FESTIVAL
AUJOURD'HUI
MUSIQUES
CRÉATION SONORE
ET VISUELLE

+ de
40
rendez-vous

du 10
au 20
nov.

EXPOSITION D'ARTS VISUELS

29 oct. > 11 déc. 2022

FAM
NUMERIQUE

MIRAGES & MIRACLES

Adrien M & Claire B

Centre d'art contemporain
Place du Pont d'En Vestit Perpignan

L'ARCHIPEL scène nationale

www.restezvivants.com / Photo : RomainEtienne-item

PERPIGNAN LA RAYONNANTE

www.aujourdhuimusiques.com

Adrien M & Claire B

Mirages & miracles

Exposition
Arts visuels
Création 2017

Dossier des médiateurs

Conception
Claire Bardainne
et Adrien Mondot

am-cb.net

— mise à jour mai 2021

Sommaire

Sommaire

Présentation

— Introduction
— Liste des œuvres
— L’équipe, les partenaires
— Adrien M & Claire B
— Contacts

Médiation

— Petit lexique de l’exposition
— iPads
— Vues de l’espace d’exposition

Fiches détaillées

Catégorie : Réalité augmentée
— 1. Pluie
— 2. Trace
— 3. Ligne
— 4. Grand clair
— 5. Deux pierres
— 6. Caillou noir
— 7. Les pierres jumelles
— 8. Les pierres à cheveux

Catégorie : Théâtre optiques
— 9. Respiration
— 10. Dilatation
— 11. Érosion

Catégorie : Réalité virtuelle
— 12. Murmuration
— 13. Phantasme

Catégorie : Mystères
— 14. Tempo geologico

Introduction

Mirages & miracles est une série d'installations.

Elles incarnent la tentative de fabrication d'un animisme numérique par des dispositifs de réalité augmentée, de réalité virtuelle, d'illusion holographique et de vidéo-projection.

Les pierres sont simples, lourdes et immobiles.
Les pierres sont tout ce qu'il y a de plus réel et matériel.
Mais à écouter leur silence, on les entend. A bien les regarder, elles deviennent transparentes et leur inertie palpite. Elles parlent des forces qui les ont consumées, des distances qu'elles auraient parcourues, des génies qui les habitent, ou des cheveux qui leur poussent sur le caillou.
La série *Le silence des pierres* est un hommage à la vie qui se niche au creux des choses apparemment inertes, immobiles et inorganiques.
La figure de la pierre, réelle ou dessinée, en est l'emblème.
L'image en réalité augmentée, immatérielle, mobile, agile, vient incarner un imaginaire et ouvrir ces *objets à réaction poétique*. Les tablettes jouent le rôle de fenêtres vers cette réalité cachée.

Les casques de réalité virtuelle sont eux des dispositifs technologiques qui peuvent être pris comme des machines à fantômes. Il y a quelqu'un qui nous regarde, qui danse, qui nous parle, qui apparaît et disparaît, bouge et se fige. Il y a quelqu'un, une ombre, un courant d'air.
Ou un esprit de poussière insaisissable.
Qu'est-ce qui fait le vivant?...

Les œuvres donnent ainsi à vivre un ensemble de scénarios inouïs qui jouent à la frontière entre l'animé et l'inanimé, l'authentique illusion et le faux miracle. Autant de petits spectacles pour un spectateur qui, par le trouble de la poésie, la force de l'informatique et la fiction magique, cherchent à interroger les contours de ce qui compose le vivant.

Claire Bardainne et Adrien Mondot

Liste des œuvres

Le silence des pierres

Série d'expériences en **réalité augmentée** où observer
à travers une tablette des dessins et des pierres.

1. **Pluie**
– Impression 120 cm x 120 cm sur plateau au sol.

2. **Trace**
– Impression 120 cm x 120 cm sur plateau au sol.

3. **Ligne**
– Pierres et sérigraphie 120 cm x 60cm sur table basse.

4. **Grand clair**
– Lithographie 50 × 65 cm encadrée et suspendue.

5. **Deux pierres**
– Lithographie 50 × 65 cm encadrée et suspendue.

6. **Caillou noir**
– Lithographie 50 × 65 cm encadrée et suspendue.

7. Série **Les pierres jumelles**
– Pierres et 9 sérigraphies A5, A4 et A3 posées sur table.

8. Série **Les pierres à cheveux**
– 14 sérigraphies A5, A4 et A3 accrochées sur panneau.

Les illusions

Petits **théâtres optiques** où un objet entre en coïncidence
avec une image reflétée.

9. **Respiration**
– Pepper's ghost et pierres.

10. **Dilatation**
– Pepper's ghost et verre soufflé.

11. **Érosion**
– Pepper's ghost et verre soufflé.

