



Musée de Millau &
des Grands Causses

Mirages & miracles

| Adrien M & Claire B



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

6 JUIN > 28 NOVEMBRE 2026

underkult



SOMMAIRE

L'EXPOSITION <i>MIRAGES & MIRACLES</i>	3
LA SCENOGRAPHIE	5
LES ARTISTES, ADRIEN M & CLAIRE B.	6
LES PISTES PÉDAGOGIQUES	7
LA VISITE, Déambulation et expériences optiques	8
LES ATELIERS D'EXPRESSION ARTISTIQUE ET CULTURELLE	9
<i>Un caillou dans la chaussure, PS et MS</i>	
<i>Disque magique, GS et cycle 2</i>	
<i>Bien plus qu'un caillou, cycle 2 et 3</i>	
<i>Illusions d'optique, cycle 3</i>	
<i>Gravure, cycle 4</i>	
PROJET SPECIFIQUE - Visite et atelier avec une artiste	12
<i>Scope et Trope, cycle 3</i>	
<i>Théâtre optique, cycle 4</i>	
POUR ALLER PLUS LOIN	15
<i>Livres autour des « cailloux » à la MESA</i>	
<i>Visite des collections de paléontologie</i>	
RESERVER / S'INFORMER	16
INFOS PRATIQUES	16

L'EXPOSITION

MIRAGES & MIRACLES

Adrien M & Claire B

Mirages & miracles, comme la somme des impossibles pourtant réels et des irréels pourtant possibles.

Laurent Derobert



©AdrienMClaireB

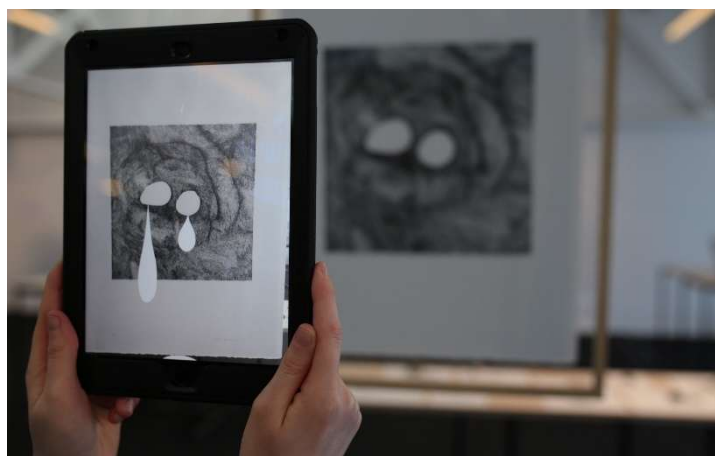
Dessin Claire Bardainne
Conception informatique Adrien Mondot
Développement informatique Rémi Engel
Composition et conception sonore Olivier Mellano
Danse Bérengère Fournier, Samuel Faccioli, Akiko Kajihara
Régie d'exposition Jean-Marc Lanoë
Montage Jean-Marc Lanoë, Frédéric-François Duckert
Menuiserie DeFacto / Julien Quartier, Charles Robin Atelier Gautier
Serrurerie acier Mathieu Laville, Rémy Mangevaud, 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

Mirages & miracles est une série d'installations.

Elles incarnent la tentative de fabrication d'un animisme numérique par des dispositifs de réalité augmentée et d'illusion holographique.

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 palpable. 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.



