

Etienne Dietzel

Portfolio



as far as the eye can see

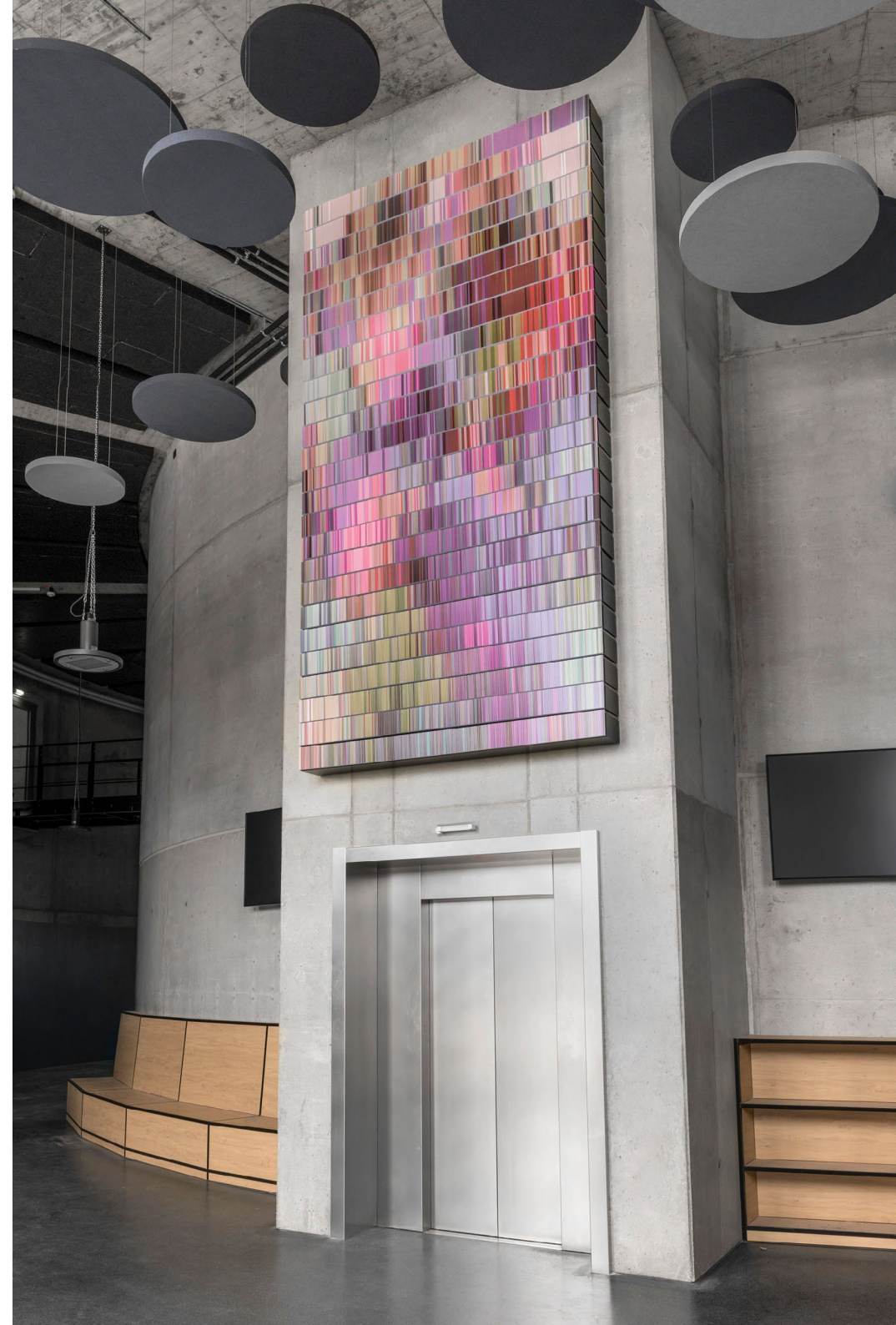
Installation im Planetarium von Halle

Als das Universum erst 380.000 Jahre alt war und seine Temperatur allmählich sank, verbanden sich die freien, verschieden geladenen Materieteilchen zu stabilen Atomen. Diese Neuordnung ermöglichte es den Photonen, die vorher mit der Materie in Wechselwirkung standen, sich frei zu bewegen: Das erste Licht entstand und das bis dahin trübe Universum wurde transparent. Die Strahlung war gleichmäßig verteilt. Bis in die Gegenwart sind Reminiszenzen dieses Lichts als kosmische Hintergrundstrahlung (CMB) messbar. Visualisierungen des Phänomens sind abstrakte Porträtfotografien des jungen Universums.

Diese Urbild ist der thematische Ausgangspunkt für die Installation im neuen Planetarium in Halle: In einem Regal sind auf 25 Lagen Bücher eingereiht. Ihre Anzahl entspricht derjenigen, der mit dem menschlichen Auge am Nachthimmel erkennbaren Sterne.

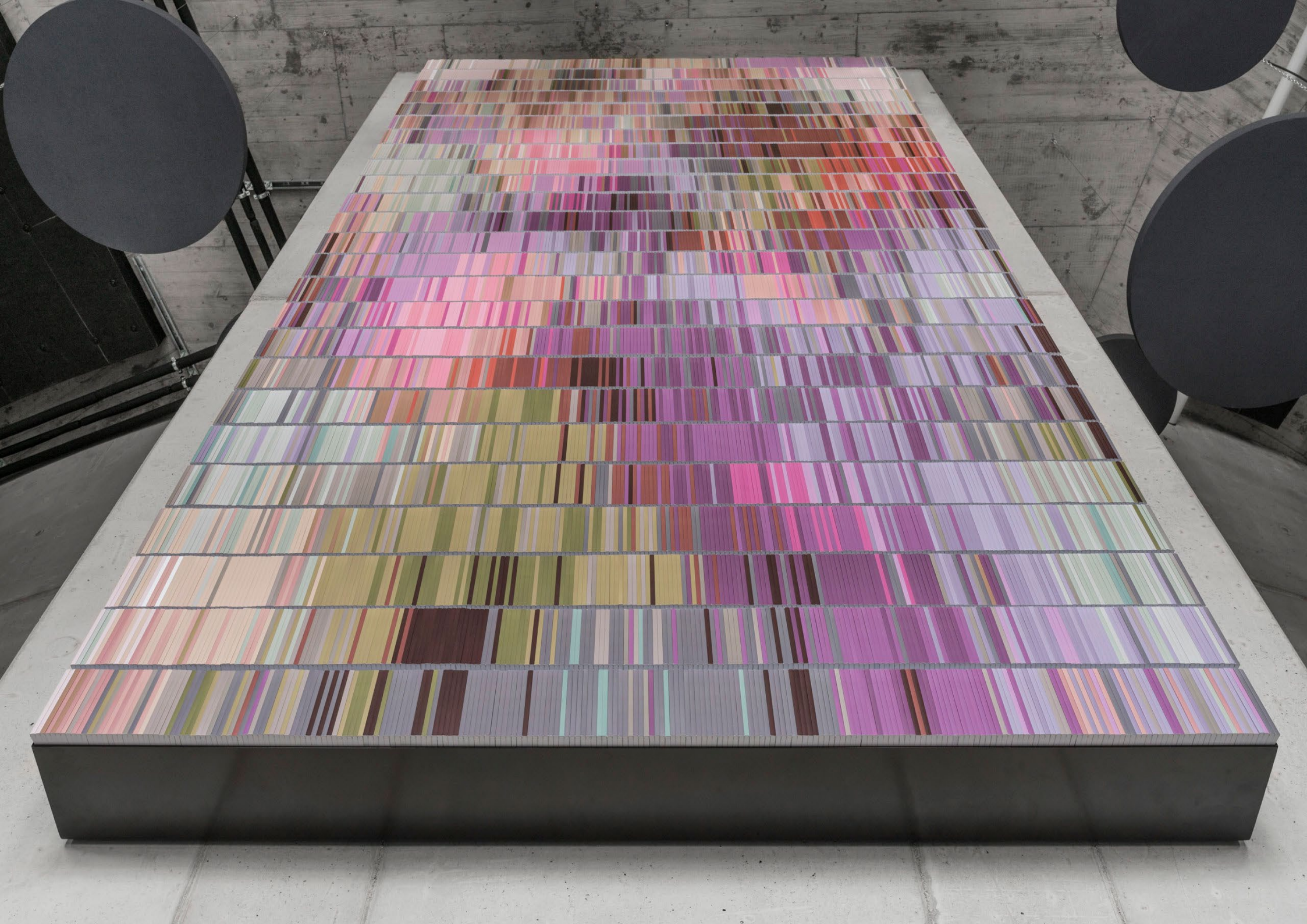
Die Einbände der einzelnen Bücher sind in verschiedenen Farben gehalten. Über ihre Anordnung im Regal bilden die Bücher ein grob gerastertes Bild, das auf Messungen des kosmischen Hintergrundrauschens basiert.

Die Bücher selbst sind leer. Ein Exemplar liegt im Planetarium aus und kann von den Besucher_innen gefüllt werden. Ist ein Buch voll, wird es mit einem zufällig gewählten, noch leeren Exemplar im Regal ausgetauscht. Da die Bücher so im Laufe der Zeit ihren Platz wechseln, verändert sich auch das Gesamtbild der Bücherrücken, wodurch das ursprüngliche Erscheinungsbild der Arbeit in Unordnung gerät und gewissermaßen verrauscht.









random seed

Welchen Weg ein Samen von einer Mutterpflanze nimmt, bis er einen neuen Ort zum Wachsen findet, scheint nicht schwierig nachvollziehbar zu sein: Wenn nur genug über die Parameter bekannt ist, die ihn lenken, sollte sein Weg sogar vorherzusagen sein. Aber schon ein kleiner Luftzug, ein verirrter Tropfen Wasser oder ein unsichtbares Bakterium kann sein Schicksal mitbestimmen. Viele Kleinigkeiten beeinflussen den Weg und schon verrauscht die vermeintliche Sicherheit in der Ungewissheit des Zufalls. Deswegen überrascht es nur wenig, dass die gleiche Wiese ein Jahr später ähnlich aber doch ganz anders aussieht und sie jedes Mal wieder ein kleines Mysterium in sich trägt.





random seed (0-4) C-Print / 0-4 von ∞ / jeweils 50 x 70 [cm]

3D-generierte Wiesenstücke: Ein Grundmodell von Gräsern wird in gleichbleibender Zahl auf einer Fläche angeordnet. Ihre Verteilung basiert auf einem Algorithmus zur Produktion scheinbar zufälliger Zahlenfolgen (PRNG). Die Nummerierung der Bildserie bezieht sich auf den jeweiligen Startwert der Rechenoperation (engl.: „seed“).





