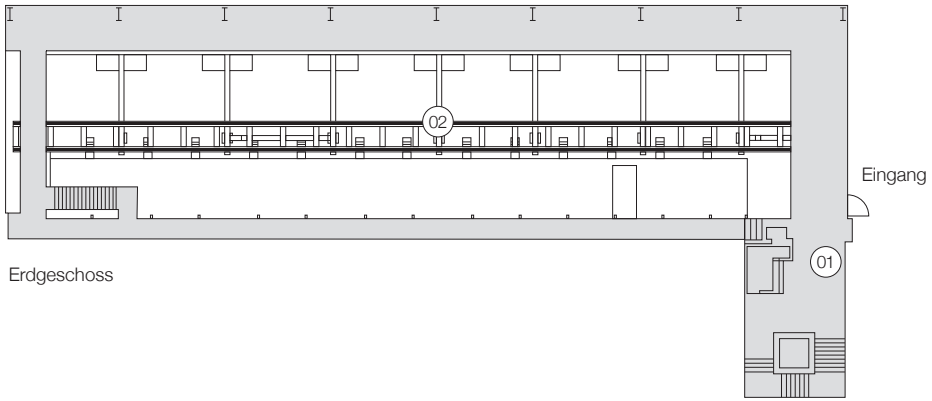
HACKING IDENTITY DANCING DIVERSITY

MÖLLEREI / ESCH BELVAL

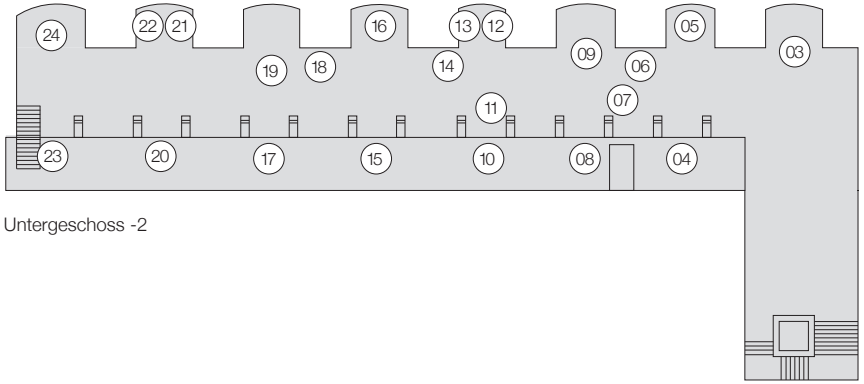
27.02. – 15.05.2022

ESCH-SUR-ALZETTE
EUROPEAN CAPITAL
OF CULTURE

DE



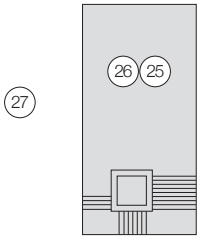
Erdgeschoss



Untergeschoss -2

28 Dieses Kunstwerk wird in der Lobby des Luxembourg Learning Centre (LLC) präsentiert.

Zugänglich:
Montag – Freitag 8:00 – 22:00
Samstag – Sonntag 8:00 – 17:00



Untergeschoss -3

HACKING IDENTITY DANCING DIVERSITY

Kuratiert von Anett Holzheid & Peter Weibel

Wo einst die Minette über Förderbänder und eine gigantische Rampe transportiert wurden, durchfluten digital generierte Filmbilder den Raum; wo Wolken aus Gesteinsstaub aufwirbelten, diffundieren Soundwellen elektronischer Musik. Anstelle metallhaltiger Mineralgemische, den sogenannten *Möllern*, die in den Kellernischen lagerten, mischt sich mit Beginn des europäischen Kulturhauptstadtjahres Esch2022 erstmals die Kunst in die frisch sanierte Möllerei ein.

Unter dem Titel *Hacking Identity – Dancing Diversity* durchzieht ein Ausstellungsparcours mit 28 international anerkannten Positionen der aktuellen Medienkunst das denkmalgeschützte Industriegebäude. Video-Installationen, großformatige Leinwandprojektionen, partizipative Arbeiten und Skulpturen porträtieren Phänomene der Auflösung, Verwandlung und Vervielfältigung von Identität. Auf drei Stockwerken können Besucher:innen Doppelgängern und Avataren, Popikonen der Games-World, skurrilen Sci-Fi-Wesen und überraschend mehrdeutigen Spiegelbildern begegnen.

So unterschiedlich die Strategien der Zitation, Rekombination, Kommentierung und Verfremdung formal auch sind, mit denen die eingeladenen Künstler:innen kulturelle Normen ethnischer, sozialer und geschlechtlicher Identität ästhetisch in Frage stellen, alle Werke stehen für eine aktive künstlerische Geste des Hackings ein. Dieser aus der Informationstechnologie stammende und mittlerweile in der digitalen Alltagskultur positiv konnotierte Begriff bezeichnet die kreative Überschreitung von Nutzungsbeschränkungen. Angewandt auf Definitionsmacht und kulturelle Normen bedeutet Hacking ein experimentelles Handeln für Veränderung. Da insbesondere soziale Realitäten und Wunschbilder medial codiert sind, eruieren Künstler:innen der Ausstellung die Wirkungen von Medien auf identifikatorische Prozesse zwischen Persönlichkeitshype, Emanzipation, Imitation und Ironisierung.

In den aktuellen gesellschaftlichen Debatten um Repräsentation, Partizipation und Anerkennung von Minderheiten bildet *Diversität* eines der Fahnenwörter. Nicht selten verengen sich vielstimmige Interessen zu unerbittlichen identitätspolitischen Konfrontationslinien. *Dancing Diversity* öffnet einen poetischen Freiraum und setzt gezielt bei dem humanitären Grundverständnis an, dass Verschiedenheit und Widersprüche (lat. *diversitas*) das unverzichtbare Ferment lebendiger Kulturentwicklung bilden. In Prozessen der Aneignung von Entstehendem und Vergangenem und der Vermischung von Eigenem und Fremdem entstehen Dynamiken der Souveränität. Die Metapher des Tanzes illustriert die Wechselbeziehungen zwischen individuellen und institutionellen Formationen des gesellschaftlichen Zusammenhalts.

Mit dieser Ausstellung, die auf medienkünstlerische Weise Verantwortungsbereitschaft für demokratische Offenheit und Motivation für veränderungswilliges Eingreifen erfahrbar werden lässt, stellt sich die Möllerei ihren Besucher:innen als Ideenraum für europäische Gemeinschaft und gelingende Interkulturalität vor.

01

Daniel Heiss

FLICK_KA^{AI}. Ein Turing-Test

2019
Videoloop mit fotografischen und generativ erzeugten Porträts, 66‘15“

Fotoautomaten-Porträts wurden lange Zeit für Personalausweise und Reisepässe verwendet. In ihrer kunstlosen Ästhetik glichen sie den kriminalanthropologischen Aufnahmen, die seit Ende des 19. Jahrhunderts zur identifikatorischen Erfassung Krimineller dienten. Steckbrief- und Passbildfotos wurden als vertrauenswürdige Repräsentationen personaler Identität gewertet.

Der 2007 von Peter Weibel und Matthias Gommel entwickelte Fotoautomat *FLICK_KA* sammelte über zwölf Jahre circa 100.000 Porträts von Besucher:innen des ZKM. Daniel Heiss dienten diese als Trainingsdatensatz für ein generatives neuronales Netzwerk, das aus den Merkmalen aller Porträts fotorealistische Kunstpersonen erzeugt. Seine Arbeit *FLICK_KA^{AI}. Ein Turing-Test* lässt auf vier Bildschirmen alle 20 Sekunden neue Fotografien und generative Bilder nebeneinander erscheinen, wobei Betrachter:innen mit der Frage konfrontiert werden: WHO IS BORN, WHO IS GENERATED?

Der Turing-Test (1950) prüft, ob ein Mensch, der eine Unterhaltung über die Sprachtastatur führt, den Unterschied zwischen menschlicher und computergenerierter Antwort erkennt. Heutige Bildbetrachter:innen stehen vor der Frage, ob die abgebildete Person existiert (hat) oder algorithmisch erzeugt wurde. Kann sich personale Identität angesichts dieser künstlichen Machbarkeit als gültige Kategorie noch behaupten?

Daniel Heiss (DE) absolvierte ein Studium der Informatik am Karlsruher Institut für Technologie (KIT). Am Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe (ZKM) arbeitet er als Softwareentwickler in der Abteilung für Museums- und Ausstellungstechnik. Daniel Heiss lebt in Karlsruhe.

Matthias Gommel (DE) studierte Produktdesign, Szenografie und Medienkunst an der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe (HfG). Er arbeitet als freier Ausstellungsgestalter und Medienkünstler und seit 2000 als assoziierter Künstler am ZKM. Ebenfalls 2000 gründete er mit Martina Haitz und Jan Zappe die Künstlergruppe *robotlab*. Mit ihren international nachgefragten Industrieroboter-Installationen und -Performances explorieren sie Mensch-Maschine-Relationen. Matthias Gommel lebt in Karlsruhe.

Peter Weibel (DE) ist Künstler, Ausstellungskurator, Kunst- und Medientheoretiker. Er lehrte an mehreren Hochschulen, war Gründungsdirektor des Instituts für Neue Medien der Städelschule in Frankfurt/Main und leitete u.a. die Ars Electronica in Linz, die Biennale von Sevilla sowie die 4. Moskau Biennale für zeitgenössische Kunst. Seit 1999 ist er künstlerisch-wissenschaftlicher Vorstand des ZKM und seit 2017 Direktor des PW-Forschungsinstitut für digitale Kulturen an der Universität für Angewandte Kunst, Wien. Peter Weibel lebt in Karlsruhe und Wien.

02

rosalie
Ludger Brümmer

Marathon der Tiere

2015
7-Kanal-Videoprojektion (HD), Farbe, 25‘00‘‘
Elektronische Komposition, 25‘00‘‘, stereo

Die Bildwelt der Großraumprojektion *Marathon der Tiere* ist inspiriert von den fotografischen Bewegungsstudien Eadweard Muybridges und Étienne-Jules Mareys sowie der Röntgenfotografie. Im Medium der Computeranimation verwandeln sich die Tiere in futuristische Fremdwesen, die auf einem virtuellen Catwalk defilieren. Waren Durchleuchtungs- und Chronofotografie des späten 19. Jahrhunderts dazu bestimmt, Leben auszumessen, übernimmt rosalie die ursprünglichen geometrischen Elemente, setzt sie in Bewegung, zerstreut sie und lässt sie fließen. Zunehmend vereinigen sich Tierleib und Zeichenwelt, woraus sich psychedelische Bildkompositionen entwickeln.

Die Computermusikkomposition *Spin Loop* von Ludger Brümmer verleiht dem Geschehen eine enorme Dynamik und Dramatik, changierend zwischen Transparenz und Bedrohlichkeit. Animation und Animalität fusionieren in diesem Video, an dessen Ende zwei Hunde erstmalig in Frontalansicht erscheinen. Der tiefdunkle Blick der Tiere, Stellvertreter des Menschen, sendet die Frage, in welchen Räumen und Auflösungen wir uns befinden.

Ist der Begriff des Humanums – im Sinne Donna Haraways – auch auf nichtmenschliche Akteur:innen auszudehnen, um die Existenz des Menschen zu sichern? Ist die Identität des Menschen um Nichtmenschliches zu erweitern?

rosalie (DE) studierte Deutsche Literatur und Kunstgeschichte an der Universität Stuttgart sowie Malerei, Grafik, Skulptur und Bühnendesign an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart. 1995 übernahm sie eine Professur für Bühnen- und Kostümbild an der Hochschule für Gestaltung Offenbach. Ihr Werk spannt einen Bogen zwischen Theater- und Bühnenbildprojekten sowie freikünstlerischen Lichtkunstarbeiten. Bedeutende Produktionen u.a. für die Bayreuther Wagner-Festspiele sowie für zeitgenössische Musik belegen, wie im Zusammenspiel mit Lichtkunst emotionsgeladene Raumerlebnisse entstehen. 1988 erhielt rosalie den ersten Preis der 1. Münchener Biennale – Internationales Festival für Neues Musiktheater, 2008 den Europäischen Kulturpreis für ihr künstlerisches Gesamtwerk. rosalie verstarb 2017 in Stuttgart.