Les machines à fantômes

Expériences avec des casques de **réalité virtuelle**.

12. **Murmuration**
– Durée : 2 min 30. Le spectateur est assis devant une boule en verre lumineuse.

13. **Phantasme**
– Durée : 2 min 30. Le spectateur évolue debout dans un cube en tulle noir.

Les mystères

Expérience immersive dans un environnement d'**images projetées**.

14. **Tempo geologico**
– Vidéo projection sur voile de métal.

L’équipe

Conception et direction artistique
Claire Bardainne et Adrien Mondot

Dessin Claire Bardainne
Conception informatique Adrien Mondot
Développement informatique Rémi Engel
Composition et conception sonore Olivier Mellano
Danse Bérengère Fournier, Samuel Faccioli, Akiko Kajihara
Régie d’exposition Jean-Marc Lanoë
Montage Elvire Tapie, Mélina Faka, Yannick Moréteau, Claire Gringore, en alternance
Menuiserie DeFacto / Julien Quartier, Charles Robin — Atelier Gautier
Serrurerie acier Mathieu Laville, Rémy Mangevaud, Elvis Dagier
Serrurerie aluminium Teviloj / Ludovic Laffay
Electronique Leds Sébastien Albert alias Dudley Smith
Lithographie URDLA, centre international estampe & livre
Sérigraphie Olivier Bral
Impression Artprint
Verre soufflé Nicolas Sartor

Direction technique Alexis Bergeron
Administration Marek Vuiton
Diffusion et production Joanna Rieussec
Production Margaux Fritsch, Delphine Teypaz

Photos
© Romain Etienne - item et © Adrien M & Claire B

Les partenaires

Production Adrien M & Claire B

Coproductions
2 Pôles cirque en Normandie
– La Brèche à Cherbourg – Cirque Théâtre d’Elbeuf
Scène nationale d’Albi
Les Subsistances, Lyon
Lux, scène nationale de Valence
Espace Jean Legendre, Théâtre de Compiègne
Arenberg Creative Mine – Communauté d’Agglomération de La Porte du Hainaut

Aides
Fonds [SCAN], Région Auvergne-Rhône-Alpes

Soutiens
Les Subsistances, Lyon
Villa Medicis, Rome (Italie)
URDLA - centre international estampe & livre, Lyon
UrbanLab, Lyon

La compagnie Adrien M & Claire B est conventionnée par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, par la Région Auvergne-Rhône-Alpes et soutenue par la Ville de Lyon.

Adrien M & Claire B

La compagnie Adrien M & Claire B travaille dans le champ des arts numériques et des arts vivants, au croisement de la danse et du cirque.
Elle crée des formes allant du spectacle aux expositions associant imaginaire, réel et virtuel. Elle met l'humain et le corps au centre des enjeux technologiques et artistiques, et poursuit la recherche d'un numérique vivant : mobile, organique, éphémère, sensible.

Claire Bardainne est artiste plasticienne, issue du design graphique et de la scénographie. Sa recherche se concentre sur l'imaginaire des images et des signes graphiques qui construisent des espaces.

Adrien Mondot est artiste multidisciplinaire, informaticien et jongleur.
Sa recherche interroge le mouvement, au point d'intersection entre l'art du jonglage et l'innovation informatique.

Depuis 2011, ils co-signent tous les projets et dirigent ensemble la compagnie Adrien M & Claire B.

La compagnie est constituée aujourd'hui d'une trentaine de collaborateurs, et est installée à Lyon où elle occupe un atelier de recherche et de création.
Elle est conventionnée par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, par la Région Auvergne-Rhône-Alpes et soutenue par la Ville de Lyon.

En savoir plus :
am-cb.net

Projets en diffusion et dates clés

2019 **Acqua Alta** — spectacle, livre pop-up augmenté, réalité virtuelle

2018 **L'ombre de la vapeur** — œuvre in situ, Fondation d'entreprise Martell, Cognac

2017 **Mirages & miracles** — exposition

2016 **La neige n'a pas de sens** — livre augmenté, Éditions Subjectiles

2015 **Prix SACD de la création interactive**

2015 **Le mouvement de l'air** — spectacle

2014 **Pixel** — spectacle / en collaboration avec Mourad Merzouki

- CCN de Créteil et du Val de Marne.

