CHRONIQUES

PRÉSENTE

# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

## UNE RENTRÉE NUMÉRIQUE

ADRIEN M & CLAIRE B

© Arien M & Claire B - *Goutte*, extrait du projet *Dernière minute*

# SOMMAIRE


P. 4 **ÉDITO**

P. 6 **PRÉSENTATION DES ARTISTES**
*La compagnie Adrien M & Claire B en quelques oeuvres.*

P. 7 **«DERNIÈRE MINUTE» EN BREF**

P. 8 **UN PEU DE VOCABULAIRE**

P. 9 **LIENS AVEC LES PROGRAMMES**
*Cycles 3 et 4*

P. 10 **THÉMATHIQUE 1**
**DE LA VIE À LA MORT, ENCORE**

P. 11 **THÉMATHIQUE 2**
**DANSER ENSEMBLE, TOUJOURS**

P. 12 **THÉMATHIQUE 3**
**PAYSAGE D'ÉMOTIONS, PERPÉTUEL**

P. 13 **POUR ALLER PLUS LOIN**
*Arts Visuels - Bibliographie - Filmographie - Playlist*

P. 14 **UNE RENTRÉE NUMÉRIQUE**

P. 15 **LE LIEU D'EXPOSITION**

P. 16 **CONTACTS**

# EDITO

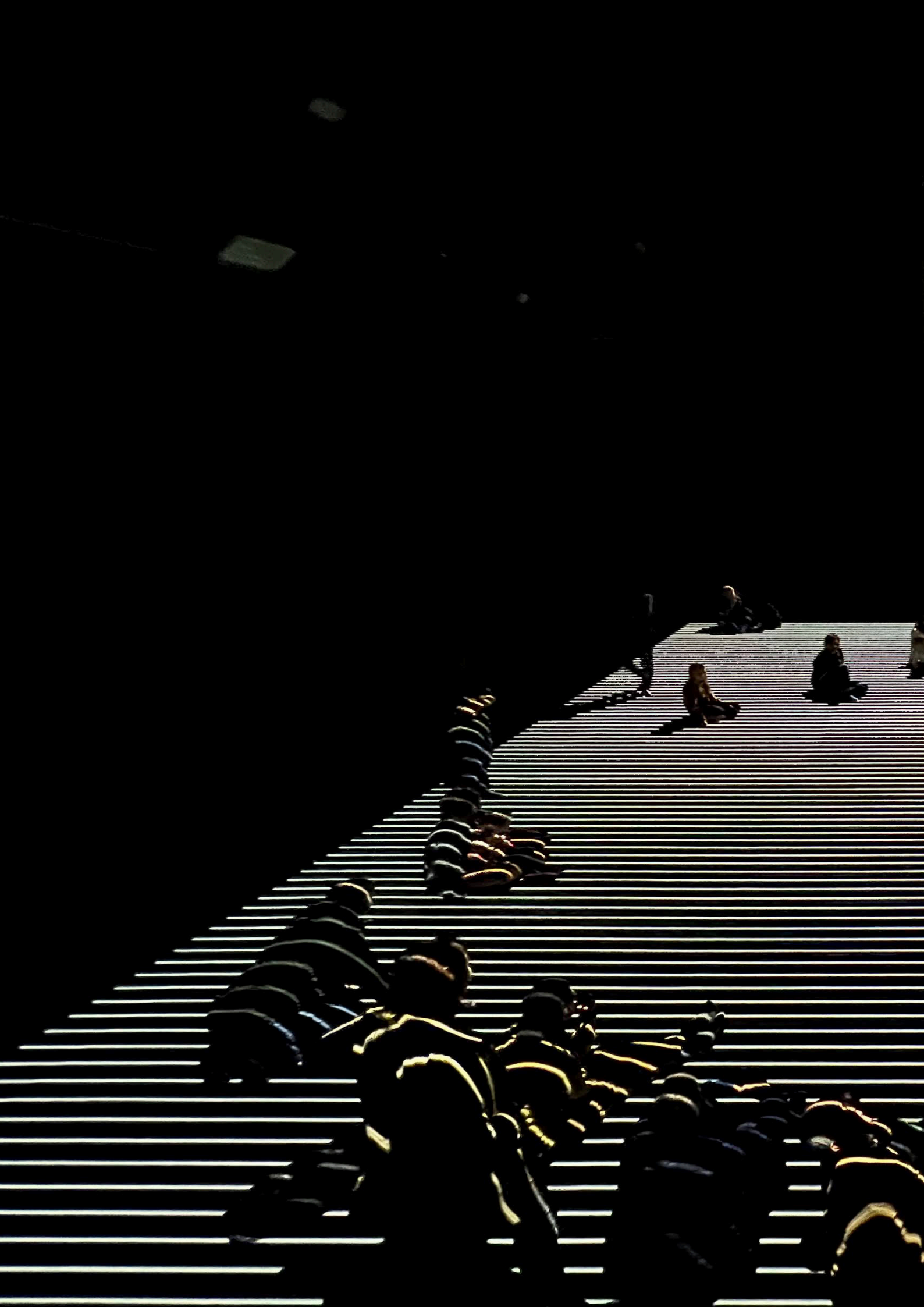
**Incubateurs des Imaginaires Numériques, SECONDE NATURE et ZINC travaillent depuis de nombreuses années à promouvoir et faire émerger la création contemporaine, comprendre le monde en régime numérique et aider les publics à s'approprier les technologies pour développer la créativité et favoriser l'émancipation.**