Ludger Brümmer (DE) studierte Komposition an der Folkwang Hochschule Essen. Er komponierte für Orchester und Ensemble und ist vor allem für seine Arbeiten im Bereich der Computermusik bekannt. Er wirkte an multimedialen Projekten mit und schuf Werke für Tanz, Live-Elektronik und Live-Video. Neben seiner künstlerischen Tätigkeit unterrichtete Ludger Brümmer an den renommierten Universitäten von Stanford und London sowie am Sonic Research Centre in Belfast. Bis 2021 leitete er das Hertz-Labor des ZKM, vormals das Institut für Musik und Akustik (IMA). Seit 2017 hat er die Professur für Komposition für digitalen Medien an der Musikhochschule Trossingen inne. Für seine Arbeiten wurde er mehrfach ausgezeichnet, u.a. mit der Goldenen Nica der Ars Electronica. Ludger Brümmer lebt in Karlsruhe.

03

Hanna Haaslahti

Captured

2021
Immersive Installation mit Echtzeit-Gesichtserkennungstechnologie

Hanna Haaslahtis Installation *Captured* bietet Besucher:innen der Ausstellung die Möglichkeit, Teil einer virtuellen Welt zu werden. Im Spiegel des eigenen Antlitzes wird erfahrbar, wie man als Teil eines Gruppengefüges Gewalt wahrnimmt oder ausübt.

Eine im Ausstellungsraum installierte Kamera erfasst das Gesicht freiwilliger Mitspieler:innen, ein Computer errechnet daraus digitale 3D-Repräsentationen und montiert diese in stilisierte Körper. Die filmische Projektion zeigt zunächst eine marschierende Menge, scheinbar in ruhigem Gleichklang. Das Bild der Gruppe zerbricht jedoch, Gewalt untereinander stiftet Unruhe. In der Simulation werden im zeitlichen Durchlauf jedem Avatar nacheinander drei Rollen zugewiesen: Aggressor, Opfer, gaffender Zuschauer.

Diese klischierten Verhaltensmuster veranschaulichen nicht nur massenpsychologische Ereignisse aus der Vergangenheit; Demütigung, Sündenbockproduktion und Hierarchieetablierung sind auch in der virtuellen Realität der sozialen Medien virulent. Durch die symbolische Teilnahme an dem fiktiven Setting wird ein abstraktes Phänomen veranschaulicht und als identifikatorisches Geschehen erlebnishaft vertieft.

Hanna Haaslahti (FI) begann ihre künstlerische Ausbildung mit dem Studium der Fotografie am Lahti Institute of Design in Finnland. Danach wechselte sie das Fach und das Land und studierte an der Accademia di Belle Arti in Verona Bühnendesign. Als Austauschstudentin näherte sie sich am Fachbereich Arts & Technology der School of the Art Institute Chicago den neuen Medien und komplettierte 2001 ihre Medienstudien am Medialab der University of Arts and Design Helsinki. Ihre Arbeiten wurden mehrfach gewürdigt, darunter mit dem prestigeträchtigen finnischen AVEK-Award (2005) sowie mit einem 5-jährigen Stipendium des Arts Council of Finland (2010). Sie arbeitet als Medienkünstlerin und Regisseurin mit dem Schwerpunkt der Computervisualisierung von sozialen Beziehungen und Maschinenwirklichkeiten. Seit 1997 kann Haaslahti eine Vielzahl an Einzel- und Gruppenausstellungen sowie Festivalteilnahmen nachweisen. Hanna Haaslahti lebt in Helsinki.

04

Saddie Choua

Am I the Only One Who Is Like Me? (The Chouas, Episode #5)

2017–19
Video-Installation, 6 Videos auf 5 Monitoren, Farbe, Ton, 48‘00‘‘ im Loop

Medien vermögen die Selbstwahrnehmung zu prägen und setzen dabei auf die Kategorien des Geschlechts, der ethnischen

Zugehörigkeit und sozialen Klassifikation. Saddie Choua, belgisch-marokkanische Künstlerin, begegnet dieser Problematik mit Verfremdungsstrategien der Medien-Montage. In ihrer Seifenoper *The Chouas* montiert sie Home-Movie-Material ihrer Familie mit Found-Footage, Fotografien, Bilderbüchern, Sprachformeln, Literaturzitaten und codierter Gruppenmusik, um klischee- und vorurteilsbildende Mechanismen herauszuarbeiten. Auf diese Weise befördert sie die allgegenwärtige Selbstverständlichkeit dominierender Medienbilder der Whiteness zutage. Indem die Künstlerin wiederkehrend auf den Topos der blauen Augen rekurriert, von Toni Morrison in *The Bluest Eye* (1970) als grausames Ideal literarisch ausgearbeitet, betont sie auch die persönliche Erfahrung des aufgenötigten Mangels.
In diesem Gefüge aus Macht, Unterdrückung und Ohnmacht entsteht die Frage nach dem Status und der Selbstbehauptung des Subjekts: Bin ich die einzige, die wie ich ist? Die Filmschnitte der Montage symbolisieren Risse in der Zeichenmacht und kennzeichnen, dass Uneinigkeiten existieren – im Sozialen wie im Subjekt selbst.

Saddie Choua (BE) ist Filmemacherin, Autorin, Medienkünstlerin und Archivarin von Medienmaterial. Sie studierte Soziologie an der Vrije Universiteit Brussel und unterrichtet derzeit am Sint Lucas Antwerpen sowie am Royal Institute for Theatre, Cinema & Sound (RITCS) in Brüssel, wo sie ebenfalls promoviert. 2010 begann sie mit der filmischen Dokumentation ihrer Familie, die zerrissen zwischen Marokko und Belgien lebt. Die Erfahrung, dass jedes Bild für sich problematisch ist, führte sie zur künstlerischen Montagetechnik und zu ihrem Langzeitprojekt *The Chouas*. In ihrer dezidiert persönlichen wie politisch motivierten Kunst überschneiden sich Aspekte des Dokumentarfilms, der Videoinstallation, Mixed-Media-Collage und Literatur. Saddie Choua inszeniert mediale Situationen, in denen die Zuschauer:innen die Mechanismen von Film und Unterhaltung durchschauen und die eigenen Medienprägungen reflektieren können.

Chouas Arbeiten werden in Ländern Europas sowie in Marokko, den USA und in Brasilien gezeigt. Sie erhielt Forschungsresidenzen in Frankreich, Belgien sowie im Iran und ist eine der Preisträgerinnen des Belgian Art Prize 2020. Saddie Choua lebt in Brüssel.

05

Kateryna Borovschi

Ambiguity: Identity in the Virtual Space

2018–19
Digitalfotografie, 3D-Grafik und 3D-Animation

Kateryna Borovschis Porträtserie, erstellt mit fotografischer Aufnahmetechnik und digitaler Postproduktion, verhandelt den Aspekt medial gestalteter Oberflächen. Sie referiert damit auf die heutige Medienkultur der idealisierten Körperbilder. Vor allem Darstellungen in Mode und Werbung stehen weitläufig in der Kritik, falsche Vorbilder zu propagieren.

Borovschis künstlerischer Zugang setzt bei dieser Problematik an, verfällt jedoch nicht der Gegensatzlogik von Authentizität und Unechtheit. Sie bringt die Gemachtheit des Artifiziellen zum Vorschein, die in der Illusionsbildung des Massenbildes verborgen bleibt. Indem sie die beiden Medienidentitäten aus fotografischer Indexikalität und Digitalität nahtlos zueinanderführt, erzeugt sie eine Ambiguität, die sich im Abgebildeten niederschlägt und zum genauen Schauen zwingt: Borovschis medienhybride Laborwesen mit einmontierten grafischen Elementen und leeren Augen verkörpern Fremdartigkeit, erkaltende Künstlichkeit und designerische Möglichkeitsversprechen zugleich. Das den Porträts eingeschriebene Beweglichkeitsmoment korrespondiert mit der pulsierenden biomorphen Gestalt auf dem Bildschirm und führt vor Augen, dass Identitätsgewissheit im virtuellen Raum nicht existiert.

Kateryna Borovschi (ES) wurde in Russland geboren. Dort erhielt sie ihre künstlerische Ausbildung an der V.I. Surikov School of Art, Krasnoyarsk. Nach dem Studium im Jahr 2013 verließ sie Russland und nahm ein Masterstudium der Freien Kunst an der Universitat Politècnica de València auf, wo sie ihren Abschluss im Bereich Künstlerische Produktion erlangte. Seit 2018 hat sie an einer Reihe von Ausstellungen teilgenommen. Die Entwicklung von der traditionellen Fotografie zur visuellen Kunst des Digitalen ist begleitet von der Frage nach der Funktionsweise virtueller Identitäten. Kateryna Borovschi ist inspiriert vom Konzept des Metamodernismus, der zwischen klassischem Hoffnungsmodernismus und spielerischem Postmodernismus einen dritten Weg sucht: Die metamodernistische Generation begegnet der Welt ironisch und authentisch zugleich. Kateryna Borovschi lebt in Madrid.

06 07

Dennis Oppenheim

Identity Transfer (Fingers)

1970
Digitalisierter Farb-Super-8-Film, 5‘48‘‘

Identity Transfer bildet den Namen einer Serie von Performance-Arbeiten, die Dennis Oppenheim in den Jahren 1970–71 mittels Videokamera und Fotografie dokumentierte. Das Video *Identity Transfer (Fingers)* zeigt in Nahaufnahme, wie der Künstler seine mit Tinte eingefärbten Daumenkuppen kraftvoll aneinanderpresst. Die daktyloskopische Beobachtung fortführend, prägt er sodann die Linienformation der Papillarleisten des einen Daumens der Nagelfläche des anderen auf. In der Kriminalistik dient der Fingerabdruck der Identifikation, woraus Oppenheim eine generellere Fragestellung ableitet: Wo verläuft die Grenze zwischen Gleichheit, Ähnlichkeit und Singularität? Die inszenierte Zweiheit baut die unauflösbare Spannung zwischen In-Dividualität und Dividualität auf.

Identity Transfer. Erik as Kristin. Kristin as Erik

1970
Schwarz-Weiß-Fotografie

Einige Performance-Arbeiten zu den Themen Identität, Abdruck sowie dem Verhältnis von Präsenz und dem/der Anderen gestaltete Dennis Oppenheim gemeinsam mit seiner Tochter Kristin und seinem Sohn Erik. In *Identity Transfer. Erik as Kristin. Kristin as Erik* bezog er die Frage nach Identität genealogisch auf das Geschlechterthema, indem er die einander physiognomisch ähnlichen Kinder zu einem Kleidertausch anregte. Die dabei entstandene Fotografie ist in der Ausstellung als Abzug in Lebensgröße zu sehen. Kann der Transfer eines Codes mehr bewirken als eine Verkleidung, oder ist er das Medium der Versicherung der Identität? Die gegenwärtigen Debatten um Identität und Diversität übersehen häufig, was Film und Foto anmahnen: Welchen Zeichen darf man trauen, um daraus Aussagen gewinnen zu können – über sich selbst, über andere? Was sind gültige Zeichen, die zu erkennen geben, ob Identität vorliegt, vorgetäuscht, eingetauscht oder aufgelöst wird?

