

# IN TRANSFER – A NEW CONDITION

FR

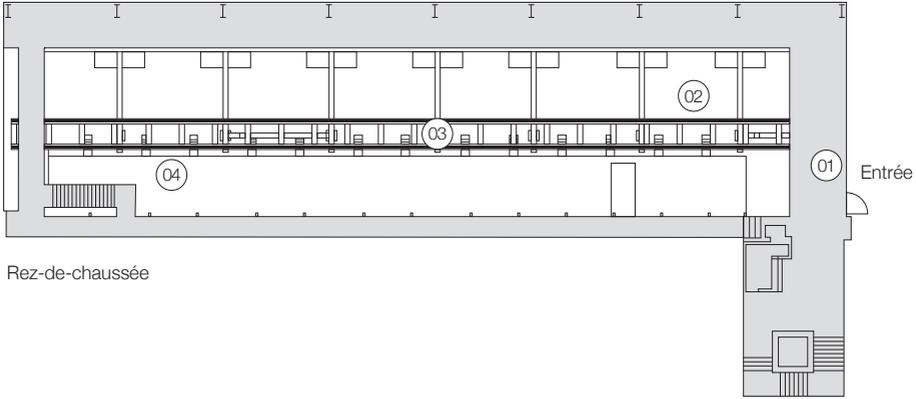
MÖLLEREI / ESCH-BELVAL

03.09. – 27.11.2022

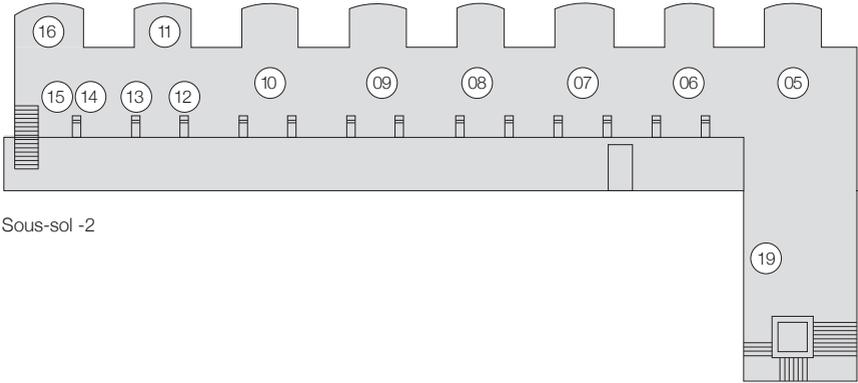
E22

ESCH-SUR-ALZETTE  
EUROPEAN CAPITAL  
OF CULTURE

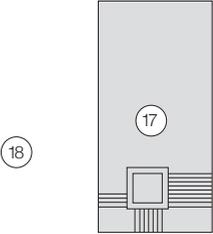




Rez-de-chaussée



Sous-sol -2



Sous-sol -3

# IN TRANSFER

## A NEW CONDITION

Notre histoire commence par la Möllerei, monument emblématique d'un ordre mondial en transition. Cette ancienne aciérie se transforme en un lieu de culture et d'art ; la zone industrielle environnante, située à la frontière entre le Luxembourg et la France, est en voie de devenir un nouveau quartier, un lieu de vie. Il s'agit de transformation et de changement. Ce sont ces évolutions auxquels Ars Electronica souhaite réfléchir dans le cadre de l'exposition *IN TRANSFER – A New Condition*. Elle aborde ces concepts et interroge la nature du changement. Quelles problématiques nous incitent à changer en tant que société et quelles sont celles qui nécessitent une transformation urgente ? Quels sont les mécanismes qui conduisent au changement, pourquoi l'empêchait-on, par quels moyens peut-on l'accomplir ? Quel rôle l'art peut-il jouer au cours de ce processus ?

Il suffit d'un rapide coup d'œil à la presse quotidienne pour se rendre compte de l'immense complexité de l'existence actuelle et des contradictions qui en découlent : la guerre cruelle contre l'Ukraine initiée par la Russie, le changement climatique toujours plus alarmant, la pandémie, la question de

l'exclusion et des minorités, celle de la distribution de l'énergie et des ressources ; également, la place de la culture dans le monde numérique, la transformation digitale et l'éthique en matière d'intelligence artificielle. La nécessité impérieuse d'agir inhérente à toutes ces questions, ainsi que la dimension élémentaire et existentielle de ces défis, exigent une renégociation de notre présent qui rend indispensables la correspondance, l'échange et la collaboration.

La difficulté à répondre à ces contradictions révèle des tendances sociales polarisantes et excluantes. Comment pouvons-nous appréhender le changement non pas comme un compromis, une provocation ou une limitation personnelle, mais plutôt comme une qualité, une compétence et une force d'autonomisation et d'émancipation ? L'art peut-il jouer un rôle dans ce processus ? Certainement pas en termes de responsabilité globale. Mais l'art peut tenter d'offrir un espace, une alternative, un lieu neutre, dans lequel le changement peut être vécu dans toute sa complexité contradictoire.

L'art et la culture peuvent ainsi incarner une proposition adressée à la société, un laboratoire artistique et social dans lequel la réalité et l'avenir peuvent être simulés. En ce sens, l'art offre un espace d'expérience qui permet d'aborder les questions qui nous poussent à opérer des changements fondamentaux, et parallèlement guider le changement lui-même.

*IN TRANSFER – A New Condition*

rassemble les travaux d'artistes qui œuvrent dans les espaces où l'art, la technologie et la société s'entrecroisent, des artistes toujours sur les lieux de la transformation. L'exposition permet au public de rencontrer une génération d'artistes qui, en tant que personnes citoyennes de ce monde, cherchent à ouvrir des perspectives capables de nous aider à prendre des décisions clairvoyantes.

01

masharu

## The Museum of Edible Earth

2017-en cours

La « géophagie » est le nom scientifique donné à la pratique consistant à consommer de la terre et des substances semblables, comme l'argile et la craie. Manger de la terre est une pratique ancienne et fait partie intégrante de nombreuses cultures dans le monde entier. *The Museum of Edible Earth* [Le Musée de la terre comestible] est un projet pluridisciplinaire qui s'appuie sur une collection d'échantillons de terre consommés pour diverses raisons par différentes personnes à travers le monde. Le musée nous invite à nous interroger physiquement sur notre relation à l'environnement et à la Terre, mais aussi à réexaminer nos connaissances en matière d'alimentation et de traditions culturelles. Le projet aborde des questions telles que : quels sont les fondements des traditions de consommation de terre ? D'où vient la terre comestible ? Quels sont les avantages et les dangers possibles de cette consommation ? Quel type d'engagement établissons-nous, en tant qu'humains, avec notre environnement et les non-humains ?

*The Museum of Edible Earth* réunit plus de 400 échantillons provenant de 34 pays, notamment de

nombreux types d'argile, tels que le kaolin et la bentonite.

**masharu** (NL/RU), est une personne non binaire (pronom «iel»), originaire de Moscou qui vit et travaille à Amsterdam. masharu est une personne qui aime et mange de la terre. Ses projets associent la recherche scientifique à une approche personnelle et à des pratiques traditionnelles. En 2011, masharu a obtenu un doctorat en mathématiques de l'Eindhoven University of Technology et un diplôme avec mention de la Fotoacademie Amsterdam. En 2013-14, iel était en résidence à la Rijksakademie van Beeldende Kunst d'Amsterdam. En 2018, masharu a bénéficié d'une bourse d'artiste à la Netherlands Institute for Advanced Study in the Humanities and Social Sciences (NIAS-KNAW).

**Important :** la consommation de terre n'est pas recommandée par les autorités alimentaires et relève de votre propre responsabilité.

02

Tega Brain, Julian Oliver  
& Bengt Sjöln

## Asunder

2019

*Asunder* cherche à remettre en question les hypothèses de neutralité informatique, notre quête de plus en plus désespérée de solutionnisme technologique aux problèmes planétaires, ainsi que le cadre idéologique plus vaste de l'environnement considéré comme un système. Plus précisément, leur pratique répond à l'intérêt croissant pour le recours à l'intelligence artificielle dans la résolution de

problèmes environnementaux décisifs. Adoptant cette approche au pied de la lettre, le projet combine une technologie de pointe en matière de simulation climatique et environnementale, un superordinateur et des techniques d'apprentissage automatique. Il en résulte un « gestionnaire de l'environnement » fictif qui propose et simule les modifications futures de la planète en fonction des données sur le climat, la géologie, la biodiversité et la topographie d'une sélection de régions. Bien que l'intention soit de prévenir les dommages et de maintenir la sécurité dans les limites planétaires, les suggestions sont souvent totalement inacceptables, voire absurdes. Au fur et à mesure que les villes sont déplacées, que les nations sont fusionnées ou que les rivières sont déviées, le travail passe de l'humour au grotesque, de l'*écofétichisme* le plus étrange à la bureaucratie la plus fastidieuse.

