

**Михайло НОВІКОВ,**

*orcid.org/0000-0002-8087-4124*

аспірант кафедри монументального живопису  
Харківської державної академії дизайну і мистецтв  
(Харків, Україна) *novikovnovikov34@gmail.com*

## ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ НА ПРИКЛАДІ ТВОРЧОСТІ “ADRIEN M & CLAIRE B”

*Доповнена реальність (AR) справила значний вплив на світ мистецтва, революціонувавши те, як художники створюють та взаємодіють зі своєю аудиторією. AR взаємодіє з мистецтвом у різний спосіб, змінюючи те, як мистецтво створюється, представляється і сприймається. Створення цифрового мистецтва надає художникам нові інструменти та середовища для втілення своїх проєктів. Вони можуть використовувати програмне забезпечення та програми AR для створення віртуальних скульптур, картин, анімації та інтерактивних інсталяцій. AR дозволяє художникам працювати з 3D-моделями та цифровими елементами, які можна накладати на фізичний світ. Цифрові технології забезпечують інтерактивний художній досвід, коли глядачі можуть активно взаємодіяти, маніпулювати, анімувати чи викликати певні реакції твору мистецтва. Ця взаємодія стирає грань між спостерігачем і твором мистецтва, роблячи досвід більш захоплюючим та інтерактивним.*

*Проведено огляд, де саме і як компанія Adrien M & Claire B використовує технологію AR в образотворчому мистецтві, графіці та інсталяції. На виставці XYZT: Abstract Landscapes творчий дует змушує відвідувачів бути частиною цієї виставки шляхом занурення у сферу доповненої реальності. Глядач стає творцем і може змінювати інсталяції у віртуальному просторі. Дуже добрий досвід доповненої реальності художники внесли до своєї першої монографії, зробивши зі звичайної книги мініатюрний театр. На виставці «Чудеса та Міражі» дует використовував технології доповненої та віртуальної реальності для сильнішого занурення у графічні роботи, літографії, інсталяції та арт-об'єкти. Останніми роками технології просунулися вперед, тепер твори мистецтва у доповненій реальності можуть зустрічатися всюди. Вийшовши в міський простір дует “ADRIEN M & CLAIRE B” створили інтерактивну виставку з 10 постерів розміщених на вулицях міста.*

*У проєктах цих двох відомих французьких художників технології є невід'ємною частиною творчого процесу. Унікальний підхід “ADRIEN M & CLAIRE B” до цифрового мистецтва акцентує на людському досвіді та фізичному тілі, використовуючи передові технології для вічної поезії та художнього самовираження, створюють іммерсивні перформанси та виставки, що органічно поєднують реальність та віртуальність, створюючи захоплюючі інтерактив.*

**Ключові слова:** *цифрове мистецтво, доповнена реальність, технології, мистецтво, інсталяції, дизайн.*

**Mykhailo NOVIKOV,**

*orcid.org/0000-0002-8087-4124*

Postgraduate Student at the Department of Monumental Painting  
Kharkiv State Academy of Design and Fine Arts  
(Kharkiv, Ukraine) *novikovnovikov34@gmail.co*

## USE OF AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY ON THE EXAMPLE OF “ADRIEN M & CLAIRE B” CREATIVITY

*Augmented Reality (AR) has had a significant impact on the art world, revolutionizing the way artists create and interact with their audiences. AR interacts with art in a variety of ways, changing how art is created, presented, and perceived. Digital art creation provides artists with new tools and environments to bring their projects to life. They can use AR software and applications to create virtual sculptures, paintings, animations, and interactive installations. AR allows artists to work with 3D models and digital elements that can be overlaid on the physical world. Digital technology provides an interactive art experience where viewers can actively interact, manipulate, animate, or elicit certain reactions from a work of art. This interaction blurs the line between the observer and the work of art, making the experience more immersive and interactive.*

*A review was made of exactly where and how the company “ADRIEN M & CLAIRE B” uses AR technology in the visual arts, graphics, and installations. At XYZT: Abstract Landscapes, the creative duo makes visitors feel like they're part of the exhibition by immersing themselves in augmented reality. The viewer becomes a creator and can change the installations in the virtual space. The artists had a very good experience of augmented reality in their first monograph, making a miniature theater out of an ordinary book. At the Miracles and Mirages exhibition, the duo used augmented and virtual reality technologies for a deeper immersion in graphic works, lithographs, installations, and art objects. In*

recent years, technology has advanced, and now works of art in augmented reality can be found everywhere. Coming out into the urban space, the duet “ADRIEN M & CLAIRE B” created an interactive exhibition of 10 posters placed on the streets of the city.