Dennis Oppenheim (US) begann sein Kunststudium 1958 am California College of Arts and Crafts, wechselte jedoch bald an die University of Hawaii, wo er sich mit dem Abstrakten Expressionismus vertraut machte. Nach seinem Abschluss absolvierte er in kürzester Zeit das Master-Studium an der Stanford University. In den Folgejahren begann er auf verschiedenen Gebieten zu arbeiten – als Konzept-, Performance- und Land-Art-Künstler, als Plastiker, Filmemacher und Fotograf. 1968 hatte Oppenheim seine erst Einzelausstellung in New York. Neben der nachfolgenden umfangreichen Ausstellungstätigkeit in Galerien und Museen entstanden Großskulpturen für den öffentlichen Raum. In den 1980er-Jahren erarbeitet er raumgreifende Installationen, die an Fabriken und Maschinen erinnern. Aufgrund der vielfältigen, den Kunstbegriff erweiternden Ausdrucksmittel verstand es Oppenheim, jedwede Stilidentifizierbarkeit zu unterlaufen. Dennis Oppenheim lebte in New York, wo er 2011 starb.

08

Virgil Widrich

Copy Shop

2001
Kurzfilm, 35-mm-Film, digitalisiert, s/w, Ton, ohne Dialog, 12‘00‘‘

Ein Mann löst beim Bedienen des Kopiergeräts unabsichtlich den Scan einer seiner Hände aus. Was als Konfrontation mit dem Abbild beginnt, gerät außer Kontrolle und weitet sich zur automatischen Vervielfältigung von Doppelgängern aus. Alles endet mit der Vernichtung des Originals.

Copy Shop kann als Übersteigerung des Horrorstummfilms bezeichnet werden. Auf der Erzählebene werden die Themen Identität, Originalität und Kopie reflektiert, auf produktionstechnischer Ebene entfaltet der Film die Macht der Reproduktion als ästhetischen Prozess: Nach Abschluss der Dreharbeiten wurden alle 18.000 Einzelbilder des Films ausgedruckt und mit einer Stop-Motion-Kamera auf Filmnegativ aufgenommen. Die kontraststarke S/W-Bildästhetik sowie die bewusst eingearbeiteten Störungen und Knitterspuren des Papiers sind Verweise auf den Kopierer im Film, aber auch selbstreferentielle Spuren. Die minimalistische Filmmusik aus Repetitionen von Kurzmotiven greift formal das Reproduktionsthema auf. Die Idee, die Welt sei von einer Kopiermaschine beherrscht, kommt der digitalen Medienwelt von heute sehr nah, in der massenhaft gleiche Bilder zirkulieren. Bilder sind nicht länger Abbilder, sondern Teil der Wirklichkeit.

Virgil Widrich (AT) begann im Alter von 12 Jahren Super-8-Filme zu drehen und wenige Jahre später realisierte er den ersten abendfüllenden Spielfilm mit Schauspielern. Die Leidenschaft für den Film artikulierte sich in der Gründung eines Filmverleihs, Filmassistenzen, Festivalorganisation sowie in der Erstellung von Filmdatenbanken und der Drehbuchentwicklung.

Copy Shop war der erste große Erfolg mit 39 bedeutenden internationalen Auszeichnungen. Insgesamt wurden seine Arbeiten mit mehr als 200 internationalen Preisen ausgezeichnet. Virgil Widrich ist in unterschiedlichen Rollen als Konzeptionist, Ausstellungsgestalter oder künstlerischer Leiter an der Entstehung von Drehbüchern, Kurz- und Spielfilmen, Musikvideos, Medienkunstinstallationen, Ausstellungen und Museen sowie an internationalen Forschungsprojekten beteiligt. Seit 2007 ist er als Professor an der Universität für angewandte Kunst Wien tätig, wo er den Masterlehrgang Art & Science leitet. Virgil Widrich lebt in Wien.

09

Délio Jasse

The Place to Be

2015
Siebdruck-Collage, Fotoemulsion auf Holz

Délio Jasses Installation *The Place to Be* stellt in ihrer weißen Grundform Verbindungen zur Minimal Art wie zur klassischen Bauhaus-Moderne her. Die Ästhetik der Druckgrafiken schlägt Linien zur Pop-Art, speziell zu Andy Warhols *Brillo Box* (1964).

Das Quellenmaterial seiner dreidimensionalen Collagen bezieht Jasse aus den Bildwelten Angolas und dessen Identitätswandel. Erdölvorkommen verhalfen der ehemaligen portugiesischen Kolonie in rasantem Tempo zu Wohlstand und setzten eine sprunghafte Entwicklung urbaner Modernisierung in Gang. Indem Jasse Erinnerungs- und Jetztzeitbilder auf den ausdruckslosen Modernitäts-kolumnen kombiniert, tritt das grundlegend veränderte Gesicht des Landes zutage. Was wir sehen, sind Faces und Façaden, zwei Identitäts- und Geschichtsmarkierungen, Afrikanizität und Europazität. Jasse deutet damit das Verhältnis von Subjekt und Umwelt an: Kulturelles Erbe und kulturelle Adaption werden zueinander konstelliert. Wer das Säulen-Ensemble durchschreitet, gerät in eine Blickkonstellation, kann erfahren, wie sich Zwischenräume

öffnen, die weder als Realität noch als Fiktion zu identifizieren sind. Dieses Dazwischen-Sein – the place to be – ist die Kondition der Fuge, der Entwurzelung ebenso wie die des Aufbruchs.

Délio Jasse (IT) wurde in Luanda, der Hauptstadt Angolas, geboren. Resultierend aus den Lebensstationen seiner Vorfahren besitzt er neben der angolanischen auch die portugiesische Staatsbürgerschaft. Koloniale Geschichte einschließlich Bürgerkrieg und afrikanisches Selbstbewusstsein bilden biografische Grundsteine, auf denen Jasse seine Kunst entwickelt.

Délio Jasse erlernte in Portugal Drucktechniken, die für seine Arbeiten zentral sind. In Verbindung mit Fotografien entstehen Collagen und Montagen, die von einer eigenständigen und kraftvollen Bildsprache zeugen. Er wurde mit Residenzen in Deutschland und Ungarn gewürdigt, seine Arbeiten sind in mehreren europäischen Kunstsammlungen vertreten. Seit 2009 bespielt er zahlreiche Einzel- und Gruppenausstellungen in Afrika und Europa, u.a. nahm er an der Dak'art Biennale 2016 und Venice Biennale 2015 teil. Délio Jasse lebt in Mailand.

10 11

Jonathan Rescigno

469

2015
Medieninstallation, 1-Kanal-Video-Projektion (HD), Farbe, Ton, 3'30'' im Loop, Holzobjekt

Abweichend von seinen dokumentarisch-poetischen Filmen erscheint Jonathan Rescignos Filminstallation *469* aus dem Geist des Minimalismus und der formstrengen, gegenstandslosen Farbfeldmalerei entstanden zu sein. 25 horizontale Farbstreifen auf einer Projektionsleinwand werden vom Schatten eines Vierkantholzes vertikal durchschnitten. Es erklingen dissonante, scheppernd gespielte Gitarrensaiten; bei jedem Ton verschwindet ein Streifen, bis die Bildfläche nahezu schwarz ist.

Nur bei genauer Betrachtung lässt sich erkennen, dass es sich bei den Linienverläufen um Filme handelt, die nahezu nichts zeigen und nur geringste Bewegungen aufweisen. Was Rescignos Filmstreifen zu sehen geben, ist das Offene von Horizonten, allesamt in europäischen Ländern aufgenommen. Die Anzahl ist nicht zufällig gewählt: Zum Schengen-Raum, jenem Freiheitsgebiet ohne Binnengrenzen, zählen 26 Länder. Schaut ein virtuelles Auge aus einem dieser Länder auf Europa, eröffnen sich 25 Horizonte. Der schöne Schein der Horizonte ist allerdings fragil: Der Grenzstab mit der Nummerierung „469" wurde 2015 an der ungarisch-serbischen Grenze zur Markierung für eine zu errichtende Mauer eingeschlagen, um Migranten aus dem Schengen-Raum fernzuhalten. Emotionale Dissonanzen und Horizontauflösung begleiten viele Migrant:innen.

Territorial Pissing

2015
Video (HD), Farbe, Ton, 35'00''

In Rescignos Film *Territorial Pissing* taucht die Zahl 469 erneut auf, diesmal auf einer Grenzsteinmarkierung. Ebenso bestimmen Horizonte die Filmbilder, die allerdings von Grenzzäunen, Sicherungsanlagen und -personal, d.h. von den „Verteidigungsbastionen fixierter Identität" (P. Weibel) gestört werden.

Der Montage-Film entwirft unter Verwendung selbstgedrehten Materials in Kombination mit Found-Footage aus alten Wochenschauen und amerikanischem Spielfilm das Panoramabild des Menschen als Heimatlosen, Unbehausten und Hoffnungssuchenden – als „Opfer der Identitätspolitik" (P. Weibel). Die Aktualität des globalen Problems der aufgenötigten Migration wird aus der Sicht der Betroffenen gezeigt, ihnen wird eine Stimme verliehen, die von Gefährdungen, Situationen der Unwägbarkeiten und vom Ausgeliefertsein berichtet. Die Dokumentation der Reise von der ungarischen Grenze bis zum Auffanglager nach Berlin verbindet Rescigno mit dem überzeitlichen Affektszenario der migrantischen Wanderungen, die für das 20. und 21. Jahrhundert und dessen politische Verwerfungen bezeichnend sind. In eindrücklichen und bedrückenden Bildern wird nachvollziehbar, wie der Wunsch nach Grenz- und Horizontüberschreitungen aus der konkreten Geschichte entsteht.

Jonathan Rescigno (FR/DE) wurde in Forbach, in der lothringischen Grenzregion zu Deutschland in einer italienischen Familie geboren. An diesem Ort fand eine Grundprägung für die spätere künstlerische Praxis statt: Die Geschichte Lothringens ist nicht nur mit wechselvollen Grenzverschiebungen verbunden. Sie ist auch eine Geschichte von Einwanderungswellen, die Menschen von unterschiedlichster Nationalität im Land zusammenbrachten. Das Studium der Kunst sowie des künstlerischen Dokumentarfilms in Metz und Straßburg entfremdeten Rescigno nicht von seinen Ursprüngen, vielmehr bilden diese die Quelle für die Beschäftigung mit den Bezügen zwischen Autobiografie, Aktualität und überhistorischem kollektivem Gedächtnis. Seine Arbeiten werden international in Ausstellungen und auf Filmfestivals gezeigt, wo sie große Anerkennung und Preiswürdigkeit erlangen. Einige seiner Arbeiten befinden sich in internationalen Kunstsammlungen, z.B im Centre national des arts plastiques (CNAP). Jonathan Rescigno lebt in Berlin und pendelt zwischen Deutschland und Frankreich.

12

Chiara Fumai

I'm a Junkie

2007–13
Video-Performance, Farbe, Ton, 2'47''

Chiara Fumais Arbeit *I'm a Junkie* verdeutlicht einen Schlüsselaspekt ihrer feministischen Praxis: das Einnehmen von Rollen. In der Video-Performance schlüpft die Künstlerin in das traditionelle Gewand einer jungen Griechin, die an der kretischen Küste ein Lied singt. Zu hören ist ein Musikstück aus dem Jahre 1934 von Roza Eskenazi, das zunächst verboten wurde und mittlerweile Teil des griechischen Kulturerbes ist. Lippensynchron, ansonsten gestenlos, folgt die Künstlerin dem Gesang. Im Stil des Rembetiko, der als griechischer

Blues bezeichnet wird, hören wir die Fantasie einer Heroinsüchtigen, die das Glück von Gottesmächtigkeit, Diktatorenherrlichkeit und Weltbesitzergröße für sich reklamiert, mag auch die Welt in Asche fallen.