**Tega Brain** (AU) est une artiste et ingénieure en environnement née en Australie. Son travail interroge les notions de données, d'écologie et d'infrastructure.

**Julian Oliver** (NZ) est un ingénieur critique, artiste et activiste installé à Berlin.

**Bengt Sjölén** (SE) est un concepteur indépendant de logiciels et de matériel informatique, un hacker et un artiste basé à Stockholm, qui vient de la demoscene informatique.

Cod.Act: André Décosterd  
& Michel Décosterd

## Cycloïd-E

2009

Le point de départ de *Cycloïd-E* a été le désir d'aborder les mouvements ondulatoires des pendules et de les mettre en relation avec le développement des ondes sonores. Et si ce « pendule » était composé de segments articulés à l'horizontale ? Et si l'effet de gravitation était remplacé par un moteur ? Les segments du pendule deviennent des tubes métalliques équipés de sources sonores et d'instruments de mesure capables de les faire résonner en fonction de leur rotation. Se révèle alors une succession de mouvements imprévisibles.

L'équilibre des échanges d'énergie dans les segments approche la perfection, les trajectoires se résolvent de façon étonnement juste et naturelle. Ensemble, ces éléments forment une harmonie. Par sa danse fascinante et hypnotique, *Cycloïd-E* dessine l'espace des orbites sonores et compose une œuvre cinétique et polyphonique unique.

**Michel Décosterd** (CH) est artiste plasticien. Il commence son activité par la photographie et des dispositifs cinétiques qui produisent des images à partir de matière translucide et de lumière. Il quitte ensuite le domaine de l'image et se perfectionne en technologie des matériaux et en mécanique. Il concentre aujourd'hui ses recherches plastiques sur la machine et sur

l'étude du mouvement, en particulier pour construire des sculptures cinétiques.

**André Décosterd** (CH) est un musicien et compositeur. Il est spécialisé dans la programmation informatique d'applications musicales. Ses recherches portent sur les systèmes de création propres à la musique électroacoustique et contemporaine, en particulier la composition algorithmique.

04

Quayola

## Remains

2018

*Remains* s'intéresse à la nature et à la tradition des peintures de paysage. Des scanners laser de haute précision permettent de saisir des paysages naturels à de très hautes définitions, donnant lieu à des rendus numériques complexes imprimés sur du papier de conservation grand format.

La combinaison de reconstitutions géométriques très détaillées et des imperfections du processus de numérisation 3D génère des formations hybrides, à mi-chemin entre le réel et l'artificiel.

Tout en reproduisant des conditions similaires à celles des peintres de plein air de la fin du dix-neuvième siècle, les paysages naturels sont en fait observés et analysés à l'aide d'appareils technologiques sophistiqués et redéfinis par de nouveaux modes de synthèse visuelle.

**Quayola** (IT/UK) fait appel à la technologie pour examiner les tensions et les équilibres entre des forces apparemment opposées : réelles et artificielles, anciennes et nouvelles. En réalisant des installations immersives, il s'intéresse à l'imagerie canonique et la réinterprète à travers la technologie contemporaine. La peinture de paysage et l'iconographie classique sont quelques-unes des esthétiques historiques auxquelles l'œuvre de Quayola fait référence. Sa pratique diverse, qui dérive de logiciels informatiques spécifiques, intègre également la performance audiovisuelle et la sculpture.

05

Agnes Meyer-Brandis

## One Tree ID – How To Become A Tree For Another Tree

2019-2022

*One Tree ID* synthétise l'identité d'un arbre précis en un parfum complexe qui peut être expérimenté par un public humain afin d'appréhender le système de communication de l'arbre à un niveau biochimique. En l'appliquant, nous pouvons revêtir de manière invisible les caractéristiques de l'arbre qui se trouve à côté de nous. Nous pouvons également utiliser certaines parties de son système de communication et éventuellement engager une conversation. Bien qu'invisible et inaudible par nature, la conversation pourrait néanmoins avoir lieu à l'échelle biochimique que les

REMIX EcoDesign

## Remix EcoDesign

2021-2022

plantes utilisent pour échanger des informations. L'œuvre est fondée sur le fait que les plantes émettent et communiquent par le biais des composés organiques volatils (COV) – des gaz et des molécules qui contribuent à la formation de nuages, que nous identifions comme le parfum d'une forêt. Ces émissions sont propres à chaque plante.

L'artiste cherche à susciter l'empathie et invite à s'interroger sur notre façon d'utiliser nos sens pour développer de nouvelles connexions et interactions entre les espèces. Tout comme les humains, les arbres et les plantes possèdent également leur propre odeur. Les fragrances de *One Tree ID* offrent des moyens alternatifs pour échanger des informations avec le règne végétal essentiel à l'humanité.

**Agnes Meyer-Brandis** (DE) est une artiste berlinoise formée à la sculpture et aux nouveaux médias. Elle réalise des œuvres aux lisières de la science, de la fiction et de la fabulation. Après une formation en minéralogie, suivie d'études dans les académies d'art de Maastricht, Düsseldorf et Cologne, elle a fondé et dirigé le Research Raft, un institut d'art et de sciences subjectives qui « pose des questions sans donner de réponses » dans des domaines tels que la recherche climatique, les études environnementales, la météorologie, ainsi que la biologie de synthèse et artistique. Les œuvres de Meyer-Brandis ont été exposées dans le monde entier et ont été récompensées par de nombreux prix, dont l'Ars Electronica Award of Distinction et le Kairos Prize européen.

REMIX EcoDesign utilise la teinture naturelle, le moulage, l'impression 3D, la découpe laser et d'autres techniques de fabrication numérique, dans une démarche de cocréation et d'innovation matérielle axée sur le design. Au-delà de l'exposition, REMIX EcoDesign a pris la forme d'un collectif qui s'intéresse à la circularité, non seulement en créant des matériaux à partir de noyaux d'olive et d'avocats, de pelures de grains de café, de peaux de légumes et de fruits ou de déchets de restaurants, mais aussi en expérimentant des méthodes de collaboration, d'inclusion et d'autogestion vers des connaissances partagées avec les acteur·rices de la région. Le collectif à l'origine de ce projet pense que la cartographie des ressources locales, la socialisation des technologies et l'autonomisation des personnes grâce à des connaissances ouvertes et à des méthodologies de cocréation horizontale constituent la solution pour remédier aux flux de déchets circulaires, tout en ajoutant de la valeur et en sensibilisant les gens à l'impact environnemental. Le projet a eu un effet local à l'échelle du quartier grâce aux synergies et aux connexions de diverses parties prenantes et un retentissement

global à travers le transfert de connaissances et la culture du code source ouvert encouragée par les tutoriels en ligne.

Le développement des projets est le résultat d'un programme pilote destiné à initier une économie circulaire locale à l'échelle du quartier de Poblenou à Barcelone, où plusieurs designers ont travaillé au sein de l'IAAC Fab Lab Barcelona.

**Remix EcoDesign** (ES) est un collectif de designers et de personnes artisanes de l'économie locale et circulaire qui propose un nouveau paradigme productif. Ces membres militent pour la collecte et le traitement des déchets alimentaires, afin de les upcycler en biomatériaux. Grâce à des techniques artisanales et à la fabrication numérique, les matériaux sont transformés en nouveaux produits, services et initiatives artistiques durables, qui offrent une alternative en matière de consommation et de coexistence.

07

Špela Petrič

## Institute for Inconspicuous Languages: Reading Lips

2018

La revue *Science* a récemment publié un article dans lequel des scientifiques décrivent le premier échange fructueux entre un ficus et un être humain qui pourrait, dans une acception plus large,

être considéré comme une conversation. Cette expérience visionnaire a nécessité une patience extrême et un engagement total de la part des deux parties : pendant dix-huit ans (2025-43), le jeune ficus (*Ficus benjamina*) et le linguiste M.L. ont dû partager un code de signes. Comme toutes les plantes, les ficus contrôlent rigoureusement la quantité d'eau qu'ils absorbent par les racines en ouvrant et en fermant les pores des feuilles. Chaque feuille de ficus possède des milliers de ces minuscules orifices, appelés stomates. L'idée de M.L. consistait à lire les stomates à la manière des personnes capables de lire sur les lèvres.