In the projects of these two famous French artists, technology is an integral part of the creative process. Adrien M & Claire B unique approach to digital art places a strong focus on the human experience and the physical body, using cutting-edge technology for timeless poetry and artistic expression and creating immersive performances and exhibitions that seamlessly blend reality and virtuality to create captivating and interactive art experiences.

**Key words:** digital art, augmented reality, technology, art, installation, design.

**Постановка проблеми.** Впровадження технології доповненої реальності у сучасній творчості художників Адріан М. (Adrien Mondot) та Клер Б. (Claire Bardainne) залишається не розкритим у мистецтвознавчих дослідженнях та потребує всебічного вивчення та ґрунтовного аналізу. Вагомим джерелом та основою для дослідження мистецтва доповненої реальності стали оригінальні проекти зарубіжних авторів, які розташовані як у центрі Європи, так і за її межами. У творчому дуєті налічується велика кількість творів графічного мистецтва у доповненій реальності.

За останнє десятиліття художники швидко набирають обертів та впроваджують доповнену реальність у свої проекти, вона формує нові напрями у мистецтві та у суспільному просторі. За допомогою цієї технології мистецтво стає різнобічним і багатогранним воно присутнє у двох вимірах одразу, у віртуальному та реальному просторі.

**Зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями.** Статтю виконано відповідно до тематики дисертаційного дослідження «Доповнена реальність в образотворчому мистецтві: генеза, концепти, художня практика, технології», що затверджена Міністерством освіти і науки України на базі ХДАДМ.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій.** Складність дослідження творів мистецтва в доповненій реальності Адріана М. (Adrien Mondot) та Клер Б. (Claire Bardainne) полягає в нечисленності дослідницьких праць, які існують сьогодні на цю тему. Серед публікацій західних науковців не в багатьох працях можна знайти матеріали про особливості технології AR саме в мистецтві. Висвітлення технології AR в мистецтві розпочалося не так давно, здебільшого дослідження висвітлюють технологічні аспекти цього явища. Однак в останній час науковці приділяють увагу дослідженням в AR, зокрема висвітленню питання, як доповнена реальність може змінювати розуміння мистецтва, де її можна застосовувати в мистецтві, який її сенс разом із реальними творами образотворчого мистецтва.

Серед праць, у яких представлені такі дані, слід відзначити статтю Менг Цю «Естетичний

досвід мистецтва доповненої реальності», де автор використовує концепцію динамічної події і аналізує відомі мобільні AR-твори образотворчого мистецтва.

Також у статті Марк Лочрі «Куратори виставок мистецтва доповненої реальності», розглядає, як за допомогою пристроїв, які можуть розпізнавати зображення в доповненій реальності, можна відвідувати виставочні зали та галереї не виходячи з дому.

У книзі «Мистецтво доповненої реальності» науковець Володимир Геройменко написав главу «Живопис і мистецтво доповненої реальності: від експериментальних творів мистецтва до мистецтва на продаж», в якій основна увага приділяється використанню доповненої реальності, яка більш тісно пов'язана із традиційним живописом і скульптурою.

Незважаючи на підняті загальні питання та розкриті проблеми, саме досвід компанії “ADRIEN M & CLAIRE B” не розглядався.

**Мета статті** – дослідити практичне використання технології AR у творчих проектах “ADRIEN M & CLAIRE B”. Розглянути новаторські прийоми створення AR у міському просторі, арт-інсталяції, виставкових просторах на прикладі робіт Адріан М. (Adrien Mondot) та Клер Б. (Claire Bardainne).

**Виклад основного матеріалу.** Компанія “ADRIEN M & CLAIRE B” створює живі та цифрові форми мистецтва, починаючи від сценічної вистави до інсталяцій. Режисером виступила Клер Барденн та Адріан Мондо, чий підхід ставить людський досвід роботи в центрі технологічних питань, із сильним візуальним фокусом на тілі та унікальними власними технологіями, створеними за допомогою доповненої реальності (AR). Вони прагнуть створювати живе цифрове мистецтво.

