

**Musée de Vence**  
Fondation Emile Hugues

# ADRIEN M & CLAIRE B

## VOIR L'INVISIBLE

20/05/23 > 12/11/23



# INFORMATION PRESSE

**LE MUSÉE DE VENCE PRÉSENTE  
SA NOUVELLE EXPOSITION :**

# **Adrien M & Claire B**

## ***Voir l'invisible***

**du 20 mai au 12 novembre 2023**

Exposition Art Numérique

**Suite au succès de l'exposition *Empathie* de Scénocosme en 2022, le Musée de Vence poursuit son cycle consacré aux Arts Numériques avec Adrien M & Claire B.**

L'exposition ***Voir l'invisible*** est un voyage dans l'univers d'Adrien M & Claire B. 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. 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.

L'exposition se compose d'installations de réalité augmentée et virtuelle, d'illusions holographiques et d'une expérience immersive. L'intervention du visiteur est parfois nécessaire pour faire apparaître les petites scènes de théâtres et les récits qui s'y cachent. Ces livres augmentés, dioramas numériques, théâtres optiques ou projection immersive se découvrent parfois par le prisme de tablettes, de casque de réalité virtuelle ou de mouvements du spectateur... Ces dispositifs, générateurs d'hologrammes et de magie, mêlent et superposent, différentes techniques et technologies, des plus traditionnelles aux plus avancées, des dessins noirs et blancs à des animations 3D. Ils deviennent les scènes de chroniques poétiques et graphiques à la frontière des genres et des disciplines.

L'exposition se prolonge avec ***Faune***, un parcours d'affiches augmentées disséminées dans le centre de Vence

# Des artistes pluridisciplinaires

**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.

Les bureaux de la compagnie sont installés à Lyon et depuis 2020, ses ateliers de création et son plateau de répétition sont situés à Crest dans la Drôme à la Villa Aphéa.

[www.adrienm-claireb.net](http://www.adrienm-claireb.net)

## Quelques dates clés :

- 2022 **Just your shadow** - spectacle / collaboration
- 2022 **Dernière minute** — installation immersive
- 2021 **Faune** — installation
- 2020 **Vanishing Act** — spectacle / collaboration
- 2020 **Faire Corps** — expo (XYZT, L'ombre de la vapeur, Core et Effluve), Gaîté Lyrique, Paris
- 2019 **Équinoxe** — spectacle / collaboration
- 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** — expo
- 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 / collaboration avec Mourad Merzouki - CCN de Créteil et du Val de Marne.
- 2013 **Hakanai** — spectacle
- 2011 **XYZT, Les paysages abstraits** — expo
- 2011 **La compagnie devient Adrien M & Claire B**
- 2010 **Cinématique** — spectacle
- 2004 **Convergence 1.0** — spectacle