Dans un premier temps, M.L. a appris au ficus les signes de base pour « plus », « moins » et « stop », en ajustant le niveau de lumière en fonction de l'ouverture de ses bouches sur la face inférieure de chaque feuille. Ils ont progressivement perfectionné le code et réussi à établir la première conversation scientifiquement enregistrée entre une plante et un humain. *Institute for Inconspicuous Languages: Reading Lips* cherche à répéter cette expérience.

**Špela Petrič** (SI) est une artiste spécialisée dans les nouveaux médias. Formée aux sciences naturelles, elle est actuellement chercheuse à la Vrije Universiteit Amsterdam (groupe de recherche sur la biophysique de la photosynthèse), VU Artscience laboratory hybrid forms. Sa pratique artistique associe les stratégies biomédiatiques et la performativité

afin de mettre en œuvre d'étranges relations entre les corps qui témoignent des fondements de nos sociétés (bio)technologiques tout en proposant des alternatives. Petrič a reçu plusieurs prix, tels que le White Aphroid qui récompense une réalisation artistique exceptionnelle, le Bioart and Design Award et un Award of Distinction d'Ars Electronica.

08

h.o

## What a Ghost Dreams Of

2019

Qu'est-ce qu'un « fantôme » ? En général, cette entité est considérée comme une « âme » intérieure et une apparence extérieure mystérieuse. *What a Ghost Dreams Of* [Ce à quoi rêve un fantôme] s'intéresse à un nouveau « fantôme » caractéristique de notre époque : la surveillance numérique. Ici, dans la cabine, la vision par ordinateur nous enregistre et les images sont directement transmises à un « fantôme » qui génère de nouveaux visages numériques de personnes qui n'existent pas dans le monde réel. Ces « nouveaux » visages sont ensuite diffusés sur un écran dans la salle. Nous devons nous demander, en tant qu'êtres humains, ce que nous transmettons à la contrepartie numérique créée par l'intelligence artificielle (IA). Après tout, elle

apprend à connaître notre monde sans connaissances préalables et génère des données qui n'ont jamais existé. Par ailleurs, *What a Ghost Dreams Of* permet de soulever des questions telles que : Quels sont les effets de l'utilisation de l'IA pour la création d'œuvres d'art ? Qui dispose du droit auctorial ? À quoi l'IA, le « fantôme », rêve-t-il en faisant cela ? Et finalement, comment avons-nous l'intention d'utiliser l'IA et quels effets aura-t-elle sur l'image que nous avons de nous-mêmes en tant qu'êtres humains ?

**h.o (hdoto)** [INT] est un groupe international d'artistes basé en Europe, au Japon et aux États-Unis. Avec pour mission de « Sense the Invisible » [ressentir l'invisible], le collectif souhaite réaliser des expressions expérimentales et artistiques à la vitesse du progrès technologique.

La présentation de cette œuvre dans l'exposition est rendue possible grâce au généreux soutien du EU-Japan Fest Japan Committee.

**Remarque :** toutes les images seront supprimées après la clôture de l'exposition.

09

DISNOVATION.ORG

## Life Support System [Ecosystem Services Estimation Experiment]

2020-en cours

Cette provocation artistique vise à estimer les ordres de grandeur

des services écosystémiques déterminants essentiels à tous les processus de vie planétaires.

Il est commun de décrire nos relations avec la société, le monde et la biosphère à l'aide de métaphores issues de l'économie, laquelle possède une compréhension particulière de la valeur. Les conventions économiques qui prévalent aujourd'hui sont incapables de reconnaître la valeur intrinsèque des écosystèmes dont toute vie dépend. Au sein de cultures surdéterminées par des concepts économiques, nous ne disposons pas d'instruments discursifs adéquats pour aborder l'importance des contributions faites par les écosystèmes à la vie sur Terre au niveau social ou politique.

Cette expérience consiste en un mètre carré de blé, cultivé dans un environnement fermé. Les apports essentiels tels que l'eau, la lumière, la chaleur et les nutriments sont évalués, contrôlés et présentés au public. Cette démarche permet de rendre palpable la dimension colossale des contributions apportées par les écosystèmes et fournit une référence spéculative pour la prise en compte et l'estimation du « travail de la biosphère », sous-estimé et surexploité.

**DISNOVATION.ORG** (FR, PL, CA) est un collectif de recherche initié à Paris en 2012, dont les membres permanents sont Maria Roszkowska, Nicolas Maignet et Baruch Gottlieb. Le collectif œuvre à l'interface entre l'art contemporain, la recherche et le piratage informatique. Il réunit des équipes

sur mesure pour chaque projet avec des universitaires, des personnes militantes, des ingénieur-es et des designers. Leurs récentes provocations artistiques cherchent à renforcer les imaginaires et les pratiques de l'après-croissance en remettant en question la croyance répandue selon laquelle la « croissance économique » et le « technosolutionnisme » résoudront les perturbations de l'écosystème qu'elles ont produites en premier lieu. Le collectif a récemment coédité *A Bestiary of the Anthropocene*, un atlas de créatures anthropiques hybrides et *The Pirate Book*, une anthologie sur le piratage des médias. Leurs œuvres ont été exposées, publiées et commentées dans le monde entier.

10

Danielle Brathwaite-Shirley

## BLACKTRANS- ARCHIVE.COM

2020

Historiquement, les personnes trans noires ont été mal représentées ou exclues des archives. *BLACKTRANSARCHIVE.COM*, également connue sous le nom de « We Are Here Because Of Those That Are Not » [Nous sommes ici pour ceux qui ne le sont pas], est une archive conçue et développée par et pour les personnes trans noires. Son objectif consiste à trouver un moyen de sauvegarder plus précisément l'existence des personnes trans noires, une archive qui les effacerait tout en essayant de se souvenir de nous. Le projet,

qui aboutit à un jeu animé en 3D, préserve les histoires des personnes trans noires en générant un espace dans lequel notre existence ne peut être ignorée. L'œuvre a été conçue aux côtés des artistes Eburn Sodipo, Tobi Adebajo et Jacob V Joyce. Elle a été pensée et développée par une équipe de personnes trans noires, à partir de leur propre expérience. C'est à la suite de ces conversations que l'ensemble des personnages, des paysages et des histoires ont été mis en forme pour manifester une ressemblance syncrétique. Dans le style d'un « Choose Your Own Adventure » [livre dont vous êtes le héros] et influencé par les jeux PlayStation 1, le public doit révéler sa propre identité afin d'accéder à l'œuvre. Ensuite, le parcours correspond à la façon de traiter l'archive. BIENVENUE DANS L'ARCHIVE PRO BLACK PRO TRANS.

L'artiste et développeuse de jeux vidéo **Danielle Brathwaite-Shirley** (DE/GB) tisse les expériences vécues par les personnes trans noires à travers la trame de son espace fictif. Par le recours à l'animation, le son et la performance, Brathwaite-Shirley rend hommage aux nombreux récits créatifs des « personnes vivantes, de celles qui sont disparues et de celles qui ont été oubliées ». À l'instar d'une archive Black Trans, sa pratique pérennise la postérité des personnes trans noires. Tout au long de l'histoire, les personnes noires, queer et trans ont été effacées des archives. C'est pourquoi il est nécessaire d'archiver non seulement leurs existences, mais aussi les multiples récits créatifs utilisés et qui continuent d'être utilisés pour partager ces expériences. Les œuvres de Brathwaite-Shirley

ont été présentées à Albright Knox, à la David Kordansky Gallery, à Quad, à la Arebyte Gallery, à la Science Gallery, à MU, au Barbican, à la Tate et à Les Urbaines, et ont fait partie de l'exposition BBZ Alternative Graduate Show à la Copeland Gallery.

**Jouer en ligne :** [blacktransarchive.com](http://blacktransarchive.com)

11

Adam Harvey

## VFRAME: Visual Forensics and Metadata Extraction

2017-2022

*VFRAME* est une combinaison d'outils de vision par ordinateur conçue pour les spécialistes des droits humains qui s'appuient souvent sur des vidéos partagées en ligne pour documenter les crimes de guerre, les atrocités et les violations des droits humains. L'examen manuel de ces vidéos est onéreux, non évolutif et peut provoquer des traumatismes par procuration. Étant donné qu'un nombre croissant de vidéos sont publiées, une nouvelle approche est nécessaire pour comprendre ces grands ensembles de données. Ainsi, *VFRAME* permet de mettre l'intelligence artificielle de pointe utilisée dans le secteur commercial à la portée des spécialistes des droits humains et des journalistes d'investigation.

