

The  
Inner  
Life of..

# The Inner Life of... Goethe-Institut de Nancy

ENSAD Nancy

FH Bielefeld

FR Concernant le titre de l'exposition

Dès la planification de l'exposition « The Inner Life Of... » en début d'année 2021, nous nous sommes intéressés à la notion d'intériorité, et ce de manière infiniment plus intentionnelle que lors de nos projets précédents. Cette approche nouvelle fut le point de départ du travail de nos étudiants et donna naissance à ce texte qui devint, enfin, le fil rouge de l'exposition :

À force de scruter l'horizon par la fenêtre, nous commençons à bien le connaître. Assis là, nous reprenons pour la trentième fois notre extended director's cut nombriliste avec un microscope pour seule caméra, le zoom poussé au maximum, agrandissant à l'infini les processus les plus infimes. Nous dansons au rythme minimal de la monotonie, abrutis que nous sommes par l'absence de syncopes. Particules fulgurantes propulsées pour l'éternité par notre accélérateur, pour une fois nous aimerions voler droit au lieu de toujours tourbillonner, sans la moindre collision.

Impossible de voir l'extérieur sans sortir. Comment est la vue aujourd'hui ? C'était quoi ça déjà, là-dehors, l'extérieur ? Quelque chose d'externe à nos cercles sociaux bien établis. Au-delà des limites de notre espace privé et protégé, une diffusion. Des espaces où nous échapper de nous-mêmes, nous laisser aller, out of line, out of our mind, où les choses se passent out of the blue. Mais au lieu de cela, les facteurs externes nous procurent plus de soucis que d'espoir. Out of order, out of cash, out of touch.

Mais bon. On devrait tenir le coup encore un petit moment, ici à l'intérieur. Espérons que cela ne dure pas trop. Nous nous imaginons en chrysalides dans nos cocons, traversant une métamorphose éprouvante mais fructueuse, prêts à éclore dans un avenir proche.

En attendant, consolons-nous à travers cette exposition. Au moins, elle offre au monde extérieur un aperçu de nos travaux. Ces derniers présentent, non pas par nécessité mais par intérêt intrinsèque, diverses représentations saisissantes de la vie intérieure: préjugés intériorisés, essence des choses, dynamiques familiales internes et convictions intimes qui remettent en cause le monde extérieur.

Ces travaux sont les fragments des projets plus longs sur lesquels nous travaillons actuellement. Ils sont incomplets, inachevés. Mais notre manière de concevoir la fin d'un développement a changé, elle aussi. Et en réalité, cela fait un bout de temps déjà : depuis que les ordinateurs nous facilitent la tâche à coup d'annuler/rétablir et que Time Machine nous pardonne tout. Aujourd'hui plus que jamais, Encore plus ces derniers temps, où on a la sensation que nos actes d'aujourd'hui ne sont que le copié/collé de ceux d'hier.

Depuis les interstices qui se creusent entre nos monotonies individuelles, cette exposition tire un bilan. États de fait momentanés — subject to change — The Inner Life Of ...

L'exposition est conçue en partenariat avec la FH Bielefeld et l'ENSAD Nancy. Le projet est réalisé avec le soutien de l'OFAJ dans le contexte de l'appel à projets des rencontres à distance pour rester proche.

# The Inner Life of... Goethe-Institut de Nancy

ENSAD Nancy

FH Bielefeld

FR Zum Titel der Ausstellung

Zu Anfang des Jahres 2021, als der Plan zur Ausstellung „The Inner Life Of...“ gefasst wurde, hatten sich unsere Blicke bereits mit einer Eindeutigkeit auf das Innere gelenkt, die wir uns vorher vielleicht nicht vorstellen konnten. Von diesem Zustand ausgehend entstand damals in der Arbeit mit den Studierenden der folgende Text, der anschließend zur thematischen Leitlinie der Ausstellung wurde:

Den Horizont, den wir vom Fenster aus mit dem Blick abtasten können, kennen wir langsam zur Genüge. Hier sitzen wir, und überarbeiten zum dreissigsten Mal den extended director's cut unserer Nabelschau, mit einem Mikroskop als Kamera, ganz nah herangezoomt, kleinste Prozesse werden unendlich vergrößert. Wir tanzen zu einem Minimal-Rhythmus von Monotonie, dessen Armut an Synkopen uns ganz stumpfsinnig macht. Wir sind endlos rasende Teilchen im Beschleuniger, und wir möchten so gerne mal auf eine Gerade fliegen, statt immer weiter auf der Kreisbahn ohne Kollision.

Ins Aussen gehen und ins Aussen sehen hängen zusammen. Wie ist heute die Aussicht? Was war da nochmal, da draussen, das Aussen? Irgendwas ausserhalb festgelegter Personenkreise. Etwas jenseits des geschützten Privattraums, Diffusion. Die Räume, an denen wir ausser uns sein können, ausgelassen, out of line, out of our mind, wo Dinge out of the blue passieren. Stattdessen machen uns die äusseren Faktoren gerade nur Sorgen statt Hoffnung. Out of order, out of cash, out of touch.

Aber gut. Ein bisschen werden wir es noch aushalten, hier drinnen. Hoffentlich nicht mehr all zu lange. Wir stellen uns vor, wir haben uns verpuppt in einem Kokon, und machen eine

anstrengende, aber produktive Metamorphose durch, und in absehbarer Zeit, da verlassen wir den Kokon dann.

Bis dahin trösten wir uns in dieser Ausstellung damit, der Welt da draussen wenigstens einen Einblick in unsere Arbeiten zu geben. Die beschäftigen sich, nicht aus Alternativlosigkeit, sondern aus intrinsischer Motivation, mit ganz spannenden Varianten des Innenlebens: verinnerlichte Vorurteile, das Wesen der Dinge, Familieninterna, und innere Überzeugungen, die die Aussenwelt unter Generalverdacht stellt.

Die Arbeiten sind Fragmente längerer Projekte, an denen wir gerade arbeiten. Sie sind nicht vollständig, nicht fertig. Aber unser Denken über abgeschlossene Entwicklungen hat sich ja auch verändert. Eigentlich schon lange, seit die Rechner ganz leicht Undo/Redo machen können und Time Machine uns alles verzeiht. Und dann nochmals ganz deutlich in letzter Zeit, wo sich auch unser Tun anfühlt, als wäre heute ein copy-paste von gestern.

Aus den Zwischenräumen der individuellen Monotonien zieht die Ausstellung eine Bilanz. Moment-Zustände — subject to change — The Inner Life Of ...

Die Ausstellung wurde entwickelt von der FH Bielefeld und der ENSAD Nancy. Das Projekt wurde umgesetzt mit der Unterstützung des OFAJ/DFJW im Rahmen der Projektausschreibung « Digital ganz nah ».

# My Daily Bug

## Ludmila Voronitch

Projection vidéo

Videoprojektion

FR Et si notre vie rencontrait autant de bugs qu'un jeu-vidéo? Des bugs de textures, des freezes ou encore un chargement interminable? Autant de frustrations que d'étonnement que l'on pourrait ressentir face à de telles situations...

DE Und wenn wir in unserem Alltag genauso viele bugs wie in Videospielen erleben würden? Textur-Bugs, freezes, oder unendliches Laden? Sowohl Frustration als auch Staunen können Reaktionen auf solche Erlebnisse sein...

