

Justine Emard RÊVES PREMIERS

EXPOSITION
DOSSIER DE PRESSE



ven 19 JUIN ▶ dim 30 AOÛT 26

le
lieu
unique

Quai Ferdinand-Favre | 44000 Nantes

lelieuunique.com



Justine Emard, *Chim[A]ira*, 2024 © Justine Emard / Adagg, Paris
— Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains

RÊVES PREMIERS

Justine Emard

Première exposition d'envergure de Justine Emard en France, *Rêves premiers* parcourt des univers invisibles : signaux thermiques provenant de data centers, composants informatiques activés, données archéologiques, variations de champs magnétiques... Cette exposition crée un passage entre sphères virtuelles et monde tangible, utilisant l'interaction et le jeu vidéo pour faire dialoguer les créations artistiques.

Au travers d'une dizaine d'œuvres créées entre 2018 et 2026 – sculptures, vidéos, installations sonores et lumineuses – Justine Emard explore les nouvelles relations qui s'instaurent entre nos existences et la technologie.

L'espace d'exposition est baigné dans une installation lumineuse conçue à l'échelle du Lieu Unique. Généré à partir des ondes cérébrales de l'artiste, enregistrées lors d'une nuit d'exploration du sommeil, ce dispositif permet au public de découvrir les œuvres au rythme des signaux biologiques de leur créatrice. En parcourant cet espace mental, le-la visiteur-se s'immerge dans un organisme vivant et changeant, sa perception évolue au gré de la visite, du temps et des imaginaires qui s'y déploient.

Commissaire
Eli Commins, directeur du Lieu Unique



© Quentin Chevrier

Justine Emard est née en 1987. L'artiste vit et travaille à Paris. Ses œuvres explorent les nouvelles relations qui s'instaurent entre nos existences et la technologie.

En associant les différents médiums de l'image – photographie, vidéo et réalité virtuelle –, elle situe son travail au croisement entre les neurosciences, les objets, la vie organique et l'intelligence artificielle. Ses dispositifs prennent pour point de départ des expériences de *Deep-Learning* (apprentissage profond) et de dialogue entre l'humain et la machine.

Son travail a été exposé dans des musées tels que le NRW Forum (Düsseldorf), le National Museum of Singapore, le Moscow Museum of Modern Art, l'institut Itaú Cultural (São Paulo), la Cinémathèque Québécoise (Montréal), le Irish Museum of

Modern Art (Dublin), le Mori Art Museum (Tokyo), le MOT Museum of Contemporary Art Tokyo, Barbican Center (Londres), le World Museum (Liverpool), la Fondation Pernod Ricard (Paris), le Cnes – Centre national d'études spatiales (Paris), le Louvre (Lens), le Grand Palais Immersif (Paris) et le ZKM, Centre d'Art et Medias (Karlsruhe). Elle participe à des Biennales internationales comme la Biennale internationale d'Art Contemporain de Moscou (Russie), la Triennale de Tongyong (Corée du Sud), la Biennale de Karachi (Pakistan) et la Biennale de Chengdu (Chine).

Elle est lauréate de la résidence Hors-murs de l'Institut Français en 2017 à Tokyo. En 2020, elle est en résidence au ZKM, Centre d'Art et des Médias Karlsruhe, (Allemagne) et elle est lauréate de la commande nationale photographique "IMAGE 3.0" du Centre national des arts

plastiques (CNAP) en partenariat avec le Jeu de Paume à Paris. En 2021-22 puis en 2023-2024, elle est artiste-professeure invitée au Fresnoy, Studio national des arts contemporains.

En 2023, elle est lauréate de la distinction « 100 femmes de culture » en France.

Justine Emard est directrice artistique de l'exposition permanente du Pavillon de la France à l'exposition universelle d'Osaka en 2025.

En 2026, elle sera en résidence à la Villa Albertine, entre Boston et New York, pour un projet en collaboration avec le Massachusetts Institute of Technology (MIT).

Ses œuvres font partie de plusieurs collections nationales et internationales.

D'où vous vient cet intérêt pour le rêve ?

