

ESA NDPC
**MASTER-
MIND**

Cette publication a été réalisée durant un workshop qui s'est tenu à l'Esa Npdc, Tourcoing, en février 2016.

Elle accompagne l'exposition :

MASTERMIND

Galerie Commune

École Supérieure du Nord-Pas de Calais

Site de Tourcoing

Présentée du 24 mars au 1er avril 2016

Avec : Jules Barron, Maxime Bouquillon, Julien Bourgain, Elsa Califano, Louis Carmine, Lorine Cornard, Sophia Daveluy Moussaoui, Lucie Dupont, Charles Gallay, Estelle Le, Mathieu Locquet, Jonathan Paquet, Lina Qi

L'édition et l'exposition ont été réalisées avec le soutien de :

L'Association des amis de la Galerie Commune

L'École Supérieure du Nord-Pas de Calais

Nous tenons à remercier :

Véronique Goudinoux, Professeure à l'Université Lille 3, membre du Centre d'étude des arts contemporains (CEAC) Nathalie Delbard, Maître de conférence à l'Université Lille 3, membre du Centre d'étude des arts contemporains (CEAC)

L'équipe du programme Sciences et Cultures du Visuel :

Sophie Raux, Maître de conférences en histoire de l'art, Université de Lille, IRHIS, coordinatrice iCAVS/SCV

Laurent Sparrow et Angèle Brunellière, chercheurs en psychologie cognitive à l'Université Lille 3 et membres de l'Unité Mixte de Recherche (UMR 9193) Sciences Cognitives et Sciences Affectives - SCALab

Cécile Picard-Limpens, Ingénieure de recherche, gestion de projets et valorisation, Université Lille 3 - laboratoire IRHiS.

Yannick Warmain et Florian Cornet, chercheurs associés au SCALab

Nous remercions également l'équipe du Fresnoy

Eric Prigent, coordinateur pédagogique, pour son soutien et le suivi constant des étudiants de la Filière Artimage.

Pierre Delattre, responsable de la médiathèque du Fresnoy, pour son accueil hebdomadaire dans les espaces de la médiathèque.

Valérie Lehayé, assistante pédagogique et production au Fresnoy.

L'exposition et l'édition Mastermind sont issues du programme de recherche *Images, sciences et technologies* conduit par Nathalie Stefanov, Professeure d'enseignement artistique à l'École Supérieure d'Art du Nord-Pas de Calais, Dunkerque-Tourcoing (ESA Npdc).

Suivi de production : Nathalie Stefanov, Stéphane Cabée, Claire Malrieux et Anne-Emilie Philippe, enseignants à l'Esa Npdc, Tourcoing.

Direction éditoriale : Claire Malrieux & Anne-Emilie Philippe, artistes enseignantes, Esa Npdc, Tourcoing.

Impression : Papier Machine

Esa Npdc, Tourcoing, 2016

Isbn : en cours

Conversations

Nathalie Stefanov

Le programme de recherche *Images, sciences et technologies* a débuté en octobre 2015. Précisons qu'il s'ajoute à trois enseignements distincts que nous dispensons à l'Esa. Ces cours traitent d'histoire des sciences. On y parle, par exemple, de Henri Poincaré, de Cédric Villani ou de Suzanne Dikker. On imagine des géométries non euclidiennes et des objets mathématiques aux formes singulières. On présente le rôle du Cern dans la découverte de nouvelles particules. On s'étonne du chat de Schrödinger ; on étudie diverses visualisations de l'atome. On évoque les lois physiques avec ou sans gravité, le système solaire, les exoplanètes et les trous noirs. On s'interroge sur l'Intelligence Artificielle et les progrès du Deep Learning. On observe comment les sciences peuvent réparer et augmenter le corps. Ces différents éléments, et bien d'autres encore, ouvrent des portes d'accès aux arts contemporains, élaborant des passerelles entre l'art et la science. Nous appelons ces passerelles « conversations », en écho à l'émission radiophonique d'Étienne Klein.

Mais alors que ces cours sont davantage théoriques, le programme *Images, sciences et technologies*, qui regroupe un nombre restreint d'étudiants, est, quant à lui, pratique. Il agit tel un laboratoire dont l'objectif serait de démontrer qu'il est possible de faire émerger des travaux plastiques, produits par les étudiants, à partir de corpus scientifiques. Et nous fûmes en effet très surpris de constater qu'appuyer sur le bouton « science » pouvait susciter tant de projets de qualité.

L'humain et la machine

La première étape consista à centrer le propos autour des nouvelles technologies et du corps, en particulier à partir de documentaires scientifiques traitant de la question de l'homme dit augmenté. Puis chacun effectua ses propres recherches. Lucie Dupont travailla sur un laboratoire de recherche situé aux États-Unis développant des programmes d'implants rétiniens ; Lorine Cornard interrogea les modifications génériques des cellules souches. Il est intéressant de remarquer que l'augmentation des capacités cognitives et en particulier l'amélioration de l'intelligence furent l'objet des plus nombreuses études. C'est ainsi que le domaine des neurosciences nous occupa pendant de nombreuses séances et fit tomber en désuétude plusieurs paradigmes liés aux questions du corps dans l'art contemporain. Les films de Louis Carmine, Maxime Bouquillon et Jules Barron sont le fruit de ces recherches ainsi que les installations *Brain 3000* de Estelle Le et *R.A.M. Property of U.S. Army* de Jonathan Paquet. Cependant, comme le démontre la vidéo de Julien Bourgain, *Microbiote*, nos neurones agissent également depuis d'autres régions que le cerveau, comme celles du ventre, qui joue insidieusement avec nos humeurs.

En parallèle, le rapport, souvent ténu, entre l'humain et la machine fut interrogé. Dans le film de Charles Gallay, *Lebon, Alan et Emily*, les instructions d'un algorithme ne sont plus calculées par une machine mais par des humains. C'est un fait, les machines sont désormais gardiennes de nos mémoires, de nos contacts. Elles nous « augmentent ». Mais se peut-il que nous en tombions amoureux, comme le montre le film de Elsa Califano ? Se peut-il encore qu'un programme nous transmette, par des capteurs reliés au corps, les gestes chorégraphiques des plus grands danseurs, comme l'imagine Mathieu Locquet ?



Conversation tangible avec les scientifiques

La seconde étape de notre programme consista à rencontrer des scientifiques, au sein même de leurs laboratoires, pour assister et participer à leurs recherches, en particulier sur le site de la Plateforme technologique EquipEx - IrDive, située à l'Imaginarium à Tourcoing, au cœur du programme Sciences et Cultures du Visuel, associé au CNRS. Parmi les activités de ce programme, mentionnons le fait qu'il permet aux chercheurs en psychologie cognitive de Lille 3, membres de l'Unité Mixte de Recherche «Sciences Cognitives» et Sciences Affectives (SCALab), d'effectuer leurs recherches sur des équipements de pointe. S'y trouvent en effet différents instruments : oculomètre, électroencéphalogramme, système de capture du mouvement par ultrason Zebris, système optique de capture du mouvement, Imagerie par Résonance Magnétique etc.

Rencontrer ces chercheurs, comprendre le quotidien du laboratoire, allait faire basculer le projet dans le tangible, rendant effective la « conversation » entre art et science. C'est ainsi qu'Angèle Brunellière, chercheuse en sciences cognitives, a permis à Jules Barron et Louis Carmine, accompagnés de Charles Gallay, d'assister à plusieurs reprises à des «passations» dont l'objectif était de comprendre la réaction du cerveau à des stimuli liés au langage. Par la suite, Jules Barron et Louis Carmine se prêtèrent aux tests EEG (électroencéphalogramme), offrant l'opportunité de visualiser sur écran leurs neurones. Puis les résultats leur furent transmis, présentant les formes produites par leurs ondes cérébrales qu'ils intégrèrent par la suite à l'installation *E.I.E.JB.LC.CG.2016*. Donner consistance aux fluctuations des pensées ; matérialiser la pensée des auteurs, pensée autrefois associée à l'âme avant qu'on ne la renvoie au corps ; cette approche rationnelle de la conscience (et de l'inconscient) ouvre de nouvelles voies au champ de l'art : l'imagerie scientifique devient l'origine de démarches artistiques. Après Angèle Brunellière, ce furent Yannick Warmain et Florian Cornet,

chercheurs associés au SCALab, qui ouvrirent leur laboratoire à Mathieu Locquet, Julien Bourgain et Lorine Cornard pour prendre part au projet *M2 Run* dont l'objectif était de mesurer l'impact de différentes sonorités sur l'activité sportive. Cette expérience fut réalisée à l'aide de caméras infrarouges et de caméras vidéos. Munis d'une combinaison et d'un capteur de fréquence cardiaque, ils coururent durant une trentaine de minutes sur un tapis de course. Il en résulte une vidéo de Mathieu Locquet dont les images alternent entre la visualisation de l'expérience et sa modélisation sur écran. La singularité des images produites démontre que les expériences scientifiques sont une source nouvelle et considérable pour la création artistique.

Enfin, la « conversation » au sens propre du terme acheva ce programme par une rencontre entre Sophia Daveluy Moussaoui, Lucie Dupont, Estelle Le, Elsa Califano et Cécile Picard-Limpers, ingénieure de recherche à l'université Lille 3 et membre du laboratoire IRHiS. Cette conversation fut enregistrée. Pour son projet *Droite Insidieuse*, Sophia Daveluy Moussaoui a retenu un passage où il est question d'espace non-euclidien : une ligne qui, en fonction de la position de l'observateur, est droite ou courbe. Son installation témoigne parfaitement des expériences de pensée qu'ouvre la science aux disciplines artistiques.

Nous le disions, il suffisait d'appuyer sur le bouton science pour que les projets affluent. Rêvons qu'un jour, les sciences soient enseignées aux étudiants par des spécialistes que nous sommes loin d'être. Ces enseignements pourraient leur permettre d'approcher d'une autre manière les termes si familiers d'une école d'art : matière, transformation, espace, intelligence, corps, mouvement, etc.



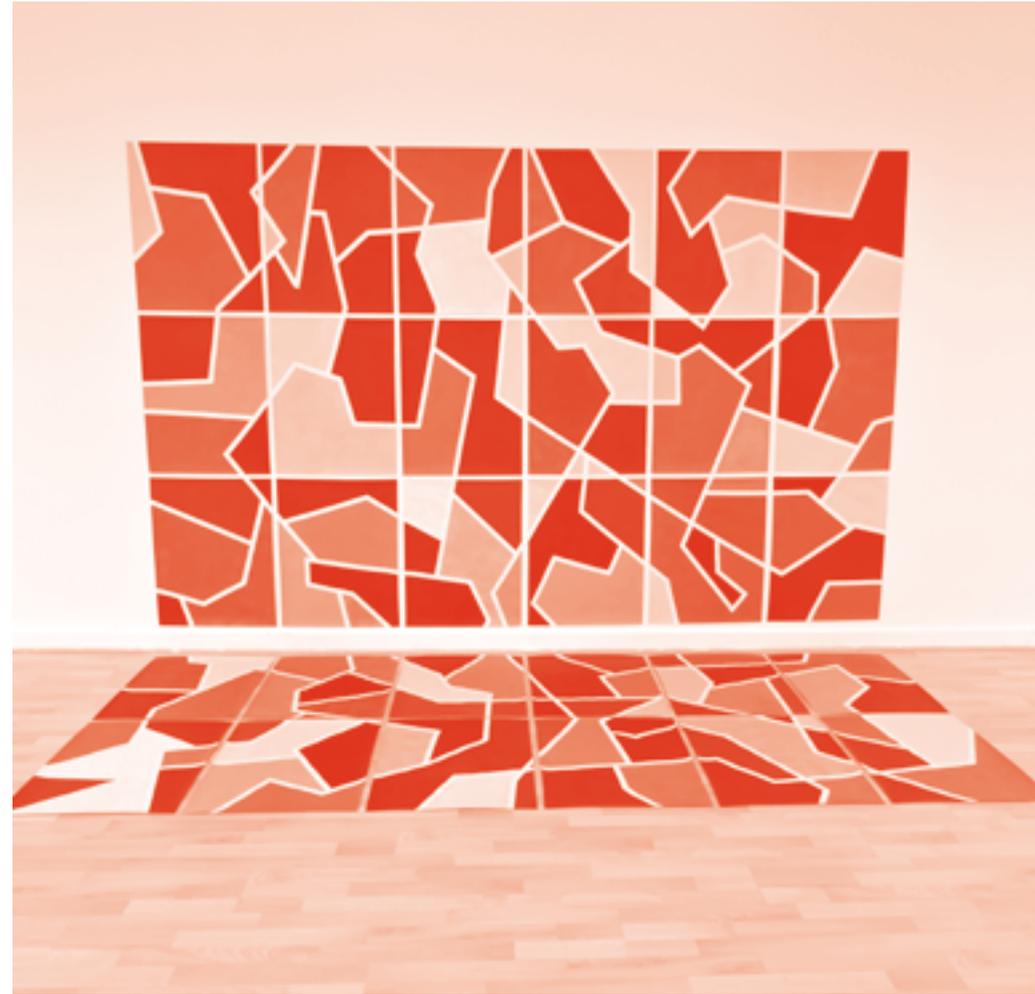


MASTERMIND

**JULES
BARRON**

Brain abstract activity
Esa Npd© 2016

Par une esthétique minimale, Jules Barron revisite l'urbanisme à l'ère des nouvelles technologies. Par le dessin, il interroge la perception du trait, sa transparence et sa place dans l'espace d'exposition. Dans sa dernière série de dessins, l'utilisation de papier à faible grammage lui permet d'obtenir trois versions différentes d'une même forme, ce qui le conduit à approfondir sa réflexion sur la place du spectateur dans l'espace. Il expérimente également la peinture. Dans sa dernière pièce, *Urban Network*, il retranscrit ses observations issues de l'urbanisme qui l'entoure. À la manière de Judd, cette peinture/installation modulaire et extensible, s'adapte à l'espace dans laquelle elle est accrochée. En parallèle à son projet photographique, il exploite également l'aspect décomposable du réseau urbain. Depuis un ans, il participe à l'atelier Thirty6 mené à l'ESA par Gilles Froger. Cet atelier a pour objet la conception et la réalisation de livres d'artiste. Il y travaille la mise en page, la typographie et le livre en tant qu'objet. Ses productions ont pour but d'être feuilletées, manipulées et même « jouées » par les usagers. Jules Barron s'essaie aussi à l'installation et à la vidéo comme en témoigne cette exposition.

