

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

Livret pédagogique

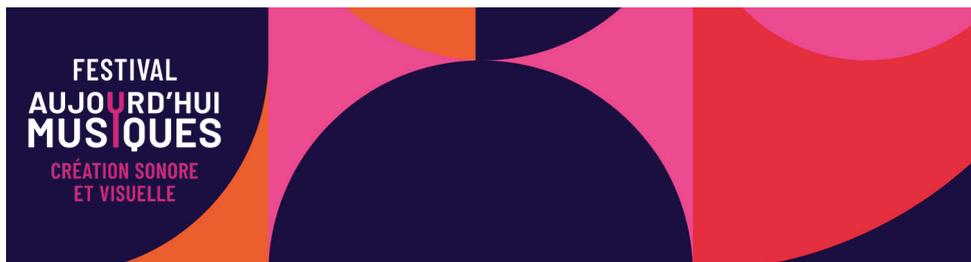
PERPIGNAN
L'ARCHIPEL
SCÈNE MUSIQUE



la terrasse



www.aujourdhui-musiques.com



ADRIEN M & CLAIRE B

La compagnie Adrien M & Claire B crée des formes à la croisée des arts visuels et des arts vivants. Leurs spectacles et installations placent le corps au cœur des images, et mêlent artisanat et dispositifs numériques, avec le développement sur-mesure d'outils informatiques.

Ils laissent libre-court à leur génie créatif connu pour utiliser les nouvelles technologies au service d'un art délicat, énigmatique et onirique ... Des installations poétiques qui flirtent avec la magie. **Claire Bardainne**, artiste plasticienne, issue du design graphique et de la scénographie et **Adrien Mondot**, artiste pluridisciplinaire, informaticien et jongleur, ils mettent en œuvre des interactions sensibles entre le

numérique, le corps et le mouvement. En effet, leurs spectacles et installations placent le corps au cœur des images et mêlent artisanat et dispositifs numériques, avec le développement sur-mesure d'outils informatiques.



Adrien M & Claire B (@VincianeLebrun)

La compagnie est constituée aujourd'hui d'une trentaine de collaborateurs et est installée à Lyon et à Crest (Drôme). Elle est conventionnée par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, par la Région Auvergne- Rhône-Alpes et soutenue par la Ville de Lyon.

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 **Mélina Faka, Yannick Moréteau**

Menuiserie **DeFacto / Julien Quartier, Charles**

Robin — Atelier Gautier

Serrurerie acier **Mathieu Laville, Rémy Man-gevaud, 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**

Administration **Marek Vuiton** assisté de **Ma- this Guyetand**

Direction technique **Raphaël Guénot**

Production et diffusion **Joanna Rieussec**

Production **Margaux Fritsch, Juli Allard-**

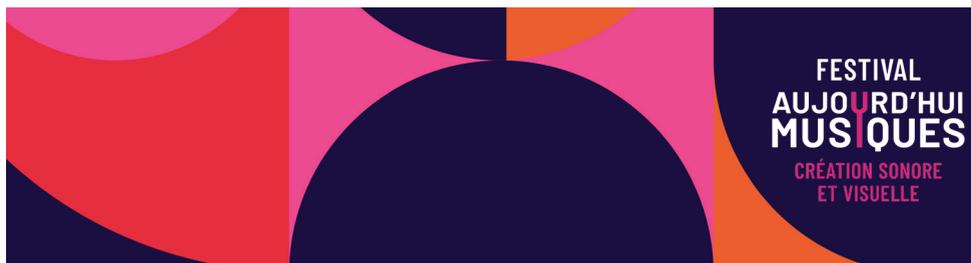
Schaefer, Delphine Teypaz

Médiation **Johanna Guerreiro**

Photos

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

adrienm-claireb.net



MIRAGES & MIRACLES

Cette série d'installations incarne 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 consommées, 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 oeuvres 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 OEUVRES

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 x 65 cm encadrée et suspendue.

5. **Deux pierres**

≡ Lithographie 50 x 65 cm encadrée et suspendue.

6. **Caillou noir**

≡ Lithographie 50 x 65 cm encadrée et suspendue.