J'ai toujours beaucoup rêvé. J'ai des souvenirs de rêves très forts que j'avais étant enfant et c'est quelque chose qui me suit toujours aujourd'hui. Au-delà de la psychanalyse, je dirais que le rêve est un moyen d'en savoir plus sur nous-même.

À travers le rêve, il y a vraiment cette idée de simulateur d'émotions. Comme si nous nous trouvions dans une sorte de réalité parallèle, virtuelle, ce qui va venir générer une situation nous permettant de construire le futur et d'avancer dans la vie en étant préparé-e à ce qui va suivre. Il y a ici quelque chose de l'ordre de la survie.

Il y a aussi toute une dimension qui nous échappe : considérer le rêve, c'est se voir en miroir, vivre des situations non contrôlées. Le rêve est un moyen de cognition. Ce qui m'intéresse, c'est de partir de ce que l'on sait des rêves, d'un point de vue scientifique, de travailler avec ces connaissances et les technologies disponibles pour essayer de les capter, de les présenter, mais aussi mieux comprendre les moments où ils arrivent et ainsi tendre vers une ouverture des imaginaires.

Comment procédez-vous pour rendre le rêve "tangible" ?

Dans mon travail, il y a toujours une recherche autour de la donnée, numérique ou informatique. Ou comment est-ce que celle-ci peut nous permettre de percevoir l'invisible ou ce qui semble inaccessible. Le cerveau – qui génère donc les rêves –, constitue pour moi une des grandes inconnues à explorer.

À cette collecte de signaux générés par l'humain, vous associez l'intelligence artificielle...

Les algorithmes génératifs permettent d'observer le monde autrement, en traitant des données que l'humain ne pourrait pas analyser, repoussant ainsi les limites de notre compréhension. [...]

Cette démarche soulève des questions : lorsque nous travaillons avec des outils computationnels, comme le *machine learning*^{*}, inventons-nous ou découvrons-nous ? Pour moi, les créations qui en résultent ne sont pas moins vraies que le réel, elles offrent une autre forme de vérité, une nouvelle vision du monde. En collaborant avec des domaines comme les neurosciences ou le CNES – centre national d'études spatiales –, je trouve passionnant que sciences et art puissent se croiser pour produire des œuvres qui deviennent le fruit d'une recherche commune.

Au carrefour des disciplines, entre art contemporain, art numérique et sciences cognitives, votre travail permet de rendre des connaissances complexes plus accessibles. Quel regard portez-vous là-dessus ?

Depuis 2010, je m'intéresse à la simulation du réel, avec des installations en réalité augmentée ou des jeux vidéo, à une époque où le numérique n'était pas encore bien accueilli dans le milieu artistique, surtout en France. Mon travail ne cherche pas à illustrer des théories scientifiques ni à utiliser la technologie. Je m'ancre dans une démarche qui comprend profondément la recherche tout en restant connectée au réel, loin des récits de science-fiction dystopiques.

* "l'apprentissage automatique" est ce champ d'action de l'intelligence artificielle qui vise à donner aux machines la capacité d'« apprendre » à partir de données, via des modèles mathématiques.

Entretien mis en forme à partir d'extraits d'interviews réalisées par Arte (Tracks) et FrenchTouch.