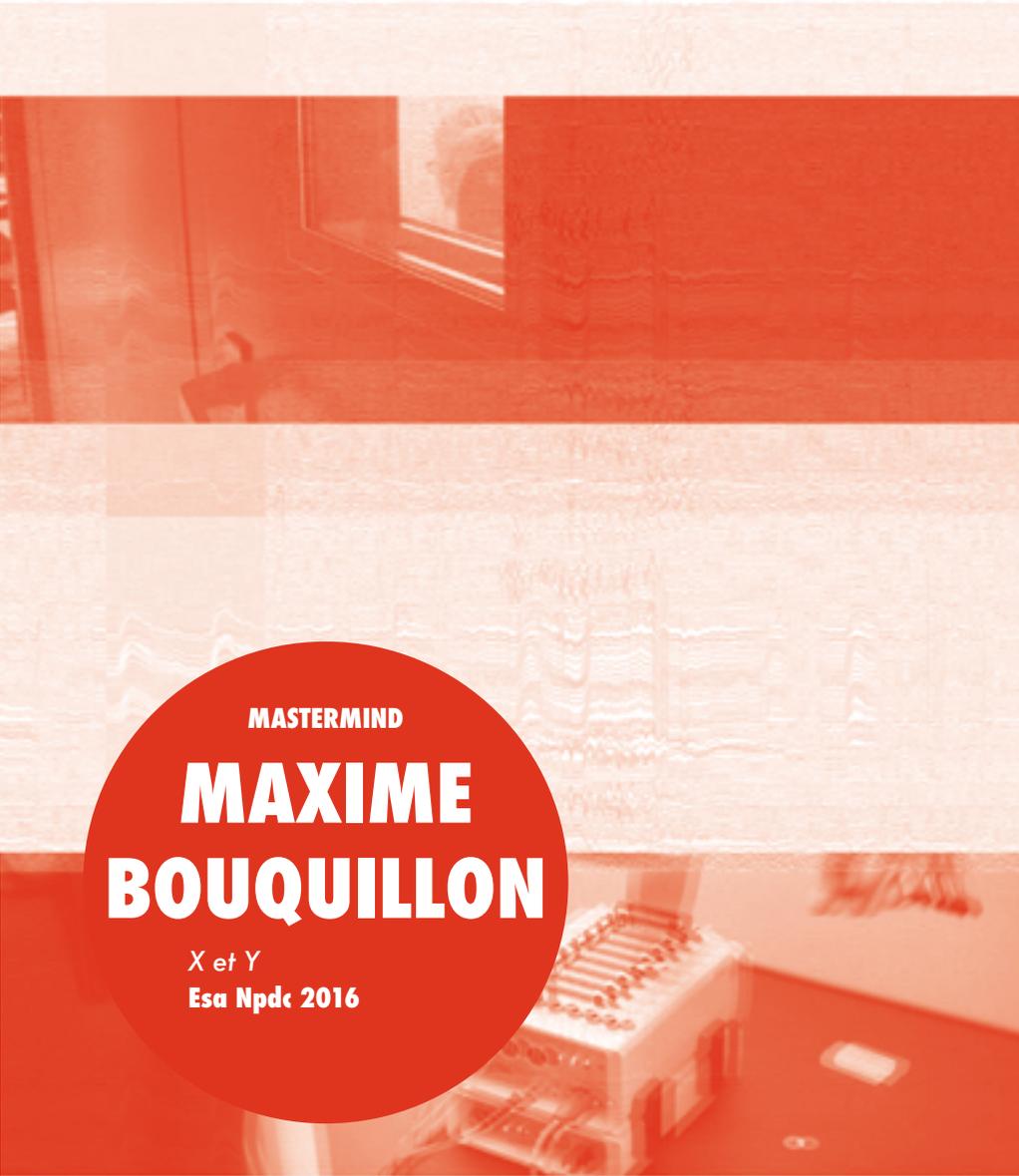


Urban Network, peinture, 30 panneaux de 50x65 cm, 2015/2016

Brain abstract activity est une vidéo traitant des nouvelles représentations du cerveau. Ici, elles sont présentées de manière abstraite. Il est donc parfois difficile de parvenir à comprendre que nous sommes bel et bien confrontés au cerveau humain. Sans avoir été sensibilisé, le spectateur ne peut immédiatement percevoir le sens de ces images. Nous sommes plongés dans différentes analyses, certaines biométriques, d'autres réalisées par capteurs électriques.

Le son choisi pour *Brain abstract activity* est issu, lui aussi, d'une expérience cérébrale menée par Dan Lloyd, professeur au département de Philosophie & Neuroscience à l'Université d'Hartford aux Etats-Unis. Dans cette expérience, le participant est confronté à des images ordinaires, agissant comme des stimuli. Les parties de son cortex s'activent selon ce qu'il perçoit. Chaque partie du cortex est alors associée à un son, créant ainsi une sorte de « musique » du cerveau. Le son et l'image provoquent une sensation d'hypnose. Ainsi, les différents extraits de la vidéo proviennent de plusieurs sources, mises en ligne la plupart du temps dans le cadre de recherches effectuées par des étudiants ou professeurs travaillant sur l'analyse des nouvelles imageries cérébrales. Grâce à cette vidéo nous pouvons observer et même « entendre » le cerveau humain à l'aide des nouvelles technologies.

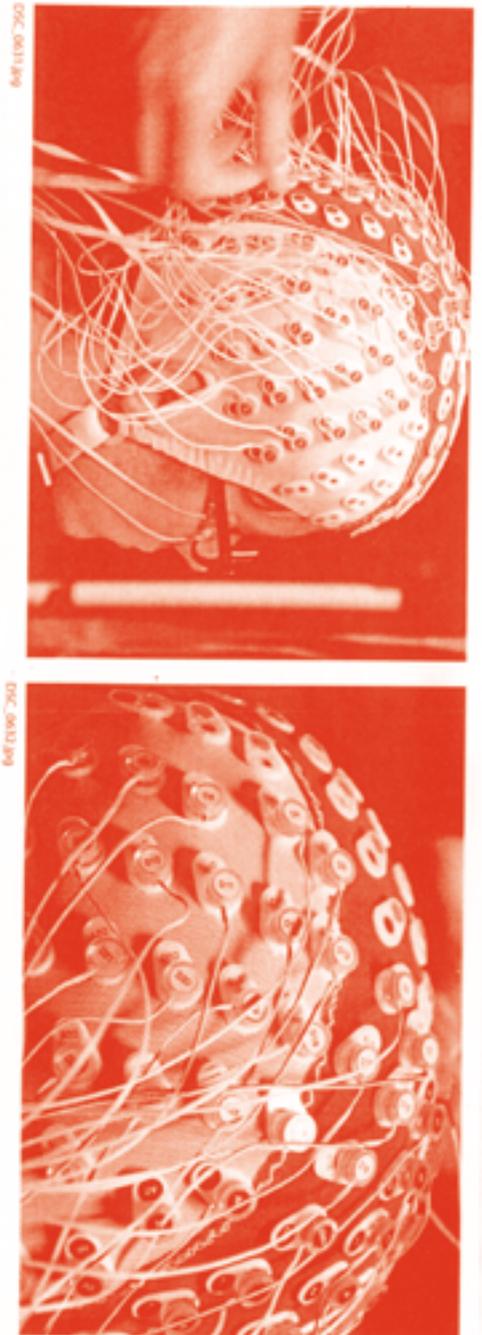
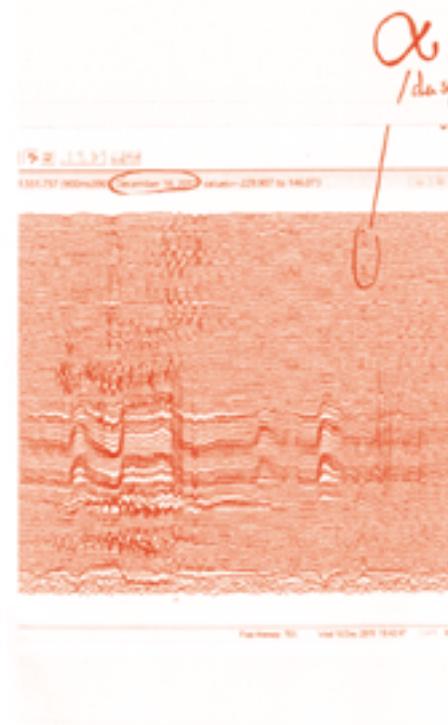


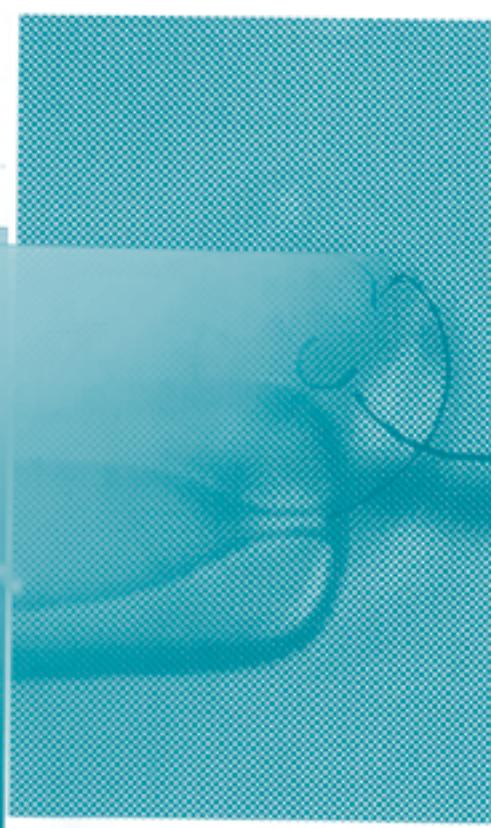


MASTERMIND
MAXIME
BOUQUILLON

X et Y
Esa Npdc 2016

Maxime Bouquillon travaille depuis deux ans avec des médiums tels que le dessin, la sculpture, la vidéo et l'installation. Sa réflexion s'est d'abord orientée sur la place de l'humain dans l'environnement et particulièrement dans le paysage. Dans la vidéo performance *Horizon limité par une ligne trop haute*, il explore le paysage dans lequel il se déplace jusqu'à disparaître de la ligne d'horizon, dans une relation complexe entre microcosme et macrocosme mettant en jeu des questions d'échelle et de mesure. Plus tard, il précise ses objectifs en intégrant dans sa réflexion la notion d'anthropocène. Il réalise alors l'installation *Rémanence, de la révolution industrielle à 2015* qui traite de la question de l'humain, des équilibres et des limites de ce dernier au sein de son environnement. Dès lors, la place des sciences et des technologies intervient dans ses travaux comme le sujet majeur de certaines pièces. Même s'il s'intéresse déjà aux neurosciences et aux avancées de la génétique, deux domaines qui interrogent les fondements de l'être humain, l'enseignement *Images, sciences et technologies* animé par Nathalie Stefanov lui permet d'accéder aux laboratoires de certains chercheurs et psychologues qui travaillent sur les neurosciences et effectuent des électroencéphalogrammes. Les projets élaborés dans ces laboratoires lui permettent alors de développer ses propres recherches et ses projets plastiques.