**Les deux associations, regroupées sous le nom de CHRONIQUES, organisent la Biennale des Imaginaires Numériques entre Aix-en-Provence, Marseille et Avignon. Après la Lévitation en 2018, et l'Éternité en 2020, la Nuit en 2022, la Biennale s'intéressera en 2024 à la thématique du Plaisir.**

## UNE RENTRÉE NUMÉRIQUE - «DERNIÈRE MINUTE»

Dans le cadre du partenariat avec l'Académie d'Aix-Marseille, comme chaque rentrée à l'Automne, CHRONIQUES organise un temps fort consacré au milieu éducatif : Une Rentrée Numérique.

Cette année, Une Rentrée Numérique prend appui sur une programmation en partenariat avec le Théâtre de l'Archevêché d'Aix-en-Provence et propose aux élèves et à leurs enseignant·es de découvrir le travail d'Adrien M. & Claire B. L'installation expérience immersive *Dernière minute* sera le point de départ d'une réflexion sur la place du corps dans le temps et dans l'espace.



# PRÉSENTATION DES ARTISTES

© RomainEtienne- tem

**Adrien M & Claire B** est une compagnie fondée en 2011 par Adrien Mondot et Claire Bardainne, artistes visuels. Aujourd'hui, la compagnie Adrien M & Claire B est constituée d'une trentaine de collaborateur·ices.

**Adrien Mondot** est un artiste multidisciplinaire, informaticien et jongleur. Né en 1979 à Grenoble, son travail explore et interroge le mouvement, se situant au point d'intersection entre l'art du jonglage et l'innovation.

**Claire Bardainne** est une artiste visuelle française, issue du design graphique et de la scénographie. Née en 1978 à Grenoble, diplômée de l'École Estienne et de l'ENSAD de Paris, sa recherche se concentre sur le croisement entre image et espace, dans un va-et-vient entre imaginaire et réel.

## LA COMPAGNIE ADRIEN M & CLAIRE B EN QUELQUES OEUVRES

Faune-Affiches, 2021. Une série d'affiches visibles en réalité augmentée signée Adrien M & Claire B × Brest Brest Brest.

Acqua Alta, La traversée du miroir, 2020. Livre pop up et réalité augmentée.

Hakanaï, 2013, 40 min, spectacle. Une performance pour une danseuse dans un cube d'images en mouvement.