Адріан Мондо – мультидисциплінарний художник, учений-комп'ютерник та жонглер. Він цікавиться рухом та працює на стику мистецтва жонглювання та комп'ютерних інновацій. Засновник Compagnie Adrien M у 2004 році почав співпрацювати з Клер Барденн у 2011 році для реструктуризації компанії в “ADRIEN M & CLAIRE B” (Adrien M., Claire B., 2023).

Клер Барденн – візуальний художник з досвідом роботи в галузі графічного дизайну та сценографії. Її дослідження зосереджені на образотворчо-графічній уяві, графічних знаках, особливо у їх просторово-конструктивному потенціалі. У 2011 році вона об’єднує зусилля з Адріаном Мондо, щоб втілити у життя спільний мистецький проект “Adrien M & Claire B” (Adrien M., Claire B., 2023).

Компанія “ADRIEN M & CLAIRE B” займається цифровим мистецтвом з 2011 року. Її витвори – це перформанси та виставки, які пов’язують реальність та віртуальність. Особливістю компанії є розробка та створення творчих проектів за допомогою впровадження цифрових технологій. Серед художніх та технологічних прийомів, увага зосереджена на людині та її тілі, використовуючи сучасні інструменти у виставковому просторі, розвиваючи та використовуючи візуальну мову, засновану на грі та задоволенні як засобах уяви створюється повне занурення у віртуальний світ мистецтва. Всесвітньо відомі французькі цифрові художники та мультимедійні хореографи Адріан М. та Клер Б. працюють над тим, щоб донести до глядачів захоплююче інтерактивне мистецтво з 2004 року. в образотворчому мистецтві, графічному дизайні та сценографії. Разом вони протиставляють людське тіло цифровому світу та інтегрують його за допомогою перформансу та іммерсивних інтерактивних інсталяцій.

Сьогодні компанія налічує близько 30 працівників. Штаб-квартира та виробничі офіси знаходяться у Ліоні (Rhône, France). Вілла Arh ea, місце проведення досліджень та творчості, розташована в Хресті (Dr me, France). Частина обладнання для залу було придбано за допомогою регіону Овернь-Рона-Альпи. Компанія субсидується та акредитована у Франції DRAC Auvergne-Rh ne-Alpes та Auvergne-Rh ne-Alpes Region.

Компанія “ADRIEN M & CLAIRE B” з 2011 по 2015 рік займалася створенням виставки “XYZT: Abstract Landscapes”. Виставкова доріжка вздовж десяти інсталяцій, призначених для фізичного залучення глядачів. Значення чотирьох букв математичної мови є ключем до відкриття уявного ландшафту, що межує з візуальним та виконавським мистецтвом (Adrien M., Claire B., 2015). Презентація виставки XYZT: Абстрактні краєвиди відбулася у Парижі в Палаці Відкриттів 9 червня 2015 р. до 3 січня 2016 р. Відвідування виставки схоже на прогулянку, як ходіння іншою формою природи, оновленою, на межі геометричного та органічного світів. Фрагменти конкрет-

ного чуттєвого досвіду, такі як ходьба травою та дотик до піску, транспонуються в абстрактний цифровий світ, що складається з ліній, точок і букв. Форми та знаки рухаються послідовно, відповідаючи один одному кінетичною, мінімалістською та онейричною мовою. Всі вони походять з патернів фізичної поведінки і запозичують свою зухвалу силу з реальності шляхом нескладних маніпуляцій, вони здатні створювати, формувати і перемальовувати світ, отримувати задоволення від гри без правил, заснованої на жонглюванні, і мати смак до цікавості та дослідження. У цих відносинах з цією іншою природою людина стає з її частиною, а не будучи її творцем, кожен може виступити в ролі головного героя роману.

Наприклад, змієподібні зображення переплетених букв тремтять, гримлять і плавають усередині скляного акваріума, якщо відвідувач «вдихає в них життя» через невеликий датчик.