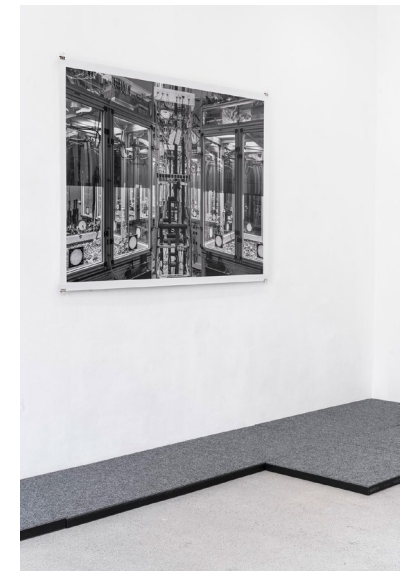
particle field (0) 3D-Rendering / C-Print / 1 von ∞ / 120 x 80 [cm]





noise cancelling 1 Fotografie / C-Print / 150 x 100 [cm]

EcoUnits des Helmholtz Umweltzentrums: Versuchsaufbau zur kontrollierten Simulation von Ökosystemen.

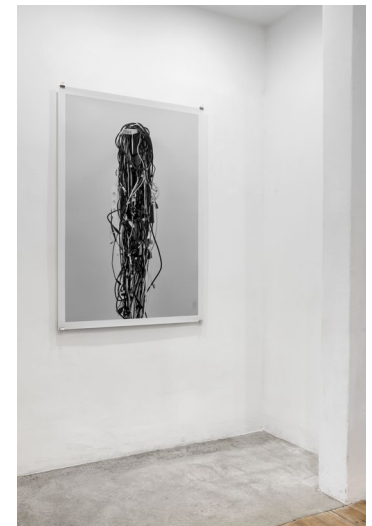
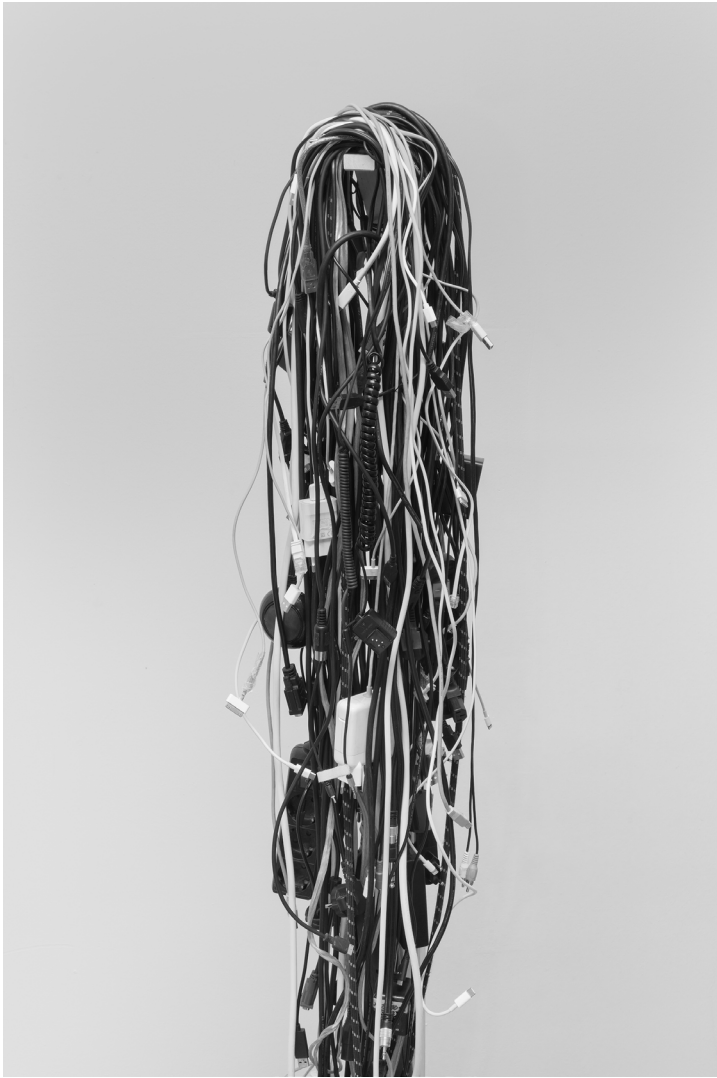




noise cancelling 2 Fotografie / C-Print / 80 x 120 [cm]

Weil für einen speziellen Versuchsaufbau eine identische Ausgangssituation in den Eco-Units hergestellt werden sollte, wurde in jede Einheit Saatgut mit gleicher Zusammensetzung eingebracht. Der Start des eigentlichen Experiments ist zeitlich verschoben worden, sodass die Pflanzen sich ungehindert entwickeln konnten. Unverhofft fand ein kleines Nebenexperiment statt: Aus dem Modellsaatgut entwickelten sich in den Einheiten unabhängig voneinander kleine Rasenstücke. Obwohl die Pflanzen den gleichen Umweltfaktoren ausgesetzt wurden, entstanden ganz unterschiedliche Biotope. Kein Rasenstück glich dem anderen, denn der Zufall kroch durch die unbeobachteten Schlupflöcher und verschob das Ergebnis ins Unvorhersagbare.



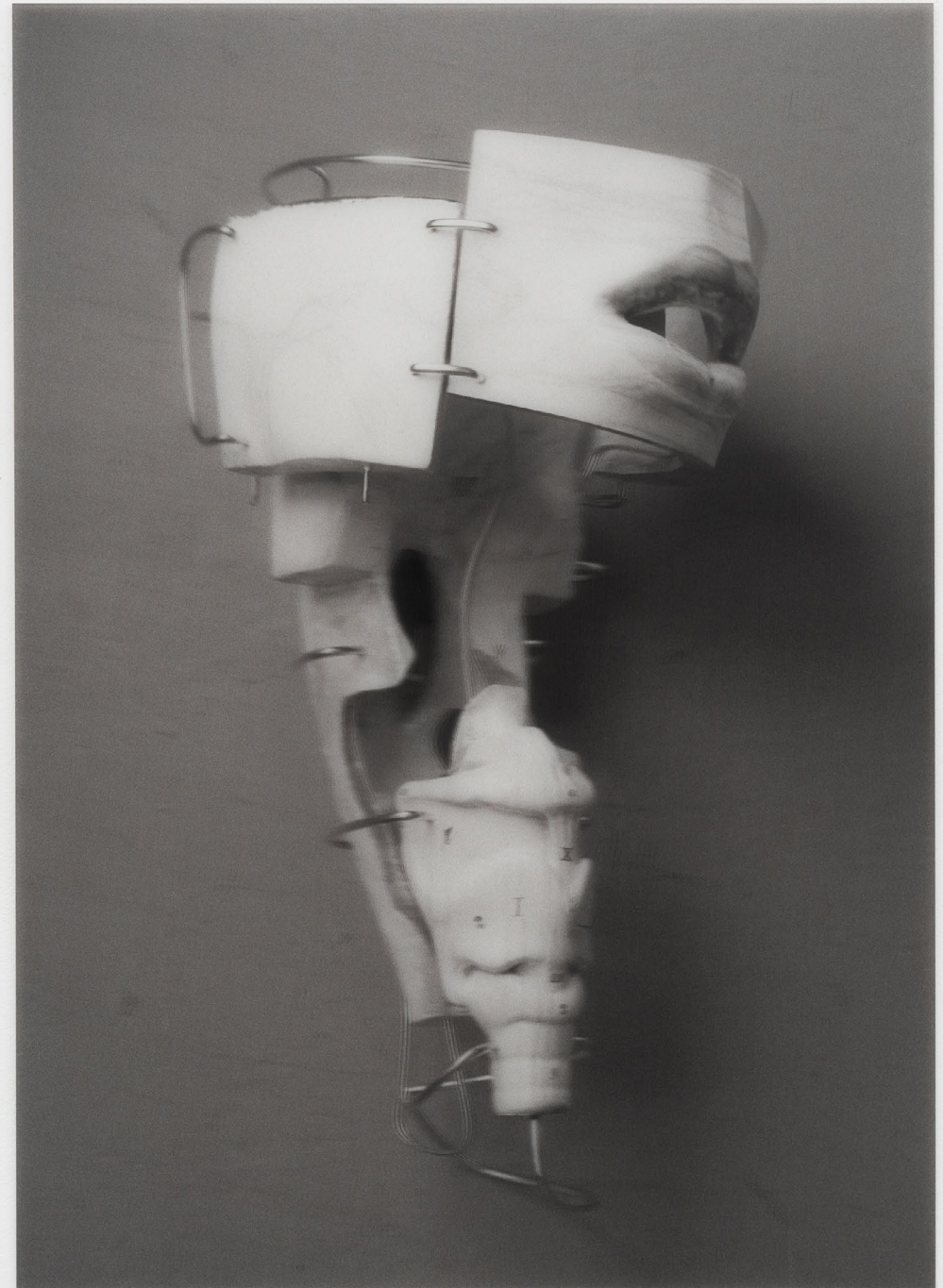


no 1 / no 2 mit Philip Gaißer / C-Print / jeweils 120 x 80 [cm]
Fotografien, die jeweils die scheinbar zufällige Sammlung aller Kabel einer Person als Form des indirekten Portraits zeigen

:-P untersucht die materielle Repräsentation von Sprache und Kommunikation und folgt der Frage, wie sich das Flüchtige von Stimme, Laut und Bedeutung in Objekte, Bilder und Strukturen einschreibt. Als historischer Referenzpunkt dienen die sogenannten sprechenden Statuen Roms, die seit dem 16. Jahrhundert als informelle Träger öffentlicher Meinungsäußerung fungierten. Sie markieren einen Moment, in dem Sprache an Körper und Material gebunden und im öffentlichen Raum verankert wurde.

Ausgehend davon entwickelt die Arbeit ein Ensemble aus unterschiedlichen Fundstücken, Modellen, Abbildungen und medialen Fragmenten, die zu einem Gesamtgefüge zusammengesampelt werden. Zungenmodelle aus dem Gesangsunterricht des späten 19. Jahrhunderts oder Aufnahmen eines Rasterelektronenmikroskops von Schallplatten stehen exemplarisch für dieses Vorgehen: Sie verweisen auf die körperlichen, didaktischen und technischen Bedingungen von Sprachproduktion und -speicherung, ohne diese abschließend festzuschreiben. Die einzelnen Elemente sind Versatzstücke, die unterschiedliche Ebenen von Kommunikation miteinander verschränken.