© AdrienM&ClaireB-Aqua Alta

©Bernard Girard

Artiste invité, **Marc-Alexandre Oho Bambe**, dit "Capitaine Alexandre", est un poète et slameur camerounais. Il vit et travaille entre Paris et Lille.
Dans ses textes, il aborde le don de soi, l'amour et la révolte, la quête de l'humain. Très marqué par le travail de René Char et Aimé Césaire, il cherche à provoquer le dialogue, la réflexion chez les spectateur·rices pour inciter à un meilleur vivre ensemble.

# «DERNIÈRE MINUTE»

## EN BREF

*Dernière minute* est une installation immersive née d'une expérience intime : celle de la mort d'un père et de la naissance d'un enfant.
Claire Bardainne et Adrien Mondot sont parti·es de cette histoire personnelle pour imaginer une expérience symbolique conçue autour de l'étirement d'une minute, celle juste avant de franchir le seuil, avant de mourir ou avant de naître.
Pendant 40 minutes, dans un espace baigné de projections vidéo et de musique, un petit groupe de personnes de tout âge vit ensemble l'expérience interactive d'une bascule entre un avant et un après, d'une transformation à l'échelle de la matière, à hauteur de particule.

L'expérience proposée par Adrien M & Claire B se conclut avec *Résonances d'âmes*. Invité par la Maison internationale des écritures contemporaines (MéCA, Aix-en-Provence), le poète écrivain et slameur Marc-Alexandre Oho Bambe dit Capitaine Alexandre pose ses mots et sa voix sur *Dernière Minute* comme une élégie de l'amour plus fort que la mort.

**Conception, direction artistique, scénographie**
Claire Bardainne, Adrien Mondot
**Composition et conception sonore**
Olivier Mellano
**Conception et développement informatique**
Adrien Mondot, Loïs Drouglazet
**Regard extérieur**
Stéfanie James
**Montage**
Loïs Drouglazet, Jean-Marc Lanoë, Yannick Moréteau en alternance
**Remerciements** à Paul Brossier et Pierre-Yves Mansour

Créé le 4 mai 2022 à la Halle Tropisme, Montpellier (34)

**Texte de clôture**
Marc-Alexandre Oho Bambe
Résonance d'âmes, 2023 Enregistrement sonore, 6'29''
sur invitation de la Maison internationale des écritures contemporaines d'Aix-en-Provence (MéCA)

# UN PEU DE VOCABULAIRE

**AR : Réalité Augmentée**
Technologie permettant de voir des objets virtuels superposés à la réalité.
Par exemple : L'application Pokemon Go ou les filtres de Snapchat.

**Arts immersifs**
Dispositifs expérientiels où la place des spectateur·rices dans l'environnement créé est centrale. Ces environnements modifient notre perception de l'espace, du temps et même la vision de notre propre corps.

**Expérience Immersive**
Une expérience immersive est une expérience vécue ou fictive où une personne est plongée dans un environnement captivant et engageant, où elle se sent complètement immergée et absorbée par ce qu'elle voit, entend et ressent.

**Interactivité**
Est une activité nécessitant la coopération de plusieurs êtres ou systèmes (naturels ou artificiels) qui agissent en ajustant leur comportement. Qualité d'un logiciel dont l'exécution prend constamment en compte les informations fournies par l'utilisateur·rice.

**Métamorphose**
Changement de forme, d'appartenance ou de structure tel que l'objet n'est plus reconnaissable.

**Rituel**
Un ensemble de règles et habitudes fixées par la tradition. Le rituel n'est pas nécessairement religieux mais il a toujours une dimension symbolique et répétitive. C'est un ensemble de codes connus et reconnus par une société donnée.

**Scénographie**
L'art de l'organisation et l'agencement de la scène (par le décor, les lumières, le matériel etc.) ou réflexion sur la place d'une œuvre ou d'un ensemble d'œuvres dans l'espace d'exposition.