2013 **Hakanaï** — spectacle

2011 **XYZT, Les paysages abstraits** — exposition

Petit lexique de l'exposition

Mathématiques
Mirages & miracles est le titre de ce projet d'exposition.
Il nous a été offert par l'artiste Laurent Derobert *, avec l'équation dévolue à "M", l'ensemble des événements impossibles qui adviennent tout de même :

$$\mathbb{M} = \{\, \gamma : \; p(\gamma) \in \mathbb{C} - \mathbb{R}^* \,\}$$

Mirages & miracles, comme la somme des impossibles pourtant réels et des irréels pourtant possibles. Une exposition-expérience, comme programme pour renverser l'ordre du réel et du possible.
* Laurent Derobert a conçu les mathématiques existentielles. Il interroge notre rapport au monde sous forme algébrique et produit des équations qui sont autant de poèmes rigoureux et sensibles.
mathematiques-existentielles.com/laurent-derobert/

Mirage
Le mirage (du latin *miror, mirari* : s'étonner, voir avec étonnement) est un phénomène optique dû à la déviation des faisceaux lumineux par des superpositions de couches d'air de températures différentes.
Organiser et jouer avec les paramètres scientifiques est au cœur de notre processus de création.

Dessins à la main
Tous les dessins sur papier ont été réalisés à la main, à l'échelle 1, au Rotring, puis reproduits par procédé sérigraphique avec un pigment au noir d'os, ou imprimés par procédé lithographique après avoir été directement réalisés sur des pierres. Ils représentent des pierres, avec la fragilité du trait manuel. Ils évoquent leurs formes naturelles et leurs motifs. Mais s'en échappent aussi pour parfois devenir non figuratifs. En noir et blanc, ils laissent entrevoir la page vierge et offrent la place à l'imaginaire, et par leur touche laissent deviner le mouvement qui les habitent.

Lithographie
Du grec lithos, « pierre » et graphein, « écrire », la lithographie est une technique d'impression mise au point au début du XIXe s.
Trois dessins grand format ont été réalisés pour le projet grâce à ce procédé de reproduction. Le tracé est exécuté à l'encre directement sur une pierre calcaire. Une fois le tirage réalisé, la pierre est poncée et le dessin effacé.

Images de synthèse
Les images se situent dans un minimalisme graphique et incarnent de la pluie, des tornades, des nuées d'insectes, des cheveux, évoquent des fantômes, des doubles, des esprits. L'écriture du mouvement informatique est basée sur des modèles physiques issus de l'observation de la nature. Pour préserver la force de la présence vivante et la transposer au médium numérique, toutes les images sont générées en direct. C'est la sensualité et l'énergie de leur mouvement qui nous transportent. Elles s'adressent à l'imaginaire et au vécu du mouvement que chacun d'entre nous porte en soi. Et bien que calculées par un ordinateur, elles sont profondément sensibles: elles perdent leur statut d'image aux yeux des visiteurs et deviennent des entités à part entière. Nous sommes attachés à l'abstraction et au minimalisme graphique, ce choix est un manifeste esthétique que nous défendons par la liberté d'interprétation du spectateur et l'espace imaginaire qu'il ouvre. Et nous aimons compenser l'aridité de la géométrie par les infinies nuances réalistes du mouvement, et la touche "artisanale" des dessins.

Objets à réaction poétique
Le Corbusier nommait « Objets à réaction poétique » des formes simples, matériaux bruts, objets trouvés, dont on peut tirer des fils d'imaginaire.
De nombreuses pierres sont ainsi disséminées dans l'espace d'exposition. Objets dont on a pu extraire une part d'histoire, réelle ou fictive, pour les incarner dans des images numériques, ainsi que toutes les lois physiques exprimées dans leurs formes ou leurs traces (usure, érosion, éclatement).

Capture de mouvement
La capture de mouvement (Mocap ou motion capture) est une technique développée pour le cinéma et les jeux vidéo, permettant d'enregistrer les positions et rotations d'objets ou de membres d'êtres vivants, pour en contrôler une contrepartie virtuelle sur ordinateur.
La capture de mouvement permet une passerelle vers les arts vivants. En captant de manière fine et précise les mouvements du corps dans les trois dimensions, et en les appliquant à un corps numérique, une sensation du vivant troublante et convaincante peut se déployer.

Grâce à cette technique d'enregistrement, c'est un petit spectacle chorégraphique qui se cache derrière chaque corps émergeant d'un dessin, ou chaque fantôme que l'on traverse dans les œuvres en réalité virtuelle.

Réalité augmentée
Que signifie pour nous « réalité augmentée »?
En faisant coïncider, en plusieurs endroits, et avec précision, des représentations virtuelles et réelles, l'une peut alors devenir l'extension de l'autre, faisant naître sensations et émotions. La distinction entre matériel et immatériel devient furtive, friable, elle se fond progressivement dans la perception. La frontière qui les sépare se dissout, ils ne forment alors plus qu'un unique espace, un autre réel. Organiser des coïncidences, c'est tisser des passerelles vraisemblables entre des informations provenant du monde sensible et un espace synthétisé par ordinateur issu de l'imagination humaine. Créer une série de coïncidences, pourrait être une autre façon de nommer ce travail de création d'une réalité augmentée. Notre recherche s'inscrit dans cette démarche depuis les premiers pas de la compagnie. Aujourd'hui, avec une application créée sur-mesure et utilisée dans les iPads, nous utilisons une technique basée sur l'inférence de perspective: en reconnaissant un dessin, l'algorithme arrive à déduire précisément le positionnement et l'angle de la caméra par rapport à cette image. Il est alors possible de générer une animation virtuelle en volume, cohérente et précisément calée avec la réalité.