Plus récemment, *VFRAME* a conçu un algorithme de vision par ordinateur

Simon Weckert

## Google Maps Hacks

2020

*Google Maps Hacks* réunit 99 smartphones d'occasion dans une charrette à bras utilisés pour générer un embouteillage virtuel sur Google Maps. Grâce à cette méthode, il est possible de faire virer au rouge une rue verte sur la carte virtuelle, indiquant un embouteillage à l'endroit en question. Cette action a également un impact très concret sur le monde physique : les voitures sont orientées sur des itinéraires différents pour éviter d'être bloquées dans l'embouteillage. Avec ses Geo Tools, Google a créé une plateforme qui permet aux personnes utilisatrices et aux entreprises d'interagir avec les cartes d'une manière inédite. Cela signifie que les questions relatives à la notion de pouvoir dans le discours de la cartographie doivent être abordées et formulées différemment. Quelle est la relation entre la démarche louable d'habilitation des personnes et les techniques de supervision, de contrôle et de réglementation des cartes de Google ? Ces cartes déterminent-elles le comportement, les opinions et les images des êtres vivants en exerçant un pouvoir et un contrôle par la connaissance ?

**Simon Weckert** (DE) cherche à créer un dialogue entre ses œuvres et les technologies

pour analyser des séquences vidéo provenant d'Ukraine afin d'y déceler des traces d'armes à sous-munitions. Pour les détecter, un algorithme de vision par ordinateur a été entraîné à l'aide d'un ensemble de données synthétiques reconstituées en 3D. Pour cela, un modèle virtuel de la munition a été imprimé en 3D et photographié dans des scènes mises en scène pour créer un ensemble de données de référence. Combinés, les jeux de données d'entraînement et de référence ont été utilisés pour forger un nouvel algorithme qui détecte les armes à sous-munitions et permet aux spécialistes des zones de conflit d'analyser les crimes de guerre en Ukraine.

**Adam Harvey** (US/DE) est un artiste et un chercheur scientifique installé à Berlin. Il s'intéresse à la vision par ordinateur, aux notions de vie privée et de surveillance. Il est diplômé du Interactive Telecommunications Program de la New York University et est le créateur du projet de vision par ordinateur VFRAME.io, ainsi que du jeu de données Exposing.ai et du concept de camouflage par vision par ordinateur CV Dazzle. Harvey a travaillé en tant que professeur adjoint à la New York University et à la School of Visual Arts de New York, en tant que chercheur associé au programme Künstliche Intelligenz und Medienphilosophie du Karlsruhe HfG, en qualité de chercheur spécialisé dans le domaine numérique au Weizenbaum Institut de Berlin, où il a travaillé sur Exposing.ai, et actuellement comme technologue universitaire pour le projet AI Forensics du Karlsruhe HfG.

lors du processus de fabrication et de création. D'une part, le scénario présente l'environnement dans lequel il travaille, les technologies constituant un outil qui influe sur ses œuvres d'art. D'autre part, il révèle comment ces outils façonnent et manipulent sa production créative. Ce faisant, il cherche à montrer comment les machines ont été introduites pour optimiser les processus de travail, gagner du temps ou accroître la précision, tout en soulevant la question de savoir comment la dépendance à l'égard de ces machines est devenue si forte que nous oublions souvent ce qu'elles produisent réellement. Plutôt que de faire l'apologie de la technologie ou de la condamner, il nous invite à réfléchir à son sens et à ses modes d'existence de manière critique et réfléchie.

13

Bjørn Karmann & Tore Knudsen

## Project Alias

2018-2019

*Alias* est un « parasite » enseignable conçu pour donner aux personnes utilisatrices davantage de contrôle sur leurs assistants personnels intelligents, tant en termes de personnalisation que de confidentialité. À l'aide d'une application, il est possible d'apprendre à *Alias* à réagir à un mot de réveil personnalisé puis, une fois entraîné, à prendre le contrôle de l'assistant domestique en l'activant selon les besoins des personnes utilisatrices. Jusqu'à ce qu'*Alias* soit activé par le mot de réveil personnalisé, il s'assure que

l'assistant est inactif et incapable d'écouter en interférant avec les microphones. De cette façon, *Alias* agit comme un élément de connexion permettant de communiquer avec l'assistant intelligent et de le manipuler lorsqu'il est placé au-dessus de lui. L'ensemble du processus fonctionne hors connexion internet, car le dispositif est équipé d'un Raspberry Pi qui opère localement pour identifier le mot de réveil. Ce projet démontre comment la culture maker et l'open source peuvent contribuer non seulement à redéfinir nos relations avec les technologies de maison intelligente, mais aussi à transférer le pouvoir et le contrôle des entreprises aux personnes qui les utilisent.

**Tore Knudsen** (DK) est un designer installé à Copenhague qui travaille actuellement dans le domaine du design et de la stratégie chez Noodl, une plateforme de programmation visuelle. Son travail personnel, pour lequel il a reçu de nombreux prix, est animé par la volonté de réfléchir et de remettre en question notre relation avec la technologie moderne.

**Bjørn Karmann** (DK) est un designer danois qui travaille chez Tellart, à Amsterdam. Il est diplômé d'une maîtrise en design d'interaction de la Copenhagen Institute of Interaction Design et d'une licence en design de communication de la Kolding Design School. Bjørn conjugue sa curiosité pour de nouvelles technologies émergentes avec sa passion pour les interactions physiques et humaines, tout en trouvant un équilibre entre nature et technologie. Fort de son expérience dans le domaine du design, de l'art des installations, de la robotique et de l'informatique physique, il œuvre dans de multiples disciplines et se manifeste entre l'espace physique et l'espace virtuel.

Climate Action Tech

## Branch Magazine: Sustainable and Fairer Internet for Everybody

En cours

*Branch Magazine* est une revue en ligne écrite par et pour des personnes qui aspirent à un internet durable et juste pour tout le monde. L'internet est la plus grande machinerie du monde alimentée par des combustibles fossiles. Si nous maintenons le statu quo, le secteur des technologies de l'information sera responsable de 14 % des émissions de carbone dans le monde d'ici 2040. Climate Action Tech pense que l'internet doit plutôt être au service de notre libération collective et de la durabilité écologique. C'est pourquoi ils ont conçu *Branch Magazine*. La revue est un espace de réflexion personnelle, d'engagement critique vis-à-vis de la technologie et d'expérimentation. Les articles de *Branch Magazine* s'efforcent de relier la durabilité aux causes fondamentales et aux inégalités vécues à différentes intersections – genre, race, classe, capacité, etc. Le changement nécessite toutes sortes de pratiques. C'est pourquoi Climate Action Tech accueille comme contributeur·rices des activistes pour le climat, des

technologues de l'informatique libre, des représentant·es des peuples autochtones, des artistes, des scientifiques de l'énergie et des spécialistes de la décroissance, qui réfléchissent aux nombreuses voies possibles vers un internet durable et plus équitable pour tout le monde.

La revue en ligne est en soi un modèle de cette démarche : non seulement elle a été développée de manière à réduire les ressources, mais elle adapte également son apparence en fonction de la part actuelle des énergies renouvelables.

**Climate Action Tech** (EU/Global) est une communauté de pratique réunissant des personnes travaillant dans le domaine de la technologie, qui offre un soutien et des conseils en vue d'un changement systémique au sein de diverses organisations et secteurs d'activité, afin d'obtenir des transformations rapides, profondes et inédites. La crise climatique exige une réponse sérieuse et soutenue de la part de l'ensemble de la société civile, y compris du secteur technologique et des professionnel·les des technologies. L'objectif de Climate Action Tech est de donner aux personnes travaillant dans le domaine des technologies les moyens de contribuer à la lutte contre le changement climatique en se rencontrant, en discutant, en s'informant et en prenant des mesures. Leur vision est celle d'une planète dans laquelle tout le monde travaille à la lutte contre la crise climatique, et ce, à tous les niveaux.

**Continuez à lire sur :**  
[branch.climateaction.tech](https://branch.climateaction.tech)

Mimi Onuoha & Mother Cyborg  
(Diana Nucera)

## A People's Guide to AI

2018

Les systèmes recourant à l'intelligence artificielle (IA) sont silencieusement et progressivement présents dans un nombre croissant de domaines qui caractérisent nos existences. Mais que représente réellement cette technologie pour les personnes, aujourd'hui et demain ?

Rédigé en 2018 par Mimi Onuoha et Diana Nucera, les fondatrices de la maison d'édition à but non lucratif *A People's Guide to Tech*, *A People's Guide to AI* est un guide détaillé à l'usage des novices pour comprendre l'IA et les autres technologies basées sur les données. Le guide adopte une approche d'éducation populaire pour explorer et expliquer les technologies basées sur l'IA afin que chaque personne – des jeunes aux personnes âgées, des néophytes aux spécialistes – ait la possibilité de réfléchir de façon critique aux types de perspectives futures que les technologies automatisées peuvent apporter.

