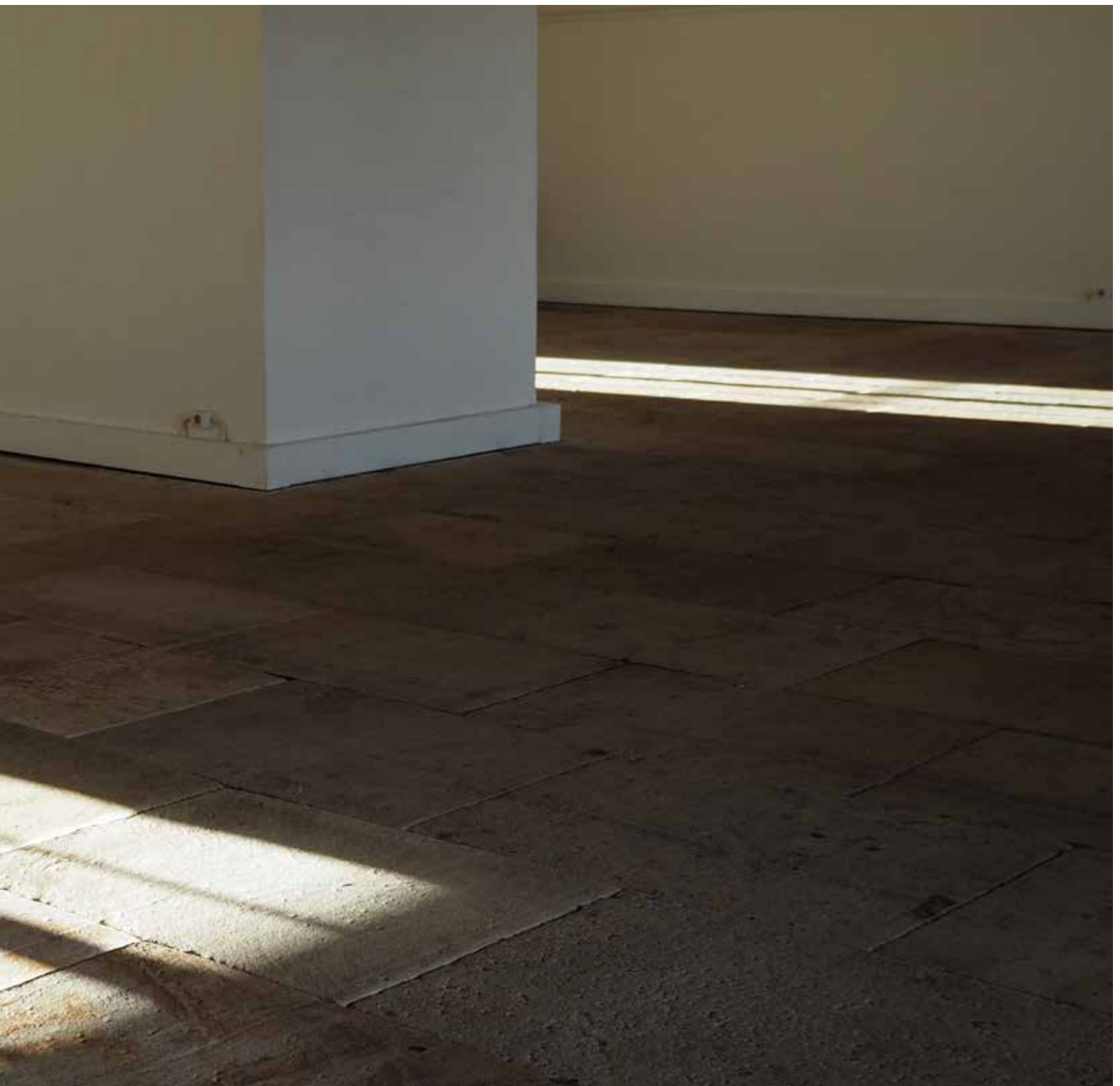
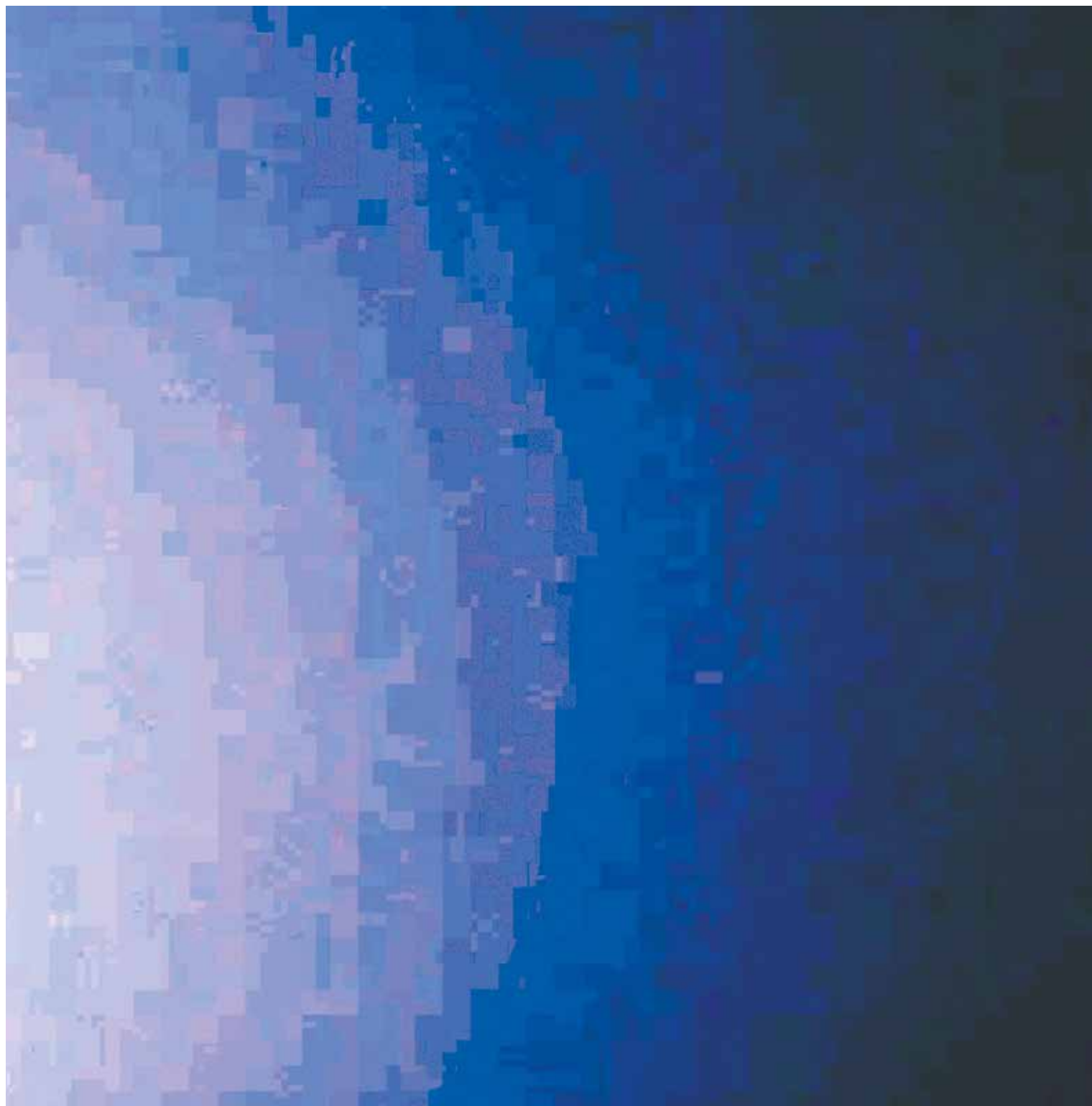


**1. KUNST
PREIS
IN DER TRK**







**KUNSTPREIS IN DER
TECHNOLOGIEREGION
KARLSRUHE 2023**

LINDEMANN



DIE PIXEL AUF DEM BILDSCHIRM PIXELS SUR L'ECRAN

Wir sind heutzutage sozusagen in einer anderen Jahreszeit. Aber die Reliefs, die Höhen und Tiefen und die allgemeinen Bewegungen sind trotzdem dieselben geblieben. Nur Licht und Schatten haben sich stark verschoben.

Unsere Kultur hat eine Topologie, welche sich unter einem gewissen Gesichtspunkt so wenig verändert hat wie der Meeresgrund, die Form der Berge oder der Grundriss der Basiliken, die Mysterien des Abendmahls oder das Kommen und Gehen der Gedanken und Erinnerungen.

Nur ist heutzutage aus dem Rätsel der Sphinx ein Zugangscodes zur Wahrnehmung geworden. Dies scheint die Mehrheit der Menschen zufrieden zu stellen.

Aber wir reagieren doch immer noch unverzüglich auf Notwendigkeiten.

Aber auch diese verändern sich: Derjenige der einen Fluss überqueren will, sieht sich manchmal gezwungen, eine Brücke zu bauen, aber einmal am andern Ufer angekommen zwingt ihn nichts, die Brücke mit sich zu tragen.

Nous avons, pour ainsi dire, changé de saison. Mais le mouvement reste le même. Les reliefs aussi. Seules les ombres et les lumières sont passablement différentes.

Notre culture a une topologie qui, vue sous un certain angle, a aussi peu varié que le fond de la mer et la forme des montagnes ; ou que le plan des basiliques, les mystères de la Cène et les errements de la mémoire.

L'énigme du sphinx est simplement devenue aujourd'hui le code d'accès à la vision. Cela semble contenter la grande majorité des gens.

Nous répondons toujours à des nécessités sans tarder.

Mais elles aussi se déplacent : celui qui arrive devant une rivière peut devoir construire un pont pour la traverser, mais une fois sur l'autre rive, il n'est pas tenu d'emporter le pont avec lui.

SILVIE & CHÉRIF DEFRAOUI
CORBERA DE LLOBREGAT, 1990

TRANSFORMATIONSPROZESSE KÜNSTLERISCH BEGLEITEN: DIE HALTUNG DER STIFTER DES TRK KUNSTPREISES

Im historischen Kontext gesehen, haben wir heute eine ähnliche, alles bisher Gültige auf den Kopf stellende Zeit, wie zu Beginn der Massenproduktion. Am Übergang vom 19. zum 20. Jahrhundert kam es zu einer regelrechten Eruption der Industrialisierung.

Vor nahezu 120 Jahren wurde der Mensch, und das ist heute in ähnlicher Weise zu beobachten wie damals, zunehmend Technologien regelrecht untergeordnet. Seit über 100 Jahren befinden wir uns somit in einem immer schneller werdenden gesellschaftlichen Transformationsprozess. Hier lohnt ein beispielhafter Blick in Vergangenheit.

Schon 1896 (!) kam der schwedische Chemiker und Nobelpreisträger Svante Arrhenius zu dem Ergebnis: „Wir blasen unsere Kohleminen in die Luft. Es wäre leicht möglich, dass diese Veränderung den Planeten derart aufheizt, dass es jenseits aller menschlichen Erfahrung läge.“

Damals wurde Arrhenius eher belächelt. Heute ist man sich jedoch über die für den Globus ausgesprochen dramatische Situation bewusst: Jede Steigerung der Umweltbelastung entwickelt sich nach einem System, das die Mathematiker „exponentielles Wachstum“ nennen.

Was kann das Wissen um solche warnenden Worte für die Zukunft bedeuten?

Alle zukünftigen gesellschaftlichen Fragen werden in den heutigen Amplituden des Klimas für uns sichtbar. „Der Klimawandel ist die Überlebensfrage der Menschheit“, sagte Altkanzlerin Merkel vor nicht allzu langer Zeit.

Diese Erkenntnis bewegt die Stifter zu Auslobung des periodisch wiederkehrenden Kunstpreises. Antworten auf die Frage „Wohin gehen wir?“ müssen aus vielen Blickwinkeln erfolgen. Aus der Perspektive der Wirtschaft ist die Kunst hier eine wichtige Instanz, Vergangenes zu reflektieren und Zukünftiges zu kritisieren.

Auch in der jetzigen Zeit droht eine gesellschaftliche Schiefelage durch die immer rasanter um sich greifende Digitalisierung. Prozesse werden autonom, Menschen mit besonderer Affinität zu Bits und Bytes betreten die Bühne von Produktion und Alltag.

Bleiben Teile der Gesellschaft davon ausgeschlossen?

Ganze Regionen stehen vor einer heute noch nicht in Gänze übersehbaren Transformation. Alles Vorstellbare scheint technisch machbar. Ist das gut? Sollten wir vielleicht gegeneinander abwägen?

Künstler der 20er-Jahre des vergangenen Jahrhunderts haben sich ungefragt aufgemacht, Fehlentwicklungen vor Augen zu führen.

Der nunmehrige Kunstpreis in der TRK fordert im Zweijahresturnus Künstler aller Genre auf, ihre Sicht zur Entwicklung der Gesellschaft vorzustellen, und will dadurch solch wichtiges Denken fördern.

HEINZ HANEN, JOHANN SODER, RALPH SUIKAT

LES ARTS ACCOMPAGNENT LES PROCESSUS DE TRANSFORMATION : LE POINT DE VUE DES FONDATEURS DU PRIX ARTISTIQUE DE LA TECHNOLOGIEREGION KARLSRUHE

Sur le plan historique, nous pouvons dire que la période que nous vivons aujourd'hui est similaire au passage du 19^e au 20^e siècle. Comme à l'époque de l'industrialisation de la société, tout est bouleversé : ce qui était valable et évident jusqu'à présent est entièrement remis en question. Avec l'industrialisation il y a près de 120 ans, l'homme a été de plus en plus subordonné aux technologies – et c'est là que l'on observe le parallèle avec la situation d'aujourd'hui. Depuis plus d'un siècle, nous nous trouvons donc dans un processus de transformation sociale de plus en plus rapide et il peut être intéressant de jeter un coup d'œil sur le passé.

Dès 1896 (!), le chimiste suédois et prix Nobel Svante Arrhenius parvenait à la conclusion suivante : « Nous brûlons le charbon exploité dans nos mines. Il semble fort probable que cette combustion réchauffe la planète à un point tel que l'on en arrive à une situation que l'homme n'a jamais connue ». À l'époque, les déclarations de Svante Arrhenius avaient plutôt tendance à faire sourire. Mais aujourd'hui, force est de constater que la situation est résolument dramatique pour notre Terre : toute augmentation de la pollution évolue selon un système que les mathématiciens appellent « croissance exponentielle ».

Quelle peut être la signification pour l'avenir de tels messages d'avertissement ?

Toutes les questions sociétales à venir sont visibles pour nous dans les amplitudes actuelles du climat. « Le changement climatique est la question de la survie de l'humanité », a déclaré il n'y a pas si longtemps l'ancienne chancelière Angela Merkel. C'est ce constat qui a poussé les organisateurs à décerner ce prix artistique périodique. Les réponses à la question « Où allons-nous ? » doivent être données sous de nombreux angles. Du point de vue de l'économie, l'art est ici une instance importante qui permet de réfléchir au passé et de critiquer l'avenir.

Dans notre époque actuelle, le phénomène de la numérisation prend de plus en plus d'ampleur et peut également représenter une menace de déséquilibre pour la société.

Les processus deviennent autonomes, les personnes ayant une affinité particulière avec les innovations numériques entrent en scène dans la production et la vie quotidienne.

