

HACKING IDENTITY DANCING DIVERSITY

MÖLLEREI / ESCH BELVAL

27.02 – 15.05.2022



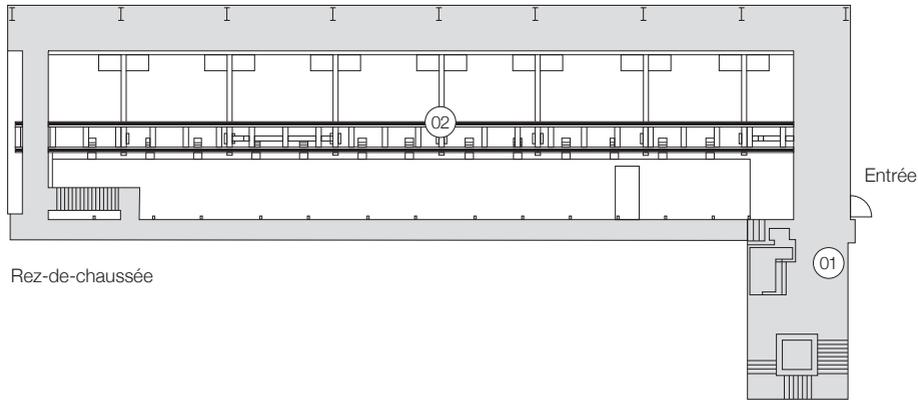
E22

ESCH-SUR-ALZETTE
EUROPEAN CAPITAL
OF CULTURE

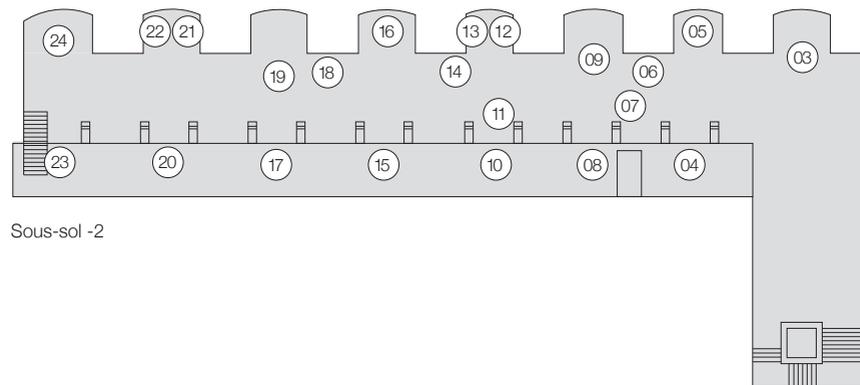
FR

HACKING IDENTITY DANCING DIVERSITY

Commissaires d'exposition : Anett Holzheid & Peter Weibel



Rez-de-chaussée



Sous-sol -2

28 Cette œuvre est présentée dans l'entrée du Luxembourg Learning Centre (LLC)

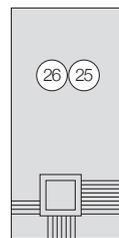
Horaires :

Lundi-Vendredi 08:00-22:00

Samedi-Dimanche 08:00-17:00

Accès libre

27



Sous-sol -3

Là où autrefois, à la Möllerei, la minette (minerai de fer) était transportée sur des tapis roulants, des rails et une gigantesque rampe, s'exposent désormais en apesanteur des images de films numériques. Là où des nuages de fine poussière de roche tourbillonnaient, des ondes sonores de musique électronique sont diffusées dans l'espace. À l'endroit même où des mélanges de matériaux, appelés « Möller », étaient stockés dans des niches en béton et des silos, l'art vient s'amalgamer à l'architecture de verre et de fer. À l'image d'une chambre réverbérante entre le passé et le présent, la Möllerei devient le lieu de rencontre et de réflexion idéal sur ce qui construit et déconstruit la notion d'identité.

L'exposition, qui réunit les œuvres de 25 artistes, est une remise en question esthétique de ce qui est connu et qui semble aller de soi. Cette démarche s'observe à travers des stratégies de commentaire, de citation, de détournement et de distanciation. Les installations vidéo, les projections sur grand écran, les œuvres participatives et les sculptures illustrent des phénomènes de dissolution, de métamorphose et de multiplication de l'identité. Elles sont l'occasion de rencontres tantôt

graves, tantôt gaies et réjouissantes avec des doppelgänger (doubles), avatars et icônes pop du monde des jeux vidéo, créatures grotesques de science-fiction et jeux de miroir étonnamment ambigus.

L'ensemble des œuvres exposées exprime et interrogent la démarche et le militantisme du *hacking*. Ce terme désigne, en informatique, la transgression expérimentale et créative des restrictions d'utilisation. Appliqué au champ culturel, le *hacking* est une pratique ludique, critique et évolutive qui consiste à examiner et modifier les conventions et les codes d'un système, dont les réalités sociales et les idéaux, sont influencés par les médias. De ce fait, les artistes interrogent et thématisent les effets des médias sur les processus d'identification, entre culte de la personnalité, émancipation, imitation et ironie. En ces temps marqués par des politiques identitaires douteuses voire problématiques, les artistes agissent à de multiples niveaux comme des « hackers » des normes culturelles de l'identité ethnique, sociale et genrée.

Mot-clé des débats sociopolitiques actuels, la diversité fait référence à la représentation, la participation et la reconnaissance des minorités. L'exposition repose sur la conception fondamentale selon laquelle la diversité, les différences, les divergences et les contradictions (du latin *diversitas*) constituent le ferment nécessaire au développement vivifiant et foisonnant de l'art et de la culture. « *Dancing Diversity* », se nourrit de la culture envisagée comme une sorte de programme de réécriture. Ce dernier est issu de processus continuels d'appropriation et de croisement de ce qui a existé et de ce qui se crée, de ce qui est propre à soi et de ce qui est étranger. La danse symbolise la dynamique de ces processus, qui induit une alternance de la jambe d'appui (contrainte) et de la jambe libre (liberté).

C'est en se tournant vers les rythmes du présent et les mouvements pleins de fougue que l'avenir se dessine, que la richesse des perspectives apparaît.

L'exposition transforme la Möllerei en un espace de dialogue et d'idées pour une communauté européenne et interculturelle harmonieuse. Les arts médiatiques reflètent la pluralité des voix et des besoins d'une société désireuse de changement.

L'exposition est produite par le ZKM | Centre d'Art et des Médias Karlsruhe, sous la direction artistique d'Anett Holzheid, conseillère scientifique au ZKM, et Peter Weibel, directeur artistique et scientifique du ZKM. Ce centre pour l'art et les médias, fondé en 1989, est lui-même installé dans un ancien bâtiment industriel. L'institution a pour ambition de conserver, étudier et présenter les nouvelles formes d'arts qui témoignent de la transition des médiums traditionnels aux technologies numériques.

L'exposition *Hacking Identity – Dancing Diversity* initie une passerelle artistique entre le ZKM et la Möllerei et s'inscrit dans une logique de transformation des lieux de production industrielle du vingtième siècle en des espaces de culture numérique du vingt-et-unième siècle.

01

Daniel Heiss

FLICK_KA^{AI}. A Turing Test

2019

Boucle vidéo de portraits générés par ordinateur, 66 min. 15 sec.

Les portraits Photomaton® ont longtemps servi aux cartes d'identité et aux passeports. Leur esthétique dépouillée les rapprochait des clichés d'anthropologie criminelle qui, à la fin du dix-neuvième siècle, servaient à l'identification des personnes criminelles. Fiche signalétique et photo d'identité étaient considérées comme des représentations fiables de l'identité personnelle.

L'installation *FLICK_KA* conçue par Peter Weibel et Matthias Gommel en 2007 a permis de rassembler environ 100 000 portraits issus du public du ZKM sur une période de douze ans. Daniel Heiss a utilisé ces images comme banque de données pour développer un réseau antagoniste génératif, d'où sont issus des portraits photoréalistes. Dans *FLICK_KA^{AI}. A Turing-Test*, de nouvelles photographies et images génératives apparaissent toutes les vingt secondes les unes à côté des autres sur quatre écrans ; le public est alors confronté à la question suivante : WHO IS BORN, WHO IS GENERATED ? [Qui est une personne née ? Qui est une personne générée ?]

Le test de Turing (1950) évalue la capacité d'une personne tenant une conversation sur un clavier vocal à différencier une réponse générée par ordinateur d'une réponse humaine. Aujourd'hui, regarder une photo c'est potentiellement se demander si la personne représentée existe (a existé), ou bien si elle a été générée par un algorithme. L'identité personnelle peut-elle encore s'affirmer face à ces possibilités artificielles ?

Daniel Heiss (DE) a étudié l'informatique au Karlsruhe Institute of Technology (KIT) et est actuellement développeur au département Museum and Exhibition Technical Services du ZKM. Daniel Heiss vit à Karlsruhe.

Matthias Gommel (DE) a étudié le design de produit, la scénographie et les arts des médias à l'université d'art et de design de Karlsruhe (HfG). Il travaille en tant que scénographe indépendant et artiste, et collabore avec le ZKM depuis 2000. Il a cofondé le *robotlab* en 2000 avec Martina Haitz et Jan Zappe. Leurs installations et performances de robots industriels explorant la relation entre l'humain et la machine ont été présentées à travers le monde.

Peter Weibel est un artiste, commissaire d'exposition et théoricien des médias autrichien. Il est membre responsable des questions artistiques et scientifiques du conseil d'administration du ZKM | Karlsruhe et directeur de l'Institut de recherche Peter Weibel des cultures digitales (WID) à l'Université des arts appliqués de Vienne. Il a été professeur en théorie des médias à l'Université des arts appliqués de Vienne (1984-2011), responsable du Digital Arts Laboratory au département des médias de la State University of New York de Buffalo (1984-1989), directeur-fondateur de l'Institut des nouveaux médias de la Städelschule à Francfort-sur-le-Main (1989-1994). Il a dirigé, entre autres, *Ars Electronica* à Linz (1986-1995), la Biennale de Séville (BIACS3, 2008) et la 4^e Biennale

d'art contemporain de Moscou (2011). Il a été commissaire de la Biennale de Venise (1993-1999) pour l'Autriche et conservateur en chef de la Neue Galerie de Graz (1993-1998).