# A Photograph

## Katrin Ribbe

Installation vidéo à 4 canaux, 0:00 min

4-Kanal Videoinstallation, 0:00 min

FR « Ton père a travaillé toute sa vie pour s'exproprier » m'a dit un ami en comparant la faille de mon père avec l'expropriation de mon grand-père. Mon grand-père, un fermier du Brandebourg, a été exproprié par les forces d'occupation soviétiques en 1945. Mon père a détourné de l'argent en tant qu'avocat et notaire, a perdu son droit d'exercer, son argent et il a purgé une peine de 5 ans de prison. Le commentaire de mon ami a ouvert une nouvelle perspective: mon père avait peut-être suivi les traces de son père pour fermer la boucle. En tant que constellation cinématographique, l'œuvre fait revivre cette histoire familiale complexe et se concentre sur la nature de la recherche et le point de vue de chacun.

*The Inner Life of a Photograph* est une installation cinématographique créée pour une ou plusieurs pièces. L'accent est mis sur une histoire familiale, qui est réécrite dans une installation spatiale à l'aide de films, de sons et de textes. Le point de départ de ce travail est la question des similitudes et des différences de pratique entre la photographie de portraits de famille et les constellations systémiques.

DE « Dein Vater hat sein Leben lang daran gearbeitet, sich selbst zu enteignen » sagte ein Freund zu mir, als er den Bankrott meines Vaters mit der Enteignung meines Großvaters verglich. Mein Großvater, ein Bauer aus Brandenburg, wurde 1945 von der Sowjetischen Besatzungsmacht enteignet. Mein Vater hat als Rechtsanwalt und Notar Geld veruntreut, seine Lizenz und sein Geld verloren und eine 5-jährige Haftstrafe verbüßt. Der Kommentar meines Freundes eröffnete eine neue Perspektive: Mein Vater war möglicherweise in die Fußstapfen seines Vaters getreten, um einen Kreis zu schließen. Als filmische Aufstellung belebt die Arbeit diese komplexe Familiengeschichte wieder und fokussiert die Natur des Suchens und den eigenen Standpunkt.

*The Inner Life of* ist eine Filminstallation für einen oder mehrere Räume. Im Fokus steht die eigene Familiengeschichte, die mit Mitteln von Film, Ton und Text in einer Rauminstallation neugeschrieben werden. Ausgangspunkt für die Arbeit ist die Frage nach Ähnlichkeiten und Unterschieden in der Praxis zwischen Familienportraifotografie und systemischer Aufstellung.

My Daily Bug, Ludmila Voronitch



A Photograph, Katrin Ribbe



# Your Bias

## Maximilian Lahr

Installation interactive, 3:00 min

FR En fonction de notre expérience, nous catégorisons et évaluons inconsciemment les autres personnes en quelques secondes. Ce préjugé est appelé préjugé implicite, « implicit bias ». C'est le produit d'associations apprises que nous projetons sur notre environnement et qui créent ainsi une réalité déformée. Le racisme en tant que système façonne les structures sociales et influence par conséquent ce processus de développement. *Your Bias* est une installation interactive qui invite les utilisateurs-trices à découvrir leurs propres préjugés. La présence d'un biais cognitif est déterminée à l'aide du test d'association implicite, une méthode qui mesure la force des associations dans la mémoire. Une représentation métaphorique du biais cognitif de l'utilisateur-trice est ensuite créé par le logiciel.

Interaktive Installation, 3:00 min

DE Abhängig von unseren Erfahrungswerten kategorisieren und bewerten wir andere Personen ganz unbewusst innerhalb weniger Sekunden. Diese Voreingenommenheit nennt man implicit bias. Es ist das Produkt von erlernten Assoziationen, die wir auf unsere Umwelt projizieren und dadurch eine verzerrte Realität erzeugen. Rassismus als System prägt gesellschaftliche Strukturen und nimmt dementsprechend Einfluss auf diesen Entwicklungsprozess. *The Inner Life of Your Bias* ist eine interaktive Installation, die Benutzer\*innen einlädt, ihre eigene Bias zu entdecken. Mithilfe des Implicit Association Test, ein Messverfahren, das die Stärke der Assoziationen von einzelnen Elementen im Gedächtnis misst, wird ein Bias bestimmt. Dieser wird im übertragenen Sinne auf die Benutzer\*innen projiziert.

# Co-errance

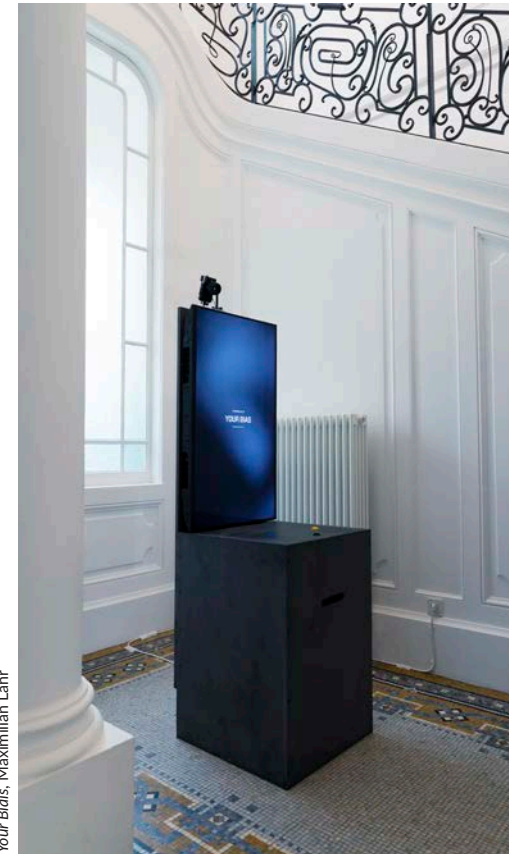
## Manon Galland & Eva Prusiewicz

Installation vidéo

FR Que se passe t-il s'il on révèle nos pensées les plus intimes au grand jour? Nous le faisons, nous vous présentons notre fort intérieur, ces pensées qui nous guident, cette intuition. Bien que nos errances s'entremêlent créant un bouclier protecteur, ces pensées resteront malgré tout compréhensives à celui ou celle qui y portera une oreille attentive. Il nous paraît plus simple de se livrer à un inconnu, quelqu'un qui n'a aucun lien avec notre quotidien. Donc nous nous mettons à nu devant vous, anonymes, en vous livrant nos pensées, nos errances d'une journée.

Installation

DE Was geschieht, wenn wir unsere intimsten Gedanken öffentlich machen? Wir tun es, zeigen unseren inneren Kern, die Gedanken, die uns leiten, unsere Intuitionen. Auch wenn unsere Irrwege sich kreuzen, ein Schutzschild um uns bilden, bleiben sie dennoch verständlich für diejenigen, die ihnen ein offenes Ohr schenken. Es scheint uns einfacher, uns Unbekannten anzuvertrauen, die keinerlei Verbindung zu unserem Alltag haben. Wir zeigen uns also völlig nackt, anonym, und teilen unsere Gedanken, unsere Wanderungen eines Tages.



Your Bias, Maximilian Lahr



Co-errance, Manon Galland & Eva Prusiewicz

# My Staircase Janice Jensen

Dessin, Animation en réalité virtuelle, 1:30 min

Zeichnung, VR Animation, 1:30 min

FR Nous sommes entourés d'un monde dont les composantes sont les mêmes pour tous. Pourtant, la façon dont nous percevons les différentes parties ne conduit pas à la même image globale, bien que quelque chose qui est constamment en mouvement ne puisse jamais conduire à quelque chose de définitif comme une image globale. Il s'agit plutôt d'un bref moment d'entre-deux qui passe dès que l'on y regarde de plus près. Comment le dessin peut-il cartographier la perception immédiate de notre environnement et établir ses propres paramètres dans l'espace? À l'aide d'une machine à dessiner, les environs sont documentés par des dessins au fur et à mesure que nous passons, qui sont ensuite retranscrits dans l'espace tridimensionnel en réalité virtuelle et montrent à quel point une même chose peut être différente.