## Les oeuvres de l'exposition :

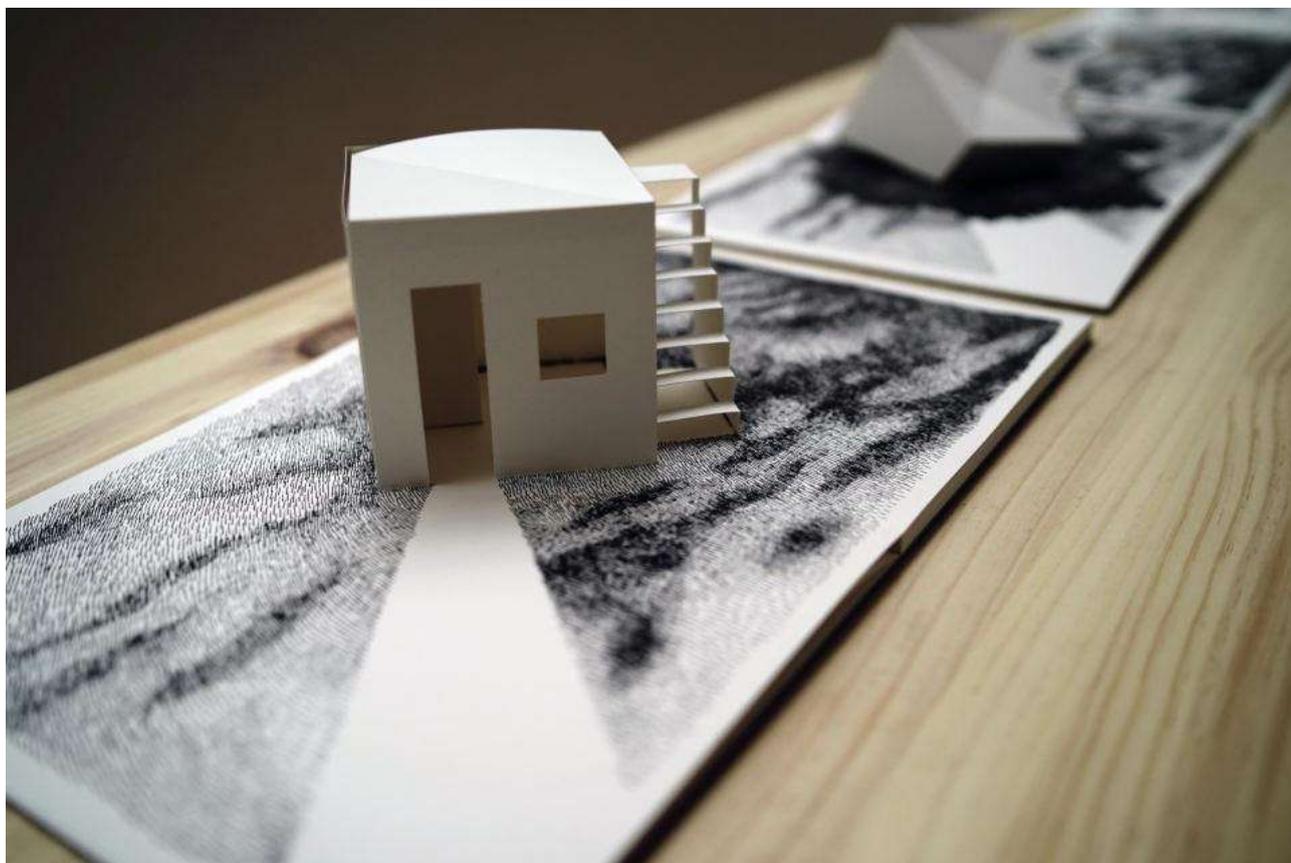
### 1- Acqua Alta - La traversée du miroir

Livre pop-up augmenté, 2019, Adrien M & Claire B

Acqua Alta - La traversée du miroir est un livre pop-up dont les dessins et les volumes en papier forment les décors d'une histoire visible en réalité augmentée.

- Vidéo : [am-cb.net/videos/aqa-book-demo](http://am-cb.net/videos/aqa-book-demo)