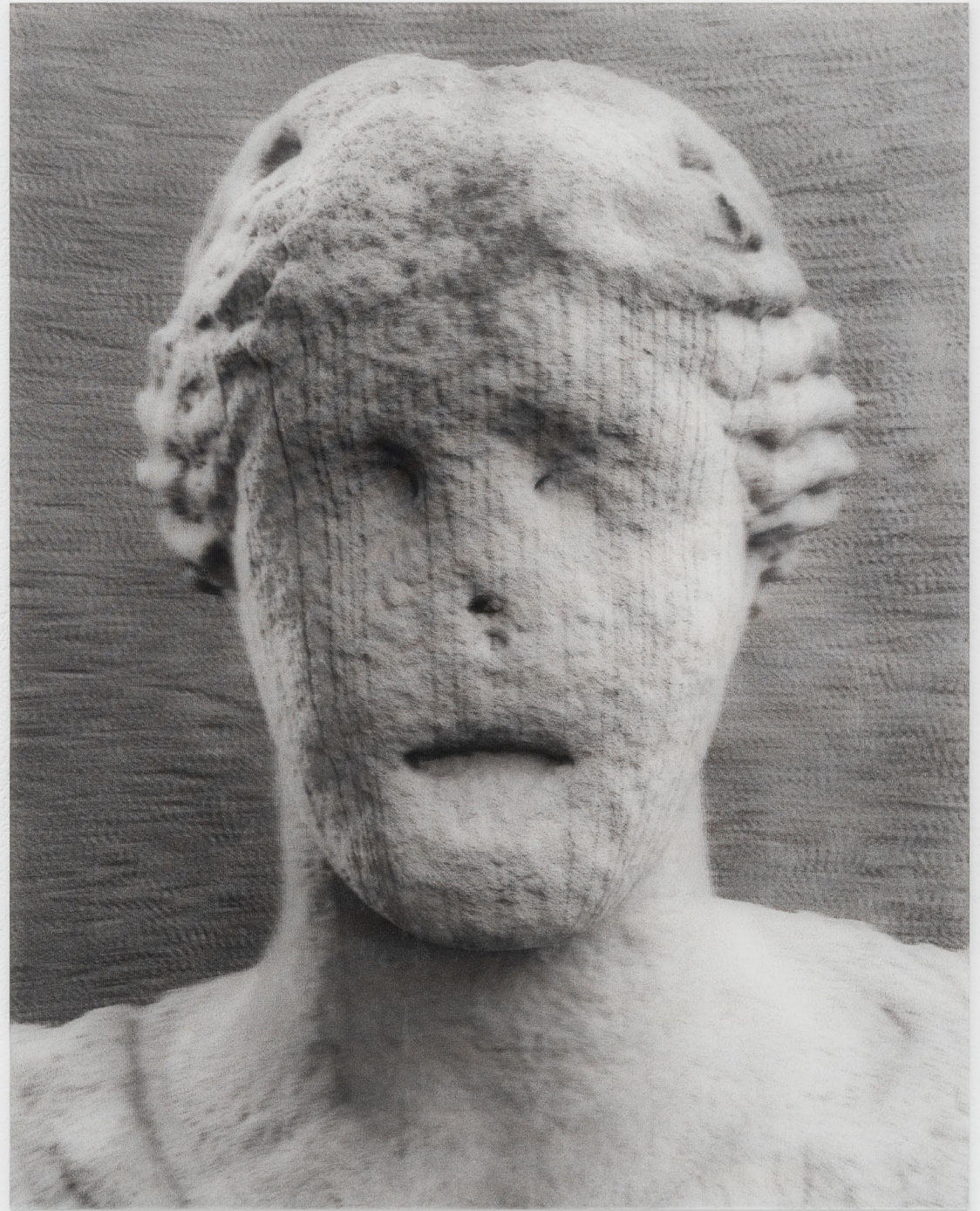
Im Sampling der einzelnen Aspekte entsteht ein offenes System, in dem Sprache als etwas erscheint, das sich immer wieder neu materialisiert, fragmentiert und überschreibt. Die Arbeit versteht Kommunikation nicht als linearen Übertragungsprozess, sondern als Gefüge aus Einschreibungen, Wiederholungen und Transformationen. Materie wird dabei zum Speicher, Resonanzraum und Akteur zugleich und macht sichtbar, wie Sprache zwischen Körpern, Objekten und Medien zirkuliert.

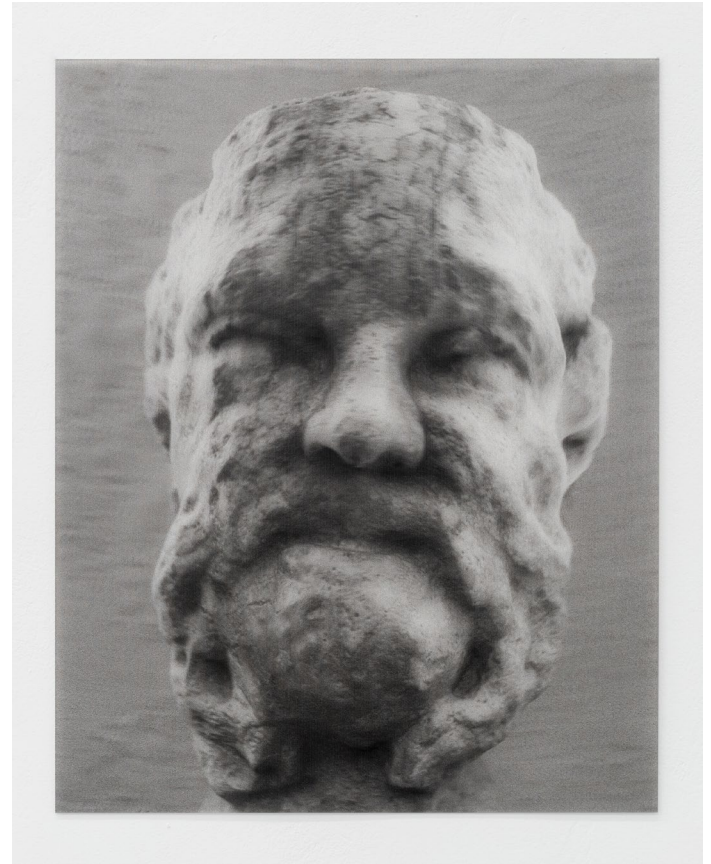
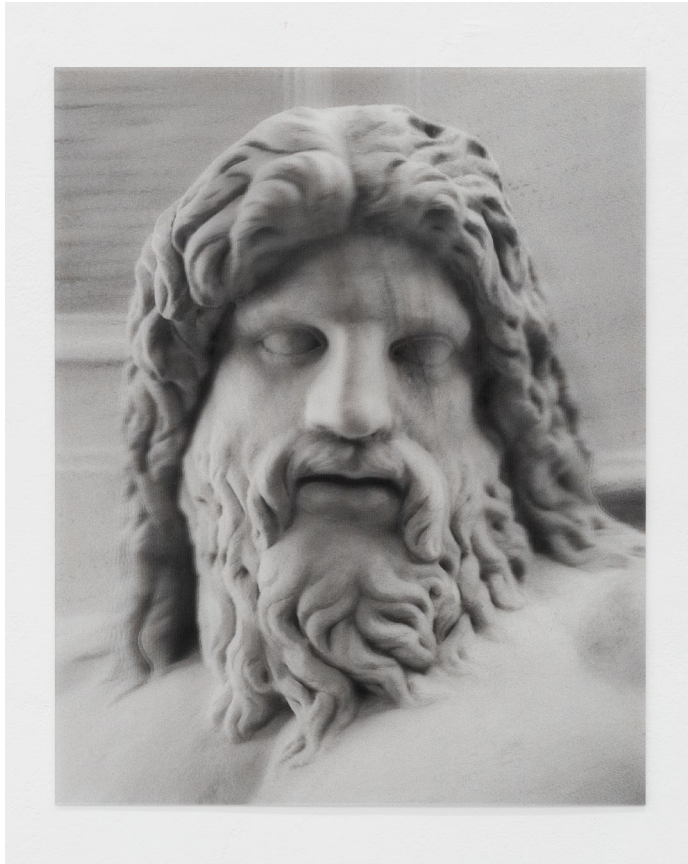




:-| 3D-Scan einer „sprechenden Statue“ / Lentikulardruck / 50 x 40 [cm]

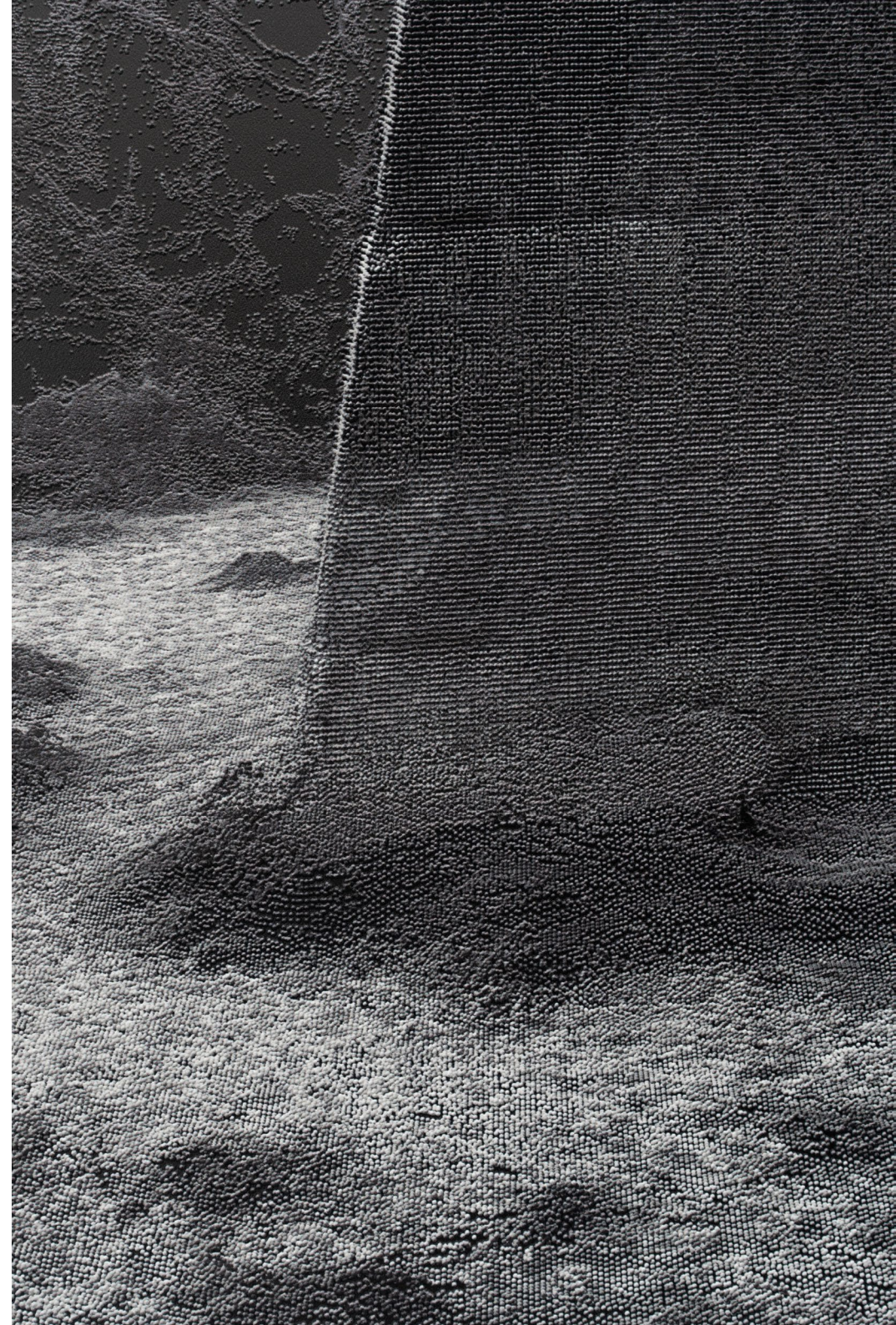
Auf einem hohen Sockel an der Nordseite der Piazza Pantaleo in Rom steht das Fragment einer hellenistischen Skulptur, die bei Pflasterarbeiten im 16. Jahrhundert in der Nähe ihres Standorts gefunden wurde. Große Teile der Figur fehlen und von ihrem Gesicht ist lediglich eine Anordnung von Löchern, Höhlen und Wölbungen verblieben, die noch den ursprünglichen Ausdruck erahnen lassen, in ihrer Reduziertheit aber mehr an ein Emoticon als ein antikes Porträtbild erinnern. Kurz nach dem Aufstellen der Figur wurde damit begonnen, Texte in Versform am Stein anzubringen, um satirische Kommentare auf das Zeitgeschehen zu veröffentlichen. Durch diese Sprechblasen bekam der Marmor eine lautlose Stimme. Im Laufe der Zeit begannen andere Figuren auf die Äußerungen zu antworten und es entspann sich ein diskursives Netzwerk über die Innenstadt hinweg. Diese Rolle als physische Stellvertretung anonymer Stimmen anderer füllen einige der Figuren bis heute aus.