02

rosalie
Ludger Brümmer

Marathon der Tiere

2015
Projection vidéo HD 7 canaux, couleurs, 25 min.
Musique électronique, 25 min., stéréo

L'univers visuel de l'œuvre monumentale *Marathon der Tiere* (« Marathon des animaux ») s'inspire de la radiographie et des études photographiques du mouvement réalisées par Eadweard Muybridge et Étienne-Jules Marey. Dans cette animation numérique, les animaux deviennent des créatures étranges et futuristes qui défilent sur un podium virtuel. Si la radioscopie et la chronophotographie de la fin du dix-neuvième siècle étaient destinées à analyser les mouvements des êtres vivants, l'artiste rosalie reprend des éléments géométriques d'origine, les met en mouvement, les disperse et les laisse évoluer. Peu à peu, corps animal et monde des signes s'unissent pour former des compositions psychédéliques : animation et animalité fusionnent. La composition musicale électronique *Spin Loop* de Ludger Brümmer insuffle à l'ensemble un dynamisme et une intensité dramatiques, oscillant

entre transparence et atmosphère menaçante. Le regard profondément obscur des animaux nous interroge : dans quels espaces nous trouvons-nous ? Devons-nous, comme le suggère Donna Haraway, étendre la notion d'humanité aux acteurs non humains afin de garantir l'existence de l'être humain ?

rosalie (DE) a étudié la littérature allemande et l'histoire de l'art à l'université de Stuttgart, ainsi que la peinture, la gravure, la sculpture et la scénographie à la Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart. En 1995, elle est nommée professeure de scénographie et de conception de costumes à la Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main. Ses réalisations embrassent un vaste domaine, de projets de théâtre et de décors pour l'opéra, le ballet, l'art dramatique et le cinéma, et des projets liés au light art. Ses productions associant musique et light art – notamment pour le Festival de Bayreuth, créent des expériences spatiales émotionnellement fortes. En 1988, rosalie a reçu le 1^{er} Prix lors de la première Münchener Biennale – Festival für Neues Musiktheater et en 2008, l'Europäischer Kulturpreis pour l'ensemble de son œuvre. rosalie est décédée en 2007 à Stuttgart.

Ludger Brümmer (DE) a étudié la composition musicale à la Folkwang Hochschule Essen et a composé des œuvres pour orchestre et autres ensembles musicaux. Il est surtout connu internationalement pour ses travaux dans le domaine de la musique électronique. Il a participé à des projets multimédias, et a créé des œuvres pour la danse, l'électronique et la vidéo live. Outre son activité artistique, Ludger Brümmer enseigne dans les universités de Stanford et de Londres, ainsi qu'au Sonic Arts Research Centre de Belfast. Jusqu'en 2021, Il a dirigé le « Hertz-Labor » du ZKM à Karlsruhe, anciennement Institut für Musik und Akustik (IMA). Depuis 2017, il occupe une chaire pour la composition numérique et médiatique à la Staatliche Hochschule für Musik de Trossingen. Il a été maintes fois récompensé pour ses travaux, entre autres, du « Golden Nica » décerné par Ars Electronica. Ludger Brümmer vit à Karlsruhe.

03

Hanna Haaslahti
Captured

2021
Installation immersive avec technologie de reconnaissance faciale en temps réel

L'installation *Captured* de Hanna Haaslahti permet au public de l'exposition d'entrer dans un monde virtuel parallèle et d'expérimenter, à travers le reflet de son propre visage, la manière dont la violence est exercée et perçue au sein d'un groupe d'individus.

Une caméra installée derrière un miroir capture les visages des personnes participantes et les assemble sur les corps stylisés de plusieurs avatars (personnages virtuels choisis par les utilisateurs pour se représenter dans un monde virtuel) dans une projection, quelques mètres plus loin. Celle-ci montre une foule en mouvement, dans ce qui s'apparente dans un premier temps à une marche silencieuse, en harmonie. Mais l'image du groupe s'effrite et la violence entre les membres sème le trouble. Dans cette simulation, trois rôles successifs sont attribués tour à tour à chacun des avatars : celui de l'agresseur, de la victime et du spectateur-observateur. Ces modèles de comportement stéréotypés ne sont pas seulement des phénomènes de psychologie de masse du passé ; l'humiliation, la désignation de boucs émissaires et l'instauration d'une hiérarchie sont aujourd'hui des

processus largement répandus sur les réseaux sociaux et dans notre monde connecté. La participation au scénario fictif et participatif de *Captured* permet d'illustrer un phénomène souvent abstrait et de le vivre plus intensément.

Hanna Haaslahti (FI) a étudié la photographie à l'Institute of Design de Lahti, la conception scénique à l'Accademia di Belle Arti de Vérone et les nouveaux médias à la School of the Art Institute of Chicago. Elle a complété ses études dans ce domaine au Medialab de l'University of Arts and Design d'Helsinki. Son travail a été récompensé plusieurs fois, notamment par le prestigieux prix finlandais AVEK (2005) et une bourse de cinq ans, décernée par l'Arts Council of Finland (2010). Elle travaille en tant qu'artiste multimédia et metteuse en scène, spécialisée notamment dans la visualisation sur ordinateur des relations sociales et de la réalité des machines. Depuis 1997, elle présente régulièrement son travail dans le cadre d'expositions individuelles et collectives ainsi que lors de festivals. Hanna Haaslahti vit à Helsinki.

04

Saddie Choua

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

2017-19
Installation vidéo, 6 vidéos sur 5 moniteurs, couleur, son, 48 min., en boucle

Les médias ont la capacité de façonner la perception de soi. Pour ce faire, ils s'appuient sur les catégories du sexe, de l'appartenance ethnique

et de la classification sociale. L'artiste belgo-marocaine Saddy Choua aborde cette problématique par le biais des stratégies de distanciation qu'offre le montage médias. Dans son feuilleton *The Chouas*, elle assemble des séquences de home movies de sa famille en employant la technique du found footage, mais aussi des photographies, des livres d'images, des clichés langagiers, des citations littéraires et de la musique de groupe codée, afin de mettre à jour les mécanismes de formation des clichés et préjugés. Elle révèle ainsi l'omniprésence des images médiatiques dominantes de la *whiteness*. Tandis que l'artiste recourt de manière répétée au topos des yeux bleus, développé dans la littérature en un idéal cruel par Toni Morrison dans *The Bluest Eye* (1970), elle insiste sur l'expérience personnelle d'un manque imposé. C'est dans ce contexte de pouvoir, d'oppression et d'impuissance qu'émerge la question du statut et de l'affirmation de soi du sujet : suis-je la seule à être comme je suis ? Le montage des séquences de film symbolise les fissures dans la force et l'identification des signes et annonce l'existence de désaccords, à la fois dans le tissu social comme dans le sujet lui-même.

Saddy Choua (BE) est une cinéaste, autrice et artiste multimédia, ainsi qu'une archiviste des médias. Ayant étudié la sociologie à la Vrije Universiteit Brussel, elle enseigne actuellement au Sint Lucas Antwerpen ainsi qu'au Royal Institute for Theater, Cinema & Sound (RITCS) à Bruxelles où elle prépare un doctorat. Saddy Choua conjugue ses connaissances avec

sa pratique des arts visuels. En 2010, elle commence à réaliser un documentaire filmique sur sa propre famille, éparpillée entre le Maroc et la Belgique. Alors qu'elle prend conscience que chaque image est en soi problématique, elle décide de réfléchir au montage comme technique artistique, ce qui donne lieu au projet *The Chouas*. Ses œuvres sont à la fois personnelles et politiques, et intègrent des éléments issus du film documentaire, de l'installation vidéo, du collage de divers médias et de la littérature. Elle met en scène des scénarios relatifs aux médias qui permettent au public de percevoir les mécanismes du cinéma et d'autres formes de divertissement, et de s'interroger sur la manière dont il est lui-même influencé par ces derniers. Les œuvres de Saddy Choua ont été exposées dans plusieurs pays européens ainsi qu'au Maroc, aux États-Unis et au Brésil. Elle a bénéficié de résidences de recherche en France, en Belgique et en Iran. Elle est l'une des lauréates du Belgian Art Prize 2020. Saddy Choua vit à Bruxelles.

05

Kateryna Borovschi

Ambiguity: Identity in the Virtual Space

2018–19
Installation multimédia, photographie digitale, graphisme et animation 3D

Cette série de portraits fait référence aux images idéalisées du corps façonnées par les médias et les réseaux sociaux. Ces images trompeuses, utilisées par la mode et la publicité à des fins commerciales, font régulièrement l'objet de critiques.

Le travail de Kateryna Borovschi met en évidence le caractère fabriqué de ces images, sans pour autant jouer de l'opposition entre authenticité et inauthenticité. En associant les

deux identités médiatiques que sont l'indexicalité (la dépendance au contexte) et les propriétés numériques de la photographie, elle crée une ambiguïté qui nous invite à observer ses images avec attention. Ses créatures de laboratoire hybrides, composées d'éléments graphiques au regard vide, incarnent à la fois l'étrangeté, l'artificialité glaçante et la promesse de possibilités stylistiques. La forme biomorphe en mouvement, agitée par ses pulsations, entre en correspondance avec ces visages et signale que la certitude de l'identité n'existe pas dans l'espace virtuel.

Kateryna Borovschi (ES) a étudié à la V.I. Surikov School of Art de Krasnoïarsk et à l'Universitat Politècnica de Valence. Depuis 2018, elle présente régulièrement son travail dans des expositions en Europe. L'évolution de la photographie traditionnelle vers un art visuel numérique s'accompagne chez elle de questions sur les modes de fonctionnement des identités virtuelles. Kateryna Borovschi s'inspire du concept de métamodernisme, à la recherche d'une troisième voie, entre les espoirs du modernisme classique et le cynisme du postmodernisme : la génération métamoderniste aborde le monde de façon à la fois ironique et authentique. Kateryna Borovschi vit à Madrid.

06 07

Dennis Oppenheim

Identity Transfer (Fingers)

1970
Film Super 8 numérisé, couleur, 5 min. 48 sec.

Identity Transfer est une série de performances en plusieurs parties

de Dennis Oppenheim, réalisée dans les années 1970-71, à partir de vidéos et de photographies. Le film Super 8 numérisé pour l'exposition montre en gros plan l'artiste pressant vigoureusement l'une contre l'autre les extrémités de ses pouces colorés à l'encre. Poursuivant cette expérience dactyloscopique, il imprime les lignes des crêtes et plis papillaires de chacun de ses pouces sur l'ongle de son autre pouce. En criminologie, l'empreinte digitale permet l'identification, un procédé qui conduit Oppenheim à développer une problématique générale : où se situe la frontière entre l'égalité, la similitude et la singularité ?