DE Uns umgibt eine Welt, die in ihren Bestandteilen für alle dieselbe ist. Die Art, wie wir die einzelnen Teile wahrnehmen, führt nicht zum selben Gesamtbild, obwohl etwas, was ständig in Bewegung ist, sowieso niemals zu etwas Endgültigem wie einem Gesamtbild führen kann. Vielmehr ein kurzer Zwischenmoment, der vorbei geht, sobald wir genauer hinschauen. Wie kann Zeichnung die unmittelbare Wahrnehmung unserer Umgebung abbilden und eigene Parameter im Raum setzen? Mit Hilfe einer *Drawing Machine* wird im Vorbeigehen zeichnerisch die Umgebung dokumentiert, welche im Anschluss in VR wieder in den dreidimensionalen Raum rückübersetzt wird und zeigt, wie unterschiedlich dasselbe sein kann.

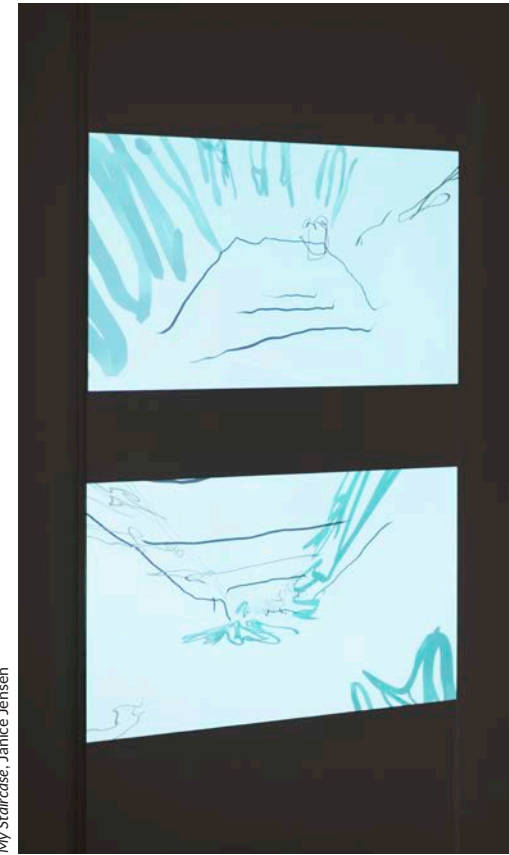
# Perceptive Machines Julia Dolipski

Animation générative, 8:00 min

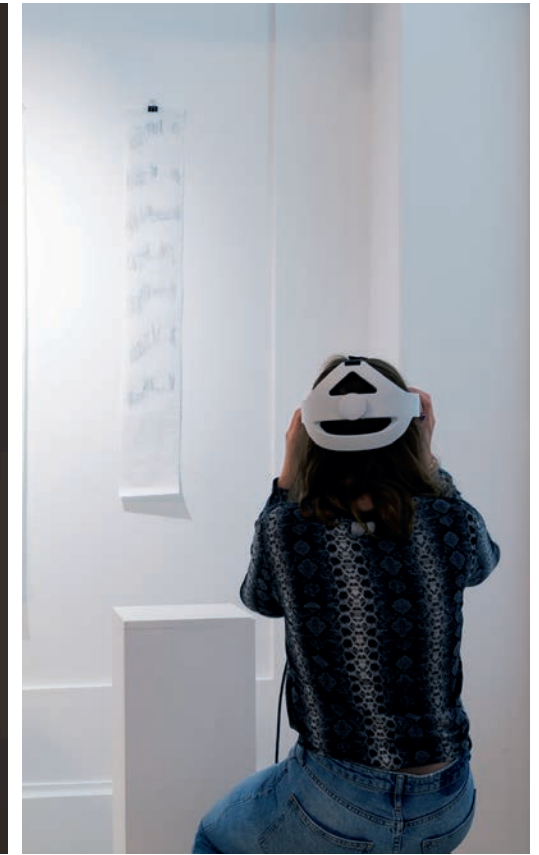
Generative Animation, 8:00 min

FR Lorsque tous les gens sont chez eux et que les centres-villes restent vides, que regardent les caméras de surveillance? *The Inner Life of Perceptive Machines* nous montre que des algorithmes commencent à faire apparaître des personnes là où il n'y en a pas. À travers les yeux de l'algorithme, la Nancy déserte prend vie. Les images de Google Street View sont transformées, grâce à une technique appelée *Deep Dream*, en un scénario onirique dans lequel toutes sortes d'êtres humanoïdes semblent déambuler.

DE Wenn alle Menschen zuhause sind und die Innenstädte leer bleiben, was beobachten die Überwachungskameras? *The Inner Life of Perceptive Machines* zeigt, wie es aussehen könnte, wenn gelangweilte Algorithmen beginnen, Menschen herbeizufantasieren, wo keine Menschen sind. Durch die Augen des Algorithmus erwacht das menschenleere Nancy zu neuem Leben. Aufnahmen aus Google Street View werden mit einer Technik namens *Deep Dream* in ein traumartiges Szenario verwandelt, in dem sich allerlei humanoide Wesen zu tummeln scheinen.



My Staircase, Janice Jensen



Perceptive Machine, Julia Dolipski

# Our Vidéo Games Artem Game Lab

5 jeux vidéo

5 Videospiele

FR C'est un ensemble de jeux vidéo réalisé par des étudiant.e.s au sein de l'Atelier Artem Game Lab: Ce laboratoire propose aux étudiant.e.s des trois écoles associées (École nationale supérieure d'art et de design de Nancy/ICN business School/Mines Nancy) un programme innovant de formation, de recherche et de création dans le domaine du jeu et plus particulièrement celui des jeux vidéo.

DE Gezeigt werden verschiedene Videospiele, die von Studierenden des Artem Game Lab entwickelt wurden. Das Artem Game Lab bietet Studierenden der drei verschiedenen Hochschulen auf dem Campus Artem (École nationale supérieure d'art et de design de Nancy/ICN business School/Mines Nancy) ein innovatives Angebot in Ausbildung, Forschung und Kreation im Bereich Spiele, insbesondere Videospiele.

## Jump Covid 19

GameLab ENSAD

FR Ce jeu à été réalisé durant le premier confinement de mars à mai 2020. Il fonctionne comme une sorte de libération par rapport au climat anxigène de la pandémie de Covid 19. L'objectif de ce jeu est très simple, il faut sauter pour éviter le virus, le tout dans une esthétique très retro-gaming.

DE Dieses Spiel entstand während des ersten Lockdown von März bis Mai 2020. Es wirkt wie eine Befreiung in Bezug auf die bedrohliche Atmosphäre zu Beginn der Covid-19-Pandemie. Das Ziel des Spiels ist sehr einfach, man muss durch Springen dem Virus ausweichen - und taucht ein in eine Retro-Spielumgebung.

## Lucarne

Hugo Degenève – Chloé Goret – Léa Charvieux – Marion Ligier

FR Une petite fille fait tout pour sortir son frère du coma... Lucarne doit être joué par deux joueurs, en coopération. Il se présente sous la forme d'un jeu de plateforme en 2D, avec des décors défilants. Le décor principal est un cauchemar, c'est le coma du petit garçon. Sa sœur jumelle, venue l'aider à se réveiller, apparaît à l'écran entourée d'un halo lumineux qui laisse apparaître un monde féerique et onirique complètement différent.

