

L'exposition est ouverte 1 h 30 avant et 1 h après chaque représentation

- ALPENMYTHENSEHEN – REGARDS SUR LES MYTHES ALPINS
- LA CHAMBRE DES MERVEILLES

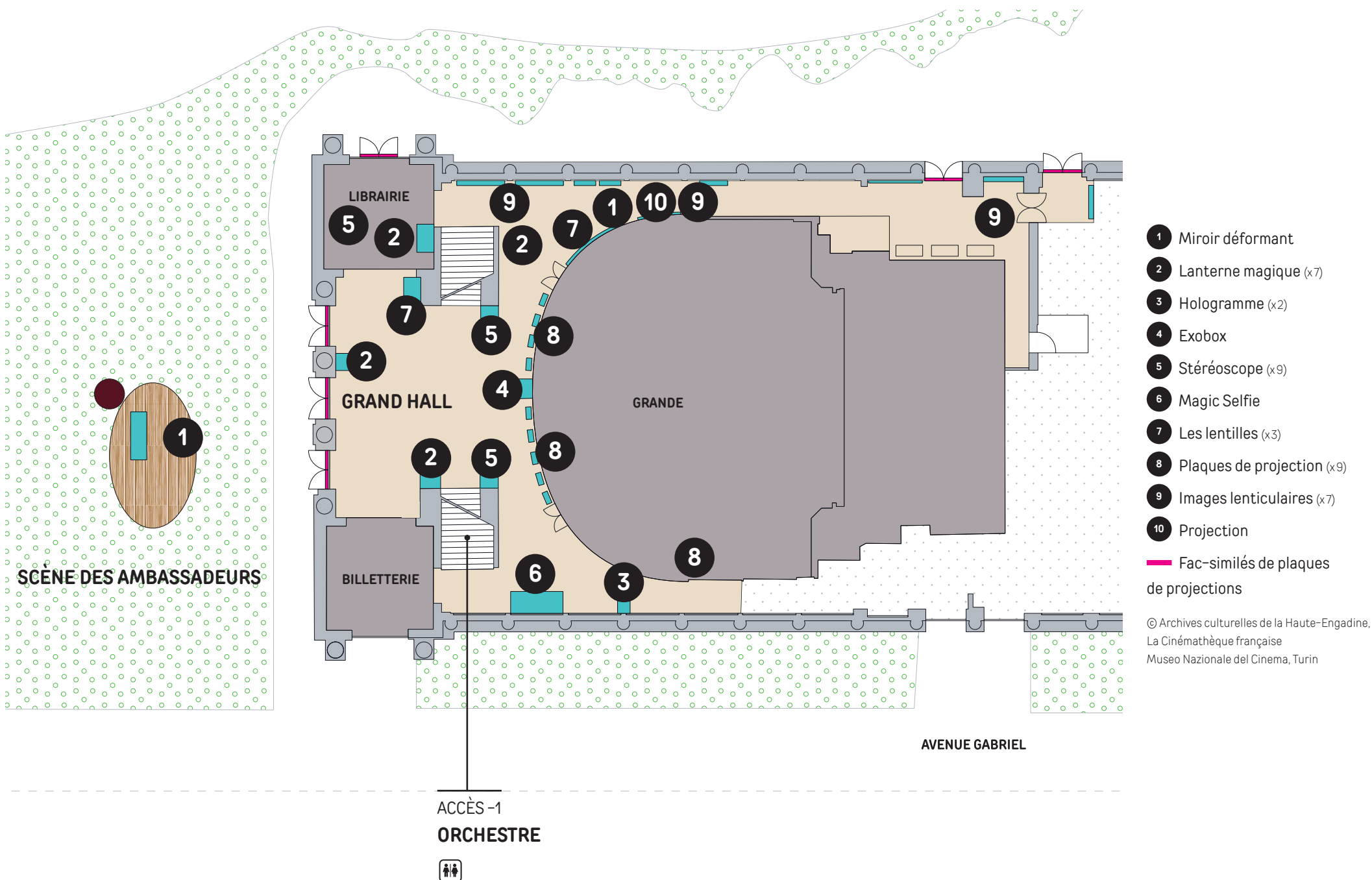
ÉDITION ARCHIVES CULTURELLES DE LA HAUTE-ENGADINE ET BÉLA COMPAGNIE



FILM DOCUMENTAIRE : LATERNA MAGICA. L'ART DE LA PROJECTION - ON TOUR



Alioscopy, Paris : Pierre Allio, Flavien Maingréaud, Gilles Marcellier
Archives culturelles de la Haute-Engadine : Dora Lardelli
Atelier Holographique, Paris : Pascal Gauchet
Bureau Marseillais, Marseille
La Cinémathèque française, Paris : Joël Daire, Laurent Mannoni, Laure Parchomenko, Stéphane Dabrowski (photos)
Peter Paul Fischer, Cologne
Institut Lumière, Lyon : Thierry Frémont
The Joel E. Rubin Collection from the Jerome Lawrence and Robert E. Lee Theatre Research Institute of The Ohio State
University Libraries : Beth Kattelman
Musée des arts et métiers-CNAM, Paris : Frédérique Desvergnès
Museo Nazionale del Cinema, Torino : Donata Pesenti
Musée Réthique, Coire
Emmanuel Demarcy-Mota et l'équipe du Théâtre de la Ville
et Michelle Kokosowski





AFFICHE DE VOYAGE, 1890 COLLECTION ARCHIVES CULTURELLES DE LA HAUTE-ENGADINE, SUISSE.