Manipulation
embryonnaire
"image issue de
"gén des sélection
programmés"

La pièce intitulée *X et Y* se présente sous la forme d'une vidéo. Utilisant le principe du « found footage », méthode qui consiste à élaborer un montage à partir d'extraits de vidéos préexistantes, *X et Y* donne à voir des manipulations d'embryons réalisées au microscope numérique dans les laboratoires de diagnostic génétique de la clinique « Fertility Institute » du Dr. Jeffrey Steinberg, située à Los Angeles. Les extraits choisis sont issus d'émissions TV ou de reportages publicitaires réalisés par la clinique, reconnue pour être l'une des plus importantes en terme de sélection du sexe de l'enfant. Le montage montre des chercheurs de l'institut travaillant sur chaque étape du processus relatif à la fécondation in-vitro.

La vidéo est rythmée par une voix off prononçant le mot « eugénisme », lui-même extrait d'un des reportages publicitaires de la clinique. Parfois ce mot est ralenti, provoquant alors l'évocation d'un son intra-utérin, comme celui que pourrait entendre un fœtus.

La vidéo s'attache à mettre en évidence une tension entre les gestes ordinaires d'un scientifique au travail et la question plus délicate de l'eugénisme posée par les actions de ces chercheurs.

X et y, vidéo, 3'00, 2015



MASTERMIND

**JULIEN
BOURGAIN**

Microbiote
Esa Npdc 2016

Ayant pratiqué le théâtre et les arts vivants, Julien Bourgain développe actuellement une recherche sur la performance dans le champ des arts plastiques. Il s'est en premier lieu, intéressé aux liens qui pouvaient s'établir entre un corps et un espace/environnement. Sensible à la danse contemporaine, il a réalisé une série de performances gouvernées par la volonté de trouver une nouvelle appréhension de l'espace par le geste et la marche (*Talons*, performance, 2015). Puis, l'autre et la question du collectif sont venus s'ajouter à sa réflexion (*Casque à quatre*, sculpture/performance, 2015). Comment un corps influence-t-il sur un autre corps ? Comment un collectif se déplace-t-il dans un espace ? Quels liens ces corps individuels construisent-ils ensemble ? Ces questions viennent ponctuer les différents travaux performatifs, les liant ainsi à la cartographie, comme une manière de mettre en évidence l'espace par le mouvement des corps. À la relation du corps à l'espace et à l'autre, vient ensuite s'ajouter le rapport à l'outil/objet. La perception qu'a le spectateur d'un objet – et comment un « outil » peut venir apporter du sens à une action performative – sont des questionnements qui accompagnent les premiers axes. Dès lors, un objet servant à une performance peut-il être considéré comme une sculpture ? Julien Bourgain ne tente pas ici de donner une réponse à ces différentes questions, mais plutôt de les mettre en évidence. En parallèle à ce travail, il mène une recherche en binôme avec Romane Riquier. Elle se traduit par des traces graphiques, des vidéos et des performances. Face à l'ambiguïté du duo, le spectateur entre dans l'intimité productive de ce dernier. Ce travail collaboratif a pour principaux fondements de révéler la synergie et les tensions présentes dans une relation. Les vidéos amènent le spectateur à prendre connaissance du protocole graphique et questionnent le statut de l'objet artistique. Elles donnent aussi à voir des temps d'échanges instantanés sur les pièces réalisées. L'authenticité des conversations est en corrélation avec les dessins qui ne cherchent pas à représenter des éléments précis mais révèlent les rapports de force présents au sein de la collaboration.



Cheveux, Trace graphique/performance/vidéo, 2015



Le ventre est considéré depuis peu comme notre deuxième cerveau ; la population bactérienne qui y évolue est propre à chacun d'entre nous. Peut-on alors créer un lien entre le stress ou les émotions que l'on ressent à travers le ventre, et le microbiote ? (le ventre notre deuxième cerveau, documentaire de Cécile Denjean) Comment la population bactérienne interagit-elle avec notre corps ? On pourrait retenir l'hypothèse selon laquelle les bactéries influent sur nos choix et nos états d'âmes.

Systeme nerveux enté

La projection d'un visage souriant et grimaçant sur un ventre permet ici un va-et-vient entre l'extériorisation des émotions et une de ses origines présumées. La bande son de *Microbiote* est une lecture murmurée proposant une alternative à l'influence des bactéries sur nos émotions par l'ingestion d'espèces vertueuses. Le « hara » décrit par la médecine chinoise comme le centre vital de l'homme est ici mis en parallèle avec la vision occidentale du ventre et de son éco-système. La déformation du visage par la projection de la vidéo sur le ventre donne une dimension monstrueuse au microbiote et à l'effet qu'il pourrait avoir sur notre liberté de ressentir.

MASTERMIND

ELSA CALIFANO

La vie très privée de Mr Sim

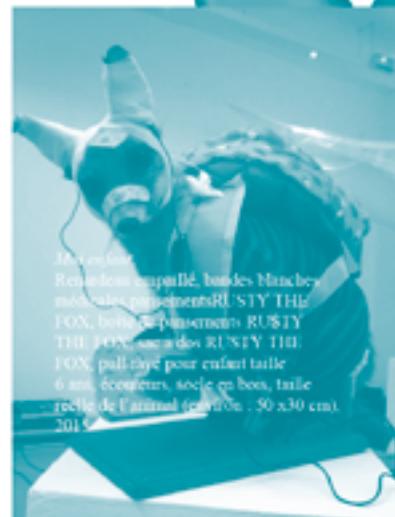
De l'idée à la création

Esa Npd 2016



Elsa Califano, a débuté par une formation à l'école spécialisée en infographie Pôle 3D à Roubaix. Elle y a étudié l'animation 2D et 3D destinée à l'élaboration de films d'animation, à la réalisation de personnages, de décors et de scénarii, d'où son goût prononcé pour la scénographie aujourd'hui. Elle se plaît à créer des univers centrés autour de l'enfance et de l'animalité. Pour cela, elle élabore marionnettes et décors.

Sa démarche est centrée autour d'un axe principal qui serait la transcription d'un univers où l'animalité est centrale, où la place de l'animal est confrontée à celle de l'être humain. Par le biais de différents médiums, elle a choisi de créer un bestiaire fantastique afin de sublimer l'animalité, de faire de l'animal empaillé, à partir duquel elle travaille principalement, une idole, en lui donnant accès à une seconde vie par le moyen de modifications qui le transforment de la chimère à la « machine ». Voulant revenir à ses premiers choix, elle décide alors d'intégrer la filière Artimage, une collaboration proposée par l'Esa et le Fresnoy, où elle travaille avec un étudiant du Fresnoy, Xénophon Tsoumas, à la réalisation de son film d'étude, *La maison des poupées*, un film d'animation portant sur l'enfance, les marionnettes et les maisons de poupées...



Idole en bois
Remplissage empaillé, boules blanches
montées sur pinements RUSTY THE
FOX, boîte de pinements RUSTY
THE FOX, sang des RUSTY THE
FOX, pull-rayé pour enfant taille
6 ans, écouteurs, ascle en bois, taille
10cm de l'animal (montée) . 50 x30 cm,
2015



*Installation pour
le film d'animation, La Saison,
décoré de maisons de poupées, objets,
poupées, maison de poupée, meuble de
maison de poupée (WPLVANIEN
FAMILIES), arbre et terrac (PLAYMOBIL)
inspiété en cuisine polystyrène,
docking herbe et sable 60x80 cm pour la
inspiété. 2015*



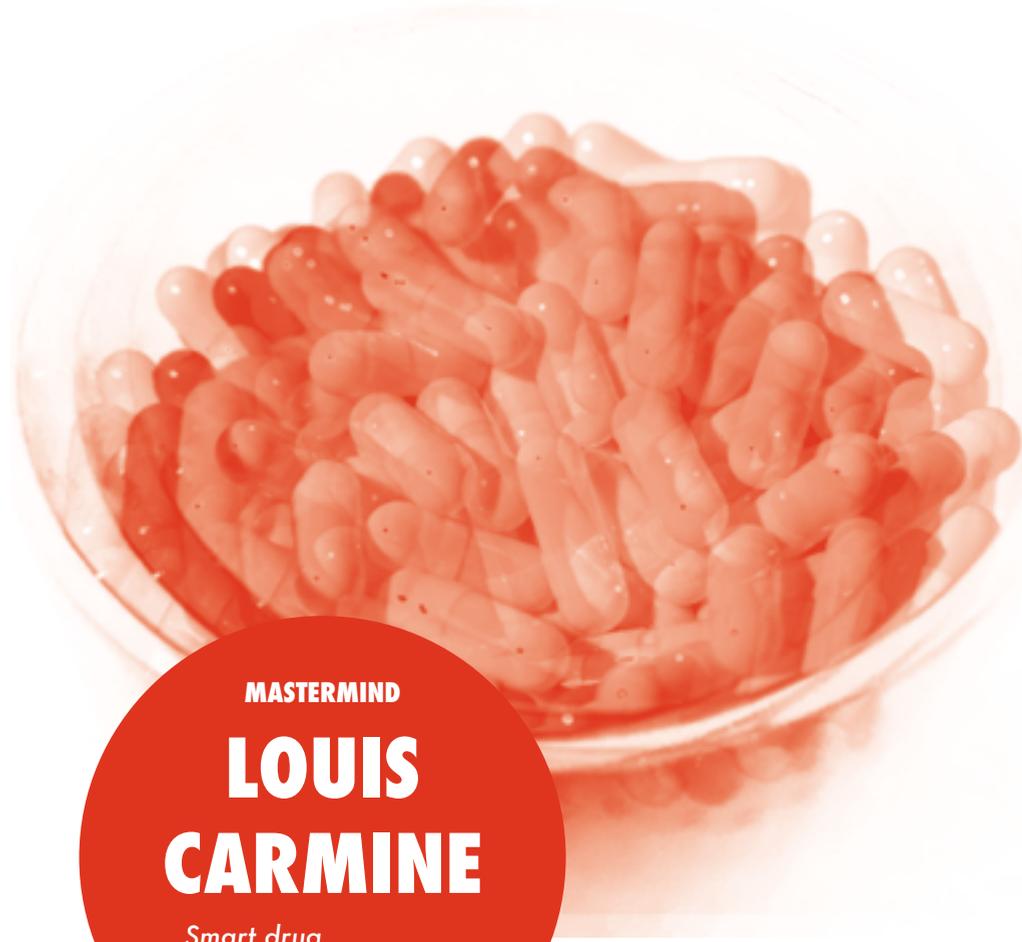
De l'idée à la création, vidéo, 9'07, 2015/2016

Cette vidéo, sans son, sans couleur et sans âge, ou alors accompagnée du son de l'imprimante 3D, montre les étapes de construction d'une imprimante 3D, livrée en kit. Puis elle donne à voir l'élaboration d'un objet, de sa modélisation sous Blender, à l'impression de celui-ci. La vidéo, présentée sur un écran plat accompagné d'un casque audio, est placée à côté de l'objet imprimé. Par ailleurs, une série de photographies présente le modèle 3D en cours d'impression.



La vie très privée de Monsieur Sim, vidéo, 3'07, 2015

S'intéressant aux intelligences artificielles et au rapport que les êtres humains peuvent entretenir avec celle-ci, Elsa Califano a choisi de mettre en scène une conversation entre un homme au volant de sa voiture et un GPS. Cette vidéo s'inspire du roman de l'écrivain anglais Jonathan Coe, *La vie très privée de Monsieur Sim* (2011), qui vient récemment d'être adapté au cinéma par Michel Leclerc (2015). Les voix off des personnages sont extraites de la bande annonce du film de tandis que les images sont tournées à l'intérieur d'une voiture, nous montrant le dialogue entre l'homme et la machine.



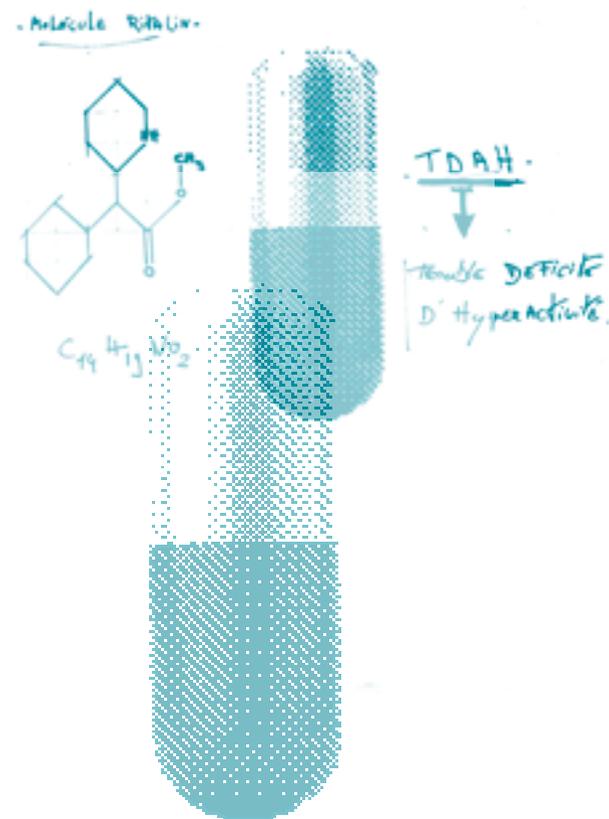
MASTERMIND

**LOUIS
CARMINE**

Smart drug
Esa Npdc 2016

Dès son jeune âge, Louis Carmine est inlassablement attiré par le milieu des sciences, une attirance qui s'accroît tout au long de sa scolarité pendant laquelle il s'intéresse plus particulièrement à la chimie. Il en retient les termes de « matière » et de « transformation ». Intéressé par les protocoles d'expérimentation et animé par une soif intuitive de création, il se plonge dans cette branche tourmentée et réactive qu'est la chimie, agissant tel un bain révélateur d'un processus de création à venir. Il se penche par ailleurs vers la géométrie et ses théorèmes. Il en retient le traitement des figures sur l'espace plan, comme en témoignent par la suite ses installations de structures en carrelage. Une fois titulaire d'un bac Scientifique, il choisit de s'orienter vers ce milieu inconnu qu'est le monde de la communication graphique et ses pratiques protocolaires. Il y prend goût, un temps ; mais un temps seulement.