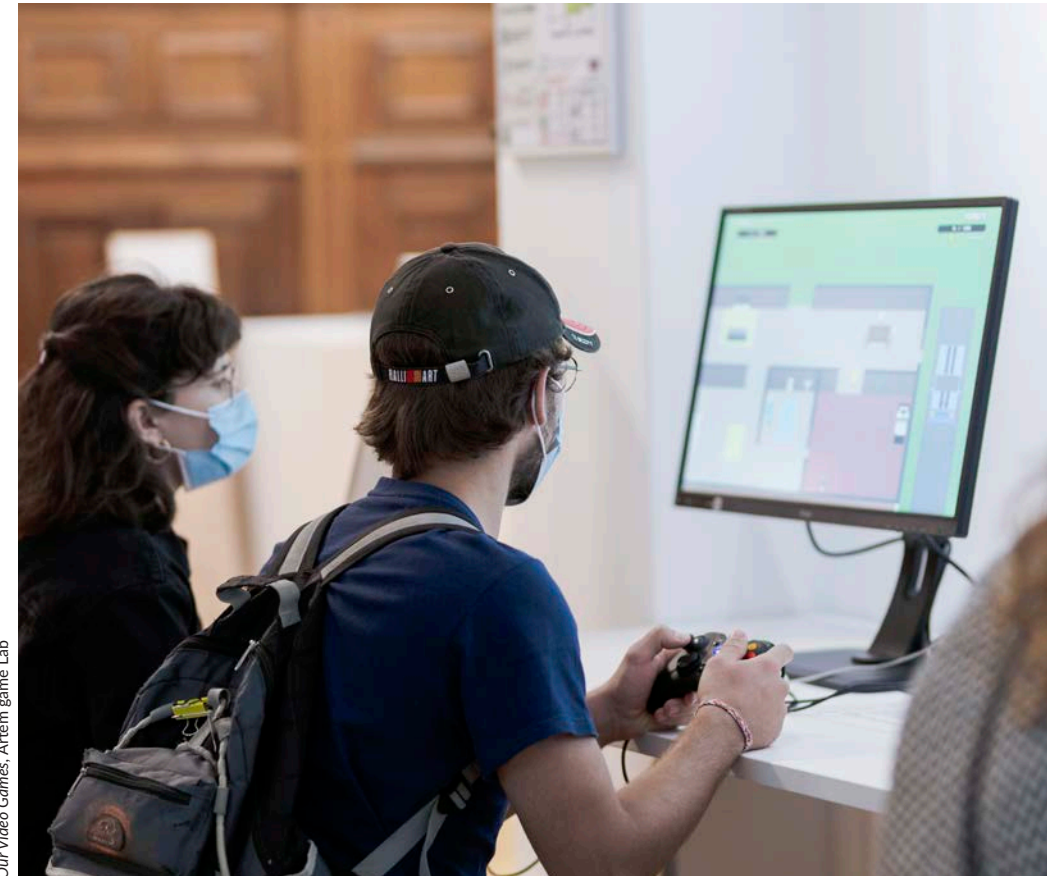
DE Ein kleines Mädchen versucht alles, um seinen Bruder aus dem Koma zu erwecken... Lucarne ist ein kooperatives Spiel für zwei Personen. Man bewegt sich in einem 2D-Jump'n'Run mit stetig wechselnden Szenerien. Die Hauptszene ist ein Albtraum, wir sehen das Koma des kleinen Jungen. Seine Zwillingsschwester versucht ihm beim Aufwachen zu helfen. Auf dem Bildschirm ist sie von einer Lichtglocke umgeben, in deren Schein eine märchenhafte, traumhafte Parallelwelt sichtbar wird.

## Spoonie

Norma Bernard – Justine Calteau – Alix Gesnel – Émilie Guesse – Robyn Tarsi – Bilal Fourka – Adam Arette-Hourquet – Sylvain Geiser – Nicolas Carbonnier – Lucille Dumont – Valentin Hajek

FR Spoonie est un jeu vidéo mixant le RPG classique et le Serious Game. Le but du jeu est de sensibiliser aux handicaps invisibles mais aussi de représenter cette catégorie de la population souvent oubliée. Le joueur aura le choix entre trois personnages, chacun représentant un handicap différent (autisme, bipolarité, fibromyalgie). Le but du jeu est alors de deviner quelles actions du quotidien impactent la vie de son personnage afin de mieux comprendre son handicap.

DE Spoonie ist ein Spiel, das Elemente eines klassischen Role Play Game mit Elementen des Serious Game mischt. Das Ziel des Spiels ist es, für unsichtbare Einschränkungen zu sensibilisieren und die davon betroffenen Bevölkerungsgruppen auch im Bereich der Spiele zu repräsentieren. Spieler\*innen haben die Wahl zwischen drei Personas, jede der drei steht für eine Einschränkung anderer Art (Autismus, Bipolarität, Fibromyalgie). Im Spiel selbst soll erraten werden, welche alltäglichen Handlungen eine Herausforderung für den gewählten Charakter bedeuten und dadurch diese Einschränkungen den Spieler\*innen besser verständlich machen.



Our Vidéo Games, Artem game Lab

# Down Below

Ludmila Voronitch – Orlane Perny Mézière – Charles Broquet – Eloïse Zaghrini – Habiba Benmessaoud – Nicolas Durey – Thomas Vivier

FR Il s'agit principalement d'un jeu de plateforme qui offre la possibilité de basculer entre deux mondes aux propriétés physiques différentes, un monde plus lumineux et plus réel, et un monde plus sombre et oppressant où vous êtes soumis à votre peur. Le protagoniste découvrirait ce qui lui est arrivé au cours de l'histoire et apprendrait à contrôler sa peur.

DE In diesem mehr oder minder klassischen Jump'n'Run kann zwischen zwei unterschiedlichen Welten mit sehr verschiedenen physischen Eigenschaften gewählt werden: einer hellen, realistischeren Welt und einer dunkleren, erdrückenden Welt, in der man seinen Ängsten ausgesetzt ist. Spieler\*innen entdecken im Verlauf des Spiels, was dem Protagonisten zugestoßen ist und wie er seine Ängste kontrollieren kann.

# Calm

Anna Pastor – Loïc Befve – Rémy Cases – Quentin Schiavon – Loïc Miguet – Théo Toussaint

FR Contrairement à la nature de sa définition CALM est un jeu qui vous fera sortir de vos gongs. C'est un jeu de guerre, mais entre frère et sœur. Le but est simple, il faut faire rager l'autre le plus possible. À l'inverse, à l'aide des différents objets de la maison, vous pouvez collaborer avec votre sœur/frère et amplifier la pagaille. Vous l'aurez compris: CALM est un jeu fait pour vous défouler.

DE Anders als der Name des Spiels vermuten lässt, ist CALM ein Spiel, das Spieler\*innen aus der Haut fahren lässt. Es ist ein Kriegsspiel, aber zwischen Bruder und Schwester. Das Ziel des Spiels ist einfach: den/die andere\*n so wütend wie möglich zu machen. Dieses Spiel kann aber auch anders herum gedacht werden: Wer mit seiner Schwester/seinem Bruder zusammenarbeitet, kann mithilfe der vielen im Haus versteckten Objekte das Chaos noch vergrößern. Kurz gesagt: In diesem Spiel darf man sich Luft machen.