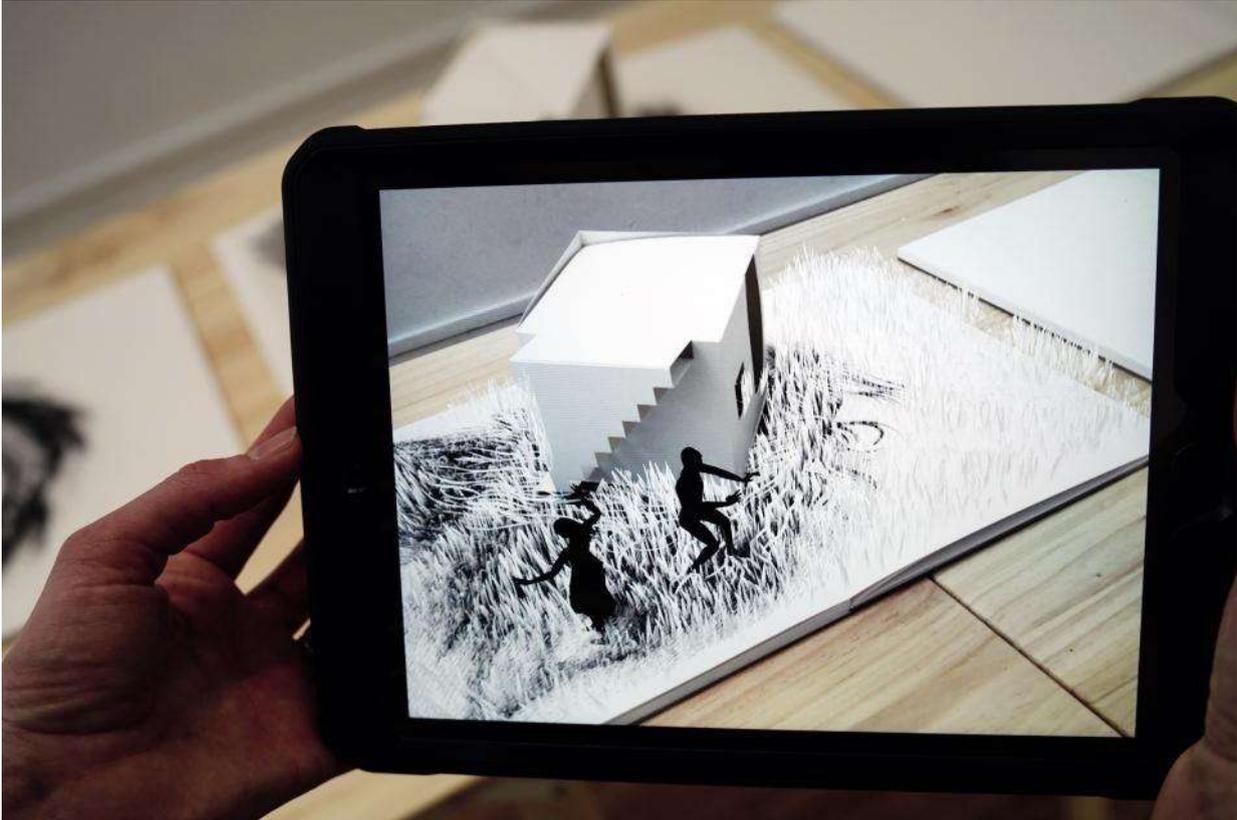
- Images HD : [am-cb.net/docs/AMCB-AQA-LIVRE-Images.zip](http://am-cb.net/docs/AMCB-AQA-LIVRE-Images.zip)



Livre Pop-Up Acqua Alta

En les regardant à travers une tablette, les dix doubles-pages du livre Acqua Alta - La traversée du miroir deviennent de petits théâtres, où se déploie une forme dansée grâce à l'application développée sur-mesure. Papiers blancs pliés et dessins à l'encre rencontrent dans une épure graphique et la simplicité du noir et blanc, la vie artificielle d'êtres miniatures dansant dans un monde empreint de l'imaginaire de l'eau. Une expérience au croisement du théâtre, de la danse, de la BD, du film d'animation et du jeu vidéo

Acqua Alta raconte une histoire. Une femme, un homme, une maison. Un quotidien absurde et cousu de discorde. Mais un jour de pluie, la vie chavire : la montée des eaux engloutit la maison dans une mer d'encre. La femme glisse et disparaît. D'elle il ne reste que les cheveux. Vivants. C'est l'histoire d'une catastrophe, particulière et universelle. C'est l'histoire d'une perte et d'une quête. C'est l'histoire de la peur de l'étrange et de l'altérité, et de son apprivoisement.



Livre Pop-Up Acqua Alta



Livre Pop-Up Acqua Alta

Ce livre a été produit par la compagnie Adrien M & Claire B, coproduit par LUX, scène nationale de Valence en France, et a reçu le soutien du fonds [SCAN] Auvergne-Rhône-Alpes.

Il a également fait l'objet d'une campagne de financement participatif Kickstarter.

Il a reçu le prix d'Excellence dans la catégorie Art du Japan Media Arts Festival, le prix du 2020 CITIC Presslightening selection dans la catégorie expérience interactive et le prix spécial du jury AR au NewImages Festival 2021.

Le projet Acqua Alta est une création de Adrien M & Claire B qui a vu le jour en janvier 2019 et qui se déploie en trois volets : le livre pop-up augmenté (présenté à Vence) ; un spectacle de théâtrevisuel, mêlant danse et images numériques vivantes ; une expérience pour casque de réalité virtuelle.

## 2- Mirages & miracles

**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. À 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

## **Mirages & miracles : liste des œuvres**

### **Le silence des pierres**

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

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

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

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

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

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

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

*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.

*Respiration* – Pepper's ghost et pierres.

