

# L'ORÉE DES RÊVES, PAR WAII-WAI

## PRÉSENTATION ET FICHE TECHNIQUE

EXPOSITION INTERACTIVE

*L'Orée des rêves* est une création originale de Waii-Waii, accompagnée et produite par Electroni[k].

---

## LE PROJET ARTISTIQUE

### PRÉSENTATION

*L'Orée des rêves* est une exposition mêlant **réalité augmentée** et **son binaural** réalisée par l'artiste **Waii-Waii**. Entre formes abstraites, bribes d'histoires et poésie des choses inexplicables, *L'Orée des Rêves* propose une **expérience immersive visuelle et sonore** dans les méandres de l'esprit endormi. À travers des fragments de rêves inspirés par ses collectes, **Waii-Waii** nous convie à explorer nos propres chimères. L'outil numérique utilisé comme support poétique nous donne à voir les contours du monde obscur des songes, où logique et raison ne sont pas invitées.

### FONCTIONNEMENT ET SON BINAURAL

Autour d'un dispositif innovant et facile à prendre en mains par le public, l'exposition vous fait voyager dans des univers oniriques, doux et colorés réservés aux petits et grands enfants. Chaque illustration s'anime quand on la survole avec l'application *Artivive*, disponible gratuitement sur smartphone et tablette.

Le son binaural est un son capté et travaillé tel qu'il nous apparaît dans l'espace, c'est-à-dire en 3D. Il est enregistré à l'aide d'une tête artificielle dont les oreilles ont été équipées de micros. Il est ensuite mixé et traité dans un logiciel 3D permettant sa transcription dans un casque stéréo. Le son semble venir de chaque côté, mais aussi d'en haut, d'en bas, de devant et de derrière. **Création sonore** réalisée par **Pierre-Alain Pédebernade**.

## L'ARTISTE : WAII-WAI

Marion Pédebernade ou **Waii-Waii** est née dans les Landes en 1983. Elle vit et travaille actuellement à Lille, où elle dessine, gratte, remplit, repasse, surligne des timbres postes au grand format, dans ses carnets, sur des feuilles volantes, ou dans les livres qu'elle édite.

Entre souvenirs et rêveries, le travail de **Waii-Waii** est une déambulation mentale, où les dessins seraient des mots chuchotés tout bas, comme des secrets que l'on emporte avec soi. L'artiste travaille beaucoup autour de l'univers du rêve, en s'inspirant bien souvent des abysses ou encore de paysages montagneux.



# CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Afin de réduire les frais logistiques et l'empreinte carbone de circulation de l'œuvre en France et faciliter sa diffusion à l'étranger, l'exposition est disponible en version dématérialisée. Elle est ainsi diffusée via l'envoi de fichiers numériques à imprimer et monter sur place par l'organisateur.

**Exposition tout public**, à partir de 4 ans

**Durée** : exposition en flux continu

**À noter** : l'application et les animations en réalité augmentée produisent du son

## COMPOSITION DE L'EXPOSITION

15 illustrations en réalité augmentée :

- 4 illustrations au format 257 x 147 mm (*Aeroplane, Bonjour montagne, Côte d'opale, Mushroom*)
- 6 illustrations au format 293 x 167 mm (*Caresse 1, Cortège, Jellyfish, Maison de Verre, Nuithe, Storm*)
- 2 illustrations au format 207 x 119 mm (*Masque, Yokaicha 1*)
- 1 illustration au format 199 x 111 mm (*Félin*)
- 1 illustration au format 164 x 87 mm (*Caresse 2*)
- 1 illustration au format 155 x 87 mm (*Yokaicha 2*)

## BESOINS TECHNIQUES

L'organisateur aura à sa charge les moyens humains, matériels et financiers inhérents à l'installation et au démontage de l'exposition.

