



INSTALLATIONS NUMÉRIQUES

ADRIEN M. & CLAIRE B.

Mirages & miracles

ACCÈS LIBRE
DU MARDI AU DIMANCHE
ENTRE 14H ET 18H

7 AU 30
AVRIL

Installations numériques

Tout public Accessible aux malentendants

Mirages & miracles

ADRIEN M & CLAIRE B

Mirages et Miracles est une série d'installations utilisant des dispositifs de réalité augmentée, de réalité virtuelle, d'illusions holographiques et de vidéo-projections.

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, 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

La compagnie

Fondée en 2011 par Claire Bardainne et Adrien Mondot, 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.

Claire Bardainne est une artiste visuelle issue du design graphique et de la scénographie. Diplômée de l'École Estienne et de l'ENSAD de Paris, sa recherche

se concentre sur le croisement entre images, espaces et imaginaires. Adrien Mondot est un artiste multidisciplinaire, informaticien et jongleur. Son travail explore et interroge le mouvement, se situant au point d'intersection entre l'art du jonglage et l'innovation informatique.

Ensemble, ils interrogent le vivant et le mouvement dans ses multiples résonances avec la création graphique et numérique. Il en surgit un langage poétique visuel, associant imaginaire, réel et virtuel porteur d'infinies perspectives d'exploration.

Liste des œuvres

Hall

Le silence des pierres

Série d'expériences en réalité augmentée où l'on observe à travers une tablette des dessins et des pierres.

1. Pluie
– *Impression sur plateau au sol.*
2. Trace
– *Impression sur plateau au sol.*
3. Ligne
– *Pierres et sérigraphie sur table basse.*
4. Grand clair
– *Lithographie encadrée et suspendue.*
5. Deux pierres
– *Lithographie encadrée et suspendue.*
6. Caillou noir
– *Lithographie encadrée et suspendue.*
7. Série Les pierres jumelles
– *Pierres et sérigraphies sur table.*
8. Série Les pierres à cheveux
– *Sérigraphies sur panneau.*

Notice : Les iPads permettent de découvrir la réalité augmentée cachée dans les dessins et les pierres. Pointez une oeuvre à travers votre tablette. Laissez se déployer l'univers virtuel en superposition au réel.

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.*

Rotonde

Les machines à fantômes

Expériences en réalité virtuelle. Durée 2 min 30.

12. Murmuration
– *Casque en position assise.*
13. Phantasme
– *Casque en mouvement debout.*

Les mystères

Expérience immersive dans un environnement d'images projetées.

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

Installation accueillie en partenariat avec le festival Recto VRso, du 13 au 17 avril.



Qu'est-ce que la réalité augmentée ?

La réalité augmentée est la rencontre entre le réel et le virtuel grâce à la technologie. Elle va permettre d'intégrer des éléments virtuels en 3D au sein de notre environnement. En résumé, la réalité augmentée est une technique qui consiste à rajouter ou intégrer un nouvel élément au réel.

Qu'est-ce que la réalité virtuelle ?

La réalité virtuelle est une technologie qui vise à plonger le spectateur dans un tout nouveau décor créé par le système informatique. Cette technique permet de numériser un décor dans lequel vous pouvez, parfois, interagir, ressentir et entendre.

Qu'est-ce que la motion capture ?

Utilisée au fil de l'exposition, la motion capture ou littéralement "capture de mouvement" est une technique développée pour le cinéma et les jeux vidéo. Elle permet d'enregistrer les mouvements d'une personne ou d'un objet et de les reproduire dans un environnement virtuel.

Distribution

Conception et direction artistique C. Bardainne et A. Mondot · **Dessin** C. Bardainne · **Conception informatique** A. Mondot · **Développement informatique** R. Engel · **Son** O. Mellano · **Danse** B. Fournier, S. Faccioli, A. Kajihara · **Régie d'exposition** J.-M. Lanoë · **Montage** M. Faka, Y. Moréteau, E. Tapie, J.-M. Lanoë · **Menuiserie** DeFacto / J. Quartier, C. Robin – Atelier Gautier · **Serrurerie acier** M. Laille, R. Mangevaud, E. Dagier · **Serrurerie aluminium** Teviloj / L. Laffay · **Electronique Leds** S. Albert · **Lithographie** URDLA, centre international estampe & livre · **Séigraphie** O. Bral · **Impression Artprint** · **Verre soufflé** N. Sartor · **Administration** M. Vuiton · **Direction technique** A. Bergeron · **Production** J. Rieussec, M. Fritsch, D. Teypaz, J. Guerreiro

Production

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 · **Aide Fonds [SCAN]** – Région Auvergne-Rhône-Alpes · **Soutiens** Les Subsistances – Lyon, Villa Médicis, Rome (Italie), URDLA – centre international estampe & livre – Villeurbanne, UrbanLab – Lyon · 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.

+ d'infos : letheatre.laval.fr |    letheatrelaval