EXOBOX

Dès le début... « coup de théâtre », un leurre. L'ampoule de la lanterne magique rougeoit, mais elle n'existe pas. Un miroir placé au-dessus vous fera découvrir l'espace vide.

À l'arrière-plan se cache le montage complexe d'une « Exobox », une installation d'hyper-réalité virtuelle d'Alioscopy qui permet à l'utilisateur d'afficher des images projetées en trois dimensions comme « flottantes » dans la pièce, une illusion parfaite.

LES LANTERNES MAGIQUES

La *laterna magica* est l'ancêtre de l'appareil à projection. Le prêtre jésuite allemand Athanase Kircher (1602-1680) a décrit les principes de l'optique dans son œuvre de 1083 pages *Ars magna lucis et umbrae in mundo*.

La lanterne magique est formée de trois éléments : une source lumineuse, une plaque de verre peinte et un objectif. Elle fonctionne sur le principe de la chambre noire, où la source lumineuse (soleil) et les images projetées (paysages) sont remplacées par des éléments artificiels (lampe et plaque de verre peinte). La lumière passe par la plaque de verre, puis par la lentille, pour projeter l'image renversée (haut-bas) peinte sur la plaque.

La construction de la première lanterne est attribuée au célèbre astronome et physicien hollandais Christiaan Huygens vers 1660.

Dès le XVII^e siècle, des artistes souvent anonymes ont peint à la main des plaques à projection vendues par des opticiens à un public de plus en plus nombreux. Une vraie industrie de production s'est développée à partir des années 1830 notamment en Angleterre avec un âge d'or à la Belle Époque qui se termine successivement après l'invention du cinéma en 1895 par les frères Lumière.

Les lanternes présentées dans cette exposition datent de la fin du XIX^e et du début du XX^e siècle. Elles étaient déjà équipées de brûleurs à pétrole ou d'ampoules électriques pour une meilleure luminosité.

Mark Blezinger a transformé certaines en appareils à projection hybride : des mini-projecteurs LED intégrés permettent de montrer des films d'animation numériques réalisés à partir de plaques de projection fixes ou mécaniques. Ces lanternes hybrides peuvent également devenir des sculptures artistiques qui transportent des messages au-delà des projections.

AU PAYS DES LANTERNES MAGIQUES

À la suite de l'exposition *Au Pays des lanternes magiques* en écho au spectacle *Alice traverse le miroir*, Emmanuel Demarcy-Mota a invité le réalisateur et photographe Mark Blezinger à prolonger cette expérience. Actuellement c'est l'univers de voyage qui accompagne les aventures du spectacle *Candide*.

À partir du 15 mars 2022, l'installation sera réalisée en écho à la création de *Zoo* et en l'adaptant au thème *Art & Science* qui met en lien ces deux disciplines majeures.

Au fil des années l'artiste allemand a constitué une collection d'appareils optiques datant de l'époque du pré-cinéma avec laquelle il explore et crée avec les technologies numériques d'aujourd'hui des nouvelles expériences sous forme de films d'animation, de spectacles à projection immersive, d'images lenticulaires et d'installations artistiques.

CONCEPTION, INSTALLATION, IMAGES, FILMS **MARK BLEZINGER**

INFOGRAPHIE **CLIO GAVAGNI**

ANIMATIONS **GUILLAUME LAPIE, ERIC UCLA**

MUSIQUES **LEANDRO ACONCHA**

PRODUCTION AlpenMythenSehen, Béla Compagnie

CORÉALISATION Théâtre de la Ville-Paris



PLAQUES PEINTES À LA MAIN, GRANDE-BRETAGNE, ENV. 1860 © LA CINÉMATHEQUE FRANÇAISE
© PHOTOS CI-DESSUS ET COUVERTURE STÉPHANE DABROWSKI

IMAGES LENTICULAIRES

L'imagerie lenticulaire est un procédé permettant de produire des images photographiques qui donnent une impression de relief (3D) ou qui changent en fonction de l'angle choisi. Depuis de longues années, Mark Blezinger utilise cette technologie de pointe développée par l'inventeur Pierre Allio pour créer des œuvres uniques dans leur genre.

FAC-SIMILÉS DE MOTIFS DE LANTERNES MAGIQUES

Dans le hall, vous pouvez découvrir des *laternæ magicæ* originales et des plaques de verre peintes (datant d'environ 1880) de collections privées, des reproductions de diapositives peintes à la main appartenant à des collections internationales comme celles de la Cinéma-thèque française, du Museo Nazionale del Cinema de Turin ou des Archives culturelles de la Haute-Engadine.

Chaque original ne mesure que quelques centimètres de diamètre, ces agrandissements translucides présentés sur les vitres du hall permettent d'apprécier la grande qualité du travail artistique. Tempête en mer, icebergs, déserts, lune, soleil... le voyage et la découverte du monde, la nature et ses extrêmes, étaient représentés comme un travail documentaire et ont rencontré un énorme succès lors des spectacles de lanternes magiques.



© MARK BLEZINGER

HOLOGRAMME

Les hologrammes de Pascal Gauchet illustrent une technique 3D au plus proche de notre perception du monde en volume. Les enregistrements se font grâce à un dispositif laser isolé de toutes vibrations sur des plaques de verre photosensibles.

MAGIC SELFIE

Sur la scène du « Magic Selfie », tout le monde a le droit de s'immerger dans la magie des projections des plaques de fêtes foraines américaines du début du XX^e siècle et dans l'univers des diapositifs historiques pour lanterne magique de voyages autour du monde.