Identity Transfer. Erik as Kristin. Kristin as Erik

1970
Photographie noir et blanc

Denis Oppenheim a réalisé plusieurs performances sur les thèmes de l'identité, de l'empreinte et de la relation entre la présence et l'autre, en collaboration avec sa fille Kristin et son fils Erik. Dans *Erik as Kristin. Kristin as Erik*, il met en relation la question de l'identité avec le thème du genre, en incitant les enfants, dont la physionomie est similaire, à échanger leurs vêtements. La photographie qui en résulte est présentée dans l'exposition sous forme de tirage grandeur nature.

Le transfert d'un code vestimentaire permet-il de garantir la validité d'une identité ? Les débats actuels sur l'identité et la diversité négligent souvent ce que le film et la photographie nous rappellent : à quels signes peut-on se fier pour tirer des conclusions sur soi-même et sur les autres ? Quels sont les signes « valides » qui permettent de déterminer si l'identité existe réellement, si elle est feinte, substituée ou dissoute ?

Dennis Oppenheim (US) a commencé ses études artistiques en 1958 au California College of Arts and Crafts et les a poursuivies à l'University of Hawaii, où il s'est familiarisé avec l'expressionnisme abstrait. Après son diplôme, il a rapidement terminé un master à la Stanford University. Au cours des années qui suivirent, il se mit à travailler dans différents domaines – l'art conceptuel, la performance, le land art, le cinéma, et la photographie. En 1968, Oppenheim présente sa première exposition individuelle à New York. Outre une importante série d'expositions dans des galeries et musées, il réalise également de grandes sculptures pour l'espace public. Dans les années 1980, il crée des installations à très grande échelle, qui rappellent des architectures industrielles et des machines. Par la diversité de ses moyens d'expression qui dilatent la notion même d'art, l'Œuvre d'Oppenheim a su déjouer toute catégorisation stylistique. Dennis Oppenheim a vécu à New York ; il y est décédé en 2011.

08

Virgil Widrich

Copy Shop

2001

Film Super 8 numérisé, noir et blanc, sans dialogue, 5 min. 48 sec.

En manipulant une photocopieuse, un homme déclenche involontairement le scan de l'une de ses mains. Ce qui débute comme une confrontation avec l'image originale échappe à tout contrôle et dégénère en la reproduction automatique d'une farandole de doppelgänger (doubles). Tout se termine par la destruction de l'original.

Copy Shop de Virgil Widrich peut être considéré comme une adaptation exagérée du film d'horreur muet. Les thèmes de l'identité, de l'authenticité et de la copie ne sont pas seulement présents au niveau narratif, mais aussi à celui de la technique de production où Virgil Widrich développe le pouvoir de la reproduction en tant que processus esthétique. À la fin du tournage, les quelques 18 000 images du film ont été imprimées et enregistrées sur le négatif du film avec une caméra *stop motion*. L'esthétique noir et blanc rugueuse et très contrastée, ainsi que les interférences et traces volontairement insérées de froissement du papier sont des références à la photocopieuse de l'histoire. La musique minimaliste, composée de répétitions de courts motifs, reprend formellement le

thème de la reprographie. L'idée que le monde est dominé par une photocopieuse est très proche de notre monde connecté actuel, dans lequel des images identiques circulent en masse et constituent une partie de la réalité.

Virgil Widrich (AT) a commencé à tourner des films Super 8 dès l'âge de 12 ans. Sa passion pour le cinéma s'est concrétisée par des activités de distribution de films, d'assistant-réalisateur, d'organisation de festivals de cinéma, ou encore la création de bases de données cinématographiques et l'écriture de scénarios. Le film *Copy Shop*, son premier grand succès, a reçu trente-neuf distinctions internationales. Ses travaux ont obtenu au total plus de 200 prix. Widrich intervient dans des rôles multiples : chef de projet, concepteur, curateur, directeur artistique pour la création de scénarios pour des court-métrages et long-métrages, de clips musicaux, d'installations d'art médiatique, d'expositions muséales, de projets de recherche internationaux. Depuis 2007, il est professeur à l'Universität für angewandte Kunst de Vienne, où il dirige un master d'art & science. Virgil Widrich vit à Vienne.

09

Délio Jasse

The Place to Be

2015

Collage imprimé en sérigraphique, émulsion photographique sur bois

L'installation *The Place to Be* de Délio Jasse, avec ses bases blanches, évoque aussi bien l'art minimal que la modernité classique du Bauhaus. L'esthétique des imprimés fait écho au pop art, en particulier à la *Brillo Box* d'Andy Warhol (1964). Délio Jasse se nourrit des images de

l'Angola et de ses transformations identitaires pour composer ses collages tridimensionnels. Les gisements de pétrole ont permis à l'ancienne colonie portugaise de s'enrichir à une vitesse fulgurante et d'amorcer un développement rapide de la modernisation urbaine. En associant à la fois des images du passé et du présent à des chroniques d'une modernité inexpressives, l'artiste laisse se dessiner le paysage profondément transformé du pays. Ce que nous regardons, ce sont des visages et des façades, deux marqueurs d'identité et d'histoire, l'africanité et l'europanité. Délio Jasse interroge ainsi la relation entre le sujet et l'environnement : l'héritage et l'adaptation culturelles se conjuguent. En traversant l'ensemble de colonnes, on accède à une constellation de regards, on découvre des espaces intermédiaires qui échappent à une identification comme réalité ou comme fiction. Cet entre-deux – *the Place to Be* [l'endroit où il faut être] – est la condition de l'attachement, du déracinement, tout autant que celle du départ.

Délio Jasse (IT) est né à Luanda, capitale de l'Angola. De par son ascendance, il dispose de la double nationalité angolaise et portugaise. L'histoire coloniale – y compris la guerre civile – et la conscience de soi africaine sont au centre de sa travail. Il a appris au Portugal les techniques d'impression essentielles à sa pratique. Associés à des photographies, ses collages et montages témoignent d'un langage visuel singulier. Il a bénéficié de résidences en Allemagne et en Hongrie et ses œuvres figurent parmi plusieurs collections européennes. Il présente régulièrement son travail au sein

d'expositions individuelles et collectives en Afrique et en Europe, dont Dak'art, la biennale de Dakar en 2016 et la biennale de Venise en 2015. Délio Jasse vit à Milan.

10

11

Jonathan Rescigno

469

2015
Installation média, projection vidéo 1 canal HD, couleur, son, 3 min. 30 sec., en boucle, objet en bois

Dans l'installation filmique *469*, Jonathan Rescigno s'éloigne de la poésie de ses films documentaires, au profit de l'esprit rigoureux du minimalisme et du *Color Field*, un mouvement pictural non figuratif. Vingt-cinq bandes de couleurs diffusées sur un écran de projection sont découpées verticalement par l'ombre d'une barre de bois. Des sonorités dissonantes et claquantes de guitare se font entendre ; à chaque note, une bande disparaît, jusqu'à ce que l'image devienne presque entièrement noire.

Ce n'est qu'en y regardant de plus près que l'on peut se rendre compte que ces tracés de lignes correspondent à des films qui ne montrent presque rien et ne manifestent que des mouvements infimes. Ces bandes de film sont des horizons ouverts, enregistrés dans des pays européens. Leur nombre n'est pas choisi au hasard : l'espace Schengen, zone de liberté dépourvue

de frontières intérieures, compte vingt-six pays. Ce sont donc vingt-cinq horizons qui s'ouvrent lorsqu'un œil virtuel regarde l'Europe, depuis l'un de ces pays.

La belle image de ces horizons ouverts est néanmoins fragile : en 2015 a été planté le poteau-frontière 469 entre la Hongrie et la Serbie pour indiquer l'emplacement d'un mur dont la construction est destinée à empêcher les personnes migrantes d'entrer dans l'espace Schengen. Les questions d'identité ethnique demeurent sans réponse ou sont ignorées.

Territorial Pissing

2015
Vidéo HD, couleur, son, 35 min.

Dans *Territorial Pissing* de Jonathan Rescigno, le chiffre 469 refait surface, désormais identifié à un numéro de borne frontière. Les horizons rythment également les images du film, perturbées par des clôtures, des dispositifs et du personnel de sécurité, c'est à dire par « les bastions de défense d'une identité déterminée et contrôlée » (P. Weibel). Ce montage filmique associe des images réalisées par l'artiste à des séquences trouvées issues d'anciens programmes d'actualités et de films étatsuniens. Ce film dresse ainsi un panorama de l'humanité du point de vue des apatrides, des sans-abris et des individus en quête d'espoir, tous « victimes des politiques identitaires » (P. Weibel). L'actualité du problème global de la migration forcée est montrée du point

de vue des personnes concernées, à qui l'on donne une voix pour évoquer les dangers, les situations périlleuses et imprévisibles et le sentiment d'abandon. Ces images impressionnantes et oppressantes permettent de comprendre comment le désir de franchir les frontières et les horizons s'éveille à partir de l'histoire vécue.

Jonathan Rescigno (DE/FR) est né à Forbach, en Lorraine, région française frontalière de l'Allemagne, dans une famille italienne. Ce lieu constitue la matrice de toute son activité artistique : l'histoire de la Lorraine n'est pas uniquement celle de ses frontières changeantes, mais également celle des vagues d'immigration qui y ont réuni des populations de nationalités différentes. Ses études artistiques et filmiques (cinéma documentaire), menées à Metz et Strasbourg n'ont pas éloigné Jonathan Rescigno de ses racines, qui sont au cœur de son travail et des relations qu'il établit entre autobiographie, actualité et mémoire collective transhistorique. Présentés dans des expositions et festivals de cinéma internationaux, ses travaux ont été récompensés de nombreux prix. Certaines de ses œuvres figurent dans des collections d'art internationales, dont au Centre national des arts plastiques (CNAP) à Paris. Jonathan Rescigno vit à Berlin et partage son temps entre la France et l'Allemagne.

12

Chiara Fumai

I'm a Junkie

2007-13
Performance vidéo, couleur, son, 2 min. 47 sec.

