



## V Actualités

- Actus récentes
- Vidéos

V Présentation  
CHU

- Différents sites
- Plan d'accès
- Chiffres clés 2006
- Historique
- Projet établissement
- Organigramme de direction
- Instances du CHU

## V Patients

- Consultations
- N° d'urgences
- Venir au CHU
- Infos pratiques
- Visites
- Droits du patient

V Professionnels  
de santé

- Consultations
- guide des consultations pdf
- Liens utiles
- Rech. clinique
- Epidémiologie clinique
- Investissement clinique

## V Etudiants

- Ecoles et instituts de formation.
- Résultats concours

## V Presse

- Communiqués
- Reportage
- Doc à télécharger

## V Contacts



## Cybersculpture crânienne : l'imagerie médicale du CHU de Nancy au service de l'art numérique

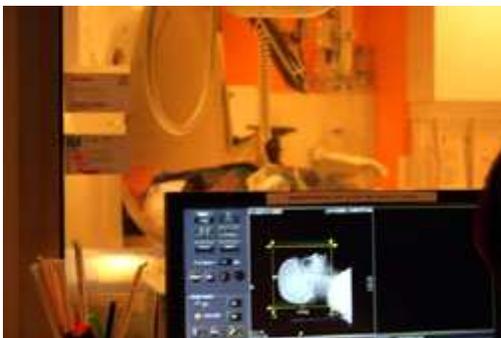


De formation scientifique (mathématiques et physique), Christian Lavigne se tourne vers les arts plastiques et la littérature ; rapidement, il décide de mettre à profit ses connaissances scientifiques pour développer une démarche artistique

originale. Pionnier dans la sculpture numérique, il utilise l'informatique dans l'Art au tout début des années 1980. 12 ans plus tard, il fonde, avec Alexandre Vitkine, l'association Ars Mathematica et organise une 1<sup>ère</sup> exposition en 1993. 2 ans après, l'événement est reconnu sur la scène internationale de l'art numérique, et devient la biennale INTERSCULPT.

Avec l'accord du service d'imagerie médicale du Pr Alain Blum, Christian Lavigne a démarré la création de sa nouvelle œuvre au CHU de Nancy. Quelques minutes ont suffi à l'équipe de l'hôpital pour scanner entièrement le crâne de l'artiste (en basse dose de rayons X pour limiter l'irradiation), et créer le fichier informatique utilisé dans le processus que le cybersculpteur résume ici : « *La 3D de mon crâne, obtenue grâce aux images du scanner, est généré avec le concours de MATERIALISE, en Belgique, puis texturée avec des photos personnelles. Le crâne numérique "amélioré" est ensuite matérialisé par une imprimante 3D de chez AXIATEC, à Paris. Mon portrait grandeur nature est tiré sur plexiglas ; l'emplacement du crâne que je tiens en mains est découpé pour y insérer le crâne en 3D.* »

Différentes inspirations ont guidé Christian Lavigne : les Vanités (natures mortes composées d'objets symboliques, tels que le crâne, le sablier, ou la fleur qui se fane, évoquant la fuite du temps), les Memento Mori (genre artistique ayant pour but de rappeler aux hommes qu'il sont mortels), ou bien encore Hamlet.



Au-delà de l'utilisation de technologies numériques, l'accès de l'Art au plus grand nombre est au cœur de la démarche de Christian Lavigne : « *L'Art est de prime abord une affaire de ressenti et non pas de connaissances et de références*

*culturelles . Pour exister, l'Art doit être visible, sans cela il est voué à disparaître . Mais après l'approche immédiate, sensitive, on peut être initié à d'autres niveaux d'interprétations. »*

**Résultat visible durant la manifestation « Sculpture numérique et Biomorphisme » du 10 au 17 octobre 2007, au Conseil Général de Meurthe-et-Moselle (48 rue Sergent Blandan, Nancy).**

**Organisation : association Ars Mathematica, dans le cadre de la biennale Intersculpt 2007 et lors de la Fête de la Science.**

**En savoir + sur**

**- Intersculpt 2007 et l'association Ars Mathematica**

[www.intersculpt.org/sculptbio/sculptbio-index.html](http://www.intersculpt.org/sculptbio/sculptbio-index.html)

**- La Fête de la Science 2007 organisée par Nancy Université**

<http://www.fetedelascience.nancy-universite.fr/>