La mission d'*A People's Guide to AI* est de lancer une conversation autour de l'IA en démystifiant, en

positionnant et en déplaçant le récit sur les différents types d'utilisation possibles de l'IA pour les gens ordinaires.

**Mimi Onuoha** (US) est une artiste et chercheuse nigériano-américaine dont le travail permet de mettre en lumière les relations sociales et les dynamiques de pouvoir derrière la collecte de données. Au sein de sa pratique multimédia, elle a recours à l'impression, au code, à l'installation et à la vidéo pour attirer l'attention sur la manière dont les personnes placées à la marge sont conceptualisées, représentées et ignorées de manière différente par les systèmes sociotechniques.

**Mother Cyborg (Diana Nucera)** est née après plus de vingt ans d'expérience en tant que musicienne, technologue, community organizer et éducatrice. Elle est animée par une vision du futur où les plus grandes possibilités de libération collective, d'art et de technologie fusionnent. Elle crée de la musique, de l'art et des outils éducatifs destinés à révéler les complexités qui surgissent à l'intersection de la technologie et des espaces sociaux, des économies et des relations.

**Continuez à lire sur :**

[mimionuoha.com/a-peoples-guide-to-ai](http://mimionuoha.com/a-peoples-guide-to-ai)

## Artist Portraits

Les artistes répondent souvent à un trait profondément humain, la curiosité, qui les guide à travers différentes études, disciplines et bien d'autres domaines de l'existence. Il est essentiel d'avoir l'esprit et la capacité d'écoute ouvertes à un large éventail de personnes, qu'il s'agisse d'activistes, de scientifiques, de journalistes ou de tout autre groupe d'intérêt. Les

multiples efforts de collaboration qui ont permis de réaliser les œuvres de cette exposition en sont la preuve. Pourtant, plutôt que de « simplement voir » le résultat, il est intéressant d'en apprendre davantage sur les personnes qui se trouvent derrière les œuvres. Avec *Artist Portraits*, les artistes partagent certaines de leurs réflexions, pratiques, rencontres et collaborations qui ont contribué à leur cheminement jusqu'à aujourd'hui.

**Plus d'informations :**

[ars.electronica.art/export/en/esch-2022/artist-portraits](https://ars.electronica.art/export/en/esch-2022/artist-portraits)



tranxxeno lab

## TX-1

2020

La Terre originelle est encore trop souvent inhospitalière pour les personnes transgenres. Pour survivre, « nous nous xénomogrifions grâce aux technologies sociales et biologiques, transformant nos surfaces, nos viscères, nos équilibres moléculaires. Aucune personne parmi nous n'est allée dans l'espace, même si nous possédons des connaissances somatiques sur les transformations corporelles profondes, expériences nécessaires aux environnements extraterrestres. »

« *TX-1* a envoyé des morceaux de mes médicaments de substitution hormonale vers la station spatiale

internationale (SSI), marquant ainsi la première fois que des éléments de l'expérience transgenre se retrouvent en orbite autour de la Terre. *TX-1* comprend un fragment de ma pilule de spironolactone, une tranche de mon patch à l'œstradiol et une sculpture miniature en papier fait main, afin de faire un geste vers les xénoentités absentes et pourtant présentes du cosmos. » Exode symbolique vers une orbite lointaine, le retour de *TX-1* sur Terre était aussi un témoignage de résilience, de refus de disparaître, de revenir pour s'épanouir à nouveau.

Alors que l'espace est, à bien des égards, l'un des lieux les plus inhospitaliers pour le vivant, il possède simultanément une aura – naïve, peut-être – en tant que lieu de transformation où les contraintes habituelles de l'existence sur terre peuvent être repensées, où les personnes « tranxxeno » peuvent exister en dehors des préjugés terrestres.

**tranxxeno lab / Adriana Knouf** (US), PhD, travaille en tant qu'artiste, autrice et xénologue. Elle s'intéresse à des sujets tels que les médiums humides, l'art spatial, les satellites, la transmission radio, les rencontres non humaines, les vols de drones, les futurités queer et trans, l'apprentissage automatique, la voix ou encore la fabrication du papier. Elle est la coordinatrice fondatrice du tranxxenolab, un laboratoire de recherche artistique nomade qui favorise les liens entre les entités trans et xeno. Adriana présente régulièrement ses recherches artistiques dans le monde entier et au-delà, notamment une œuvre qui a été accueillie à bord de la station spatiale internationale. Elle a récemment effectué une résidence Biofriction

à Kersnikova Institute à Ljubljana. Adriana est actuellement en résidence d'artiste à Waag à Amsterdam, dans le cadre du projet Art4Med. Elle vit et travaille à Amsterdam.

18

Another Farm

## Modified Paradise: Dress

2018

Another Farm travaille avec de la soie luminescente génétiquement modifiée pour réaliser des sculptures surréalistes qui combinent textiles et artisanat traditionnel. Le textile luminescent est créée en insérant le gène GFP dans des vers à soie. Les progrès réalisés aujourd'hui en matière de modification génétique soulèvent fréquemment des questions éthiques et inspirent des scénarios de science-fiction dystopiques. Cependant, les vers à soie, les animaux domestiques, le bétail et la flore, parmi de nombreux autres exemples, ont été génétiquement modifiés par le biais d'une reproduction contrôlée ou sélective pendant des siècles et ne sont souvent pas associés à ce sujet et à ses implications éthiques. *Modified Paradise* est une série de sculptures qui cherchent à intégrer des technologies nouvelles et radicales aux industries traditionnelles qui ont exploité la nature afin de

repenser les limites de l'éthique et de l'interaction de l'humanité avec la nature.

**Another Farm** (JP) est un projet de collaboration entre Hiro Ozaki et Masaya Kushino. Grâce à un travail de coopération avec des scientifiques et des ingénieur-es, Another Farm s'intéresse à la relation entre l'humanité et la nature pour concevoir des œuvres qui associent les nouvelles technologies aux techniques et cultures traditionnelles. Parmi les expositions précédentes, citons *Nature* (2019) au Cooper Hewitt Museum (2019), New York, la Triennale di Milano (2019), Ars Electronica à Linz. *Future and the Arts* au Mori Art Museum à Tokyo (2019) et *Mode Surreal: A Crazy Love for Wearing* au Tokyo Metropolitan Teien Art Museum (2022).

La présentation de cette œuvre dans l'exposition est rendue possible grâce au généreux soutien du EU-Japan Fest Japan Committee.

19

Etsuko Ichihara & ISID OPEN  
INNOVATION LAB.

## NAMAHAGE in Tokyo

2017

*NAMAHAGE in Tokyo* cherche à réinterpréter les fonctions des divinités et du folklore traditionnels par leur performance dans la ville contemporaine, réfléchissant ainsi à la pertinence urbaine actuelle du rituel NAMAHAGE. Ce projet traduit et rejoue les fonctions du rituel dans le contexte urbain, notamment le maintien de la communauté rurale par la surveillance mutuelle, l'initiation à l'âge adulte et le renforcement des liens familiaux.

Les « NAMAHAJE urbains » investissent la ville et s'adaptent selon des quartiers particuliers comme Akihabara, Harajuku et Sugamo. Ces entités identifient les « mauvais enfants » (= adultes ayant besoin de discipline) dans chaque quartier en se basant sur les données accumulées par la surveillance mutuelle via les réseaux sociaux ainsi que d'autres systèmes de surveillance dispersés dans la ville. Lorsque ces créatures émergent le soir du Nouvel An, elles veillent à la discipline en piratant l'esprit, en tirant pleinement parti des technologies de détection et de VR et offre croissance, bonheur et bénédictions aux populations de la ville.

**Etsuko Ichihara** (JP), est une artiste multimédia / inventrice fantasy. Etsuko Ichihara conçoit des œuvres d'art qui interprètent la culture, les coutumes et les croyances japonaises à partir d'un point de vue singulier, proposant des approches nouvelles, basées sur la technologie. Ces œuvres percutantes ont été présentées à travers une grande diversité de médias. Son projet Digital Shaman a été inclus dans le prix d'excellence du Japan Media Arts Festival, la mention honorifique du PRIX Ars Electronica 2018 et la nomination au prix STARTS.

En avril 2011, l'**ISID** a créé le **Open Innovation Lab** pour permettre aux entreprises et aux établissements d'enseignement de collaborer à la recherche technologique et au développement de services par l'utilisation pratique de technologies de pointe, y compris celles qui sont encore en phase expérimentale.