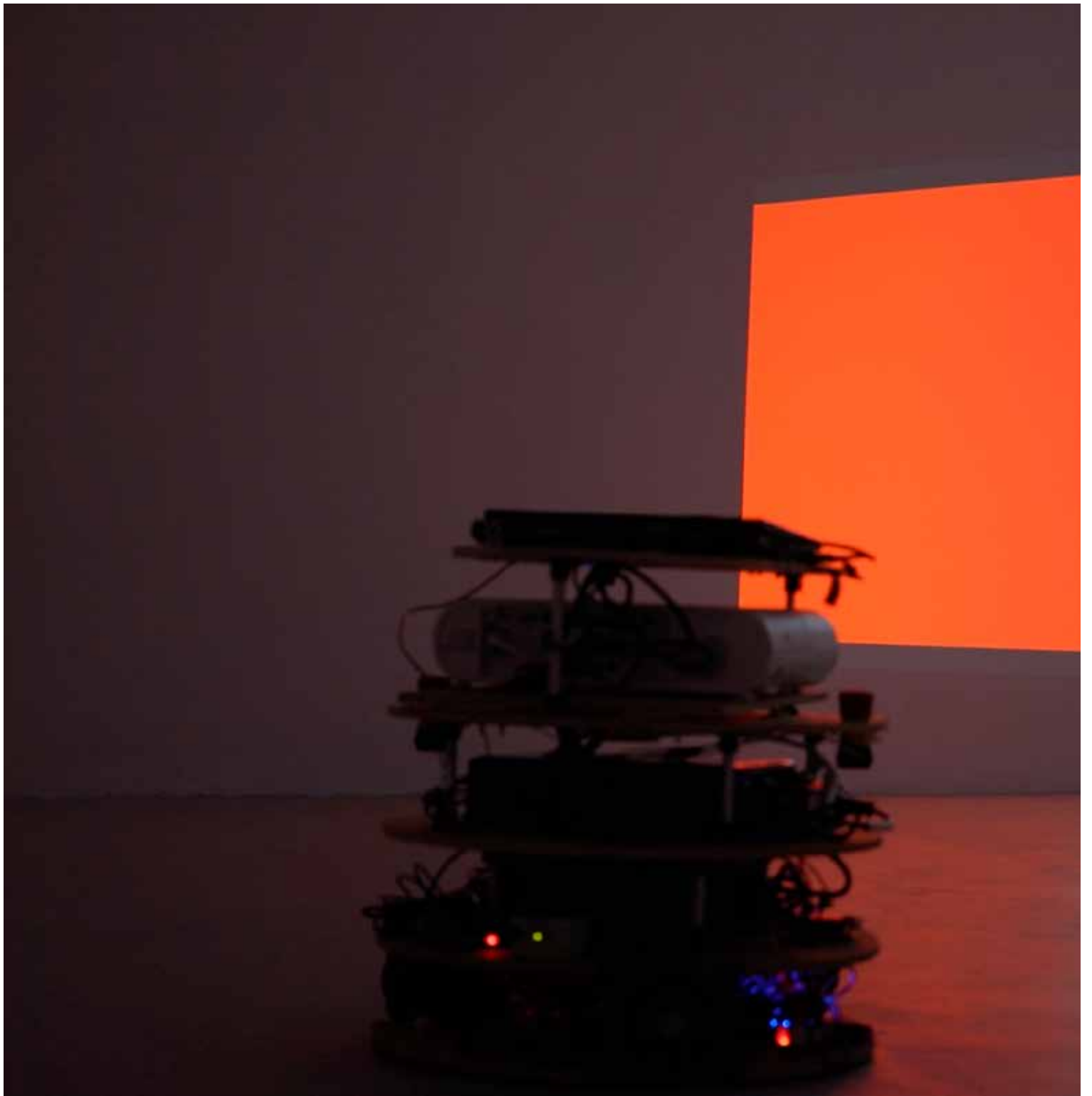
Courrons-nous le risque que certaines tranches de la société soient exclues de cette évolution ?

Des régions entières sont confrontées à une transformation qu'il est encore difficile d'appréhender aujourd'hui. Tout ce que l'on peut imaginer semble techniquement réalisable - notamment grâce à la numérisation qui, dans certains domaines, rend déjà l'homme superflu ou le fait paraître superflu.

Est-ce une bonne chose ? Sans doute devrions-nous peser le pour et le contre ?

Les artistes des années 20 du siècle dernier ont entrepris, de leur propre initiative, de mettre en évidence les évolutions négatives de leur époque. L'actuel prix artistique de la TechnologieRegion Karlsruhe invite tous les deux ans des artistes de tous les genres à présenter leur point de vue sur l'évolution de la société, et entend ainsi promouvoir la réflexion sur des thèmes hautement importants. La thématique de la numérisation concerne tous les domaines de notre société - il s'agit d'une des thématiques les plus importantes de notre époque. Son influence peut déjà être ressentie car elle modifie déjà durablement notre quotidien à différents niveaux et dans les domaines les plus variés. Il nous est donc apparu comme une évidence que ce prix artistique devait porter sur la numérisation - en effet, le prix artistique de la TRK est résolument orienté vers l'avenir et incite à une réflexion sur les interfaces interdisciplinaires.

HEINZ HANEN, JOHANN SODER, RALPH SUIKAT



GRUSSWORT

Die TechnologieRegion Karlsruhe (TRK) ist eine der führenden Adressen für Innovations- und Zukunftsthemen in Europa. Dies ist möglich, weil hier Kreativität zu Hause ist, die auch in einer vielfältigen und lebendigen Kunst- und Kulturlandschaft ihren Ausdruck findet.

Kunst und Kultur setzen neue Akzente, regen zu Diskurs und inspirierenden Begegnungen an, stiften Gemeinschaft und verbinden so Menschen. Zugleich eröffnen die Kunstschaaffenden neue Blickwinkel. Sie ermöglichen mit ihren Werken die Reflexion eigener Positionen, tragen dazu bei, Haltung zu entwickeln und zu zeigen. Die schöpferische Kraft von Kunst und Kultur ist darüber hinaus zentraler Impulsgeber für Wirtschaft, Wissenschaft und öffentliche Hand gleichermaßen – neue, bisher ungedachte Ideen werden kreiert, Innovationen generiert. Ein Kreislauf setzt sich in Gang: Kreativität führt zu Innovationen, die wiederum neue Dienstleistungen, Produkte, Geschäftsideen ermöglichen – hieraus entstehen Wohlstand und gesellschaftliche Transformationsprozesse. Aus diesem Verständnis heraus entsteht zudem neues gesellschaftliches Engagement, ohne das viele Kunstprojekte nicht umsetzbar wären. Denn eine Vielzahl von Initiativen im Kulturbereich gehen von engagierten Privatpersonen aus.

LINKS: DETAILAUSSCHNITT
AUS EINER INSTALLATION
VON ANAS KAHAL

Zu meiner Freude ist der Kunstpreis der Wirtschaftsgruppe der TechnologieRegion Karlsruhe GmbH bereits nach kurzer Zeit als sichtbares Zeichen der Zusammenarbeit in der Region zwischen Wirtschaft, Wissenschaft und öffentlicher Hand entstanden. Ganz herzlich danke ich den Stiftern für ihr Engagement. Sie schaffen die Grundlage, dass Kulturschaaffende der Region die technologischen Entwicklungen und die damit zusammenhängenden Fragen zum verantwortlichen und nachhaltigen Umgang mit Natur und Umwelt mit ihren eigenen Ausdrucksmitteln aufgreifen und in den gesellschaftlichen Diskurs einbringen können.

JOCHEN EHLGÖTZ

GESCHÄFTSFÜHRER TECHNOLOGIEREGION KARLSRUHE GMBH

MOT DE BIENVENUE

La TechnologieRegion Karlsruhe (TRK) est l'un des principaux pôles européens en matière d'innovation et de thèmes d'avenir – grâce à son fort potentiel de créativité. Cette créativité florissante se retrouve aussi dans un paysage artistique et culturel d'une grande diversité.

L'art et la culture sont des pionniers : ils incitent à la rencontre, ils sont fédérateurs d'idées, ils créent des rencontres et du lien social. Les créateurs artistiques nous inspirent leurs oeuvres nous incitent à la réflexion, à la remise en question, ils nous encouragent également à prendre parti et à assumer nos points de vue. La créativité artistique et culturelle est une source d'inspiration pour le monde de l'économie, de la science et pour les décideurs de la vie publique. L'art enrichit le débat par son originalité, il génère des innovations. La création artistique est à l'origine d'un cercle vertueux : la créativité conduit à des innovations qui, à leur tour, permettent de créer de nouveaux services, produits et idées commerciales – la créativité produit donc indirectement de la prospérité et encourage les processus de transformation de notre société. Comprendre le rôle de la création artistique dans notre société, c'est aussi s'engager pour la soutenir – une condition souvent indispensable au développement et à la réalisation de nombreux projets artistiques. On sait par exemple que de nombreuses initiatives culturelles émanent de personnes privées.

Le prix artistique du Groupe économique de la TRK témoigne de la coopération entre économie, sciences et acteurs publics de notre région. Je tiens à remercier très sincèrement les personnes à l'origine de cette initiative remarquable : grâce à leur générosité, les créateurs de la région réfléchissent sur des thèmes comme la technologie ou le développement durable. En s'appropriant ces thèmes par leur propre technique créative, ils les placent au centre du débat et nous invitent à la réflexion.

JOCHEN EHLGÖTZ

DIRECTEUR EXÉCUTIF DE LA TECHNOLOGIEREGION KARLSRUHE GMBH

SEHR GEEHRTE DAMEN UND HERREN, SEHR GEEHRTE KUNSTINTERESSIERTE,

künstlerisches Schaffen hat im Landkreis Germersheim eine lange Tradition. Insbesondere Maler und bildende Künstler ließen und lassen sich von Landschaft, Licht und dem Lebensgefühl der Südpfälzer inspirieren. Für manche mag es überraschend sein, dass Südpfalz und Baden auch im Bereich der Kunst langjährige gemeinsame Verbindungen haben. Nehmen wir als Beispiel Albert Haueisen. Geboren am 7. Juli 1872 in Stuttgart, unterrichtete er an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste in Karlsruhe und lebte ab 1904 bis zu seinem Tod in seinem geliebten südpfälzischen Jockgrim. Haueisen gehörte zu den bedeutendsten Malerpersönlichkeiten seiner Zeit. Er hatte einen wegweisenden Einfluss auf die junge Malergeneration in Baden und in der Pfalz. Der bedeutendste Kunstpreis des Landkreises Germersheim, auf den sich Künstler aus Baden, der Südpfalz und dem Elsass bewerben können, ist nach ihm benannt.

Längst ist der Landkreis Germersheim, ist die Südpfalz integraler Teilraum der TechnologieRegion Karlsruhe (TRK) geworden, mittlerweile auch Standort zahlreicher Firmen, die neue Technologien entwickeln oder sie intensiv nutzen. Dass Kunst und neue Technologien genauso wie unterschiedliche Regionen faszinierende und sich bereichernde Verbündete sein können, zeigen die TRK und der 1. Kunstpreis in der TechnologieRegion Karlsruhe.

Es freut mich sehr, dass die Werke der Preisträger auf der pfälzischen Seite der TRK, in den Räumen des Germersheimer Kunstvereins in der Kreisstadt Germersheim, ausgestellt werden. Hier, in dem alten bayerischen Festungsgebäude mit seinen schier undurchdringlichen Mauern und seinen faszinierenden Gewölben, sind die Ergebnisse dieser neuen, digitalen künstlerischen Sprache in besonderer Weise erlebbar. Neben der Digitalisierung ist auch die Mobilität Kernthema der TRK. Im selben Festungsgebäude, in dem die Preisträgerausstellung nun zu sehen ist, ist das Deutsche Straßenmuseum beheimatet. Wenn bei Straßenbau und den dazugehörigen Aspekten auch nicht das Künstlerische im Mittelpunkt steht, sind wie bei der Digitalisierung die (Aus-)Wirkung des Fortschritts und der technologischen Entwicklung auf uns Menschen entscheidend.

Ich lade Sie ein, sich mit allen Sinnen auf das besondere Kunsterlebnis im Rahmen des 1. Kunstpreises in der TRK einzulassen – und gerne die Gelegenheit auch für einen Besuch im Deutschen Straßenmuseum zu nutzen.

Es fasziniert mich, wie neue Medien und Technologien neue Kunstformen ermöglichen – und andersrum neue Technologien durch künstlerisches Wirken eine besondere Beachtung erhalten. Dabei möchte ich die „herkömmlichen“, statischen, Künste nicht minder schätzen. Entscheidend ist für mich die Idee, die hinter einem Kunstwerk steckt – und dass sich der Betrachter überhaupt darauf einlässt.

Ich gratuliere den Preisträgern des 1. Kunstpreises in der TechnologieRegion Karlsruhe und bedanke mich für diese Bereicherung.

DR. FRITZ BRECHTEL
LANDRAT DES LANDKREISES GERMERSHEIM

CHERS VISITEURS PASSIONNÉS D'ART,

La création artistique a une longue tradition dans le district de Germersheim. Nous pensons en particulier aux peintres et plasticiens qui viennent nous rendre visite ou s'établir dans notre région : nos paysages, la lumière et la joie de vivre des habitants du Palatinat du Sud ont de tous temps été une riche source d'inspiration et le sont encore. Certains seront peut-être surpris de constater que le Palatinat du Sud et le Pays de Bade sont étroitement liés dans le domaine de l'art. Je prendrai ici l'exemple d'Albert Hau Eisen. Né le 7 juillet 1872 à Stuttgart, il a enseigné à l'Académie Nationale des Beaux-Arts de Karlsruhe et a vécu de 1904 jusqu'à sa mort à Jockgrim, sa chère ville du Palatinat du Sud. Albert Hau Eisen était l'un des peintres les plus reconnus de son époque. Son influence a été déterminante sur la jeune génération de peintres du Pays de Bade et du Palatinat. Le prix artistique le plus important du district de Germersheim, pour lequel les artistes du Pays de Bade, du Palatinat du Sud et d'Alsace peuvent présenter leurs œuvres, porte d'ailleurs son nom.

Depuis longtemps, le district de Germersheim et le Palatinat du Sud font partie intégrante de la TechnologieRegion Karlsruhe (TRK) et accueillent de nombreuses entreprises qui développent de nouvelles technologies ou les exploitent de manière intensive. La TRK et le prix artistique montrent bien que les activités artistiques et les nouvelles technologies peuvent être alliées de manière fascinante et enrichissante. De même, les différentes régions de la TRK allient leurs points forts.

Je suis très heureux que les œuvres des lauréats soient exposées du côté palatin de la TRK, dans les locaux de l'Association artistique de Germersheim, chef-lieu du district de Germersheim. C'est ici, dans cette ancienne forteresse bavaroise aux murs presque impénétrables et aux voûtes fascinantes, que le produit de ce nouveau langage artistique numérique peut être découvert et expérimenté de manière unique.

Outre la numérisation, la mobilité est également un thème central de la TRK. La forteresse qui accueille l'exposition des lauréats, abrite également le Musée Allemand des Routes. On pourra évidemment constater que l'aspect artistique n'est pas forcément prioritaire quand il s'agit de construction routière, mais il en va des routes comme de la

numérisation : le progrès et le développement technologique ont un effet déterminant sur l'homme.

Je vous invite à faire appel à tous vos sens pour vivre une expérience artistique exceptionnelle dans le cadre du premier prix artistique de la TechnologieRegion Karlsruhe et à profiter de l'occasion pour visiter le Musée allemand des Routes.

Je suis fasciné par la manière dont les nouveaux médias et les nouvelles technologies permettent de créer de nouvelles formes d'art et, inversement, la manière dont les nouvelles technologies font l'objet d'une attention particulière grâce à l'activité artistique. Loin de moi l'idée de vouloir ici minimiser l'importance de l'expression artistique dite « traditionnelle » et statique. Ce qui est vraiment important, ce sont les idées, les concepts qui sont véhiculés par une œuvre d'art – et le fait que la personne qui observe une œuvre d'art entre dans un dialogue avec celle-ci.