C'est alors qu'il rentre à l'école des Beaux-arts. C'est là qu'il peut combiner certaines de ses connaissances scientifiques au domaine artistique. Il y réalise une série de dessins intitulée *Structures atomiques* qui présente des modèles atomiques sous différents aspects, du microcosme au macrocosme. Questionnant la production, la série et la structure, il se propulse dans l'espace par le biais des lignes, essayant d'allier le dessin et la sculpture au sein de ses installations.



La vidéo *Smart Drug* de Louis Carmine interroge le phénomène des drogues dites intelligentes. Elle questionne la place du médicament, de la productivité et de l'homme augmenté à même de répondre aux exigences de nos sociétés contemporaines. Ces médicaments furent conçues à l'origine pour soigner les troubles de l'hyperactivité ou encore ceux de la narcolepsie. Mais leur consommation est fréquente : qui n'a jamais eu l'envie de devenir subitement plus performant ? Agissant sur le cortex frontal, ces pilules permettent à leur consommateur d'obtenir une intelligence supérieure pendant un court laps de temps. Elles augmentent leur concentration donc leurs capacités intellectuelles. Ces pilules pourraient être considérées comme une solution dans une société où la performance est synonyme de succès. Basée sur le principe du found-footage, *Smart Drug* donne à voir une boucle sans fin d'images de prise de pilule. L'accent est mis sur la répétition d'un geste censé améliorer l'intelligence. Le geste répétitif révèle la place de l'automatisme dénué de pensée, purement machinal. On se sert, on consomme, on produit.



Smart Drug, vidéo, 3'00, 2015

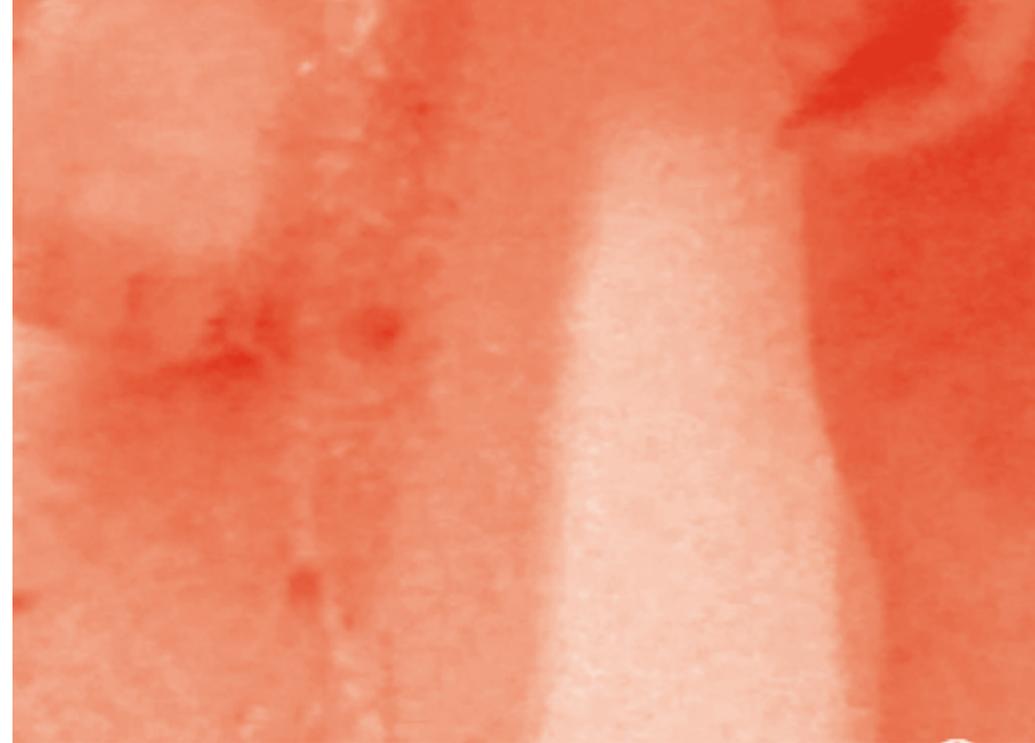
MASTERMIND

**LORINE
CORNARD**

Injections
Esa Npdc 2016

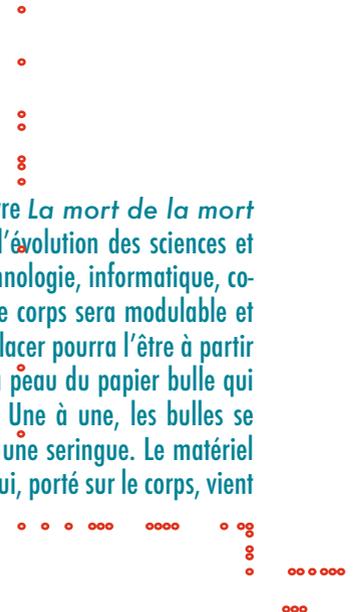
A travers la sculpture, la performance et la vidéo, Lorine Cornard questionne la perception du corps. Dans ses vidéos, le corps se découvre et se couvre d'eau ou de lumière. Elle se saisit des formes et couleurs que lui offrent l'eau et la lumière. Elle joue sur la transformation du corps et sur ses résistances. Ses sculptures de plexiglas *Distorsions* aux formes abstraites ne présentent de figuration qu'une fois éclairées. Le plexiglas est thermoformé, ses plis suivent les dessins.

La projection de ces formes offre ainsi tout autre vison de l'objet présenté. Des corps dessinés à la lumière apparaissent. Chaque feuille thermoformée est suspendue sur une tige en métal, un matériau qui contraste avec la légèreté du plexiglas. Dans la performance *Immersion*, elle immerge son visage dans l'eau, retenant son souffle. Les bulles d'oxygène ponctuent l'image de manière visuelle mais aussi sonore. Plongée dans l'eau, elle s'abandonne à elle-même et en ressort. Elle se maintient sous l'eau jusqu'à épuisement, allant au bout de sa résistance personnelle et corporelle.



Injections, vidéo couleur, 2'21, 2015

Cette vidéo a été réalisée suite à la lecture du livre *La mort de la mort* de Laurent Alexandre, un ouvrage traitant de l'évolution des sciences et des technologies NBIC (nanotechnologie, biotechnologie, informatique, cognitif). En s'appuyant sur l'idée qu'à l'avenir le corps sera modulable et réparable à souhait, que chaque organe à remplacer pourra l'être à partir de cellules souches, Lorine Cornard place sur sa peau du papier bulle qui semble présenter autant de cellules à soigner. Une à une, les bulles se gonflent de peinture, qu'une main injecte avec une seringue. Le matériel médical devient un outil de création plastique, qui, porté sur le corps, vient à son tour le transformer.



trois autres composantes... En effet, les sciences cognitives utiliseront la génétique, les biotechnologies et les nanotechnologies pour comprendre puis « augmenter » le cerveau et pour bâtir des formes de plus en plus sophistiquées d'intelligence artificielle, éventuellement directement branchées sur le cerveau biologique humain.

Avec le passage à l'échelle nanométrique, nous allons pouvoir former des combinaisons entre les atomes, les neurones, les gènes ou les bits des ordinateurs. La physique, la biologie et l'informatique vont se conjuguer, ouvrant ainsi des possibilités infinies et vertigineuses. Chaque objet, si petit soit-il (par exemple un nanorobot), pourra être un mini-ordinateur communicant.

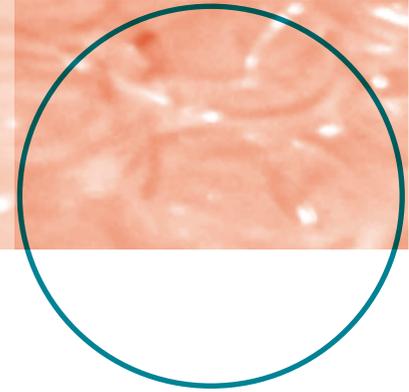
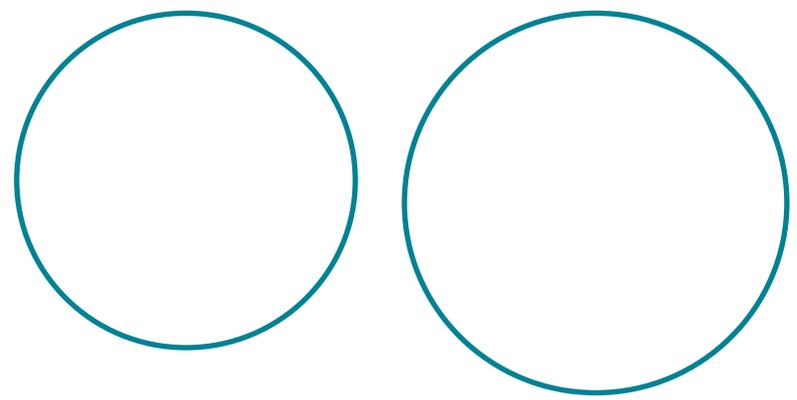
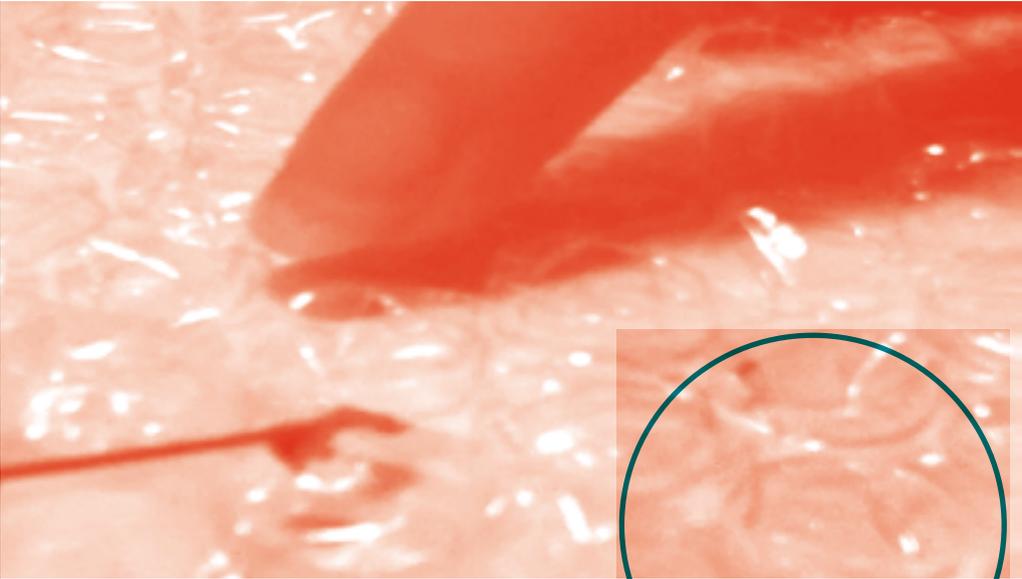
Intégrés par millions dans notre corps, ces nanorobots nous informeront en temps réel d'un problème physique. Ils seront capables d'établir des diagnostics et d'intervenir. Ils circuleront dans le corps humain, nettoyant les artères et expulsant les déchets cellulaires. Ces robots médicaux programmables détruiront les virus, les cellules cancéreuses. Plus spectaculaires encore, les neuronanotechnologies ont l'objectif de modifier le fonctionnement du cerveau au niveau des neurones.