La performance vidéo de Chiara Fumai illustre un aspect important du travail féministe de l'artiste : celui d'incarner différents rôles. Dans *I'm a Junkie*, elle se glisse dans l'habit

traditionnel d'une jeune femme grecque qui chante une chanson sur la côte crétoise. On peut y entendre un morceau de musique de 1934 par Roza Eskenazi, qui a d'abord été interdit et fait désormais partie du patrimoine culturel grec. En synchronisation labiale, sans autre geste, l'artiste suit le chant. Dans le style du *rebético*, souvent qualifié de blues grec, nous est livré le fantasme d'une héroïne qui clame occuper la place importante d'un dictateur, un dieu maître du monde, quitte à voir ce dernier tomber en cendres.

Le jeu de rôle apparemment rétrograde de Chiara Fumai initie un processus d'autoréflexion : le personnage d'une conquérante, qui fait l'éloge de la « jouissance irresponsable » et de la « fuite devant la nécessité », dresse un portrait post-moderne de l'artiste. Elle y présente le jeu de rôle comme une stratégie de la fuite face aux carcans de l'identité. L'expérience productive et réceptive de l'art, que Max Weber qualifiait de « rédemption intérieure » de la rationalité pratique et éthique, rend capable de se révolter contre l'ordre établi – mais comporte aussi les risques de la folie et de la dépression. Chiara Fumai s'est suicidée à l'âge de 39 ans.

Chiara Fumai (IT) a étudié l'architecture à Milan (1999-2006) avant de travailler dans le domaine du design, des relations publiques et de l'événementiel, en particulier pour des performances de DJ. Elle se produisait elle-même sous le pseudonyme de Pippi

Langstrumpf [Fifi Brindacier]. A cette époque, elle commence à réaliser des travaux visuels qui ont donné lieu à sa première exposition personnelle en 2009. Elle suit ensuite le programme de Master of Art du Dutch Art Institute d'Enschede. Alors que la vidéo occupe d'abord le centre de sa pratique, la performance devient ensuite son médium dominant. Elle est alors invitée par d'importantes institutions artistiques, dont la documenta 13 en 2012, ainsi qu'à des résidences d'artistes à Bruxelles et à New York. Elle est décédée en 2013 à Bari, sa ville natale.

13

14

Lázaro Saavedra

El cuervo albino

2007

Collage vidéo, noir et blanc, son, 3 min. 5 sec.

OjoVideo Corporation, Volumen I

2006

Vidéo d'animation, couleur, muet, 3 min.

Aussi différents que puissent paraître les deux films de l'artiste cubain Lázaro Saavedra, ils gravitent l'un comme l'autre autour de l'opposition funeste du noir et du blanc. Le collage vidéo *El cuervo albino* [Le corbeau albinos] utilise plusieurs références médiatiques. Le titre fait allusion au corbeau d'Edgar Allan Poe (1845) et au contraste mis en scène dans le poème entre le plumage noir et le buste de marbre blanc sur lequel l'oiseau se pose.

14

Saavedra reprend aussi un film documentaire de 1962 sur la fondation de l'école nationale d'art de La Havane. Dans la scène qui en est extraite, une adolescente de couleur danse devant un jury blanc. La jeune fille est exposée aux regards critiques et aux hochements de tête désapprobateurs. Dans ces conditions, ses mouvements semblent gauches. Lorsque Saavedra remplace la musique classique jouée au piano par un morceau contemporain de reggae, la jeune fille donne l'impression de danser pour elle-même, en accord avec sa culture, et dans l'oubli de soi. Des insertions d'images de charaçons et de corbeaux noirs sur un fond de ciel clair semblent intensifier ce contraste social.

Le regard prégnant, instigateur d'une pensée en noir et blanc, est également le thème du film d'animation *OjoVideo, Corporation, vol. I* [Œil vidéo]. Il est basé sur une sélection de 11 dessins de la série de 46 œuvres, réalisés par l'artiste en 1986 sur des cartes en carton Bristol au stylo à bille, au crayon de couleur et au graphite. Avec humour, Saavedra exécute des variations artistiques sur ce qu'il adviendrait du regard s'il pouvait être substitué, s'il restait absent, s'il devait s'exercer d'un seul œil ou s'il pouvait être démultiplié : lutte des visions du monde ou accroissement des possibilités ?

Lázaro Saavedra (CU) a étudié dans les années 1980 à l'Instituto Superior de Arte de La Havane où il a été professeur de 1992 à 2009 et a créé l'ENEMA Art Collective. Il travaille d'abord le

dessin, la peinture et la sculpture. Avec la fin de la guerre froide en 1989, Saavedra élargit ses activités aux installations, performances, vidéos et animations numériques. L'artiste compte parmi les représentant-es du nouvel art cubain, qui partagent une confrontation critique forte avec les événements sociaux, politiques, scientifiques et culturels. En tant qu'artiste conceptuel il appréhende l'art comme pensée visuelle, à travers laquelle se manifeste la conscience individuelle mais aussi collective. Depuis la fin des années 1980, Saavedra se consacre, à Cuba et dans le monde, à des formes d'expositions variées. Une série de distinctions témoigne de son importance sur la scène artistique cubaine et internationale ; notamment avec des résidences aux États-Unis, en Allemagne, en Italie, en France et en Suisse. Lázaro Saavedra vit à La Havane.

15

Margret Eicher

Heroes 2

2012

Tapiserie jacquard, montage numérique, 295 x 330 cm

Dans cette tapisserie, Margret Eicher associe l'une des techniques artistiques les plus anciennes à l'une des plus récentes. Par *tapiserie*, on entend une technique pratiquée depuis le Moyen-Âge qui repose sur l'incrustation de motifs dans des structures textiles par le tissage. Chez Margret Eicher, l'œuvre d'art textile, autrefois symbole de luxe, est réalisée à partir de montages d'images créés numériquement : un artisanat démocratisé.

Le terme « Heroes » du titre est évocateur car les personnes représentées appartiennent aux domaines de la politique, des jeux

vidéo, du cinéma et de la bande dessinée. Placé-es dans l'idylle pastorale du *Paysage héroïque à l'arc-en-ciel* (1805) de Joseph Anton Koch, Mikhaïl Khodorkovski, Lara Croft et Cuddles, le lapin d'Happy Tree Friends, sont réunis. L'interaction entre des motifs de l'histoire de l'art et des éléments de design numérique crée une esthétique de la confusion.

La richesse foisonnante d'allusions liées au médium, au matériau et au motif thématise une certaine nostalgie pour les figures héroïques, auxquelles s'identifier en ces temps de perte de repères. Le collage de données historiques, entre ironie et sérieux, trivialité et sublime, échoue toutefois à rassurer : ces personnages héroïques ne luttent pas, aucune vision unifiée du monde ne semble s'imposer.

Margret Eicher (DE) a étudié dans les années 1970 à la Staatliche Kunstakademie de Düsseldorf, entre autres auprès de Fritz Schwegler. Elle a aussi été étudiante en master dans la classe du graphiste Rolf Sackenheim. Après ses études, elle a développé son propre langage visuel à travers un médium qu'elle définit comme CopyCollage. Margret Eicher a élargi de façon significative la notion classique de collage en élaborant, via une méthode de travail analogue, des installations ornementales spatiales et murales. À travers son usage des outils numériques, elle propose une approche innovante du collage, sous forme de tapisseries tissées numériquement : les « Medientapisserien » [tapisseries médiatiques]. Depuis les années 1980, Margret Eicher compte un riche historique d'expositions documenté par de multiples catalogues. Son travail a été récompensé par de nombreux prix et bourses. Margret Eicher vit à Berlin.

15

Lu Yang

Electromagnetic Brainology

2017

Vidéo, animation 3D, couleur, son,
13 min. 34 sec.

S'exposer à l'art vidéo de Lu Yang, c'est se confronter à une profusion de stimuli visuels, sonores et verbaux. La densité des symboles en cascades, les changements d'images frénétiques et la musique disco puissante donnent naissance à un art « méta-pop ». L'art de Yang offre toutefois davantage qu'une esthétique visuellement envahissante. *Electromagnetic Brainology* met en scène de nombreuses problématiques contemporaines urgentes : l'hybridation humain-machine et ses effets d'expansion, l'optimisation de soi à travers les technologies chirurgicales et chimiques, l'identité de genre, le pouvoir et la manipulation, la maladie et la mort. Ces contenus sont représentés ici par quatre figures divines associées aux éléments (terre, eau, air, feu), qui rappellent les super héros de bandes dessinées, guerriers traditionnels asiatiques, saints de pacotille kitchs, robots, créatures fantastiques et monstres de jeux vidéo. Le mot central de « transformation », qui apparaît

à plusieurs reprises, fait office de titre pour les métamorphoses ici présentées. Il décrit en même temps la méthode thérapeutique prescrite par Yang face aux circonstances les plus funestes : des couleurs criardes et de la gymnastique chorégraphique pour tourner ces divinités en dérision. Le refus du sérieux et la superficialité s'opposent à toute rationalité autoritaire et identitaire.

Lu Yang (CN) a étudié au New Media Art Department de la China Academy of Art de Hangzhou où il a obtenu un master. En tant qu'artiste multimédia, Yang dispose de compétences en animation 3D, installations immersives de jeux vidéo, en capture de mouvement, en performance live, réalité virtuelle et conception d'objets. Les thèmes récurrents de son travail, la mortalité, l'androgynie, l'hystérie, l'existentialisme, la religion et la neurologie, donnent forme à un imaginaire visuel exubérant. Yang collabore pour cela avec de multiples spécialistes dans les domaines des sciences, du design, de la composition sonore et de la robotique.

Ses travaux ont été présentés à travers le monde par des institutions artistiques de premier plan, dont l'Asia Society Triennial (New York), le Pavillon Chinois de la 56^e biennale de Venise, le Centre Pompidou à Paris et le Kunstforum de Berlin. Lu Yang vit à Shanghai.

Il a reçu le prix Deutsche Bank 2022 Artist of the Year.