©AdrienMClaireB



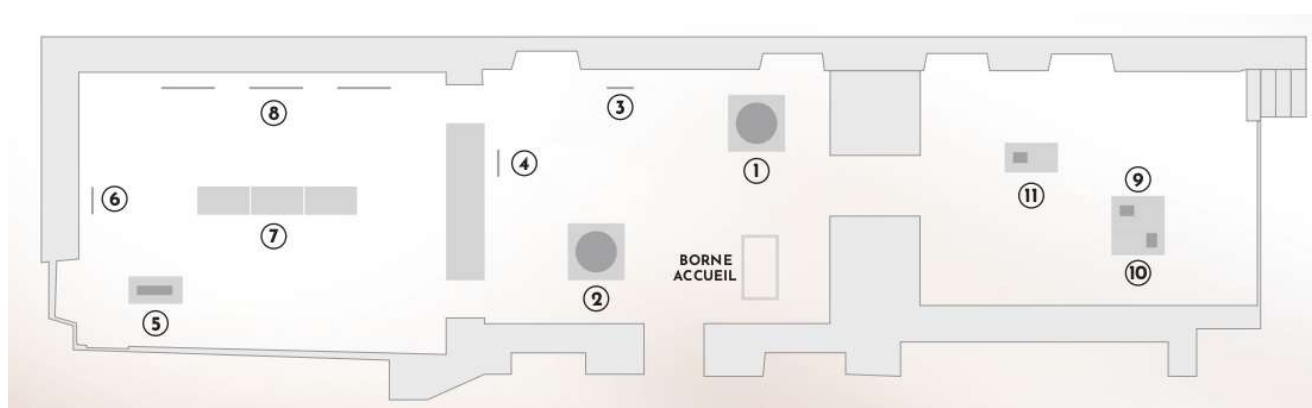
©AdrienMClaireB

Les tablettes jouent le rôle de fenêtres vers cette réalité cachée. 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, cherche à interroger les contours de ce qui compose le vivant.

Texte de Claire Bardainne et
Adrien Mondot

LA SCENOGRAPHIE

Les œuvres sont disposées dans trois salles. Certaines où la lumière naturelle vient les éclairer, d'autres où l'on plonge dans l'obscurité pour partir à leur découverte...



Le silence des pierres

Série d'expériences en réalité augmentée

1. *Pluie*, Impression
2. *Trace*, Impression
3. *Grand clair*, Lithographie
4. *Deux pierres*, Lithographie
5. *Ligne*, Pierres et sérigraphie
6. *Caillou noir*, Lithographie
7. *Les pierres jumelles*, Pierres et 9 sérigraphies
8. *Les pierres à cheveux*, 14 sérigraphies

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 ARTISTES

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 numérique, avec le développement de dispositifs sur-mesure, d'outils informatiques.

Claire Bardainne est artiste plasticienne, issue du design graphique et de la scénographie, diplômée de l'École Estienne et de l'ENSAD de Paris, aime penser l'imaginaire des images, et construire des espaces faits de signes graphiques.



Adrien Mondot est artiste pluridisciplinaire, informaticien et jongleur cherche, depuis sa révélation aux Jeunes Talents Cirque 2004 avec Convergence 1.0, la place juste de l'algorithme dans un processus de création, et met en œuvre des interactions sensibles entre le numérique, le corps et le mouvement.

Depuis 2011, ils co-signent tous les projets et dirigent ensemble la compagnie Adrien M & Claire B.

La compagnie Adrien M & Claire B est constituée d'une trentaine de collaborateurs, avec des expositions et des spectacles en tournée internationale. Ses bureaux et ses ateliers de création sont installés 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.

LES PISTES PEDAGOGIQUES

L'exposition *Mirages & miracles* propose une plongée dans un univers où les arts visuels et arts numériques se côtoient et se mêlent. Les œuvres graphiques et les objets inanimés prennent vie à travers l'écran. S'ouvre alors à nous, une proposition poétique. Qui habite cette roche ? Quel chemin a-t-elle parcouru ?

Le thème de la pierre n'est pas sans rappeler les collections permanentes du musée, tant sur la question de l'évolution du paysage au fil du temps que sur le lien qu'entretient l'homme avec la pierre.

Les approches pédagogiques sont multiples et peuvent s'adapter au niveau et à l'âge de chacun :

- Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres et des objets ;
- Se questionner sur le rôle du numérique dans l'art et par extension dans d'autres domaines ;
- Exprimer une émotion esthétique et un jugement critique ;
- S'impliquer à travers différents sens dans l'appréhension des œuvres et des objets ;
- Découvrir différentes techniques de création : lithographie, sérigraphie, dessin, installation, art numérique, etc ;
- Appréhender l'œuvre d'art comme une expérience immersive.

LA VISITE

Déambulation et expériences d'illusions d'optiques

Pour les classes de cycles 2, 3 et 4 :

L'introduction se fait en classe entière. Ensuite, deux temps de visite et activité seront proposés, en demi-groupe. Un groupe accompagné par un médiateur du MUMIG dans la salle 1 et 2 et un groupe pris en charge par l'enseignant dans la salle 3 ou dans la salle d'animation. Une rotation se fera au bout d'une demi-heure.