У кімнаті немає прямого освітлення, крім проєкторів, які використовують лише біле світло для передачі зображень, що складаються з ліній, цифр та літер; палітра – холодний чорний, білий та сірий. Низьке, невиразно знайоме дзижчання бджіл, ремствування птахів і тріск рептилій наповнює простір. Загальний ефект надзвичайно творчий та споглядальний. Виставка досі актуальна та продовжує подорожувати по всьому світу.

Сильні сторони “XYZT: Abstract Landscapes” полягають у його активно-споглядальній природі, його навмисній прихильності до тіла та нашого життєвого досвіду, особливо у впливі природних сил на соціальну поведінку. Виставка залишає незабутнє враження, пробуджуючи наше прагнення миттєвого задоволення.

У 2016 році “ADRIEN M & CLAIRE B” випустили першу монографію підготовлену своїм роботам, також вона включає шість малюнків у доповненій реальності. Ця перша ретроспектива роботи компанії включає інтерв’ю з Клер Барденн і Адріаном Мондо, а також неопубліковані матеріали про їх творчий процес (Adrien M., Claire B., 2016).

У 2017 році компанія починає займатися прем’єрою нової серії інсталяцій «Чудеса та Міражі». Вперше виставку було відкрито 6 грудня 2017 р. у Франції у Les Substances – культурному центрі дифузного художнього виробництва, що розташований у першому окрузі Ліона.

Ця серія інсталяцій чудово ілюструє художній підхід компанії, яка живиться наукою, технологіями, а також природою та іншими видами мистецтва для створення унікального, глибокого та поетичного, грайливого та інтерактивного

занурення. Художники представляють програмну лінію виставки, пов'язану з пропозицією чутливих, доступних вражень, у яких запровадження найінноваційних технологій, наукове натхнення, роздуми про соціальні проблеми завжди сублімуються поглядом художника.

Серія інсталяцій, присвячених цифровому анімізму. Усі роботи, від малого до великого формату, пропонують тонко організований збіг віртуального та матеріального: доповнені малюнки, пристрої голографічної ілюзії, шоломи віртуальної реальності, великомасштабні проєкції. Вони дають життя набору неймовірних сценаріїв, що поєднують у собі міражі та чудеса, які грають на кордоні між істиною та брехнею, одухотвореним та неживим, справжнім та обманним, чарівним, чудесним та нечуваним. Виставку поділено на чотири серії.

«Мовчання каміння» – це данина життя, прихована в речах, начебто, неживих, нерухомих і неорганічних. У цій серії всього 8 творів мистецтва з доповненою реальністю: «Дош» 120 x 120 см. графіка розміщена на підлозі, «Слід» 120 на 120 см. графіка розміщена на підлозі, «Лінія» 120 на 60 см. графіка розміщена на столі, «Велика прозора вісь» рамі та на підвісі, «Два камені» 50 на 65 см. літографія 50 x 65 см у рамі та на підвісі, «Чорний камінчик» 50 на 65 см. літографія 50 x 65 см в рамі і на підвісі, серія з 9 серія «Камінці для волосся», що нараховує 14 сериграфій А5, А4, А3 формату розміщеного на панелі. Каміні – це архетип реального та конкретного, але прислухаючись до їхнього мовчання, і ви почуєте, як вони кажуть. Якщо придивитися, вони стають прозорими, і їхня інерція починає пульсувати, вони говорять про сили, що поглинули їх, про пройдені ними відстані, про джинів, яких вони прихистили, про волосся, яке вони відростили.

Друга частина, «Ілюзії», дозволяє нам випробувати безліч безпрецедентних сценаріїв, що стирають кордон між живим і неживим, справжньою ілюзією і фальшивим дивом включає в себе 3 невеликі оптичні театри, де об'єкти збігаються з дзеркальним зображенням: «Дихання примар Пепер ія» привид Пеппера та каміння. Три невеликі оптичні театри, через які глядач може спостерігати, як об'єкт тонко і точно поєднується з відображеним зображенням. З механізмом примари Пеппера промені світла частково заломлюються прозорим і відбиваючим склом. Уявні місця тепер можна накладати на реальність.