Sampietrini
Il s'agit des pavés en basalte noir présents dans plusieurs villes du centre et du sud de l'Italie, notamment sur la Place St Pierre de Rome, dont ils tirent leur nom.

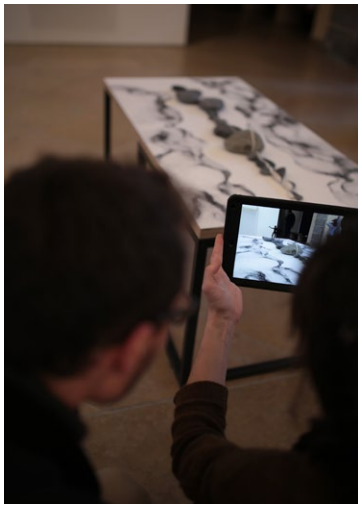
Théâtre optique
Le *Pepper's Ghost* (Fantôme de Pepper, l'ingénieur qui en est à l'origine) est une technique de magie classique datant du XIXe s. permettant de faire flotter une image dans les airs. Elle est basée sur la propriété optique d'un verre miroir incliné à 45 degrés par rapport à la source de l'image et qui va réfléchir uniquement ses parties lumineuses, permettant de révéler un espace imaginaire qui se superpose au réel.

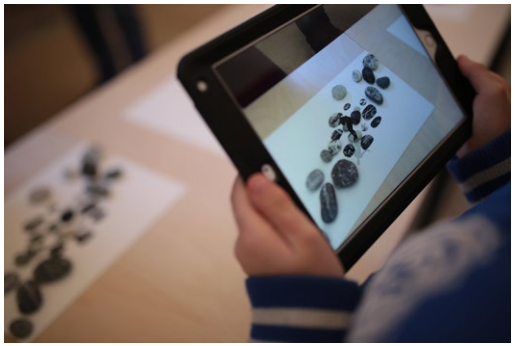
Verre soufflé
Dans chaque théâtre optique, nous avons utilisé un objet en verre soufflé. À l'aide d'une canne, et d'un souffle bref (pour éviter le reflux d'air chaud) et en bouchant aussitôt l'orifice de son doigt, le souffleur fait naître une bulle due à la dilatation de l'air au contact du verre en fusion. Le verre est obtenu à partir d'oxyde de silicium, le constituant principal du sable. Un artisan maître verrier accompagne le projet pour créer des formes douces et organiques, qui prolongent sans les reproduire de manière figurative, les formes des pierres.

Murmuration
Comparable aux essaims d'insectes ou au groupes de poissons se déplaçant comme une seule entité vivante, le *murmure* des oiseaux (*murmuration* en anglais) est un phénomène naturel rare et impressionnant. Il consiste en des centaines de petits oiseaux volant comme une masse unique dotée de conscience. Il a principalement une fonction de survie : aucun individu ne veut quitter la masse, et aucun ne veut être le premier à se poser, comportements produisant ainsi un immense nuage mouvant.

Phantasme
Du latin phantasma, ce mot évoque le fantôme, le spectre, l'image, une apparition, et toute représentation par l'imagination.

Vues de l’espace d’exposition

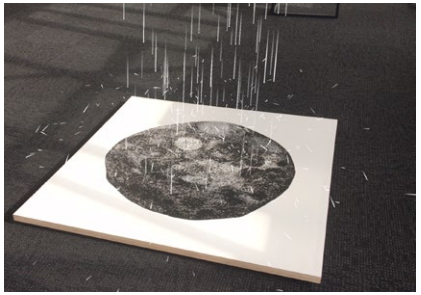




Catégorie : Réalité augmentée

Fiche détaillée

1. Pluie



TITRE	**Pluie**
ARTISTE	**Adrien M & Claire B**
MATÉRIAUX ET DIMENSIONS	**Impression 120 × 120 cm collée sur plateau au sol**

Médiation

Les pierres sont simples, lourdes et immobiles. Les pierres sont tout ce qu'il y a de plus réel et matériel.
Mais à écouter leur silence, on les entend.
A bien les regarder, elles deviennent transparentes et leur inertie palpite.
Elles parlent des forces qui les ont consumées, des distances qu'elles auraient parcourues, des génies qui les habitent, ou des cheveux qui leur poussent sur le caillou.

