



© Romain Etienne - item

# Mirages & miracles

Conception : Claire Bardainne & Adrien Mondot  
Création décembre 2017

Exposition / Arts visuels

**DU 13.04 AU 23.05.2018**  
**ARENBERG CREATIVE MINE**

## *Sommaire*

<b>MIRAGES &amp; MIRACLES</b>	<i>p. 3</i>
<b>LES ARTISTES CLAIRE BARDAINNE ET ADRIEN MONDOT LA COMPAGNIE ADRIEN M &amp; CLAIRE B</b>	<i>p. 4</i>
<b>LA CONCEPTION DE L'INSTALLATION MIRAGES &amp; MIRACLES</b>	<i>p. 6</i>
<b>LES MODALITÉS D'INSCRIPTION LES INFORMATIONS PRATIQUES</b>	<i>p. 7</i>
<b>LA LISTE DES ŒUVRES</b>	<i>p. 8</i>
<b>LES MOTS CLÉS DE L'EXPOSITION</b>	<i>p. 12</i>

## MIRAGES & MIRACLES

Du 14 avril au 23 mai 2018, Arenberg Creative Mine accueille « **Mirages & miracles** », une série d'installations utilisant des dispositifs de réalité augmentée, de réalité virtuelle, d'illusions holographiques et de vidéo-projections. Ce projet est une tentative de fabrication d'un animisme numérique. Des scénarios inouïs jouent ainsi à la frontière entre le vrai et le faux, la fiction et la poésie, l'authentique illusion et le faux miracle.

Cette exposition est diffusée en France (Lyon, Valence, Albi, Arenberg...) et en Europe, avant de partir vers l'international.



*Les pierres sont simples, lourdes et immobiles. Les pierres sont tout ce qu'il y a de plus réel et matériel. Mais à écouter le silence des pierres, on les entend. 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*

Le titre de l'exposition Mirages & miracles a été offert par l'artiste Laurent Derobert\*, avec l'équation dévolue à « M », l'ensemble des événements impossibles qui adviennent tout de même :  $M = \{ y : p(y) \in \mathbb{C} - \mathbb{R}^* \}$  ; 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 !

## LES ARTISTES CLAIRE BARDAINNE ET ADRIEN MONDOT LA COMPAGNIE ADRIEN M & CLAIRE B

### Claire Bardainne – plasticienne, designer graphique et scénographe



Claire Bardainne est plasticienne, designer graphique et scénographe. Sa recherche se concentre sur le croisement entre image et espace, dans un va-et-vient entre imaginaire et réel.

Entre 2001 et 2005, elle collabore à plusieurs projets liés à la scénographie et à la mobilité urbaine : avec l'Atelier Ici Même-Paris, et au sein du projet Troll 6 mené par les architectes d'AWP, série de workshops qui aboutit notamment à une performance nocturne avec le collectif Stalker à Rome en 2005. En 2004, elle fonde à Paris avec Olivier Waissmann le Studio BW dont l'activité se concentre sur la création d'identités visuelles, le graphisme multimédia, et en particulier le graphisme d'exposition et d'espaces. Dans le cadre du McLuhan

Program in Culture and Technology de l'Université de Toronto, elle obtient en 2007 une résidence où elle initie un projet intitulé *Wicklow*, associant dessin, micro-édition et performances. À partir de 2007, elle accompagne en tant que plasticienne, par un travail graphique et la création d'images, les travaux théoriques de chercheurs en sociologie de l'imaginaire issus du Ceaq, laboratoire orienté sur les nouvelles formes de socialité et sur l'imaginaire contemporain. Elle collabore ainsi aux Cahiers européens de l'imaginaire et publie l'essai-livre d'art *Récréations : Galaxies de l'imaginaire postmoderne* (CNRS Editions, Paris, 2009) avec Vincenzo Susca, consacré à l'imaginaire des technologies et médias contemporains.

Elle rencontre Adrien Mondot lors de sa participation en février 2010 au Labo#5. Ils co-signent l'œuvre numérique interactive *Sens dessus dessous* diffusée au Théâtre Auditorium de Poitiers durant la saison 2010-2011.

### Adrien Mondot – artiste multidisciplinaire, informaticien et jongleur

Initialement chercheur en information, Adrien Mondot travaille pendant trois années à l'Institut National de Recherche en Informatique et Automatique à Grenoble où il s'applique à imaginer et concevoir de nouveaux outils de création graphique s'affranchissant de la réalité. Durant cette période, il développe également des programmes pour différentes structures culturelles gérant les problèmes d'anamorphoses complexes de projections d'images.

Il découvre la danse en 2003 à l'invitation du chorégraphe Yvann Alexandre, participant à la création collective *OZ*.