La présentation de cette œuvre dans l'exposition est rendue possible grâce au généreux soutien du EU-Japan Fest Japan Committee.

## Institutions & lieu

**Ars Electronica** est une plateforme qui œuvre à l'intersection de l'art, de la technologie et de la société à travers l'organisation d'expositions, de programmes éducatifs et de projets de recherche sur l'avenir de nos sociétés. Fondé à Linz sous la forme d'un festival en 1979, elle s'est depuis étendue pour accueillir un laboratoire, un prix et un musée dédiés à l'étude et à la promotion des arts médiatiques et de la culture numérique.

[ars.electronica.art](http://ars.electronica.art)

Située dans le bassin minier du Sud luxembourgeois et traversant la frontière avec la France, **Esch2022 – Capitale européenne de la culture** vise à promouvoir la diversité culturelle et artistique de la région. Suivant la devise générale REMIX Culture, le programme comprend une vaste gamme d'événements de toutes les disciplines artistiques avec un accent thématique spécifique sur la transition de la région du passé industriel à une société contemporaine du savoir. Les arts médiatiques et les expositions immersives développées en collaboration avec des institutions internationales de renom sont les pierres angulaires du programme d'arts visuels qui se déroule dans un site post-industriel époustoufflant : Esch-Belval.

[esch2022.lu](http://esch2022.lu)

La **Möllerei** est un vaste bâtiment industriel qui servait à l'origine au stockage des matières premières (coke et minerai de fer) avant leur introduction dans les hauts fourneaux pour la production de fonte. D'une longueur totale d'environ 160 mètres, la Möllerei est un bâtiment caractéristique de l'ancienne aciérie de Belval et de la région. Ouverte au public depuis 2018 après plusieurs années de travaux de transformation, la section nord accueille désormais le Luxembourg Learning Centre. La section sud, qui a connu des travaux de conservation et de réhabilitation, est désormais connectée au Haut Fourneau A par une passerelle et offre un espace d'exposition atypique de 500 mètres carrés sur trois niveaux.

## Curateur·rices

**Martin Honzik** est un artiste, directeur commercial et directeur général du festival, du prix et des expositions à Ars Electronica. Après avoir étudié le graphisme expérimental à la Kunstuniversität Linz et obtenu une maîtrise de Universität Linz et de l'ICCM Salzburg, il a rejoint l'équipe de production de l'OK Offenes Kulturhaus dans le OÖ Kulturquartier à Linz. De 2001 à 2005, il a travaillé à Ars Electronica Futurelab, où ses responsabilités comprenaient notamment la conception d'expositions et la gestion de projets. Il a été le curateur de plusieurs expositions, dont *40 Years of Humanizing Technology* Sea World Culture and Arts Center, Shenzhen (2020), *human (un)limited*, Hyundai Motorstudio Beijing, Séoul, Moscou (2019) ainsi que des expositions thématiques du festival Ars Electronica depuis 2006. Il contribue régulièrement à des tables rondes et à des publications.

**Laura Welzenbach** est responsable d'Ars Electronica Export, où elle gère des collaborations internationales visant à relier l'art et la science à travers la création de nouvelles expériences. Elle est titulaire d'un master en théâtre, cinéma et études médiatiques ainsi qu'en études européennes et a bénéficié d'une bourse de recherche du Austrian Federal Art Management Program. Elle a dirigé le programme de résidence d'artistes à Eyebeam dans la ville de New York et a été directrice générale du festival sound:frame à Vienne. Elle a collaboré avec d'éminentes organisations artistiques telles que le Guggenheim Museum et le Austrian Cultural Forum à New York, le tiff Toronto International Film Festival, le MAK Museum of Applied Arts, MuseumsQuartier et k/haus Kuenstlerhaus à Vienne. Parmi les projets d'exposition récents, citons *Translation of Complexity* à sound:frame x improper walls (2019), *Step into Space* au Ars Electronica Festival (2019) et CIVA Festival à Vienne et à l'international (2021).

# Liste des œuvres

Adam Harvey

*VFRAME: Visual Forensics and Metadata  
Extraction*  
2017-2022

Agnes Meyer-Brandis

*One Tree ID – How To Become A Tree For  
Another Tree*  
2019-2022

*One Tree ID - Larix kaempferi* a été conçu en collaboration avec Jean-François Hausman et Kjell Sergeant du groupe de recherche Plant Biotechnologies du Luxembourg Institute of Science and Technology (LIST) et Marc vom Ende, parfumeur en chef chez Symrise.

Another Farm

*Modified Paradise: Dress*  
2018

La présentation de cette œuvre dans l'exposition est rendue possible grâce au généreux soutien de l'EU-Japan Fest Japan Committee.

Bjørn Karmann & Tore Knudsen

*Project Alias*  
2018-2019

Climate Action Tech

*Branch Magazine: Sustainable and Fairer  
Internet for Everybody*  
En cours

Directrice de la rédaction : Michelle Thorne ; rédacteur en chef : Chris Adams ; rédactrices en chef adjointes : Laurence Bascle, Carrie Hou ; design : Tom Jarrett ; développement : Jack Lenox, Hannah Smith, Chris Adams ; illustrations couverture : Hélène Baum, Gica Tam ; web design : Tom Jarrett ; personnes contributrices : Maddie Stone, Tom Jarrett, Superflux, Vândria Borari, Camila Nobrega, Gabi Ivens, Michelle Thorne, Joana Moll, Tega Brain, Alex Nathanson, Benedetta Piantella, Eirini Maliaraki. Avec le soutien de l'EIT Climate KIC, de la Mozilla Foundation, de Climate Action Tech et de la Green Web Foundation.

*Branch Magazine* de Climate Action Tech a été récompensée par le nouveau Ars Electronica Award for Digital Humanity.

Cod.Act: André Décosterd & Michel Décosterd  
*Cycloid-E*

2009

Ville de la Chaux-de-Fonds, État de Neuchâtel, Loterie Romande, Fondation culturelle de la Banque Cantonale Neuchâteloise, Tech-Laser Sandoz SA, Stürm AG, Hydrel GmbH.

Danielle Brathwaite-Shirley

*BLACKTRANSARCHIVE.COM*  
2020

Réalisé par Danielle Brathwaite-Shirley ; coding : Emily Martinez ; personnes contributrices : Danielle Brathwaite-Shirley, Marikiscrycrycry, Pacheanne, Tobi Adebajo, Ebum Sodipo, Bernice Mulenga, Ornella Ospino Blkmoodyboi, Jacob v Joyce, Shay P-W, Zamy, Camus-Doughen, Elijah Che, Travis Alabanza, Raks, Arthur Kibet, Vik, A Marlowe, Christopher.

Un grand merci à METRO Transcend  
Une commande de la Science Gallery.

DISNOVATION.ORG

*LIFE SUPPORT SYSTEM  
[ECOSYSTEM SERVICES ESTIMATION  
EXPERIMENT]*

2020-en cours

Conception : DISNOVATION.ORG, Baruch Gottlieb ; développeur web : Jérôme Saint-Clair ; développeurs de prototypes : Vivien Roussel, Thomas Demmer ; production : iMAL ; coproduction : Biennale Chroniques.

Etsuko Ichihara & ISID OPEN INNOVATION LAB.

*NAMAHAGE in Tokyo*

2017

Direction artistique média : ICHIHARA Etsuko ; communication : ABE Genki (May Inc.) ; stratégie, gestion : HAYAKAWA Yukié ; production technique : NOZAKI Kazuhisa ; supervision : MORITA Hiroshi (ISID OPEN INNOVATION LAB) ; écriture originale vidéo & Planification : ASO Kamo(neconos) ; direction vidéo : MATSU Hiroaki ; production vidéo : WATANABE Masafumi ; assistance vidéographie : ISHIBASHI Hiroki ; réalisation des masques de NAMAHAGE à Akihabara : IKEUCHI Hiroto ; réalisation des costumes de NAMAHAGE à Akihabara : chloma ; réalisation des costumes de NAMAHAGE à Harajuku :

chloma ; réalisation des masques et des costumes de NAMAHAIGE à Sugamo : korotoro NAKASAKA Akiko ; conception visuelle de l'interface utilisateur-riche : NAKAMURA Keiichi, YOKOYAMA Naoto (flapper3 Inc.) ; animation graphique : NAKAMURA Keiichi, YOKOYAMA Naoto (flapper3 Inc.) ; thème musical principal : The Puh (NAMAHAIGE LAND ; Design du logo : HATA Yurie ; Conception du site Internet : CHONO Kaoru (602 inc.) ; coopération : Oga City, Akita ; Namahage of Akihabara Mask Designer : IKEUCHI Hiroto ; Namahage of Akihabara Costume Designer : SUZUKI Junya (chloma) ; scénario original par ASO Kamo ; réalisation et montage par MATSU Hiroaki (TYO Inc.) ; production : MAZRI Inc. ; Produit par ISID / INNOLAB.