Je félicite les lauréats du premier prix artistique de la TechnologieRegion Karlsruhe et les remercie pour leur travail qui vient enrichir la vie culturelle de notre région.

DR. FRITZ BRECHTEL

LANDRAT DE L'ARRONDISSEMENT DE GERMERSHEIM

STANDPUNKT UND PERSPEKTIVE

Der räumliche Standpunkt bestimmt die Perspektive. Dieses einfache Prinzip prägt unsere Wahrnehmung und damit unser unmittelbares Bild von der Welt. Ergänzend dazu gestaltet der geistige Standpunkt unser interpretatives Weltbild, wenn er die eigene Haltung auf die sozial konstruierte Welt projiziert. Umso wichtiger erscheint es mir, regelmäßig den persönlichen Abstand und die Position zu variieren sowie den „Blick von außen“ in die eigenen Gedankensphären zu integrieren und sich mit anderen Anschauungen zu konfrontieren. Die Kunst kann dafür wertvolle Impulse geben, neue Blickwinkel eröffnen und damit Chancen bieten. Sie kann aber genauso Orientierung geben, als Korrektiv wirken, oder, wie es der italienische Künstler Michelangelo vor 500 Jahren bereits formulierte: „Kunst hat die Aufgabe wachzuhalten, was für Menschen so von Bedeutung und notwendig ist.“

Mit der Auslobung ihres Kunstpreises hat die TechnologieRegion Karlsruhe (TRK) erstmalig zu einem künstlerischen „Blick von außen“ eingeladen, eines ihrer Fokusthemen zu hinterfragen und damit möglicherweise auch ihren Stakeholdern und Interessenvertretungen Lupe und Spiegel zugleich vor Augen zu halten. Gerade die Digitalisierung, als gesellschaftliches Querschnittsthema, fasziniert und polarisiert gleichermaßen – je nach Standpunkt und Perspektive, zwischen Fortschrittseuphorie und Kulturpessimismus, Gewinnerwartung und Verlustangst. Dabei zählt die TRK zu den Pionieren der digitalen Kommunikation. An der Universität Karlsruhe ging 1984 die erste Email in ganz Deutschland ein. Fünf Jahre später wurde das ZKM | Zentrum für Kunst und Medien „mit der Mission gegründet, die klassischen Künste ins digitale Zeitalter fortzuschreiben“. Forschungseinrichtungen wie das Institut für Anthropomatik und Robotik am Karlsruher Institut für Technologie (KIT) lassen heute erahnen, wo die digitale Reise hingehen kann.

Vor diesem Hintergrund lag die thematische Ausrichtung der ersten Ausschreibung für den Kunstpreis nahe, ja war geradezu vorbestimmt. Als Vorstandsmitglied der KulturRegion Karlsruhe habe ich das Pilotprojekt von Anfang an begleitet und durfte mich später als Jurymitglied von einem kreativen Spektrum aus vielen originellen Einreichungen überzeugen. Vor allem die vier nominierten Arbeiten sprechen eine deutliche Sprache,

die zwischen analoger Konfrontation und digitaler Kontemplation liegt. Sie bieten Projektionsflächen für visionäre Szenarien genauso wie für praxisorientierte Reallabore.

Ich beglückwünsche die vier Künstlerinnen und Künstler zu ihren prämierten Kunstwerken, die TRK für die Offenheit zum künstlerischen Diskurs und zum Perspektivwechsel. Nicht zuletzt danke ich den Preisstiftern für ihren Startimpuls und die Wertschätzung, die sie mit den Preisen den Künstlerinnen und Künstlern und damit der Kunst als notwendigem Korrelat einer gesellschaftlichen Transformation entgegenbringen.

DR. ALBERT KÄUFLEIN

VORSITZENDER DER KULTURREGION KARLSRUHE

POINT DE VUE ET PERSPECTIVE

C'est notre point de vue dans l'espace qui détermine notre perspective. Il s'agit là d'un principe simple, mais qui influence fortement notre perception immédiate du monde et donc l'image que nous nous en faisons. Mais il y a aussi notre point de vue intellectuel, qui façonne la manière dont nous interprétons le monde qui nous entoure : notre point de vue intellectuel réalise une projection de notre propre attitude sur la société dans laquelle nous évoluons. Voilà pourquoi je considère qu'il est d'autant plus important de remettre régulièrement en question la manière dont nous considérons les choses. Il s'agit d'intégrer ce que l'on pourrait appeler un « regard extérieur » sur notre propre cheminement intellectuel. Cela permet de se confronter à des points de vue différents du nôtre. L'art dispose de cette extraordinaire faculté : il peut donner de précieuses impulsions, ouvrir de nouveaux points de vue et offrir ainsi des opportunités nouvelles. Mais il peut tout autant donner des orientations, influencer un point de vue pour le corriger ou, comme le génie italien Michel-Ange l'avait si bien dit il y a 500 ans, « L'art a pour mission de maintenir en éveil ce qui est important et nécessaire pour les Hommes ».

Le prix artistique de la TechnologieRegion Karlsruhe (TRK) est, pour la première fois, une invitation à adopter un « regard extérieur » artistique. Il s'agit pour la TRK de remettre en question l'un de ses thèmes de prédilection et, ce faisant, de tenir devant le regard de ses principaux acteurs et groupes d'intérêt tout à la fois une loupe et un miroir. La numérisation est une thématique transverse de notre société. Elle est tout à la fois fascinante et clivante. Tout dépend du point de vue et de la perspective que l'on adopte : sommes-nous euphoriques face au progrès ou pessimistes pour notre culture ? Attendons-nous de la numérisation qu'elle produise des richesses, ou craignons-nous qu'elle remplace définitivement les modes d'expression traditionnels ? Il convient ici de souligner que la TRK compte parmi les pionniers de la communication numérique. En 1984, c'est à l'Université de Karlsruhe qu'est arrivé le premier e-mail d'Allemagne. Cinq ans plus tard, Karlsruhe a vu la création du ZKM | Centre d'art et des médias, « avec pour mission de continuer à faire vivre les arts classiques dans l'ère numérique ». Des instituts de recherche comme l'Institut d'anthropomatique et de robotique de l'Institut de technologie de Karlsruhe (KIT)

permettent aujourd'hui d'envisager dans quelle direction le voyage numérique peut nous mener.

Connaissant cela, il est évident, voire même inévitable que la thématique choisie pour le premier appel à candidatures pour l'obtention du prix artistique porte justement sur ce sujet. En tant que membre du conseil d'administration de la KulturRegion Karlsruhe, j'ai accompagné le projet pilote dès le début et, plus tard, en tant que membre du jury, j'ai examiné avec attention le large éventail de projets créatifs et originaux qui nous étaient proposés. Les quatre travaux nominés se distinguent par la clarté du message qu'ils véhiculent – entre confrontation analogique et contemplation numérique. Ils sont autant de surfaces de projection pour des scénarios visionnaires ou pour des laboratoires réels, résolument orientés vers la pratique.

**RECHTS: (V.L.) ANAS KAHAL,
SARAH DEGENHARDT,
JULLA KRONER, HINTEN:
ZWEI MITGLIEDER DES VEREINS
KAMARO ENGINEERING E.V.**

Je tiens à féliciter les quatre artistes dont les œuvres d'art ont été primées. Mes remerciements vont à la TRK pour son esprit d'ouverture vis-à-vis du discours artistique et sa disposition à changer de perspective. Enfin, je remercie les donateurs qui ont permis l'attribution de ce prix : par leur engagement en faveur de ce prix artistique, ils témoignent d'un grand respect envers les artistes et donc envers l'art dans son rôle d'acteur nécessaire de la transformation de notre société.

DR. ALBERT KÄUFLEIN
PRÉSIDENT DE LA KULTURREGION KARLSRUHE



LIEBE LESERINNEN UND LESER, LIEBE GÄSTE IM KUNSTVEREIN GERMERSHEIM,

seit seiner Gründung im Jahr 1982 organisiert der Kunstverein Germersheim e. V. im Zeughaus Ausstellungen und Konzerte. Anfänglich an verschiedenen Orten, seit 1992 in den restaurierten Räumlichkeiten des Zeughauses. Auf ungefähr 500 Quadratmetern werden seither in den Räumlichkeiten im Zeughaus in ehrenamtlicher Arbeit pro Jahr vier Ausstellungen zeitgenössischer Künstlerinnen und Künstler aus der Region und dem erweiterten Umland, aber auch international renommierte Positionen mit Unterstützung der Stadt Germersheim und der Sparkasse Südpfalz präsentiert. Im November 2022 feierten wir unser 40-jähriges Bestehen mit der Ausstellung „Schwarz auf Weiß“, die Künstlerinnen und Künstler zeigte, die in den vergangenen Jahren schon einmal im Kunstverein Germersheim ausgestellt hatten.

Die Diskussion über verschiedene programmatische Ansätze ist in unserer Arbeit ein wichtiges Mittel der Selbstvergewisserung unserer Position als Kunstverein, denn angesichts der veränderten gesellschaftlichen und ökonomischen Rahmenbedingungen empfinden wir eine Repositionierung des Vermittlungsmodells Kunstverein als notwendig. Daran arbeiten wir intensiv mit unseren rund 150 Mitgliedern und dem Vorstand.

Ich freue mich sehr, dass die 1. Preisträgerausstellung des neu ins Leben gerufenen Kunstpreises in der TechnologieRegion Karlsruhe als zusätzliche Ausstellung 2023 im Kunstverein Germersheim zu Gast ist. Der Kunstpreis spiegelt einerseits unseren Willen zu Innovation und Strahlkraft wider, andererseits macht er deutlich, dass die Regionen bundeslandübergreifend zusammenarbeiten sollten. In diesem Sinne ermöglicht die bildende Kunst den ganz realen Blick über den Rhein, zudem lädt sie zum Diskurs ein, denn alle vier Kunstwerke setzen sich auf gänzlich unterschiedliche Art und Weise mit gesellschaftlichen Fragestellungen unserer Zeit auseinander. Ich bin daher sehr gespannt auf die Ausstellung und wünsche ihr viel Erfolg.

MARITA MATTHECK
1. VORSITZENDE KUNSTVEREIN GERMERSHEIM

CHÈRES LECTRICES, CHERS LECTEURS, CHERS AMIS DE L'ASSOCIATION ARTISTIQUE DE GERMERSHEIM,

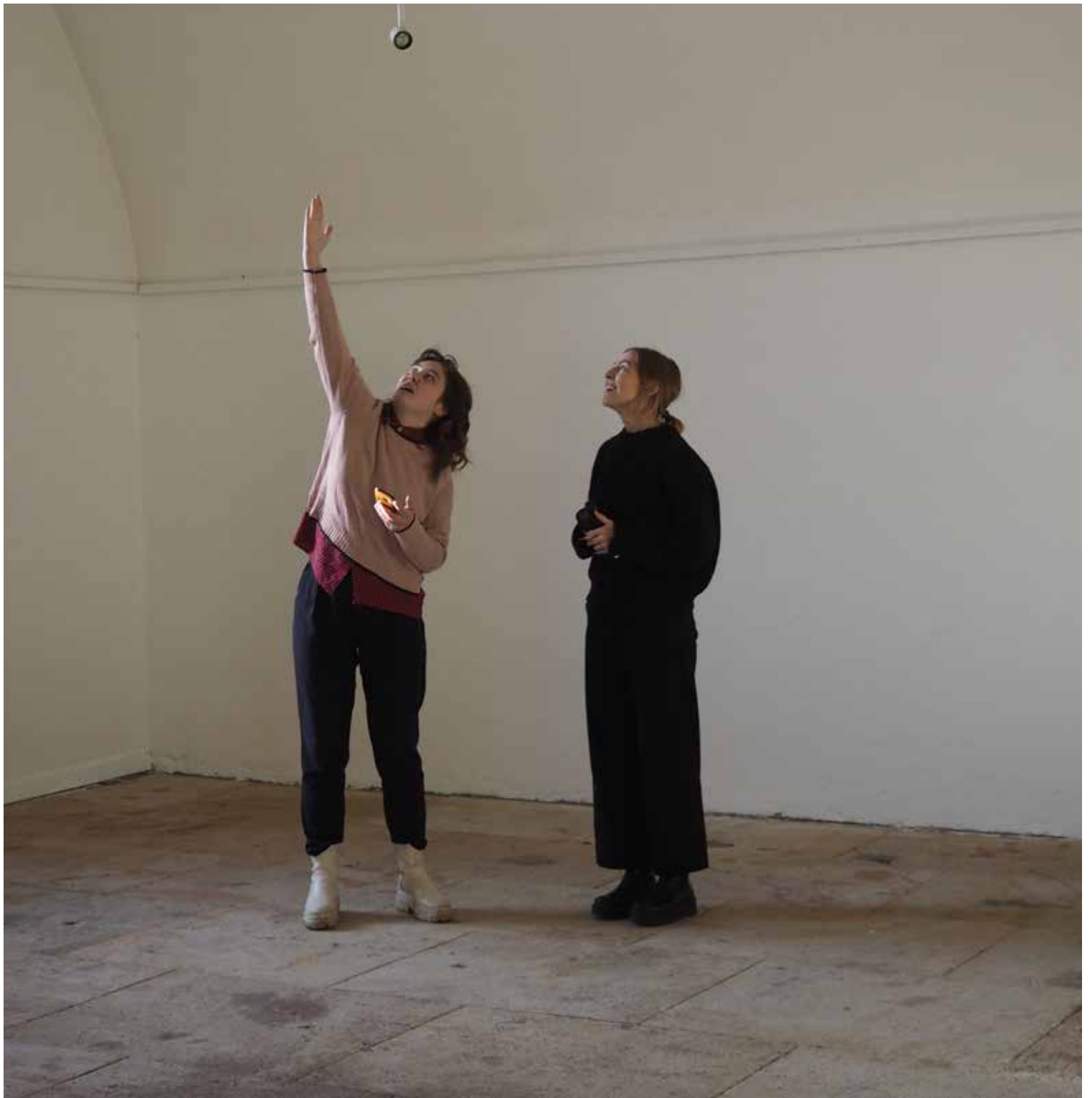
Depuis sa création en 1982, l'association Kunstverein Germersheim e. V. organise des expositions et des concerts dans la forteresse. Si, dans les premières années, nos activités artistiques se sont déroulées dans différents lieux, depuis 1992 nous avons pu nous installer dans les locaux restaurés de la forteresse de Germersheim. Depuis, quatre expositions d'artistes contemporains de la région et de ses environs, mais aussi des œuvres de renommée internationale, sont présentées chaque année dans les locaux de la forteresse sur une surface d'environ 500 mètres carrés, grâce au soutien bénévole de la ville de Germersheim et de la Sparkasse Südpfalz. En novembre 2022, nous avons fêté notre 40^e anniversaire avec l'exposition « Noir sur blanc », qui présentait des artistes ayant déjà exposé au Kunstverein Germersheim au cours des années précédentes.

Dans notre travail, la discussion sur les différentes approches programmatiques est un moyen important d'affirmer notre position en tant qu'association artistique. Nous estimons en effet qu'un repositionnement du modèle de médiation de notre association artistique est nécessaire au vu de l'évolution des conditions sociales et économiques. Nous y travaillons intensivement avec nos 150 membres et le comité directeur.

Je suis très heureux que la première exposition des lauréats du prix d'art de la TechnologieRegion Karlsruhe, qui vient d'être créé, soit accueillie par le Kunstverein Germersheim sous forme d'exposition supplémentaire en 2023. Le prix artistique reflète d'une part notre volonté d'innover et de rayonner, et d'autre part, il met en évidence le fait que les régions doivent coopérer au-delà des frontières nationales. En ce sens, les arts plastiques permettent de porter son regard bien réel des deux côtés du Rhin. Les arts plastiques invitent en outre au débat, car les quatre œuvres d'art abordent de manière tout à fait différente les questions sociales de notre époque. Je suis donc très impatient de découvrir avec vous cette exposition et lui souhaite beaucoup de succès.