**VR : Réalité Virtuelle**
Technologie permettant une immersion dans une reproduction numérique du monde réel ou dans un

# LIENS AVEC LES PROGRAMMES

**Mots clé :** rituel, passage, paysage, corps, mouvement, danse, émotions, intimité, autobiographie, poésie, slam, arts numériques, immersivité, interactivité, installation

| **CYCLE 3** | **LIENS AVEC «DERNIÈRE MINUTE»** |
|---|---|
| **SCIENCES ET TECHNOLOGIES:** Initiation aux technologies numériques. Découverte des phénomènes naturels. | L'expérience Immersive et interactive<br>Connaître et représenter le cycle de l'eau. |
| **ARTS PLASTIQUES:** La représentation plastique et les dispositifs de présentation. | Prendre en compte la place des spectateur·rices. Prendre en compte l'espace dans une réalisation. Le passage de la figuration à la non-figuration. |
| **EDUCATION MUSICALE:** Expression créative, écoute musicale. | Étude du mouvement.<br>Étudier la poésie du style musical : le slam. Initiation à l'écriture musicale. |
| **FRANÇAIS:** Comprendre un texte littéraire et se l'approprier. | S'emparer des textes d'ouverture et de fermeture de l'œuvre pour réaliser un récit autobiographique. |
| **EPS:** Construire un langage du corps. | Appréhender son corps dans l'espace. Imaginer gestes et déplacements en vue d'un effet précis. Lier pratique sportive et pratique artistique. |
| **CYCLE 4** | **LIENS AVEC «DERNIÈRE MINUTE»** |
| **SCIENCES:** Exploration du monde du vivant et compréhension des interactions entre les êtres vivants et leur environnement. | Étude de la transformation de la matière. « Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme ». Citation de Antoine Laurent de Lavoisier (savant né en 1780). |
| **ARTS PLASTIQUES / EDUCATION MUSICALE / HISTOIRE DES ARTS:** Découverte des arts plastiques et de la musique. Les élèves apprennent à exprimer leur créativité, à comprendre les différents styles artistiques et musicaux, et à développer leur sensibilité artistique. | Étude de l'histoire et du contexte du slam.<br>Comprendre le mapping interactif : comment concevoir une expérience immersive activée par la présence du public.<br>Étudier la construction de l'espace par l'emplacement des corps. |
| **FRANÇAIS:** Pratiquer l'écriture d'invention. Se chercher, se construire. | Utiliser l'écrit et l'oral pour mettre des mots sur ses émotions. Partir d'une œuvre pour pratiquer l'écriture d'invention. Découvrir différents genres littéraires : poésie, autofiction. |
| **PHILOSOPHIE:** Le temps (à l'échelle de l'humain ou du cosmos) Universel/général/particulier/singulier. | Les différentes échelles de temps.<br>Questionner ce qui relève de l'intime et ce qui relève de l'universel. |
| **DANSE:** Entre rupture et continuité. Danse et pratique numérique. | Prendre en compte l'espace avec son corps. Se confronter à une œuvre d'art. S'ouvrir au champ de la création contemporaine. |

# THÉMATIQUE 1
## DE LA VIE À LA MORT, ENCORE

Alors que nous sommes plongé·es dans le noir, *Dernière minute* commence par une vaste image de la mer ondoyante qui apparaît au sol et sur une surface transparente verticale (un tulle). Puis la voix off de Claire Bardainne dit un court texte :

*Un jour de mai, à marée basse, j'ai dispersé les cendres de mon père. S'imprime en moi la lumière de cette minute étirée à l'infini, où le corps volatilisé de mon père s'étend au monde. Mon père est le paysage, mon père est la mer, mon père est le vent et son dessin est prolongé par la traîne d'un avion dans le ciel clair. Je suis enceinte et dans un jeu de miroirs, un corps est en train de s'agréger, pendant qu'un autre se désagrège.*

Une fois le texte arrivé à son terme, musique et images s'animent. Les spectateur·rices sont naturellement mu·es par le dispositif et se déplacent à leur guise dans l'espace. Les images générées de manière interactive en fonction des déplacements du public rendent l'expérience à chaque fois nouvelle et particulière.