Marc Lee

Lëtzebuerg Unfiltered – TikTok and the Emerging Face of Culture

2022

Installation multi-écrans en réseau

Marc Lee a développé une nouvelle version de son installation en ligne *Unfiltered – TikTok and the Emerging Face of Culture* pour Esch2022. Deux projections présentent des « posts » en lien avec le Luxembourg et des extraits de la plateforme chinoise TikTok. Marc Lee sélectionne un matériel vidéo collecté à partir de hashtags, mais aussi de profils d'utilisateur·rices en les confrontant à des questions émergentes. Le point de départ de cette recherche artistique repose sur l'ambivalence des nouvelles formes de la sphère publique : d'une part, un espace pour les représentations de soi et pour des interventions absentes des médias publics classiques, et d'autre part, des processus d'inclusion et d'exclusion incontrôlables. Ces derniers n'offrent aucune garantie quant à la validité et à la pertinence des messages véhiculés. Le passage de la sphère privée à la sphère publique engendre des effets imprévisibles, tant du côté des acteur·rices que de la personne réceptrice. Les modèles d'identité

peuvent être manipulés, violents et même illégalement démolis. Le déplacement des « posts » dans l'espace d'exposition, – incluant les commentaires, les likes, les vues et les partages – témoignent d'une pratique de masse aux effets culturels pluriels et structurants.

Marc Lee (CH) a étudié les arts visuels à la Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel (FHNW) puis les nouveaux médias à la Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK). Son travail artistique est axé sur le développement d'installations interactives et en réseau, l'art multimédia, l'art Internet, la performance, la vidéo, la réalité virtuelle et augmentée, ainsi que les applications mobiles. Ses travaux ont été présentés dans d'importants musées et festivals, dont le New Museum à New York, le Ars Electronica à Linz, le CeC à Dehli, le MoMA de Shanghai, le ICC de Tokyo, le Nam June Paik Art Center, la Media Art Biennale et le MMCA à Séoul. Ses œuvres figurent au sein de collections telles que le Bundesamt für Kultur de Berne, la HEK (Maison des Arts Electroniques) de Bâle, le Fotomuseum de Winterthur et le ZKM | Karlsruhe. Marc Lee enseigne dans le domaine de l'art et des médias numériques. Son travail a été récompensé par une série de prix et distinctions. Marc Lee vit à Eglisau.

18

19

Marie-Luce Nadal

The Opera Palatine, Second Wind

2018–22

Sculpture, impression 3-D, nylon, 25 x 25 x 10 cm

The Share of Others

2018–22

Installation multimédia, enceintes, mousse PUR, écran, vidéo, couleur, son, 5 min. 14 sec.

Dans l'installation vidéo de Marie-Luce Nadal, *The Share of Others*, la cavité buccale devient une scène d'opéra – la quintessence du lieu multimédia. Interface entre l'intérieur et l'extérieur, l'incorporation et l'expulsion, c'est un espace où se produisent diverses formes de croisement. Des lèvres parlantes sont projetées à l'intérieur de l'image d'une bouche grande ouverte. À travers des images poétiques, Nadal décrit le microcosme où se déroulent les tragédies, les mécanismes d'échange et les transformations. Cet orifice est la zone où le « soi » ne peut être distingué du « monde ». Pour l'artiste, le souffle flottant et invisible incarne le « commandant » chargé de « se fondre dans la masse ». Afin de matérialiser cette qualité sensorielle, elle a créé une installation dans laquelle des couples de spectateur·rices placent leur tête à l'intérieur d'un nuage acoustique.

Dans cet espace intime, leur double respiration compose un « invisible poème », comme l'a décrit Rainer Maria Rilke. Dans la seconde moitié de la vidéo, ce qui a été évoqué précédemment est traduit de façon spectaculaire dans une performance où règnent brume, lumière et musique théâtrales. Parallèlement à cette installation, Nadal présente sa sculpture de petite dimension, *The Opera Palatine*, qu'elle décrit comme « la représentation grandeur nature de l'opéra dramatique qui se joue à chaque instant dans ma bouche ».

Marie-Luce Nadal (FR) est une architecte et une artiste formée à l'École Nationale Supérieure d'Architecture, Montpellier, et à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Paris. Marie-Luce Nadal s'intéresse à l'exploration de phénomènes fugaces, invisibles et incontrôlables. Telle une alchimiste des temps modernes, elle crée des nappes de brume et des nuages, suit le flux du souffle pour révéler la topographie d'un esprit errant et tente de contrôler le comportement des insectes. Ses œuvres recourent souvent à des technologies sophistiquées et son corpus comprend des objets, des photographies, des vidéos, des installations et des performances. Elle a participé à de nombreuses expositions individuelles et collectives, notamment à la Gaîté Lyrique et au Palais de Tokyo à Paris, ainsi qu'à l'Institute of Contemporary Arts Singapore au LASALLE College of the Arts de Singapour. Marie-Luce a effectué plusieurs résidences et reçu divers récompenses pour son travail, comme le prix Mezzanine Sud, Les Abattoirs, Toulouse, et le prix Pierre Gautier-Delays, Cité internationale des arts, Paris. Marie-Luce Nadal vit à Paris.

20

Tristan Schulze

SKIN 3.0

2022

Installation participative

Skin 3.0 de Tristan Schulze est une installation de réalité augmentée basée sur un système de caméras de profondeur et un réseau algorithmique complexe. Lorsqu'une personne se présente devant l'écran, ses données biométriques sont utilisées pour générer un avatar 3D en temps réel. Parallèlement, ce corps virtuel se pare d'une sorte de costume orthétique, somptueux, au grotesque carnavalesque. Les utilisateur·rices se glissent ainsi dans diverses tenues numériques hors normes.

Les utilisateur·rices peuvent tester d'innombrables variations de combinaisons de matériaux et de designs afin de trouver leur variante préférée. La diversité du corps humain, mais aussi l'attribution de couleurs ou de formes liées au goût ou au genre peuvent être expérimentées de manière ludique, déconstruites et ainsi négociables. Le système ayant la capacité de transmettre les mouvements de l'utilisateur·rice à l'avatar, des chorégraphies spontanées peuvent être créées, montrant le textile virtuel en mouvement.

Tristan Schulze (DE) a étudié le design interactif à la Fachhochschule Anhalt de Dessau. À l'issue de ses études, il a enseigné dans des

départements artistiques à Dessau, Magdebourg et Brême ; depuis 2017, il est collaborateur artistique de la Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle, où il enseigne dans le domaine du multimédia et de la réalité virtuelle. Dans son travail d'artiste, Schulze interroge les développements du monde numérique en s'appuyant sur l'intelligence artificielle, la réalité mixte et les technologies de l'Internet des objets. Ses travaux ont été présentés dans une série d'expositions individuelles et collectives, dont Ars Electronica à Linz, BIX-Fassade au Kunsthaus de Graz ainsi qu'à Berlin, Paris et Moscou, dans le cadre de l'exposition itinérante « Diversity United. Contemporary European Art ». Tristan Schulze vit à Leipzig.

21

22

Wong Ping

Wong Ping's Fables 1

2018

Vidéo d'animation, couleur, son, 13 min.

Wong Ping's Fables 2

2019

Vidéo d'animation, couleur, son, 13 min. 30 sec.

Les courtes fables animées de l'artiste Wong Ping sont des récits ironiques truffés de rebondissements inattendus. Comme dans les fables classiques, les animaux ou les plantes possèdent des caractéristiques humaines. Ping reprend également de manière rhétorique les intentions didactiques du genre. Toutefois, il le déconstruit en racontant des histoires étranges d'animaux dotés de tics et à l'apparence bizarre, dans lesquelles se produit le plus

improbable – d'un point de vue humain. Chaque épisode se termine par une leçon de sagesse qui oscille entre trivialité ostentatoire et non-sens carnavalesque. Comme tout non-sens de qualité, la dérision sémantique de Wong Ping est loin d'être dénuée de sens. Ses histoires sont résolument modernes, les personnages subissent des métamorphoses, généralement une transition du bien au mal. Ils ne correspondent donc pas à des typologies fixes. Wong Ping interroge les influences exercées par les médias : la loi, l'amour, l'économie et la famille sur ses protagonistes. Son écriture est outrancière et criarde, et l'emprunt délibéré aux premières esthétiques numériques, créent une distance qui vient perturber l'illusion. Les expériences des personnages se transforment en plaisanteries. Ses anima(lisa)tions explorent la frontière entre choc et amusement.

Wong Ping (HK) est né à Hong Kong. Il a terminé ses études de designer multimédia à la Curtin University de Perth (Australie) et a travaillé ensuite dans la postproduction pour une chaîne de télévision hongkongaise, ainsi que pour une chaîne de dessins animés. Hormis ses expériences en développement logiciel et une frustrante activité professionnelle en tant qu'opérateur, Wong Ping s'est découvert un talent pour la narration et un goût prononcé pour l'étrangeté et le bizarre. Par sa férocité, son humour rappelle parfois celui de l'écrivain de la Renaissance François Rabelais. Il a fondé en 2014 l'Animation Lab. En 2018, il reçoit l'« Emerging Arts Prize » du Camden Arts Centre (Londres) et l'année suivante, il remporte l'Ammodo Tiger Short Competition de l'International Film Festival Rotterdam. Son travail a été présenté dans d'importants lieux

d'exposition, dont le New Museum (New York), la Kunsthalle de Bâle, le Solomon R. Guggenheim Museum (New York), l'UCCA Edge (Shanghai), le Mudam Luxembourg et la Biennale de Belgrade. Wong Ping vit à Hongkong.

23

Nadim Choufi

A Future Perfect [sic] Life

2020

Essai vidéo, couleur, son, 27 min. 43 sec.

Qu'est-ce que la vie ? Cette question détermine nos existences, pour lesquelles nous aspirons à un avenir parfait. Cette question ne détermine pas seulement la représentation de l'être humain, mais aussi la manière de vivre ensemble. Nadim Choufi s'empare de ces questions liées à la notion d'avenir et montre leur imbrication avec les intérêts économiques dont il pirate et décode les messages cryptés.

Le collage vidéo de Nadim Choufi fait référence aux univers médiatiques et scientifiques hétérogènes présents sur Internet : sciences biologiques et environnementales, science-fiction, film publicitaire, illustrations scientifiques, technologie du transhumanisme, vision futuriste extra-terrestre, film de vulgarisation scientifique, discours sur le design et l'architecture, etc. Cette diversité reflète la surabondance d'images et d'interprétations de l'humanité.

Le titre *A Future Perfect [sic] Life* indique le thème du film : l'imaginaire

d'une future écologie humaine. Il révèle en même temps une intention critique : *[sic]* est un sigle utilisé dans la communication scientifique pour indiquer que l'on se distancie du contenu de ce qui est présenté ou que des informations manifestement erronées sont disponibles.