listening ears Pointclouds einer Abhöranlage aus akustischen Spiegeln / Taktile Drucke / jeweils 60 x 60 [cm]









scrтч / zerkratztte Schallplatte / Aufnahme mit Rasterelektronenmikroskop \ UV-Druck / 20 x 30 [cm]

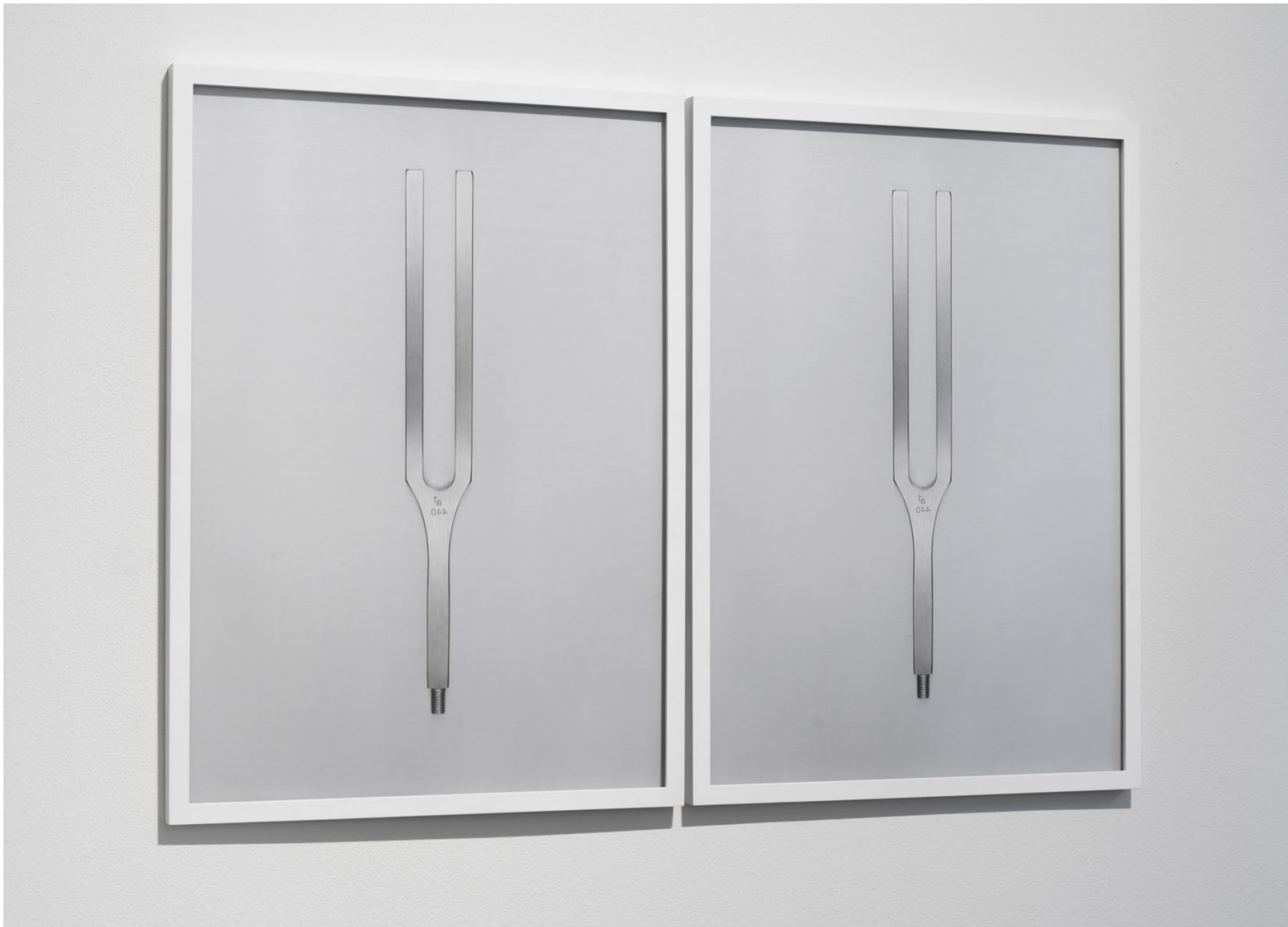
crckch / gebrochene Schallplatte / Aufnahme mit Rasterelektronenmikroskop \ UV-Druck / 20 x 30 [cm]



a¹

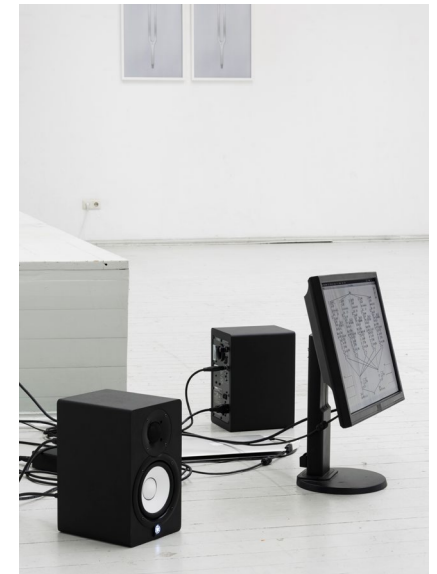
Der Chor ist als Klangkörper ein Gefüge einzelner Elemente individueller Klangfarbe. Traditionell werden solche musikalischen Teilelemente über den Kammerton a^1 als Richtwert zusammengeführt. Die DIN 1317-1 empfiehlt unverbindlich eine Frequenz des Tons von 440 Hertz. Praktisch angewandt variiert die Größe. In der Arbeit wird dieses Verhältnis von nivellierendem Richtwert und dem Wechselwirken von einzelem Individuum mit einer übergeordneter Struktur untersucht.



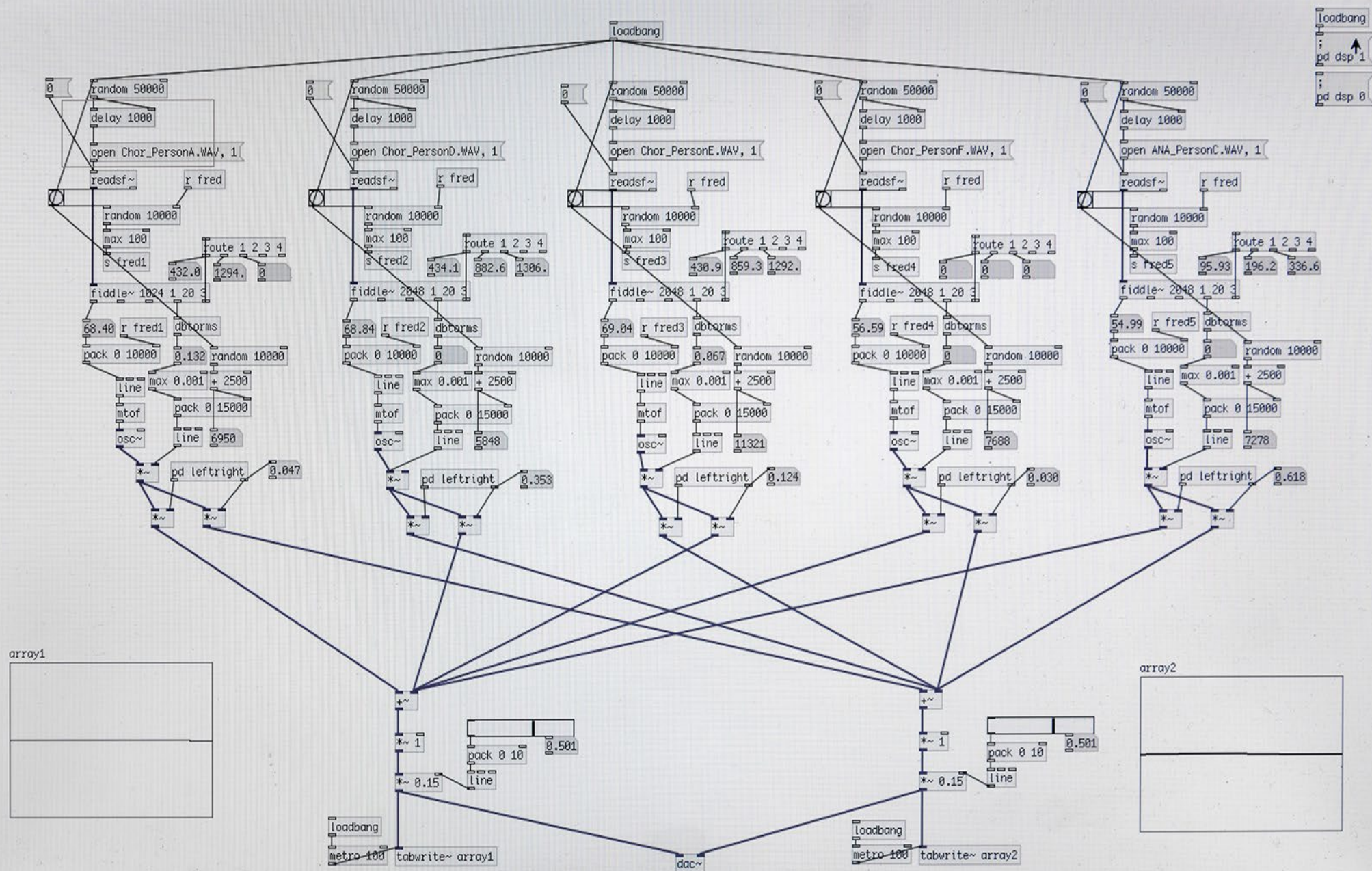


acoustic beating Digitaldruck / 70 x 50 [cm]

cluster 5-stimmiger Digitalsynthesizer / PureData - Script / [Mitschnitt](#)