La série «Le silence des pierres» est un hommage à la vie qui se niche au creux des choses apparemment inertes, immobiles et inorganiques.
La figure de la pierre en est un emblème.
Et les tablettes jouent le rôle de fenêtres vers cette imaginaire caché.

Ici, il s'agit d'une pierre à pluie.

2. Trace

TITRE **Trace**
ARTISTE **Adrien M & Claire B**
MATÉRIAUX ET DIMENSIONS **Impression 120 × 120 cm collée sur plateau au sol**

Médiation

Les pierres sont simples, lourdes et immobiles. Les pierres sont tout ce qu'il y a de plus réel et matériel.
Mais à écouter leur silence, on les entend.
A bien les regarder, elles deviennent transparentes et leur inertie palpite.
Elles parlent des forces qui les ont consumées, des distances qu'elles auraient parcourues, des génies qui les habitent, ou des cheveux qui leur poussent sur le caillou.

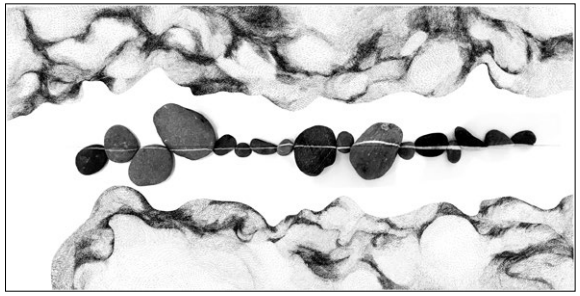
La série «Le silence des pierres» est un hommage à la vie qui se niche au creux des choses apparemment inertes, immobiles et inorganiques.
La figure de la pierre en est un emblème.
Et les tablettes jouent le rôle de fenêtres vers cette imaginaire caché.

Ici, il s'agit d'une tempête de sable, qui a marqué la forme de sa circulation dans l'herbe.

Catégorie : Réalité augmentée

Fiche détaillée

3. Ligne



TITRE **Ligne**
ARTISTE **Adrien M & Claire B**
MATÉRIAUX ET DIMENSIONS **Impression 120 × 60 cm collée sur table, avec des pierres**

Médiation

Les pierres sont simples, lourdes et immobiles. Les pierres sont tout ce qu'il y a de plus réel et matériel.
Mais à écouter leur silence, on les entend.
A bien les regarder, elles deviennent transparentes et leur inertie palpite.
Elles parlent des forces qui les ont consumées, des distances qu'elles auraient parcourues, des génies qui les habitent, ou des cheveux qui leur poussent sur le caillou.

La série «Le silence des pierres» est un hommage à la vie qui se niche au creux des choses apparemment inertes, immobiles et inorganiques.
La figure de la pierre en est un emblème.
Et les tablettes jouent le rôle de fenêtres vers cette imaginaire caché.

Ici, il s'agit de l'esprit de la ligne de pierres, condamné à arpenter la ligne, dans un infini aller-retour.

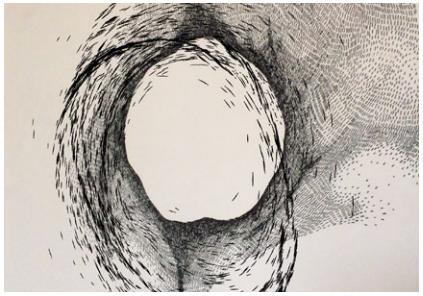
voir Dessins à la main*
voir Sérigraphie*

NE PAS TOUCHER

Catégorie : Réalité augmentée

Fiche détaillée

4. Grand clair



TITRE **Grand clair**
ARTISTE **Adrien M & Claire B**
MATÉRIAUX ET DIMENSIONS **Lithographie 50 × 65 cm**
cadre bois suspendu

Médiation

Les pierres sont simples, lourdes
et immobiles. Les pierres sont tout ce qu'il
y a de plus réel et matériel.
Mais à écouter leur silence, on les entend.
A bien les regarder, elles deviennent
transparentes et leur inertie palpite.
Elles parlent des forces qui les ont consu-
mées, des distances qu'elles auraient
parcourues, des génies qui les habitent,
ou des cheveux qui leur poussent sur le
caillou.

La série «Le silence des pierres» est un
hommage à la vie qui se niche au creux
des choses apparemment inertes, immo-
biles et inorganiques.
La figure de la pierre en est un emblème.
Et les tablettes jouent le rôle de fenêtres
vers cette imaginaire caché.

Ici, il s'agit de la trace d'une pierre.