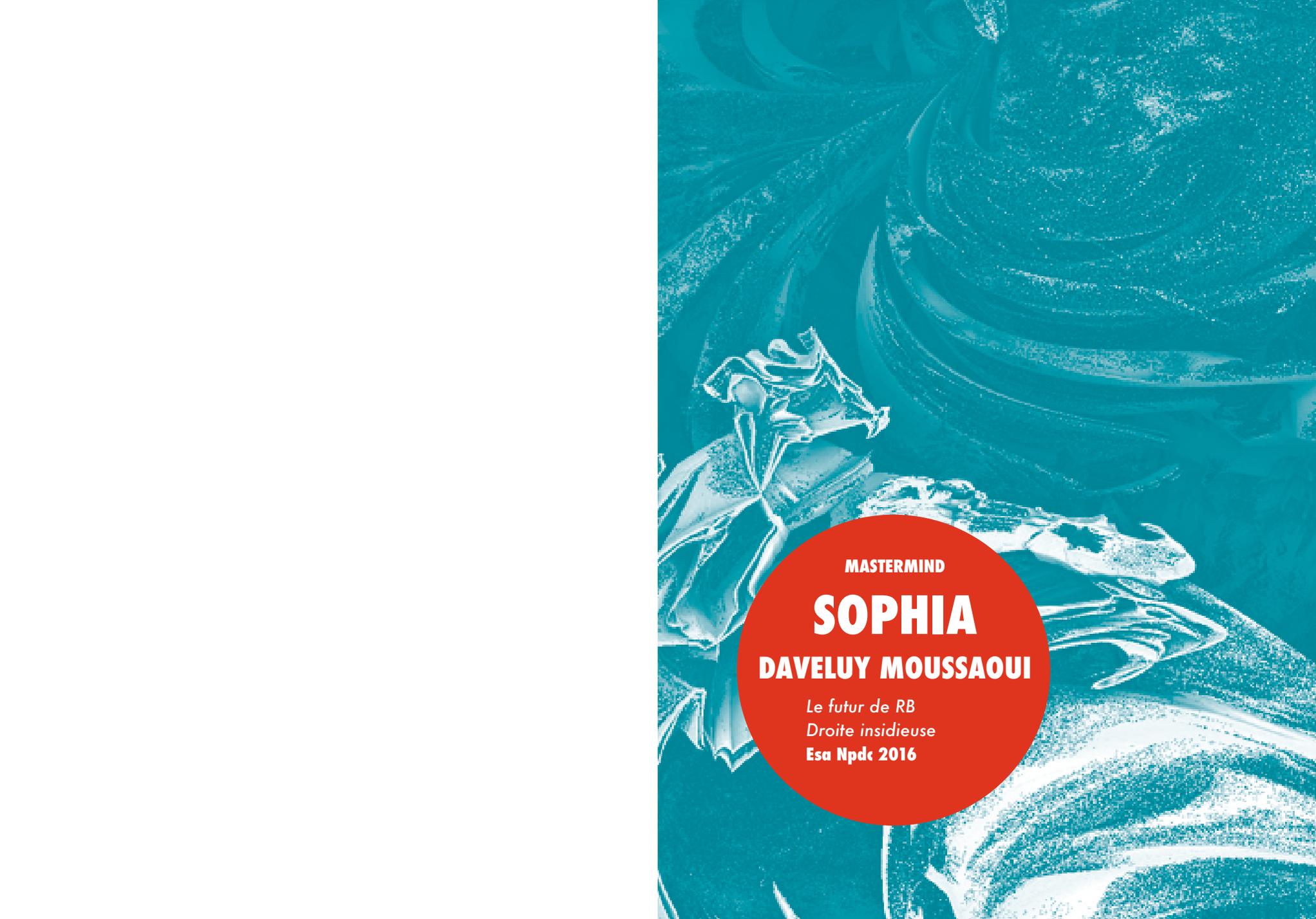
La dimension révolutionnaire des technologies Nano tient au fait que la vie opère à l'échelle du nanomètre. Les composants moléculaires de nos cellules sont des machines nanométriques. Maîtriser le nanomonde permettra donc de manipuler le vivant. Les progrès technologiques effacent rapidement la frontière entre la chimie et la biologie, entre la matière et la vie. Il faut bien comprendre que, à l'échelle du nanomonde, il n'y a aucune différence entre une molécule chimique et une molécule « vivante ». La fusion de la biologie et des nanotechnologies transformera

ogniti-
et les
ter » le
phisti-
lirecte-

allons
ies, les
physi-
juguer,
neuses.
robot),

ans notre corps, ces nanorobots





MASTERMIND

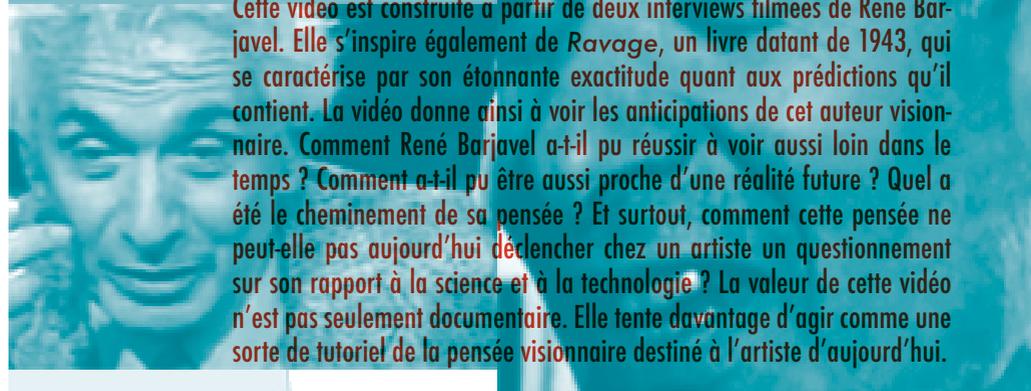
SOPHIA
DAVELUY MOUSSAOUI

Le futur de RB
Droite insidieuse
Esa Npdc 2016

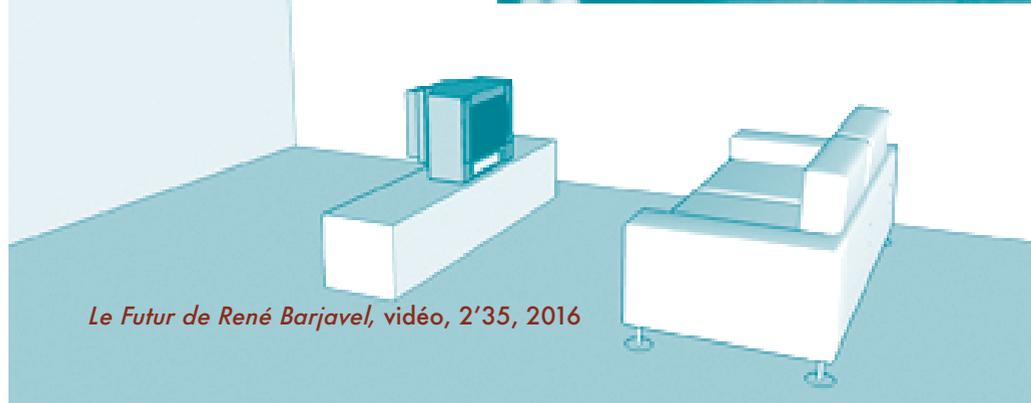
Titulaire d'un bac scientifique, Sophia Daveluy Moussaoui poursuit ses études dans le domaine artistique. Son parcours est un critère important dans l'élaboration de son travail. S'intéressant à l'origine au dessin, elle s'ouvre à la sculpture, à la vidéo et à la modélisation 3D. Ses travaux interrogent divers éléments comme les fractales et les algorithmes. Elle remet en question la technologie de l'imprimante 3D, pour créer des éléments naturels. En se penchant sur équations fractales, elle déplace ces formes numériques et organiques dans notre monde, et leur confère un aspect matériel et naturel, en se servant de l'imprimante 3D, qui permet d'imprimer dans une matière proche de celle du bois. Par ailleurs, elle développe un travail sur l'hybridation, notamment en sculpture, où elle crée des formes qui fusionnent l'humain et l'animal, leur conférant de nouvelles facultés. Ces corps, contraints par un vêtement inadapté, sont ensuite déformés par la vidéo pour démontrer leurs limites. Elle adopte une esthétique visuelle inspirée de peintres baroques ou surréalistes et construit son travail comme on effectue une démonstration mathématique : un premier propos est posé, pour en déduire des solutions et en prouver les limites.

Barjavel. Si j'étais Dieu... Je referais tout avec jubilation :

René Barjavel
Ravage



Cette vidéo est construite à partir de deux interviews filmées de René Barjavel. Elle s'inspire également de *Ravage*, un livre datant de 1943, qui se caractérise par son étonnante exactitude quant aux prédictions qu'il contient. La vidéo donne ainsi à voir les anticipations de cet auteur visionnaire. Comment René Barjavel a-t-il pu réussir à voir aussi loin dans le temps ? Comment a-t-il pu être aussi proche d'une réalité future ? Quel a été le cheminement de sa pensée ? Et surtout, comment cette pensée ne peut-elle pas aujourd'hui déclencher chez un artiste un questionnement sur son rapport à la science et à la technologie ? La valeur de cette vidéo n'est pas seulement documentaire. Elle tente davantage d'agir comme une sorte de tutoriel de la pensée visionnaire destiné à l'artiste d'aujourd'hui.



Le Futur de René Barjavel, vidéo, 2'35, 2016

e referais tout
prescription

René Barjavel
Ravage

Il s'agit d'un projet initié par une rencontre avec Cécile Picard-Limpens, ingénieur de recherche, qui travaille sur le programme Sciences et Cultures du Visuels. Lors de cette rencontre, la chercheuse a évoqué un projet artistique qu'elle a suivi où il était question du dessin en trois dimensions. Ici, l'installation interroge le rapport du dessin, de la technologie et des sciences. Elle opère une rencontre entre la technologie (logiciel 3D) et les notions fondamentales du dessin : le trait dans l'espace. Elle questionne le futur du dessin.

Droite Insidieuse, installation visuelle et sonore, dimensions variables, 2016

MASTERMIND

**LUCIE
DUPONT**

Don't be totally blind
Esa Npdc 2016

Après des études de stylisme en Belgique, Lucie Dupont se tourne vers l'École Supérieure d'Art de Tourcoing afin d'explorer de nouveaux médiums tels que la vidéo, la peinture ou la photographie argentique et numérique. C'est en expérimentant ces médiums qu'elle décide de les remettre en question, de les faire interagir entre eux en interrogeant leur place dans la création. Dans la série de photographies argentiques *Sans titre*, elle superpose à ces images soit un film transparent sur lequel elle a dessiné, soit, lors du développement de la photographie, un tissu transparent (du tulle par exemple) sur le négatif. Grâce à cette technique, qui rappelle celle du photomontage, elle ajoute le dessin à la photographie, brouillant ainsi la frontière entre les médiums.

S'interrogeant sur la peinture, le tissu et la couture, elle réalise la toile *Hommage à Buren* où des bandes de tissu (l'un élastique, l'autre rigide) de 8,7cm de largeur sont cousues entre elles. Les différentes bandes de tissu tirent ainsi les unes sur les autres pour déformer la ligne droite, déformation accentuée par les points de pression ajoutés au tissu élastique. Grâce à cette tension, les deux tissus jouent entre eux comme peuvent le faire les différentes couleurs d'une peinture. Ici, c'est l'interaction entre le médium peinture et le médium couture qui est à l'œuvre.

Par ailleurs, en utilisant des médiums numériques comme la vidéo, la photographie, la réalité augmentée ou le code, son travail interroge également les notions de réel et d'irréel dans le champ de la perception.

Sans titre, série de photographies argentiques, 2013

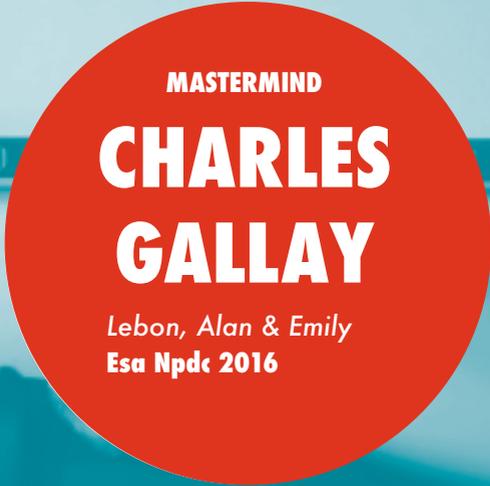


Hommage à Buren, velours de coton et polyester, 80 x 80 cm, 2015



La vidéo est construite sur deux sources : des images et du son. Les images proviennent du projet américain Xense, qui présente au public les progrès liés aux technologies médicales comme les implants rétiniens ou les neuroprothèses. Les images montrent une simulation de ce que peuvent voir les patients aveugles ayant recours au dispositif médical de l'Argus II, un dispositif qui, à l'aide de stimulations électriques de la rétine, rétablit une certaine perception visuelle chez les personnes aveugles. Le dispositif fonctionne grâce à une caméra incrustée dans les lunettes du patient dont les images sont transformées en instructions électroniques par un mini ordinateur porté par le patient. Ces instructions électroniques sont ensuite transmises à l'implant rétinien. Ce qui apparaît dans la vidéo de Lucie Dupont est un ensemble de points lumineux plus ou moins denses fonctionnant sur le principe du pixel. Le son quant à lui provient d'une performance, Expérience, de Luc Boisclair ayant pour thématique les sens et en particulier celui de la vue. Dans cette performance, dont Lucie Dupont n'a retenu que le son, les participants ont, grâce aux yeux bandés, l'impression d'être dans la rue, sans pouvoir savoir ce qui les entoure réellement.





