



« Singing the hidden places out »
de Myriam hammani - 2022

ARTS NUMÉRIQUES ET NEUROSCIENCES

de 17 h à 18 h 30

Contact : sophie.ballet@uphf.fr

Vendredi 14 octobre 2022 / Amphi 150 – Bâtiment Matisse

9h15 à 9h30 Accueil de **Amos FERCOMBE**

Introduction de **Myriam HAMMANI**

9h30 à 9h55 : **Maurice BENAYOUN** (Docteur chercheur artiste en neuroart. Scool of Creative Media City University Hong Kong Run Run Shaw, Creative Media Center)

Bias, Inclination, Curation, The New Tracks for Art Making with EEG, AI and NFTs

10h05 à 10h30 : **Pia TIKKA** (Filmmaker and EU Mobilitas – Research Professor at the Baltic Film, Media, and Arts School (BFM), Tallinn University)

Designing Enactive co-presence with Humanlike Character in Narrative Contexts

10h40 à 11h05 : **Valentina LACORTE** (Maître de conférence chercheuse et Neuropsychologue – Laboratoire Mémoire, Cerveau et Cognition (MLC2) UR7536 de l’Université Paris-cité France - Institut Universitaire de France)

La mémoire humaine : du fonctionnement normal à la pathologie

11h15 *Pause*

11h25 à 11h50 : **Véronique DEVOLDERE** (Artiste, professeur et responsable académique du programme Beaux-Arts à Paris Collège of Art, université américaine)

A fleur(s) de peau – On Edge. Un autre regard sur la maladie d’Alzheimer

12 à 13h *Pause déjeuner*

13h à 13h25 : **Bastien DIDIER** (Spécialist in human-machine interactions, algorithms, neurosciences and artificial intelligence – President CEO de l’entreprise Mentaliste)

Enter the world wie brain

13h35 à 14h : Julian ALVARES (Enseignant chercheur UPHF -Laboratoire LARSH département DeVISU - Associé au laboratoire CRIStAL de l'Université de Lille)

Les notions de Gamification (Ludification) de Ludopédagogie, de Serious Game (jeu sérieux) et de Serious Gaming

14h10 à 15h : Myriam HAMMANI (Artiste, doctorante en Arts Interactif numérique avec la voix chantée)

Singing the Hidden places out : l'effet débloqueur de la voix et du regard sur le cerveau et le corps dans une installation numérique

15h10 à 15h35 : Marie-Laure CAZIN (Artiste, cinéaste, Docteure et Chercheuse)

Freud, la dernière hypnose

15h15 à 16h10 : Alicia LEFEBVRE (Artiste, Auteure et présidente de l'Association Emotions Synesthètes)

La sensibilisation aux neurosciences par l'art

16h20 à 16h45 : Zoï KAPOULA (Phd, DR CNRS, EMBA group Leader, Eye Analytics et Rehabilitation LIPADE, Université Paris Cité)

Créativité des adolescents dyslexiques et non dyslexiques, anomalies des mouvements oculaires pendant l'exploration des œuvres de Magritte et appréciation esthétique

16h55 à 17h15 : Hans HAJORHISON (Coglab Paris X, Informaticien, chercheur)

Sensory Odyssey

17h20 à 19H : Expositions éphémères à la Bibliothèque Universitaire du campus du Mont-Houy

Arts numériques et neurosciences

La place de l'artiste dans les laboratoires de recherche en neurosciences

L'objectif de cette journée est d'une part de penser le régime esthétique actuel qui prépare l'art interactif immersif qui vient, d'autre part d'envisager le régime esthétique futur qui conditionne déjà le présent, entre contenu informatif et évolution technique, entre responsabilité éthique et création.

Cela, afin d'envisager l'avenir du rôle de l'art numérique au service des sciences neurocognitives d'une part, et le rôle des artistes dans des laboratoires de recherche en sciences neurocognitives de l'avenir de l'autre, ce que sera le statut des œuvres numériques interactives à l'avenir, et ce que ce statut pourrait faire aux représentations de l'avenir cognitif.

The objective of this day is to think about the current aesthetics that prepare the interactive immersive art to come forward, on the one hand. And on the other hand to envisage the future aesthetic regime which already conditions the present, between informative content and technical evolution, between responsibility, ethics and creation.

This, in order to consider the futur role of digital art in the service of neurocognitive sciences as well as, the role of artists in research laboratories in neurocognitive sciences of the future. What the status of interactive digital will be in the futur, and what the effect of this status could have on the representations of the cognitive future.