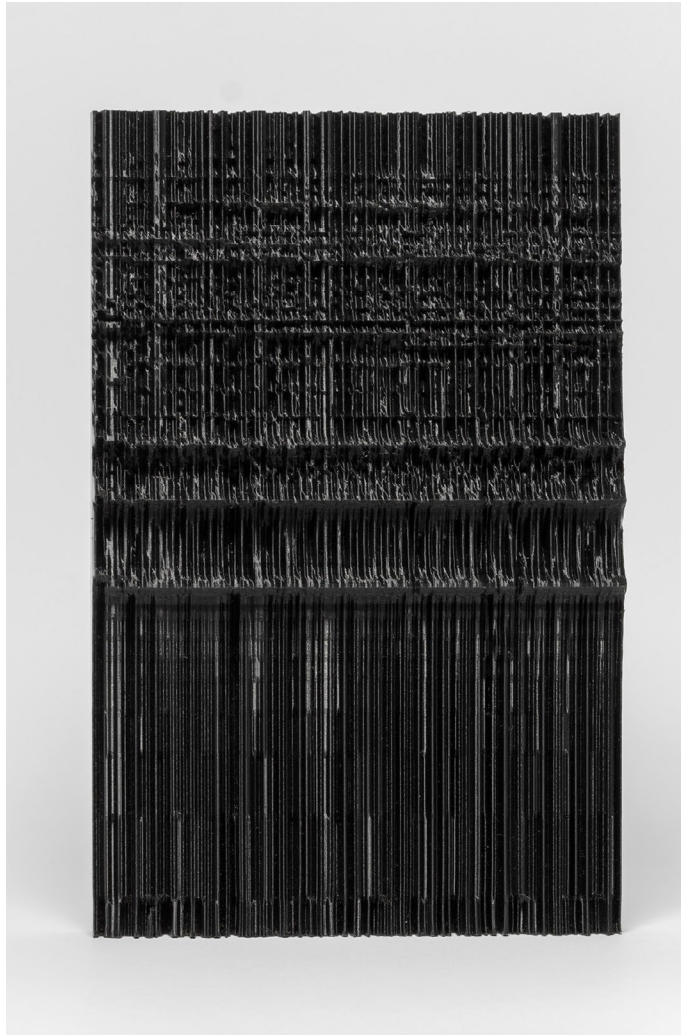
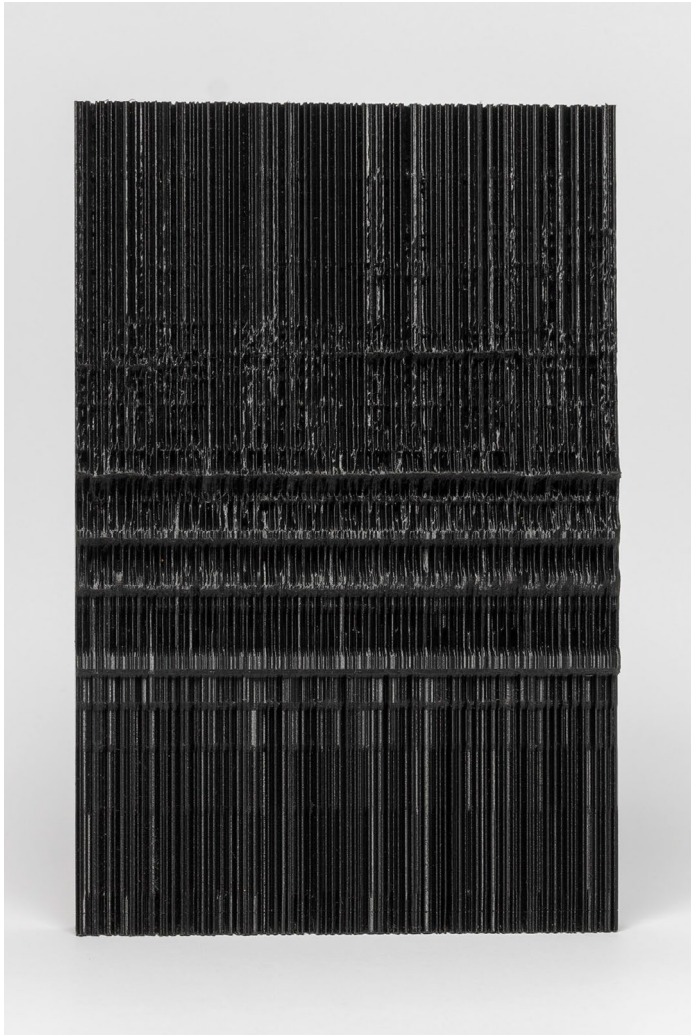


PD_CLUSTER.pd





tuning Visualisierung der Sounddatei eins Chors beim Einsingen / Digitaldruck / 250 x 160 [cm]



(tilde von lat. „titulus“: Überschrift)

Der Eindruck, den Karl von Linné von dem Vogel gehabt haben könnte, den er als „sturnus vulgaris“ in sein System der binären Nomenklatur einfügte, lässt sich erahnen: Der Star ist etwas Gewöhnliches, nichts Besonderes- vielleicht weil er scheinbar allgegenwärtig ist. Im Sommer ist er kaum zu überhören: Quietschen, Krächzen, Schnattern, Knarzen. Lärmend prägt der Star das akustische Bild seine Umgebung und signalisiert seine Gegenwart, oft ohne dass er als Lärmverursacher sichtbar ist. Mit fantasievollen Buchstabenfolgen wie „tjür“, „kiett“, oder „stäh“, versucht Lars Svensson, diese starentypischen Laute in seinem verbreiteten Vogelführer in Worte zu fassen.

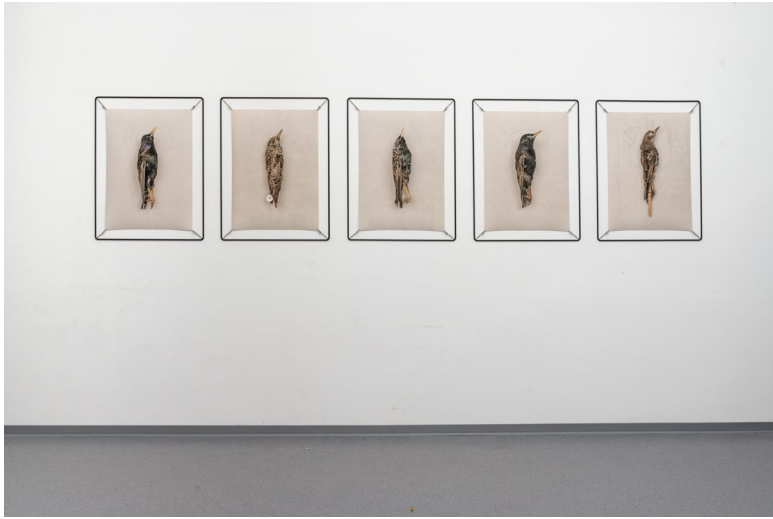
Neben aufgeregtem Zwitschern kann der Star auch Klänge und Geräusche imitieren. Diese Fähigkeit beschränkt sich nicht auf die Nachahmung von Gesängen anderer Vogelarten. Das macht ihn zum akustischen Spiegel seines Habitats: Gleich einem Sampler, nimmt er Klangfetzen auf, ordnet sie neu und gibt sie wieder aus: die Startiraden als Ergebnis von In- und Output einer Lernmaschine.

Der Versuch Svenssons, Vogellaute in geschriebenes Wort zu übersetzen, sagt indirekt vielleicht mehr über Vermögen und Unvermögen der menschlichen Sprache aus als über die Vogelsprache selbst. Ebenso sind die Arbeiten aus „~“ Untersuchungen, die Übersetzung und Transformation, sowie die daraus resultierenden Fehler und Verzerrungen thematisieren.





phenotype (birds of a feather) C-Prints, Spannrahmen / jeweils 50 x 70 [cm]



phenotype Bälge von Staren auf Seiten eines Lehrbuchs über Signaltechnik

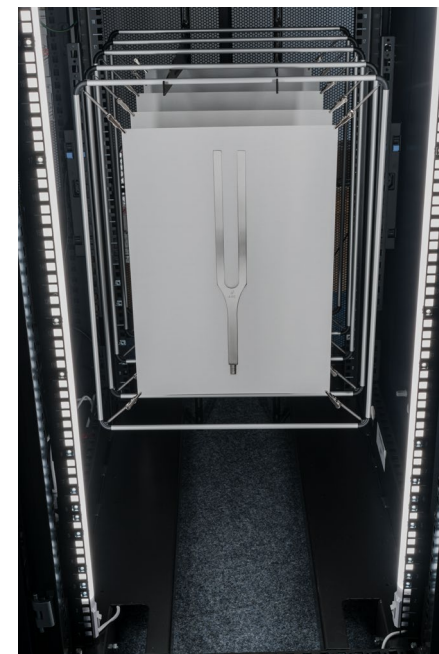


vogelschrei Prospekt einer Orgel mit Effektregister zur Imitation von Vogelgesang / C-Prints in Spannrahmen / 155 x110 [cm]



signals Medieninstallation, Serverschränke, IT-Doppelbodenplatten / Maße variabel

In der Installation werden mehrere Einzelarbeiten in Serverschränken zusammenfassend geframed: Sweatshirts mit lautsprachlicher Abbildung starentypischer Laute, ein programmierter Sampler, produziert einen Klangteppich aus synthetischen Vogelstimmen, generiert mit Hilfe von sog. KI und ein Programmskript zur Simulation von Schwarmverhalten.