SOMNOLUX

2026

Installation lumineuse

Co-production : Le Quai des Savoirs

En collaboration avec

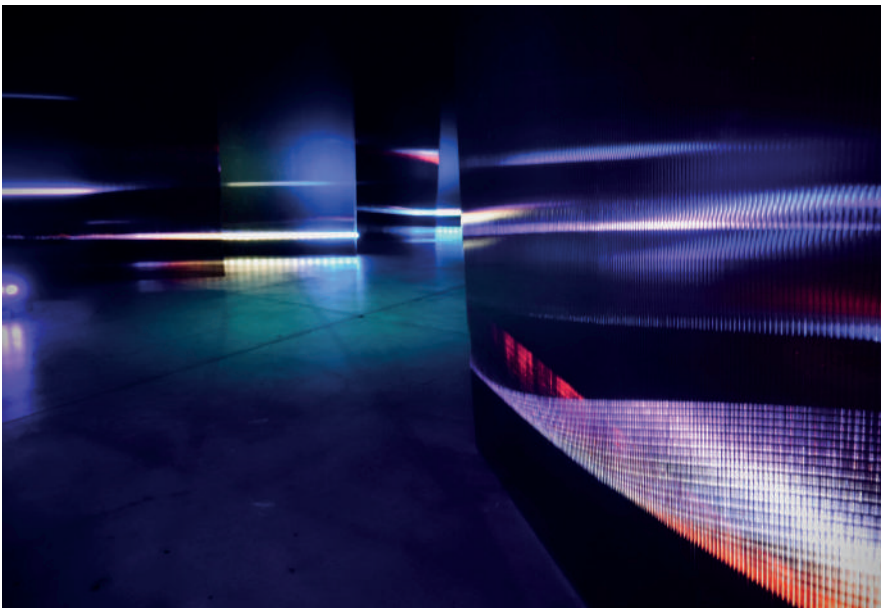
le Laboratoire d'exploration du sommeil
du CHU de Toulouse, Rachel Debs
et le Lieu Unique

Pour matérialiser l'activité cérébrale lorsque nous dormons et rêvons, Justine Emard se met en scène d'une façon inédite avec *Somnolux*. Cette installation lumineuse – dont le nom suggère la fusion du sommeil et de la lumière – s'appuie sur des données physiologiques de l'artiste enregistrées lors d'une nuit de sommeil.

Créée spécialement pour l'espace du Lieu Unique, *Somnolux* constitue l'élément central de la scénographie, accompagnant le public dans sa découverte des œuvres.

Activité cérébrale, rythme cardiaque, respiration constituent la matière première collectée par Justine Emard au Laboratoire d'exploration du sommeil de Toulouse. L'œuvre repose sur l'analyse en temps réel de ces données biologiques qui, interprétées par un programme, génèrent une atmosphère lumineuse évolutive.

Dès l'entrée, le public est ainsi immergé dans une projection mentale du sommeil de l'artiste. Dans cet organisme vivant et changeant, sa perception évolue au gré du parcours, du temps et des imaginaires qui s'y déploient.



Somnolux (test), 2026 © photo : Justine Emard / Adagp, Paris



Justine Emard, *Exovisions*, 2017 © photo : Julien Lombardi / Adagp, Paris

EXOVISIONS

2018

Installation, objets (fossiles, pierres, bois pétrifiés...)
et réalité augmentée

Matérialisant une ligne continue, des éléments naturels collectés par l'artiste – pierres, fossiles, bois pétrifiés – attirent l'attention. Lorsque le public approche avec son smartphone, les minéraux s'éveillent grâce à la réalité augmentée. Ici, les temporalités se confondent ; le géologique et le technologique se combinent.

Par le prisme du téléphone, des formes numériques abstraites semblent s'échapper des roches fendues comme pour dévoiler quelques secrets enfouis depuis longtemps. Sortes d'“auras lumineuses”, ces paysages additionnels s'appuient sur les contours et aspérités des minéraux pour mieux les révéler.

Entre passé lointain, présent et futur, Justine Emard convoque avec *Exovisions* trois types de mémoires. Celle de la pierre qui impose le temps long, géologique ; celle de l'humain qui, génération après génération, fait surgir les mythes et conforte les savoirs ; et enfin celle

liée au numérique, plus récente et ambivalente, qui s'appuie sur les deux premières pour évaluer, calculer, anticiper, projeter un futur, un ailleurs, avec une obsolescence programmée.

À travers cette réalité modifiée, augmentée, chacun-e peut ainsi se laisser aller à imaginer d'autres mondes qui n'attendent qu'à être révélés.

THE FIRST DREAM / HATSUYUME

(LE RÊVE PREMIER)

2022

Triptyque · Impression jet d'encre UV (impression
StareReap 2.5D) avec cadre acrylique
En collaboration avec le Centre du sommeil
et de la vigilance de l'Hôtel-Dieu à Paris



Justine Emard, *The First Dream - Le Rêve Premier*, 2021
© photo : Atsushi Inamura - Ricoh / Adagp, Paris

The First Dream / Hatsuyume (Le Rêve Premier) est un triptyque qui matérialise trois rêves de l'artiste enregistrés le temps d'une nuit. De l'esprit humain à la matérialisation artistique : le rêve imprimé en relief.

