmusiker Bastian Hagedorn zusammengearbeitet. Wir sind seit einiger Zeit fasziniert von den Klanglandschaften in

Videospielen und davon, wie durch die verschiedenen Ebenen der Interaktion mit der Spielstruktur bei jedem Spieldurchgang eine neue Klanglandschaft entsteht. Das Faszinierende daran ist, dass es in den meisten Spielen eine Vielzahl von Figuren und Objekten gibt, die sich in Bewegung befinden und die alle ihren individuellen Klang und ihr eigenes Vokabular haben. Diese Geräuschkulisse kann durch die eigenen Handlungen innerhalb des Spiels manchmal recht chaotisch werden. In unserer Installation wollten wir diese Atmosphäre nachbilden, wobei das Publikum eine gewisse Kontrolle hat und verschiedene Klangschichten in der Ausstellung erzeugt. Je nachdem, welche Karten gespielt werden, können die Aktionen des Publikums entweder eine eher chaotische und beklemmende Atmosphäre oder aber den Übergang in einen kontemplativen Zustand hervorrufen.



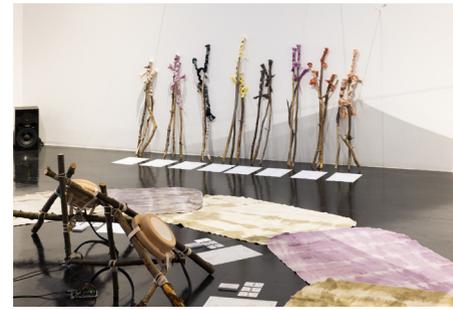
△



△



△



△



△

△ : *They dig in suitable soil*
Eloïse Bonneviot & Anne de Boer
2022

Mixed media installation (fabric dyed with organic matter, set of multimedia elements, cherry maple wood, Landes pine, screens and computer)

Dimensions variable

Video game developers: Xing Xiao & Xiyue Hu
(In vitro team)

Photography: Arthur Pequín

JH How long have you been active as a duo in the art world? How has your partnership developed over the years?

EB & AB We met at the Gerrit Rietveld Academy in Amsterdam and formed the collective HARD-CORE with two other artists in 2011. At that time, we were interested in curating an exhibition using an algorithm to decide on placement and content. Eventually, we developed a robot that curated exhibitions according to non-human criteria such as humidity or CO₂ content. In parallel, we began to look at fungi, read Timothy Morton's *Ecology Without Nature* and examine our relationship to our environment in an urban context. When we moved to London, curator Cory Scozzari and other colleagues from Goldsmiths University asked if we wanted to create a work in the garden of their project space, "Jupiter Woods". From then on, our collaboration grew and is now our main activity.

JH Most of us think of nature and technology as mutually exclusive because they have often historically been conceptualized as distinct and opposing realms: The natural world, ecosystems, and non-human entities on the one side, and human-made artifacts and systems on the other. Your practice breaks down this dichotomy. How can game mechanics help in this regard?

EB & AB One of the human beings' most wonderful yet potentially risky qualities is our inclination to anthropomorphize. We think you can turn this on its head – this tendency to connect and recognize yourself in anything. Games are particularly effective because they can set parameters for us to take on different roles. For example, we can be another human being in a game, or even something that is not human or not alive at all! Based on this idea, we can create a small test world or mesocosm, as Alenda Y. Chang suggests in her book *Playing Nature*. In this world, we can test out different scenarios and encounters. It can also become an opportunity for the player to experiment with new ideas and dreams never imagined before.

JH As an integral part of your artistic endeavors, you actively seek out natural materials, venturing into the forest to discover various plants and fungi. These elements find purpose in your dyeing processes and papermaking techniques. Could you elaborate on the significance of this collecting process within your creative journey?

EB & AB At first, we were terrible at it; we would pick all kinds of mushrooms, bring them home, and try unsuccessfully to identify them. What's nice about it is that you create a long-term relationship with what you forage. Recognizing a plant, a lichen, or a fungus takes time. We like this slow process. Plus, you're constantly reflecting: what plants and trees grow here? What is the sun exposure? How is the soil? Is there another mushroom growing nearby? Has it been raining? What was the average temperature in the last 10 days? You grow to understand your environment as an ecosystem and a network. All of its elements have to be in balance. If you want to keep harvesting, you not only have to pay attention to how much you take. You also become the guardian of this place and an active component of that environment. It forces you to intertwine, to meddle.