Demi-groupe avec le médiateur :

Dans un premier temps, les élèves déambuleront dans le parcours sans tablette afin d'appréhender les œuvres physiques et de pouvoir exprimer leur ressenti. Chacun sera invité à penser ce qui pourrait se passer autour ou à travers ces pierres.

Pourra découler un temps d'échanges autour des techniques utilisées par les artistes : la sérigraphie, la lithographie, le dessin et l'installation.

Ensuite, en binôme, les élèves reparcourront l'exposition avec une tablette afin de découvrir les univers proposés par les artistes.

L'immersion numérique devient une continuité de l'œuvre physique. Le visiteur est invité à traverser une bulle onirique.

Avec les plus grands, une réflexion se poursuit sur l'outil numérique dans l'art.

Demi-groupe avec l'enseignant :

L'enseignant aura une mallette pédagogique à sa disposition sur le thème des illusions d'optiques.

Du matériel de dessin peut aussi être fourni pour travailler sur le thème de la roche.

Où ?

En salle d'animation ou dans la collection de paléontologie.



©AdrienMClaireB

Pour les classes de cycle 1 :

La visite se fera à petits pas, accompagnée d'une histoire.

Voir détail dans la description de l'atelier « un caillou dans la chaussure » (page 10).

LES ATELIERS D'EXPRESSION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

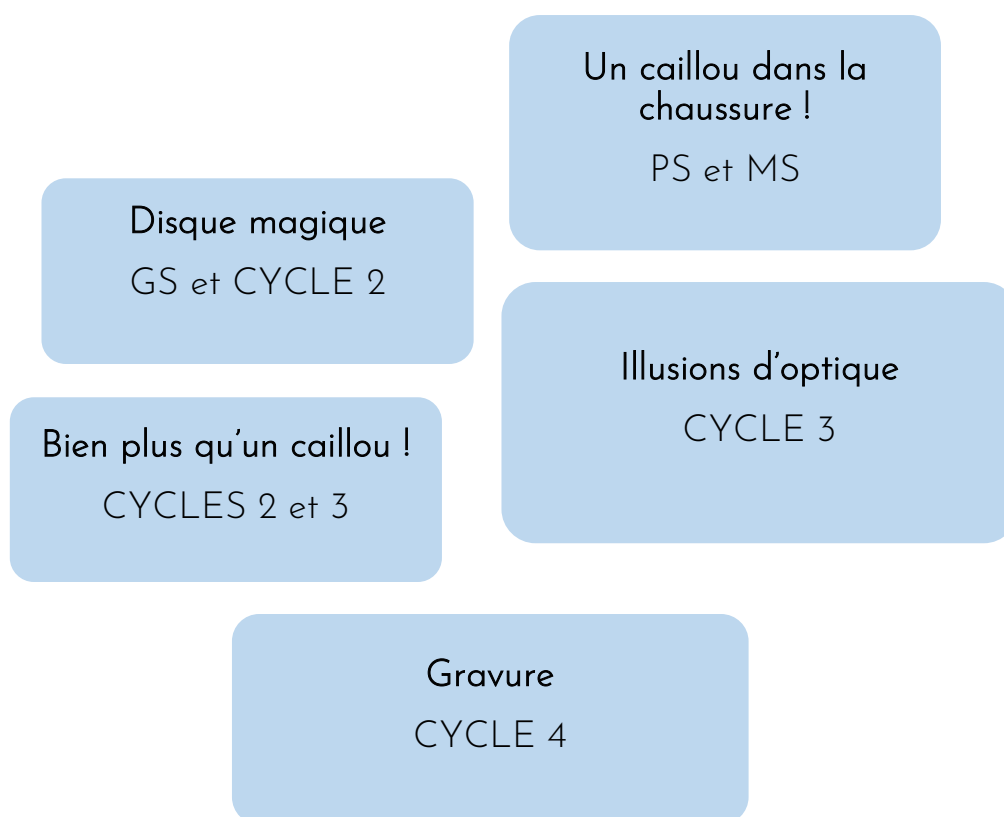
Des ateliers d'éducation artistique et culturelle permettent de poursuivre la visite de manière ludique et éducative. Le service éducatif propose à ceux qui le souhaitent de vivre une expérience de création plastique en invitant chacun à laisser l'inspiration le guider.