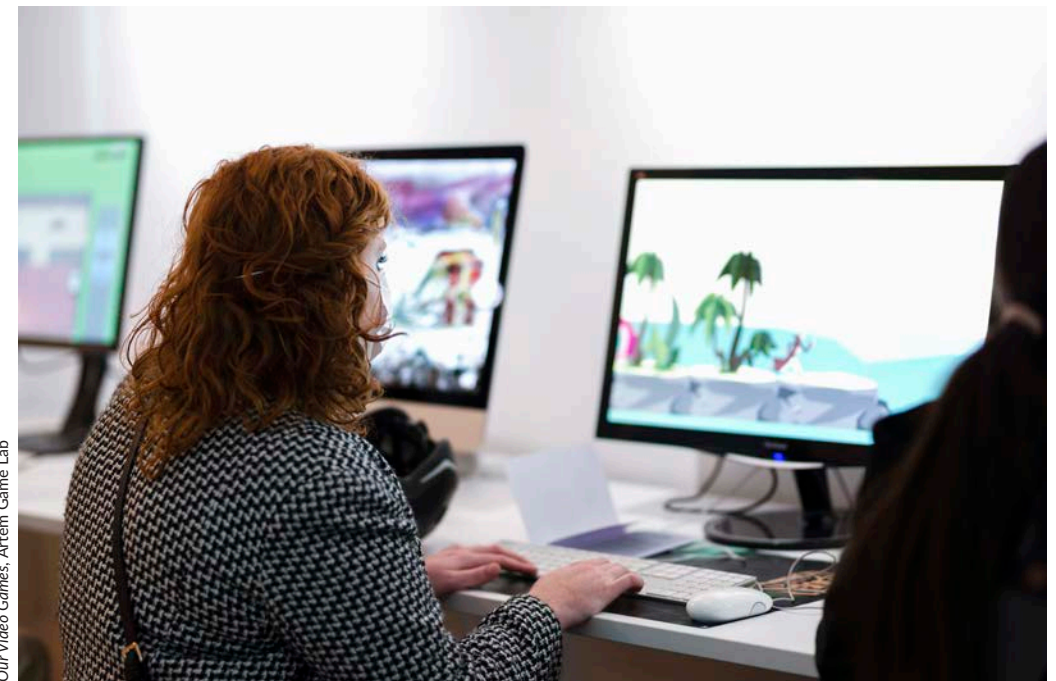
# My Books Yuxin Wu

Livres

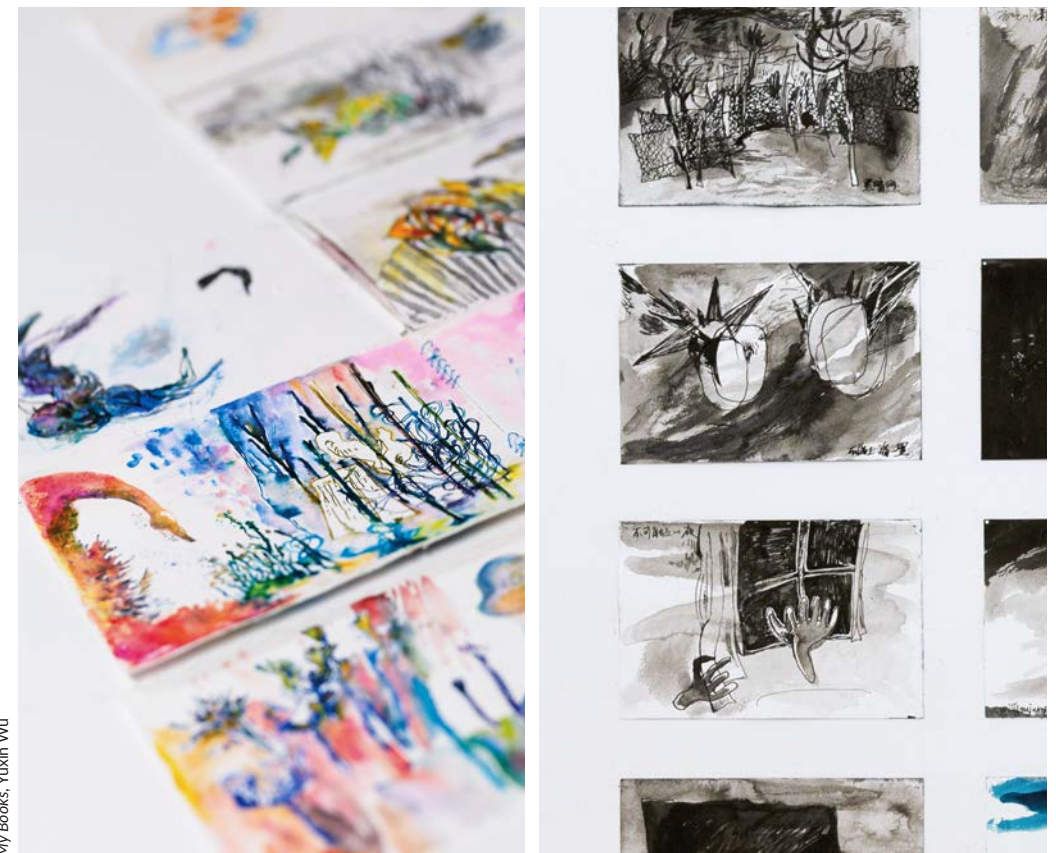
FR Il s'agit de quatre livres d'artiste, avec des thèmes tels que la ville, l'amour, les errances, les sensations. Ces livres sont réalisés à la peinture, au crayon, à l'encre de Chine, à l'aquarelle...

Bücher

DE Ausgestellt sind vier Bücher der Künstlerin, zu Themen wie Stadt, Liebe, Wanderungen, Gefühle. Die Bücher wurden erstellt als Malereien, Zeichnungen, mit chinesischer Tinte, als Aquarell...



Our Video Games, Artem Game Lab



My Books, Yuxin Wu

# Vacuum Robots

## Chloé Vernay

Édition à consulter sur table

Édition à consulter sur table

FR Cette bande dessinée muette montre les déambulations d'un petit robot nettoyeur dans une architecture futuriste et surdimensionnée, aux inspirations brutalistes. Le personnage traverse une cité immense mais pourtant vide, impersonnelle et stérile. Cette sensation de froideur est accentuée par le dessin, réalisé numériquement et évoquant des illustrations techniques ou d'architecture. L'impression en risographie vient contrebalancer cet effet en apportant de la texture et de la matérialité à l'édition. Seul le personnage humain est dessiné à la main, contrastant ainsi avec le ville morte et aseptisée.

DE Dieser Comic ohne Sprache zeigt die Wanderungen eines kleinen Reinigungsroboters in einer futuristischen und überdimensionierten Architektur mit brutalistischen Anmutungen. Der Protagonist durchstreift eine gigantische Stadt, die aber vor allem leer, unpersönlich und steril ist. Dieser Eindruck von Kälte wird unterstrichen durch die Zeichnungen, digital umgesetzt und an technische oder architektonische Zeichnungen erinnernd. Der Druck in Risografie erweckt einen gegenteiligen Eindruck und erzeugt Textur und Materialität. Nur die menschliche Hauptfigur ist mit der Hand gezeichnet und kontrastiert auf diese Weise mit der ausgestorbenen, desinfizierten Stadt.