JH In game mechanics, toolkits refer to sets of abilities, actions, or rule sets that players can utilize within a game. For your show at the Heidelberger Kunstverein, you have been

developing a new project where visitors navigate the exhibition space as players. What toolkit do you provide them with to find their way?

EB & AB One of the main issues with video game culture is access. It was vital for us to develop a system suitable for any visitor, regardless of their experience with playing video games. We also wanted to ease the player in the game, almost without them noticing. To connect their public physical experience to virtuality we decided to use RFID technology. It's a technology many of us use daily already through contactless payment for example. Another important aspect for Heidelberg was to simplify the gameplay so visitors experience the work with minimum or no assistance. We developed a belt with a limited amount of tools. Then the visitor is off to explore. Each of the elements is equipped with an RFID tag and can be tapped at any of the sculptures to different results. One piece will read the story of the chosen character. Another will play an onomatopoeia sound piece. Simultaneously, the virtual environment will change, its climate and features will be effected.

We aimed to build a space where players can create their own rules. Each experience will be different depending on how many people are in the space at once, whether you come with your friends etc. We are interested in creating a unique experience for each audience member, but also in giving up authorship for viewers to create their own story.

JH The representation of environments is central to your work. You have been building a fictitious virtual environment. But you also draw on open-access emergency maps that use real satellite imagery and geospatial data to visualize the impact and scale of ecological disasters. When I first looked at these representations, the images seemed ambivalent to me. There is a sense of control and predictability but also a sense of powerlessness in the face of the gravity of the state of the world. How do you use the information you find there?

EB & AB This ambivalence between control and powerlessness feels intrinsic to the way we respond to climate related catastrophes.

The maps document an event which signals loss of control or even lack of power in the first place. The document becomes a witness to the event and an attempt to regain control. It's a meticulous retelling: various components are mapped trying to understand every factor in the disaster. We are interested in this aspect of witnessing or retelling but adding elements of memorial and monument. Not in the sense of grandeur but in recognizing the loss of control and mourning its consequences. There is still far too little visual vocabulary and space for mourning in the optics of climate collapse. The work attempts to create an emotional map by working with meticulous, Cartesian mapping and adding visual elements that mark possible places of mourning.

JH Another visual reference is projective psychological tests. How do these tie in with your other works?

EB & AB We have integrated the original shapes created by Rorschach into various sculptures. These shapes are in direct dialogue with the altered sense of self we aim to evoke in the audience during the game. Their purpose is to elicit an instinctive response from the individuals encountering them. Our brain is wired to recognize patterns everywhere, even in the space where they do not exist.

The whole exhibition is an attempt to communicate beyond one's own perspective. We feel that tapping into this very basic mode of recognizing information can be another way to access a different mode of perceiving and, thus, of being within the works. A manner akin to games or video games that allow players to inhabit diverse entities.

JH Sound is also a significant element of the exhibition. Could you provide some insights into your production process regarding sound and how it shapes the overall experience within the exhibition space?

EB & AB We have had the pleasure of collaborating with Bastian Hagedorn, an experimental percussionist, and musician, for our upcoming piece in Heidelberg. For a while now, we have

been captivated by the mesmerizing soundscapes within video games. These interactive virtual worlds possess a unique quality, where with each playthrough, a distinct soundscape emerges, shaped by the layers of interaction with the game's structure.

What truly fascinates us is the interplay of multiple characters and objects in motion, each possessing its own sounds and vocabulary. These soundscapes can often teeter on the brink of chaos as a result of the player's actions. Our aim for the installation is to recreate this dynamic atmosphere, granting the audience a degree of control to craft diverse sound layers within the exhibition space.

Depending on the cards played, the audience's actions may evoke a somewhat turbulent and oppressive atmosphere. Conversely, there will also be moments when the atmosphere gracefully shifts, inviting contemplation and introspection.