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

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

### **Les mystères**

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

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

### **Les machines à fantômes**

Expérience avec un casque de réalité virtuelle.

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

- images : [am-cb.net/docs/AMCB-MM-Images.zip](http://am-cb.net/docs/AMCB-MM-Images.zip)
- vidéo de présentation : [am-cb.net/videos/mm](http://am-cb.net/videos/mm)

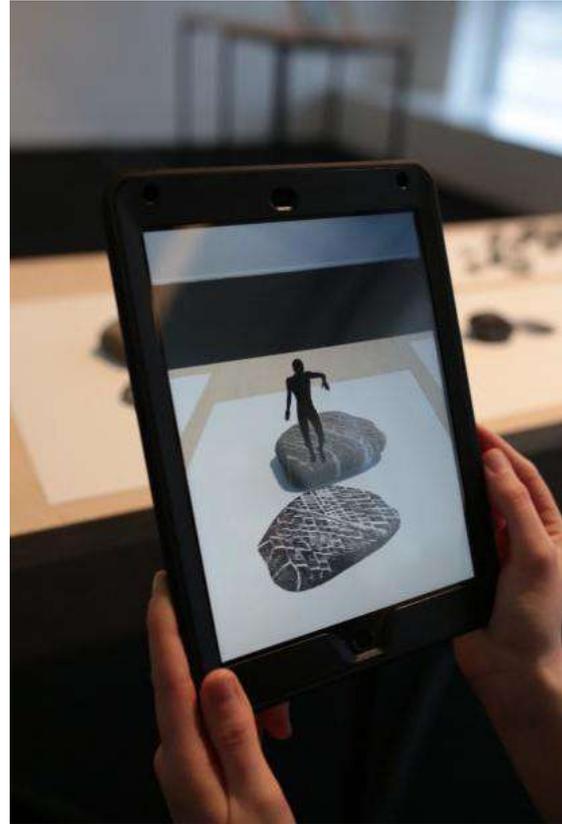


**Murmuration** - Casque VR en position assise.

## Le silence des pierres



**Pluie** - Impression sur plateau au sol.



**Les pierres jumelles** - Sérigraphie et pierres sur table basse



Série : **Les pierres à cheveux** Sérigraphies sur panneau.



Série : **Les pierres jumelles** - Sérigraphies et pierres sur table.



Série : **Les pierres jumelles** - Sérigraphies et pierres sur tabl



**Deux pierres** - Lithographie suspendue.



**Caillou noir** - Lithographie suspendue

# Les Illusions



Érosion Pepper's ghost et verre soufflé.

**Les mystères – Tempo geologico**



**Tempo geologico - Vidéo sur voile de métal.**

## Les machines à fantômes : Murmuration



Murmuration – Casque

### 3- FAUNE

Une série d'affiches en réalité augmentée disséminées dans le centre de Vence

Vidéo trailer : <https://vimeo.com/amcb/faune-teaser>

- Images : [am-cb.net/docs/AMCB-FAUNE-Images.zip](http://am-cb.net/docs/AMCB-FAUNE-Images.zip)