En psychologie cognitive, le rêve premier (ou rêve lucide) est un songe au cours duquel une personne prend conscience qu'elle est en train de rêver. Dans la culture japonaise, *hatsuyume* est le premier rêve que l'on fait au cours de la nouvelle année. Traditionnellement, le contenu de celui-ci prédit la chance pour l'année à venir.

Émanant du plus profond de notre inconscient, les rêves constituent un négatif de notre vie diurne. S'appuyant sur un vécu individuel et collectif, ils inventent des mécanismes de défense, simulent des émotions afin, semble-t-il, de nous préparer à ce qui va suivre, comme pour anticiper le futur.

En collaboration avec des chercheur·ses en neurosciences, Justine Emard a pu accéder à ses rêves en considérant des signaux électriques enregistrés pendant son sommeil.

Une impression en relief, en 2,5D*, est alors créée pour chacun d'entre eux. Grâce à l'image spectrale des ondes neuronales, la forme du rêve apparaît, offrant un espace de projection pour l'imagination.

*cette technique d'impression développée au Japon permet d'obtenir un volume par l'accumulation des couches superposées les unes sur les autres.



© Light Art Museum Budapest

SOMNORAMA 1

(NUIT N°6 – RÊVES DE 19 À 23)

2023

Installation interactive en 3D (temps réel)

Réalisée dans le cadre de la résidence hors les murs de l'Observatoire de l'Espace, le laboratoire culturel du CNES (Centre national d'études spatiales) et avec le soutien du Fresnoy - studio national des arts contemporains

À quoi peut bien rêver un·e astronaute en apesanteur? Rêve-t-on différemment dans l'espace? Avec *Somnorama I*, Justine Emard propose l'exploration de paysages oniriques bien loin de la Terre.

Avec l'aide du Centre national d'études spatiales, elle a recueilli les biosignaux d'un astronaute situé à 400km au-dessus de nos têtes, enregistrés lors d'une nuit de sommeil, pour ensuite développer un programme qui permet de naviguer dans ses états oniriques : *Somnorama I*

Ces données encéphalographiques (l'activité du cerveau et les accélérations de rythmes sont mesurées à l'aide d'électrodes) révèlent les différentes étapes du sommeil : de l'état de veille jusqu'au sommeil paradoxal au cours duquel

les rêves apparaissent en grande partie. L'artiste s'en saisit pour générer un environnement numérique, présenté en temps réel (celui de la nuit de sommeil enregistrée), dans lequel le public peut naviguer comme dans un jeu vidéo, à l'aide d'une manette.

Dans cette réalité virtuelle, les états successifs de conscience créent un paysage mental et le sommeil devient un espace tangible où interviennent lumière, mouvement et vibrations.

CHIM[AI]RA

AVATARS À L'ÈRE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

2024
Jeu vidéo et sculptures pétrifiées
Une production Le Fresnoy,
studio national des arts contemporains

 voir la vidéo



Justine Emard, *Chim[AI]ra*, image extraite du jeu, 2024 © Justine Emard / Adagp, Paris



Justine Emard, *Chim[AI]ra*, 2024 © Justine Emard / Adagp, Paris
— Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains

Composée d'un jeu vidéo et d'une série de sculptures pétrifiées, l'installation *Chim[AI]ra* connecte technologies numériques et pratiques artistiques ancestrales, et met en correspondance plusieurs temporalités de création, du temps long du minéral au temps accéléré du numérique.