Eloïse Bonneviot & Anne de Boer
Photography: Silke Briel

Eloïse Bonneviot (FR, 1986) und Anne de Boer (NL, 1987) sind ein in Berlin lebendes Künstler:innenduo, das sich durch interaktive Installationen und performative Arbeiten mit den Beziehungen zwischen den Arten, 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)
Kunsthhaus Langenthal, CH (2017)
Royal Academy of Arts, London, UK (2017)

Eloïse Bonneviot (FR, 1986) and Anne de Boer (NL, 1987) are a Berlin-based artist duo who explore interspecies relations, climate anxieties, and world-building through interactive installations and performative works. They use games to collectively imagine stories amid ecological collapse, drawing on digital culture and DIY methods. By carefully selecting materials that resonate with their surroundings, they transcend traditional exhibition formats and engage audiences in immersive experiences. Their art inspires reflection and action, providing a compelling platform to reimagine our relationship with the world.

Exhibitions and gaming sessions: a. o.
HEK House of Electronic Arts, 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, Warsaw, PL (2019)
Kunsthhaus Langenthal, CH (2017)
Royal Academy of Arts, London, UK (2017)

Impressum / Imprint

Ausstellung/ Exhibition

Eloïse Bonneviot & Anne de Boer:

Tracing a Seeping Terrain

Heidelberger Kunstverein

2.9.–5.11.2023

Kuratorin / Curator:

Johanna Hardt

Leitung Installation / Head of Installation:

Nikolai Schuchna

Team Installation:

Ephraim, Celine Lechaux

Transport:

Oettermann Kunstlogistik

Publikation / Publication

Texte / Texts:

Eloïse Bonneviot & Anne de Boer,

Johanna Hardt

Lektorat & Korrektorat / Editing & proofreading:

textstern / Ulrike Ritter

Englisches Lektorat & Korrektorat /

English editing & proofreading:

David Plessy

Satz & Gestaltung / Typesetting & Design:

Benjamin Kivikoski, Samuele V Cucuietu,

Bureau Progressiv, Stuttgart

Druck / Printing:

Pinguin Druck, Berlin

Heidelberger Kunstverein

Team:

Fabienne Finkbeiner (Kuratorische Assistenz /

Curatorial Assistant),

Søren Grammel (Direktion / Director),

Roberta Pfungsten (Admin),

Mehveç Ungan (Kuratorin / Curator)

Vorstand / Board:

Diana Frasek, Götz Gramlich, Matthias Günther

(Schatzmeister / Treasurer),

Prof. Dr. Henry Keazor (Stellvertretender

Vorsitzender / Vice-Chairman),

Dr. Steffen Sigmund (Erster Vorsitzender /

First Chairman)

Beirat / Advisory Board:

Julia Behrens, Carolin Ellwanger,

Wolfgang Erichson, Herbert Jung,

Cholud Kassem, Matthias Kutsch,

Cora Maria Malik, Dominique Mayr,

Claudia Paul, Jürgen Popig, Dr. Dorit Schäfer,

Prof. Mario Urlaß

Adresse Ausstellung / Exhibition address:

Hauptstraße 97, 69117 Heidelberg, Germany

ISBN: 978-3-948096-96-0

Dank / Gratitude

Die Ausstellung wird gefördert durch den Innovationsfonds Kunst des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg. Wir danken der Stadt Heidelberg und dem Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg für die institutionelle Förderung. Unser Dank gilt zudem der Stiftung Landesbank Baden-Württemberg für die finanzielle Unterstützung bei der Erstellung dieser Broschüre.

The exhibition is supported by the Innovationsfonds Kunst des Ministry of Science, Research and Arts Baden-Württemberg. We would like to thank the City of Heidelberg and the Ministry of Science, Research and Arts Baden-Württemberg for their institutional support. We would like to thank the Stiftung Landesbank Baden-Württemberg for its financial support in the production of this brochure.



HDKV

HEIDELBERGER
KUNSTVEREIN

HAUPTSTRASSE 97
69117 HEIDELBERG

ÖFFNUNGSZEITEN
DI-SO 11-18 UHR

INFO
HDKV.DE