

CoRe

[Cognitive Response]

Federico Pelat & Alexis Zacchi

V 1.01

Français

We are
Maniacs.

Raisonnement sur ces thématiques impose une réflexion autour de différents axes. Supposons la Direction Artistique comme une fonction et non un métier afin de ne lui prêter uniquement son champ sémantique premier, celui des arts, et non son aspect sociétal ou du monde du travail. *Artistique* est ici utilisé dans le sens d'une production créative quelle qu'elle soit suivant une réflexion d'abord théorique puis plastique; la notion de production est nécessaire et donne à voir (ou écouter) à un public visé tout en concrétisant la pensée de l'artiste. *Direction* associe ce terme à l'idée d'équipe; les tâches sont réparties selon les compétences et qualifications de chacun ce qui permet, lors d'une parfaite cohésion de tous, l'aboutissement d'un projet commun. La *Direction Artistique* résulte de l'association et la collaboration de différents artistes (graphiste, plasticien, compositeur, typographe...) travaillant sous les conseils d'un même Directeur Artistique dans le but d'accomplir une création mettant au mieux leurs talents aussi variés soient-ils.

Cette hypothèse initiale suppose que pour une pratique optimale de la DA (Direction Artistique), des outils sont nécessaires. Selon sa définition, un outil est un instrument physique utilisé par un être vivant directement, ou, par le truchement d'une machine, afin d'exercer une action, le plus souvent mécanique ou thermique sur un élément d'environnement à traiter. Il existerait en conséquence des instruments permettant la communication et/ou la réalisation d'une idée via un travail d'équipe, ce qui induit un support, ou vecteur de communication.

«Tout ce qui existe dans l'univers est le fruit du hasard et de la nécessité»
Selon Démocrite, Le hasard ne signifie pas rupture du déterminisme, mais concours de séries causales indépendantes, conduisant à une absence de rapport visible entre ce qui survient effectivement et des raisons identifiables. Lorsque l'on invoque le hasard, c'est donc en fait la complexité des phénomènes.

Laissons un instant la DA de côté et considérons l'Outil dans son sens fondamental tout en y incluant sa faillibilité. Il y a un facteur déterminant quant à l'accomplissement de l'outil et de son but : le niveau de compétence de l'utilisateur. En effet, selon la complexité de l'outil, tout individu ne se verra pas dans la capacité à en faire bon usage. Prenons par exemple le Grand collisionneur de hadrons (LHC) du CERN, un des outils à la pointe de notre technologie actuelle. L'utilité de cet accélérateur de particules placé entre les mains d'un homme de lettres ou d'un artisan se verra considérablement réduite, si ce n'est nulle, en comparaison à son utilisation par une équipe scientifique compétente. Il en va de même pour de nombreux autres appareils pour lesquels l'utilisation va de pair avec les connaissances de l'outil et de son but. Nous atteignons alors la limite première de nombreux outils. Mais qu'est-ce qu'une limite pour l'esprit humain si ce n'est une porte à ouvrir à l'aide d'une clef de connaissances? La porte étant fermée et la clef en dehors de notre portée, une seule solution s'offre à nous : nous adapter. Nous changeons notre manière d'appréhender ce qui se trouve devant nous pour sortir de cet état d'incompétence : détourner l'outil, ouvrir une fenêtre sur de nouvelles perspectives d'utilisations résulte de notre faculté d'adaptation. C'est en notre nature d'être humain créateur que nous changeons notre comportement face à l'inconnu et utilisons les limites comme une opportunité à créer et se surpasser.

La DA a pour outil de réflexion et de création primaire le corps humain. L'art n'étant que le support et le média vecteur de notre pensée créatrice, c'est de notre propre état d'Homme que nous puisons nos idées et jugements. Notre hypothèse nous met donc face à notre corps comme outil et principalement à ses limites face à notre environnement. Les conditions environnementales qui mettent à l'épreuve notre faculté d'adaptation résultent d'événements inattendus : l'Accident ou l'Aléatoire. Selon Aristote, cette notion d'Aléatoire est inhérente à un sujet et l'un ne peut exister sans l'autre. C'est face à un de ces hasards que nous sommes mis à l'épreuve; l'Accident devient une Opportunité.

Le corps humain est, d'après notre hypothèse, un outil faillible. Le DA est dans l'obligation de concevoir, de par sa fonction, de diriger et créer à l'aide d'un « engin » dont il n'a pas l'emprise absolue.