L'œuvre s'articule autour d'une faune synthétique composée de 12 chimères – des avatars générés par l'intelligence artificielle à partir d'images trouvées sur internet –, et explore l'idée d'une mémoire collective numérique. Ces chimères évoluent dans un jeu vidéo en 3D où l'activité de la carte graphique de l'ordinateur influe directement sur l'atmosphère du jeu. Le-la joueur-se incarne les chimères dans un monde initialement rouge et irrespirable, où l'ordinateur chauffe sous la charge. Le but du jeu est de simplifier progressivement les couches visuelles, passant de textures détaillées à des images en noir et blanc, jusqu'à alléger totalement la carte graphique et refroidir l'écosystème, rendant le monde des chimères plus habitable.

Le projet inclut également des sculptures 3D représentant les chimères, pétrifiées dans une source naturelle. Ce processus lent symbolise une interaction entre le numérique et la nature, où la nature reprend ses droits sur ces créatures imaginaires. Avec une approche ludique, *Chim(AI)ra* interroge les liens entre technologie, écologie et mémoire collective.



Justine Emard, *Hyperphantasia, des origines de l'image*, 2022 © Justine Emard / Adagp, Paris
— Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains

Suggérant l'intérieur d'une grotte par le biais d'une installation vidéo imposante, *Hyperphantasia* est un hymne vibrant à 38 000 ans de techniques de l'image. De l'art pariétal à l'intelligence artificielle.

L'œuvre relie deux origines de l'image : d'un côté les premières représentations pariétales de l'humanité ; de l'autre, les pixels générés par les technologies contemporaines. Pour cette installation, Justine Emard a travaillé à partir d'une base de données scientifique de la grotte Chauvet-Pont d'Arc : des images datées de -36 000 ans avant J.-C. L'artiste met à contribution des algorithmes puissants de l'IA – littéralement une armée de neurones artificiels capables de se challenger entre eux pour générer des images à fort degré de réalisme – pour générer de nouvelles variantes des dessins préhistoriques de la grotte. Se déploie alors une fresque vidéo alternative dans une fresque vidéo aux images évolutives, constituée d'œuvres pariétales qui auraient pu exister et que l'IA permet de fantasmer. Tout en prolongeant les créations de nos lointain-es ancêtres, ces œuvres nous invitent à poser de nouveaux regards sur le mystère des origines artistiques de l'art.

HYPERPHANTASIA

DES ORIGINES DE L'IMAGE

2022

Installation vidéo et sculptures

Production **Le Fresnoy**,
studio national des arts contemporains,
projet réalisé dans le cadre de la résidence
hors les murs de l'Observatoire de l'Espace,
le laboratoire culturel du CNES



voir la vidéo

Aux abords de la fresque, une série de 23 sculptures matérialise un autre espace-temps. Chacune de ces impressions 3D représente le rêve d'un astronaute dans l'espace. S'appuyant sur la position de la station spatiale internationale en orbite, chacun des rêves est géolocalisé par rapport à la Terre. Sa position est incarnée par la présence d'une météorite dans chaque sculpture.

Des profondeurs de la grotte à celle du cerveau, en passant par l'espace, *Hyperphantasia* est une œuvre fascinante où les couches de l'inconscient rencontrent la puissance du calcul de la machine et de la mémoire de l'humanité.

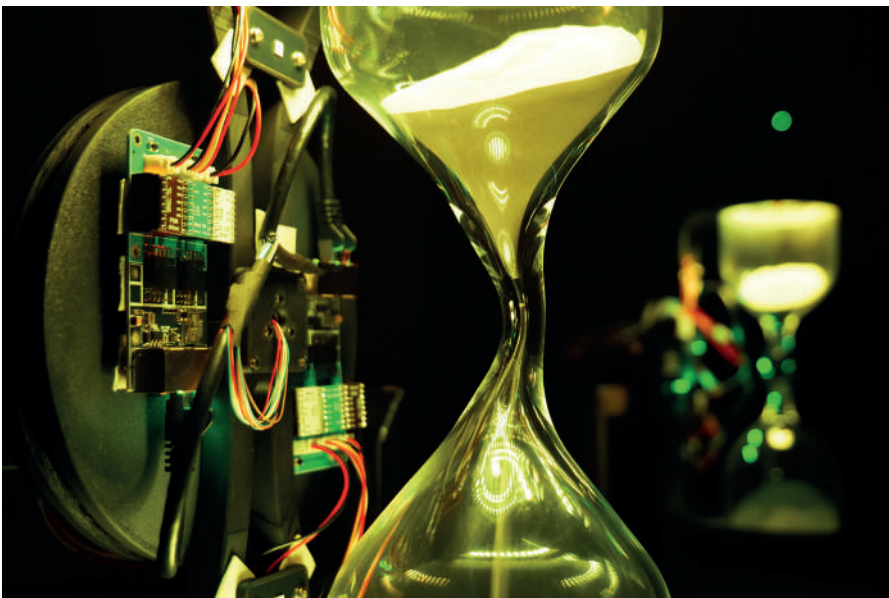
L'analogie forte entre grotte et cerveau structure aussi l'installation, enrichie par une composition sonore basée sur des enregistrements des crépitements neuronaux humains.