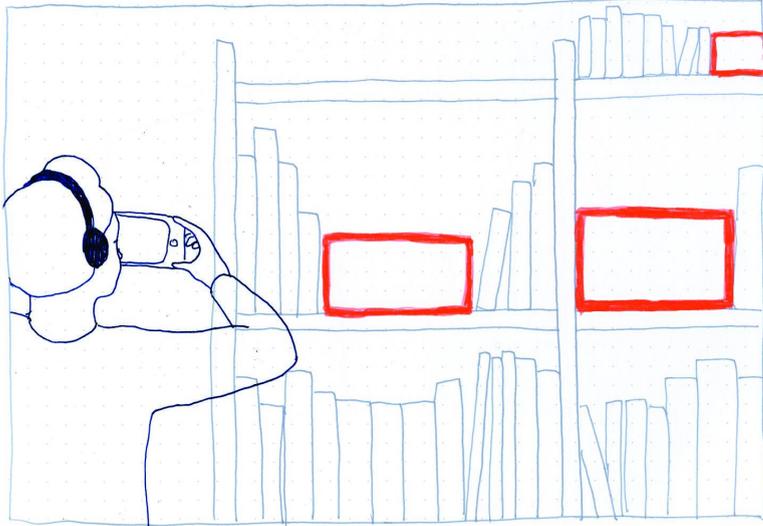
**Ceux-ci comprennent notamment :**

- Le choix du prestataire pour l'impression (imprimeur professionnel)
- L'acheminement des supports imprimés vers le lieu d'exposition
- Les frais d'impression, d'encadrement et de fixations
- L'équipe technique et les moyens matériels pour le montage et le démontage
- Consommables nécessaires à l'installation des œuvres fonction du support d'impression choisi

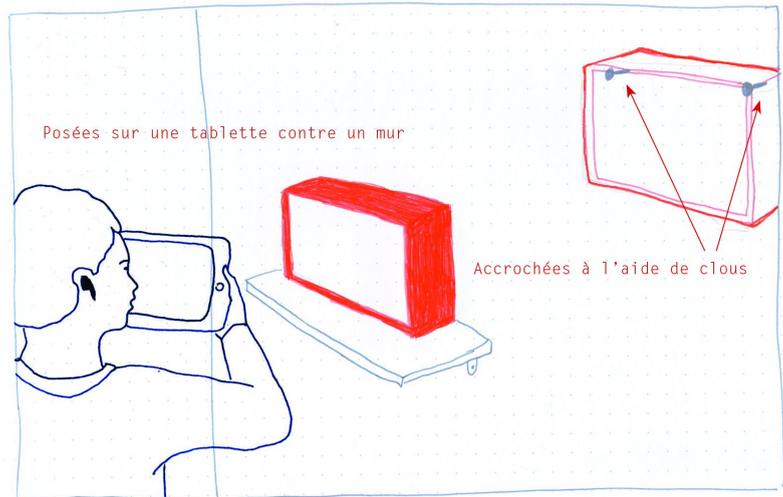
**A prévoir :**

- Impression des fichiers numériques **auprès d'un imprimeur professionnel**
- Impression d'un cartel de présentation et d'un tutoriel de téléchargement de l'application pour le public
- **Encadrement des illustrations** (bois recommandé)
- 1 équipe technique pour le montage et le démontage
- Mise à disposition de tablettes numériques ou smartphones pour le public avec l'application "**Artivive**"
- Mise à disposition de casques audio
- Accès wifi ou 4G/5G

## IMPLANTATIONS RECOMMANDÉES



Les boîtes peuvent être disséminées dans les rayonnages des bibliothèques ou médiathèques, dans une configuration "chasse aux trésors".



# APPLICATION EN RÉALITÉ AUGMENTÉE

TÉLÉCHARGEMENT DE L'APPLICATION "ARTIVIVE" SUR :

- **Google Play** : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.artivive&hl=fr&gl=US>
- **App Store** : <https://apps.apple.com/fr/app/artivive/id1188737494>

## AIDE AU TÉLÉCHARGEMENT

**Étape 1** : Veillez à ce que votre appareil dispose d'une bonne connexion wifi ou 4G/5G

**Étape 2** : Veillez à ce que votre appareil dispose de suffisamment d'espace disponible

**Étape 3** : Recherchez l'application Artivive sur le store correspondant à votre appareil (Apple Store ou Google Play)

**Étape 4** : Cliquez sur "télécharger" / Une fois téléchargée, cliquez sur "Ouvrir" et lancez l'application

**Étape 5** : Si une fenêtre "Autoriser l'appareil à accéder à vos photos" apparaît, acceptez.

*Nous vous recommandons de télécharger l'application et de tester cette dernière en amont sur vos appareils.*

## DÉCLENCHEMENT DE LA RÉALITÉ AUGMENTÉE

Pour faire apparaître la réalité augmentée sur votre smartphone ou tablette :

**1** : Téléchargez l'application gratuite « Artivive » (App store ou Google Play)

**2** : Ouvrez l'application, et visez les illustrations avec la caméra



---

## CONTACTS

### DIFFUSION & PRODUCTION

**Nathalie Koné-Denot**  
diffusion@electroni-k.org  
+33 (0)2 99 59 55 57

Halles en commun, 24 avenue Jules Maniez - 35000 Rennes - FRANCE  
www.maintenant-festival.fr | www.electroni-k.org  
+33 (0)2 99 59 55 57

ELECTRONI[K]