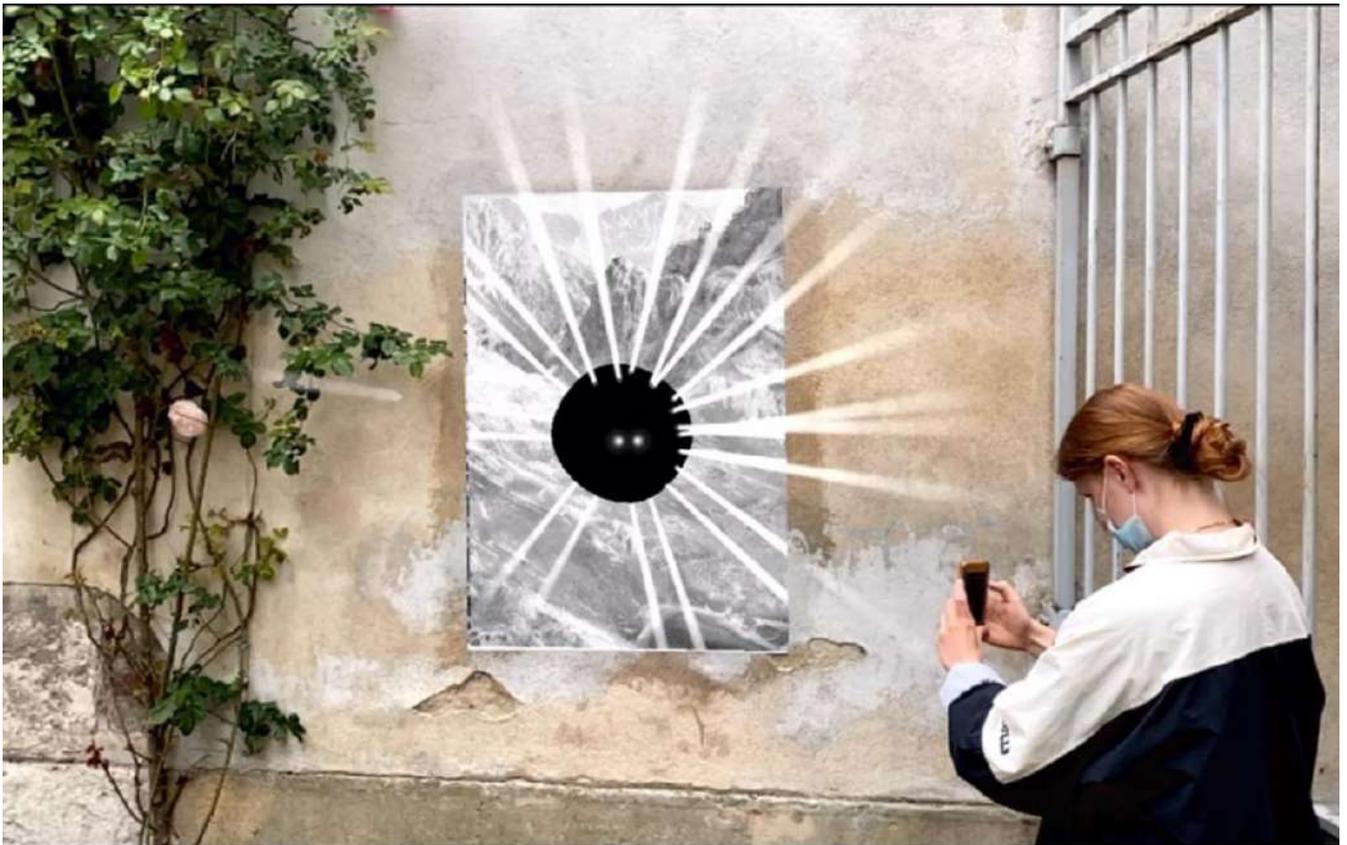
En complément de l'exposition, le Musée de Vence présente **Faune**, une série de 10 affiches de grand format à observer avec l'application de réalité augmentée développée sur mesure. Dispersées dans la ville, les affiches invitent à un parcours en forme de jeu de piste qui révèle une vie animale cachée sur les murs de la ville. Libre d'accès, visible en extérieur, ce parcours s'adresse à tous les publics.

Sorte d'initiation à un pistage poétique et dada, il propose une gymnastique de l'attention et un réenchantement du quotidien urbain.

*Faune* est le fruit de la collaboration entre Adrien M & Claire B et le collectif de graphistes Brest Brest Brest.

Format des affiches : A0 (118,9 x 84,1 cm)