Lithographie*

NE PAS TOUCHER

Catégorie : Réalité augmentée

Fiche détaillée

5. Deux pierres

TITRE **Deux pierres**
ARTISTE **Adrien M & Claire B**
MATÉRIAUX ET DIMENSIONS **Lithographie 50 × 65 cm**
cadre bois suspendu

Médiation

Les pierres sont simples, lourdes
et immobiles. Les pierres sont tout ce qu'il
y a de plus réel et matériel.
Mais à écouter leur silence, on les entend.
A bien les regarder, elles deviennent
transparentes et leur inertie palpite.
Elles parlent des forces qui les ont consu-
mées, des distances qu'elles auraient
parcourues, des génies qui les habitent,
ou des cheveux qui leur poussent sur le
caillou.

La série «Le silence des pierres» est un
hommage à la vie qui se niche au creux
des choses apparemment inertes, immo-
biles et inorganiques.
La figure de la pierre en est un emblème.
Et les tablettes jouent le rôle de fenêtres
vers cette imaginaire caché.

Ici, il s'agit de deux pierres qui pleurent.

Lithographie*

NE PAS TOUCHER

Catégorie : Réalité augmentée

Fiche détaillée

6. Caillou noir

TITRE **Caillou noir**
ARTISTE **Adrien M & Claire B**
MATÉRIAUX ET DIMENSIONS **Lithographie 50 × 65 cm**
cadre bois suspendu

Médiation

Les pierres sont simples, lourdes
et immobiles. Les pierres sont tout ce qu'il
y a de plus réel et matériel.
Mais à écouter leur silence, on les entend.
A bien les regarder, elles deviennent
transparentes et leur inertie palpite.
Elles parlent des forces qui les ont consu-
mées, des distances qu'elles auraient
parcourues, des génies qui les habitent,
ou des cheveux qui leur poussent sur le
caillou.

La série «Le silence des pierres» est un
hommage à la vie qui se niche au creux
des choses apparemment inertes, immo-
biles et inorganiques.
La figure de la pierre en est un emblème.
Et les tablettes jouent le rôle de fenêtres
vers cette imaginaire caché.

Ici, il s'agit d'une pierre à cheveux.

Lithographie*

NE PAS TOUCHER

Catégorie : Réalité augmentée

Fiche détaillée

7. Les pierres jumelles

TITRE **Les pierres jumelles**
ARTISTE **Adrien M & Claire B**
MATÉRIAUX ET DIMENSIONS
- 9 reproductions sérigraphiques, formats A3, A4 et A5
- pierres
- 3 plateau bois 120 × 60 cm
- 4 tréteaux acier noir

Médiation

Les pierres sont simples, lourdes et immobiles. Les pierres sont tout ce qu'il y a de plus réel et matériel.
Mais à écouter leur silence, on les entend.
A bien les regarder, elles deviennent transparentes et leur inertie palpite.
Elles parlent des forces qui les ont consumées, des distances qu'elles auraient parcourues, des génies qui les habitent, ou des cheveux qui leur poussent sur le caillou.

La série «Le silence des pierres» est un hommage à la vie qui se niche au creux des choses apparemment inertes, immobiles et inorganiques.
La figure de la pierre en est un emblème.
Et les tablettes jouent le rôle de fenêtres vers cette imaginaire caché.

Ici, il s'agit de l'esprit des pierres qui apparaît sur chacune d'elles.
Chaque personnage, tel le génie qui habite la matière, incarne l'identité de la pierre.
Toutes les animations en 3D ont été obtenues par la capture des mouvements* de danseurs spécifiquement pour le projet.
voir Capture de mouvement*
voir Dessins à la main*

NE PAS TOUCHER

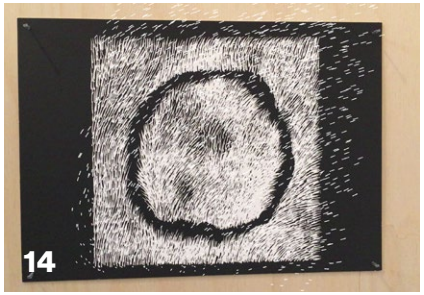
Catégorie : Réalité augmentée

Fiche détaillée

Catégorie : Réalité augmentée

Fiche détaillée

8. Les pierres à cheveux



TITRE **Les pierres à cheveux**
ARTISTE **Adrien M & Claire B**
MATÉRIAUX ET DIMENSIONS **- 14 reproductions sérigraphiées, formats A3, A4 et A5**
- 3 panneaux bois 120 × 60 cm suspendus

Médiation

Les pierres sont simples, lourdes et immobiles. Les pierres sont tout ce qu'il y a de plus réel et matériel.
Mais à écouter leur silence, on les entend.
A bien les regarder, elles deviennent transparentes et leur inertie palpite.
Elles parlent des forces qui les ont consumées, des distances qu'elles auraient parcourues, des génies qui les habitent, ou des cheveux qui leur poussent sur le caillou.