MASTERMIND

**CHARLES
GALLAY**

Lebon, Alan & Emily
Esa Npdc 2016



Au détour d'une tentative de compréhension mutuelle, deux entités dialoguent.

L'un demande : « Humain ou machine ? »

L'autre répond : « L'algorithme représenterait l'orgueil de s'y connaître en art ! »

En effet, à l'écoute de ces mélodies, que penserait Alan Turing de l'intelligence artificielle mélomane d'Emily Howell ? Ou encore : que conclurait Turing de ce cluster d'humains, qui s'avouent eux-mêmes incompetents en matière de pensée ? Dans cet espace d'ambiguïté, le détournement du test de Turing propose un point de vue sur la conscience collective et individuelle, sur la parenté et le vocabulaire.

Le test de Turing confronte un groupe d'humains à un interlocuteur dont l'origine - humaine ou technologique - leur est inconnue. Si une majorité de cobayes pense avoir affaire à un humain, cette dernière passe le test avec succès. Cette vidéo met en scène un de ces tests, dans un décor suranné figurant l'heure de naissance de l'informatique. Un utilisateur pose à l'interlocuteur une question, dont la réponse est produite par un ensemble de protocoles.

Deux niveaux d'interactions se juxtaposent : un panoramique à 360°, générateur d'un rythme logique, et les personnages qui exécutent leur code à la fois comme groupe et comme individus.

le poète est à ne pas se faire comprendre

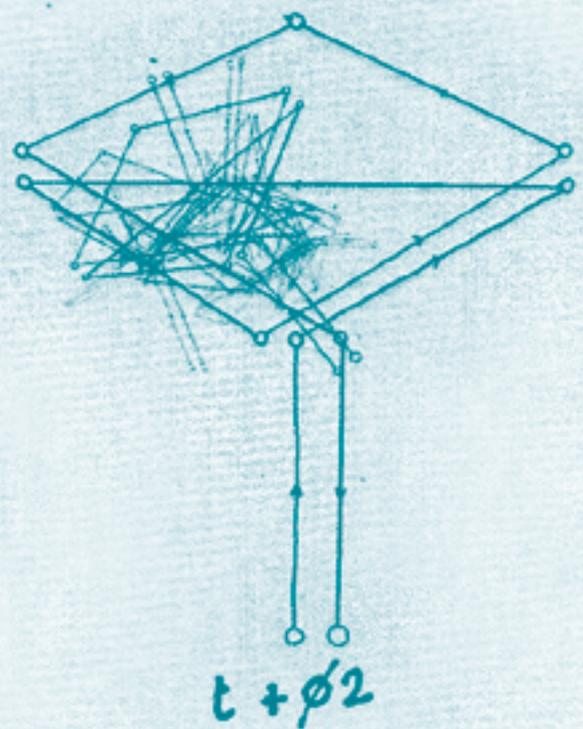
émotion & machine ?

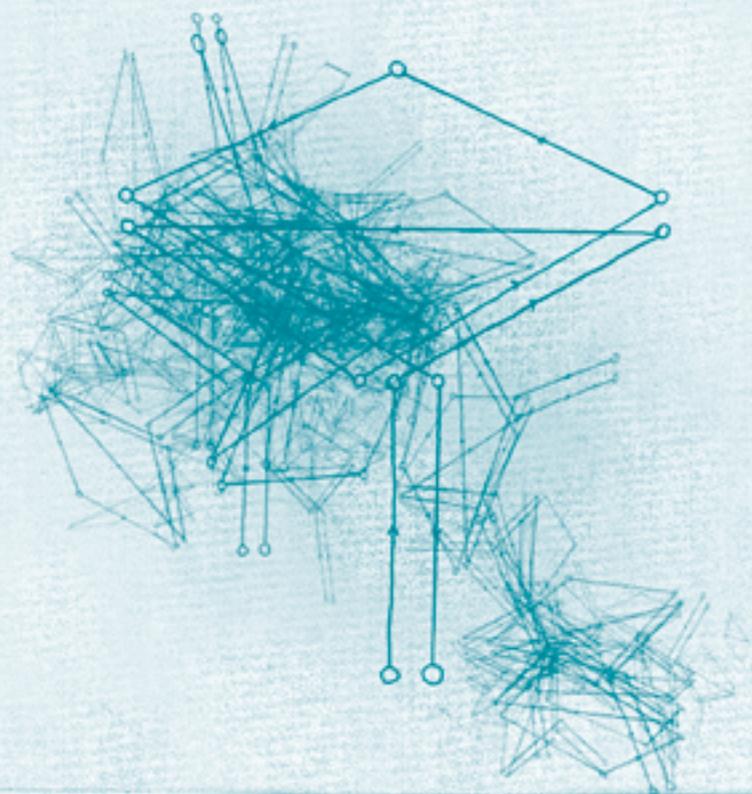
le test de Turing

Liban

Genèse d'ambiguïté

frontière entre homme & machine
+ algorithmique
+ humaine





[CONVERSATION]



Lebon, Alan et Emily s'inscrit dans une esthétique de la frontière en tant qu'outil de compréhension du monde. Celle-ci permet à la fois la classification - indispensable à la conceptualisation - et la porosité. Cet espace d'intersection entre deux notions se traduit alors par des dialogues et des ambiguïtés. Avec le médium vidéo, Charles Gallay explore et applique ce système à d'autres idées - fiction/documentaire, objectivité/subjectivité, inné/acquis - créant des situations d'équilibre. Il s'agit alors d'alvéoles d'expérimentations (ou peut-être de laboratoires), terrains d'un jeu de cache-cache ou de confrontation.

Peuplé
temporel

Espaces de
libertés
↳ Structures
+ autonomie

↳ Permet/Propose
par le montage

Rythme / inter image
versus image

↳ Je me suis
Dada .

Humains, limbes, équilibre, un travail vidéo de 2014, fut l'amorce de cette esthétique. Opposant des conceptions antagonistes sur le genre, il ciblait alors l'écart entre animalité et humanité.

Ces considérations empruntèrent, ensuite, d'autres formes audiovisuelles comme le dispositif de réalité augmentée auditive Archéologie sonore, où la contrainte de l'expérience par procréation, imposée par l'idée de document, est remise en question.

C'est ainsi que les nouvelles technologies prennent place dans son travail. Il s'agit de réfléchir le monde au travers des outils caractérisant notre manière d'appréhender et d'habiter aujourd'hui : des espaces de "ludicité" et d'interactivité.

↳ Peuplé par
contants

↳ Méditerranée

A microscopic image of cells in a petri dish, overlaid with a red circular graphic containing text. The background is a light blue-tinted image of a petri dish containing a culture of cells. The cells are visible as various sized, irregular shapes, some with darker centers, against a lighter background. A large, semi-transparent red circle is positioned in the lower right quadrant of the image, containing white text. The overall image has a clean, scientific aesthetic.

MASTERMIND

**ESTELLE
LE**

Brain3000
Esa Npdc 2016

Estelle Le travaille principalement sur le son, en développant une réflexion axée sur les nouvelles technologies et le son. Ainsi, la pièce *D3-3D* est-elle une installation réalisée à partir du son que produit une imprimante 3D. En capturant les ondes produites par les vibrations de la machine, elle acquiert un fichier qu'elle imprime ensuite en 3D. En interrogeant le principe de fabrication de l'imprimante, elle matérialise le son de l'impression en cours, opérant une rencontre entre son et volume.

En poursuivant sa recherche sur cette rencontre entre le son et le volume, elle réalise un dispositif composé de deux grands caissons suspendus à hauteur du regard et reliés entre eux. Placardée sur les parois, une mousse alvéolée empêche tout son de s'échapper des caissons, bloquant ainsi la communication entre les deux interlocuteurs. L'échange et le dialogue sont donc impossibles. Estelle Le accorde une importance à l'interaction et la participation du spectateur. A travers un projet en cours, elle développe un écran interactif traduisant le geste et le dessin en son. Le spectateur prend le rôle de chef d'orchestre en se munissant d'un crayon/bâton/stylet et pose cet outil sur l'écran afin d'y créer un son.

Estelle Le développe par ailleurs un travail sur le dessin reprenant les plis de matières textiles, ainsi que leurs mouvements et leurs jeux d'ombre et de lumière.

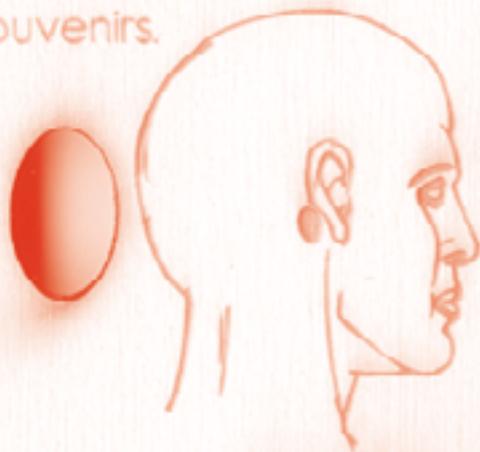


D3-3D, impression 3D, son, 20x15cm, 2015

Brain3000

Connectée au cerveau, la puce permet à la mémoire de retrouver la majorité de ses souvenirs.

Des ondes stimulent la structure cérébrale Hippocampe, siège de la mémoire.



Designé en France

Produit par Estelle LE. Manufacturé à Lille.

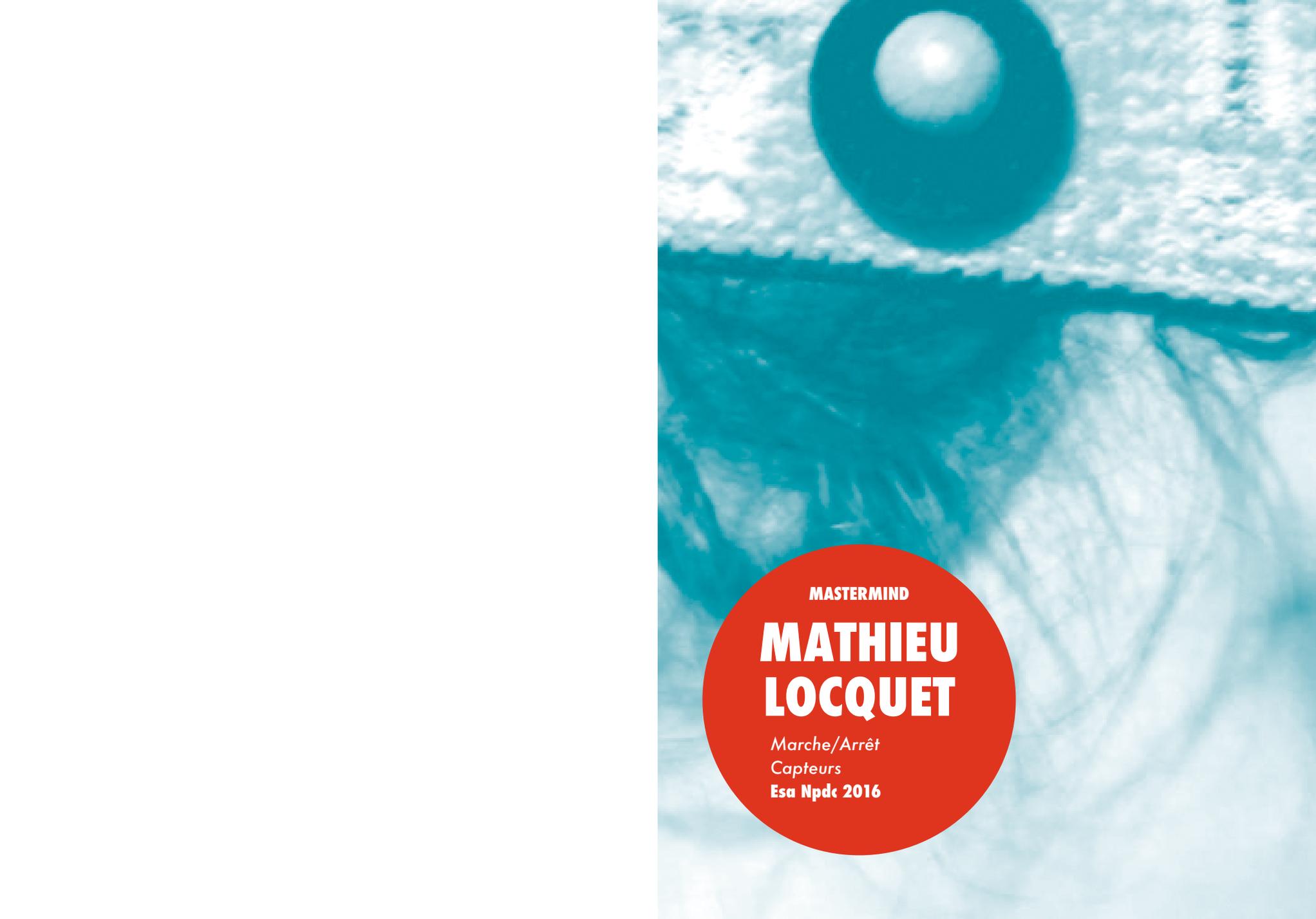
Brain3000 ©2015 - Tous droits réservés.