Lors d'un entretien mené avec elle, Claire Bardainne a longuement insisté sur la place qu'elle accorde à la notion de rituel dans cette œuvre. **Selon elle, le rituel a toujours une dimension symbolique** (non nécessairement religieuse), il s'ancre toujours dans la répétition et met en jeu des codes connus et reconnus par les sociétés qui l'activent.
Dans le monde post-covid, les artistes se sont interrogé·es sur l'expérience à la fois intime et collective que les confinements à répétition, le couvre-feu, la fermeture des restaurants, des bars, des lieux de spectacle et de culture, etc. ont eu sur nos rapports au temps et à l'espace. Des gestes que l'on prenait pour acquis, relevant de l'habitude, se sont révélés être bien plus importants une fois qu'ils nous ont été impossibles.

Le projet *Dernière minute* devient alors le point de départ d'une série d'œuvres qui viendront mettre en exergue des concepts aussi forts qu'universels : la vie, la mort, l'amour… Ainsi, Adrien M & Claire B nous posent cette question, **comment transposer un vécu intime, autobiographique, en une expérience collective et universelle ?**

Le rituel se manifeste de différentes manières dans l'œuvre. D'abord, par le dispositif. Avant d'entrer dans l'installation, il faut se déchausser. Cela n'est pas sans faire écho à de nombreuses traditions religieuses et culturelles (bouddhisme, islam, culture japonaise, etc.). Avec cet acte, on matérialise un passage entre le monde du dehors ("sale", chaotique) et le monde du dedans (calme, lié à la pureté). Au centre de la pièce, un pan de tulle est disposé à la verticale, accroché du sol au plafond. Sorte d'*axis mundi*, il matérialise **le lien entre la Terre (la vie) et le Ciel (la mort)**. Il symbolise ce moment de passage dont parle Claire Bardainne dans son texte d'ouverture. Cet objet hybride, à la fois poreux (il laisse voir l'espace à travers lui) et surface de projection (écran), est la métaphore de la difficulté que nous avons à nous figurer le moment de bascule entre la vie et la mort.

La virtualité du dispositif (projections lumineuses) rend palpable ce seuil. Les images projetées alternent entre le macro et le microcosme. Explosion de particules, elles nous rappellent le *memento homo* : "*tu es poussière, tu redeviendras poussière*" (Genèse 3, 19). Tout cela pourrait paraître morbide, mais il n'est est rien. **Une fois terminé, tout recommence**. L'œuvre offre en quelque sorte une vision stoïcienne de l'éternité, un "éternel retour".

L'expérience se termine par un texte écrit et lu par Marc-Alexandre Oho Bambe, en écho à celui de Claire Bardainne. L'auteur a été invité à participer à l'installation présentée au Théâtre de l'Archevêché. Il pose une voix calme sur des notes de piano, d'abord lentes puis plus rapides. En seulement 6 minutes, il parvient de manière très poétique (nombreux oxymores et métaphores) à écrire l'histoire de l'humanité. Une histoire intime (il évoque sa grand-mère) et universelle en évoquant les différents âges de la vie (de l'enfance à la vieillesse).

Une fois l'expérience terminée, et parce que "*la mort n'arrête pas la vie*", tout recommence à l'infini. D'ailleurs, pour les artistes, il est important de venir voir *Dernière minute* plusieurs fois, ainsi né le rituel.

# THÉMATIQUE 2

## DANSER ENSEMBLE, TOUJOURS

Le tulle placé au centre de l'installation à une fonction importante. Il permet de créer un obstacle autour duquel les spectateur·rices sont obligé·es de venir se placer. Dès lors instinctivement placé·es en cercle, ils et elles forment une ronde et se déplacent au rythme de la musique dans une expérience autant intime que collective.
La partition sonore d'Olivier Mellano fait partie intégrante de l'installation. Elle n'est pas un simple accompagnement musical. Au contraire, elle guide les spectateur·rices dans leur appréhension de l'œuvre. **Ajoutant à la sensation d'immersion, elle nous englobe et crée un espace nouveau dans lequel nous semblons presque suspendu·es**. D'abord très douce, les notes s'animent de plus en plus vite, rendant plus perceptibles les instruments choisis (violon et percussions principalement). La musique est également entrecoupée de sons du quotidien. On entend notamment respirer, un souffle profond métaphore de la vie.