MARITA MATTHECK

1^È PRÉSIDENTE DE L'ASSOCIATION ARTISTIQUE DE GERMERSHEIM



HOMO LUDENS DIGITALIS: SPIELERISCH IM ZEITALTER DER DIGITALISIERUNG

CHRIS GERBING

Bereits Friedrich Schiller hob das Spiel als wichtigen Motor unserer Gesellschaft hervor: In seinen Briefen „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“ (1795) sprach er sich gegen Spezialisierung und Mechanisierung aus.¹ Einer seiner Kernsätze lautet: „Und der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“² Der Spieltrieb vereine, so auch Wilfried Noetzel in seinen Ausführungen über Schillers humanistische ästhetische Erziehung, triebbefriedigende „Glückseligkeit“ mit moralischer „Vollkommenheit“ und bestimme „das humanistische Persönlichkeits- und Bildungsideal“;³ erst durch das ästhetische Spiel wird der Mensch folglich zum humanen Menschen. Den Begriff „Homo Ludens“ – der „spielende Mensch“ – prägte, davon abgeleitet, Johan Huizinga.⁴ Das dahinterstehende Konzept geht davon aus, dass sich unsere gesellschaftlichen Verhaltensweisen von Politik, über Wissenschaft bis zu Religion und Recht aus spielerischen Verhaltensweisen entwickelt haben. Während sich das frühe 20. Jahrhundert an den Bewegtbildern des Films berauschte als Möglichkeit einer gesteigerten Sichtbarkeit, ist es durch die Digitalisierung nun ein Leichtes, diese Sichtbarkeit zu manipulieren, indem der Betrachter aktiv eingreifen und Einfluss nehmen kann. „Man malt nicht mit Farbe, sondern direkt mit immaterieller Sichtbarkeit.“⁵ In Beruf

LINKS: ORTSBEGEHUNG
MIT JULLA KRONER UND
SARAH DEGENHARDT IM
KUNSTVEREIN GERMERSHEIM

- 1 Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen (1795), 11. – 16. Brief, online abrufbar unter www.projekt-gutenberg.org/schiller/aesterz/aesterz3.html (05.02.23).
- 2 Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen (1795), 15. Brief, online abrufbar unter www.projekt-gutenberg.org/schiller/aesterz/aesterz3.html (05.02.23).
- 3 Noetzel, Wilfried: Humanistische Ästhetische Erziehung. Friedrich Schillers moderne Umgangs- und Geschmackspädagogik. Weinheim 1992, S. 63 f.
- 4 Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg ²⁰2006.
- 5 Wiesing, Lambert: Die Sichtbarkeit des Bildes. Geschichte und Perspektiven der formalen Ästhetik. Reinbek bei Hamburg 1997, S. 177 f.

und Freizeit gleichermaßen wird aus dem Betrachter der User, der sich mit Pippi Langstrumpf-hafter Leichtigkeit die Welt gestaltet. Umso wichtiger, weil zeitaktuell, sind die sich daraus ergebenden Fragen nach Virtualität und Realität, nach Wahrheit und Fiktion.

Dezidiertes Ziel des 2021 erstmals ausgelobten Kunstpreises in der TechnologieRegion Karlsruhe (TRK) ist es, den Überschlag von der bildenden Kunst in die Arbeitswelt herzustellen, den Alltag mit seinen Notwendigkeiten, Zwängen und den daraus resultierenden Handlungsweisen zu reflektieren und ästhetische Antworten auf Fragen unserer Zeit zu finden. Es ist der immer wieder beschworene ‚Blick über den Tellerrand‘, der mit in diesem Jahr insgesamt vier Kunstwerken erprobt wird, der neue Blickwinkel und Sichtweisen auf aktuelle Themen und Fragestellungen liefern soll. Zugleich soll mit dem neuen Kunstpreis und mithilfe der Kunst ein Dialog zwischen der Bürgerschaft, Künstlern und einer quer zu Nationalitäten und Regionen liegenden Institution – der TechnologieRegion Karlsruhe als GmbH und als regionales Gebilde – angeschoben werden, der sie für die Laufzeit der Preisträgerausstellung für viele Menschen erlebbar machen soll. Eingedenk des Umstands, dass durch die Corona-Pandemie, darauffolgend Ukraine-Krieg und Energiekrise, ein Digitalisierungsschub in Deutschland ausgelöst wurde, lag die Auslobung des Preises unter der Prämisse des Themas ‚Digitalisierung‘ nahe.

„Wir verstehen Daten üblicherweise als neutrale und objektive Rohstoffe zur Kategorisierung, Messung und Modellierung der Welt, in der wir leben“, konstatierte Livia Nolasco-Rózsás in ihren Ausführungen zum Ausstellungskonzept „Die Daten und der Souverän“ 2020 und verwies in diesem Zusammenhang darauf, dass es sich bei dieser Aussage um schöne Theorie handele. Daten, so die Autorin weiter, haben immer einen interpretatorischen Rahmen, da sie von Menschen erstellt werden, die einen spezifischen gesellschaftlichen, politischen und sozialen Hintergrund mitbringen.⁶ Darauf wies auch Gabriel Rinaldi in seinem 2021 im Der SPIEGEL publizierten Artikel hin: Der typische Programmierer ist ihm zufolge männlich und weiß.⁷ Daten sind aber, so konstatierte Clive

6 Nolasco-Rózsás, Livia: Ausstellungskonzept, in: Ausst.kat. Goethe-Institut Ljubljana 2020. Podatki in suverenost/The Data and the Sovereign/Die Daten und der Souverän. o.O. 2020, S. 30.

7 Rinaldi, Gabriel: Vom Algorithmus vergessen, in: Der SPIEGEL, 30.9.2021, online abrufbar unter www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/diversitaet-in-der-tech-branche-vom-algorithmus-vergessen-a-b5bcf22f-5e3a-4c28-aa70-7c4f8924e2b4 (14.12.22).

Humby bereits 2006, „das neue Öl“,⁸ denn im 21. Jahrhundert würden Daten eine dominierende Rolle einnehmen. Hinter den großen Tech-Konzernen stehen nicht mehr länger fossile Quellen, sondern intelligente Lösungen, um die riesigen Datenmengen weiterzuentwickeln und um sie effektiv nutzen zu können. Avatare und Künstliche Intelligenz sind nur eine der Ausprägungen, die Datenmengen einnehmen können, die im Zusammenhang mit der Preisträgerausstellung 2023 ebenso wie das räumliche Erleben von digitaler und analoger Welt eine wichtige Rolle spielen.

Dafür ist die audiovisuelle Zweikanal-Videoinstallation von Sarah Degenhardt „InnR“ ein gutes Beispiel, denn sie hinterfragt die Grenzen und Übergänge von analoger Körperlichkeit und deren digitalisierter Verfremdung. Dabei führt sie, ausgehend von einem Tauchgang in Gemüsesud, der für sie gleichermaßen für das essentielle Bedürfnis nach Nahrungsaufnahme wie für die Reinigung während einer Krankheit steht, eine physisch-digitale Grenzerfahrung herbei. Während des Tauchgangs in den Sud erfährt der Betrachter eine zunehmende sowohl visuelle wie auditive Abstraktion von real Körperlichem zu digitalen Verfremdungen. Der Körper, die Haut stehen im Übertragenen für die Übergänge zwischen realer und digitaler Realität – ein Aspekt, der gleichermaßen sowohl in Anas Kahals Roboterarbeit, noch mehr aber in Julla Kroners performativer Installation mitschwingt.

Anas Kahal entwickelte zusammen mit dem am KIT angesiedelten Verein Kamaro Engineering e. V. einen Roboter, der sich frei im Raum bewegen und Videos auf die Wände projizieren kann. Der Beam-Roboter „Cassiopeia“ weist eine Bildsprache auf, die mit einer zeitlosen Modernität überzeugt und mithilfe derer Kahal auf die zumeist recht willkürlichen Grenzziehungen hinweist, die überwiegend im 19. Jahrhundert vorgenommen worden sind, bis heute aber Anlass zu militärischen Auseinandersetzungen und Konflikten geben. Flaggen sind heutzutage Symbole von Nationalstaatlichkeit und stehen als solche für einen Gebietsanspruch. Mit der Überblendung von Kriegsbildern auf Flaggen vermittelt Kahal mit beklemmender Eindringlichkeit die Aktualität des Themas. Roboter werden sowohl in Kriegen und in der Produktion als auch vermehrt im Alltag eingesetzt, so dass die Verwendung von „Cassiopeia“ auch seine vielfältigen Einsatzmöglichkeiten themati-

8 www.theguardian.com/technology/2013/aug/23/tech-giants-data (14.12.22).

siert. Zugleich führt er durch die Überblendung der Flaggen mit Farbflächen die Grenzen des Nationalstaatskonstrukts vor Augen und lädt zum Nachdenken über die Konsequenzen ein, die aus dieser Willkürlichkeit resultieren.

In der Welt der Videospiele, aber auch in der Arbeitswelt sorgt die VR-Technologie seit etlichen Jahren bereits dafür, dass Umgebungen – ob fiktiv oder real – Bewegung, Erfahrung und ein Erfühlen ermöglichen. Computergestützt entstanden, hat sich die virtuelle Realität inzwischen den Stellenwert einer vierten Realität neben der physischen, metaphysischen und absoluten Realität erobert. „Vierte Realität“, so der Titel der experimentellen, performativen Arbeit von Julla Kroner, untersucht spielerisch das Kommunikationsverhalten von Avataren. Schauspieler schlüpfen in die Rolle der virtuellen Kunstfiguren, führen Tagebuch und Gespräche, die aufgezeichnet werden und in einen Podcast münden. Der Betrachter soll – unter anderem auch im Rahmen eines Workshops, den die Künstlerin während der Laufzeit der Ausstellung anbietet – den Prozess nachvollziehen, innerhalb dessen die Avatare Bestandteil der Lebensrealität werden, den Kroner daher als „Vorschlag des gemeinsamen Lebens“ begreift. Spielerisch im Wortsinn begreift Kroner ihre Installation, denn Ausgangspunkt für ihre Rechercharbeit ist das Spiel, das heute virtuelle und reale Komponenten haben kann.

Bereits 2014 berichtete Victoria Turk, Feuilleton-Chefin der US-amerikanischen Computerzeitschrift Wired, von einer Gemeinschaftsstudie der Universität Barcelona und des Interdisciplinary Center Herzliya in Israel, innerhalb derer Wissenschaftler in einem Versuchsaufbau die Vergangenheit mit einer speziellen VR-Anwendung so lebhaft erfahrbar machten, dass die Probanden der Überzeugung waren, in die Vergangenheit eingreifen zu können.⁹ Das Setting von Philip Nürnberger scheint als (Gedanken-)Experiment daran anzuschließen. Sein fiktives Ausgrabungsareal befindet sich unter dem Ausstellungsraum; betitelt hat er dazu passend seine Arbeit mit „Schacht“. In einer Art erzählerischer Überblendung von Realität und Fiktion stellt Nürnberger früher und heute mittels wissenschaftlicher Herangehensweise und moderner Technologie in Form einer fiktiven Erzählung gleichberechtigt nebeneinander. In einer Zeit, in der wir über die Aussagekraft von

9 Turk, Victoria: Zeitreisen in der vierten Dimension, online unter www.vice.com/de/article/z43794/zeitreisen-klappt-schon-einwandfrei-in-der-virtuellen-realitaet und weiterführend www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2014.00943/full (14.12.22).

medialen Bildern diskutieren und Fake News dezidiert dazu eingesetzt werden, Handlungen von Menschen zu beeinflussen, ist diese Arbeit hochaktuell. Denn Nürnberger geht in ihr der Frage nach, was Realität, was Fiktion ist und wie Realität überhaupt entsteht. Oder, um es mit dem Wissenschaftsjournalisten David Brooks zu umschreiben: „Mithilfe der Datenrevolution können wir Gegenwart und Vergangenheit auf wundervolle Art und Weise verstehen lernen. Wird sie auch unsere Fähigkeit verändern, die Zukunft vorherzusagen und Entscheidungen zu treffen? Wir werden sehen.“¹⁰

Seismographisch haben Silvie und Chérif Defraoui diese in den frühen 1990er-Jahren nur in vagen Zügen erahnbaren Veränderungen erspürt und in ihrem Kurzessay darauf hingewiesen, den wir diesem Katalog voranstellen. Denn inzwischen befinden wir uns mitten in der von ihnen poetisch umschriebenen „anderen Jahreszeit“, in der wir zwar als ‚Homo ludens digitalis‘ in unserem Alltag gefragt sind – und doch auf jahrhunderte- wenn nicht gar jahrtausendealten Kulturschichten aufbauen, auf eingeübte Verhaltensmuster zurückgreifen, die wir seit Generationen mit uns tragen.¹¹ Wie reagieren wir auf die Konkurrenz, die uns aus – scheinbar – autarken Kunstwesen erwächst, wie interagieren wir in einer teilweise ins Virtuelle verlegten Welt, wie gehen wir mit der unvergleichlichen digitalen Bilderflut um – auch angesichts realer weltweiter Probleme und Krisen? Diese und andere Themen aus anderem Blickwinkel neu zu denken, sind Künstlerinnen und Künstler aufgerufen. Der Kunstpreis in der TRK bietet ihnen für die künstlerisch-ästhetische Auseinandersetzung mit zeitaktuellen Themen eine Plattform, die in der Kunst ansetzt und den Anspruch hat, temporär mit Hilfe der Kunst den Fokus auf Wissenschaft und Technologie zu verändern.

10 Brooks, David: The Philosophy of Data, New York Times vom 4.2.2013, online abrufbar unter www.nytimes.com/2013/02/05/opinion/brooks-the-philosophy-of-data.html (14.12.22).

11 Vgl. weiterführend Buland, Rainer: Homo ludens – Der spielende Mensch – the playful (wo)man. Grundzüge und Ausblicke einer kulturgeschichtlichen Figur, in: Ausst.kat. Düsseldorf, Ulm et al. 2003/04. Hansen, Volkmar/Jung, Sabine (Hrsg.): Homo Ludens. Der spielende Mensch. Bonn 2003, S. 12-31, hier bes. S. 17 ff.

HOMO LUDENS DIGITALIS : ENTRER DE MANIÈRE LUDIQUE DANS L'ÈRE DE LA NUMÉRISATION

CHRIS GERBING

Friedrich Schiller disait déjà en son temps que le jeu était un moteur important de notre société : dans ses « Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme » (1795), il s'est prononcé contre la spécialisation et la mécanisation¹. On retiendra ici une des phrases clés de Schiller : « Et l'homme n'est pleinement homme que là où il joue ». Wilfried Noetzel, dans l'un de ses nombreux commentaires sur l'idée schillérienne d'une éducation esthétique humaniste, renchérit en affirmant que² l'instinct du jeu réunit le « bonheur » profondément satisfaisant à la « perfection » morale. L'instinct du jeu serait même un facteur déterminant de « l'idéal humaniste de la personnalité et de la culture ». Ce n'est donc que par le jeu esthétique que l'homme devient véritablement humain³. Le terme « Homo Ludens » – « l'homme qui joue » – a ensuite été créé par Johan Huizinga⁴, qui s'est inspiré de ses glorieux prédécesseurs. Le concept qui définit l'homo ludens considère que nos comportements sociaux, de la politique à la science en passant par la religion et le droit, se sont développés à partir de comportements ludiques. Alors que le début du 20^e siècle s'enivrait des images animées du cinématographe, découvrant ainsi de nouvelles possibilités de voir et d'être vu, il est désormais facile, grâce à la numérisation, de manipuler cette visibilité : la numérisation permet au spectateur d'intervenir activement et d'exercer directement une influence sur les images. « On ne peint pas avec de la peinture, mais directement avec

1 Schiller, Friedrich: Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme (1795), 11^e-16^e lettre, disponible en ligne www.projekt-gutenberg.org/schiller/aesterz/aesterz3.html (5.02.23).