En 2004, il fonde la compagnie Adrien M, il s'agit alors pour lui de mêler étroitement les arts numériques, sonores, le jonglage et le mouvement, explorant les liens entre innovation technologique et création artistique. Avec ses spectacles, et s'appuyant sur les outils qu'il développe, il s'affranchit des règles de l'apesanteur et du temps, brouille les pistes, se joue d'un art du cirque et de l'informatique dans un travail d'illusion magique, chorégraphique et poétique. Il multiplie aussi les collaborations, notamment avec Kitsou Dubois, Stéphanie Aubien, Ez3kiel et au sein de laboratoires de recherche indisciplinés qu'il organise régulièrement et qui lui permettent de nourrir ses réflexions et ses travaux de recherche. Il participe également au spectacle de Wajdi Mouawad, *Ciels*, créé en 2009 à Avignon. Lauréat de Jeunes Talents Cirque en 2004 avec le projet *Convergence 1.0*, il est soutenu par la SACD dans le cadre des « Numéros neufs » pour la création du numéro issu de *reTime*, *Kronoscop*. Avec *Cinématique*, la compagnie Adrien M remporte le Grand Prix du jury dans le cadre de la compétition internationale « Danse et Nouvelles Technologies » organisée par le festival Bains Numériques à Enghien-les-Bains en juin 2009.

En 2010, il rencontre Claire Bardainne lors du Labo#5.



## La compagnie Adrien M & Claire B

En 2011, Claire Bardainne et Adrien Mondot décident de s'associer et refondent la compagnie qui devient Adrien M & Claire B. Les créations sont désormais composées à quatre mains et investissent le champ des arts numériques et des arts vivants, au croisement de la danse et du cirque.

La compagnie 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.

Aujourd'hui, la compagnie est constituée d'une trentaine de collaborateurs, qui accompagnent 2 spectacles et 2 expositions en tournée internationale.

Conventionnée par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, par la Région Auvergne-Rhône-Alpes et soutenue par la Ville de Lyon, la Compagnie est installée à Lyon où elle occupe un atelier de recherche et de création.

2017 **Mirages & miracles** — expo

2016 **La neige n'a pas de sens** — livre

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

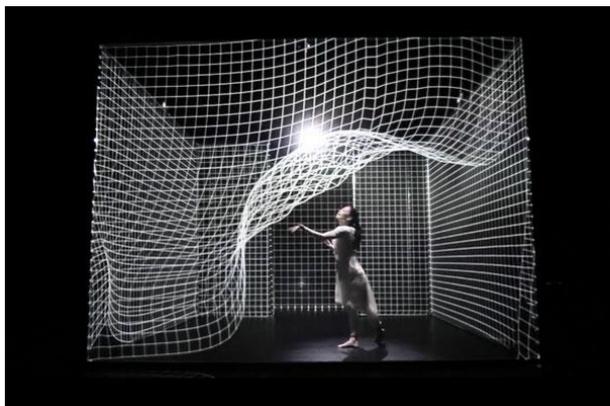
2015 Prix SACD de la création interactive

2014 **Pixel** — spectacle / collaboration

2013 **Hakanāi** — spectacle

2011 La compagnie est refondée et devient **Adrien M & Claire B**

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



*Spectacle Hakanāi © Romain Etienne*



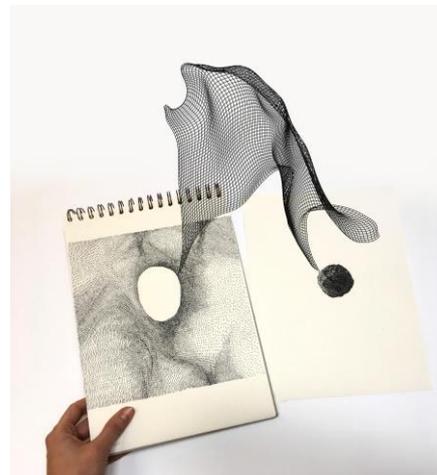
*Spectacle Le mouvement de l'air © Romain Etienne*

Site internet de la compagnie : [am-cb.net](http://am-cb.net)

## LA CONCEPTION DE L'INSTALLATION MIRAGES & MIRACLES

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 en capture de mouvement : **Bérengère Fournier, Samuel Faccioli, Akiko Kajihara** | Régie d'exposition : **Laurent Cuzin** | Montage : **Claire Gringore, Lionel Rivière, Elvire Tapie** | Electronique : **Sébastien Albert alias Dudley Smith** | Menuiserie : **DeFacto / Julien Quartier, Charles Robin - Atelier Gautier** | Serrurerie acier : **Mathieu Laville, Rémy Mangevaud, Elvis Dagier** | Serrurerie aluminium : **Teviloj / Ludovic Laffay** | Lithographie : **URDLA, centre international estampe & livre** | Sérigraphie : **Olivier Bral** | Impression : **Artprint** | Verre soufflé : **Nicolas Sartor** | Direction technique : **Alexis Bergeron** | Administration : **Marek Vuiton** | Production et diffusion : **Joanna Rieussec** | Production : **Margaux Fritsch, Delphine Teypaz**



**Production** : Claire Bardainne et Adrien Mondot

**Coproduction** : 2 Pôles cirque en Normandie / La Brèche à Cherbourg – Cirque Théâtre d'Elbeuf ; Scène nationale d'Albi ; Les Substances, Lyon ; Lux, scène nationale de Valence ; Espace Jean Legendre, Théâtre de Compiègne – Scène nationale de l'Oise en préfiguration ; Arenberg Creative Mine – Communauté d'Agglomération de La Porte du Hainaut

**Avec l'aide de** : Fonds [SCAN], Région Auvergne-Rhône-Alpes

**Avec le soutien de** : Les Substances, Laboratoire international de création artistique, Lyon ; Villa Medici, 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.