Chez les Grecs, poésie, musique et danse étaient intimement liées. Ces trois disciplines se regroupaient sous le terme de *mousikè*. Ainsi, la musique (et avec elle la danse) plonge son origine dans des cultes païens (c'est-à-dire toujours liés à la terre).
Les danses populaires (qui en sont la résurgence contemporaine) ont été pendant des siècles le moyen pour les peuples de marquer leur attachement à la terre et à la culture paysanne (et ce malgré l'émergence d'une danse savante, symbole de modèles culturels rigides fondés sur la pudeur et la vertu). En perpétuant ces traditions dansées, nous pouvons ainsi entendre des messages qui se sont transmis pendant des millénaires dans des formes non verbales.
Traditionnellement, beaucoup de nos chansons populaires sont des chants à danser. Les enfants le savent, de génération en génération, ils et elles perpétuent la ronde. Les enfants nous montrent bien que danser est un geste instinctif, inné. On retrouve d'ailleurs cette idée dans le texte de Marc-Alexandre Oho Bambé.
Ainsi, des chants se sont transmis au fil des âges, non seulement dans l'oralité, mais également dans une gestuelle, **une mise en corps des mots qui se perpétue, faisant de l'histoire quelque chose d'incarné et de vécu**.

Les danses populaires, d'où qu'elles viennent, ont la particularité d'être des rondes (de l'An Dro breton au San Juanito équatorien, en passant par le Kolo serbe). Elles se dansent en cercle, forme qui rassemble et qui recentre. Elles permettent de sentir que l'on fait partie d'un tout qui nous dépasse, qu'il y a des choses plus grandes et plus essentielles que nos simples existences humaines. **Le rond symbolise l'égalité entre tous·tes et plus encore avec tout ce qui peuple la terre. Le "cercle des danseur·ses" matérialise ainsi l'univers**. Il y a là quelque chose d'émouvant à penser que nous faisons exactement les mêmes gestes que les hommes et les femmes qui nous ont précédés. Ces danses et ces chants ne sont pas des ouvrages façonnés par quelqu'un·e, ils sont un trésor collectif dans lequel chacun·e peut puiser.
C'est bien cela que s'efforcent à conjurer Adrien M & Claire B, par le dispositif scénique, il et elle cherchent à mettre en mouvement les corps, à provoquer la danse, la pirouette, la ronde. Si les adultes englué·es dans des *habitus* qui les inhibent ont parfois du mal à le faire, les enfants présent·es au sein du dispositif le font très spontanément.

# THÉMATIQUE 3

## PAYSAGE D'ÉMOTIONS, PERPÉTUEL

Par les mouvements de leur corps, les spectateur·rices génèrent des images, volutes, spirales, tourbillons de fumée, explosions de particules. Ces images sont à la fois des captations du réel (des mouvements de fluides filmés de très près) et des images entièrement construites numériquement. **Ainsi réel et virtuel se mélangent pour créer un monde organique irréel et onirique**.

D'ailleurs, il existe deux façons de réaliser une image numérique. Soit, elle est élaborée *ex nihilo* à partir de calculs, elle est dite alors de synthèse. Soit, elle est construite à partir d'objets existants transposés dans la machine (images ou objets captés ou scannés), elle est alors numérisée. Elle est donc une traduction du réel, une transposition de tout ce qui existe en chiffre — une simulation.
Les artistes se servent ici de ces deux manières de créer des images, il et elle se servent du numérique non pas comme une fin en soi mais bien comme un outil au service d'un propos. **L'informatique devient alors l'instrument privilégié pour manipuler la lumière**. En utilisant toutes les possibilités de la machine, Adrien M & Claire B jouent avec nos sens. Ces images hybrides provoquent la création d'un monde poétique dans lequel nous sommes projeté·es malgré nous.

