

le  
lieu  
unique

# Justine Emard RÊVES PREMIERS

EXPOSITION

ven 19 JUIN ▶  
dim 30 AOÛT  
2026

L'œuvre de Justine Emard, présentée ici pour la première fois dans une grande exposition monographique, peut se lire comme une vaste exploration, qui, à chaque étape de création, ouvre des passages vers des mondes inaccessibles.

L'artiste envoie ses sondes vers les profondeurs, que ce soit pour atteindre la matière insaisissable des rêves, pour révéler ce qui nous relie à des univers imaginaires préhistoriques ou géologiques, ou encore pour donner forme aux séries immenses et abstraites des mégadonnées.

Les signaux captés sont utilisés comme medium de création, dans des travaux qui font naître des créatures chimériques, des formes familières autant qu'étrangères, entre les machines et le vivant.

À l'orée de ces *Rêves premiers*, c'est une installation lumineuse, *Somnolux*, qui marque le seuil de l'exposition. Cette œuvre, créée à partir de données physiologiques enregistrées lors d'une nuit de sommeil de Justine Emard, rythme l'ensemble de l'espace, convoquant l'image de la caverne ou de la grotte mentale, dans une écriture qui fait surgir des phénomènes ancestraux dans les formes les plus contemporaines.

**Justine Emard** est née en 1987, elle vit et travaille à Paris. Son travail se situe 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\** et de dialogue entre l'humain et la machine.

En 2021-22 puis en 2023-24, elle est artiste-professeure invitée au Fresnoy, Studio national des arts contemporains (Tourcoing). Directrice artistique de l'exposition permanente du Pavillon de la France à l'exposition universelle d'Osaka en 2025, elle sera, en 2026, résidente de la Villa Albertine pour un projet en collaboration avec le Massachusetts Institute of Technology (MIT).

\* Sous-catégorie de l'apprentissage automatique qui utilise des réseaux de neurones artificiels pour apprendre à partir de données.

— DU 19 JUIN AU 3 JUILLET  
du mardi au samedi: 14h > 19h  
et le dimanche: 15h > 19h

— DU 4 JUILLET AU 30 AOÛT  
dans le cadre du  
Voyage à Nantes  
du mardi au dimanche:  
12h > 19h

entrée libre

## 1 SOMNOLUX 2026

Avec l'installation *Somnolux*, Justine Emard se met en scène d'une façon inédite. 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 passée dans l'unité d'exploration du sommeil à Toulouse, avec la neurologue Rachel Debs. Les signaux biologiques de l'artiste dessinent l'espace de l'exposition qui s'anime et respire tel un organisme vivant.

## 2 EXOVISIONS 2017

Application de réalité augmentée ici :



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. 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.

## 3 THE FIRST DREAM HATSUYUME (LE RÊVE PREMIER) 2022

*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.

## 4 SOMNORAMA 1 (Night n°6 – rêves de 19 à 23) 2023

En collaboration avec le CNES, Centre national d'études spatiales, Justine Emard a recueilli les biosignaux d'un astronaute situé à 400 km 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 1*. 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 en temps réel où le public peut naviguer dans les ondes comme dans un jeu vidéo.

## 5 CHIM[A]IRA Avatars in the Era of Artificial Intelligence 2023

Composée d'un jeu vidéo et d'une série de sculptures pétrifiées, *Chim[A]ira* connecte technologies numériques et pratiques artistiques ancestrales. Le-la joueur-se incarne les chimères-avatars – créées par un algorithme d'intelligence artificielle – dans un monde initialement irrespirable. Le but du jeu est de refroidir l'atmosphère afin de la rendre plus vivable. Une série de sculptures en impression 3D pétrifiées de façon naturelle dans une grotte matérialise la collaboration entre la faune synthétique et la nature.

## 7 HYPERPHANTASIA, DES ORIGINES DE L'IMAGE 2022

*Hyperphantasia, des origines de l'image* est un hymne vibrant à 38 000 ans de techniques de création 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. 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. Des profondeurs de la grotte à celle du cerveau, en passant par l'espace, *Hyperphantasia* est une œuvre où les couches de l'inconscient rencontrent la puissance de calcul de la machine et de la mémoire de l'humanité.

## 6 LE CHANT DES SIRÈNES 2026

S'appuyant sur les vastes archives numériques de la Bibliothèque nationale de France (BnF), Justine Emard imagine cette installation immersive comme une incarnation ambivalente de l'intelligence artificielle, à la fois attractive et vorace, à l'image de la figure mythologique de la sirène et de son chant. L'œuvre réalisée à partir d'entraînements précis devient un espace de résistance face à la standardisation des algorithmes et lutte contre l'imaginaire stéréotypé des technologies dominantes.