### Spécifiquement pour l'accueil sur le site Arenberg Creative Mine

Organisé par :



En partenariat avec :



Entreprises mécènes :



## LES MODALITÉS D'INSCRIPTION

### LES INFORMATIONS PRATIQUES

#### Modalités d'accès

L'entrée est à 3 €TTC. L'accès est cependant gratuit pour les -16 ans, les lycéens, les étudiants et les bénéficiaires des minima sociaux.

Les installations sont proposées en visites accompagnées avec prêt de matériel (prêt et retour des iPads en échange d'une pièce d'identité).

Les groupes ne doivent pas excéder 30 personnes. L'animation dure 1h environ et est accessible au tout public à partir de 8 ans ; les œuvres de réalité virtuelle sont cependant déconseillées aux moins de 13 ans.

#### Créneaux

Les installations sont accessibles :

- les mercredis de 10h à 12h et de 14h à 17h, vendredis de 16h à 18h,
- les samedis, dimanches et jours fériés de 14h à 19h (sauf le 1<sup>er</sup> mai - Fermé)

Des créneaux supplémentaires sont proposés lors des vacances scolaires de la zone B :

- les mardis, jeudis et vendredis à 9h, 10h, 11h, 14h et 15h.
- Des créneaux spécifiques ont été proposés en amont aux scolaires et centres de loisirs.

**L'accès à l'exposition se fait à des horaires précis car elle est proposée en visites accompagnées avec prêt de matériels.**

Il est demandé au public de se présenter à l'accueil de l'exposition 15 minutes avant l'horaire d'inscription.

#### Inscription

La réservation est obligatoire. Elle peut se faire :

- Soit en ligne sur le site [www.arenberg-creativemine.fr](http://www.arenberg-creativemine.fr)
- Soit par téléphone au 03 27 09 91 56 (de 9h à 12h et de 14h à 17h).

## LA 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 x 120 cm sur plateau au sol.
2. **Trace** - Impression 120 x 120 cm sur plateau au sol.
3. **Ligne** - Pierres et sérigraphie 120 x 60 cm 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** - 2 min 30  
Le spectateur est assis devant une boule en verre lumineuse.
13. **Phantasme** - 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.

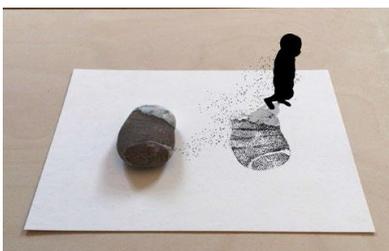
## EN IMAGES

Photos

© Romain Etienne - item

© Adrien M & Claire B

### Réalité augmentée



Théâtres optiques



## Réalité virtuelle



*Photomontages avec les images perçues à l'intérieur des casques de réalité virtuelle.*

## Images projetées



## LES MOTS CLÉS DE L'EXPOSITION

**Dessins à la main :** Des dessins de pierres. Ils évoquent des formes naturelles et leurs motifs. Ils s'échappent pour parfois devenir non-figuratifs. En noir et blanc sur papier, ils laissent entrevoir la page, qui, avec la fragilité du trait naturel, offrent la place à l'imaginaire. Tous les dessins ont été réalisés à l'échelle 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.

**Lithographie :** Du grec *lithos* « pierre » et *graphein*, « écrire », la lithographie est une technique d'impression mise au point au début du XIXe s. qui permet la création et la reproduction à de multiples exemplaires d'un tracé exécuté à l'encre ou au crayon directement sur une pierre calcaire. Une fois le tirage réalisé, la pierre est poncée et le dessin effacé.

**Images de synthèse :** Ici les images se situent dans un minimalisme graphique et incarnent la pluie, des tornades, des nées 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.

**Objets à réaction poétique :** Le Corbusier nommait « Objets à réaction poétique » des formes simples, matériaux bruts, objets trouvés, des cailloux. Objets d'où l'on a pu tirer des fils d'imaginaire, les extraire, 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 des positions et rotations d'objets ou de membres d'êtres vivants, pour en contrôler une contrepartie virtuelle sur ordinateur.

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 une 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 ».*

**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.

**Théâtre optique :** Le Pepper's ghost 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 :** À l'aide d'une canne, et d'un souffle bref (pour éviter le reflux d'air chaud) et en bouchant 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 base d'oxyde de silicium, le constituant principal du sable.