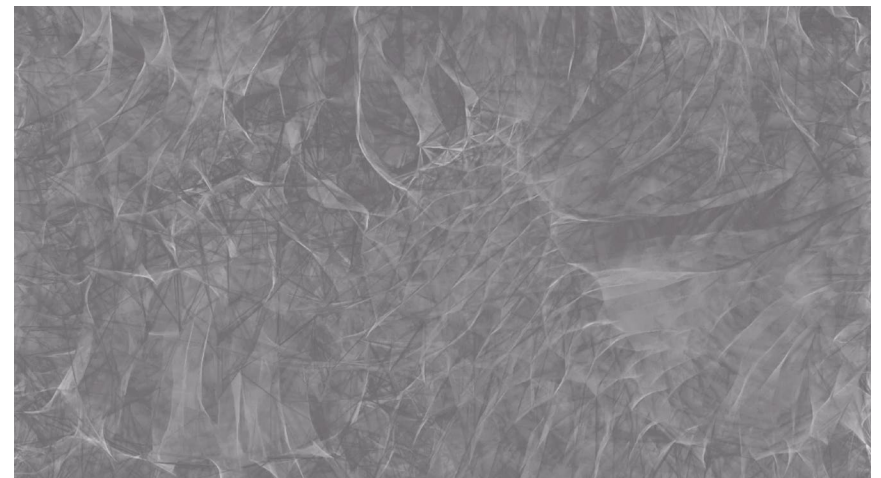
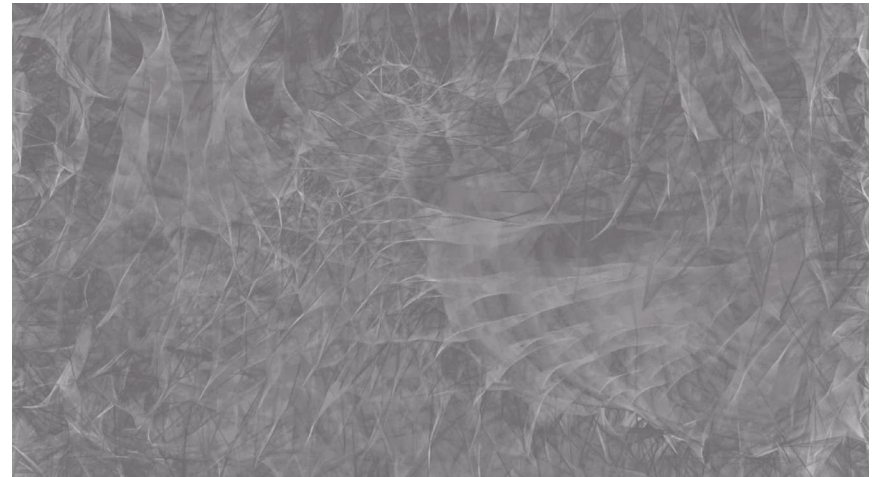
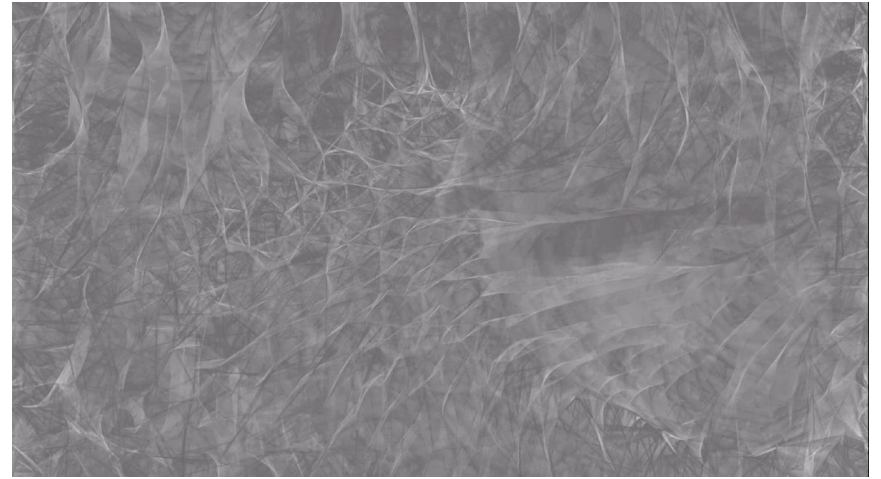


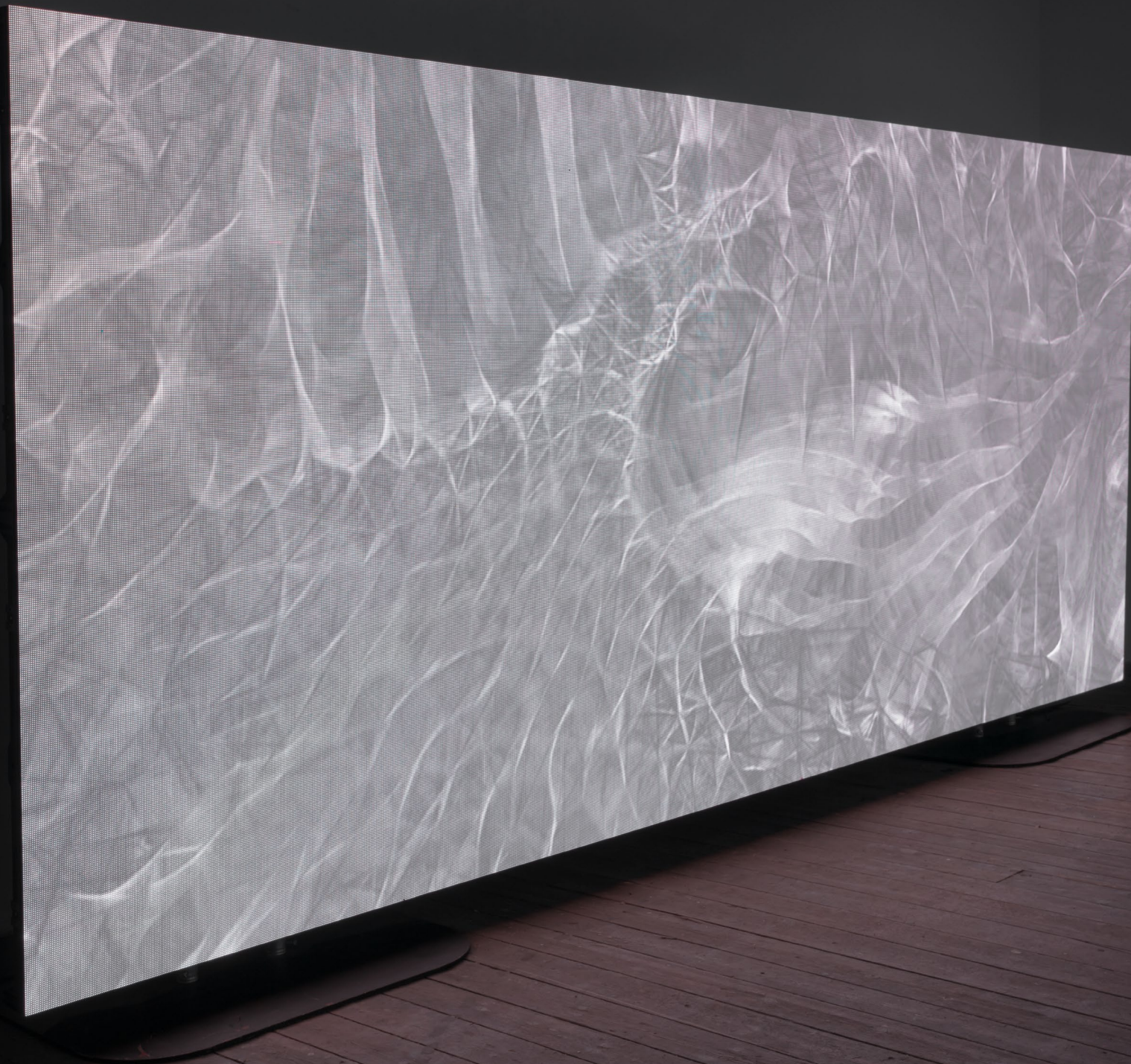
0,0000044 GHz Digitaldrucke, Spannrahmen / jeweils 40 x 30 [cm]



3 simple rules / Processing-Skript / Maße variabel / Dauer unbegrenzt

Align! Cohere! Seperate! Ein Programmskript weist beweglichen Partikeln Regeln für ihre Interaktion zu. Aus der Widersprüchlichkeit der Regeln resultiert eine Dynamik, die stetig variierende Konstellationen ergibt und einem emergenten Schwarmverhalten ähnelt. Das Skript visualisiert die Intensität der Beziehungen der einzelnen Elemente über die Helligkeit ihrer Verbindungsachsen. [Mitschnitt](#)





delirious letters

Plakatwand am Kunstraum Ortloff in Leipzig

Die ortsspezifische Plakatarbeit wurde mittels bildgenerierender (sog.) KI erstellt. Auf Basis fotografischer Aufnahmen der Fassade sind verschiedene Interpretationen für den Leerraum errechnet worden, den die Plakatfläche an der Wand bildet. 3 Bilder wurden im Ausstellungszeitraum angebracht: 3 Fieberträume einer Wand.











ORTLOFF

Jahnhölle

Zschochersche Straße

LINA

TUMOR



OGON 3000
STRANGE
TUMOR

erratischer block

Die Arbeit untersucht das Motiv des erratischen Blocks als geologische und kulturelle Sonderform. Der sogenannte Erratiker ist ein verirrter Stein: durch glaziale Prozesse über weite Distanzen transportiert, aus seinem ursprünglichen Kontext gelöst und in einer fremden Umgebung abgelagert. In seiner Deplatziertheit widersetzt er sich eindeutigen Zuschreibungen und wurde über Jahrhunderte hinweg zum Ausgangspunkt zahlreicher Mythen, Spekulationen und Erzählungen. Der erratische Block fungiert damit nicht nur als geologisches Relikt, sondern auch als Container für Bedeutung und Narration.

Von diesem Verständnis aus zieht die Arbeit eine Parallele zu zeitgenössischen Bildern moderner Transportcontainer als essentielles Grundelement globaler Warenströme. In Fotografien, die Container in Winterlandschaften zeigen, begegnen sich der geologische Drift und die logistische Zirkulation. Durch die digitale Entfernung von Beschriftungen, Codes und Logos verlieren die Container ihre funktionale Lesbarkeit und werden ihrer ökonomischen Identität entzogen. Sie erscheinen als anonyme Körper, deren Herkunft und Bestimmung unklar bleiben.