Ce film a été réalisé dans le cadre d'un projet de recherche expérimental pour la « Politique générale de promotion des mesures liées à la préparation et à la gestion des Jeux Olympiques et Paralympiques de Tokyo en 2020 ». La présentation de cette œuvre dans l'exposition est rendue possible grâce au généreux soutien de l'EU-Japan Fest Japan Committee.

h.o  
*What a Ghost Dreams Of*  
2019

Système d'IA : John Brumley ; application de surveillance : Hiroshi Chigira ; direction technique : Hiroshi Chigira, John Brumley, Taizo Zushi ; direction artistique, concept : Hideaki Ogawa, John Brumley, Hiroshi Chigira, Emiko Ogawa, Taizo Zushi ; montage des clignements des yeux / réalisation : Martina Sochor ; cinématographie des clignements des yeux : Jonatan Salgado Romero ; modèle de clignement des yeux : Andressa Miyazato ; photographe : Florian Voggeneder ; photomaton pour les visages : Ali Nikrang.

La présentation de cette œuvre dans l'exposition est rendue possible grâce au généreux soutien de l'EU-Japan Fest Japan Committee.

masharu  
*The Museum of Edible Earth*  
2017 – en cours

Création : masharu ; gestion de projet (2020-2022) : SasaHara ; photo et vidéo (2021-2022) : masharu, Anna Zamanipoor, Luuk Van Veen, Jester van Schuylenburch, Jhalisa Rens ; conception graphique (2021-2022) : Olga Ganzha, Jhalisa Rhens, Luuk Van Veen ; conception de sites internet et de bases de données : Raphaël Pia, William Ageneau, Marina Pankratova, Andrew Revinsky, Pan Vanitcharoenthum ; design produit : Basse Stittgen.

*The Museum of Edible Earth* est soutenu par le Creative Industries Fund NL, Stichting Niemeijer Fonds, Pauwhof fonds et Prins Bernhard Cultuurfonds Tijn Fonds. Le travail de masharu reçoit le soutien du Mondriaan Fund.

*The Museum of Edible Earth* a obtenu un Award of Distinction du Prix Ars Electronica 2021 catégorie Artificial Intelligence and Life Art, et le grand Prix du YouFab Global Creative Awards 2021.

Mimi Onuoha & Mother Cyborg (Diana Nucera)  
*A People's Guide to AI*  
2018

Publié par A People's Guide to Tech, écrit par Diana Nicera et Mimi Onuoha avec des illustrations de And Also Too.

Quayola  
*Remains*  
2018

REMIX EcoDesign  
*Remix EcoDesign*  
2021-2022  
*en(des)uso* de Lara Campos, *KOFI paper* de Dihue Miguens, *reOlivar* de Naifactory Lab, *Squeeze the Orange* de Susana Jurado & Elisenda Jaquemot, *Biopantone* d'Anastasia Pistofidou en co-création avec Fabricademy Alumni.

Le projet découle d'un programme pilote visant à mener une économie circulaire locale à l'échelle du quartier de Poblenou à Barcelone avec l'aide du Fab Lab de l'IAAC à Barcelone. Remix EcoDesign a reçu le Starts Prize 2021 of Innovative Collaboration européen.

Simon Weckert  
*Google Maps Hacks*  
2020

Špela Petrič  
*Institute for Inconspicuous Languages:  
Reading Lips*  
2018

Autrice : Špela Petrič ; programmation et intégration des capteurs : Bart Peeters ; programmation de la vision par ordinateur : Klara Nosan, Tim Oblak ; expertise : Luka Šajn, Žiga Emeršič, Miha Turšič ; réalisation technique : Scenart ; remerciements : Faculty of Computer and Information Science à l'université de Ljubljana et Waag, NL. Le projet fait partie du European ARTificial Intelligence Lab. Cofinancé par : le programme Creative Europe de l'Union européenne, le ministère de la Culture de la République de Slovénie et le département de la culture de la municipalité de Ljubljana.

Tega Brain, Julian Oliver & Bengt Sjölén  
*Asunder*  
2019  
Commandé par le MAK pour la VIENNA  
BIENNALE 2019

tranxxeno lab  
*TX-1*  
2020

Concept et réalisation : Adriana Knouf ; conception et modélisation de la boîte TX-1 : Felipe Rebolledo.  
*TX-1* a été sélectionné dans le cadre du premier appel international d'œuvres d'art pour la SSI initié par le MIT Media Lab Space Exploration Initiative, qui a permis son lancement dans l'espace ; soutien supplémentaire : Northeastern University ; remerciements : Claudia Pederson, Špela Petrič, Miha Turšič

*Artist Portraits*  
Production vidéo : Blackgate Media  
[ars.electronica.art/export/en/esch-2022/artist-portraits](https://ars.electronica.art/export/en/esch-2022/artist-portraits)

## Programme d'ateliers et d'activités

### Ateliers pour scolaires | **Kniwwelino**

26.09 – 28.10

Les médiateurs de Succy font découvrir les technologies Arduino® et WiFi™ aux programmatrices et programmeurs en herbes et les aident à créer leurs premiers projets interactifs.

### Atelier pour familles | **Sensibilisation à la cybersécurité et au harcèlement en ligne**

29.10, 11:00 – 13:00

Venez discuter de cyber-sécurité et des parades contre le hacking, phishing, malware...

### Stage pour adolescents | **Création d'un escape game virtuel**

02 – 05.11, 10:00 – 16:00

Viens apprendre les bases de la programmation et créer ton propre «escape game» sur mobile !

### Installation interactive | **Waterlight Graffiti**

26.11 – 18.12 (sauf les mardis) 11:00 – 18:00

Venez découvrir et tester l'œuvre *Waterlight Graffiti* de l'artiste Antonin Fourneau au SKIP.

### Informations & réservation

[esch2022.lu](http://esch2022.lu) / [reservation@esch2022.lu](mailto:reservation@esch2022.lu)

## Sélection de projets à Belval

### Exposition | **Respire, pour un design climatique**

Jusqu'au 25.09

Massenoire

Projet de recherche-crétion interdisciplinaire sur la respiration et sa capacité à constituer un levier pour modifier nos relations à l'environnement et nos modes de vie. L'exposition est conçue par le DMLab, Laboratoire du Design des milieux de l'ENSAD Nancy dont les recherches interrogent la capacité du design à contribuer à la transformation de nos modes de vie et sont conduites avec des chercheurs originaires de domaines variés.

Informations & réservation : [esch2022.lu](http://esch2022.lu)

### Escape Room | **Escape Room SDG 12 – Responsible Production and Consumption**

Jusqu'au 25.09

Massenoire

Jeu immersif, éducatif et interactif pour établir des modes de consommation et de production durables. Chaque énigme est liée à un sujet en rapport avec l'objectif 12 et s'appuie sur des exemples concrets.

Informations & réservation : [esch2022.lu](http://esch2022.lu)

### Exposition | **Live, breathe and sleep guitars - collection Luc Henzig**

Jusqu'au 10.10

SKIP

Cette exposition en quatre parties évoque l'histoire de la guitare électrique : les origines de l'amplification de l'instrument, son évolution technique, sa standardisation et son succès commercial, à travers les incontournables modèles de chez Fender ou Gibson,

Plus d'informations : [esch2022.lu](http://esch2022.lu)

### Exposition | **La Cité des Sciences**

Maison de l'Innovation

Raconte l'histoire de la transformation de la friche industrielle de Belval et la construction la Cité des Sciences.

Plus d'informations & dates : [fonds-belval.lu](http://fonds-belval.lu)

## Parcours historique industriel | **Haut Fourneau A** Jusqu'au 31.10

Halle des poches à fonte

Découvrez le Haut Fourneau A à votre rythme à travers un parcours fascinant au cœur de la production sidérurgique et accédez en toute sécurité au gueulard situé à une hauteur de 40 mètres et au sous-sol de la Möllerei.

Plus d'informations : [fonds-belval.lu](https://fonds-belval.lu)

## Espace documentaire & exposition | **A Colônia Luxemburguesa & [L]jaço**

Place de l'Académie

Projet pluridisciplinaire qui raconte l'histoire fascinante des trajectoires migratoires liées à l'acier du sud du Luxembourg vers le Brésil.