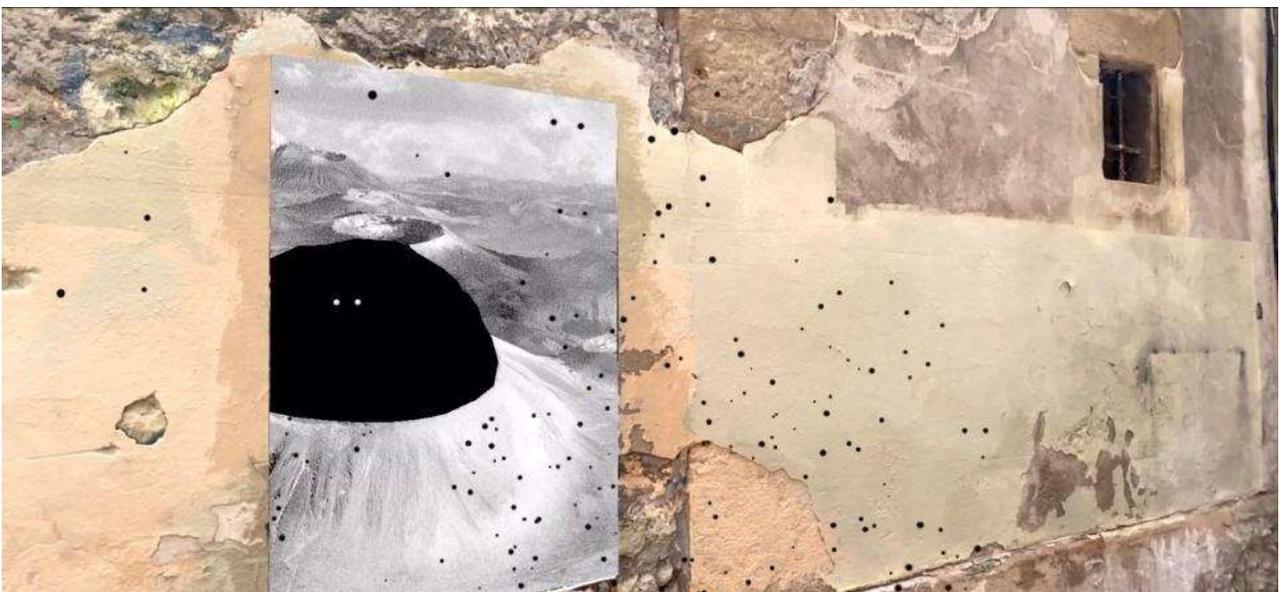
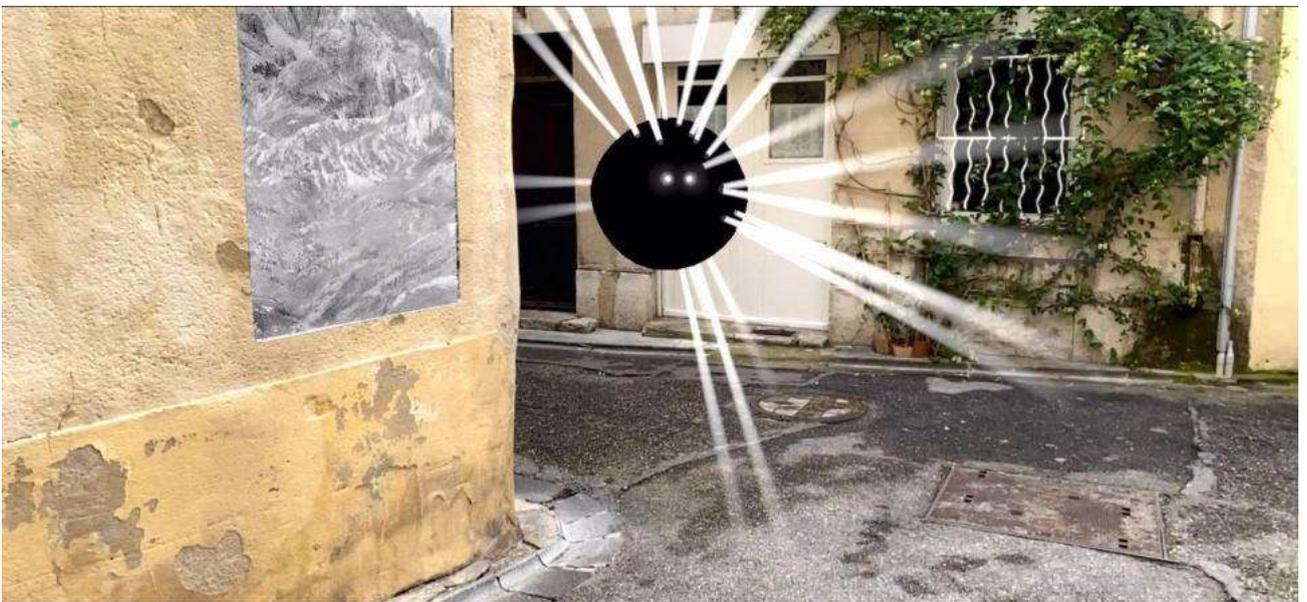
La mise en œuvre de ce projet à Vence a été réalisée en partenariat avec la Villette.