Nadim Choufi (LB) a obtenu son diplôme d'ingénieur chimiste à l'University of California, à Los Angeles. Ce parcours marque d'une perspective interdisciplinaire son activité artistique dans le domaine du film, de la sculpture et de l'installation. Bénéficiaire d'une bourse d'études artistique du Home Workspace Program initié par l'association Ashkal Alwan en 2018 et 2019, il a développé une installation qui analyse la question des radiations nucléaires pendant et après la guerre froide. De façon générale, il s'intéresse au progrès scientifique, aux intérêts qui le sous-tendent, au design des organismes et aux effets de ces développements.

Son film *The Sky Oscillates Between Eternity and Its Immediate Consequences* a reçu le « Preis für Digitale Kunst ». Depuis 2018, il prend part à des expositions internationales. Nadim Choufi vit à Beyrouth.

24

Thomas Feuerstein

Deep and Hot

2017

Acier inoxydable, duroplaste, 220 x 120 x 110 cm

Deep and Hot de Thomas Feuerstein traite des processus chimio-physiques qui occupent une grande partie des recherches artistiques de l'artiste. La sculpture et son titre font référence à la biosphère

chaude de la croûte terrestre, où se trouvent la plus grande densité et diversité de bactéries dites chimiolithoautotrophes, des organismes minuscules qui se nourrissent de composés inorganiques. Dans l'union formelle entre le réacteur chimique sous pression et la structure moléculaire, la dimension macrologique terrestre et la dimension micrologique du vivant sont mises en perspective. Le réacteur, déplacé de l'usage industriel à l'art, apparaît comme une métaphore des perspectives futures. Entre la science et la science-fiction, le machinisme et le biologisme, deux domaines autrefois opposés, deviennent alors des forces productives. Les surfaces polies des sphères qui reflètent l'espace environnant et le public créent une connexion importante avec le contexte.

Malgré son caractère extraterrestre, la forme artistique naissante est un symbole de la subjectivité humaine, laquelle n'est pas une entité autonome et ne peut être vécue que de manière illusoire comme une identité consciente d'elle-même. Sans échange, colonisation étrangère, relations en miroir, croissance et sensibilité à l'environnement, elle ne serait pas viable, ni biologiquement ni socialement.

Thomas Feuerstein (AT) a étudié l'histoire de l'art et la philosophie et a obtenu son doctorat à l'Universität Innsbruck en 1995. Artiste et théoricien de l'art multimédia, il combine dans

sa méthode de « narration conceptuelle », l'art, l'architecture, la philosophie, la littérature, l'économie, la politique et la technologie. Ses travaux se composent d'installations à grande échelle, de sculptures processuelles, de dessins, de pièces radiophoniques, de bio-art et de l'art en ligne. Sa pratique interroge notamment les liens entre éléments linguistiques, visuels et matériels, ainsi que les relations entre le factuel et le fictionnel. Depuis le milieu des années 1990, il réalise des œuvres basées sur les biotechnologies et les réseaux neuronaux. Thomas Feuerstein a entrepris des travaux de recherche sur l'art et l'architecture et sur l'art dans les espaces numériques. Il enseigne depuis 1997 dans plusieurs universités et écoles d'art en Allemagne et à l'étranger. Depuis 2020, il occupe une chaire de "künstlerische Diskurse" (discours artistique) à l'université d'Innsbruck. Il participe à de nombreuses expositions sur l'art et la science ainsi qu'à des biennales d'art dans le monde entier ; ses travaux sont présents dans plusieurs collections publiques, notamment au MAC Lyon, au ZKM | Karlsruhe et au mumok à Vienne. En 2019, il a reçu le Prix autrichien de l'art dans la catégorie art médiatique. Thomas Feuerstein vit à Vienne.

25

Christoph Girardet & Matthias Müller

personne

2016

Court métrage, HD mp4 / DCP, couleur, noir et blanc, son, 15 min.

personne appartient, comme la quasi-totalité de l'œuvre de Christoph Girardet et Matthias Müller, au genre du *found footage* [fabrication d'un film à partir d'enregistrements trouvés]. En piochant dans une multitude de longs métrages, les

22

artistes ont monté un film dont Jean-Louis Trintignant est le protagoniste. Le montage fait de ce dernier une figure à l'identité fragmentée. Trintignant devient, entre autres, Gregory Peck et se voit plusieurs fois doublé par d'autres substituts. De cette succession de différents masques, figures anonymes vues de dos, naissent des doubles inquiétants. Ces héros de cinéma, autrefois identifiables, perdent leur individualité pour devenir une *personne*, un individu sans caractère, sans origine et sans identité.

Ce film sans narration, mais d'une forte intensité atmosphérique, montre la fiction d'une existence sans implication ni participation sociale. Seuls les objets incarnent un monde de solitude et de silence, dans lequel le moindre bruit provoque un choc. Dans la confrontation exclusive au monde des choses, il n'existe ni ami ni ennemi auquel l'humain pourrait s'identifier. Ce qui reste, c'est une attente paranoïaque, qui semble inquiéter la personne – des portes se ferment de manière récurrente, la trace du désespoir s'impose sur le visage inexpressif.

Christoph Girardet (DE) est titulaire d'un master en « Freie Kunst » de la Hochschule für Bildende Künste (HBK) de Braunschweig, où il a étudié de 1988 à 1994, entre autres auprès de Birgit Hein, une pionnière du film expérimental et underground allemand. Depuis 1989, le cinéaste a réalisé des vidéos et des installations vidéo, mais aussi des gravures et des objets. Depuis 1999, il travaille en étroite collaboration avec Matthias Müller sur un vaste ensemble de films basés sur le *found footage*. Leur première réalisation, composée de quarante films d'Hitchcock, a reçu en 2000 le

« Preis der deutschen Filmkritik » de l'European Media Festival. Outre les œuvres collectives, ses travaux en solo ont donné lieu à des expositions dans d'importants musées et galeries. Ils ont également suscité un vif intérêt lors de grands festivals de cinéma et ont reçu des prix et bourses, comme celles de l'International Studio and Curatorial Program de New York (2000) et de la Villa Massimo à Rome (2004). Christoph Girardet vit à Hanovre.

Matthias Müller (DE) réalisait déjà des films Super 8 alors qu'il était encore au lycée. Dans les années 1980, il étudie la germanistique et l'art à l'université de Bielefeld, tout en menant une activité cinématographique intense. En 1987, il entre à la Hochschule für Bildende Künste (HBK) de Braunschweig, où il étudie auprès de Birgit Hein et obtient son master en 1997. Il travaille dans le domaine du film, de la vidéo, de l'installation et de la photographie et a été l'organisateur et le curateur de nombreux événements cinématographiques d'avant-garde, dont le Found Footage Filmfestival, ainsi que le tout premier festival allemand du film autobiographique. De nombreuses expositions, participations à des festivals et distinctions l'ont conduit en 2003 à sa nomination en tant que professeur de cinéma expérimental à la Kunsthochschule für Medien (KHM) de Cologne. Matthias Müller vit à Bielefeld.

26

Danica Dakić

Sretno / Good Luck

2011

Projection vidéo monocanal HD, couleur, son, 22 min. 8 sec.

La vidéo de Danica Dakić *Sretno / Good Luck* a pour cadre la mine de charbon de Breza, en Bosnie-Herzégovine. Ce lieu est un vestige de l'époque industrielle florissante de l'ex-Yougoslavie socialiste. La caméra accompagne un groupe de sept

mineurs dans leur descente vers les profondeurs. L'esthétique se nourrit moins des éléments documentaires que de motifs littéraires et atmosphériques : elle se focalise sur les rapports lumière-obscurité, les réalités météorologiques et les bruits. Par des plans denses et calmes, Dakić propose une image en opposition à l'ancien culte socialiste de l'héroïsme du travail. L'ancienne identité du mineur, devenue obsolète depuis longtemps, fait l'objet d'une réflexion mélancolique à travers la voix d'un narrateur. L'homme responsable de l'équipement de la mine et de 700 travailleurs, raconte un rêve qui s'étend sur trois mondes et fuseaux horaires. Ce deuxième niveau de signification, qui accompagne le présent comme trace du passé, est complété, dans le film, par le personnage fictif d'une ramoneuse. Elle élimine les traces de la combustion du charbon et apparaît comme une allégorie du bonheur dont les mineurs ont besoin pour effectuer leur travail dangereux. *Sretno*, le titre du film, signifie : « Bonne chance ! », une salutation d'une importance existentielle dans le labeur quotidien des mineurs.

Danica Dakić (DE) est née à Sarajevo. Elle étudie à l'académie des arts de Sarajevo, puis à l'université des arts de Belgrade, où elle termine ses études de peinture. En 1988, elle quitte la Yougoslavie pour poursuivre ses études auprès de Nam June Paik à la Kunstakademie de Düsseldorf. Danica Dakić travaille principalement le film, la vidéo et la photographie, recourant souvent à des processus performatifs et participatifs, afin de

23

créer des images qui interrogent la mémoire et l'identité culturelles, le langage et les rôles sociaux ainsi que l'histoire dans son évolution constante et son potentiel utopique. De multiples expositions à travers le monde – dont à la Documenta 12 de Kassel (2012) et à la 58^e biennale de Venise (2019) – de prestigieuses distinctions et sa présence au sein de collections publiques dont à la Tate Modern de Londres ; au Centre Pompidou à Paris et au MACBA de Barcelone, témoignent de l'importance de ses travaux. En 2021, elle a reçu le prix de Rome de l'Académie allemande de Rome Villa Massimo. Depuis 2011, elle est professeure à la Fakultät Kunst und Gestaltung de la Bauhaus-Universität de Weimar, où elle dirige le cursus de master « Kunst im öffentlichen Raum und neue künstlerische Strategien » (Art dans l'espace public et nouvelles stratégies artistiques). Danica Dakić vit à Düsseldorf et à Weimar.