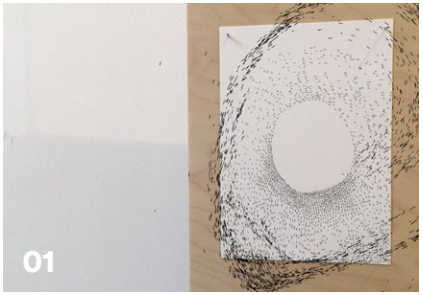
La série «Le silence des pierres» est un hommage à la vie qui se niche au creux des choses apparemment inertes, immobiles et inorganiques.
La figure de la pierre en est un emblème.
Et les tablettes jouent le rôle de fenêtres vers cette imaginaire caché.

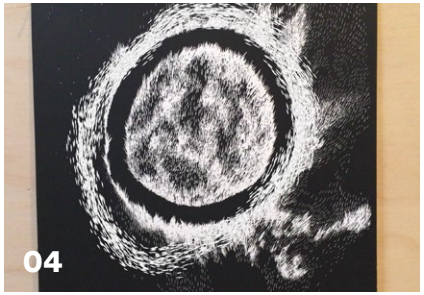
Ici, on découvre que les pierres ont des cheveux et des poils, qui volent au vent et qu'elles perdent parfois.

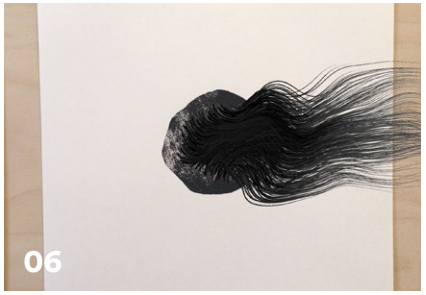
voir Dessins à la main*

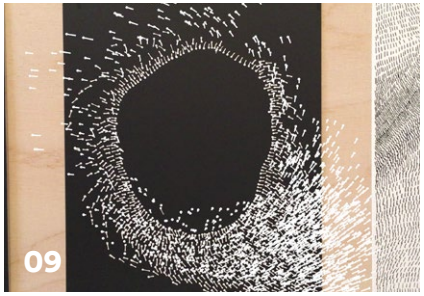
NE PAS TOUCHER

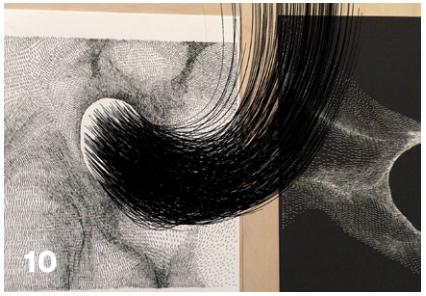
Fiche détaillée

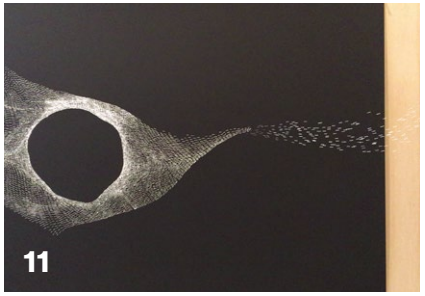












9. Respiration

TITRE	**Respiration**
ARTISTE	**Adrien M & Claire B**
MATÉRIAUX ET DIMENSIONS	**- Pierres Sampietrini** **- Pepper's ghost (= iPad Pro 12,9' + verre optique + structure bois et métal + leds)** **- 1 plateau bois avec bloc technique intégré** **- 2 tréteaux acier noirs**

10. Dilatation

TITRE **Dilatation**
ARTISTE **Adrien M & Claire B**
MATÉRIAUX ET DIMENSIONS
- Verre soufflé
- Pepper's ghost (= iPad Pro 12,9' + verre optique + structure bois et métal + leds)
- 1 plateau bois avec bloc technique intégré
- 2 tréteaux acier noirs

Médiation

Dans ce dispositif de *Pepper's ghost*, les faisceaux lumineux sont en partie déviés par un verre à la fois transparent et réfléchissant, permettant de révéler un espace imaginaire qui se superpose au réel.

On observe ici l'esprit qui niche à l'intérieur de la bulle de verre qui tente d'en sortir en dilatant les parois.

voir Théâtres optiques*
voir Verre soufflé*
voir Mirage*

NE PAS TOUCHER

11. Érosion

TITRE **Érosion**
ARTISTE **Adrien M & Claire B**
MATÉRIAUX ET DIMENSIONS
- Verre soufflé
- Pepper's ghost (= iPad Pro 12,9' + verre optique + structure bois et métal + leds)
- 1 plateau bois avec bloc technique intégré
- 2 tréteaux acier noirs

Médiation

Dans ce dispositif de *Pepper's ghost*, les faisceaux lumineux sont en partie déviés par un verre à la fois transparent et réfléchissant, permettant de révéler un espace imaginaire qui se superpose au réel.