MYRIADES

2025
Installation
Production Station Mir –]interstice[
En partenariat avec l'Institut de neurosciences
Blood & Brain (BB@C) et la plateforme Cyceron



voir la vidéo



Justine Emard, *Myriades*, 2025 © Justine Emard / Adagp, Paris
— co production Station Mir –]interstice[

Dans l'espace d'exposition, cinq sculptures s'animent et s'éveillent. Leur contenu se déverse alors, suivant des règles invisibles. Fruit d'une collaboration entre l'artiste et un laboratoire de neurosciences, l'installation *Myriades* met en scène le principe de l'imagerie par résonance magnétique (IRM) comme une allégorie de la mémoire et du temps qui passe.

À partir des impulsions électriques émanant du cerveau (l'activité neuronale), Justine Emard produit des nappes sonores. Cette "mécanique des neurones" – celle qui crée les souvenirs et façonne la mémoire – ainsi transposée en sons, active la rotation des sculptures et l'écoulement de grains métalliques*. Régis par le "rythme" des champs magnétiques générés par des électro-aimants, leurs mouvements se synchronisent en une chorégraphie minutieuse. Le temps n'est plus un écoulement vertical, il se métamorphose pour mettre en scène une myriade de possibles comme autant de micro-univers qui s'approprient, s'entrechoquent, communiquent entre eux. Entre gravité terrestre et temps suspendu, la matière grise s'incarne de façon poétique et délicate, donnant une forme tangible à la mémoire.

*Les grains métalliques s'inspirent des particules magnétiques utilisées en imagerie cérébrale, celles qu'on injecte au préalable aux patient-es qui doivent passer une IRM pour créer du contraste sur les résultats d'examens.



Justine Emard, *Le chant des sirènes*, 2026 © Justine Emard / Adapp, Paris

LE CHANT DES SIRÈNES

2026

Installation immersive

En collaboration avec la BnF, co-production Stereolux, Fisheye et Le Lieu Unique.

Avec la participation des Compagnons du Devoir, travail réalisé par les apprenant-es dans leur atelier numérique.

S'appuyant sur les vastes archives numériques de la Bibliothèque nationale de France (BnF), Justine Emard imagine cette installation immersive comme une incarnation de l'intelligence artificielle, à la fois attractive et potentiellement dangereuse, à l'image de la figure mythologique de la sirène et de son chant.

Le public est invité à plonger dans l'installation, qui prend la forme d'un petit théâtre visuel. L'immersion, à la fois sonore et visuelle, participe de la rencontre avec la sirène, cet être fabuleux dont la forme varie selon les récits, les cultures et les époques.

Pour concevoir *Le chant des sirènes*, Justine Emard mobilise la base de données Gallica de la BnF, qui rassemble des millions de documents. Sa recherche porte sur les représentations de la figure de l'ondine au fil des siècles et plus particulièrement au X^e et XII^e siècle dans des enluminures. En résulte un corpus incroyablement riche, constitué d'images, d'estampes et de manuscrits, que l'artiste travaille à partir d'entraînements de réseaux de neurones génératifs.

L'objectif : que cette intelligence artificielle orchestre un montage de l'ensemble des références ici compilées afin de produire de manière autonome une expérience cinématographique autour de l'image de la sirène.