# Nintendo DS Lite

## Émilie Guesse

Fanzine

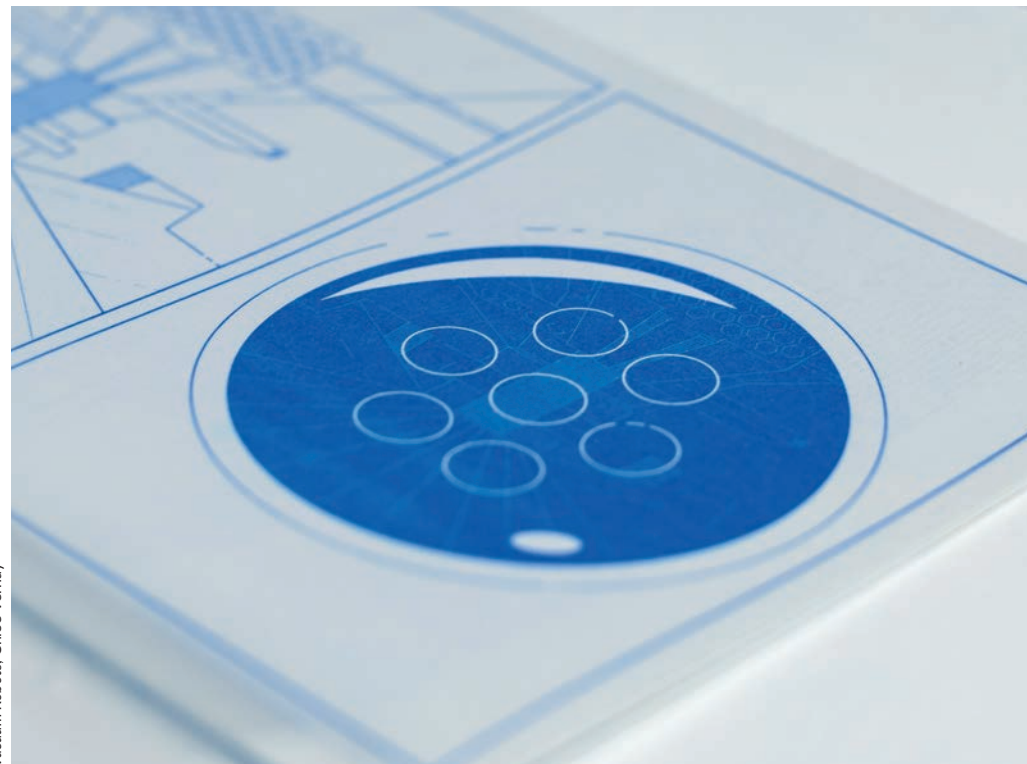
Fanzine

FR Ce fanzine sur la Nintendo Ds Lite se base sur un livret de jeu russe à l'esthétique marquée. Il fait voyager dans les souvenirs de cette console à travers une grille de jeu qui rappelle l'interface de la Nintendo. La feuille remplace l'écran et les deux identités se fondent l'une dans l'autre. On entre dans l'édition avec le démarrage de la console, son menu et ses options qui fusionnent et se déploient dans une grille de mots croisés. D'autres systèmes de grille plus complexes ont ensuite été combinés avec des anecdotes et la physionomie de la console. Pour clore ce livret-jeu, des puzzles de mots mêlés ont été créés sur les licences phares de l'époque. Il est imprimé en monochrome sur du papier machine classique pour conserver l'aspect bon marché de ce type de livret.

DE Dieses Fanzine für den Nintendo Ds Lite lehnt sich in seiner Ästhetik an ein visuell auffallend stark gestaltetes russisches Spieleheft an. Man reist in die Erinnerungen der Konsole über ein Spielbrettmuster, das an das Nintendo-Interface erinnert. Das Papier ersetzt den Bildschirm und die beiden Identitäten gehen ineinander über. Zu Beginn des Drucks sehen wir das Hochfahren der Konsole, das Hauptmenü und die Optionen, die sich zusammenschließen und in ein Kreuzworträtsel übergehen. Komplexere Gittermuster werden anschließend kombiniert mit Anekdoten und dem Erscheinungsbild der Konsole. Am Schluss dieses Spielehefts stehen Worträtsel zu den wichtigsten Lizenzen der Zeit. Das Heft ist auf klassisches Schreibmaschinenpapier gedruckt, um den kostengünstigen Charakter dieser Art von Heften zu erhalten.

Vacuum Robots, Chloé Vernay

Nintendo Ds Lite, Émilie Guesse





# My School in Lockdown

Mickael Bourguer – Maëlle Cottet – Cédric Elmerich – Marine Fuchs-Nieder –  
Émilie Guesse – Marielle Nicolas – Haeun Park – Lucas Pierrot – Margot Rabbe –  
Maïwenn Rethore – Chloé Vernay

Livre géant

Buch im Großformat

FR Cette édition présente les travaux photographiques des étudiant.e.s de troisième année de DNA communication de l'École nationale supérieure d'art et de design de Nancy, réalisés lors du workshop conduit par Florine Bonaventure et Julia Andréone en avril 2021. Il s'agit d'un travail collectif de classe, la création d'une revue d'images ayant comme sujet le bâtiment de l'ENSAD Nancy et de créer un storytelling singulier et contemporain sous forme d'une publication. Les étudiant.e.s ont réfléchi à comment se réapproprier ce lieu après des mois d'absence dû au confinement.

DE Dieser Band versammelt fotografische Arbeiten der Studierenden im 3. Jahr DNA Kommunikation der École nationale supérieure d'art et de design de Nancy, entstanden im Rahmen eines Workshops angeleitet von Florine Bonaventure und Julia Andréone im April 2021. Es ist ein Gemeinschaftsprojekt der Studiengruppe, eine Bilderschau rund um das Gebäude der ENSAD Nancy und ein neuartiges Storytelling für die Veröffentlichung. Die Studierenden haben nach Möglichkeiten gesucht, sich das Gebäude nach Monaten der Abwesenheit während des Lockdowns wieder anzueignen.

# Cyber Knowledge Christine Papst

Mapping vidéo à 4 canaux, 3:30 min

4-Kanal-Videomapping, 3:30 min

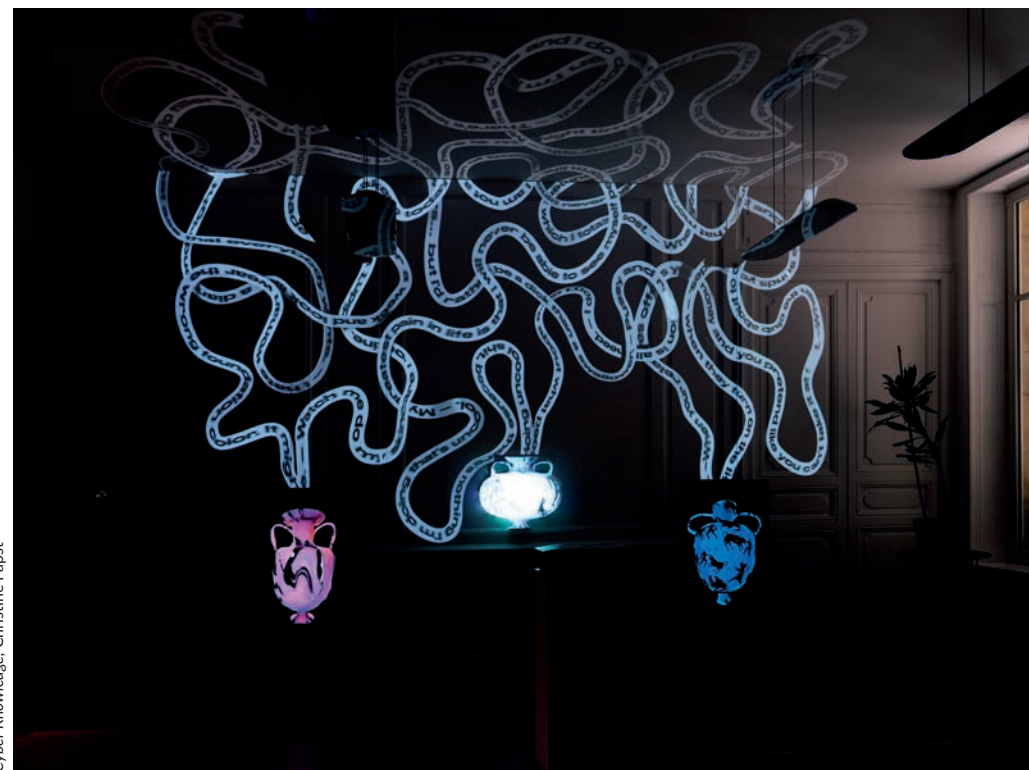
FR Avec Internet, nous avons à notre disposition une source de connaissances aux proportions incommensurables. Mais Internet fait-il de nous des personnes plus intelligentes? L'installation vidéo *The Inner Life of Cyber Knowledge* jette un regard ironique sur la question de savoir: quelles informations nous percevons comme valant la peine d'être connues et auxquelles nous permettons d'entrer dans nos bulles de filtres individuelles. Inspirés par la peinture de vase grecque et la poésie Dada, les cyber-vases qui en résultent représentent un morceau de la culture contemporaine du savoir en ligne.