Chiara Fumais scheinbar so rückwärtsgewandtes Rollenspiel bringt einen selbstreflexiven Prozess in Gang: Die Figur der Künstlerin als verantwortungslos Genießende folgt allgemeinen postmodernen Strategien von Identitätssuche und -flucht. Das produktive und rezeptive Erleben von Kunst, das Max Weber als „innerweltliche Erlösung" von praktischer und ethischer Rationalität bezeichnete, befähigt zur Revolte gegen das Hergebrachte – birgt aber auch die Risiken des Wahns oder der Depression. Im Alter von 39 Jahren beging Chiara Fumai Suizid.

Chiara Fumai (IT) begann 1999 das Studium der Architektur in Mailand, das sie 2006 abschloss. In den Folgejahren arbeitete sie in den Bereichen des Designs, der Öffentlichkeitsarbeit und der Event-Organisation vor allem von DJ-Performances. Fumai experimentierte selbst mit Turntables und trat unter dem Pseudonym Pippi Langstrumpf auf. In dieser Zeit entstanden visuelle Arbeiten, die 2009 zur ersten Einzelausstellung führten. 2009 bis 2011 absolvierte sie das MA-Programm des Dutch Art Institute in Enschede. Während anfänglich das Medium Video im Zentrum ihrer Beschäftigung stand, übernahm später die Performance die Rolle des Führungsmediums. Fumai wurde zur Beteiligung an Ausstellungen bedeutender Kunstinstitutionen wie der documenta 13 sowie zu Künstlerresidenzen nach Brüssel und New York eingeladen. Chiara Fumai lebte vorwiegend in Mailand. Sie schied 2017 in ihrer Geburtsstadt Bari aus dem Leben.

13 14

Lázaro Saavedra

El cuervo albino

2007
Remix-Video, s/w, Ton, 3'05''

OjoVideo Corporation, Volumen I

2006
Animationsvideo, Farbe, ohne Ton, 3'00''

So unterschiedlich die beiden Filme des kubanischen Künstlers Lázaro Saavedra auch erscheinen, sie kreisen um den unheilvollen Gegensatz von Schwarz und Weiß. Das Remix-Video *El cuervo albino* (Die Albino-Krähe) nutzt mehrere mediale Referenzen. Der Titel spielt auf Edgar Allan Poes *Der Rabe* (1845) an und den im Gedicht inszenierten Kontrast zwischen schwarzem Gefieder und weißer Marmorbüste, auf die sich der Vogel niedersetzt. Saavedra greift auf einen Dokumentarfilm von 1962 zurück, der den Aufbau der Nationalen Kunstschule von Havanna begleitet. Die entnommene Szene zeigt eine farbige Teenagerin, die einer weißen Jury vortanzt. Das Mädchen ist kritischen Blicken und missbilligendem Kopfschütteln ausgesetzt. Aufgrund der Situation wirkt ihr Tanz linkisch. Indem Saavedra jedoch die ursprüngliche klassische Klaviermusik durch aktuellen Reggaeton ersetzt, scheint das Mädchen in gleichem Maße selbstvergessen für sich zu tanzen, im Einklang mit ihrer Kultur. Gegengeschnittene Bilder von schwarzen Reiskornkäfern und Raben vor hellem Himmelsgrund vertiefen metaphorisch den sozialen Kontrast.

Der prägende Blick, der ein Schwarz-Weiß-Denken hervorbringt, ist auch das Thema der digitalen Animation *OjoVideo Corporation, Vol. I* (Video-Auge). Das Video basiert auf einer Auswahl von 11 Zeichnungen aus der 46-teiligen Werkserie *Ojovideo Corporation*, die Saavedra 1986 auf Bristol-Karton-Karten mit Kugelschreiber, Farbstift und Grafit fertigte. Der Wechsel von der analogen zur digitalen Farbästhetik des Videos von 2006 konturiert die Abgründigkeit zwischen Oberflächenhumor der Darstellung und inhaltlicher Andeutung im künstlerischen Variantenspiel um die Fragen: Was geschieht mit dem Blick, wenn er getauscht werden könnte, wenn er ausbliebe, einäugig praktiziert würde, sich vervielfältigen ließe? – Kampf der Weltanschauungen oder Möglichkeitsgewinn?

Lázaro Saavedra (CU) studierte in den 1980er-Jahren am Instituto Superior de Arte in Havanna, wo er von 1992 bis 2009 eine Professur innehatte und das ENEMA Art Collective ins Leben rief. Saavedras Medien sind zunächst Zeichnung, Malerei und Plastik. Mit dem Ende des Kalten Kriegs 1989 weitete er seine transmedialen Aktivitäten aus, es entstanden Installationen, Performances, Videos und digitale Animationen. Saavedra zählt zu den Vertretern der Neuen Kubanischen Kunst, deren Merkmal die Auseinandersetzung mit sozialen, politischen, wirtschaftlichen und kulturellen Ereignissen ist. Der Konzeptkünstler fasst Kunst als visuelles Denken auf, in dem sich nicht nur das individuelle, sondern ebenso das kollektive Bewusstsein darstellt.

Seit den späten 1980er-Jahren widmet sich Saavedra vielfältigen Ausstellungsaktivitäten in Kuba und weltweit. Eine Reihe von Auszeichnungen belegen seine Bedeutung innerhalb des kubanischen und internationalen Kunstschaffens mit Residenzen in den USA, in Deutschland, Italien, Frankreich und in der Schweiz. Lázaro Saavedra lebt in Havanna.

15

Margret Eicher

Heroes 2

2012
Digitale Montage, Jacquard-Gewebe, 295 x 330 cm

Margret Eicher kombiniert in ihrem Tapisseriekunstwerk eine der ältesten mit neuester Technik: Als Bildwirkerei wird die seit dem Mittelalter praktizierte Einarbeitung von Motiven in textile Flächengebilde bezeichnet. Das ehedem Luxus repräsentierende Textil wird von Eicher mit digital erzeugten Bildmontagen bespielt. Ihre Collagen kontern das Herrschaftsmedium mit demokratisierender Protestgeste. Dabei führt sie Persönlichkeiten unterschiedlichster Aktionsbereiche aus Politik, Computerspiel, Film und Comic zusammen. Hineingesetzt in die Hirtenidylle Joseph Anton Kochs (*Heroische Landschaft mit dem Regenbogen*, 1805) treffen Michail Chodorkowski, Lara Croft und das

Art-Toy-hafte Kaninchen Cuddles (*Happy-Tree Friends*) aufeinander. Dieser Ästhetik der Kon-Fusion entspricht das Zusammenspiel aus kunstgeschichtlichen Motiven und digitalen Design-Elementen.

Der überbordende Anspielungsreichtum von Medium, Material und Motiv in *Heroes 2* mag auf eine Sehnsucht nach Heldenfiguren als Identifikationsmöglichkeiten in Zeiten der Orientierungslosigkeit hinweisen. Die Collage des Geschichtlichen zwischen Ironie und Ernst, Trivialität und Erhabenheit bietet jedoch keine Beruhigung: Die Helden kämpfen nicht, eine einheitliche Weltanschauung will sich nicht einstellen.

Margret Eicher (DE) studierte in den 1970er-Jahren an der Staatlichen Kunstakademie Düsseldorf, u.a. bei Fritz Schwegler. Dort war sie Meisterschülerin in der Klasse des Grafikers Rolf Sackenheim. Nach dem Studium entwickelte sie eine eigene Bildsprache in einem Medium, das sie als „CopyCollage“ bezeichnet. Margret Eicher verlieh dem klassischen Collage-Begriff eine signifikante Erweiterung, indem sie in analoger Arbeitsweise ornamental wirkende Wand- und Rauminstallationen ausarbeitete. Unter dem Einsatz digitaler Werkzeuge prägte sie sodann erneut eine innovative Zugangsweise zu Collagen, vorrangig als digital gewebte Wandteppiche, die Medientapisserien.

Seit 1980 kann Margret Eicher auf eine reiche Ausstellungshistorie zurückschauen und eine Vielzahl an Ausstellungskatalogen nachweisen. Ihre Arbeit wurde mit Preisen und Stipendien gewürdigt. Margret Eicher lebt in Berlin.

16

Lu Yang

Electromagnetic Brainology

2017
Video, 3D-Computer Animation, Farbe, Ton, 13‘34“

Wer sich der Videokunst Lu Yangs aussetzt, wird mit einem Overkill an visuellen, akustischen und sprachlichen Reizen konfrontiert. Die Dichte an Symbolen, die wiederum Symbole in sich vereinigen, die rasanten Bildwechsel und die lautstarke Discomusik lassen Meta-Pop-Art entstehen. Yang bietet jedoch mehr als optische Überwältigungskunst. *Electromagnetic Brainology* inszeniert zahlreiche drängende Gegenwartsthemen: Mensch-Maschine-Kopplung mit den Effekten der Ausdehnung, Selbstoptimierung in Gestalt von chirurgischen und chemischen Technologien, Geschlechteridentität, Macht und Manipulation, Krankheit und Tod. Eingekleidet werden diese Inhalte in vier Elementar-Götterfiguren (Erde, Wasser, Luft, Feuer), die selbst multiple Zusammensetzungen darstellen aus Comic-Superhelden, traditionellen asiatischen Kriegern, Nippeskitschheiligen, Robotern, Fantasy-Monstern und Computerspielunholden. Das wiederholt eingeblendete Zentralwort „Transformation“ fungiert als Headline der gezeigten Verwandlungen. Gleichzeitig beschreibt es die Therapie, die Yang den fatalen Umständen verschreibt: Die kreischende Buntheit und tänzerische Gymnastik ziehen die Götter ins Lächerliche. Unernst und Oberflächlichkeit widersetzen sich jedweder Machtlogik und Identitätsrealität.

Lu Yang (CN) studierte am New Media Art Department der China Academy of Art in Hangzhou und beendete die Ausbildung mit einem BA- und MA-Abschluss. Als Multi-Mediakünstler verfügt Yang über Kenntnissen in 3D-Animation, immersiver Videospiel-Installation, Motion Capturing, Live-Performance, Virtual Reality und Objektgestaltung. Wiederkehrende Themen seiner Arbeiten sind Sterblichkeit, Androgynität, Hysterie, Existentialismus, Religion und Neurologie, die zu überbordenden visuellen Phantasien ausgearbeitet werden. Die Inhalte fundierend, kooperiert er mit unterschiedlichen Wissenschaftlern, aber auch mit Designern, Komponisten und Roboterspezialisten.

Seine Arbeiten werden weltweit von prominenten Kunstinstitutionen präsentiert, u.a. auf der Asia Society Triennial (New York), im chinesischen Pavillon der 56. Biennale Venedig, im Centre Pompidou Paris und Kunstforum Berlin. Zu den Auszeichnungen zählt auch der Artist of the Year-Award 2022 der Deutschen Bank. Lu Yang lebt in Shanghai.

17

Marc Lee

Lëtzebuerg Unfiltered – TikTok and the Emerging Face of Culture

2022
Netzbasierte Multi-Screen-Installation

Für Esch2022 hat Marc Lee eine neue Version seiner netzbasierten Installation *Unfiltered – TikTok and the Emerging Face of Culture* entwickelt. Auf zwei Projektionen sind Posts mit luxemburgischem Bezug zu sehen, die der chinesischen Social-Media-Plattform entnommen werden. Lee kuratiert das Footage-Material, indem er Hashtags und Userprofile sammelt und diese mit erkenntnislenkenden Fragen konfrontiert. Ausgangpunkt der künstlerischen Feldforschung ist die Ambivalenz der neuen Öffentlichkeitsformen: einerseits Raum für Selbstdarstellungen und Interventionen, die in den klassischen Öffentlichkeitsmedien kaum erscheinen, andererseits unkontrollierbare Einschließungs- und Ausschließungsprozesse, die keine Sicherheit über die Gültigkeit und Relevanz der Botschaften bieten. Das Heraustreten aus der Privatheit in die Öffentlichkeitsrolle erzeugt unabsehbare Effekte auf beiden Seiten der Akteur:innen und Rezipient:innen. Identitätsmuster können annektiert und transformiert, vorgetäuscht und manipulativ eingesetzt, verletzt und sogar gesetzeswidrig mit Strategien der Verachtung destruiert werden.
Die in den Kunstraum transferierten Posts – einschließlich der Kommentare, Likes, Views und Shares – bezeugen eine massenhafte Praxis mit kulturprägender Wirkung.