Brain3000 est un projet d'implants cérébraux dont l'objectif est d'améliorer la mémoire. Il s'inspire d'un épisode de la série *Black Mirror* qui met en scène un monde où la mémoire est rendue infaillible grâce à des puces placées dans le cerveau.

Les implants *Brain3000* sont placés au coeur d'une esthétique simple, minimaliste, carrée, réalisée en bois, un matériau naturel en contradiction avec les nouvelles technologies. Les puces quant à elles sont emballées sous un blister, reflétant l'imagerie design et froide des technologies telles que présentées aujourd'hui.

Ce projet souhaite reprendre les codes d'un produit déjà ancré dans une société future, où les puces seraient démocratisées, accessibles à tous et partout, tout en voulant conserver l'image d'une révolution technologique, à l'instar des produits Apple. D'où son slogan « L'avenir du cerveau humain », qui confère au produit cette image de nouveauté, de révolution.

Traiter la question d'une nouvelle technologie par sa création permet de dénoncer certains aspects du monde actuel et de le mettre en garde quant à son futur.



MASTERMIND

**MATHIEU
LOCQUET**

Marche/Arrêt
Capteurs
Esa Npd 2016

Le corps comme « outil » est une notion importante dans la démarche de Mathieu Locquet. C'est l'élément qui, selon lui, exprime la pensée. Il débute par la performance, et interroge, dans un premier temps, les notions de souffrance et d'isolement, de manière explicite où parfois, symbolique. Puis il se tourne progressivement vers la danse. Au fil de ses rencontres avec des danseurs et des chorégraphes, il apprend à développer les capacités que lui offre son corps. Travaillant le plus souvent en groupe ou en binôme, il questionne la place de l'individu au sein du collectif. Il approfondit les questions de dualité, de confrontation et de contrainte, imposées ou subies. Il réalise des pièces telles que *Bataille Charbon* avec Justine Guerville. Ce travail performatif confronte deux individus dont les intentions et les gestes entrent en contradiction. La tentative s'imposer à l'autre un geste conduit les auteurs à l'arrêt de la performance. Actuellement, Mathieu Locquet s'intéresse à la notion de transmission. Comment transmettre à autrui un travail de nature performative ? C'est ainsi qu'il en vient à utiliser d'autres corps dans son travail auxquels il fait effectuer des gestes, des mouvements à suivre, leur laissant cependant une part de liberté et de hasard. Dans ce travail, il confronte le corps à divers matériaux (comme par exemple le papier journal), afin de réaliser ce qu'il appelle une « sculpture en mouvement ». Les notions de temps, d'espace et d'objet dialoguent avec celle du corps.

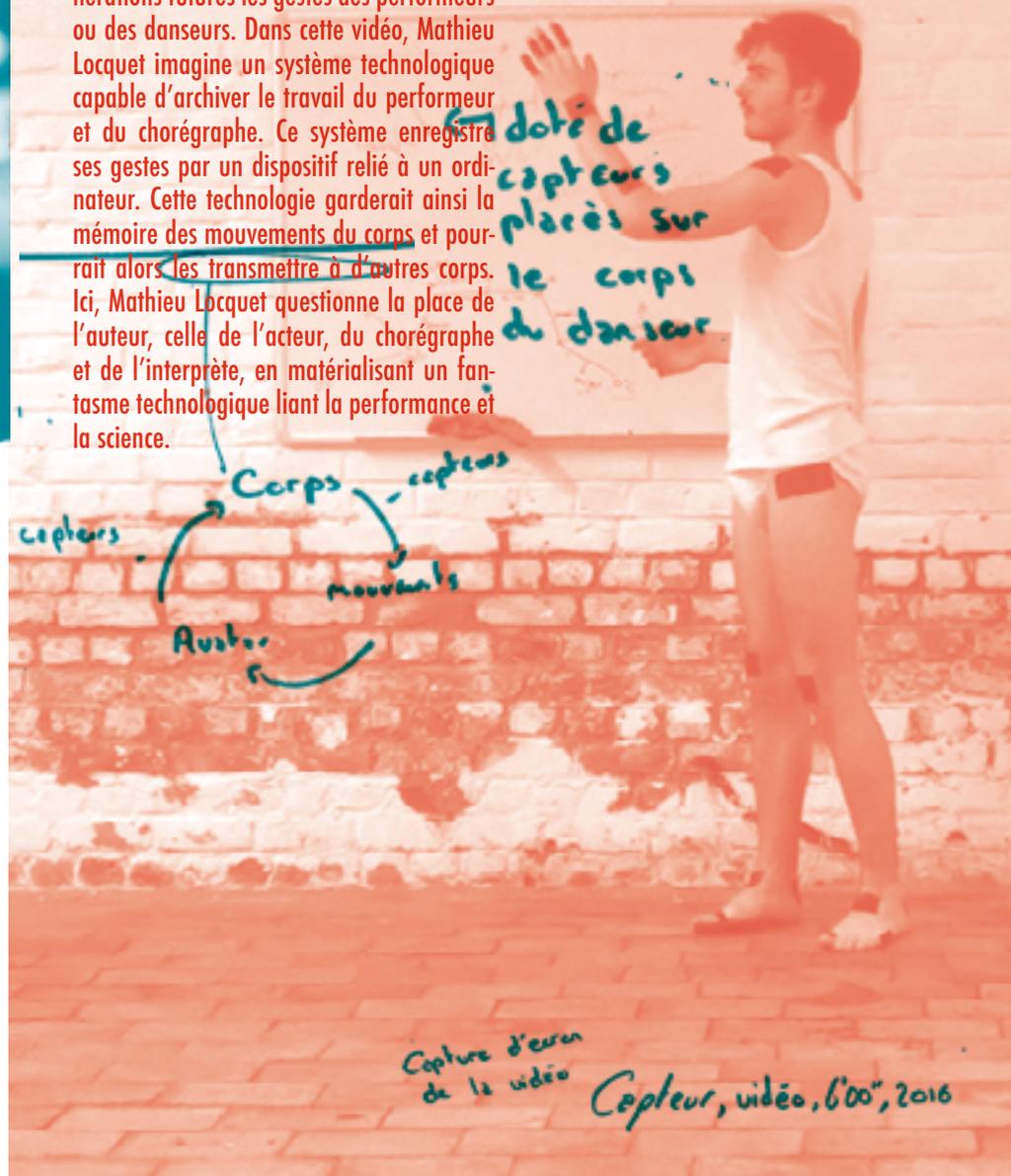




Capture d'écran de la vidéo *Marche/Arrêt*, vidéo, 5'05", 2016

Yannick Warmain et Florian Cornet, chercheurs associés au SCALab, mettent en oeuvre dans un des laboratoires de la plate-forme IrDive, le projet *M2 Run* dont l'objectif est la mesure de l'impact de différentes sonorités sur l'activité sportive. Mathieu Locquet assiste à cette expérience et la filme. Il réalise par la suite un montage dans lequel il accentue les tensions entre les différents éléments de cette expérience. Ainsi, notre regard oscille entre la course du participant, les capteurs et les câbles qui le reliait aux machines, et le son produit par ses mouvements. La modélisation sur écran du corps, sujet de la recherche, vient structurer la vidéo.

Pour cette pièce, il s'est tout d'abord interrogé sur la manière de transmettre aux générations futures les gestes des performeurs ou des danseurs. Dans cette vidéo, Mathieu Locquet imagine un système technologique capable d'archiver le travail du performeur et du chorégraphe. Ce système enregistre ses gestes par un dispositif relié à un ordinateur. Cette technologie garderait ainsi la mémoire des mouvements du corps et pourrait alors les transmettre à d'autres corps. Ici, Mathieu Locquet questionne la place de l'auteur, celle de l'acteur, du chorégraphe et de l'interprète, en matérialisant un fantasme technologique liant la performance et la science.

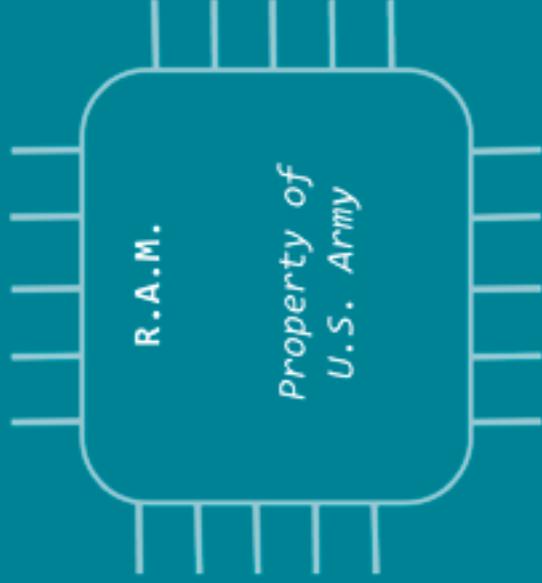


Capture d'écran de la vidéo *Capteur*, vidéo, 6'05", 2016



MASTERMIND
JONATHAN
PAQUET
Ram property of U.S. Army
Esa Npdc 2016

Issu d'une filière de technicien du cinéma, Jonathan Paquet se définit avant tout comme un opérateur de prise de vue. Il a pu notamment voir le passage de l'analogique au numérique dans le secteur de l'image. Sensible depuis son plus jeune âge à la pellicule, il voit, avec la disparition de ce support, s'en aller une partie de son enfance. Son travail se situe donc entre le passé et le futur. Ses vidéos sont le fruit d'une accumulation d'images d'archives présentées dans un format contemporain, parfois interactif. Avec son premier documentaire *Birth, Walk, Live, Love, Die*, il questionne la condition humaine à travers les outils de l'art contemporain. Cette vidéo est une exposition virtuelle. En tant qu'opérateur, il s'interroge sur la notion de cadre et notamment sur les formats. Avec un appareil photo argentique Hasselblad, au format carré, il réalise des mises en scène photographiques qui font référence aux classiques du cinéma. Par ailleurs, il participe aux ateliers oculométriques de l'artiste Julien Prévieux, où il expérimente le dessin avec le regard. A partir du dessin du mouton de Saint-Exupéry, il élabore avec son regard l'apparence d'un mouton aussi frêle et fragile que celui décrit par « Le Petit Prince ». Ce travail, projeté, montrant que l'œil est un outil difficilement maîtrisable. Ses futurs travaux porteront sur les multi-écrans avec la réalisation d'un court métrage. Pré-sentée sous forme d'installation, cette pièce sera un faux documentaire où le personnage principal sera interviewé sur sa vie peu ordinaire : il se téléporte en éternuant. Par l'ensemble de son travail, Jonathan Paquet souhaite travailler sur une archéologie du futur.



Date 01/02/15

Lancement projet Ram = Restoring Active Memory

Nom organisation Darpa = Agence de recherche de la défense américaine
Objectif implantation puce ram dans zone cerveau

--> récupération + restauration souvenirs

Sujet volontaire

Jonathan Paquet

Nombre de souvenirs à restaurer

4

Matériel utilisé 1 ordinateur + 2 Ecrans + souris + clavier + cerveau + puce

Type de restauration couleur || netteté || grain

Jonathan Paquet, en collaboration avec Kevin Fave, *Ram property of U.S. Army*, installation, dimensions variables, 2016

Débuté en février 2015, R.A.M. (Restoring Active Memory) est un projet de la Darpa, l'agence de recherche de la défense américaine. L'objectif est de concevoir une puce pouvant être implantée dans le cerveau. Celle-ci agirait comme un disque dur permettant de récupérer et de restaurer des souvenirs.

L'installation éponyme R.A.M. Property of US Army est créée à partir de souvenirs personnels de l'auteur. Sous forme de films Super 8, Jonathan Paquet intègre à ce logiciel interactif des images abîmées par le temps. Cette pièce est présentée sur deux écrans. Le spectateur est tout d'abord invité à choisir un souvenir représenté sur l'image d'un cerveau placé sur un premier écran. A l'aide d'une souris, il glisse le souvenir sur la puce située au centre du cerveau. Puis, sur un second écran, le souvenir détérioré peut être, à l'aide d'icônes (rayures, couleurs, netteté), restauré. Le choix du degré de restauration est à l'appréciation du spectateur. Que veut-on sauver ? Sous quelle forme ? Une fois le travail de restauration effectué, le spectateur valide ses choix pour les réintégrer au cerveau.

R.A.M. Property of US Army n'est bien sûr qu'un aperçu de notre futur si le projet R.A.M. de l'agence américaine se concrétise. Les prédictions de films tels *Matrix* ou *The final Cut* seraient alors en phase d'être réalisées. Mais sommes-nous prêts, moralement et physiquement, à devenir des machines en augmentant nos capacités ?