À l'intérieur de cet espace immersif, nous sommes à la fois support de projection et déclencheur·ses du dispositif qui n'existe pas sans notre présence. À la fois, passif·ves et actif·ves, nous nous laissons porter par les mots, les images et les sons dans un "paysage d'émotions". **Les images s'inscrivent sur nos corps, nous nous fondons dans le paysage, nous en faisons partie intégrante**.
Le rapport au paysage dans l'œuvre se joue à différents niveaux. Bien qu'abstraites, certaines ambiances sont facilement reconnaissables, la mer, le cosmos, alors que d'autres sont laissées à notre libre interprétation. Chaque tableau évoque un élément naturel différent (air, terre, feu, eau). Le micro et le macrocosme se confrontent. Le réel paraît être vu à l'échelle quantique. Les photons sont à deux endroits à la fois – principe de superposition – sur terre et dans l'espace. Dans cette expérience à la fois contemplative et extrêmement charnelle, l'eau et l'air nous emportent vers un espace idéel et créent un "imaginaire du mouvement". Les mouvements de nôtre corps miment un peu malgré nous les mouvements des images. Nous sommes en symbiose avec l'œuvre.
**La métamorphose est au cœur de ce travail**. Métamorphose des images, des spectateur·rices, du réel lui-même. Cela fait écho à la métamorphose princeps évoquée dès par Claire Bardainne dès l'ouverture de l'œuvre : "*Mon père est le paysage, mon père est la mer, mon père est le vent*".
Ainsi, nous-mêmes par le très habile dispositif imaginé par les artistes, l'espace d'un instant, nous devenons le paysage, nous devenons la mer, nous devenons le vent.

# POUR ALLER PLUS LOIN

## ARTS VISUELS

≥ Site Internet de la compagnie Adrien M & Claire B <https://www.am-cb.net/>

≥ Bill Viola, *Heaven and Earth,* 1992, Video installation Collection: Museum of Contemporary Art San Diego

≥ Miguel Chevalier, *Flower Power*, 2017, installation de réalité virtuelle générative et interactive, 14x10 m, Aarhus Festival, Bispetorv, Aarhus, Danemark

## BIBLIOGRAPHIE

≥ Gwen Erhel, Sacrés rites : la persistance du rituel et l'implication de l'œuvre. Art et histoire de l'art. 2018. dumas-01923751

≥ Sophie Calle, *Elle s'est appelée successivement Rachel, Monique, Szyndler, Calle, Pagliero, Gonthier, Sindler*, Paris, Éditions Xavier Barral, 2012

≥ Amélie Couillaud, Émilie Girard (sld), *On danse ?*. Catalogue d'exposition, Marseille, MuCEM, 23 janvier-20 mai 2019. Paris, Lienart éditions, 2019.

## FILMOGRAPHIE | VIDEOGRAPHIE

≥ Yasemin Ergin (réal.), 2022, "Adrien M & Claire B. *Dernière minute*", Twist [émission de télé, extrait], Arte, 4min50 <https://vimeo.com/amcb/twist?share=copy>

≥ Yasemin Ergin (réal.), 2023, "Le boom de l'art immersif", Twist [émission de télé], Arte, 31 min <https://www.arte.tv/fr/videos/110329-002-A/twist/>

≥ Stanley Kubrick, *2001 : l'Odyssée de l'espace*, 1968, 149 min, MGM

≥ Terrence Malick, *The tree of life*, 2011, 139 min, River Road Entertainment, Plan B Entertainment

## PLAYLIST

≥ Rebeihi, A. (2017, 23 novembre), "A quoi servent les rites, rituels et superstitions ?", Grand bien vous fasse, [Emission de radio] FranceInter <https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/grand-bien-vous-fasse/a-quoi-servent-les-rites-rituels-et-superstitions-4800338>

≥ Edgar Varèse, Poème Électronique, 1957-1958, 8 min

# UNE RENTRÉE NUMÉRIQUE

**Porté par CHRONIQUES en partenariat avec l'Académie d'Aix-Marseille,** *Une Rentrée Numérique* **accompagne les groupes scolaires dans une pratique du numérique par l'art. Ce dispositif éducatif comprend des visites, des ateliers pratiques dans les classes ainsi que des rencontres avec des artistes.**