In dieser Entleerung werden die Container selbst zu Fremdkörpern an einem Nicht-Ort des globalen Transportraums. Ähnlich den glazialen Sedimenten sind sie Zeugnisse von Bewegung, Ablagerung und Zeit, jedoch ohne stabile Verankerung im Hier und Jetzt. Die Arbeit verschiebt damit den Blick von der Ware auf ihr Trägermedium und macht sichtbar, wie sich Geschichten, Projektionen und Bedeutungen an Objekte heften, die aus ihrem Zusammenhang gelöst sind. Der Container wird so - wie der erratische Block - zu einem Speicher für Erzählungen über Mobilität, Entfremdung und die unsichtbaren Infrastrukturen globaler Zirkulation.





displaced CGI / Digitaldruck/ 100 x 100 [cm]
untitled Digitaldruck / 50 x 35 [cm]
vorherige Seite **tif** Digitaldruck / 100 x 150 [cm]





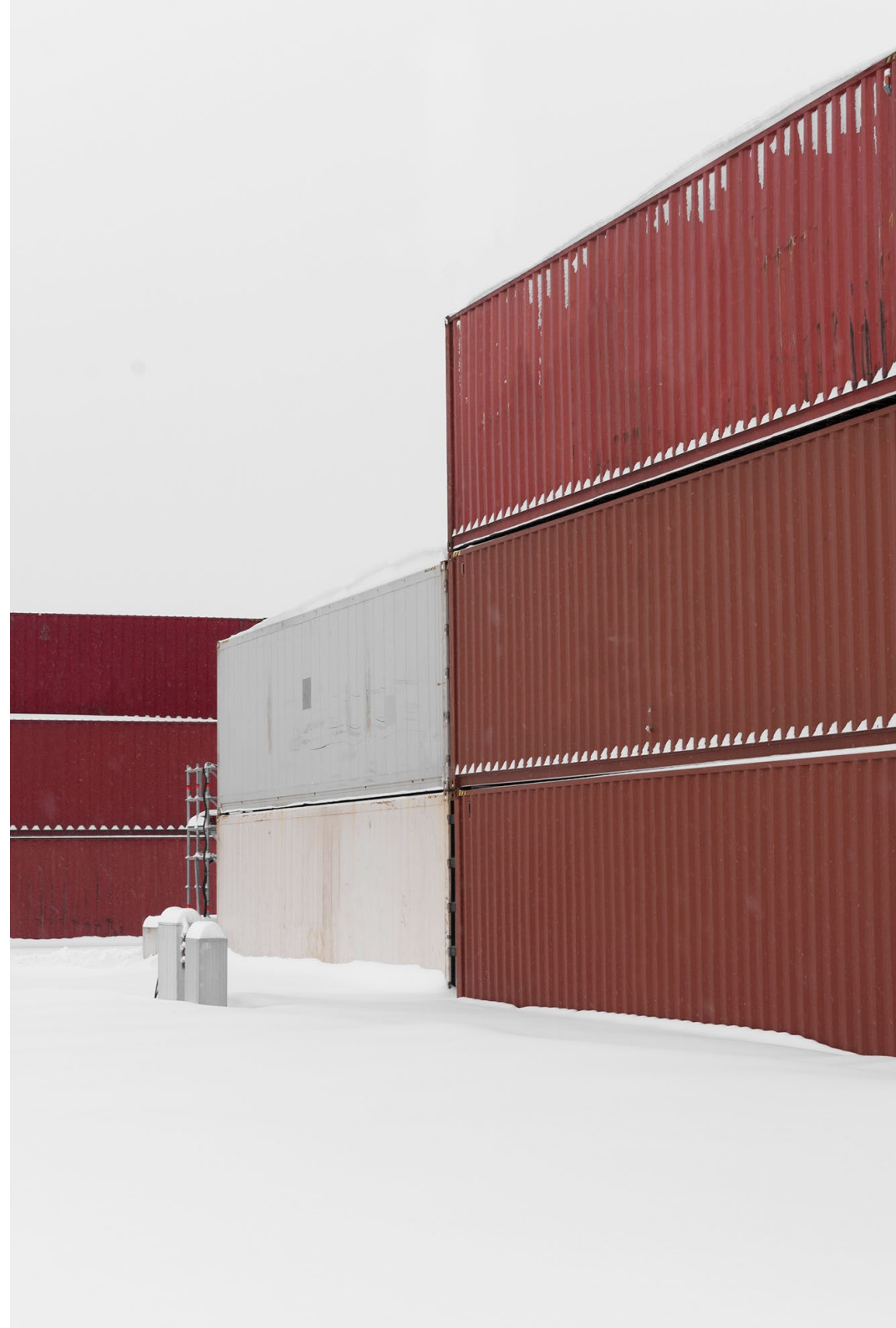
untitled Fotografie / Digitaldruck / 50 x 35 [cm]
In der Serie von Fotos von Containerumschlagplätzen wurden die ID-Nummern zur Identifizierung und Lagebestimmung der Transportbehälter entfernt.

displaced CGI / Digitaldruck / 100 x 100 [cm]
Auf ein computergeneriertes, d.h. fiktives 3D-Modell eines Steins, sind Fototexturen gemapped. Die Texturen stammen von Orten mit auffälligen geologischen Formationen, die mit einem Rauschen von Zeichen übersät wurden.



displaced CGI / Digitaldruck/ 100 x 100 [cm]

container.tif Digitaldruck / 100 x 150 [cm]





„Es war brütend heiß und hatte lange nicht geregnet, so dass der Wind den Staub vom Boden zu dichten Wolken aufwirbelte. Um die Szenerie kurz hinter Schadowohl¹ in einen hitzig flirrenden Western zu verwandeln, fehlte nur noch, dass einer dieser kugelförmigen Salzkrautbüsche durch den Hintergrund der Szene rollt, um einen neuen Platz zum Wurzelschlagen zu finden. Aber ich war ja auch auf der Suche nach ganz anderen erratischen Wanderern.

Begleitet vom repetitiven Gesang einer Goldammer und dem wilden Zwitschern einiger Feldlerchen lief ich los. „Birds aren't real“² dachte ich kurz, bevor ich mich auf die Suche nach den Steinruinen machte. Unglücklicherweise hatte ich das Buch vergessen, in dem eine detaillierte Lagebeschreibung gewesen wäre. Also versuchte ich mich an den Bauminselfen zu orientieren, die inmitten der Felder und Wiesen jenseits des Wegs lagen und in deren Schatten ich die Gräber vermutete. Die waren allerdings zahlreich. Also sammelte ich anstelle von Fotos erstmal nur Staub an Hosenbeinen, Haut und Haaren.

Nach einiger Zeit hatte ich die steinzeitlichen Architekturen aber doch alle ausfindig gemacht. Dass Anlagen wie die in Schadowohl aus Steinen mit tonnenschwerem Gewicht von Menschenhand gebaut werden konnten, war lange Zeit unvorstellbar, weswegen viele Geschichten um die Entstehung der Ruinen entstanden. Es sind Sagen und Mythen, die von Riesen, Hexen oder Taten des Teufels erzählen. Im Buch, das wohl auf meinem Schreibtisch lag, wird noch erwähnt, dass diese mittelalterlich anmutenden Geschichten vermutlich zu großen Teilen erst im 18. und 19. Jahrhundert erdichtet wurden.

Jedenfalls verloren die Geschichten im Zuge der Aufklärung und dem Siegeszug der naturwissenschaftlichen Forschung allmählich an Bedeutung. Sie wurden von anderen Erklärungen ersetzt. So erzählt das Modell der glazialen Serie ganz ohne mythische Wesen, wie die Steine von einem wandernden Eispanzer in diese Region getragen worden sind. In der brütenden Hitze des Tages war es schwer vorstellbar, dass der Boden unter meinen Füßen, über Jahrhunderte unter Schnee und Eis begraben lag.

Die Vorstellung vom Eispanzer als Vehikel erinnerte mich an ein Bild, das mir eine Freundin einige Tage vorher geschickt hatte: Es zeigte ein vergilbtes Magazin. Seitenfüllend war eine Schwarz-Weiß-Fotografie abgedruckt. An einem leicht ansteigenden, sandigen Hang stand ein altes LKW-Modell. Im Hintergrund ragten zerklüftete Felswände vor fast wolkenfreiem Himmel empor, der die gesamte Szene in weiches Licht tauchte. Der Lastwagen wurde gerade mit großen, bleichen Steinblöcken

beladen. Ein grob zum Kubus gehauener Stein mit vielleicht 2,50 m Kantenlänge lag bereits auf der Ladefläche. Ein weiterer ähnlich großer Block wurde über eine Schräge von hinten dazu geladen. Irgendwie schien das keine gute Idee zu sein, denn das Gewicht der Steine hebelte den LKW aus. Seine derb profilierten Vorderreifen hingen entspannt an den großen Blattfedern meterhoch in der Luft. Aber alles war Routine: sich lässig aus dem Fenster lehrend schaute der Fahrer aus seiner schwebenden Kabine dem Ladevorgang zu.

Ich zoomte in das Foto, aber anstatt weitere Details zu zeigen, zerfiel das Foto in farbiges Isorauschen und klumpige Jpeg-Artefakte. Nur die Bildunterschrift ließ sich gerade noch entziffern: „Abb. 133 Carrara: Der Berg auf dem Auto“

Inzwischen reisen Gesteinsblöcke in den Rümpfen großer Containerschiffe um den gesamten Globus, haben exotische Namen wie Azul Bahil, Star Galaxy oder Cashmere White und sollen an Häuserfassaden, auf Friedhöfen oder in Badezimmern und Küchen ihren Platz finden. In einem der modernen Großhäfen angekommen werden die Steine von häufig autonom fahrenden Vehikeln verfrachtet. Sortiert wird hier nach der Ordnung eines Algorithmus: sehr effektiv, aber für einen Menschen kaum mehr nachvollziehbar. An Orten wie diesen zeichnet sich ein „neues dunkles Zeitalter“⁴ ab. Es ist geprägt von einer rasant fortschreitenden technologischen Entwicklung, deren zunehmende Komplexität auch die Gefahr geringerer Transparenz der Vorgänge in sich trägt. Damit unterlaufen sie einer Vorstellung von Technologie als verlässliches Mittel zur logischen Durchdringung der Welt und bilden auch Raum für neue mythologische Narrative, die sich in extremen Fällen vom wissenschaftlichen Konsens abwenden.

Als die Sonne schon lange Schatten warf und meine Kamera restlos gefüllt war, machte ich mich auf den Rückweg. Wieder angekommen leerte ich die SD-Karte auf meinem Rechner und schütete meine Schuhe aus, die zum Vehikel für eine bunte Mischung aus verschiedenen Samen und Kiesel geworden waren.“

1 Gemeinde in der Altmark

2 satirische Verschwörungstheorie, die behauptet, Vögel seien staatliche Spionagedrohnen. Initiiert wurde die Bewegung im Jahr 2017 von Peter McIndoe.

3 „Sagenhafte Steine der Altmark“ Lothar Mittag u.a.