2 Schiller, Friedrich: Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme (1795), 15^e lettre, disponible en ligne www.projekt-gutenberg.org/schiller/aesterz/aesterz3.html (5.02.23).

3 Noetzel, Wilfried: Humanistische Ästhetische Erziehung. Friedrich Schillers moderne Umgangs- und Geschmackspädagogik. Weinheim 1992, p. 63 suiv.

4 Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg²⁰2006.

de la visibilité immatérielle ». ⁵ Au travail comme dans les loisirs, l'observateur devient un utilisateur qui façonne le monde avec une aisance digne de Fifi Brindacier qui repeignait le monde aux couleurs qui lui plaisaient. Les questions qui en découlent sur la virtualité et la réalité, la vérité et la fiction, sont d'autant plus importantes que ses thèmes sont aujourd'hui plus actuels que jamais.

Le prix artistique de la TRK, qui a été décerné pour la première fois en 2021, a été créé dans un but précis : il s'agit de réaliser la transition entre les arts plastiques et le monde du travail, de renvoyer une image du quotidien avec son lot de nécessités, de contraintes et de modes d'action. Il s'agit aussi de trouver des réponses esthétiques aux questions de notre époque. Cette année, nous expérimentons une démarche dont tout le monde a déjà sans doute entendu parler : « sortir des sentiers battus » - avec quatre œuvres d'art au total, afin de rendre visibles de nouveaux points de vue et de nouvelles perspectives sur des thèmes et des questions de notre temps. Parallèlement, le nouveau prix artistique et l'art doivent permettre d'instaurer un dialogue entre les citoyens, les artistes et une institution qui transcende les nationalités et les régions - la TechnologieRegion Karlsruhe en tant que société à responsabilité limitée et en tant qu'entité régionale. L'exposition des œuvres des lauréats permettra en outre de rendre la TechnologieRegion Karlsruhe vivante et palpable pour le grand public. Nous constatons tous que les événements majeurs des dernières années - la crise sanitaire, la guerre en Ukraine et la crise énergétique - ont placé la numérisation au cœur de la société en Allemagne. Quoi de plus évident dans ce contexte, que le prix soit décerné à des œuvres traitant du thème de la numérisation.

« Généralement, les données sont considérées comme des matières premières neutres et objectives permettant de catégoriser, de mesurer et de modéliser le monde dans lequel nous vivons », tel est le constat de Livia Nolasco-Rózsás dans ses explications sur l'exposition Les données et le souverain de 2020. Dans ce contexte, elle souligne également que cette affirmation n'est qu'une belle théorie. Les données, poursuit-elle, ont toujours un cadre interprétatif, car elles sont créées par des personnes qui véhiculent leur propre

5 Wiesing, Lambert: Die Sichtbarkeit des Bildes. Geschichte und Perspektiven der formalen Ästhetik. Reinbek bei Hamburg 1997, p. 177 suiv.

contexte social, politique et environnemental. ⁶ Ceci a également été souligné par Gabriel Rinaldi dans son article publié en 2021 dans le magazine d'actualité DER SPIEGEL : selon lui, le programmeur type est un homme blanc ⁷. Mais les données sont, comme le constatait Clive Humby dès 2006, « le nouveau pétrole » ⁸. En effet, nous savons que les données joueront un rôle prépondérant au 21^e siècle. Les grandes entreprises technologiques ne construisent plus leur richesse sur les ressources fossiles, mais plutôt sur des solutions intelligentes qui permettent de développer d'énormes quantités de données et de les utiliser efficacement. Les avatars et l'intelligence artificielle ne sont qu'une des formes que peuvent prendre les énormes quantités de données. Celles-ci jouent un rôle important dans le contexte de l'exposition des œuvres de nos lauréats 2023, tout comme l'expérience spatiale du monde numérique et analogique.

L'installation vidéo audiovisuelle à deux canaux de Sarah Degenhardt «InnR» en est un bon exemple. L'artiste remet en question les limites et les transitions entre la corporalité analogique et son altération numérisée. En partant d'une plongée dans un bouillon de légumes, qui représente pour elle tout à la fois le besoin essentiel de se nourrir et un cérémoniel de purification pendant une maladie, elle nous invite à partager une expérience située à la limite entre le physique et le numérique. Au cours de la plongée dans ce bouillon, le spectateur fait l'expérience d'une abstraction croissante, tant visuelle qu'auditive, du corps réel aux altérations numériques. Le corps et la peau représentent les transitions entre la réalité tangible et la réalité numérique – un aspect qui nous évoque aussi bien le travail sur la robotique d'Anas Kahal, que l'installation performative de Julla Kroner.

Anas Kahal a développé, en collaboration avec l'association Kamaro Engineering e.V., établie au KIT de Karlsruhe, un robot capable de se déplacer librement dans l'espace et de projeter des vidéos sur les murs. Le robot-projecteur «Cassiopeia» présente un langage visuel qui interpelle par sa modernité intemporelle. Ce robot permet à Anas Kahal d'attirer

6 Nolasco-Rózsás, Livia: Ausstellungskonzept, in: Ausst.kat. Goethe-Institut Ljubljana 2020. Podatki in suverenost/The Data and the Sovereign/Die Daten und der Souverän. o.O. 2020, p. 30.

7 Rinaldi, Gabriel: Vom Algorithmus vergessen, in: Der SPIEGEL, 30.9.2021, disponible en ligne www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/diversitaet-in-der-tech-branche-vom-algorithmus-vergessen-a-b5bcf22f-5e3a-4c28-aa70-7c4f8924e2b4 (14.12.22).

8 www.theguardian.com/technology/2013/aug/23/tech-giants-data (14.12.22).

l'attention sur le tracé des frontières : celles-ci ont été généralement définies de manière arbitraire au 19^e siècle – et elles sont aujourd'hui encore à l'origine d'affrontements et de conflits militaires. Les drapeaux sont aujourd'hui des symboles des états-nations, ils représentent donc les revendications territoriales de ces états. En superposant des images de guerre sur des drapeaux, Anas Kahal replace cette thématique au cœur l'actualité du thème d'une manière si forte qu'elle en devient presque oppressante. Les robots sont utilisés aussi bien comme des machines de guerre que dans la production industrielle. Les robots accompagnent de plus en plus notre vie quotidienne, de sorte que l'utilisation de « Cassiopeia » permet également de thématiser les multiples possibilités d'utilisation du robot. En même temps, en superposant les drapeaux à des zones de couleur représentant les territoires, elle met en évidence les limites de la construction de ces états-nations et nous invite à une réflexion sur les conséquences de ces tracés arbitraires.

Dans le monde des jeux vidéo, mais aussi dans le monde du travail, la technologie de Réalité Virtuelle (VR) nous permet depuis plusieurs années déjà d'évoluer dans des environnements, qu'ils soient fictifs ou réels, de nous y déplacer et d'y vivre des expériences, du ressenti. Créée par ordinateur, la réalité virtuelle s'est dorénavant imposée comme une quatrième réalité, à côté de la réalité physique, métaphysique et absolue. « Quatrième réalité », tel est le titre du travail expérimental et performatif de Julla Kroner, par lequel l'artiste examine de manière ludique le comportement de communication des avatars. Des acteurs se glissent dans le rôle des personnages d'art virtuels, tiennent un journal et des conversations qui sont enregistrées et sont rediffusées sous forme de podcast. Grâce aux ateliers proposés par l'artiste pendant la durée de l'exposition, le visiteur est invité à comprendre le processus par lequel les avatars deviennent partie intégrante de la réalité de la vie. Julla Kroner les conçoit donc comme une « proposition de vie commune ». Pour Julla Kroner, son installation est conçue de manière ludique au sens littéral : en effet le point de départ de son travail de recherche est le jeu, sous toutes ses facettes virtuelles et réelles.

En 2014 déjà, Victoria Turk, responsable de la rubrique informatique du magazine américain Wired, avait évoqué une étude menée conjointement par l'Université de Barcelone et le Centre interdisciplinaire d'Herzliya en Israël. Dans le cadre de cette étude, des scientifiques avaient rendu le passé si vivant à l'aide d'une application de réalité virtuelle spéciale, que les personnes participant à l'expérience étaient intimement convaincues de

pouvoir intervenir dans le passé. ⁹ La mise en scène de Philip Nürnberger semble s'inscrire dans la continuité de cette expérience (d'idées). Son site de fouilles fictif est situé sous la salle d'exposition – une œuvre intitulée « Schacht » (le puits de mine). Dans une sorte de fondu enchaîné narratif entre la réalité et la fiction, Philip Nürnberger met sur un pied d'égalité le passé et le présent en utilisant une approche scientifique et une technologie moderne pour créer un récit fictif. À une époque où nous discutons de la force d'expression des images médiatiques et où les infox sont utilisées à dessein pour influencer les populations, ce travail est d'une grande actualité. Philip Nürnberger s'interroge en effet sur ce qui relève de la réalité et de la fiction et sur la manière dont la réalité peut être créée. Pour paraphraser le journaliste scientifique David Brooks on peut également se poser la question suivante : « La révolution des données nous permet de comprendre le présent et le passé d'une manière merveilleuse. Va-t-elle également changer notre capacité à prédire l'avenir et à prendre des décisions ? Nous verrons bien ». ¹⁰

À l'image d'un sismographe qui ressent les moindres soubresauts de la croûte terrestre, Silvie et Chérif Defraoui avaient pressenti ces changements, alors que le grand public n'en avait que de vagues aperçus au début des années 1990. Ils les avaient évoqués dans leur court essai que nous avons placé en tête de ce catalogue. Nous nous trouvons en effet au beau milieu de cette « autre saison » qu'ils décrivent de manière poétique, dans laquelle nous sommes certes sollicités dans notre quotidien en tant « qu'homo ludens digitalis » – tout en nous appuyant sur des acquis culturels séculaires, voire millénaires, et en recourant à des modèles de comportement bien rodés, que nous portons en nous depuis des générations. ¹¹ Comment réagissons-nous à la concurrence qui nous vient d'êtres artistiques, apparemment autosuffisants, comment interagissons-nous dans un monde en partie déplacé vers le virtuel, comment gérons-nous l'incomparable flot d'images numériques

9 Turk, Victoria: Zeitreisen in der vierten Dimension, online unter www.vice.com/de/article/z43794/zeitreisen-klappt-schon-einwandfrei-in-der-virtuellen-realitaet et également www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2014.00943/full (14.12.22).

10 Brooks, David: The Philosophy of Data, New York Times vom 4.2.2013, disponible en ligne www.nytimes.com/2013/02/05/opinion/brooks-the-philosophy-of-data.html (14.12.22).

11 Cf. également Buland, Rainer: Homo ludens – Der spielende Mensch – the playful (wo)man. Grundzüge und Ausblicke einer kulturgeschichtlichen Figur, in: Ausst.kat. Düsseldorf, Ulm et al. 2003/04. Hansen, Volkmar/Jung, Sabine (Hrsg.): Homo Ludens. Der spielende Mensch. Bonn 2003, p. 12–31, et en particulier p. 17 suiv.

auquel nous sommes confrontés, comment faisons-nous face à des problèmes, à des crises bien réels au niveau mondial ? Les artistes sont appelés à repenser ces thèmes et bien d'autres thèmes encore en les abordant sous un autre angle. Le prix artistique de la TRK leur offre une plateforme qui leur permet de traiter des thèmes contemporains de manière artistique et esthétique, en commençant par l'art et avec pour intention de changer temporairement l'attention portée à la science et à la technologie à l'aide de l'art.



INNOCENCE, 2003
SARAH DEGENHARDT
FILM STILL



SARAH DEGENHARDT

1992	geb. in Memmingen, lebt und arbeitet in Karlsruhe und im Allgäu
2019/20	Meisterschülerin von Prof. Leni Hoffmann
2019	Abschluss mit dem Diplom, Meisterschülertitel
2017/18	Auslandssemester an der École Nationale Supérieure des Beaux Arts de Paris (FR), bei Bernard Piffaretti, Silvie Fanchon, Dominique Figarella
2018	Praktikum bei „Harbinger“, artist-run project space in Reykjavík (IS)
2016 - 19	Redaktionsmitglied des Publikationsprojekts „Staubhaus“
2015	Auslandssemester an der École Supérieure d'Art La Réunion (FR)
2015 - 19	Studium der Freien Kunst (Malerei/Grafik) an der Staatl. Akademie der Bildenden Künste Karlsruhe bei Prof. Silvia Bächli, Prof. Axel Heil, Markus Vater und Prof. Leni Hoffmann
2012 - 14	Studium der Kunsterziehung, Staatl. Akademie der Bildenden Künste Karlsruhe bei Prof. Silvia Bächli

STIPENDIEN, PREISE UND RESIDENCIES (AUSWAHL)

2023	Deutsches Studienzentrums Venedig (IT), Bundeskulturstiftung
2022	Stiftung Kunstfonds Neustart Kultur Stipendium Förderpreis der Erzdiozöse Rottenburg (DE)
2021	art3, Valence (FR), Arbeitsstipendium des MWK Baden-Württemberg, in Kollaboration mit der Région Auvergne-Rhône-Alpes (FR) und dem Institut Français Stuttgart (DE); X-Treme Women Art Prize (3. Preis); Projektstipendium des MWK Baden-Württemberg
2020	Graduiertenstipendium des Landes Baden-Württemberg
2019	SÍM-residency, Reykjavík (IS)
2017/18	Stipendium des DFJW/OFAJ
2015/17/18	ERASMUS+ Stipendium

AUSSTELLUNGEN (AUSWAHL)

*solo #mit einer weiteren Position

- 2022 always crashing in the same car*, Art3, Valence (FR)
Vulnerable, Diözesanmuseum Rottenburg (DE)
Memories from Tomorrow, Reykjanes Art Museum, (IS)
- 2021 OCUPA festival, GNRATION, Braga (PT)
Down by the River, Delphi, Freiburg (DE)
Neuland, Festival auf dem Merck Areal in Ludwigsburg,
Gewinnerin des Open Calls (DE);
Seasons of Media Arts, kuratiert von ZKM | Zentrum für Kunst und
Medien und der Stadt Karlsruhe, zwei Arbeiten im Stadtraum Karlsruhe (DE)
TOP 20, Meisterschüler:innen der AdBK Karlsruhe, Kunstverein Heilbronn (DE)
A thin line, Hochschulgalerie SA KURA der Universität der Künste in Aichi (JP)
- 2020 City to City, UNESCO Cities of Media Arts, Art and Tech Days Košice (SK);
The Void, Furore Festival 2020, Ludwigsburg (DE)
- 2019 Spegilmynd, SÍM-gallery, Reykjavík (IS)
Karlsruher Künstlermesse, Regierungspräsidium, Karlsruhe (DE)
Waterscapes* (Diplomausstellung), Kunstakademie Karlsruhe (DE)
- 2018 Höhenluft 15.2#with Kimino Hanya, Kunstverein Wilhelmshöhe e.V.,
Ettlingen (DE)
Kanu Islands, Fabrikhalle Mornewegstr. 30, Darmstadt (DE)
Le Flash, Beaux Arts, Paris (FR)
- 2017 switch to art, Sparkasse Neu-Ulm/Ulm (DE)

INN R

WAS PASSIERT MIT UNSEREN KÖRPERN IN EINER VON DIGITALISIERUNG GEPRÄGTEN ZEIT?