Marc Lee (CH) studierte Bildende Kunst an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel (FHNW) und anschließend Neue Medien an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK). Sein künstlerischer Schwerpunkt liegt bei der Entwicklung von netzwerkorientierten

und interaktiven Installationen, Medienkunst, Internetkunst, Performancekunst, Videokunst, AR- und VR-Kunst sowie Mobile-Apps.

Seine Arbeiten werden in bedeutenden Museen und bei renommierten Festivals ausgestellt, u.a. New Museum New York, Ars Electronica Linz, CeC Dehli, MoMA Shanghai, ICC Tokyo, Nam June Paik Art Center, Media Art Biennale und MMCA Seoul. Seine Arbeiten befinden sich in Sammlungen wie dem Bundesamt für Kultur in Bern, dem Haus der Elektronischen Künste (HEK) in Basel, dem Fotomuseum Winterthur und dem ZKM | Karlsruhe.

Neben der künstlerischen Tätigkeit hält Marc Lee Vorträge, unterrichtet im Bereich Kunst und Digitale Medien. Seine Arbeiten wurden mit einer Reihe von Preisen und Auszeichnungen gewürdigt. Marc Lee lebt in Eglisau.

18 19

Marie-Luce Nadal

The Opera Palatine, Second Wind

2018–22
Skulptur, 3D-Druck, Nylon, LED, 25 x 25 x 10 cm

The Share of Others

2018–22
Medieninstallation, Video, Farbe, Ton, 5’14’’

In der Installation *The Share of Others* wird der Mundraum zur Opernbühne – dem multimedialen Ort schlechthin. Als Interface zwischen innen und außen, Einverleibung und Ausstoßung bildet er den Schauplatz vielfältiger Vermischungen. Im Abbild des weitgeöffneten Mundes erscheinen sprechende Lippen als Projektion. Marie-Luce Nadal beschreibt in poetischen Bildern jenen Mikrokosmos, in dem Tragödien, Austauschprozesse und Transformationen vonstattengehen. Die Öffnung ist die Zone, in der Ich und Welt ununterscheidbar sind. Die Künstlerin versteht den strömenden, unsichtbaren Atem als „Kommandeur“, der für die „Durchmischung mit anderen“ zuständig ist. Um diese Sinnlichkeitsqualität erfahrbar zu machen, erfordert die Installation, dass jeweils zwei Besucher:innen mit ihren Köpfen in eine akustische Kunstwolke eintauchen. In diesem Intimitätsraum entsteht aus zweifachem Atem ein „unsichtbares Gedicht“, wie es bei Rainer Maria Rilke heißt. In der zweiten Hälfte des Videos wird dramatisch aufgeführt, was zuvor besprochen wurde: Bühnennebel, -licht und -musik bestimmen die Szene.

Parallel zur Installation präsentiert Nadal die Kleinskulptur *The Opera Palatine*, „die Darstellung der dramatischen Oper, die in jedem Moment in meinem Mund aufgeführt wird“.

Marie-Luce Nadal (FR) ist diplomierte bildende Künstlerin und Architektin. Sie studierte an der École Nationale Supérieure d’Architecture, Montpellier und der École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Paris. Ihr Interesse gilt Phänomenen, die flüchtig, unsichtbar und nicht zu beherrschen sind. Wie eine moderne Alchemistin lässt sie Nebel und Wolkenformationen wachsen, folgt dem Atemstrom, um die Topographie eines wandernden Geistes zu enthüllen, oder versucht Insekten zu kontrollieren. Für ihre Arbeiten greift sie oft auf elaborierte Technologien zurück. Ihr Œuvre umfasst Objekte, Fotografien, Videos, Installationen und Performances. Nadal bespielte eine Reihe an Einzelausstellungen und nimmt an zahlreichen Gruppenausstellungen teil, u.a. im Gaîté Lyrique, Palais de Tokyo und Institute of Contemporary Arts Singapore Lasalle. Sie erhielt mehrere Residenzen und Preise, darunter den Prix Mezzanine Sud, Musée des Abattoirs, Toulouse sowie den Prix Pierre Gautier-Delaye, Cité Internationale des Arts. Marie-Luce Nadal lebt in Paris.

20

Tristan Schulze

SKIN 3.0

2022
Partizipative Installation

Tristan Schulzes Installation *Skin 3.0* basiert auf einem Tiefenkamerasystem und einem komplexen algorithmischen Netzwerk. Treten die Besucher:innen vor die Leinwand, werden die individuellen biometrischen Daten erfasst und ein abstrahierter 3D-Avatar in Echtzeit generiert. Gleichzeitig wird der virtuelle Körper mit einem fantastischen, üppigen, karnevalesk-grotesken Orthesen-Kostüm geschmückt. Durch die Interaktion mit dem Kamerasystem schlüpfen Benutzer:innen in diverse digitale Outfits, die von den normativen Standards in unterschiedlicher Weise abweichen.

Besucher:innen können unzählige Variationen von Materialkombinationen und Designs durchspielen, um eine Lieblingsvariante zu finden. Die Vielfalt des menschlichen Körpers, aber auch geschmackliche und geschlechtsspezifische Zuschreibungen von Farben oder Formen können unbefangen erlebt, dekonstruiert und damit für sich und Betrachter:innen verhandelbar gemacht werden. Da das System in der Lage ist, die Bewegungen der Besucher:innen auf den Avatar zu übertragen, können spontane Choreographien entstehen, die das virtuelle Textil in Bewegung zeigen.

Tristan Schulze (DE) studierte Interaktives Design an der Fachhochschule Anhalt, Dessau. Nach dem Abschluss arbeitete er als Dozent an Kunstfachbereichen in Dessau, Magdeburg und Bremen. Seit 2017 ist er künstlerischer Mitarbeiter an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle im Bereich Multimedia und Virtual Reality.

In seiner medienkünstlerischen Arbeit reflektiert Schulze aktuelle Entwicklungen in der digitalen Welt unter Einbeziehung von künstlicher Intelligenz, Mixed-Reality- und Internet-der-Dinge-Technologien. Seine Arbeiten wurden in einer Reihe von Einzel- und Gruppenausstellungen präsentiert, darunter auf der Ars Electronica in Linz, auf der BIX-Fassade des Kunsthauses Graz sowie in der nach Berlin, Paris und Moskau gereisten Ausstellung *Diversity United. Contemporary European Art*. Tristan Schulze lebt in Leipzig.

21 22

Wong Ping

Wong Ping’s Fables 1

2018
Video-Animation, Farbe, Ton, 13‘00‘‘

Wong Ping’s Fables 2

2019
Video-Animation, Farbe, Ton, 13‘30‘‘

Die kurzen Fabeln des Animationskünstlers Wong Ping sind ironische Erzählungen voller unerwarteter

Wendungen. Wie in der klassischen Fabel besitzen seine Tiere oder Pflanzen menschliche Eigenschaften. Auch die belehrende Absicht der Gattung wird von Wong rhetorisch übernommen. Allerdings dekonstruiert er das Genre, indem er skurrile Geschichten von Tieren mit Tics und absonderlichem Aussehen entwirft, in denen – aus menschlicher Sicht – das Unwahrscheinlichste geschieht. Jede Episode endet mit einem Weisheitsspruch, der zwischen ostentativer Trivialität und karnevaleskem Unsinn changiert. Wie jeder gute Unsinn ist auch Wongs semantische Verulkung alles andere als sinnlos. Seine Geschichten sind modern, da fast alle Charaktere Wandlungen durchleben, meist vom Guten zum Schlechten, mithin keine fixen Typen darstellen. Er thematisiert die Einwirkmächte der Medien, des Gesetzes, der Liebe, der Wirtschaft und Familie auf die Protagonisten. Die schrill überzeichnende und bewusst frühe Digitalästhetiken aufnehmende künstlerische Handschrift erzeugt eine illusionsstörende Distanz: Diese formale Brechung hebt die Erlebnisse der Figuren auf die Höhe des Witzes. Wong Pings Anima(lisa)tionen spielen auf der Grenze von Schock und Amüsement.

Wong Ping (HK), geboren in Hongkong, erhielt keine formale Ausbildung als Künstler. Sein Studium zum Multimediadesigner absolvierte er an der Curtin University in Perth, anschließend arbeitete er in der Postproduktion eines Hongkonger Fernsehsenders sowie für ein Cartoon Network. Ausgehend von Software-Experimenten und der frustrierenden beruflichen Tätigkeit als Bildschirmarbeiter entdeckte Ping seine Begabung für das Erzählen und seine Vorliebe für das Absonderliche und Bizarre. Sein Humor erinnert in seiner Derbheit zuweilen an den des Renaissance-Schriftstellers François Rabelais. 2014 gründete Wong Ping das Animation Lab. 2018 wurde er mit dem Camden Arts Centre Emerging Artist Prize ausgezeichnet, 2019 war er einer der Gewinner der Ammodo Tiger Short Competition des International Film Festival Rotterdam. Seine Arbeiten werden an wichtigen Ausstellungsorten gezeigt, u.a. New Museum, New York; Kunsthalle Basel; Solomon R. Guggenheim Museum, New York; UCCA Edge, Shanghai; MUDAM Luxemburg; Belgrade Biennale. Wong Ping lebt in Hongkong.

23

Nadim Choufi

A Future Perfect [sic] Life

2020
Video-Essay, Farbe, Ton, 27‘43“

Was ist Leben? Diese Frage bestimmt unsere Leben, für die wir uns eine perfekte Zukunft erhoffen. Nicht nur die Vorstellung, was der Mensch sei, hängt davon ab, sondern auch wie Zusammenleben zu denken ist. Nadim Choufi nimmt diese Fragen, die in die Zukunft führen, auf und zeigt deren Verschränkung mit Wirtschaftsinteressen. Er hackt verschlüsselte Botschaften.

In seinem Remix-Video surft Choufi durch äußerst heterogene Medien- und Wissenswelten des Internet: Bio- und Umweltwissenschaft, Science Fiction, Werbefilm, Wissenschaftsillustration, Transhumanismus-Technologie, extraterrestrische Zukunftsvision, Design- und Architekturdiskurs. Die Exkursion durch das Bilddickicht veranschaulicht, in welcher Weise Images, Wünsche, Planungen und Kritik ein Überangebot an Menschenbildern liefern.

Der Titel *A Future Perfect [sic] Life* signalisiert das Thema des Videos – das Imaginäre zukünftiger Mensch-Natur-Ökologie. Gleichzeitig enthält er ein Kritikzeichen: *[sic]* ist ein in der Wissenschaftskommunikation gebräuchliches Kürzel, um darauf hinzuweisen, dass man sich inhaltlich von dem Dargestellten distanziert oder dass offensichtlich falsche Informationen vorliegen.

Nadim Choufi (LB) absolvierte ein Studium zum Chemieingenieur an der University of California, Los Angeles. Aufgrund dieses Bildungshintergrundes sind seine künstlerischen Tätigkeiten in den Medien Film, Skulptur und Installation interdisziplinär geprägt. Während seines Künstlerstipendiums innerhalb des Ashkal Alwan‘s Home Workspace Program zwischen 2018 und 2019 entwickelte er eine Installation, die sich mit der nuklearen Strahlung während und nach dem Kalten Krieg auseinandersetzt. Generell gilt sein Interesse dem wissenschaftlichen Fortschritt und dessen Interessenabhängigkeit, dem Organismus-Design und den Effekten dieser Entwicklungen.

2020 wurde sein Film *The Sky Oscillates Between Eternity and Its Immediate Consequences* mit einem Preis für Digitale Kunst ausgezeichnet. Seit 2018 nimmt er international an Ausstellungen teil. Nadim Choufi lebt in Beirut.