4 James Bridle“ Neues dunkles Zeitalter“, 2017

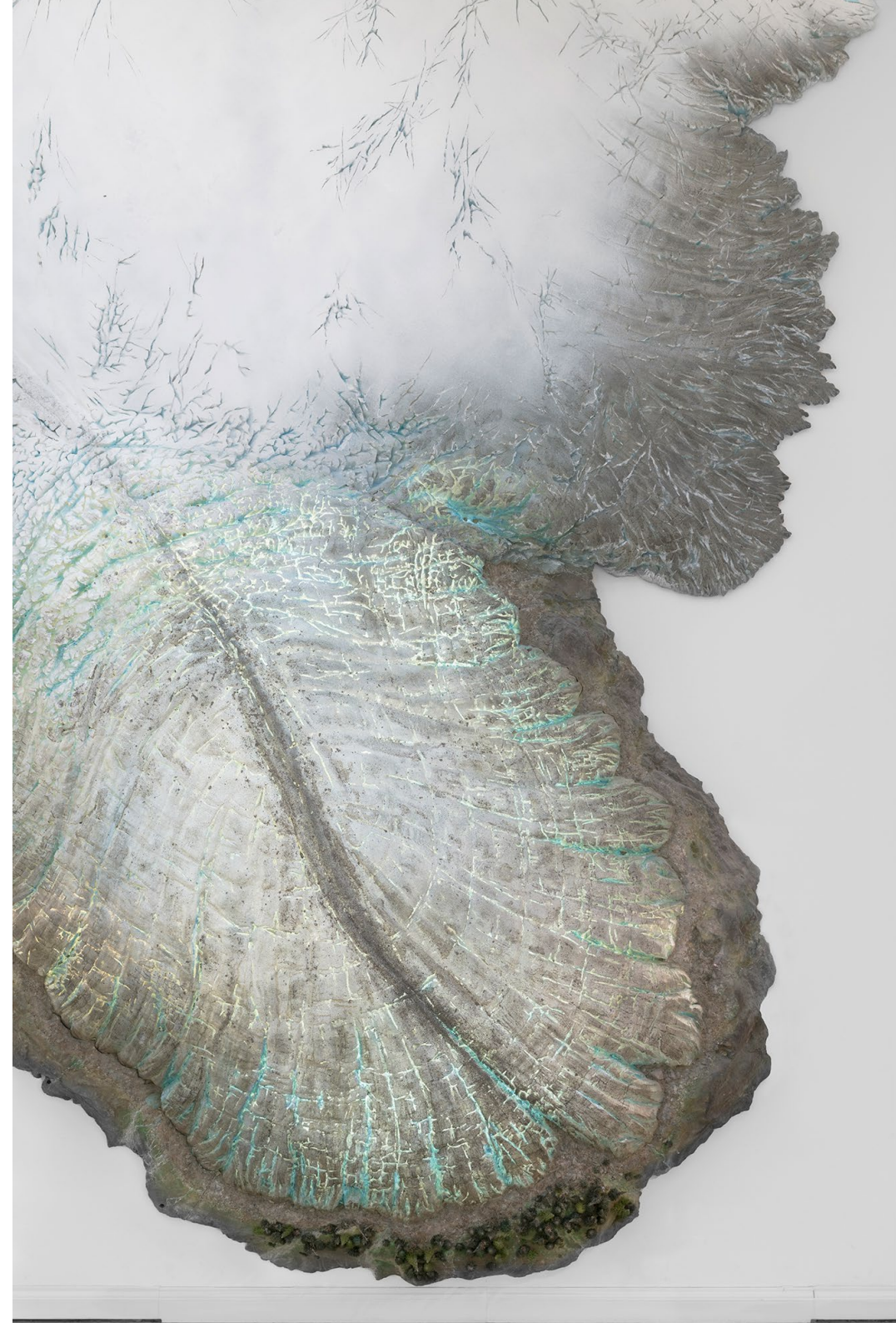


controlled atmosphere Digitaldruck / 70 x 100 [cm]

displaced CGI / Digitaldruck / 100 x 100 [cm]



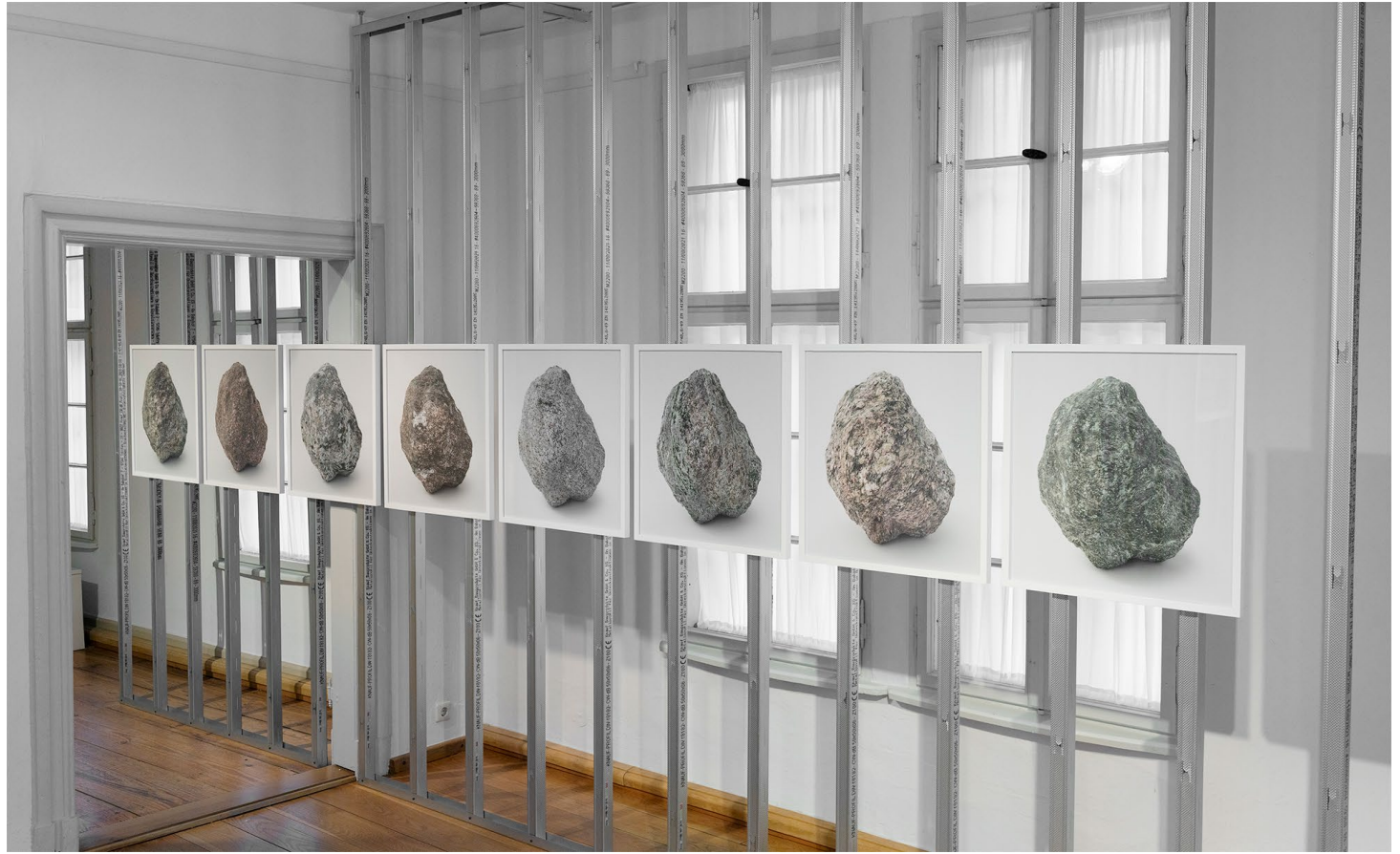
displaced CGI / Digitaldruck / 100x 100 [cm]
vehicle II Digitaldruck / 100 x 150 [cm]





container02.tif Digitaldruck / 100 x 150 [cm]

displaced CGI / Digitaldruck / 100 x 100 [cm]





Lebenslauf

Leben und Arbeit in Halle und Leipzig

- seit 2026 künstlerischer Mitarbeiter in den bildnerischen Grundlagen an der Kunsthochschule Burg Giebichenstein
- seit 2025 künstlerischer Partner beim Schmucklabel MINZA Jewellery
- 2021-25 wissenschaftlicher Mitarbeiter im Projekt Studium Digitale an der Kunsthochschule Burg Giebichenstein
- seit 2019 selbstständige künstlerische Arbeit
- 2019 Diplom bei Prof. Gaißer und Prof. Hansen
- 2016-17 2 Gastsemester in der Klasse für Multimedia und Virtual Reality
- 2012-19 Studium an der Kunsthochschule Burg Giebichenstein in Halle in der Klasse Bildhauerei/ Figur bei Prof. Raetsch
- 2011-12 Arbeit als Steinbildhauergeselle bei Bildhauer Dennis Hölig in Glauchau
- 2010-11 Arbeit als Steinmetzgeselle im Steinmetzbetrieb K.H. Wittmann in Straubing
- 2007-10 Ausbildung zum Steinmetz- und Steinbildhauergesellen im Steinmetzbetrieb Karl-Heinz Wittmann in Straubing
- 2005 Abitur
- 1986 geboren in Thüringen

Ausstellungen & Releases / Auswahl ab 2019

- 2026 „biofilm“ Solo-Ausstellung in Halle/ Saale
„boaf“ Studio MLW / Spinnerei Halle 14 in Leipzig / duo
- 2025 „birds of a feather“ Kollektionsrelease mit Minza Jewellery / duo
- 2024 „:-P“ Künstler_innenhaus Frise in Hamburg / solo
„unsupervised childhood“/ Fresh-AIR-Projektraum in Berlin / Gruppe
- 2023 „maschina“ / Ausstellungsreihe im öffentlichen Raum in Halle / Kuration
„as far as the eye can see“ / Planetarium in Halle / solo
„silent shouts“ / im KIOSK ATP in Hamburg / duo
- 2022 „as if“ / Condominio in Mailand / Gruppe
„~“ / Ausstellung zum Lindenau-Förderpreis im Museum in Altenburg / Gruppe
- 2021 „erratischer block“ / Danneil-Museum in Salzwedel / solo
„loc“ / Bookrelease Edizione Multicolore / Spinnerei Halle 14 in Leipzig / Gruppe
„taking my thoughts for a walk“ / Urbane Künste Ruhr in Dortmund / Gruppe
„weil wir jung sind“ / Kunstraum Blech in Halle / Kuration
- 2020 „latent space“ / Spinnerei Halle 14 UG in Leipzig / Gruppe
„a¹ @ narratives Schweigen“ / Galerie im Saalbau in Berlin / Gruppe
„random seed“ / Fructa Space in München / solo
- 2019 „line of command“ / Galerie Conradi in Hamburg / trio
„same same“ / Galerie der AdBK in München / duo
„~“ ehemalige Hochschulbibliothek in Halle / solo

Stipendien / Förderungen / Preise (Auswahl)

2026	Nominierung für KaB-Wettbewerb in Friedrichsthal (Wettbewerb in Durchführung)
2024	Residency von Fresh A.I.R. in Berlin (1 Jahr)
2023	Projektraumförderung der Kunststiftung-Sachsen-Anhalt Residency von INDEX in Zürich (3 Monate)
2022	Residency der Galerie Condominio in Mailand (1 Monat) Nominierung für den Wüstenrot-Förderpreis für Dokumentarfotografie
2021	Arbeitsstipendium der Kunststiftung-Sachsen-Anhalt (1 Jahr)
2020	Residency von Urbane Künste Ruhr in Essen (3 Monate) Nominierung für das Karl Schmidt-Rottluff-Stipendium
2019	1. Platz im Wettbewerb für künstlerische Installation im Planetarium Halle Graduiertenstipendium des Landes Sachsen-Anhalt (1 Jahr)

www.etiennedietzel.de
post@etiennedietzel.de
[@etienne_dietzel](https://www.instagram.com/etienne_dietzel)