Suivant le projet des enseignants et des éducateurs, l'intervention peut se faire dans le cadre d'une séance unique ou d'un cycle d'activités. Ce dernier sera prétexte à une découverte plus approfondie de l'exposition et permettra la mise en œuvre d'ateliers multiples ou d'une approche plus fine de certains aspects.

Des visites libres sont également possibles pour les enseignants désireux de faire découvrir eux-mêmes l'exposition à leurs élèves, cependant, une réservation doit aussi être faite en amont (jauge dans l'exposition limitée à une demi-classe).

Les ateliers en un coup d'œil :

Chaque atelier proposé par le service éducatif fait suite à une visite de l'exposition avec un médiateur.



UN CAILLOU DANS LA CHAUSSURE

PS et MS

La visite se fait à petits pas en suivant les aventures d'un caillou, un caillou vieux comme le monde. Il a croisé des tempêtes de sable, la pluie, le vent, le soleil, ... et à tant de choses à nous raconter.

Une fois en atelier les enfants, pourront choisir un galet et dessiner autour ou dessus des éléments évoqués en visite : la pluie, le vent... ou pourquoi pas des cheveux !



Objectifs :

- Découvrir des œuvres d'art interactives
- Développer son imaginaire
- Vivre une émotion associée à la création

DISQUE MAGIQUE

GS et cycle 2



Un caillou, quoi de plus banal ?

Oui, mais imaginez que ce caillou ait une histoire à nous raconter... Qu'il ait traversé le temps et se soit transformé de lave, en pierre, de pierre en sable... Ou simplement qu'il rêve, rêve qu'il transporte avec lui un drôle de petit homme ou un animal... Tout au long de la visite, une histoire nous accompagne.

Une fois en atelier, chacun est invité à fabriquer un thaumatrope. D'un côté du disque est collé le dessin d'un caillou et de l'autre côté, l'élève imagine et dessine ce qui pourrait se cacher dans ce dernier.

Une fois « le disque magique » fini, chacun pourra faire tourner et essayer son jeu pour découvrir l'illusion d'optique !

Objectifs :

- Découvrir des œuvres d'art interactives
- Expérimenter et jouer avec les illusions d'optique
- Vivre une émotion associée à la création

Thaumatrope :

Le thaumatrope est un jouet optique qui crée l'illusion d'une seule image à partir de deux images complémentaires sur un disque en rotation.

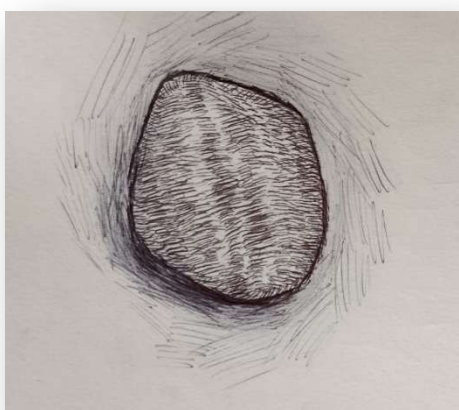
BIEN PLUS QU'UN CAILLOU !

Cycle 2 ou cycle 3

Après avoir découvert l'exposition, les élèves seront invités à dessiner leur caillou, en s'inspirant de la technique du pointillisme. A travers les petits traits et points, le dessin donnera l'impression du mouvement et de la profondeur.

Ensuite, sur une feuille de papier calque déposée sur le premier dessin, chacun pourra créer un deuxième dessin : une tornade, la pluie, des cheveux ...

Ce jeu de superposition et de transparence rappellera celui qui se joue entre les œuvres graphiques et numériques dans l'exposition.



Objectifs :

- Découvrir des œuvres d'art interactives
- Expérimenter une technique plastique
- Développer son imaginaire et sa capacité d'interprétation

ILLUSIONS D'OPTIQUE

Cycle 3



Vous avez dit « mirage » ? Et si chacun pouvait en créer un en fabriquant un jeu d'optique.

Après la visite, les élèves seront invités à créer leur toupie magique. Une toupie qui mélange les couleurs ou donne l'impression du relief.