Ici, il s'agit d'une pluie qui à force de tomber a transformé la forme de la bulle de verre. L'imaginaire agit sur le réel...

voir Théâtres optiques*
voir Verre soufflé*
voir Mirage*

NE PAS TOUCHER

Catégorie : Réalité virtuelle

Fiche détaillée

12. Murmuration

TITRE **Murmuration**
ARTISTE **Adrien M & Claire B**
MATÉRIAUX ET DIMENSIONS
- Casque Oculus Rift
- Ordinateur
- Table et tabouret bois et acier
- Verre soufflé opale
- Dalle lumineuse LED
- vidéo projecteur et nuage métal
DURÉE **2 min 30**

Médiation

Il s'agit de danser avec les mains, de danser avec l'esprit d'une pierre lumineuse, qui se manifeste sous forme d'une poussière de particules en suspension.
Le titre évoque le phénomène du *Murmure*, nuage mouvant d'oiseaux.
voir Murmuration*

Pas à pas

1/ Je vais placer le casque sur vos yeux et sur vos oreilles, je vous laisserai l'ajuster et adapter la taille grâce au scratch.
Ne mettez pas les mains sur le casque pendant l'expérience, cela empêcherait le système de captation de fonctionner correctement.

2/ Vous verrez vos mains figurées en points, ainsi qu'un décompte qui affichera le nombre de secondes avant le début.

3/ Dès que la musique commencera, caressez la pierre pour en désagréger la surface. Les particules s'envoleront au passage des mains.

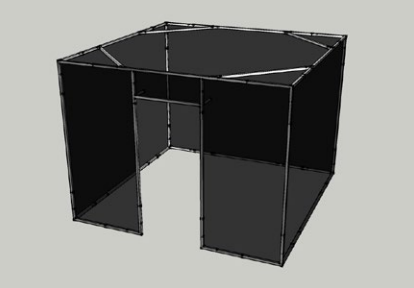
5/ Bougez ensuite lentement les mains pour jongler avec les volutes de poussière.

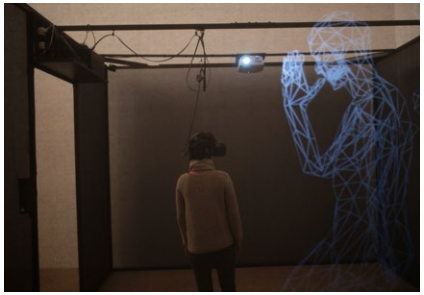
5/ L'expérience dure 2 min 30, elle est finie lorsque la musique s'arrête et que les particules ont disparu.

Catégorie : Réalité virtuelle

Fiche détaillée

13. Phantasme





TITRE **Phantasme**
ARTISTE **Adrien M & Claire B**
MATÉRIAUX ET DIMENSIONS **- Casque HTC Vive**
- Ordinateur
- Boite en alu noir et tulles
- vidéo projecteur
DURÉE **2 min 30**

Pas à pas

1/ Je vais placer le casque sur vos yeux et sur vos oreilles, je vous laisserai l'ajuster et adapter la taille grâce à la molette. Ne mettez pas les mains sur le casque pendant l'expérience, cela empêcherait le système de captation de fonctionner correctement.

2/ Vous verrez un monde infini dans les tonalités de gris, avec des particules en suspension, ainsi qu'un décompte qui affichera le nombre de secondes avant le début. (Si un écran d'accueil est visible, appuyez sur le bouton à côté du casque.)

3/ Dès que la musique commencera et qu'un fantôme apparaîtra, bougez et dansez pour l'animer, car son rythme est relié au votre.

4/ Ne dépassez pas les lignes blanches qui figurent une boîte. Si elles apparaissent, cela signifie que votre corps s'approche des parois de la boîte en tulle.

5/ L'expérience dure 2 min 30, elle est finie lorsque la musique s'arrête et qu'il n'y a plus de fantômes.

Catégorie : Projection

Fiche détaillée

14. Tempo geologico

TITRE **Tempo geologico**
ARTISTE **Adrien M & Claire B**
MATÉRIAUX ET DIMENSIONS **- Voile de métal sculpté**
- 2 vidéos projecteurs
- Ordinateur

Médiation

Cette installation est une invitation à la rêverie, à la lenteur et à la contemplation. Une expérience immersive dans un environnement d'images projetées.
Elle offre la possibilité de rentrer au cœur de la roche, pour percevoir l'invisible mouvement des mutations des couches géologiques, de rentrer dans ce *temps géologique* (le titre en est une traduction en italien).

NE PAS TOUCHER