MASTERMIND

**LINA
QI**

Passage
Esa Npd 2016

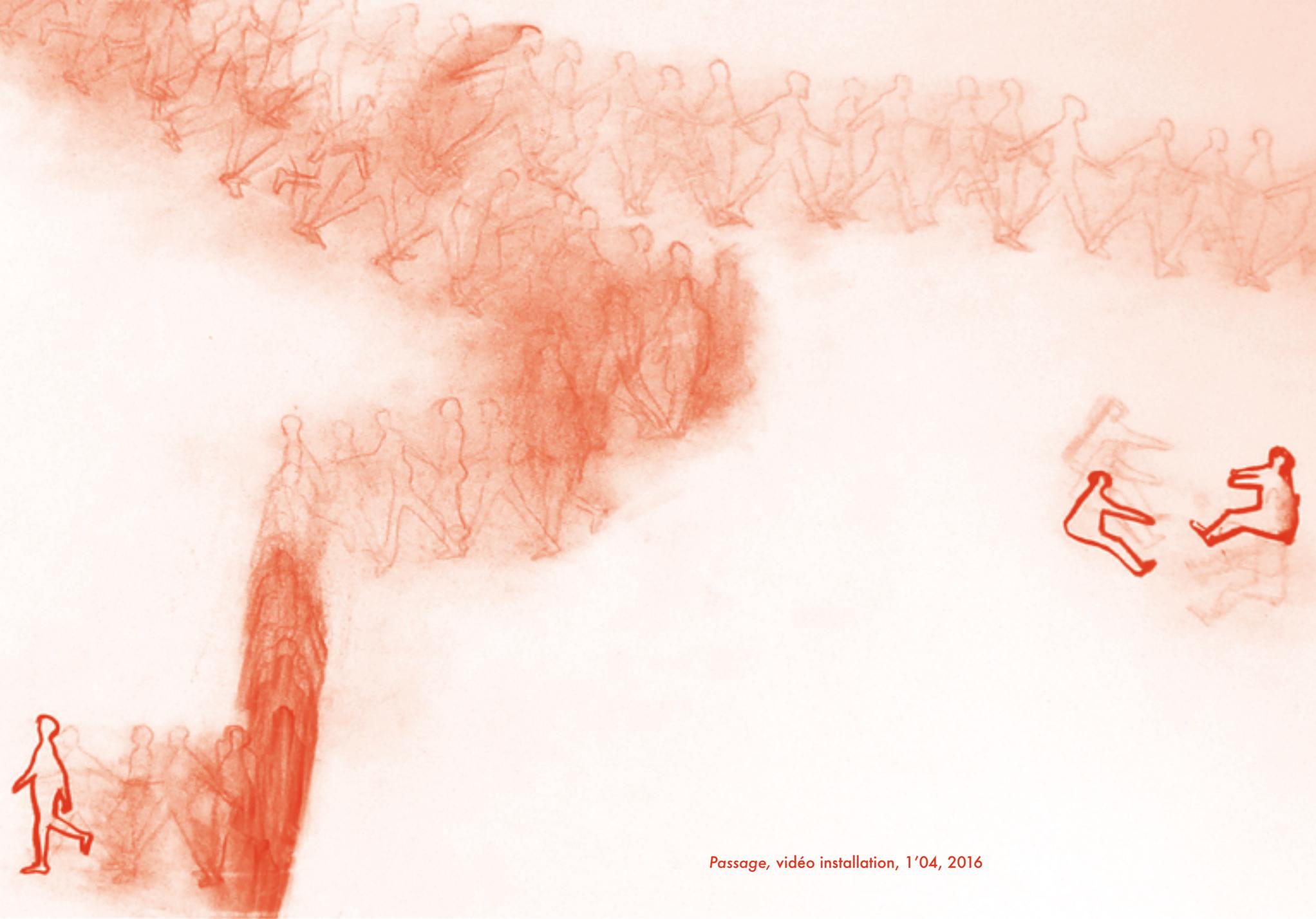
Lina Qi développe un travail autour de la question de la marche et du déplacement. Elle considère cette activité «non comme un simple mouvement du corps mais bien comme une action dans laquelle quelque chose de l'esprit est engagé», comme l'énonce Thierry Davila dans son livre *Marcher, Créer*. En 2015, elle a réalisé une vidéo intitulée *Dérive* issue d'un voyage l'emmenant de Rome à Florence en passant par Venise. Il en résulte une installation composée de trois films placés côte à côte au sein d'un même écran. Le point de vue adopté met à distance l'architecture des villes visitées. Lina Qi choisit avec précision l'endroit d'où elle filme la ville, afin de créer un lien avec ses propres pensées, en jouant sur le rythme de l'architecture dans l'image.

Elle s'intéresse également aux interactions entre l'homme et la machine en utilisant notamment les technologies de l'oculométrie, une technique permettant d'enregistrer les mouvements oculaires. C'est ainsi qu'elle a réalisé *Mes regards*, une édition en forme de leporello, un livre accordéon qui se déploie. Y sont cousus des dessins abstraits en fils rouge sur du papier blanc. Ces dessins sont issus de l'enregistrement du déplacement de ses yeux par une caméra infrarouge qui calcule la direction de ses regards et rend leurs mouvements visibles. Elle expérimente ainsi une nouvelle méthode de dessin. Ces livres, en plusieurs exemplaires, sont ensuite installés dans l'espace et peuvent à leur tour recomposer des paysages.

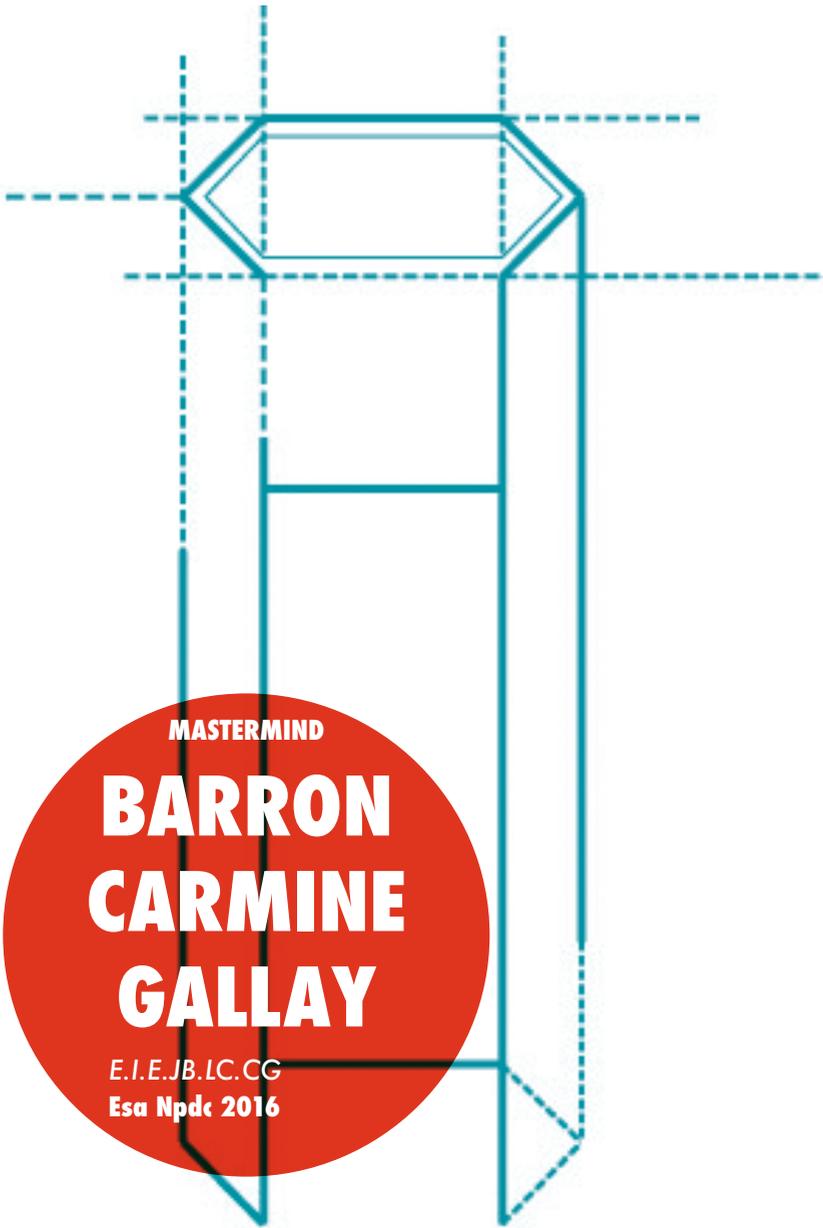
Elle a pour projet de réaliser une série de dessins. Un par jour. Elle se donne pour objectif de tenir un «journal de la marche» qui enregistrera ses déplacements quotidiens. Il s'agit de marcher, dessiner, imprimer et de chercher comment la marche peut prendre une ou plusieurs formes esthétiques.



Pour l'exposition *Mastermind*, Lina Qi a réalisé une courte séquence d'animation, dénuée de son. Celle-ci projette des centaines de petits personnages fluorescents, éparpillés sur le mur, qui parfois se réunissent en groupe. Dans cette installation, les personnages déambulent dans un espace vide. Ils se baladent de gauche à droite, de haut en bas, laissant des traces derrière eux. Comme le spectateur, ils adoptent une position d'observateur, silencieux, attentifs. La séquence met en scène les mouvements des corps, des croisements, des rencontres, des déplacements le long des murs. Les personnages apparaissent et disparaissent dans l'espace. Ils rappellent les mouvements que produisent nos yeux à notre insu lorsque nous marchons. Ils rappellent surtout le procédé même de l'oculométrie mis en relation avec la marche, deux éléments fréquemment utilisés dans le travail de Lina Qi. Ici, la marche et les mouvements oculaires sont au cœur de l'installation.



Passage, vidéo installation, 1'04, 2016



MASTERMIND

**BARRON
CARMINE
GALLAY**

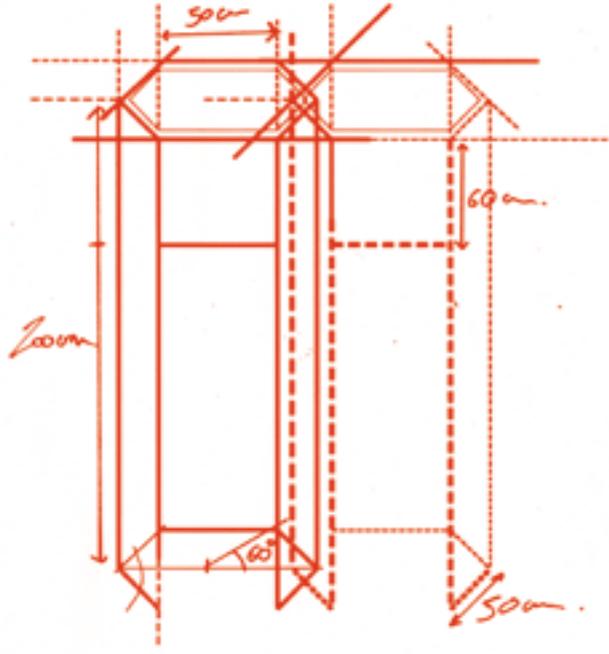
E.I.E.JB.LC.CG
Esa Npd 2016

Quelles formes plastiques peuvent prendre nos pensées ? L'installation de Jules Barron, Charles Gallay et Louis Carmine prend sa source au sein d'un laboratoire de recherche en neurosciences fonctionnelles.

En décembre 2015, la plate-forme technologique Equipex IrDIVE, située à l'Imaginarium à Tourcoing les a accueillis. Dans cet espace de rencontre entre scientifiques et créateurs, se trouvent les laboratoires SCALab où sont menées des recherches en sciences cognitives et affectives. Ce laboratoire regroupe des chercheurs en psychologie en neurosciences fonctionnelles. Angèle Brunellière, chercheur associée au laboratoire, y effectuait alors une étude concernant les liens entre le cerveau et le langage. D'abord observateurs, Jules Barron et Louis Carmine sont devenus participants, prêtant leurs activités cérébrales impliquées dans le langage aux mesures en cours par électro-encéphalographie.



Suite à ces expériences singulières, ils ont conçu cette installation qui se compose en deux monolithes dont la forme s'inspire de celle que l'on peut observer dans le film de Stanley Kubrick, 2001 : *L'Odysée de l'Espace*. Deux formes hexagonales se dressent face à face, imposantes, envoûtantes, intrigantes. Le dispositif permet de se glisser dans le cerveau des auteurs. On accède ainsi à leurs pensées les plus profondes. En effet, sur les parois des structures se trouvent reproduites les ondes de leurs neurones activés pendant les tests. Nos yeux suivent le cours des lignes manifestées par leurs pensées dans le vaste réseau du cortex cérébral. S'imprégnant des principes de l'encéphalogramme et de sa dimension à capter les ondes, les monolithes agissent comme des processeurs, facilitant la captation de l'attention du spectateur.



Cartool 3.51 (2268) - [P24.bdf TFs 651002.651462 (461) / 16n35:34.744,140.16n35:35.193.359 (450ms195) December 4, 2015 values=-25.943 to 26.1956]

Selection Markers Options Window Help