27

onformative

Formae X 1.57

2022

Installation multimédia interactive

Le sous-sol de la Möllerei fonctionne comme un espace à l'architecture perméable qui laisse la lumière, l'air et l'humidité circuler librement. En s'inspirant de ces caractéristiques, onformative a développé *Formae X 1.57* – une installation multimédia où les réalités physiques et numériques sont stimulées par l'atmosphère constamment changeante du lieu. Des capteurs enregistrent les mouvements du public sous forme de traces gestuelles et acoustiques. Ces données, inconnues et variables, sont converties en effets visuels

en temps réel grâce à un système informatique et projetées sur une surface arrondie. Accompagnée d'une composition sonore et enveloppée de particules abrasives éparées, cette sculpture de données lumineuses développe une présence spatiale envahissante : comme un objet communicant d'un autre monde, l'installation perturbe la cohérence matérielle et les qualités objectives du bâtiment.

onformative envisage *Formae X 1.57* comme un symbole des processus continus d'adaptation. Partout où la vie intervient, diverses impressions et transitions se forment. Cette action individuelle et collective de « friction » au monde symbolise le mouvement de la vie elle-même.

onformative (DE) est un studio d'art et de design numériques qui repousse les limites de l'art, du design et de la technologie. Animés par une approche sensible, ses membres recherchent de nouveaux modes d'expression créative afin d'interroger les relations entre humains, nature et technologie. La pratique de onformative embrasse une multitude de formes et de médias ; sa production comprend à la fois des projets de sa propre initiative et des commandes, allant d'installations interactives, de designs génératifs et de visuels dynamiques à des narrations basées sur des données. Les créations d'onformative ont été exposées dans des festivals et des institutions artistiques en Europe, aux États-Unis, au Canada, en Australie et en Chine, et ont également reçu une reconnaissance internationale – entre autres, une mention honorable au prix Ars Electronica STARTS en 2019, et une sélection du jury au Japan Media Arts Festival en 2021. onformative est basé à Berlin.

28

Laurent Mignonneau & Christa Sommerer

Portrait on the Fly

2015

Installation multimédia interactive

Le motif du miroir n'est pas seulement omniprésent dans la peinture et la littérature. Dans la théorie psychanalytique de Jacques Lacan, le stade du miroir désigne une phase précoce de la formation du moi. L'installation interactive *Portrait on the Fly* joue avec le reflet entre la dissolution et la réinvention du moi.

Lorsqu'une personne se présente devant l'écran, elle aperçoit d'abord le grouillement vivant d'un essaim de mouches. Dès que la caméra la capte, les innombrables petites bêtes composent une silhouette apparentée à son reflet. Si l'on change de position, le dessin formé par les insectes se met en mouvement. Si l'on s'immobilise, le portrait instantané se reforme.

Même si les mouches ne sont que des animations numériques, des formations de pixels plates et silencieuses, elles créent une réaction d'attraction et de répulsion. Confier son portrait à d'agaçantes mouches n'est pas la manière la plus noble d'attester de son identité. La forme d'essaim signale une activité inquiétante de transformation, tout comme la mouche représente l'éphémère dans l'histoire des symboles. Le titre, dans sa double

signification [en anglais, « fly » signifie à la fois le verbe voler et la mouche], reprend en partie ces empreintes sensorielles : portrait à partir de mouches, portrait en plein vol, selfie de mouches qui passe et disparaît. L'identité est fugace.

Laurent Mignonneau (AT) & **Christa Sommerer** (AT) sont des artistes numériques de renommée internationale. Également lié-es dans la vie, le couple développe leurs travaux depuis le début des années 1990 dans le champ de l'art interactif. Les deux ont commencé leurs études artistiques en Autriche et se sont rencontré-es à la Stuedelschule de Francfort-sur-le-Main. Sommerer et Mignonneau ont été à plusieurs reprises invité-es à enseigner au Japon, en Chine, aux États-Unis et au Danemark ; en 2004, elle et il ont été nommé-es professeur-es à la Kunstuniversität de Linz, où les deux artistes ont fondé et dirigent le département dédié aux cultures d'interface. Leurs travaux ont été présentés en Europe, en Asie, en Amérique du Nord et du Sud et figurent dans de nombreuses collections : le Centre Pompidou à Paris, Ars Electronica à Linz et au ZKM I Karlsruhe. Les artistes publient régulièrement et ont reçu plusieurs prix dont le « Golden Nica » (Ars Electronica), l'« Ovation Award » (Interactive Media Festival de Los Angeles), le « World Technology Award » (The Arts of the World Technology Network) et le « Wu Guanzhong Art and Science Innovation Prize ». Laurent Mignonneau et Christa Sommerer vivent à Vienne.

Portrait on the Fly est présenté dans le foyer du Luxembourg Learning Centre (LLC) qui habite la partie nord de l'ancienne Möllerei. Aujourd'hui le LLC et la nouvelle Möllerei se concentrent sur l'art et le savoir en étroit voisinage.

Liste des œuvres

Kateryna Borovschi, *Ambiguity: Identity in the Virtual Space*, 2018–19, photographie digitale (100 x 66,5 cm), impression directe sur aluminium Dibond, écran plat, graphisme et animation 3D
Courtesy de l'artiste

Ludger Brümmer, *Spin Loop*, 2015, composition musicale électronique pour l'installation vidéo *Maraton der Tiere* de rosalie, en boucle, 25 min.
Mixage : Anton Kossjanenko
Courtesy de l'artiste

Saddie Choua, *Am I the Only One Who Is Like Me? (The Chouas, Episode #5)*, 2017–19, 6 vidéos sur 5 moniteurs, couleur, son, 48 min., en boucle
Commande de la Foundation KANAL, 2018
Courtesy de l'artiste et de KANAL-Centre Pompidou, Bruxelles

Nadim Choufi, *A Future Perfect [sic] Life*, 2020, vidéo, couleur, son, écran plat, 27 min. 43 sec.
Courtesy de l'artiste

Danica Dakić, *Sretno / Good Luck*, 2011, projection vidéo monocanal HD, couleur, son, 22 min. 8 sec.
Directeur de photographie : Egbert Trogemann ; montage : Amra Bakšić Čamo ; bande son & mixage : Bojan Vuletić ; prise de son : Nirvan Imamović ; assistants caméra : Faruk Čokić, Jérôme Thomé ; organisation : Ensar Halilović ; consultant d'expertise : Adnan Velić ; coordination : Almedina Kaljun ; fashion gourou : Mevludin Sarač ; conducteur : Haris Kamenčić ; traduction : Biljana Nanić ; production déléguée : Amra Bakšić Čamo ; Casting : ramoneur : Melanie Wirth ; gardien des autosauveteurs : Jasmin Alibašić ; mineurs de la mine RMU Breza : Salem Aganović, Šahid Hodžić, Enis Kadrić, Dženit Mahmutović, Dino Sirotanović, Irnes Turbo, Admir Velić ; chant : Bajram Selimović
Avec le soutien du Ministère de la famille, de la jeunesse de la culture et des sports de la région Northrhine-Westfalia en Allemagne
Courtesy de l'artiste

Margret Eicher, *Heroes 2*, 2012, tapisserie jacquard, montage numérique, 295 x 330 cm
Courtesy de l'artiste

Thomas Feuerstein, *Deep and Hot*, 2017, acier inoxydable, duroplaste, 220 x 120 x 110 cm
Courtesy de l'artiste et de la Galerie Elisabeth & Klaus Thoman, Innsbruck/Vienne

Chiara Fumai, *I'm a Junkie*, 2007–13, performance vidéo, couleur, son, 2 min. 47 sec.
Courtesy The Church of Chiara Fumai

Christoph Girardet & Matthias Müller, *personne*, 2016, HD mp4 / DCP, 16:9, couleur, noir et blanc, son, 15 min.
Courtesy de l'artiste

Hanna Haaslahti, *Captured*, 2021, 2 PC, caméras, logiciel personnalisé, vidéo projection, écran, lumière, verre, caoutchouc, Valchromat, enceintes
Réalisation : Hanna Haaslahti ; animation : Mike Robbins ; technologie créative : Alap Parikh ; scanner facial : Tyler Henry ; musique : Phivos-Angelos Kollias, Jamie Perera ; production : Fantomatico, High Road Stories ; distribution : Diversion Cinema
Avec le soutien du Finnish Film Foundation, Nordisk Kulturfond, AVEK, YLE, CPH:LAB, VRHAM!, Prins Claus Fund, Quicksand Studio, Fantomatico
Courtesy de l'artiste et Diversion Cinema

Daniel Heiss, *FLICK_KA^{AI}. A Turing Test*, 2019, 4 écrans plats, programme : GAN basé sur StyleGAN, langage de programmation : Python 3.6, en boucle, 66 min. 15 sec.
Courtesy de l'artiste et ZKM | Collection

Délio Jasse, *The Place to Be*, 2015, collage imprimé en sérigraphique, émulsion photographique sur bois, (5 éléments sur 10 au total sont présentés dans l'exposition)
Courtesy de l'artiste

Marc Lee, *Lëtzebuerg Unfiltered – TikTok and the Emerging Face of Culture*, 2022, logiciel personnalisé, 2 PCs, 2 projections, 2 surfaces de Plexiglas satiné, connexion internet, enceintes
En collaboration avec Marie-Paule Greisch
Courtesy marcle.io

Laurent Migonneau & Christa Sommerer, *Portrait on the Fly*, 2015, ordinateur : PC, OS : Windows 10, logiciel personnalisé, caméra vidéo, écran, dimensions variables
Courtesy des artistes et ZKM | Collection

Marie-Luce Nadal, *The Opera Palatine, Second Wind*, 2018–22, impression 3D, LED, nylon, 25 x 25 x 10 cm
The Share of Others, 2018–22, enceinte, mousse PUR, écran plat, vidéo, couleur, son, 5 min. 14 sec.
Produit en coopération Esch2022 – Capitale européenne de la culture, Musée des Abbatoirs de Toulouse et Uberraum Paris
Courtesy de l'artiste

onformative, *Formae X 1.57*, 2022, demi-sphère de polystyrène expansé et extrudé, gravier de basalte, caméra, programmes (Unity, vvvv, Max), PC, 3 projecteurs, micro, enceintes
Direction artistique : Cedric Kiefer ; design et direction technique : Henryk Wollik ; interactivité : João da Fonseca ; concept sonore et composition : Asako Fujimoto ; production : Tobias Ziegler
Produit en collaboration avec Esch2022 – Capitale européenne de la culture
Courtesy de onformative

Dennis Oppenheim, *Identity Transfer (Fingers)*, 1970, film Super 8 numérisé, couleur, 5 min. 48 sec.
Identity Transfer. Erik as Kristin. Kristin as Erik, 1970, photographie noir et blanc, 100 x 150 cm
Courtesy Dennis Oppenheim Estate