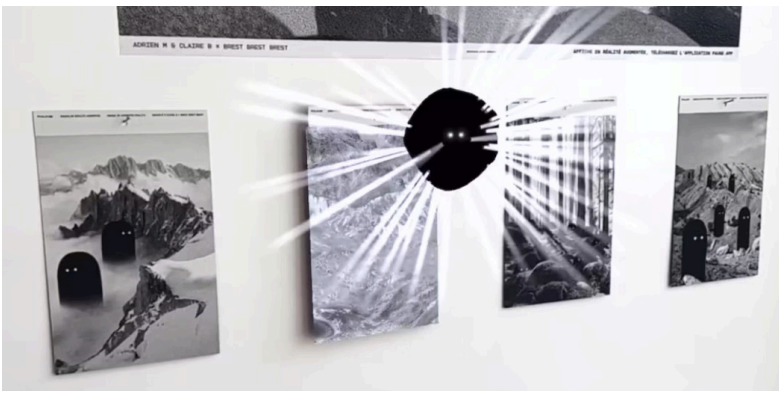
**Cette année CHRONIQUES propose deux parcours. L'un dédié aux cycles 3 et 4, autour du travail de la compagnie Adrien M & Claire B. La seconde proposition est un projet spécialement dédié aux élèves de Terminale spécialité Arts Plastiques, autour du travail de Miguel Chevalier.**

## UNE RENTRÉE NUMÉRIQUE : ADRIEN M & CLAIRE B

Ce parcours, dédié aux cycles 3 et 4, propose aux élèves et à leurs enseignant·es de découvrir le travail d'Adrien M & Claire B. L'installation expérience immersive Dernière minute sera le point de départ d'une réflexion sur la place du corps dans le temps et dans l'espace. Le parcours comprend une visite de l'installation accompagnée d'une médiatrice et deux ateliers de création numérique, «Paysage d'émotions», en classe.

**« PAYSAGE D'ÉMOTIONS »**
Durée : 2 séances de 2H

A partir de l'installation expérience immersive *Dernière minute* de la compagnie Adrien M. & Claire B., les élèves réalisent en classe un "paysage d'émotions" en réalité augmentée. Un temps d'expérimentation hybride entre arts plastiques et pratique numérique.



## UNE RENTRÉE NUMÉRIQUE : MIGUEL CHEVALIER

**« LA NATURE ENVAHIT LA CLASSE »**
Durée : 2 séances de 2H

Cette année, Une Rentrée Numérique propose un projet spécialement dédié aux élèves de Terminale spécialité Arts Plastiques. En lien avec le programme du baccalauréat, les élèves ont la chance de rencontrer l'artiste Miguel Chevalier (pionnier des pratiques artistiques numériques). En classe, ils et elles expérimentent différents outils numériques (création de .gif, mapping vidéo, etc.) afin d'immerger les spectateur·rices dans un "paysage artificiel".

# LE LIEU D'EXPOSITION
## THÉÂTRE DE L'ACHEVÊCHÉ

Avec son escalier d'honneur, ses voûtes médiévales et ses ailes du XVIIe siècle se refermant sur un espace presque carré, la cour de l'Ancien Archevêché est un fleuron du patrimoine aixois, lieu parmi les plus évocateurs du passé de la vieille cité.

**Théâtre de l'Archevêché**
Palais de l'ancien Archevêché28 Place Des Martyrs de la Résistance
13100  Aix-en-Provence

# CONTACTS

chroniques.org
informations et réservations: publics@chroniques.org

Coline Perraudeau | Chargée de l'action culturelle

Ilona Carmona | Attachée aux projets culturels

Fabien Perucca | Chargé de l'enseignement supérieur

Elodie Leray | Médiatrice numérique

Esther Carraz Meier & Eléa Bret-Morel | Médiatrices