Dans l'installation, sur une fresque d'écrans placés en cercle, des sirènes

emergent des pixels. À travers elles, Justine Emard met en scène trois étapes d'un modèle d'intelligence artificielle : son apprentissage, marqué par l'apparition progressive des sirènes, sa vie et son activité générative, puis son effondrement lorsqu'il cesse d'être nourri par les apports humains.

La figure séduisante de la sirène évolue pour laisser place à une entité inquiétante et monstrueuse. Cette métamorphose incarne la puissance ambivalente de l'intelligence artificielle, à la fois attractive, avide et énergivore. Cette "voracité" fait écho à l'empreinte écologique des infrastructures numériques, qui consomment de façon intensive eau et énergie, tandis que le projet a été entraîné et généré sur des serveurs indépendants, afin d'en maîtriser l'impact énergétique.

LE CHANT DES SIRÈNES

2026
Installation sonore
Coproduction Stereolux

Dans cette installation sonore, *Le chant des sirènes* s'écoute à travers la programmation de sept alarmes rouges.

À partir de données de consommation issues d'un data center, Justine Emard confère à sept alarmes rouges – celles utilisées dans le domaine de la défense militaire ou civile pour alerter d'une situation urgente, dangereuse et imminente qui nécessite de faire attention – une voix douce, en contraste avec leur fonction initiale. Ce détournement invite le public, au terme du parcours dans l'exposition, à un éveil tout comme à une prise de conscience de ce que représente aujourd'hui le numérique et les ressources qu'il mobilise.



Justine Emard, *Le chant des sirènes*, 2026 © Justine Emard / Adagp, Paris

Justine Emard RÊVES PREMIERS

ven 19 JUIN ▶ dim 30 AOÛT 26

du 19 juin au 3 juillet

du mardi au samedi : 14h > 19h
le dimanche : 15h > 19h
fermé le lundi

du 4 juillet au 30 août

dans le cadre du Voyage à Nantes
du mardi au dimanche :
12h > 19h

> **entrée libre**

vernissage

jeudi 18 juin à 18h30

visite presse

jeudi 18 juin à 14h
—

Le Lieu Unique

entrée Quai Ferdinand-Favre,
44000 Nantes
T. 02 40 12 14 34
lelieuunique.com

contacts

presse nationale

Canévet & associés

— Avril Boisneault

avril@canevetetassocies.fr

06 77 98 04 10

presse régionale

Le Lieu Unique

— Tanguy Massines

tanguy.massines@lelieuunique.com

02 51 82 15 44

photos HD disponibles

[Télécharger les photos](#)



Exposition *Sur tes lèvres*, 2024 © Fanny Trichet



Le Lieu Unique © Martin Argyroglo

LE LIEU UNIQUE

Cultures contemporaines, Nantes

Sous la direction d'Eli Commins, Le Lieu Unique, centre de cultures contemporaines, est un espace d'exploration artistique, de bouillonnement culturel et de convivialité qui mélange les genres, les cultures et les publics. Son credo : l'esprit de curiosité dans les différents domaines de l'art (théâtre, danse, musique, arts plastiques mais aussi littérature et débats d'idées).

À l'instar de la dernière exposition, *Dans les plis des cartes*, (automne 2025), ou des propositions de Jeanne Vicerial et Claire Marin (*In Silentio*, été 2025), Lauren Lee McCarthy (*Que puis-je pour vous ?*, 2024), Jacques Perconte (*Marée Métal*, 2023) ou encore Félicie d'Estienne d'Orves (*Soleils martiens*, 2022), les expositions qui y sont présentées se veulent un miroir tendu vers notre réalité – qu'elle soit d'ordre intime, social ou politique – et ses transformations. Elles inventent aussi des univers singuliers où d'autres mondes possibles deviennent imaginables.

Le Lieu Unique c'est, chaque année

- plus de 100 représentations (théâtre, danse, musique) ;
- plus de 200 jours d'expositions et de résidences d'artistes plasticien·nes ;
- des temps forts (festivals, grands débats, etc.) ;
- plus de 150 000 spectateurs pour les activités artistiques.