24

Thomas Feuerstein

Deep and Hot

2017
Edelstahl, Duroplast, 220 x 120 x 110 cm

Thomas Feuersteins Skulptur *Deep and Hot* thematisiert chemophysikalische Prozesse, die einen Großteil seiner künstlerischen Forschung bestimmen. Titel und Werk verweisen auf die heiße Biosphäre in der Erdkruste, wo sich die größte Dichte und Vielfalt an sogenannten chemolithoautotrophen Bakterien befinden – kleinste Organismen, die sich von anorganischen Verbindungen ernähren. In der formalen Zusammenführung von chemischem Druckreaktor und Molekularstruktur werden makrologische Erd- und mikrologische Biodimension perspektivisch verbunden. Der aus ehemals industriellem Gebrauch in die Kunst überführte Reaktor erlangt die Qualität der Metapher für Zukunftsperspektiven zwischen Wissenschaft und Science-Fiction: Maschinität und Biologismus, zwei ehedem oppositionär behandelte Bereiche, sind dabei die Produktivkräfte. Die Idee der größeren Zusammenhänge zeigt sich zudem in den blanken Oberflächen der Kugeln, in denen sich Umraum und Besucher:innen spiegeln.

Trotz ihrer Alienhaftigkeit ist die sprossende Kunstgestalt ein Symbol menschlicher Subjektivität. Diese ist keine autonome Entität

und nur illusionär als Ich-gewisse Identität erlebbar. Ohne Austausch, Fremdbesiedelung, Spiegelrelationen, Wachstum und Umweltsensibilität wäre sie nicht lebensfähig – weder biologisch noch sozial.

Thomas Feuerstein (AT) studierte Kunstgeschichte und Philosophie und promovierte 1995 an der Universität Innsbruck. Als theoretisierender Medienkünstler kombiniert er durch seine Methode der „konzeptuellen Narration“ Kunst, Architektur, Philosophie und Literatur mit Ökonomie, Politik und Technologie. Er verknüpft sprachliche, visuelle und materielle Elemente und verwebt in raumgreifenden Installationen, prozessualen Skulpturen, Zeichnungen, Bio- und Netzkunst Faktisches mit Fiktionalem. Seit Mitte der 1990er-Jahre entstehen Kunstwerke auf Basis von Biotechnologien und neuronalen Netzwerken. Feuerstein übernahm Forschungsaufträge zu Aspekten der Kunst im architektonischen und elektronischen Raum, und unterrichtet seit 1997 an Hochschulen im In- und Ausland. Seit 2020 hat er eine Professur für künstlerische Diskurse an der Universität Innsbruck inne. Er beteiligt sich an zahlreichen Ausstellungen zu Kunst und Wissenschaft sowie Kunstbiennalen weltweit; seine Arbeiten sind in öffentlichen Sammlungen vertreten, u.a. MAC Lyon, mumok Wien, ZKM | Karlsruhe. 2019 wurde ihm der Österreichische Kunstpreis in der Kategorie Medienkunst verliehen. Thomas Feuerstein lebt in Wien.

25

Christoph Girardet & Matthias Müller

personne

2016
Kurzfilm, HD mp4 / DCP, Farbe, s/w, Ton, 15‘00‘‘

personne gehört wie nahezu das gesamte Œuvre von Girardet & Müller dem Genre des Found-Footage-Films an. Aus einer Vielzahl von Spielfilmen montierten die Autoren einen Film mit Jean-Louis Trintignant als Protagonisten. In der Schnittfolge gerät dieser zu einer Figur mit gespaltener Identität. Trintignant wird zu Gregory Peck und durch weitere Stellvertreter mehrfach doubliert. Dieser Wechsel der Deckgestalten in anonymer Rückenansicht lässt nicht nur ein unheimliches Doppelgängertum entstehen. Die einst originären Kinohelden verlieren ihre Individualität, werden zu einer „personne“ – „das ist jemand und niemand und irgendwer“ (Girardet & Müller).

Der Film ohne Erzählung, jedoch mit einem Höchstmaß an atmosphärischer Intensität, zeigt die Fiktion einer Existenz ohne menschlichen Einschluss, ohne soziale Anteilnahme. Allein die Dinge bespielen Einsamkeit und Stille, in der das kleinste Geräusch ein Schockmoment auslöst. Ausschließlich mit der Welt der Sachen konfrontiert, existieren weder Freund noch Feind, in denen sich der Mensch spiegeln könnte. Was bleibt, ist eine paranoide Erwartungshaltung, welche die Person zu beunruhigen scheint – wiederkehrend werden Türen geschlossen, drängt sich die Spur von Verzweiflung in das ausdruckslose Antlitz.

Christoph Girardet (DE) absolvierte von 1988 bis 1994 ein Master-Studium der Freien Kunst an der Hochschule für Bildende Künste (HBK) in Braunschweig, u.a. bei Birgit Hein, einer Wegbereiterin des deutschen Underground- und Experimentalfilms. Aus der Haltung des Experimentalfilmers entstanden seit 1989 Videos und Video-Installationen, aber auch Druckgrafiken und Objekte. Seit 1999 arbeitet er in enger Kooperation mit Matthias Müller an der umfangreichen Werkgruppe der Found-Footage-Filme. Bereits die erste Arbeit, bestehend aus 40 Hitchcock-Filmen, wurde 2000 beim European Media Festival mit dem Preis der deutschen Filmkritik ausgezeichnet. Neben dem Gemeinschaftswerk sorgten auch die Soloarbeiten in Ausstellungen bedeutender Museen und Galerien sowie auf den großen internationalen Filmfestivals für Aufsehen und haben Auszeichnungen eingebracht, darunter Stipendien des International Studio and Curatorial Program in New York (2000) und der Villa Massimo in Rom (2004). Christoph Girardet lebt in Hannover.

Matthias Müller (DE) begann bereits als Abiturient mit dem Filmemachen im Super-8-Format. In den 1980er-Jahren studierte er Germanistik und Kunst an der Universität Bielefeld unter Beibehaltung eines regen Filmschaffens. 1987 wechselt er an die HBK Braunschweig, wo er ebenfalls bei Birgit Hein studierte und mit einem Master 1997 abschloss. Matthias Müller arbeitet in den Bereichen Film, Video, Installation und Fotografie. Als Kurator hat er zahlreiche Avantgarde-Filmveranstaltungen organisiert, u.a. das Found Footage Filmfestival sowie das erste deutsche Festival für den autobiografischen Film. Zahlreiche Ausstellungen, Festivalteilnahmen und Auszeichnungen führten 2003 zur Professur für experimentellen Film an der Kunsthochschule für Medien (KHM) in Köln. Matthias Müller lebt in Bielefeld.

26

Danica Dakić

Sretno / Good Luck

2011
1 Kanal-Video-Projektion (HD), Farbe, Ton, 22‘08‘‘

Danica Dakićs Video *Sretno / Good Luck* spielt in der gleichnamigen Grube der Kohlenmine von Breza, Bosnien-Herzegowina. Das Bergwerk ist ein Relikt aus der industriellen Hochschwungepoche des ehemaligen sozialistischen Jugoslawien, in dem für eine blühende Zukunft gearbeitet wurde. Dakić kombiniert die filmische Bewegung, die einen atmosphärischen Ort der nuancierten Dunkeltönigkeit und eindringlicher Realgeräusche entwirft, mit dem Traum eines ehemaligen Bergmanns, der für die Notfallausrüstungen von 700 Arbeitern verantwortlich war. Während sieben Bergleute immer tiefer in die Erde fahren, berichtet der Wart von einem Traum, den er als junger Mann hatte – von seinem vergangenen Leben als ein anderer und von seiner Wiedergeburt. Wo einst der Heroskult der Arbeit gefeiert wurde, entsteht ein performativer Raum, in dem Bergleute über das Leben, über die Liebe und ihre Hoffnungen sinnieren. Der Wunsch nach einem besseren Leben wird durch die Figur einer Schornsteinfegerin versinnbildlicht. Sie beseitigt die Spuren der Kohlenverbrennung und erscheint zugleich als Allegorie des Glücks. Die schwarze Gestalt bewegt sich durch eine weiße Landschaft, eine des Lichts und offenen Horizonts. *Sretno* bedeutet „Glückauf!“ – ein Gruß von existenzieller Bedeutung in der täglichen Arbeit der Bergleute.

Danica Dakić (DE) wurde in Sarajevo geboren. Sie studierte an der Akademie der Künste Sarajevo und wechselte später an die Universität der Künste Belgrad, wo sie ihr Studium der Malerei abschloss. 1988 verließ sie Jugoslawien,

um an der Kunstakademie Düsseldorf in der Klasse von Nam June Paik ihre Studien fortzusetzen. Dakić arbeitet überwiegend mit Film, Video und Fotografie, häufig mit performativen und partizipativen Prozessen, um Bilder zu schaffen, die kulturelles Gedächtnis und Identität, Sprache und Rollenbilder sowie Geschichte in ihrer ständigen Veränderung und in ihren utopischen Potenzialen befragen.

Mit ihren Arbeiten ist sie weltweit in Solo- und Gruppenausstellungen – u.a. documenta 12 und 58. Biennale von Venedig – sowie in öffentlichen Sammlungen vertreten, u.a. Tate Modern London; Centre Georges-Pompidou Paris; MACBA Barcelona. 2021 erhielt sie den Rom-Preis der Deutschen Akademie Rom Villa Massimo. Seit 2011 ist sie Professorin an der Fakultät Kunst und Gestaltung der Bauhaus-Universität Weimar, wo sie den internationalen Masterstudiengang Kunst im öffentlichen Raum und neue künstlerische Strategien leitet. Danica Dakić lebt in Düsseldorf and Weimar.

27

onformative

Formae X 1.57

2022
Interaktive Medieninstallation

Im Untergeschoss der Möllerei öffnet sich die Architektur zum Außenraum. Licht, Luft und Feuchtigkeit strömen ungehindert ein. Von dieser Raumcharakteristik inspiriert, entwickelte onformative die Arbeit *Formae X 1.57* – eine Medieninstallation, bei der die physische und die digitale Sphäre atmosphärisch in fließende Bewegung versetzt werden.

Sensoren registrieren Bewegungen und Äußerungen der Besucher:innen als performative und akustische Raumspuren. Diese werden durch Real-Time-Rechenprozesse in visuelle Daten übersetzt und wirken als „unberechenbare“ Variable auf ein fluides Bewegtbild ein, das auf eine rundförmige Oberfläche projiziert wird. Von einer Soundkomposition begleitet und von versprengten Abriebpartikeln umgeben, gewinnt die leuchtende Datenplastik raumfüllende Präsenz: Wie ein kommunizierendes Objekt aus einer anderen Welt beunruhigt die Installation die Materialbeständigkeit und Sachlichkeit des Gebäudes.

onformative versteht *Formae X 1.57* als Symbolisierung kontinuierlicher Adaptionsprozesse. Wo immer sich Leben ereignet, bilden sich vielfältige Abdrücke und Übergänge. Diese individuelle und kollektive Reibung an der Welt bedeutet Lebensbewegung schlechthin.

onformative (DE) ist ein 2013 von Cedric Kiefer und Julia Laub gegründetes Studio für digitale Kunst und Design in Berlin. Gestaltungsanspruch und -praxis folgen der Strategie, über die Kombination von Kunst, Design und Technik zu neuen Ausdrucksformen zu gelangen, die aktuelle Bezüge zwischen Mensch, Natur und Technologie sinnlich-emotional aufzuschlüsseln vermögen. Die Reichweite der beauftragten und selbstinitiierten Werke umfasst interaktive Medieninstallationen, generatives Design, dynamische Bildgebungen und datengestützte Erzählungen. onformative ist in Ausstellungen und auf zahlreichen Festivals in Europa, den USA, Kanada, Australien und China vertreten, wo sie internationale Anerkennung erfahren, wie die Ehrennennung des Ars Electronica STARTS Prize 2019 und die Wahl der Jury des Japan Media Arts Festival 2021.