Wong Ping, *Wong Ping's Fables 1*, 2018, vidéo d'animation, couleur, son, écran plat, 13 min.
Wong Ping's Fables 2, 2019, vidéo d'animation, couleur, son, écran plat, 13 min. 30 sec.
Courtesy de l'artiste, Edouard Malingue Gallery et Tanya Bonakdar Gallery

Jonathan Rescigno, *469*, 2015, projection vidéo 1 canal HD, couleur, son, 3 min. 30 sec., en boucle, objet en bois ; *Territorial Pissing*, 2015, vidéo HD, couleur, son, 35 min.
Courtesy de l'artiste

rosalie, *Marathon der Tiere*, 2015, projection vidéo HD 7 canaux, couleur, 25 min., stéréo vidéo : rosalie ; montage : Dagmar Vinzenz ; collaboration : Thomas Jürgens ; supports et matériaux scientifiques : Prof. Dr. Martin S. Fischer, Friedrich-Schiller-Universität Jena ; composition musicale : Ludger Brümmer
Courtesy Atelier rosalie
En collaboration avec LICHTSICHT 5 Projection Biennale Bad Rothenfelde

Lázaro A. Saavedra, *El cuervo albino*, 2007, collage vidéo, noir et blanc, son, 3 min. 5 sec.
OjoVideo Corporation, Volumen I, 2006, vidéo d'animation, couleur, muet, 3 min.
Courtesy de l'artiste

Tristan Schulze, *SKIN 3.0*, 2022, projection, écran, ordinateur : PC, logiciel personnalisé, caméra, son, enceintes, tapis
Courtesy de l'artiste

Virgil Widrich, *Copy Shop*, 2001, film 35 mm numérisé, Dolby SR, HD, noir et blanc, son, sans dialogue, 12 min., écrit, réalisé, produit et monté par Virgil Widrich
Courtesy de l'artiste

Lu Yang, *Electromagnetic Brainology*, 2017, vidéo, animation 3D, couleur, son, 13 min. 34 sec.
Courtesy de l'artiste

Institutions

Le ZKM | Centre d'Art et des Médias

Karlsruhe est une institution culturelle unique au monde. Sa collection, ses publications, ses archives, ainsi que la qualité de ses recherches sur les arts électroniques sont le point de départ d'une programmation interdisciplinaire et de coopérations internationales. Qu'il s'agisse d'expositions, de conférences, de concerts ou d'ateliers, le ZKM | Karlsruhe aborde et vulgarise les réflexions théoriques de la philosophie, des sciences, de la technologie, de la politique et de l'économie à travers l'art le plus au fait de notre époque. zkm.de

La **Möllerei** est un vaste bâtiment industriel qui servait au stockage des matières premières utilisées dans le haut fourneau : le coke et le minerai. Cette charge était ensuite acheminée en haut du haut fourneau grâce à un chariot appelé le skip et déversée dans le gueulard afin de produire de la fonte. D'une longueur de plus de 160 mètres, la Möllerei est un bâtiment caractéristique de l'ancienne usine sidérurgique et du nouveau quartier de Belval. Ouverte au public depuis 2018 après plusieurs années de travaux de transformation, la section nord accueille désormais le Luxembourg Learning Centre. La section sud, qui a connu des travaux de réhabilitation et conservation est désormais connectée au Haut Fourneau A par une passerelle et offre un espace d'exposition atypique de 500 mètres carrés sur 3 niveaux.

Curateurs

Anett Holzheid est spécialiste de la culture et des médias. Elle est membre de la direction du ZKM | Karlsruhe depuis 2015, où elle est conseillère scientifique de Peter Weibel et commissaire d'exposition. Elle a dans un premier temps enseigné au sein de plusieurs universités allemandes. Après des séjours à l'étranger, l'obtention de deux diplômes de master et des études complémentaires en analyse des informations, elle soutient une thèse de doctorat sur la carte postale en histoire culturelle des médias. Ses recherches actuelles portent sur l'histoire de l'évolution des espaces médiatiques et le spectre des liens transdisciplinaires entre formes d'art performatives et médias classiques aussi bien que contemporains. Elle élabore et anime des formats d'événements et de transmission au croisement de l'art, de la science, de l'initiative citoyenne et des formes libres de collaboration. Elle a notamment été la co-commissaire de « Espace négatif. Sculpture et installation des XX^e et XXI^e siècle » (ZKM, 2019) et commissaire de « Konrad Balder Schäuuffelen. À l'évidence, la langue est un corps » (ZKM, 2017).

Peter Weibel est un artiste, commissaire d'exposition et théoricien des médias autrichien. Il est membre responsable des questions artistiques et scientifiques du conseil d'administration du ZKM | Karlsruhe et directeur de l'Institut de recherche Peter Weibel des cultures digitales (WID) à l'Université des arts appliqués de Vienne. Il a été professeur en théorie des médias à l'Université des arts appliqués de Vienne (1984-2011), responsable du Digital Arts Laboratory au département des médias de la State University of New York de Buffalo (1984-1989), directeur-fondateur de l'Institut des nouveaux médias de la Städelschule à Francfort-sur-le-Main (1989-1994). Il a dirigé entre autres Ars Electronica à Linz (1986-1995), la Biennale de Séville (BIACS3, 2008) et la 4^e Biennale d'art contemporain de Moscou (2011). Il a été commissaire de la Biennale de Venise pour l'Autriche (1993-1999) et conservateur en chef de la Neue Galerie de Graz (1993-1998). peter-weibel.at

Programme cadre

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, 19.03, 20.03, 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

23.04-24.04, 11:00-16:00 & 14:30-16:00 (9-12 ans)

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

Weekend de finissage (entrée gratuite) 14-15.05

Information & réservation

esch2022.lu / reservation@esch2022.lu

Projets phares à Belval

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

Performance & exposition | **Cecilia Bengolea**

14.05. Performance, Socle C
15.05. Performance, Mudam Luxembourg
14.05.-29.05. Exposition, Mudam Luxembourg

Colophon

Hacking Identity – Dancing Diversity

27.02 – 15.05.2022

Möllerei

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

Collaboration

ZKM | Centre d'Art et des Médias Karlsruhe

Commissaires d'exposition

Anett Holzheid & Peter Weibel

Artistes

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

Gestion de projet Vincent Crapon (Esch2022)
& Anett Holzheid (ZKM | Karlsruhe)

Avec le soutien de Guillaume Taens
(Esch2022), Blanca Giménez Calpe (ZKM |
Karlsruhe)

Coordination technique Matthias Gommel,
Thomas Schwab

Responsable technique Thomas Schwab

Mise en espace et scénographie Matthias
Gommel

Design graphique Esch2022 Cropmark

Visuels de l'exposition JUNO

Responsable technique bâtiments Esch2022
Guillaume Taens

Montage de l'exposition Andreas Arndt, Martin
Moukhalfa, Christoph Dinges, Matthias Gommel,
Anett Holzheid, Heiko Hoos, Werner Hutzenlaub,
Marius Nestler, Olaf Quantius, Niklas Wallbaum

Restauration des œuvres Marlies Peller

Régie des œuvres Natasche Daher

Entreprises externes COMYK Roland Merz,
LuxVisual, Gerriets, Pollux (Christopher
Gutmann), Schreinerei Ulrich Kuppinger,
Magnum

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

Remerciements

Les artistes

Les prêteurs : Amy Oppenheim (Dennis
Oppenheim Estate), Celia Lüftner, Maximilian
Thoman (Galerie Klaus & Elisabeth Thoman)

L'équipe de Esch2022 : Marjolaine de Bonnafos,
Léa Cheymol, Delphine Harmant, Dany Lucas,
Alexandre de Muyser, Dominique Escande,
Jessika Rauch, Célia Turmes, Patrick Weber

L'équipe du ZKM | Karlsruhe : 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

Le Fonds Belval : Daniela Di Santo, Stephane
Frieres, Jean-Yves Hubermont, Elisabete Nuno,
Lucio Wercollier

Les collaborateurs du programme d'expositions
à la Möllerei : Sabine Himmelsbach, Boris
Magrini, Yulia Fisch (HEK Basel), Martin Honzik,
Laura Welzenbach (Ars Electronica Linz)
Les collaborateurs externes : Paul Bouchard,
Eric Chenal, Jenna Janke, Eva-Maria Lopez,
Roland Merz, Lilli Scheuerlein, Gunnar Schmidt,
Frank Wache, Jacques Welter

Esch2022 – Capitale européenne de la culture

Président du conseil d'administration

Georges Mischo

Directeur général

Nancy Braun

Directeur administratif et financier

Jacques Hirtt

Directrice du programme culturel

Françoise Poos

Bureau administratif

163 rue de Luxembourg

L-4222 Esch-sur-Alzette

ZKM | Karlsruhe

Directeur artistique & président du conseil

Peter Weibel

Directrice exécutive

Helga Huskamp

Directeur administratif

Boris Kirchner

Lorenzstraße 19

D-76137 Karlsruhe

Donateurs du ZKM | Karlsruhe



Partenaire du ZKM | Karlsruhe



Brochure

Editeur Esch2022

Rédaction & coordination

Vincent Crapon & Anett Holzheid

Textes Anett Holzheid & Peter Weibel

Traduction Sofiane Boussahel, Vincent Crapon,
Dominique Escande, Gauthier Lesturgie,
Hélène Pierrakos

Révision Vincent Crapon, Dominique Escande,
Gauthier Lesturgie

Graphisme Cropmark

Visuel de couverture JUNO

Police de caractère Helvetica Neue Light

Papier Circle offset Premium White 95 –
Blanc – FSC Recycled Credit

Impression Reka Luxembourg

© 2022 Esch2022 – Capitale européenne
de la culture, ZKM | Karlsruhe Karlsruhe

© Textes : les auteurs

Main partners



Supporting partners



Media partners



HACKING IDENTITY DANCING DIVERSITY

27.02 – 15.05.2022

Heures d'ouverture

Février & Mars

11:00 – 18:00

Lundi – dimanche & jours fériés légaux

Fermé le mardi

Avril & mai

11:00 – 19:00

Lundi – dimanche & jours fériés légaux

Fermé le mardi

Billet d'entrée & informations

Visitor Centre

3, avenue des Hauts-Fourneaux

L-4362 Esch-sur-Alzette

Visites guidées

Visites sur réservation

(LU, FR, DE, EN, PT, IT, ES, langues des signes)

reservation@esch2022.lu

Visites gratuites tous les weekends

à partir de 15:00

Collaborating institutions



Institutional partners