Die heutige Digitalkultur durchdringt das poröse Gewebe unserer Lebensräume. Sie prägt unser Leben und strukturiert unsere Beziehungen. Doch wie wirkt sich der Einfluss der Digitalkultur auf die weichen Faktoren unseres gemeinschaftlichen Daseins aus? Von kybernetischer Fluidität betroffen, durch pandemische Distanz auseinander gezwängt, durchdringen die heute wirkenden Umwälzungen unsere sozialen Strukturen bis in die Körperlichkeit der Einzelnen hinein. InnR lotet eine physisch-digitale Grenzerfahrung aus. Das Thema des Kochens und Essens als Notwendigkeiten des Körperlichen, die Zubereitung eines Gemüsesuds, der oft im Kontext von Erkrankung, Heilung und Reinigung hergestellt wird, dienen als inhaltliches Sujet der Arbeit. Während der Tauchgang in den Sud den Eindruck entstehen lässt, sich in etwas Körperlichem, etwas Menschlichem zu befinden, erfahren das einst real aufgenommene Audio- und Videomaterial digitale Verfremdungen, werden mit CGI kombiniert und entführen die Rezipienten in eine Art uncanny valley. Die audiovisuelle 2-Kanal-Installation bestehend aus einer raumfüllenden Projektion und 2.1 Ton nimmt eine profane Szene des Kochens als Ausgangspunkt für eine immersive und abstrakte Untersuchung einer physisch-digitalen Grenzerfahrung. Am Anfang des Videos steht eine alltägliche Szene, in der aus Gemüse und dessen Schalen, Strünken, Stücken und Abfällen ein Sud gekocht wird. Der Kern der Arbeit ist ein Tauchgang in den Sud, während dessen sich das Visuelle zu einer zwischen Physischem und Digitalem schwebenden, suchenden Fahrt durch einen abstrakten Körper transformiert und der Ton sich zu einer polyphonischen Setzung von halb organisch, halb elektronisch wirkenden Klängen und Raum aufspannenden Drone Sounds verwandelt. Im Moment des Eintauchens in den Sud entsteht der Eindruck des Einsinkens durch Haut in einen Körper. Die Stücke und Schalen des Gemüses, deren Auskochen den Sud bilden wird, schweben und wirbeln als geometrische Körper um die Betrachterperspektive umher. Die Betrachtenden finden sich während dieses Tauchgangs mikroskopisch minimiert in einer immersiven Atmosphäre aus warmen Farbflächen, chaotischem Umherschwirren verschiedener



Formen und einem Klang wieder, der weitere Dimensionen von synthetischer Räumlichkeit, ambivalenter Stimmung und eigenen Assoziationen öffnet. Aus der Profanität der alltäglichen Szene entsteht ein Denkraum, der Fragen stellt nach unserem Innenleben und unserer physischen Bedingtheit in einer zunehmend digitalisierten Zeit. Zusammen mit Bild, Ton und Sitzobjekten lotet die Arbeit ein Dreieck aus, einen Bereich zwischen physisch-digitalem Traum, dem physisch-psychologischen Leben eines Körpers und der (phantastischen) Drift ins Digitale, wo schon ein großer Teil unseres Lebens stattfindet. Speziell für die Installation entwickelte Objekte, in denen sich reduzierte visuelle Elemente aus dem Video wiederfinden, dienen als Sitzgelegenheit und als physische Erfahrung der Betrachtenden, während sie sich auf die Installation einlassen.

INNER, 2023
SARAH DEGENHARDT,
FILM STILLS

INN R

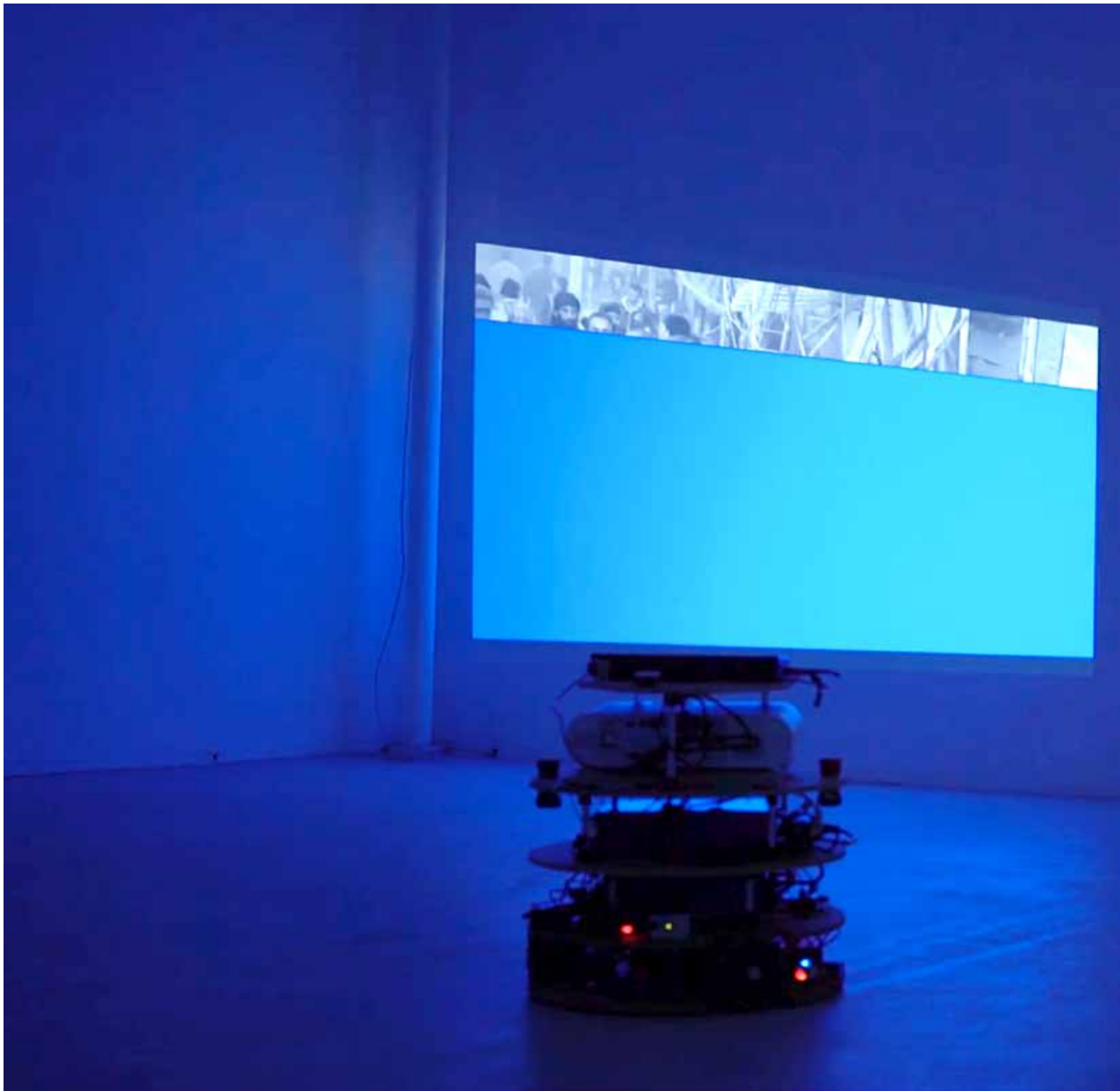
QU'ADVIENT-IL DE NOS CORPS DANS UNE ÉPOQUE MARQUÉE PAR LA NUMÉRISATION ?

La culture numérique actuelle imprègne le tissu poreux de nos espaces de vie. Elle façonne nos vies et structure nos relations. Mais comment l'influence de la culture numérique se répercute-t-elle sur les facteurs non quantifiables de notre existence au sein de notre société ? La fluidité cybernétique nous influence, la pandémie a ébranlé nos relations sociales – ces bouleversements bouleversent les structures sociales et les individus. InnR explore une expérience située à la limite entre physique et numérique. Le thème de la cuisine et de la nourriture en tant que nécessités du physique, la préparation d'un bouillon de légumes, souvent synonyme de maladie, de convalescence et de purification servent de sujet de fond à l'œuvre. Alors que la plongée dans le bouillon donne à l'observateur l'impression de se trouver dans une réalité physique, humaine, les séquences audio et vidéo sont retravaillées numériquement. Ces séquences réelles sont combinées avec des images de synthèse et entraînent l'observateur dans une sorte de vallée de l'étrange. L'installation audiovisuelle à deux canaux distincts : d'une part une projection qui emplit toute la pièce et d'autre part une sonorisation 2.1. L'œuvre se base sur une scène issue du quotidien : la préparation d'un plat en cuisine. Ici commence une étude immersive et abstraite d'une expérience à la limite entre physique et numérique. La vidéo présente au début une scène quotidienne : un bouillon est préparé à partir de légumes et de leurs épiluchures. Le cœur de l'œuvre est une plongée dans le bouillon, au cours de laquelle le visuel se transforme en un voyage de recherche à travers un corps abstrait, flottant entre le physique et le numérique. La bande sonore est une composition polyphonique de sons mi-organiques, mi-électroniques et de sons bourdonnants qui ouvrent l'espace. Au moment de l'immersion dans le bouillon, le visiteur a l'impression de s'enfoncer dans un corps à travers la peau. Les morceaux et les épiluchures de légumes, dont la cuisson constituera le bouillon, flottent et tourbillonnent comme des corps géométriques autour de la perspective du spectateur. L'observateur est immergé dans cette atmosphère faite de surfaces aux couleurs chaudes, d'un tourbillon chaotique de formes diverses et d'un son qui ouvre



d'autres dimensions de spatialité synthétique, d'ambiance ambivalente et d'associations propres. Cette œuvre pose des questions sur notre vie intérieure et notre condition physique à une époque de plus en plus numérisée. Avec l'image, le son et les objets installés, l'œuvre explore un triangle, un domaine entre le rêve physique et numérique, la vie physique et psychologique d'un corps et la dérive vers le numérique, où se déroule déjà une grande partie de notre vie. Des objets spécialement conçus pour l'installation, dans lesquels on retrouve des éléments visuels réduits de la vidéo, servent de siège et d'expérience physique aux spectateurs pendant qu'ils interagissent avec l'installation.

INNER, 2023
SARAH DEGENHARDT
FILM STILLS





CASSIOPEIA, 2023
BEAM-ROBOTER-INSTALLATION
VON ANAS KAHAL (MITTE HINTEN)
MIT KAMAROO ENGINEERING E.V.

ANAS KAHAL

- 1985 geb. in Damascus, lebt und arbeitet in Freiburg im Breisgau
2016 - 17 Meisterschüler bei Prof. Kalin Lindena, Staatliche Akademie der Bildenden Künste Karlsruhe (DE)
2011 - 16 Diplom, Staatliche Akademie der Bildenden Künste Karlsruhe (DE)
2004 - 09 Bachelor, Faculty of Fine Arts, Damascus (SY)

EINZELAUSSTELLUNGEN

- 2022 al Haggar, Institut français, Stuttgart (DE)
2021 between war and sea, Galerie für Gegenwartskunst, E-Werk Freiburg (DE)

PREISE UND STIPENDIEN

- 2022 Reinhold Schneider Stipendium; Neu StartKultur, Stiftung Kunstfond
2021 - 22 Projektstipendium, gefördert vom Ministerium für Wissenschaft
Forschung und Kunst Baden-Württemberg [MWK BW]
2020 Mentoring Programm des Kunstbüros Baden-Württemberg
2019 Studienaufenthalt an der Cité Internationale des Arts, Paris (F),
gefördert vom MWK BW
2018 Austauschstipendium Baden-Württemberg - Katalonien
2017 Graduiertenstipendium, Staatliche Akademie der Bildenden Künste
Karlsruhe
Förderkreis-Preis Kunst und Kultur Offenburg
Preis des Deutschen Akademischen Austauschdienstes (DAAD)
2016 Preis der Akademie, Staatliche Akademie der Bildenden Künste Karlsruhe
2015 Reisestipendium des Freundeskreises der Staatlichen Akademie der
Bildende Künste Karlsruhe nach L'Isle-sur-la-Sorgue (F)

AUSGEWÄHLTE AUSSTELLUNGEN

- 2022 Regionale23, Kunsthalle Basel (CH)
Institut français, Stuttgart (DE)
Open Art Festival, Freiburg (DE)
- 2021 Performance und Künstlergespräch, Galerie für Gegenwartskunst,
E-Werk Freiburg (DE)
- 2020 Watchers of Paris, Kunsthau L6, Freiburg (DE)
Residenz im Gastatelier/Kabuff im E-Werk, Freiburg (DE)
- 2019 Anderswo, ángels Barcelona, Espai 2, Barcelona (ES)
Humus – magic springs in a planetary garden, sspatz Ausstellung
in After 1920, San Diego (US)
- 2018 Staub, Galerie im Artforum, Künstlerkreis Ortenau, Offenburg (DE)
Kanu Islands, Darmstadt (DE)
- 2017 Höhenluft #14, Kunstverein Wilhelmshöhe, Ettlingen (DE)
Top 17, Meisterschüler-Ausstellung, Kunsthalle, Göppingen (DE)
- 2016 Regionale 17, Opportunismus, AEDAEN, Straßburg (F)
- 2015 Klasse Lindena und Friends, Phoenix BB, Berlin
- 2014 Syrie: Cris Action, Institut du Monde Arabe, Paris (F)
Baustelle Schaustelle, Videoabend, Essen (DE)
- 2013 Extra, Experimental Films and Video Art, D21, Leipzig (DE)
Camp1/Film und Performance, Burg Giebichenstein, Halle (DE)
- 2010 Shabablek, Oper-Haus for Art and Culture, Damascus (SY)
- 2009 Alumni Exhibition, French Cultural Center, Damascus (SY)

ARBEITEN IN MUSEEN UND SAMMLUNGEN

Sammlung zeitgenössischer Kunst der Bundesrepublik Deutschland;
Ministerium für Wissenschaft Forschung und Kunst Baden-Württemberg

www.anaskahal.com

CASSIOPEIA - EINE KOOPERATION ZWISCHEN ANAS KAHAL UND KAMARO ENGINEERING E.V.

Nach Erhalt eines Projektstipendiums des Ministeriums für Wissenschaft Forschung und Kunst Baden-Württemberg hat der Künstler Anas Kahal Kamaro Engineering e.V. ausfindig gemacht, um seine Idee umzusetzen und gemeinsam mit ihnen den Beam-Roboter Cassiopeia zu entwickeln. Das Projekt befindet sich in den letzten Zügen und erhält derzeit letzte Schliffe.

Anas Kahal ist in Damaskus geboren und aufgewachsen. Er hat an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Karlsruhe studiert. In der Videoarbeit *Flags*, die von Cassiopeia projiziert wird, kombiniert er Found-Footage zum Syrienkrieg mit knalligen Farbflächen. Das gefundene Videomaterial, das die brutale Realität des Krieges zeigt, war während des Krieges omnipräsent auf allen Fernsehkanälen und Internetseiten zu sehen. Viele Syrer waren von den Inhalten und der Flut an Bildern überfordert. Anas verfolgt seit 2011 die Zerstörung und die schnellen Veränderungen in Syrien von Deutschland aus mit. In dieser Zeit bildeten sich viele Gruppen heraus, die sich am Kriegsgeschehen beteiligten. Jede Gruppe verfolgte eigene politische Ziele, sie gaben sich Namen und entwarfen Flaggen, unter denen sie kämpften. Die Videoarbeit *Flags* ist ein Versuch, sich mit Hilfe der Abstraktion der Absurdität des Krieges anzunähern. Der Roboter selbst, der die bearbeiteten Videos des Krieges in den Raum wirft, erinnert gleichzeitig an den Einsatz von Robotern im Krieg.