DE Mit dem World Wide Web steht uns eine Wissensquelle unermesslichen Ausmaßes zur Verfügung. Doch macht uns das Internet dadurch auch zu klügeren Menschen? Die Videoinstallation *The Inner Life of Cyber Knowledge* setzt sich ironisch mit der Frage auseinander, welche Informationen wir als wissenswert empfinden und ihnen daher Eintritt in unsere individuellen Filterblasen gewähren. Inspiriert von griechischer Vasenmalerei und Dada-Poesie repräsentieren die entstandenen Cyber-Vasen ein Stück zeitgenössische Online-Wissenskultur.

My School in Lockdown, Collectif



Cyber Knowledge, Christine Papst



# Those who live the war

## Marianne Thibault & Gil Zinck

Installation sonore

Klanginstallation

FR La grand-mère de l'artiste raconte ses souvenirs d'enfance en Alsace pendant la guerre et dans les mois qui ont suivi. À l'âge de dix ans, elle a été déportée avec le reste de sa famille à Schirmeck, dans un ancien camp de concentration réutilisé dès la Libération par les Forces Françaises de l'Intérieur pour interner les Alsaciens soupçonnés de collaboration avec les Allemands. À travers ses anecdotes, on discerne des individus qui subissent les logiques de guerre ou s'en accommodent.

DE Die Großmutter des Künstlers erzählt ihre Kindheitserinnerungen aus dem Elsaß während des Krieges und den darauffolgenden Monaten. Im Alter von zehn Jahren wurde sie mit ihrer ganzen Familie nach Schirmeck in ein ehemaliges Konzentrationslager deportiert, das während der Befreiung Frankreichs von der Armee benutzt wurde, um Elsässer zu inhaftieren, die im Verdacht standen, mit den Deutschen kollaboriert zu haben. Durch ihre Anekdoten werden Individuen sichtbar, die sich der Logik des Krieges unterwerfen – oder sich ihrer bedienen.

# Fantôme

## Eva Prusiewicz

Installation

Installation

FR Elle donne à chercher et plus simplement à voir. Elle évoque sa volonté de mettre ses émotions à nues dans la limite de la compréhension d'autrui et ainsi jouer sur cette ambiguïté. Ses peintures qui incitent à chercher la composition par le mouvement et la lumière révélant après une certaine attention ce qu'elles ont à dire. Il faut jouer avec l'espace et le corps pour avoir une idée de la peinture qui se cache sous nos yeux.

DE Die Installation lädt ein zur Suche, zum Sehen. Sie spielt an auf den Willen, die eigenen Emotionen offenzulegen, immer abhängig von den Grenzen des Verständnisses des Gegenübers und spielt mit dieser Uneindeutigkeit. Die Malereien laden dazu ein, die Komposition in der Bewegung und im Licht zu entdecken, sodass sie nach und nach preisgeben, was sie zu erzählen haben. Ein Spiel mit Raum und dem eigenen Körper ist nötig, um sich einen Eindruck von der Malerei zu verschaffen, die sich vor unserem Blick zunächst versteckt.

Ceux qui font la guerre, Marianne Thibault & Gil Zinck



Fantôme, Eva Prusiewicz



# The Riesen Sequoia

## Margaux Moritz

Sculpture

Skulptur

FR Une sculpture en forme de boîte à musique avec comme motif extérieur le globe terrestre. À l'intérieur, une graine de Riesen séquoia. La boîte reste fermée hormis pour la lecture lors du vernissage. Le texte de la lecture sera composé d'un maillage complexe entre trois langues : français, allemand et anglais. Et le point de départ du texte est le Riesen séquoia. Qui est-il et pourquoi il se trouve ici? Interroger la situation et son statut amènera progressivement à étendre à la nôtre : l'enferment lié au coronavirus, la place laissée au futur, la rupture avec les lieux de vie et de culture comme par la musique et les boîtes de nuit...

DE Ausgestellt ist eine Skulptur in Form einer Musikschatulle, außen gestaltet mit dem Motiv der Erdkugel. Im Inneren dieser Skulptur befindet sich das Samenkorn eines Riesen Sequoia. Die Schatulle bleibt verschlossen, nur nicht während der Lesung anlässlich der Vernissage. Der vorgelesene Text ist eine komplexe Verschränkung von Begriffen und Phrasen aus drei Sprachen : Französisch, Deutsch und Englisch. Ausgangspunkt des Textes ist der Riesen-Sequoia. Wer ist er und warum befindet er sich genau hier? Das Hinterfragen dieser Situation und seines Status hilft dabei, nach und nach unser Verständnis zu erweitern: das Eingesperrtsein während der Corona-Krise, der Raum, den wir der Zukunft geben, der Bruch mit den Orten des öffentlichen Lebens und der Kultur, der Musik, den Clubs...

# Home

## Katharina Ephan

Animation en réalité virtuelle, 4:00 min

VR Animation, 4:00 min

FR Depuis le début de l'année 2021, l'expérimentation en réalité virtuelle fait partie de mon travail de licence intitulée *k hbu*. En partie autobiographique, *The Inner Life of Home* raconte l'histoire d'une jeune fille nommée Nico qui cherche à se réfugier dans un monde numérique, mais qui s'aperçoit que celui-ci a un impact négatif sur elle et sur sa perception. La réalité virtuelle se confond avec le monde réel. Ce n'est qu'en quittant sa chambre qu'elle échappe à ces influences négatives. L'inspiration majeur de ce travail est bien évidemment la pandémie de COVID, mais aussi mes propres expériences avec la maladie mentale et les stratégies d'adaptation à des situations stressantes.

DE Die VR Experience ist eine alleinstehende Auskopplung meiner Bachelorarbeit *k hbu*, die sich seit Anfang 2021 in Arbeit befindet. Teils autobiographisch erzählt *The Inner Life of Home* von einem Mädchen namens Nico, die Zuflucht in einer digitalen Welt sucht, dann jedoch feststellen muss, dass diese sie und ihre Wahrnehmung negativ beeinflusst. Die virtuelle Realität verschwimmt mit der realen Welt. Nur indem sie ihr Zimmer verlässt, entflieht sie diesen negativen Einflüssen, die jedoch in ihrem Zimmer zurückbleiben. Als Inspiration dienten die Herausforderungen in der Corona-Pandemie, sowie eigene Erfahrungen mit psychischen Krankheiten und Bewältigungsstrategien für diese Stresssituationen.