## 8 MYRIADES 2025

Cinq sculptures en verre 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) avec ses champs de force, comme une allégorie de la mémoire et du temps qui passe.

## 9 LE CHANT DES SIRÈNES installation sonore (5 min toutes les heures) 2026

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.

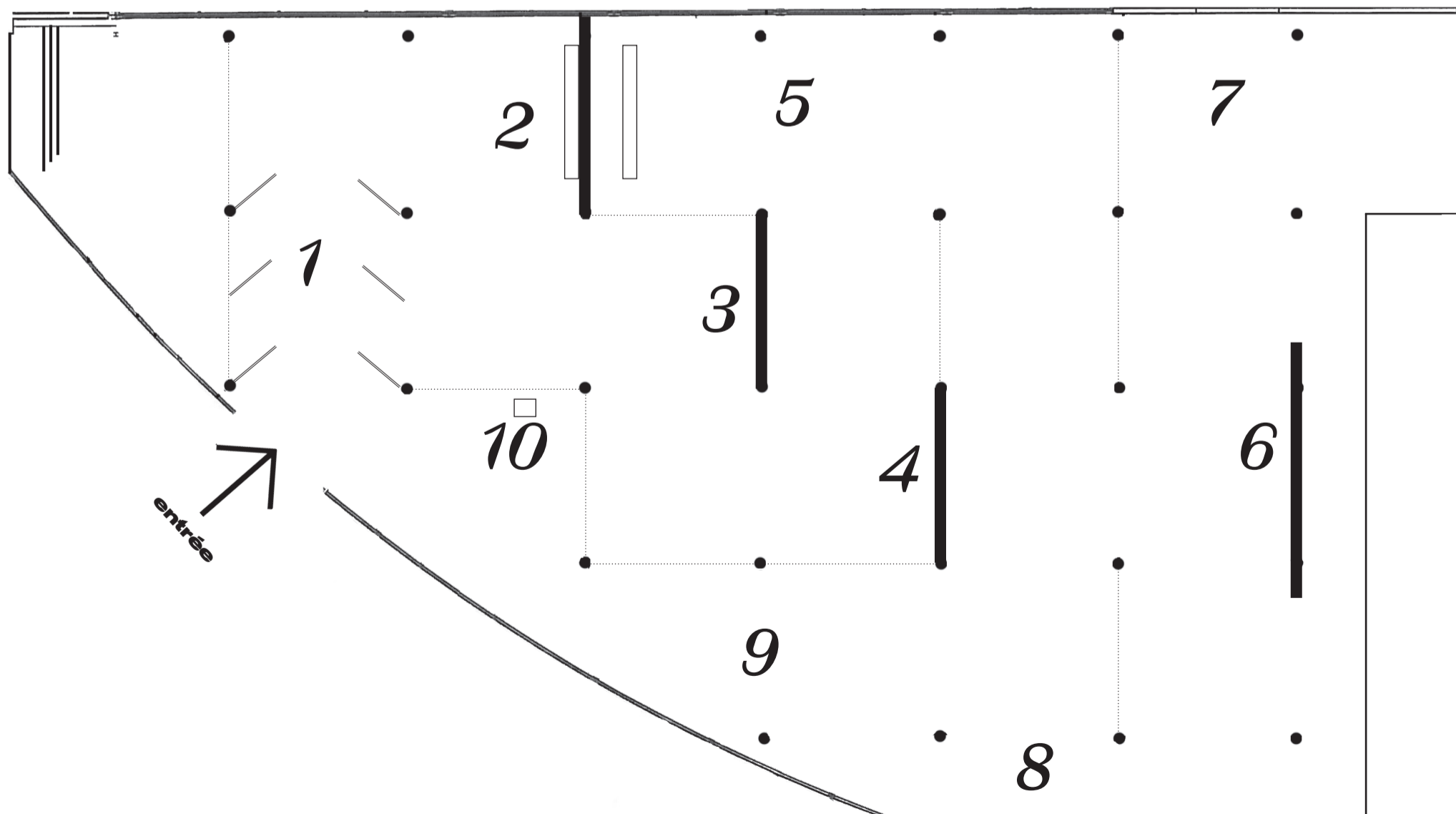
## 10 NEURO IKEBANA 2024

Les trois concepts qui structurent l'Ikebana (art floral japonais) sont imaginés par l'artiste lors d'une captation encéphalographique. Trois branches se déploient dans l'espace, issues de la grammaire générative d'un L-système à partir des données cérébrales. Un Ikebana mental est imprimé en 3D.

### Au Salon de lecture :

## 11 ATMOSPHÈRES SIMULÉES 2022

Le public découvre des productions issues d'un workshop de création de jeu vidéo, organisé en école d'art par Justine Emard et Damien Bais



Salon de lecture → 11