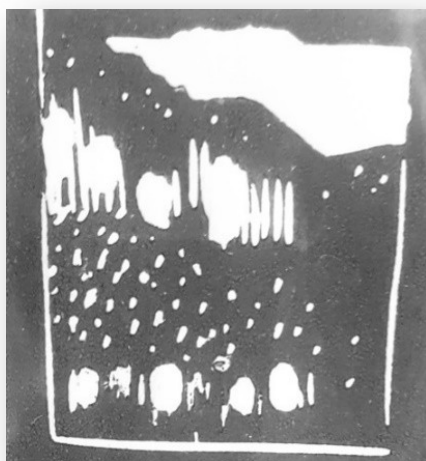
Après avoir créé plusieurs disques, viendra un temps d'expérimentation et de restitution en groupe.

Objectifs :

- Découvrir des œuvres d'art interactives
- Expérimenter et jouer avec les illusions d'optique
- Vivre une émotion associée à la création

GRAVURE

Cycle 4



Après avoir arpenté l'exposition et découvert les lithographies, les élèves réaliseront à leur tour une représentation de pierre dans une autre technique d'estampe : la linogravure.

Chacun devra chercher les gestes pour apporter du mouvement dans l'image.

Cette technique de gravure en relief permettra d'expérimenter la multiplication des tirages.

Objectifs :

- Expérimenter une technique plastique : la linogravure
- Développer son imaginaire et sa capacité d'interprétation
- Développer la créativité

PROJET SPÉCIFIQUE

VISITE ET ATELIER AVEC L'ARTISTE LAURENCE BARBIER



Laurence Barbier vit et travaille en Lozère.

Ses techniques de création sont multiples, de la gravure à la vidéo, de la musique au dessin ...

Elle aime mélanger les techniques graphiques et le numérique, bricoler avec la matière et faire avec « des bouts de ficelles ».

Elle intervient dans les classes pour différents projets artistiques : atelier de gravure, travail au rétroprojecteur, pré-histoire du cinéma et technique de film d'animation ...

SCOPE ET TROPE

Cycle 3

En résonnance avec l'exposition, l'atelier proposera l'exploration et la fabrication de matrices pour jouets optiques inspirés de la pré-histoire du cinéma et revisités avec l'utilisation de nos compagnons numériques actuels (tablettes, téléphones portables).

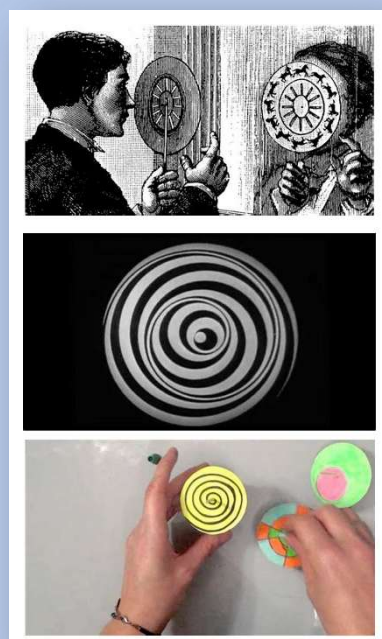
Finalité :

Une caméra enregistrera le résultat des manipulations avec et sans l'usage du numérique.

Restitution des animations réalisées par un petit film ou des boucles vidéo.

Objectifs :

- Créer des dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques
- Expérimenter le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports)

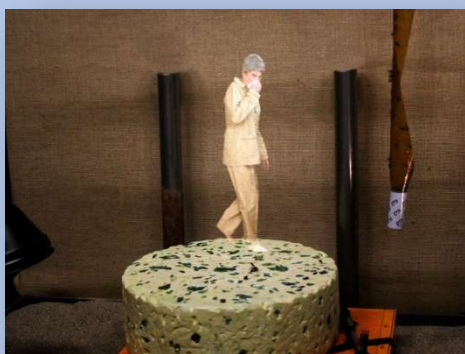


THEATRE OPTIQUE

Cycle 4

Respiration, érosion, dilatation ... les pierres semblent prendre vie et bouger à travers les trois installations découvertes dans l'exposition.

En atelier, les élèves seront invités à créer des scénettes à projeter dans le théâtre optique. Ce travail en petit groupe permettra d'expérimenter le mélange entre techniques traditionnelles et numériques. Il sera question de jouer avec la perception pour surprendre celui qui regarde !