The Riesen Sequoia, Margaux Moritz

Home, Katharina Ephan



# Delusion

## Laura Hiebert

Installation de réalité augmentée

AR Installation

FR Comment naissent les théories du complot? Cette installation en réalité augmentée met en lumière un phénomène qui est redevenu d'actualité à l'heure de la pandémie. Dans un élan de nostalgie, les visiteurs-euses sont conduit-e-s dans le monde rassurant et vintage des années 1950 aux États-Unis, avec ses motifs floraux et ses fauteuils confortables. I-elles sont invité.e.s à prendre simplement place et à laisser la pièce faire son effet sur eux-elles – ou à partir à la découverte avec leur smartphone. Grâce à l'application AR *Artivive*, une nouvelle perspective devient visible, les motifs apparemment inoffensifs se transforment en espions et en machines de propagande. Les animations s'appuient sur les erreurs de perception typiques de l'ère McCarthy, qui ont conduit à un déni des faits et ont rendu les gens sensibles aux théories du complot.

DE Wie entstehen Verschwörungstheorien? Die Augmented Reality Installation beleuchtet ein Phänomen, das zur Zeit der Pandemie wieder aktuell geworden ist. In einem Anflug von Nostalgie werden die Besucher\*innen in die gemütliche, häusliche Welt der US-amerikanischen 1950er Jahre mit ihren romantischen Mustern und bequemen Cocktailsesseln geführt. Sie werden dazu eingeladen, einfach Platz zu nehmen und den Raum auf sich wirken zu lassen oder mit ihrem Smartphone auf Entdeckungstour zu gehen. Mit der AR App *Artivive* wird über dem Interieur eine alternative Perspektive sichtbar, bei der die scheinbar harmlosen Muster zu Spionen und Propagandamaschinen mutieren. Grundlage für die Animationen sind typische Wahrnehmungsfehler der McCarthy-Ära, die zu einer Verleugnung von Fakten führten und empfänglich machten für Verschwörungstheorien.

# The Card Game

## Collectif

Jeu de carte

Kartenspiel

FR *Contamination* est une suite de projets de manifestations collectives annuelle menée par Manon Galland et Eva Prusiewicz. Le but est de contaminer l'espace public et privé afin de diffuser facilement et plus largement de jeunes artistes. Réalisé avec des étudiant-e-s de l'ENSAD Nancy, l'ENSBA Lyon, l'ENSAPC Cergy, l'ENSBA Paris, de l'ESAL Épinal, de l'ESAL Metz. Toutes les illustrations ont été réalisées pendant le deuxième confinement

DE Dieses Kartenspiel wurde in 100 Exemplaren als Risografie-Druck produziert. Der Name des Spiels ist *Contamination*, Ansteckung, denn das Ziel ist es, den öffentlichen und privaten Raum mit Kreationen junger Künstler\*innen zu infizieren. Alle Illustrationen wurden von Studierenden der ENSAD Nancy, der ENSBA Lyon, ENSAPC Cergy, ENSBA Paris, ESAL Épinal und der ESAI Metz während des zweiten Lockdowns erarbeitet.

Delusion, Laura Hiebert



The Card Game, Manon Galland & Eva Prusiewicz



Janice Jensen, Ludmila Voronitch  
et Oriane Perry Mézière



Maximilian Lahr, Laura Hiebert  
et Katharina Ephan



Katrin Ribbe, Christine Papst,  
Manon Galland et Eva Prusiewicz



Chloé Vernay, Yuxin Wu  
et Eva Prusiewicz



Julia Dolipski, Margaux Moritz  
et Émilie Guesse





# Opening Party

FR L'exposition a ouvert ses portes au public le jeudi 16 septembre 2021 à partir de 18h30. Après quelques mots des organisateurs, le public a pu profiter pleinement des œuvres en présence des artistes qui assuraient la médiation de l'exposition. C'est avec un réel plaisir que le public et les artistes ont pu profiter d'une soirée festive, presque de retour à la normal.

DE Die Ausstellung öffnete am Donnerstag, 16. September ab 18:30 ihre Pforten für das Publikum. Nach einigen einleitenden Worten der Organisator\*innen konnten die Besucher\*innen die Gesamtheit der Werke erkunden und ins Gespräch mit den Künstler\*innen gehen. Publikum und Künstler\*innen genossen sichtlich diesen festlichen Anlass, der beinahe an normale Zeiten erinnerte.

---

## Concert du duo Ameli Paul

---

## Live-Konzert von Ameli Paul

FR C'est un duo où se mêle des instruments en live, du chant et différents effets analogique ou électroniques. Leur son est rêveur mais néanmoins dansant, on peut s'y plonger, flotter et peut être se perdre. Le duo est synonyme de sonorités électroniques émouvantes qui vont des excursions cinématographiques aux structures de chansons de type pop.

DE In der Musik dieses Duos mischen sich Live-Instrumente, Gesang und weitere analog und digital erzeugte Effekte. Dies führt zu einem Klang, der sowohl träumerisch, als auch tanzbar ist, in den man eintaucht, schwebt, sich verliert. Das Duo steht für mitreissende elektronische Klänge, von cinematographischen Ausflügen bis zu popähnlichen Liedern.

---

## DJ-Set: Benoit de Mijolla

---

## DJ-Set: Benoit de Mijolla

FR Artiste plasticien mais aussi Dj et producteur, il assume entièrement ces multiples casquettes. Passionné par la musique électronique et plus précisément la house musique des années 90, il s'intéresse beaucoup à l'histoire de ce mouvement musical. Que ce soit en tant qu'artiste plasticien ou DJ, il cherche à mixer des éléments du passé avec ceux du présent. À travers des morceaux iconiques de House mêlés avec des morceaux plus récents, il tente de créer une continuité dans ses DJ set toujours dans l'idée de vous faire danser! En essayant de s'adapter à chaque moment de la soirée, ne vous étonnez pas si ABBA s'entremêlent avec les Daft Punk et caetera...!

DE Benoit ist Künstler, aber auch DJ und Produzent und fühlt sich in all diesen Domänen wohl. Aus seiner Leidenschaft für elektronische Musik, insbesondere der House-Musik der 90er Jahre, entstand sein grosses Interesse für die Geschichte dieser musikalischen Bewegung. Sowohl als bildender Künstler als auch als DJ sucht er die Mischung aus Vergangenheit und Gegenwart. Im Wechsel zwischen Klassikern der House-Musik und gegenwärtigen Stücken erzeugt er einen Flow in seinen DJ-Sets, der vor allem zum Tanzen bringen soll. So ist es nicht verwunderlich, wenn sich im Laufe des Abends ABBA und Daft Punk und viele andere kreuzen.







FR L'exposition est conçue en partenariat avec la FH Bielefeld et l'ENSAD Nancy.

DE Die Ausstellung wurde entwickelt von der FH Bielefeld und der ENSAD Nancy.

---

Direction de la publication

Herausgabe der Publikation

---

Christelle Kirchstetter / Directrice ENSAD Nancy  
Esther Mikuszies / Directrice Goethe-Institut de Nancy

---

Commissariat de l'exposition

Kuratorische Leitung

---

Olivier Ageron / ENSAD Nancy  
Florian Kühnle / FH Bielefeld  
Claudia Rohmoser / FH Bielefeld  
Julia Viering / Goethe-Institut de Nancy

---

Production

Produktion

---

Kim Groche / FH Bielefeld  
Jacques Keitzl / Goethe-Institut de Nancy  
Julien Riffault / ENSAD Nancy  
Antoine Poirisse

---

Design Graphique

Grafikdesign

---

Émilie Guesse / Étudiante en option Communication ENSAD Nancy

---

Visuel de couverture

Grafik auf der Titelseite

---

Christine Papst / Studentin in Digital Media and Experiment an der FH Bielefeld

---

Photographie

Fotografie

---

Solene Mangin

FR Le projet est réalisé avec le soutien de l'OFAJ dans le contexte de l'appel à projets des rencontres à distance pour rester proche.

DE Das Projekt wurde umgesetzt mit der Unterstützung des OFAJ/DFJW im Rahmen der Projektausschreibung « Digital ganz nah ».