Plus d'informations & dates : [colonia.lu](https://colonia.lu)

## Projets de recherche & expositions |

### **Pavillon AI&ART**

Projet pluridisciplinaire où des scientifiques, des artistes et le public échangent autour de l'impact de l'intelligence artificielle (AI) et les défis posés par cette technologie.

Plus d'informations & dates : [esch2022.uni.lu/projects/aiart/](https://esch2022.uni.lu/projects/aiart/)

## Projet collaboratif d'architecture | **Petite Maison** Parking Maison du Savoir

Projet de design collaboratif autour de la notion de circularité. Il s'étend sur neuf mois et se découpe en trois grands moments : construction, utilisation, déconstruction. Tous les matériaux et éléments de construction sont recensés dans une base de données et disponibles pour un usage après 2022.

Plus d'informations & dates : [petitemaison.lu](https://petitemaison.lu)

## Sculpture dans l'espace public | **Per Grazia Ricevuta**

Œuvre monumentale lumineuse de l'artiste luxembourgeoise Claudia Passeri sur les terrils de l'ancien site sidérurgique de Belval. Cette intervention est une façon de parler d'un passé industriel essentiel à l'histoire du pays, une façon d'exprimer de la gratitude, rendre hommage à l'usine, aux travailleurs souvent immigrés, aux ressources de la nature ainsi qu'au génie humain, au développement de l'État social et protecteur.

Plus d'informations : [loop22.lu](https://loop22.lu)

## Environnement urbain & architecture |

### **Pavillon Source Bel-Val**

Parc Um-Belval

Le studio d'architecture Bebunch et l'artiste Laura Mannelli ont collaboré pour créer un pavillon qui met en valeur l'histoire de la Source Bel-Val et associe les fonctions de repos, de restauration et des sanitaires.

Plus d'informations : [loop22.lu](https://loop22.lu)

## Parcours sonore nocturne | **Nightsongs**

Parcours géo-localisé à Belval inspiré par l'industrie sidérurgique. Il présente les compositions du musicien électronique Samuel Reinard (Ryvage) en collaboration avec des musicien·nes et compositeur·rices luxembourgeois·es et européen·nes.

Plus d'informations : [ryvage.com](https://ryvage.com)

Téléchargement application : [le2p2.com/qr\\_goh/](https://le2p2.com/qr_goh/)

## Parcours sonores | **In The Field**

Découvrez le parcours sonore géolocalisé « ACID Reine » à Belval. Il s'inscrit dans le projet *In the Field* qui mêle productions littéraires, créations sonores et déambulations.

Plus d'informations : [le2p2.com](https://le2p2.com)

Téléchargement application : [le2p2.com/qr\\_goh/](https://le2p2.com/qr_goh/)

# Colophon

## IN TRANSFER – A New Condition

03.09 – 27.11.2022

### Möllerei

Entrée par le Visitor Centre  
3 avenue des Haut-Fourneaux  
L-4362, Esch-sur-Alzette

### Collaboration

Ars Electronica

### Artistes

Adam Harvey  
Agnes Meyer-Brandis  
Another Farm  
Bjørn Karmann & Tore Knudsen  
Climate Action Tech  
Cod.Act: André Décosterd & Michel Décosterd  
Danielle Brathwaite-Shirley  
DISNOVATION.ORG  
Etsuko Ichihara & ISID OPEN INNOVATION LAB.  
h.o  
masharu  
Mimi Onuoha & Mother Cyborg (Diana Nucera)  
Quayola  
REMIX EcoDesign  
Simon Weckert  
Špela Petrič  
Tega Brain, Julian Oliver & Bengt Sjöln  
tranxxeno lab

### Curateur

Martin Honzik

### Co-curatrice & productrice

Laura Welzenbach

### Productrice

Veronika Krenn

### Chef de projet programme d'expositions Esch2022

Vincent Crapon

**Responsables technique** Thomas Schwab,  
Klaus Dieterstorfer, Ferenc Hirt

**Installateurs** Heiko Hoos, Igor Maier,  
Marius Nestler, Uli Okujeni, Martin Pöll

### Responsable technique bâtiments

Guillaume Taens

**Scénographie** Jérôme Becker  
& Uwe Sebastian Brunner

**Visuel de couverture** MOOI DESIGN

**Design graphique** Esch2022 Cropmark

### Prestataires de services

Artinate Karlsruhe, Euroline, Gerriets, LuxVisual,  
Isogreen, Magnum

**Concept de médiation** Léa Cheymol, Delphine  
Harmant, Célia Turmes, Laura Welzenbach

**Médiation en salle** Koffi Adzewoda Dikenu,  
Reyhan Baykara, Oumayma Haddioui, Johan  
Harmant, Julie Fac, Fadi Jaafar, Zaïneb Mouss,  
Elena Riolino, Caroline Schmit, Mohamad  
Shamma, Elie Tomassini, Yixing Tu, Anthony  
Visconti, Jeanne Wolff

**Visites guidées** Mekdes Asefa, Hannah Back,  
Reyhan Baykara, Julia Buso, Khili Chaima,  
Tiffany Dhur, Julie Fac, Carla Genicot, Marie-  
Paule Greisch, Oumayma Haddioui, Johan  
Harmant, Anna Lisiecki, Isabelle Mattern, Zaïneb  
Mouss, Georg Riesenhuber, Caroline Schmit,  
Elie Tomassini, Yixing Tu, Anthony Visconti

### Remerciements

Les artistes, leurs assistant-es,  
leurs bienfaiteur-ices.  
Univ.-Prof. Mag.art. PhD. Manuela Naveau  
Saori Hakoda de l'équipe du EU-Japan Fest  
Japan Committee.  
Veronika Liebl, Karl Julian Schmidinger, Karla  
Spiluttini, Kristina Maurer, Christl Baur, Emiko  
Ogawa de l'équipe de Ars Electronica.  
Maëlle Berthelemy, Léa Cheymol, Delphine  
Harmant, Dany Lucas, Alexandre de Muyser,  
Jessika Rauch, Célia Turmes, Patrick Weber de  
l'équipe de Esch2022.  
Daniela Di Santo, Stephane Frieres, Charlotte  
Moulaert, Elisabete Nuno, Lucio Wercollier de  
l'équipe du Fonds Belval.  
Les collaborateur-ices des expositions à la  
Möllerei : Vincent Crapon, Yulia Fisch, Matthias  
Gommel, Sabine Himmelsbach, Anett Holzheid,  
Boris Magrini, Françoise Poos, Thomas Schwab,  
Guillaume Taens, Peter Weibel.

## Esch2022 – Capitale européenne de la culture

### Président du conseil d'administration

Georges Mischo

**Directeur général** Nancy Braun

**Directeur administratif et financier** Jacques Hirtt

**Directrice du programme culturel**

Françoise Poos

Administration

163 rue de Luxembourg

L-4222 Esch-sur-Alzette, Luxembourg

### Ars Electronica Linz GmbH & Co KG

**Co-CEOs** Markus Jandl, Gerfried Stocker

**Artistic director** Gerfried Stocker

**Chief curatorial officer** Martin Honzik

**Managing director** Veronika Liebl

**Technical director** Karl Julian Schmidinger

Ars Electronica Linz GmbH & Co KG

Ars-Electronica-Straße 1, 4040, Linz, Autriche

## Brochure

**Éditeur** Esch2022 – Capitale européenne de la culture

**Rédaction** Alexander Wöran

**Coordination** Vincent Crapon, Veronika Krenn, Laura Welzenbach

**Traduction** Gauthier Lesturgie

**Design graphique** Cropmark

**Illustration couverture** MOOI DESIGN

**Police de caractère** Helvetica Neue Light

**Papier** Circle offset Premium White 95

**Imprimé par** Reka Luxembourg

© 2022, Esch2022 – Capitale européenne de la culture, Ars Electronica

© Textes : les auteurs

### Main partners



**FERRERO®**

### Supporting partners



### Media partners



# IN TRANSFER – A NEW CONDITION

03.09–27.11.2022

## Heures d'ouverture

Septembre – octobre : 11:00 – 19:00  
Lundi – dimanche & jours fériés légaux  
Fermé le mardi

Novembre : 11:00 – 18:00  
Lundi – dimanche & jours fériés légaux  
Fermé le mardi

## Billet d'entrée & informations

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

## Visites guidées

### Visites sur réservation

(LU, FR, DE, EN, PT, IT, ES, langues des signes)  
reservation@esch2022.lu

### Visites sans réservation

Tous les weekends à 15:00

## Informations & réservations

esch2022.lu / reservation@esch2022.lu



Collaborating institution



Institutional partners