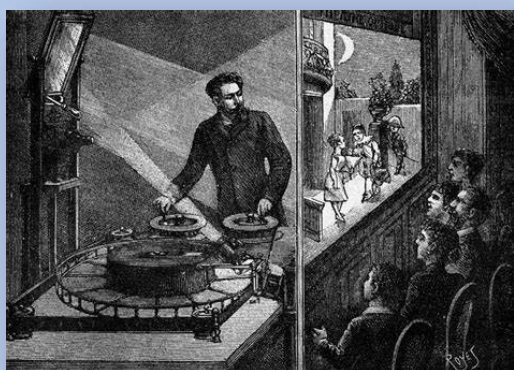
Cheesy Race, Pierrick Sorin. Théâtre optique à la VRAC de Millau, 2019.

Finalité :

Création de scénettes projetées dans un théâtre optique.

Objectifs :

- Créer des dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques
- Expérimenter le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports)



Théâtres optiques, Émile Reynaud.

INSCRIPTION A UN PROJET SPECIFIQUE :

Pour vous positionner sur une des deux propositions ci-dessus contactez le Service Educatif du musée par mail ou téléphone (contact en fin de dossier).

Durée : 2h30 à 3h.

Le tarif de ce projet est de 80 euros par classe.

POUR ALLER PLUS LOIN ...

LIVRES AUTOUR DES « CAILLOUX » à la MéSA

Pour préparer votre visite au musée ou pour poursuivre en classe après votre venue, la MéSA (Médiathèque du Sud Aveyron) met à votre disposition des ouvrages en lien avec le thème des « pierres ». Une sélection de livres variés avec différentes entrées : fictionnelle, scientifique et poétique.



VISITE DES COLLECTIONS DE PALÉONTOLOGIE

Si la thématique de la roche vous intéresse et que vous désirez construire un projet autour de ce thème, il est possible de re)découvrir les collections de paléontologie du musée.

N'hésitez pas à consulter le dossier pédagogique dédié.

Il est disponible sur le site internet : mumig.fr dans la rubrique « le service des publics et scolaires »



RESERVER / S'INFORMER

N'hésitez pas à nous contacter pour venir visiter nos parcours et expositions, réserver un créneau de médiation, proposer un projet ou simplement vous informer !

Au Musée :

Nina BOUTHET
05 65 59 45 94
nina.bouthet@millau.fr

Matthieu BLANC
05 65 59 45 94
matthieu.blanc@millau.fr

A la Graufesenque :

Marie-Hélène SBARBERI
05 65 60 11 37
marie-helene.sbarberi@millau.fr

Sophie LONGER
05 65 60 11 37
sophie.longer@millau.fr



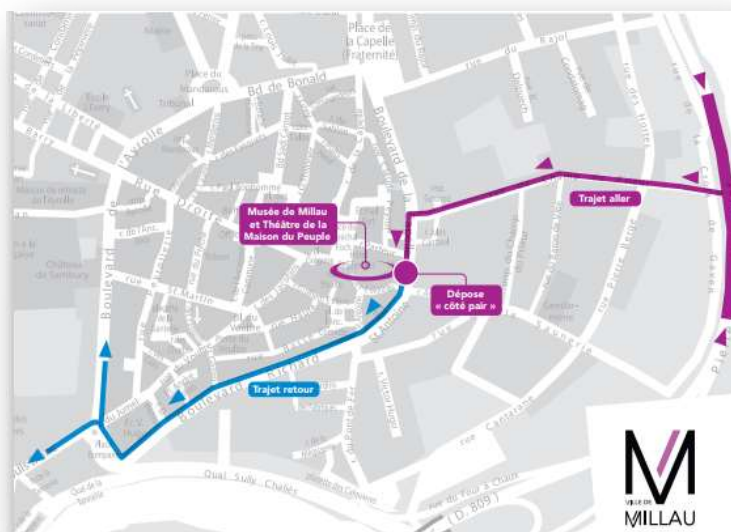
Les FORMULES :

- Les visites libres sont gratuites.
- Le tarif d'une visite accompagnée par un médiateur est de 20 euros.
- Le tarif d'une visite + atelier est de 40 euros par classe.

Attention, la réservation est obligatoire pour visiter le musée avec un groupe quelle que soit la formule choisie.

INFOS PRATIQUES

Le musée de Millau et des Grands Causses se situe au cœur du centre historique.



En bus :

La dépose « côté pair » du Boulevard Saint-Antoine, permet un accès sans traversée piétonne de la voie.

Place Foch,
Hôtel de Pégayrolles,
12100 Millau
Tél: 05 65 59 01 08