28

Laurent Mignonneau &
Christa Sommerer

Portrait on the Fly

2015
Interaktive Medieninstallation

Nicht nur in Malerei und Literatur ist das Motiv des Spiegels prominent. In der psychoanalytischen Theorie Jacques Lacans bezeichnet das Spiegelstadium eine frühe Phase der Ichbildung. Weiterführend spielt die responsive Installation *Portrait on the Fly* mit dem Abbild zwischen Ich-Auflösung und -neufindung.

Tritt eine Person vor den Monitor, gewahrt sie zunächst das lebendige Gewimmel eines Fliegenschwarms. Sobald sie von der installierten Kamera erfasst wird, formt sich aus den unzähligen Tierchen ein spiegelgleiches Umrissporträt. Verändert die Besucher:in ihre Position, gerät die Insektenzeichnung in Bewegung. Bei Bewegungslosigkeit formiert sich das Momentportrait neu.

Mögen die Fliegen auch digitale Animationen, geräuschlose flache Pixelformationen sein, so vermögen sie zugleich gemischte Affektassoziationen von Attraktion und Abscheu auszulösen. Von lästigen Fliegen porträtiert zu werden, ist nicht die nobelste Bestätigung der Identität. Die Schwarmförmigkeit signalisiert eine unheimliche Verwandlungstätigkeit, wie auch die Fliege symbolgeschichtlich Vergänglichkeit repräsentiert. Der Titel nimmt in seiner Doppelbedeutung etwas von diesen Sinnprägungen auf: Porträt aus Fliegen, Porträt im Fluge, ein Fliegen-Selfie im Vorübergehen und Vergehen. Identität ist nicht von Dauer.

Laurent Mignonneau (AT) & **Christa Sommerer** (AT) sind international anerkannte Medienkünstler. Auch lebensgemeinschaftlich einander verbunden, entwickeln sie seit den frühen 1990er-Jahren ihre Arbeiten im Feld interaktiver Kunst. Beide studierten zunächst in ihren Heimatländern Frankreich und Österreich Kunst und lernten sich während des postgraduierten Studiums an der Staedelschule in Frankfurt kennen. Sommerer und Mignonneau wurden mehrfach zu Gastprofessuren in Japan, China, USA und Dänemark eingeladen; 2004 wurden beide auf Professuren an die Kunstuniversität Linz berufen, wo sie die Abteilung für Interface Cultures gründeten und seither leiten.

Die Arbeiten des Künstlerpaares werden in Europa, Asien, Nord- und Lateinamerika präsentiert und befinden sich in zahlreichen Sammlungen wie dem Centre Georges-Pompidou, Paris; Ars Electronica, Linz; und dem ZKM | Karlsruhe. Beide betreiben rege Publikationstätigkeit und haben renommierte Auszeichnungen für ihre Arbeiten erhalten, u.a. den Golden Nica Prix Ars Electronica, den Ovation Award of the Interactive Media Festival Los Angeles und den Wu Guanzhong Art and Science Innovation Prize. 2021 wurde ihnen der Österreichische Kunstpreis in der Kategorie Medienkunst verliehen. Laurent Mignonneau & Christa Sommerer leben in Wien.

——

Portrait on the Fly wird in der Lobby des Luxembourg Learning Centre (LLC) präsentiert. Möllerei und LLC waren in ihrer ehemaligen industriellen Funktion als ein Gebäuderiegel miteinander verbunden und vereinen heute in engster Nachbarschaft Kunst und Wissen.

Werkverzeichnis

Kateryna Borovschi, *Ambiguity: Identity in the Virtual Space*, 2018–19
Digitalfotografie, Direktdruck auf Alu-Dibond (100 x 66,5 cm), 3D-Grafik und 3D-Animation
Courtesy die Künstlerin

Ludger Brümmer, *Spin Loop*, 2015, stereo, 25‘00“, elektronische Komposition zur Video-Installation rosalie, *Marathon der Tiere*, 2015
Audio-Mastering: Anton Kossjanenko
Courtesy der Künstler

Saddie Choua, *Am I the Only One Who Is Like Me? (The Chouas, Episode #5)*, 2017–19
6 Videos auf 5 Monitoren, Farbe, Ton, 48‘00“ im Loop
Im Auftrag der KANAL Foundation, 2018
Courtesy die Künstlerin und KANAL-Centre Pompidou, Brüssel

Nadim Choufi, *A Future Perfect [sic] Life*, 2020
Video, Farbe, Ton, 27’43”
Courtesy der Künstler

Danica Dakić, *Sretno / Good Luck*, 2011
1-Kanal-Video-Projektion (HD), Farbe, Ton, 22‘08“
Kamera: Egbert Trogemann; Tonaufnahme: Nirvan Imamović; Schnitt: Amra Bakšić Čamo; Sounddesign: Bojan Vuletić; Kameraassistenz: Faruk Čokić, Jérôme Thomé; Organization: Ensar Halilović; Fachberater: Adnan Velić; Koordination: Almedina Kaljun; Fashion Guru: Mevludin Sarač; Fahrer: Haris Kamenčić; Übersetzung: Biljana Nanić; Produzent: Amra Bakšić Čamo; Besetzung: Schornsteinfegerin: Melanie Wirth; Betreuer: Jasmin Alibašić; Minenarbeiter des RMU Breza Bergwerks: Salem Aganović, Šahid Hodžić, Enis Kadrić, Dženit Mahmutović, Dino Sirotanović, Irnes Turbo, Admir Velić; Sänger: Bajram Selimović
Gefördert durch RMU Breza und das Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes NRW, Deutschland
Courtesy die Künstlerin

Margret Eicher, *Heroes 2*, 2012
Digitale Montage, Jacquard-Gewebe, 295 x 330 cm
Courtesy die Künstlerin

Thomas Feuerstein, *Deep and Hot*, 2017
Edelstahl, Duroplast, 220 x 120 x 110 cm
Courtesy der Künstler und Galerie Elisabeth & Klaus Thoman, Innsbruck/Wien

Chiara Fumai, *I’m a Junkie*, 2007–13
Video, Farbe, Ton, 2’47”
Courtesy The Church of Chiara Fumai

Christoph Girardet & Matthias Müller, *personne*, 2016
HD mp4 / DCP, 16:9, Farbe, s/w, Ton, 15‘00“
Courtesy die Künstler

Hanna Haaslahti, *Captured*, 2021
2 PCs, Computer-Vision-Kamera, Software, 1-Kanal-Video-Projektion in Farbe, Leinwand, Studiolampen, Glas, Gummi, Valchromat, Lautsprecher
Regie: Hanna Haaslahti; Animation: Mike Robbins; Kreativtechnik: Alap Parikh; Gesichtsscan: Tyler Henry;
Musik: Phivos-Angelos Kollias, Jamie Perera; Produzent: Fantomatico, High Road Stories; Vertrieb: Diversion Cinema
Mit Unterstützung von: Finnish Film Foundation, Nordisk Kulturfond, AVEK, YLE, CPH:LAB, VRHAM!, Prince Claus Fund, Quicksand Studio, Fantomatico
Courtesy die Künstlerin und Diversion Cinema

Daniel Heiss, *FLICK_KA^AI. Ein Turing-Test*, 2019
4 Flachbildschirme, Programm: Generatives Adversarial Network basierend auf StyleGAN, Programmiersprache: Python 3.6, Installationsgröße variabel, 66‘15“ im Loop
Courtesy der Künstler und ZKM | Sammlung

Délio Jasse, *The Place to Be*, 2015
Siebdruck-Collage, Fotoemulsion auf Holz, 10-teilig (5-teilige Auswahl)
Courtesy der Künstler

Marc Lee, *Lëtzebuerg Unfiltered – TikTok and the Emerging Face of Culture*, 2022
Individuelle Programmierung, 2 PCs, 2 Projektionen, 2 satinierte Acrylglasscheiben, Internetverbindung, Lautsprecher
In Zusammenarbeit mit Marie-Paule Greisch
Courtesy marclee.io

Laurent Migonneau & Christa Sommerer, *Portrait on the Fly*, 2015, interaktive Installation, Computer: PC, Betriebssystem: Windows 10, individuelle Software, Videokamera, Monitor, Installationsgröße variabel
Courtesy die Künstler und ZKM | Sammlung

Marie-Luce Nadal, *The Opera Palatine, Second Wind*, 2018–22, 3D-Druck, Nylon, LED, 25 x 25 x 10 cm
The Share of Others, 2018–22, Lautsprecher, PUR-Schaum, Monitor, Video, Farbe, Ton, 5’14”
Produziert in Kooperation mit Musée des Abattoirs de Toulouse und Uberraum Paris
Unterstützt von Esch2022
Courtesy die Künstlerin

onformative, *Formae X 1.57*, 2022, Halbkugel aus EPS, Basaltsplitt, Tiefenkamera, PC, individuelle Programmierung (Unity. vvvv. Max), 3-Kanal-Projektion, Mikrofon, Lautsprecher
Kreative Leitung: Cedric Kiefer, technische Leitung und Design: Henryk Wollik, technische Entwicklung: João da Fonseca, Audiokonzept und Komposition: Asako Fujimoto; Produktion: Tobias Ziegler
Unterstützt von Esch2022
Courtesy Studio onformative

Dennis Oppenheim, *Identity Transfer (Fingers)*, 1970, digitalisierter Farb-Super-8-Film, ohne Ton, 5‘48“
Identity Transfer. Erik as Kristin. Kristin as Erik, 1970, Schwarz-Weiß-Fotografie, 100 x 150 cm
Courtesy Dennis Oppenheim Estate

Wong Ping, *Wong Ping’s Fables 1*, 2018
Video, Farbe, Ton, 13’00”
Wong Ping’s Fables 2, 2019, Video, Farbe, Ton, 13’30”
Courtesy der Künstler, Edouard Malingue Gallery und Tanya Bonakdar Gallery

Jonathan Rescigno, *469*, 2015, 1-Kanal-Video-Projektion (HD), Farbe, Ton, 3’30” im Loop, Holzobjekt
Territorial Pissing, 2015, Video (HD), Farbe, Ton, 35’00”
Courtesy der Künstler

rosalie, *Marathon der Tiere*, 2015, 7-Kanal-Videoprojektion (HD), Farbe, stereo, 25’00”
Videobearbeitung: Dagmar Vinzenz; Projektmitarbeit: Thomas Jürgens; wissenschaftliche Unterstützung: Prof. Dr. Martin S. Fischer, Friedrich-Schiller-Universität Jena; elektronische Komposition: Ludger Brümmer
Courtesy Atelier rosalie
In Kooperation mit der LICHTSICHT 5 Projektions-Biennale, Bad Rothenfelde

Lázaro A. Saavedra, *El cuervo albino*, 2007
Video, s/w, Ton, 3’05”
OjoVideo Corporation, Volumen I, 2006, Video, Farbe, ohne Ton, 3’00”
Courtesy der Künstler

Tristan Schulze, *SKIN 3.0*, 2022, 1-Kanal-Projektion, Leinwand, Computer: PC, individuelle Programmierung, Tiefenkamera, Lautsprecher, Teppichbühne
Courtesy der Künstler

Virgil Widrich, *Copy Shop*, 2001, 35-mm-Film, Dolby SR, digitalisiert, Full-HD, s/w, Ton, ohne Dialog, 12‘00“; Drehbuch, Regie, Produktion und Schnitt: Virgil Widrich
Courtesy der Künstler

Lu Yang, *Electromagnetic Brainology*, 2017
Video, 3D-Computer Animation, Farbe, Ton, 13’34”
Courtesy der Künstler

Institutionen

Das **ZKM | Zentrum für Kunst und Medien** ist eine weltweit einzigartige Kulturinstitution. Mit seiner Sammlung, den Publikationen, den Archiven und der künstlerisch-wissenschaftlichen Forschung zu den elektronischen Künsten steht es für ein Programm interdisziplinärer Projekte und internationaler Kooperationen. Ob Ausstellungen, Symposien, Konzerte oder Workshops, das ZKM vermittelt die theoretischen Diskurse von Philosophie, Wissenschaft, Technologie, Politik und Wirtschaft aus einer zeitaktuellen künstlerischen Perspektive.