Il existe aujourd'hui des moyens de constater cette absence de maîtrise de notre corps. La science, ayant bien souvent fait évoluer l'art à chaque découverte, de la peinture rendue moins toxique au cours des siècles aux rayons X de Wilhelm Röntgen, découverts en 1895, utilisés et réinterprétés depuis 2001 par Wim Delvoye, nous permet aujourd'hui de faire plusieurs constats. Lors d'une stimulation d'un de nos cinq sens, notre cerveau, et plus particulièrement, nos neurones, s'activent les uns les autres, génèrent, indépendamment de notre volonté propre, des connexions et associations engendrant par la suite une réponse du corps entier, qu'elle soit d'ordre psychique, ou physique. Depuis 1972, année de l'invention du premier scanner à rayon X par l'ingénieur britannique Godfrey Newbold Hounsfield qui lui valut un prix Nobel, l'imagerie médicale n'a cessé de multiplier les bonds en avant; ainsi, le scan RX (ou tomographie) cérébral est l'examen d'imagerie de première intention de la tête et permet une tomographie précise du cerveau. Depuis le début des années 1990, différentes techniques d'imagerie cérébrale ont révolutionné cette quête en permettant de « voir le cerveau penser » en temps réel. Si ces techniques nous montrent ce qui se passe dans le cerveau au cours d'une tâche sans avoir à ouvrir la boîte crânienne, c'est surtout grâce aux progrès de l'informatique et de la détection des rayonnements qui ont eu lieu à la fin du XXe siècle. On distingue généralement l'imagerie anatomique de l'imagerie fonctionnelle. La première est conçue pour mettre en valeur les structures cérébrales et tout ce qui peut venir les perturber (tumeurs, hémorragies, caillots ou autres déformations présentes à la naissance) tandis que la seconde, qui nous intéresse ici mesure pour sa part l'activité de certaines régions du cerveau durant certaines tâches. On l'utilise surtout pour la recherche fondamentale qui vise à mieux comprendre le rôle de nos diverses structures cérébrales. Ainsi, lors d'un stimulus environnemental, notre cerveau crée indépendamment de notre volonté des connexions et « dialogues » entre neurones. Le rythme cérébral (ou ondes cérébrales) désigne une oscillation électromagnétique dans une bande de fréquences données résultant de l'activité électrique cohérente d'un grand nombre de neurones du cerveau. Un clignement d'yeux, une sensation, une émotion deviennent visibles grâce aux récents progrès scientifiques. Ces signaux, à la fois chimiques et électriques sont mesurables, quantifiables et interprétables en données. Il existe donc, lors du processus de réflexion du DA, une production involontaire de données par l'outil principal du créateur, le cerveau. Il est donc faillible car imprévisible et nous met face à ce constat : le cerveau de l'Homme crée avant que la volonté de produire une création se forme. Propos introduisant une notion paradoxale, il devient nouveau sujet de réflexion et d'expérimentation.

Cette limite, suivant notre même logique de l'Aléatoire, devient une nouvelle opportunité pour la Création. Nous allons tenter d'intercepter ces données pour faire voir à l'Homme la fragilité de son contrôle sur son organisme qu'il pense maîtriser. Les données récupérées à l'aide des nouvelles technologies numériques seront génératrices d'altérations de l'environnement du sujet (visuelles, sonores et tactiles) au fur et à mesure que la machine tentera de déchiffrer les sensations humaines retranscrites en ondes cérébrales.

Deus ex Machina

Opportunités et limites des outils pour une pratique de la Direction Artistique

Partie #2 | Mise en œuvre

Le but est d'initier un processus créatif involontaire dont les conséquences sont génératrices de graphisme — sonore ou visuel. L'individu sera générateur d'une série d'œuvres, d'une performance et d'une expérience qui lui est propre en fonction de son cerveau. Les données produites et reçues lors d'un stimulus sont immédiatement captées et interprétées en production artistique. La data laisse place aux arts et n'est jamais visible : le processus de création reste nébuleux et irréel dans le but de plonger chacun dans une transe qui lui est propre.

En entrant dans une pièce entièrement noire, le sujet fait abstraction de toute distraction visuelle. Il se concentre sur son corps et ses autres perceptions. Un souffle, une attente, un toucher, un son, un flash enclencheront le processus créatif. Un stimulus entraînant un autre, la toile se peint peu à peu, la performance est engagée. Plongé dans un univers abstrait, le spectateur-créateur provoque événement après événement.