- Image d'une affiche de *Faune* animée en réalité augmentée. Valence, juin 2021  
- Série des 10 affiches. Adrien M & Claire B x Brest Brest Brest

**Créé en 2021 par Adrien M & Claire B et Brest Brest Brest, *Faune* est une série de dix affiches collées sur les murs de la ville, à observer avec une application de réalité augmentée.**

→ Teaser vidéo [vimeo.com/amcb/faune-teaser](https://vimeo.com/amcb/faune-teaser)



## Atelier « Réalité augmentée - Nouveau média, nouvelle forme d'expression »



Série : **Les pierres à cheveux** Sérigraphies sur panneau.

La compagnie Adrien A é Claire B proposera un atelier intitulé « *Réalité augmentée — nouveau média, nouvelle forme d'expression* » à Vence les 13 et 14 juin, auprès de différents groupes, à la Micro-Folie du Musée de Vence et hors les murs.

*Les réalités mixtes sont-elles devenues un nouveau média ? Peut-on créer des œuvres poétiques grâce à la réalité augmentée ? Est-il possible de concilier technologie et créativité artistique ?*

La mise en œuvre de ces ateliers à Vence est réalisée en partenariat avec la Villette.

# Informations pratiques



Musée de Vence,  
2 place du Frêne 06140 Vence  
T. + 33 (0)4 93 24 24 23  
[M.info@museedevence.com](mailto:M.info@museedevence.com)

[www.museedevence.fr](http://www.museedevence.fr)

## HORAIRES

Le Musée est ouvert du mardi au dimanche, de 11h > 18h.

La Micro-Folie vous accueille :

Mardi : 14h > 17h45. Mercredi & Samedi : 9h > 13h et 14h > 17h45.

Vendredi : 14h > 17h45.

**BOUTIQUE-LIBRAIRIE** Un choix original d'articles pour toute la famille (livres d'art, affiches et lithographies, cartes postales, carnets, calendriers, jeux, pochettes, abat-jours, assiettes bols et plats, montres...).

La boutique est ouverte toute l'année, du mardi au dimanche de 11h à 18h.

## DROIT D'ENTRÉE

### MUSÉE

- TARIF : 6 €
- TARIF RÉDUIT : 3 € Groupes à partir de 10 personnes, enfants de 12 à 18 ans. Étudiants sur présentation d'une carte encours de validité. French Riviera Pass.
- GRATUIT Moins de 12 ans, adhérents ICOM, demandeurs d'emploi inscrits en France (justificatif de - 6 mois), allocataires du RSA ou de l'aide sociale (justificatif - 6 mois), titulaires du minimum vieillesse, artistes membres de la Maison des Artistes, Journalistes sur présentation de la carte de presse, Élèves du lycée Matisse, du Collège de la Sine et des établissements scolaires vençois, élèves scolarisés résidant à Vence. L'entrée du Musée est gratuite pour les Vençois, sur présentation du justificatif de domicile. Elle est gratuite pour tous, le premier samedi de chaque mois.

### MICRO-FOLIE

- Entrée libre.

### VISITES GUIDEES ET ATELIERS

- ATELIERS INDIVIDUELS Ateliers du mercredi : 65 €, tarif trimestriel. Stages d'arts plastiques durant les vacances scolaires : 65 €, tarif par semaine
- VISITES INDIVIDUELLES Comprises dans le droit d'entrée.
- VISITES GROUPES 2,50 € par personne, sur réservation, à partir de 10 personnes.

## Adrien M & Claire B



Claire Bardainne et  
Adrien Mondot  
à la Gaité Lyrique  
en 2020

Photo @ Voyez-vous  
(Vinciane Lebrun)

**Contacts presse :**

Cécile Bronner

Tél. +33 (0)6 62 62 65 26

Mail : [cbronner@ville-vence.fr](mailto:cbronner@ville-vence.fr)

Melody Duboisset

Tél. +33 (0)4 93 58 15 78

Mail : [communication@museedevence.com](mailto:communication@museedevence.com)

Corinne Korchia

Mail : [corinne.korchia@ville-vence.fr](mailto:corinne.korchia@ville-vence.fr)