Bei Kamaro Engineering e.V. handelt es sich um eine studentische Hochschulgruppe des KIT, die sich mit Roboterentwicklung für die Realität befasst. Dabei wird eigenständig an Robotern entwickelt und geforscht, um an Wettbewerben teilzunehmen. Gewöhnlich handelt es sich dabei um Agrarroboter. Bei dem Roboter Cassiopeia konnten diese Fähigkeiten weiterhelfen, um mit ähnlicher KI dafür zu sorgen, dass Ausstellungsbesucher:innen nicht von dem Roboter umgefahren werden. Stattdessen weicht Cassiopeia automatisch aus und fährt danach von selbst zum nächsten Punkt auf ihrem Pfad weiter. Diese Punkte werden auf dem Webinterface festgelegt, das neben einer vereinfachten Bedienung des Roboters auch für die Verknüpfung mit Zeitpunkten des Videos zuständig ist.



Cassiopeia selbst besteht aus dem nachhaltigen Werkstoff Holz, um den Beamer zu tragen, der das Video projiziert. Die Räder bieten 360° Mobilität, wobei der Blickwinkel unabhängig von der Fahrtrichtung ist. Die schwere Batterie sorgt für vier Stunden Akkulaufzeit. Kamaro Engineering e.V. hat dabei die Motortreiber und Platinen, die im Roboter verbaut sind, von Grund auf selbst gebaut. Auch der Rest des Cassiopeias, wie beispielsweise die Plattform und Software, wurde mit viel Herzblut selbst geschaffen. Cassiopeia dient dazu, Kunst auf neue Art und Weise zu gestalten, und macht gleichzeitig auf die Auswirkungen der Künstlichen Intelligenz in der modernen Gesellschaft aufmerksam.

www.anaskahal.com

www.kamaro-engineering.de

CASSIOPEIA, 2023
BEAM-ROBOTER-INSTALLATION
VON ANAS KAHAL MIT
KAMARO ENGINEERING E.V.,
VARIABLE MARE

CASSIOPEIA - UNE ŒUVRE RÉALISÉE EN COOPÉRATION ENTRE ANAS KAHAL ET KAMARO ENGINEERING E.V.

Grâce à une bourse du ministère des Sciences, de la Recherche et des Arts du Bade-Wurtemberg, l'artiste Anas Kahal a développé en coopération avec Kamaro Engineering e.V. le robot Beam Cassiopeia. La phase de développement de ce projet touche à sa fin, le robot fait actuellement l'objet de dernières retouches.

Anas Kahal est né et a grandi à Damas. Il a étudié à l'Académie Nationale des Beaux-Arts de Karlsruhe. Son œuvre vidéo intitulée *Flags* est projetée par le robot Cassiopeia. Cette œuvre se base sur le réemploi de found footages sur la guerre en Syrie combinés à des aplats de couleurs vives. Les séquences vidéo réemployées par l'artiste montrent la réalité crue de la guerre. Ces images vidéo étaient omniprésentes sur les chaînes de télévision et les sites Internet pendant la guerre et de nombreux Syriens se sont retrouvés submergés par ces images. Depuis 2011, Anas Kahal observe depuis l'Allemagne les événements en Syrie, la destruction et les changements rapides de situation. De nombreux groupes se sont formés et ont pris part à l'effort de guerre. Chaque groupe poursuivait ses propres objectifs politiques, chacun d'entre eux s'est donné un nom et a créé un drapeau comme symbole des idéaux pour lesquels ils combattent. Avec son œuvre vidéo *Flags*, Anas Kahal tente de nous faire percevoir l'absurdité de la guerre par le biais de l'abstraction. Le fait que ces images guerre soient projetées dans le local d'exposition par un robot rappelle en même temps l'utilisation du robot comme auxiliaire dans la guerre.

Kamaro Engineering e.V. est un groupe d'étudiants du KIT qui développe des robots destinés à des applications concrètes. Leurs travaux de développements et de recherches sur les robots sont autonomes, leur objectif est de participer à des concours. Il s'agit généralement de robots agricoles.

Dans le cas du robot Cassiopeia, les connaissances et l'expérience des concepteurs ont permis d'utiliser une intelligence artificielle similaire qui garantit la sécurité des visiteurs de l'exposition en présence du robot. Pour éviter toute collision avec les visiteurs, Cassiopeia s'écarte automatiquement et se dirige ensuite de lui-même vers le point suivant de son parcours. Les points du parcours du robot sont définis sur l'interface web qui permet



son utilisation simplifiée et qui assure la coordination avec les différentes séquences de la vidéo.

Pour la construction Cassiopeia, un matériau durable a été choisi. En effet, le support du vidéoprojecteur est en bois. Grâce à ses roues le robot présente une mobilité à 360°, l'angle de vision étant indépendant du sens de déplacement. Doté d'une batterie, il dispose d'une autonomie de quatre heures. Kamaro Engineering e.V. a construit entièrement de A à Z les pilotes de moteur, ainsi que les platines intégrées au robot. Le groupe d'étudiants a également mis beaucoup de cœur à l'ouvrage dans la réalisation des autres éléments de Cassiopeia, comme la plateforme et le logiciel. Cassiopeia permet d'appréhender la création artistique sous un angle nouveau et attire en même temps l'attention sur les effets que l'intelligence artificielle produit sur la société moderne.

www.anaskahal.com

www.kamaro-engineering.de

UNSICHTBAR, 2022
PERFORMANCE-SKIZZE





(V. L.) ZENTAUR, MENSCH, DER EINE WOLKE
AUS DEM OBERSCHENKEL GEBOREN HAT, FISCH, 2022
PERFORMANCE-SKIZZE



JULLA KRONER

- 1996 geb. in Duisburg, lebt und arbeitet in Mannheim
- 2015 - 16 Grundklassenstudium Bildhauerei, Björn Dahlem,
Hochschule für Bildende Künste Braunschweig
- 2016 - 18 Fachklassenstudium Bildhauerei, Raimund Kummer,
Hochschule für Bildende Künste Braunschweig
- 2018 - 20 Studium Bildhauerei bei John Bock, Staatlichen Akademie
der Bildenden Künste Karlsruhe
- 2020 - 22 Golden Villager im Künstlerhaus BARAC kunst/labor/soziales,
Mannheim

PREISE

- 2021 Helene Hecht Nachwuchspreis, Mannheim

INSZENIERUNGEN

- 2021 „Superpositionsprinzip“, Kooperation mit Jonas Meyburg,
Cool Pool Mannheim
„Wunder in der Katastrophe“ (Staffel 1, 4 Episoden),
Performance-Serie im öffentlichen Raum, Nationaltheater Mannheim
- 2020 Inannas Gang in die Unterwelt – St. 1, Tor 1: Orientierung,
Kunstakademie Karlsruhe
Kalmäuser (4 Stubenhocker + 1 Schlafgänger) / STATION Offenbach

GRUPPENAUSSTELLUNGEN

- 2021 39 rooms, Betriebswerk Mannheim
Quellwassertransport, Lecture Performance, Kantine 16
- 2020 Quellwassertransport - go with the flow, Roxy, Neustadt/Weinstraße
Pulling out a silly club, Städtische Galerie Wolfsburg
Kommen Sie nach Hause, Wohnung von Jule Kühn, Heidelberg
Barac, Künstlerhaus Barac, Mannheim
Danke Felix, STATION Offenbach
- 2019 Isn't it a Gimme?, Hochschulgalerie der HfK Bremen
Limbo Jets, Gr_und Berlin
Dadatada, in der Open Codes 2 Ausstellung des ZKM Karlsruhe
- 2018 Winterausstellung, Akademie der Bildenden Künste Karlsruhe
Mempool, MWK Hannover
3. Hauptrolle und Mitgestaltung des Theaterstücks
„Zwanzigjährige Dichter sind voller Traurigkeit“ von Martin Schuster,
Theater unterm Turm Berlin
Bima and Friends 2, Jockel Biergarten Berlin
T_NZEN MIT PFL_NZEN, Performance in Harries Bierhaus Braunschweig
Hurra USA, Performance im Nexus Braunschweig
Nightshift, Klassenausstellung Klasse Kummer
- 2017 Minidisco, Performance im Schrill Braunschweig
Apartment meets Apartment, Liebe im Apartment Hannover
Nomnom Speciale, Eulenglück Braunschweig

ARTIST STATEMENT

Julla Kroner wurde 1996 in Duisburg geboren, studierte bis 2020 Freie Kunst an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig und der Staatlichen Kunstakademie Karlsruhe. Seit 2020 wohnt sie als Golden Village Stipendiatin auf barac in Mannheim. In ihrer künstlerischen Tätigkeit erforscht sie die Frage, wie sich Gemeinschaften und Communities gründen, welche neuen Regeln dabei aufgestellt werden und ob ein verbindendes Mindset nicht ausschließend sein kann. Mittelpunkt dieser Forschung bilden dabei Gemeinschaften und Communities, die außerhalb einer gesellschaftlichen Norm agieren. Die darin erarbeiteten Lösungs- und Erforschungs-Vorschläge werden in immersiven Performance-Stücken ausgearbeitet.

Zu Anfang steht ein Raum. Das Thema – welches im zweiten Schritt folgt – bezieht sich auf den Raum, der ihr zur Verfügung steht. Dieses kann ein bestimmtes Gebäude, oder aber auch der öffentliche Raum, oder der digitale Raum sein. Räume im Allgemeinen bringen ihre Geschichte mit. Wenn wir das Beispiel des öffentlichen Raumes weiterverfolgen, interessiert Julla Kroner hier, was wir im öffentlichen Raum wahrnehmen, wem man zuschaut, wo man weghört und wie man einen magischen Einschnitt in diesen Alltag bringen kann.

So wird das Thema aus dem Umgang mit dem Raum gefunden. Bei dem Thema handelt es sich zumeist um einen einzigen Begriff wie Echo, Wunder, Avatar oder Zimmer. In diesem Sinne beginnt der zweite Schritt. Das Lesen. Artikel, philosophische Texte, Foren, Literatur – das Schauen von Dokus, Serien, Filme – das Führen von Gesprächen und Beobachten der Umgebung. Hierbei versucht sie sich einen Überblick zu verschaffen, welcher beide Seiten einer Diskussion verstehen möchte. Auf diesem Weg findet sich dann eine Linie, die die neue Performance ausmachen wird.

Aus dem Recherchieren heraus entstehen Charaktere, die für eine jeweilige Haltung stehen. Diese Charaktere stehen in einer komischen Perspektive. Dieser Begriff kommt aus der Comedy und beschreibt eine Einstellung, von welcher der Charakter nicht abkommen kann. In der Comedy lieben wir es, die Charaktere über eine methaphorische Bananenschale ausrutschen – und in ihrer komischen Perspektive wieder aufstehen zu sehen.

Hier finden sie ihren Umgang damit, der meist umständlicher ist – da sie nicht von ihrer Einstellung abkommen möchten.

Danach entstehen dann die Texte und Räume für die jeweiligen Charaktere. Damit bildet jede Figur eine eigene Welt, in welcher sie sich bewegt. Hier bildet eine Figur eine Metaebene, welche zwischen den Welten wandern kann. Diese übernimmt dann die Bananenschale, über welche die anderen Figuren ausrutschen können. So erschließt sich der ganze Bereich, in welchem Julla Kroner allein Zeit im Atelier verbringt. Meist steht unter der Konzeption der Räume eine bestimmte Methodik, die sie sich aus einem fremden Bereich aneignet. Das kann die Struktur von Serien sein, von einer Oper, Pen und Paper oder aus der Comedy.

Die Welten und Charaktere werden in einen Loop versetzt, welche den Teufelskreis der komischen Perspektive unterstützt. Diese Loops verändern sich über die Zeit und erhalten einen Bruch durch die Metafigur, welche alles ins Wanken bringt und den Loop im besten Fall verändert oder eine neue Bananenschale bildet.

Das Publikum kann sich innerhalb dieser Loops frei bewegen. Bisher unterschied es sich in den Arbeiten, ob es zu einer Katharsis kommt.

PRÉSENTATION DE L'ARTISTE

Julla Kroner est née en 1996 à Duisburg. Jusqu'en 2020, elle a fait des études d'art à l'École Supérieure d'Arts Plastiques de Brunswick et à l'Académie des Beaux-Arts de Karlsruhe. Depuis 2020, elle réside à Mannheim dans le cadre du projet Golden Village, dans les anciens quartiers de l'armée américaine « Barac ». Son activité artistique lui permet d'explorer la dynamique de création des communautés et collectivités humaines – quand une nouvelle société se crée, quelles nouvelles règles sont établies ? Une nouvelle société créée dans un état d'esprit fédérateur peut-elle présenter malgré tout des aspects exclusifs ? Cette recherche artistique est principalement centrée sur les communautés et sociétés qui se constituent et évoluent en marge de la norme sociale. L'artiste propose des solutions et des modes d'exploration sous forme d'œuvres et d'expériences immersives.

Au départ du travail de l'artiste, il y a une pièce, un espace donné. La thématique s'y adjoint dans un deuxième temps – elle découle directement de l'espace dont elle dispose. Le concept d'espace s'applique ici aussi bien à un bâtiment donné qu'à un espace public, une place, ou même un espace numérique. En général, un espace est chargé d'histoire. Si nous poursuivons l'exemple de l'espace public, Julla Kroner s'intéresse ici à notre perception de cet espace. Sur quelles personnes, quels objets portons-nous notre attention, quels sont les éléments auxquels nous choisissons de rester sourds et comment est-il possible d'apporter une coupure magique dans ce quotidien.

Le thème est sélectionné en interaction avec l'espace disponible. Il est synthétisé sous forme de concept : écho, miracle, avatar ou pièce. Et c'est dans cet esprit que commence la deuxième étape : la lecture. Lecture d'articles de journaux, de textes philosophiques, de forums, d'œuvres littéraires, visionnage de documentaires, de séries, de films, conversation avec d'autres intervenants, observation de l'environnement. L'artiste tente de se faire une idée d'ensemble, de comprendre les deux côtés d'une discussion. C'est sur ce chemin que se trouve une ligne qui constituera la nouvelle performance.

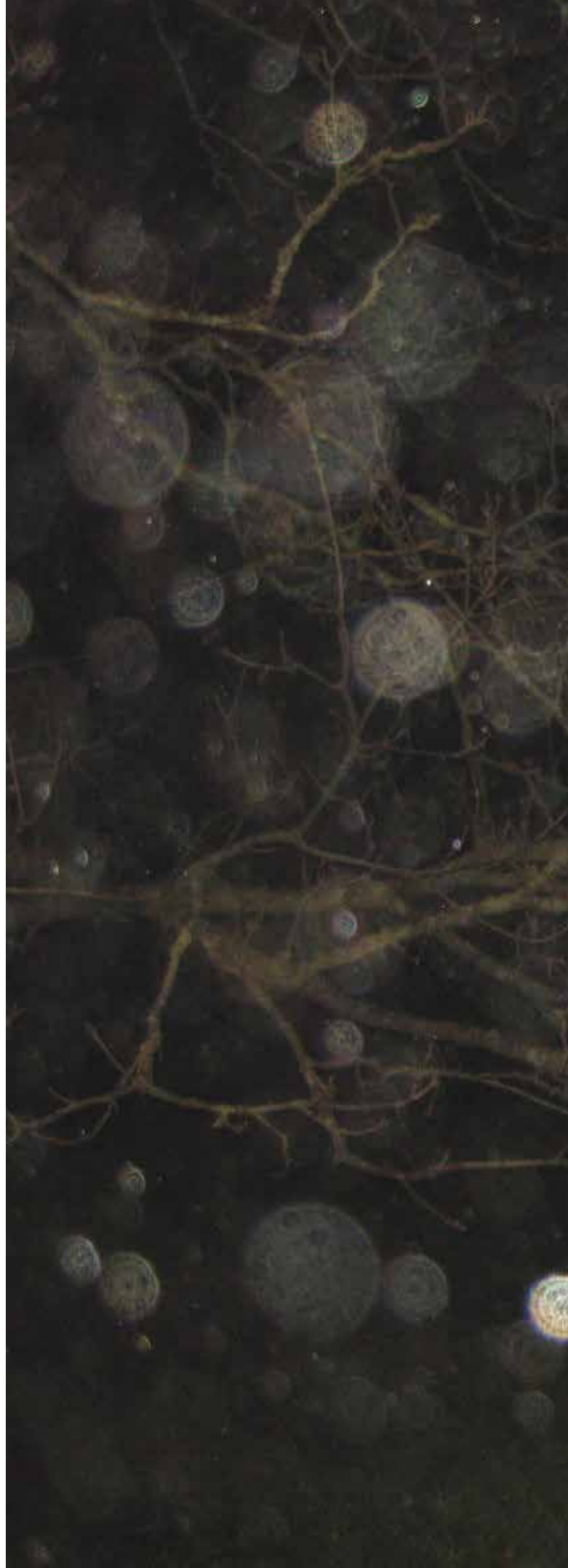
Sur la base de ces recherches l'artiste fait naître des personnages qui représentent une attitude particulière. Ces personnages sont placés dans une perspective comique. Le terme de comique est issu de la comédie. Il décrit une attitude dont le personnage ne peut

s'écarter. Dans la comédie, nous nous amusons de voir les personnages glisser sur une peau de banane métaphorique – et se relever dans leur perspective comique. C'est là que les personnages trouvent leur manière de se sortir de la situation inconfortable – ce qui est généralement plus laborieux, car les personnages ne veulent pas s'écarter de leur attitude prédéfinie.