La création nous apparaît ici comme innée. Démarrant d'une page blanche, un rien suffit au créateur pour devenir le centre d'un nouveau monde; considérez l'absence d'événement comme une situation anxiogène, donc génératrice d'activité cérébrale. Une émotion, un souvenir, une brîbe de sensation fait réagir notre outil si instable. Entre rêve et transe, à la manière des peintures rupestres s'animant à chaque jeu de flamme sur les murs des grottes millénaires, l'Homme est influencé par ses propres pensées. Chaque stimulation change son environnement, et l'environnement le change en retour. Nos Inconscient et Subconscient deviennent les clefs d'un monde, où la Neuro-esthétique devient archétypale, où l'Idée, la Sensation et l'Émotion sont souveraines et créatrices.

Le récepteur d'ondes cérébrales est le nouvel outil permettant de découvrir ce monde. Au-delà de l'imagerie médicale, l'expérience plonge le spectateur dans un monde de sa propre création. Chaque expérience est unique et reflète les actions inconscientes du cerveau, chacun ayant des réactions différentes face à un stimulus. Les ondes cérébrales sont générées par une sensation ou une émotion ressentie par le spectateur. Une fois captées, elles sont interprétées par un programme associant les réponses du cerveau à une action altérant l'environnement. Cette action générera un nouveau pic d'activité cérébrale et enclenchera la boucle de création.

Le Noir, absence de tout et générateur d'infini

Deus ex machina

Opportunités et limites des outils pour une pratique de la Direction Artistique

Partie #2 | Mise en œuvre

La conscience de notre environnement et la conscience de soi sont deux choses distinctes. Dans le meilleur des mondes, elles sont en équilibre et se répondent sans cesse. Notre milieu influence notre perception de notre propre corps, et notre corps peut faire réagir ce qui nous entoure. Réagir au sens d'altérer, sans notion de positif, négatif, Bien ou Mal. Ce dialogue permet un équilibre psychique qui assure l'harmonie de l'Être.

Placez maintenant cet individu lambda dans un milieu où aucun dialogue n'est d'abord possible : le néant. Aucun signal extérieur, aucun bruit, aucune lumière, aucune vibration. Le corps humain tentera de percevoir le monde extérieur, de manière consciente et inconsciente. Mais lorsqu'aucune stimulation externe ne se fait, le corps tous les sens en alerte, se perçoit lui-même. À la manière de l'*Anechoïc Chamber*, aux laboratoires Orfield, Minneapolis, insonorisée au point que le corps étend son champ de perception à son environnement interne : « L'oreille humaine devient plus sensible et peut percevoir des sons qu'elle n'aurait normalement pas pu entendre. L'homme, privé de toute sensation auditive, est plongé dans l'obscurité pour que les effets ressentis soient encore plus importants. Notre travail consiste donc à observer les réactions humaines, au fil des minutes, dans cette pièce immergée dans l'obscurité et complètement sourde. Nous pouvons entendre les battements de notre cœur, l'air passer dans nos poumons, le bruit de nos articulations en mouvement, mais aussi le bruit de fond de nos oreilles. » L'absence d'éléments autour du corps induit une forte perception d'activité à l'intérieur de ce même corps. Or, l'activité involontaire du cerveau étant l'élément aléatoire de création, nous pouvons affirmer que le Néant génère par l'intermédiaire de notre corps, une création.

Olafur Eliasson en fait une expérience avec *La Perte des Sens*, une installation réalisée avec Jean-Philippe Tomé pour l'espace culturel Louis Vuitton. Dépourvu de toute source lumineuse, les murs, plafond et sol sont recouverts d'une mousse noire. Nos pieds reposent sur un sol instable et en mouvement ce qui, une fois l'ascenseur en marche, déstabilise et fait perdre l'équilibre. L'absence de son et de lumières, tout comme la sensation de flottement une fois à l'intérieur démontrent à nouveau que, chez l'Homme, l'absence de sens génère une émotion, une forte activité cérébrale.

Les réactions face à ce genre de situation sont différentes. Certains disent ressentir une forme d'anxiété, d'autres une excitation, de la peur, du bien-être, chaque personne est unique, par conséquent, chaque réponse cérébrale l'est aussi. L'activité de ces réponses déterminera le canevas initial à la création. Les ondes neuronales sont réinterprétées en ondes sonores (fréquence et amplitude), qui marqueront le début de la performance, la première intervention extérieure sur le Spectateur. Cette première information auditive transforme le Spectateur passif en Créateur involontaire. À partir de cet instant, l'œuvre se peint.

■ Action

Partie #3 | Performance

Le Spectateur entre dans le Cube. Il place sur sa tête l'encéphalographe; la performance démarre. Son état donne la première trame sonore. Anxiété, nervosité, impatience, plaisir chaque émotion est retranscrite en sonorités. Un son, bref, long ou saccadé, variant en fréquence, amplitude et écho donne le ton. Ce premier stimulus auditif entraîne une réaction de la part du cerveau.