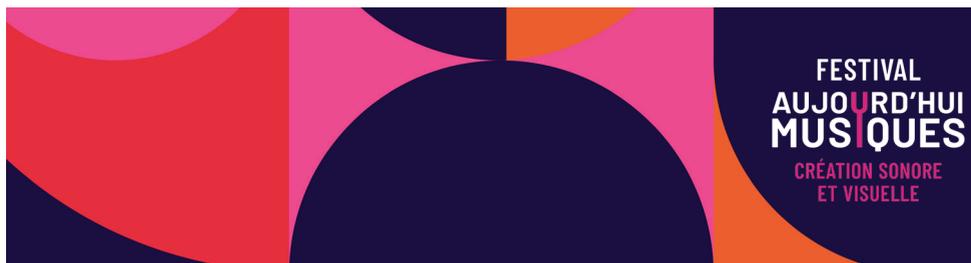
7. **Série Les pierres jumelles**

≡ 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.





PETIT LEXIQUE DE L'EXPOSITION

≡ **Mirage**

Le mirage est un phénomène optique dû à la déviation des faisceaux lumineux par des superpositions de couches d'air de températures différentes.

≡ **Dessins à la main**

Tous les dessins sur papier ont été réalisés à la main, puis reproduits par procédé sérigraphique (technique d'impression qui permet de déposer de l'encre sur un support à l'aide d'un pochoir) ou imprimés par procédé lithographique après avoir été directement réalisés sur des pierres.

≡ **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.

≡ **Objet 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 toutes les lois physiques exprimées dans leurs formes ou leurs traces.

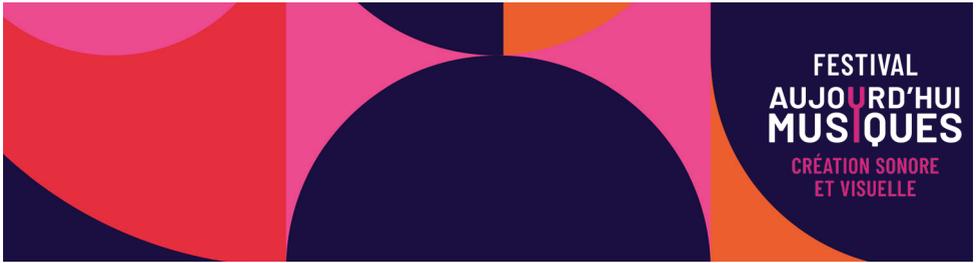
≡ **Réalité augmentée**

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.

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.

≡ **Théâtre optique / Pepper's Ghost**

Le Pepper's Ghost est une technique de magie classique datant du XIX^{ème} siècle, 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.



MIRACLES OU MIRAGES ?

Mais qu'est-ce qu'un Mirage ?

C'est une illusion d'optique, fréquente dans les déserts où l'air est très sec, ou dans des lieux où l'air est très froid : vous allez voir quelque chose devant vous, alors que cet objet se situe parfois à plusieurs kilomètres de vous.

Et un Miracle ?

C'est un fait extraordinaire qui porte à l'étonnement et à l'admiration ou une chose surprenante qui se produit de façon inattendue.

Voici deux images tirées de l'exposition : à ton avis, miracle ou mirage ?

Décris ce que tu vois puis demande-toi comment tu peux faire pour le voir, toi aussi, en vrai, dans la réalité.

Je vois

Ce n'est possible que si

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



Je vois

Ce n'est possible que si

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



INFORMATIONS PRATIQUES

Centre d'art contemporain - CAC

Place du Pont d'en Vestit - Perpignan

du 29 oct. au 11 déc. 2022

du mardi au dimanche de 11h à 20h (tout public)

entrée libre pour les moins de 25 ans | tarif unique 5 €
groupes uniquement sur réservation au 04 68 62 62 00



Comment préparer votre venue

≡ Téléchargez le livret pédagogique accessible dès le 25/10 dans la rubrique Vous êtes enseignants.

≡ Découvrez :

≡ la présentation : <https://www.theatredelarchipel.org/a-lagenda/larchipel/mirages-miracles>

≡ La visite virtuelle réalisée par Claire Bardainne, mars 2020, Centre Phi Montréal (CA) : <https://vimeo.com/amcb/mm-visite>

≡ le Making of des lithographies lors la résidence à l'URDLA : <https://vimeo.com/215970683>

* **Jeune public :**

L'exposition tout public est accessible dès 8 ans.

Les recommandations constructeur préconisent l'usage des casques de réalité virtuelle à partir de 13 ans.

La durée moyenne de la visite est de 30 min à 1h.

Exposition d'arts visuels **Mirages & Miracles**

Production Adrien M & Claire B

Coproduction 2 Pôles cirque en Normandie / La Brèche à Cherbourg – Cirque Théâtre d'El-beuf - 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

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

Soutien Les Subsistances, Lyon - Villa Médicis, Rome (Italie) - URDLA - centre international estampe & livre, Villeurbanne - 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.

www.aujourdhuimusiques.com