Die **Möllerei** ist ein geräumiges Industriegebäude, das ursprünglich als Lager für Rohstoffe (Koks und Eisenerz) diente, bevor diese in die Hochöfen geleitet wurden, um Gusseisen und Schlacke zu gewinnen. Insgesamt rund 160 Meter lang, ist die Möllerei ein besonderes Charakterstück des ehemaligen Stahlwerks Belval und der lokalen Gegend. Der Nordteil wurde 2018 nach umfangreichen Umbauarbeiten für die Öffentlichkeit zugänglich gemacht und beherbergt nun das Luxembourg Learning Centre (LLC). Der südliche Teil wurde vor Kurzem gründlich renoviert. Er ist nun über einen Metallsteg mit dem Hochofen A verbunden und beinhaltet eine 500 m² große Ausstellungsfläche auf drei Etagen.

Kurator:innen

Anett Holzheid ist Kultur- und Medienwissenschaftlerin. Seit 2015 ist sie am ZKM | Karlsruhe in der Direktion als wissenschaftliche Referentin von Peter Weibel und als Kuratorin tätig. Zuvor unterrichtete sie an mehreren deutschen Universitäten. Nach Auslandsaufenthalten und Abschluss zweier Masterstudiengänge sowie weiterführender Studien zur Informationsanalyse promovierte sie mit einer Arbeit zur Medienkulturgeschichte. Ihre Forschungsinteressen beinhalten u.a. die Entwicklungsgeschichte von Medienräumen und das Spektrum transdisziplinärer Verbindungen zwischen den performativen Kunstformen und den klassischen sowie zeitgenössischen Medien. Sie konzipiert Veranstaltungsformate an den Schnittstellen von Kunst, Wissenschaft, Bürgerbeteiligung und freien Formen der Zusammenarbeit. U.a. hat sie die Medienkunstausstellung „Negativer Raum. Skulptur und Installation des 20. und 21. Jahrhunderts“ (ZKM, 2019) co-curatiert sowie die Ausstellung „Konrad Balder Schäuffelen. Sprache ist fürwahr ein Körper“ (ZKM, 2017) kuratiert.

Peter Weibel ist ein österreichischer Medienkunstpionier und international tätiger Kurator und Medientheoretiker. Er ist künstlerisch-wissenschaftlicher Vorstand des ZKM | Karlsruhe sowie Direktor des „Peter Weibel Forschungsinstituts für digitale Kulturen“ (WID) an der Universität für angewandte Kunst Wien. Er war Professor für Medientheorie an der Universität für angewandte Kunst Wien (1984–2011), Leiter des Digital Arts Laboratory am Media Department der State University of New York/Buffalo (1984–1989), Gründungsdirektor des Instituts für Neue Medien der Städelschule in Frankfurt/Main (1989–1994). Er leitete u.a. die Ars Electronica in Linz (1986–1995), die Biennale von Sevilla (BIACS3, 2008) sowie die 4. Moskau Biennale für zeitgenössische Kunst (2011). Er war Österreichs Kommissär der Biennale von Venedig (1993–1999) und Chefkurator der Neuen Galerie Graz (1993–1998). peter-weibel.at

Rahmenprogramm

Workshop | **Mini-synthé DIY**
05.03. & 06.03., 11:00–13:00

Workshop | **Retro SciFi**
05.03. & 06.03., 14:00–16:00

Festival 24H Electro for Kids
07.03.–03.04.

Portes ouvertes les Machin(e)s
13.03. & 20.03. & 26.03. & 27.03., 11:00–19:00

DJ set Honey Dijon & Denis Sulta at Rockhal
02.04.

! BOOM BOOM !
03.04., 16:00–16:45

Workshop | **Verklingen? Stop being peaceful!**
13.04., 10:00–13:00

Workshop | **Hack yourself! Bilder des „Ich“**
13.04., 14:00–15:30 & 16:30–18:00

Workshop | **Verklingen? Stop being peaceful!**
14.04., 10:00–13:00

Workshop | **[Ent]Grenzen–Mediales Tagebuch einer Überschreitung**
14.04., 15:00–17:00

Workshop | **Voxel**
19.04.–23.04., 09:00–17:00

Workshop | **Loopstation**
24.04., 11:00–12:00 & 14:30–16:00

Workshop | **Voxel : ABCDaire Numérique**
25.04.–29.04. & 02.05.–06.05.

Workshop | **Verklingen? Stop being peaceful!**
11.05., 10:00–13:00

Workshop | **Hack yourself! Bilder des „Ich“**
11.05., 14:00–15:30 & 16:30–18:00

Workshop | **Verklingen? Stop being peaceful!**
12.05., 10:00–13:00

Workshop | **[Ent]Grenzen–Mediales Tagebuch einer Überschreitung**
12.05., 15:00–17:00

Finissage-Wochenende (Eintritt frei)
14.05. & 15.05.

Informationen & Anmeldungen
esch2022.lu / reservation@esch2022.lu

Highlights in Belval

Ausstellung | **Remixing Industrial Pasts: Constructing the Identity of the Minett**
27.02.–15.05., Massenoire

Performance & Ausstellung | **Cecilia Bengolea**
14.05. Performance, Socle C
15.05. Performance, Mudam Luxembourg
14.05.–29.05. Ausstellung, Mudam Luxembourg

Impressum

Hacking Identity – Dancing Diversity
27.02. – 15.05.2022

Möllerei
6, Place de l'Académie
L-4362 Esch-sur-Alzette

Kollaboration
ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe

Kuratiert von Anett Holzheid & Peter Weibel

Künstler:innen der Ausstellung
Kateryna Borovschi
Ludger Brümmer
Saddie Choua
Nadim Choufi
Danica Dakić
Margret Eicher
Thomas Feuerstein
Chiara Fumai
Christoph Girardet & Matthias Müller
Hanna Haaslahti
Daniel Heiss
Délio Jasse
Marc Lee
Laurent Mignonneau & Christa Sommerer
Marie-Luce Nadal
onformative
Dennis Oppenheim
Wong Ping
Jonathan Rescigno
rosalie
Lázaro Saavedra
Tristan Schulze
Virgil Widrich
Lu Yang

Projektleitung Vincent Crapon (Esch2022) & Anett Holzheid (ZKM | Karlsruhe)
Projektmitarbeit Guillaume Taens (Esch2022), Blanca Giménez Calpe (ZKM | Karlsruhe)
Technische Projektkoordination Matthias Gommel, Thomas Schwab
Technische Projektleitung Thomas Schwab
Szenografie Matthias Gommel
Esch2022 Grafik-Design Cropmark
Ausstellungsvisuals JUNO

Gebäudemanagement Esch2022
Guillaume Taens

Aufbauteam Andreas Arndt, Martin Boukhalfa, Christoph Dinges, Matthias Gommel, Anett Holzheid, Heiko Hoos, Werner Hutzenlaub, Marius Nestler, Jost Schneider, Thomas Schwab, Olaf Quantius, Niklas Wallbaum
Restauratorische Betreuung Marlies Peller
Registrar Natascha Daher
Externe Partner COMYK Roland Merz, LuxVisual, Gerriets, Pollux (Christopher Gutmann), Schreinerei Ulrich Kuppinger, Magnum

Vermittlung Léa Cheymol, Delphine Harmant, Célia Turmes (Esch2022); Banu Beyer, Mona Feyrer, Fanny Kranz (ZKM | Karlsruhe)

Besonderer Dank
den Künstlerinnen und Künstlern der Ausstellung
den Leihgebern: Dennis Oppenheim Estate (Amy Oppenheim), Edouard Malingue Gallery (Ryan Lai), Galerie Klaus & Elisabeth Thoman (Maximilian Thoman), ZKM | Sammlung
dem Esch2022-Team: Marjolaine de Bonnafos, Léa Cheymol, Delphine Harmant, Dany Lucas, Alexandre de Muyser, Jessika Rauch, Célia Turmes, Patrick Weber
dem ZKM-Team: Tanja Binder, Sabine Grieb, Elke Hägele, Christof Hierholzer, Petra Julien, Marianne Meister, Tablo Midya, Volker Nowicki, Sarah Donata Schneider, Teresa Retzer, Dominique Theise, Philipp Ziegler, ZKM | Videostudio
dem Fonds Belval-Team: Daniela Di Santo, Stephane Frieres, Jean-Yves Hubermont, Elisabete Nuno, Lucio Wercollier
den Möllerei-Kollaborationspartnern: Sabine Himmelsbach, Boris Magrini, Yulia Fisch (HEK, Basel); Martin Honzik, Laura Welzenbach (Ars Electronica Linz)
den externen Kooperationspartnern: Paul Bouchard, Eric Chenal, Jenna Janke, Eva-Maria Lopez, Lilli Scheuerlein, Gunnar Schmidt, Jacqueline Todd, Frank Wache

Esch2022 – Europäische Kulturhauptstadt
Vorstand Georges Mischo
Geschäftsleitung Nancy Braun
Verwaltungsleitung Jacques Hirtt
Programmleitung Françoise Poos

Adresse des Büros
163 rue de Luxembourg
L-4222 Esch-sur-Alzette

ZKM | Karlsruhe
Künstlerisch-wissenschaftlicher Vorstand
Peter Weibel
Geschäftsführende Vorständin
Helga Huskamp
Verwaltungsleiter Boris Kirchner

Lorenzstraße 19
D-76137 Karlsruhe

Stifter des ZKM | Karlsruhe
Baden-Württemberg
MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST
Karlsruhe

Partner des ZKM | Karlsruhe
EnBW

Broschüre
Herausgeber
Esch2022 – Europäische Kulturhauptstadt
Redaktion und Koordination
Vincent Crapon & Anett Holzheid
Texte Anett Holzheid & Peter Weibel
Übersetzung Jacqueline Todd
Grafik-Design Cropmark
Titelabbildung JUNO
Schriften Helvetica Neue Light
Papier Circle offset Premium White 95
Druck Reka Luxembourg

© 2022 Esch2022 – Europäische Kulturhauptstadt & ZKM | Karlsruhe
© der Texte bei den Autor:innen

Main partners
ArcelorMittal
BMW
FERRERO

Supporting partners
ACCOR
BOFFERDING
CFL
Luxair
LUXLAIT
POLL-FABAIRE
POST
TICE

Media partners
L'essentiel
Luxemburger Wort
RTL
Tageblatt

HACKING IDENTITY DANCING DIVERSITY

27.02.–15.05.2022

Öffnungszeiten

Februar & März
Täglich 11:00–18:00 Uhr geöffnet
Dienstags geschlossen
An gesetzlichen Feiertagen 11:00–18:00 Uhr geöffnet

April & Mai
Täglich 11:00–19:00 Uhr geöffnet
Dienstags geschlossen
An gesetzlichen Feiertagen 11:00–19:00 Uhr geöffnet

Ausstellungstickets & Informationen
Visitor Centre
3, avenue des Hauts-Fourneaux
L-4362 Esch-sur-Alzette

Führungen

Reservierungen
(LU, FR, DE, EN, PT, IT, ES, Gebärdensprache)
reservation@esch2022.lu

Kostenlose Führungen
Jedes Wochenende ab 15:00 Uhr

Collaborating institutions

ESCH-SUR-ALZETTE EUROPEAN CAPITAL OF CULTURE

zentrum für kunst und medien karlsruhe

Institutional partners

LE GOUVERNEMENT DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG Ministère de la Culture

LUXEMBOURG LET'S MAKE IT HAPPEN

EUROPEAN CAPITAL OF CULTURE