C'est alors que naissent les textes et les espaces correspondant à chaque personnage. Chaque personnage constitue ainsi son propre monde dans lequel il évolue. Ici, un personnage crée un méta-niveau qui peut se déplacer entre les différents mondes. Ce méta-niveau prend alors le relais de la peau de banane, sur laquelle les autres personnages peuvent glisser. Nous découvrons ainsi le domaine dans lequel Julla Kroner évolue seule dans son atelier. La plupart du temps, la conception des espaces est sous-tendue par une certaine méthodologie qu'elle vient emprunter d'un domaine étranger. Il peut s'agir de la structure d'une série, d'un opéra, d'un pen and paper ou d'une comédie.

Les mondes et les personnages sont placés dans une boucle qui vient sous-tendre le cercle vicieux de la perspective comique. Ces boucles se modifient au fil du temps et sont interrompues par le personnage évoluant au méta-niveau qui fait tout basculer. Ce personnage peut, dans le meilleur des cas, modifier la boucle ou même former une nouvelle peau de banane.

Le public évolue librement à l'intérieur de ces boucles. Dans certains cas, ceci peut avoir un effet cathartique, en fonction du type d'œuvre.





PHILIP NÜRNBERGER

1993	geb. in Mönchengladbach, lebt und arbeitet in Berlin
2013 - 15	Studium Philosophie und Geschichte
2016 - 18	Studium freie Kunst HBK Braunschweig, Björn Dahlem und Asta Gröting
2018 - 22	Studium freie Kunst AdBK Karlsruhe bei John Bock
2022	Diplom

AUSSTELLUNGEN GRUPPE

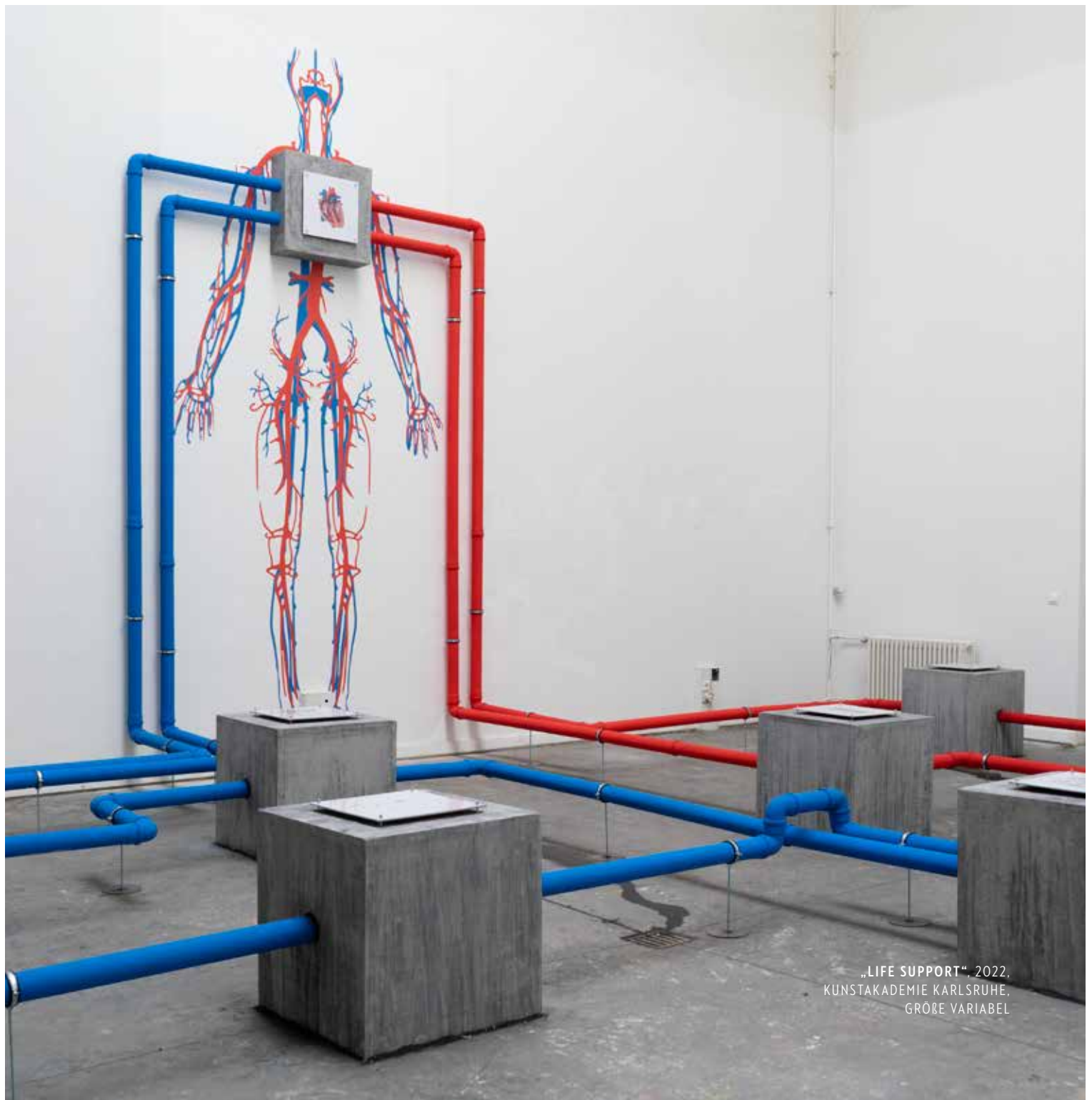
2022	To be on the Cards, Kunstverein Mönchengladbach
2019	Isn't it a gimme?, HFK Bremen Limbo Jets, Gr_und Berlin
2018	Bima and Friends II, Jockel Biergarten Berlin Jene, Projektraum Schrill, Braunschweig
2017	64, Konnektor, Hannover Diese, Projektraum Schrill, Braunschweig

EINZEL UND DUO

2022	Quell, Orgelfabrik Karlsruhe Durlach mit Ruben Einsmann
2021	Keine Lösung in Aussicht, BBK Karlsruhe
2018	Atelier Boris von Hopffgarten, Zinnober Festival, Hannover
2017	Porzellan, Projektraum Schrill, Braunschweig mit Ruben Einsmann

FÖRDERUNGEN UND STIPENDIEN

2021	Monatsstipendium Künstlerhaus Barac, Mannheim
2020	Förderung „Kunst, Wissenschaft, Technik“ Stadt Karlsruhe



„LIFE SUPPORT“, 2022,
KUNSTAKADEMIE KARLSRUHE,
GRÖBE VARIABLE

ARTIST STATEMENT

Philip Nürnbergers Arbeitsprozess bewegt sich zwischen zwei Polen: Einerseits schafft er Fiktionen, die von phantastischer Literatur und bildender Kunst beeinflusst sind. Andererseits tauchen bei ihm oft Darstellungsformen auf, die ursprünglich aus wissenschaftlichen Traditionen stammen. Diese gegensätzlichen Bezüge haben zumindest eines gemeinsam: Sie konstruieren Welten. Fakt und Fiktion werden dabei vermischt, das Profane erhält einen neuen Stellenwert und Ambivalenzen werden sichtbar gemacht.

Es entstehen konzeptionelle und narrative Arbeiten. Oft handelt es sich um mehrteilige Installationen, deren einzelne Elemente sich aufeinander beziehen. Im Vordergrund steht die Frage, welche Weltbilder, Bildformen und Wissenssysteme unsere Zeit geprägt haben und was außerhalb von ihnen gedacht werden könnte. Gefundene Objekte dienen dabei als Ausgangspunkt. Neben haptischen Objekten wie Gebrauchsgegenständen oder nutzlos gewordenen Hinterlassenschaften werden Immaterialitäten wie Themen, Bilder und Programme im Internet gesammelt und genutzt.

Modelle, Diagramme, Karten, technische Zeichnungen und Piktogramme, kurz: Bildformen, die durch Reduktion von Komplexität Wissen vermitteln, tauchen in den meisten dieser Arbeiten auf. Sie sind zum Teil selbst Fundstücke, zum Teil basieren sie auf gefundenem Material. Im Gegensatz zum Umgang mit diesen Bildformen im Dadaismus, wo sie meist völlig von ihrem Inhalt befreit wurden, bleibt bei Philip Nürnberger der Kontext weitgehend intakt. Stattdessen werden die vermeintlich objektiven Darstellungen durch fiktive Elemente erweitert oder mit ihnen fremden Inhalten verknüpft. In der von der Komplexität der menschlichen Erfahrung befreiten Darstellung wird nach Möglichkeiten gesucht, neue Erfahrungen, Perspektiven, Geschichten zu konstruieren. Dieser Ansatz ist bedingt durch das relationale Denken zeitgenössischer Philosophien und die intensive Beschäftigung mit Science Fiction, Fantasy und Horror, jenen Genres, die es in Deutschland nie wirklich in den Kanon geschafft haben.

Eine weitere Ebene der Arbeiten ist die Einführung von Zeitlichkeit in die vermittelnden Bildformen. Zeitspannen, in denen Architekturen oder Objekte ihre Funktion verlieren, werden simuliert oder thematisiert. So findet sich in den Installationen immer wieder eine Ruinenästhetik oder eine Beschäftigung mit der Archäologie. Die Möglichkeiten, die in der Abstraktion von Welt liegen, bleiben so in der Schwebe. Gerade erst erdacht, sind sie immer schon Vergangenheit.

PRÉSENTATION DE L'ARTISTE

Le processus de création artistique de Philip Nürnberger oscille entre deux pôles : d'une part, il crée des fictions influencées par la littérature fantastique et les arts visuels. D'autre part, il fait apparaître des formes de représentation qui, à l'origine, proviennent de traditions scientifiques. Toutes ces références permettent d'élaborer des mondes imaginaires. Faits et fiction sont ainsi mélangés, le profane acquiert une nouvelle valeur, les ambivalences sont rendues visibles.

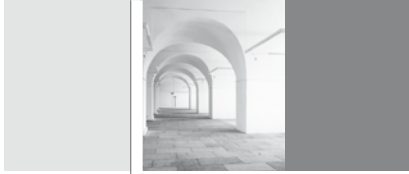
Ses travaux sont conceptuels et narratifs, des installations dont les éléments entrent en dialogue. L'artiste pose ici la question suivante : quelles visions du monde, formes d'images et systèmes de connaissances ont marqué notre époque ? Qu'est-ce qui pourrait être pensé, imaginé en dehors de ces systèmes ? L'œuvre se base sur des objets trouvés. Outre les objets du quotidien, nous voyons des reliques du passé, devenues inutiles, mais aussi des objets plus immatériels, tels que des thèmes, des images utilisés sur Internet.

Des modèles, des diagrammes, des cartes, des dessins techniques et des pictogrammes – en résumé des formes visuelles – qui transmettent des connaissances par la réduction de la complexité, apparaissent dans la plupart de ces travaux. Les œuvres sont parfois elles-mêmes en quelque sorte le produit du hasard, basées sur du matériel trouvé. Contrairement à l'utilisation de ces formes d'images dans le dadaïsme, où elles étaient généralement complètement vidées de leur contenu, chez Philip Nürnberger, le contexte des objets reste en grande partie intact. L'artiste enrichit ces objets d'éléments fictifs, comme étrangers. Dans la représentation libérée de la complexité de l'expérience humaine, on cherche des possibilités de construire de nouvelles expériences, de nouvelles perspectives et histoires. On retrouve là l'influence des philosophies contemporaines, de la science fiction, du fantastique - des genres qui ne se sont jamais réellement imposés en Allemagne.

L'accès à l'œuvre de Philip Nürnberger peut se faire par un autre niveau : celui de la temporalité, grâce à des images médiatrices. Les périodes de temps pendant lesquelles les architectures ou les objets perdent leur fonction sont simulées ou thématiques. Les installations de Philip Nürnberger s'appuient ainsi régulièrement sur une esthétique de la ruine ou sur des références à l'archéologie. Les possibilités offertes par l'abstraction du monde restent ainsi en suspens. À peine imaginées, elles appartiennent déjà au passé.



„QUELL“
MIT RÜBEN EINSMANN,
2022, ORGELFABRIK
KARLSRUHE,
GRÖÖE VARIABEL



kv

kunstverein germersheim
im zeughaus e.v.
postfach 1128 · 76711 germersheim



**TechnologieRegion
Karlsruhe**

Hightech trifft Lebensart



Der „Kunstpreis in der TechnologieRegion Karlsruhe“ ist eine Initiative von evohaus, Heinz Hanen – 4L Vision, Ralph Suikat – SEW Eurodrive, Johann Soder – Nussbaum Medien, Klaus Nussbaum

Der Preisträger-Katalog erscheint anlässlich der Ausstellung im Kunstverein Germersheim vom 18. Juni – 16. Juli 2023.

Jury:

Prof. Marcel van Eeden, Rektor der Kunstakademie Karlsruhe

Prof. Dr. Chris Gerbing, freie Kuratorin/TRK

Heinz Hanen, Mitglied im Stifter-Gremium des Preises

Simon Pfeffel, Performancekünstler, Pforzheim

Christine Ritzenthaler, stellv. Direktorin Bildende Kunst der Ecole Supérieure des Arts Décoratifs Strasbourg-Mulhouse

Prof. Dr. Hansgeorg Schmidt-Bergmann, Leiter des Museums für Literatur am Oberrhein, Karlsruhe

Prof. Dr. Stephan Schwingeler, HAWK Hochschule für Angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim

Domenika Szope, Leiterin des Kulturamts der Stadt Karlsruhe

Yoreme Waltz, Dramaturgin/Kuratorin Karlsruhe

Katalog-Redaktion: Chris Gerbing

Bildrechte: Chris Gerbing, Marita Mattheck und die Künstler*innen

Fotos: Chris Gerbing, Marita Mattheck und die Künstler*innen

Übersetzung ins Französische: François Morel-Fourrier, dialogos

Herausgegeben von evohaus, 4L Vision, SEW Eurodrive und Nussbaum Medien

Lindemanns Bibliothek · Band 411

© 2023 · Lindemanns

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck ohne Genehmigung nicht gestattet.

ISBN 978-3-96308-191-0

lindemanns-web.de