У «машинах-привидах» гарнітури віртуальної реальності грають роль машин створення привидів. Інсталяція включає 2 твори мистецтва:

«Шепіт» і «Фантазм» тривалістю 2 хвилини 30 секунд, глядач сидить перед скляною кулею випромінюючий світло. Два досвіди із гарнітурами віртуальної реальності, які тут використовуються для спостереження за фантомами. Хтось спостерігає за нами, танцюючи, з'являючись і зникаючи, рухаючись та завмираючи.

Зрештою, «Таємниці» – це серія коротких вистав для одного глядача, метою яких є дослідження контурів того, що складає життя, за допомогою поезії, сили комп'ютерних наук та магії художньої літератури. Іммерсивний досвід серед проєктованих зображень «Темп геологічний» відеопроєкція на металеву завісу. Захоплюючий досвід усередині середовища, що складається з зображень які проєктуються. Це дозволяє відвідувачам знаходитися в самому серці каменю та відчувати невидимі зміни у геологічних шарах та відчувати геологічне час.

Виставку було показано з 6 грудня – 22 грудня 2017 р., Les Substances, Ліон (Франція), з 6 січня – 25 лютого 2018 року в Люксі, національний етап Валенсія (Франція), з 9 березня – 8 квітня 2018 р., Л'Атанор, Національна сцена АльбіФран Compiègne – Національна сцена Уази у префігурації.

У грудні 2018 року компанія Adrien M & Claire B почала співпрацювати з РНІ – фонд сучасного мистецтва. З 18 лютого по 5 квітня 2020 року виставка «Міражі та чудеса» знаходилася в центрі РНІ. Представлена вперше у Північній Америці виставка є тонким поєднанням технологій, мистецтва та поезії. Демонстрація «Міражів та чудес» стала чудовою нагодою для РНІ продемонструвати свою здатність тісно співпрацювати з художниками.

На виставці було продемонстровано форми на перетині візуального та живого мистецтва. Шоу та інсталяції ставлять тіло в центр зображення, змішуючи традиційні форми мистецтва та цифрові системи, розробляючи персональні цифрові інструменти. Водночас Адріан М. та Клер Б. ставлять під сумнів живий світ і рух у його численних резонансах у вигляді візуальної та цифрової творчості. Звідси виникає поетична мова, що збирає уявну, реальну та віртуальну, з нескінченними перспективами попереду.

У січні 2020 р. компанія “ADRIEN M & CLAIRE B” виготовила та надрукувала книгу «Acqua Alta – перетин дзеркала» друкарнею Druka, Литва. Книга включає 14 подвійних сторінок, 8 спливаючих вікон і 10 зображень у доповненій реальності.

Дивлячись на доповнену реальність через гаджет, десять розворотів книги стають малень-

кими театрами, де танцювальна форма розкривається завдяки спеціально розробленому додатку. Білий складений папір і малюнки тушшю зустрічаються в графічному чорно-білому малюнку, штучне життя танцюючих мініатюрних істот у світі, просочена уявою води.

Малюнок Asqua Alta «Перший дощ» – це автономна дошка, що є продовженням всесвіту книги, яка є прикрасою танцювальної сцени, видимою в доповненій реальності.

Проект Asqua Alta, розроблений, спродюсований та відредагований Адріаном М. та Клер Б., розповідає історію. Жінка, чоловік, будинок. Абсурдне та суперечливе повсякденне життя. Але в один дощовий день життя перевертається з ніг на голову: вода, що піднялася, заливає будинок морем чорнила. Жінка послизається і зникає. Від неї залишилося тільки волосся. Це історія катастрофи, приватної та загальної. Це історія втрати та пошуку. Це історія страху перед дивним і несхожим та про його приборкання (Adrien M., Claire B., 2020).

Ця книга була підготовлена компанією Adrien M & Claire B, співпродюсером LUX, національною сценою Валенсії у Франції, і отримала підтримку фонду Auvergne-Rhône-Alpes.

«ADRIEN M & CLAIRE B», дуєт унікальних художників та акторів цифрового мистецтва в 2021 р. об'єднали зусилля з дуже винахідливою графічною студією «Brest Brest Brest», щоб зробити проект «Фауна». Виставка «Фауна» відбулася з 1 жовтня до 15 листопада 2021 року у трьох районах міста Ренн, Франція: район Ла-Куруз, район Ле Блон, район Больє. Також серія плакатів розклеєна на стінах міста Фьолклінгена, Німеччина для Urban Art Biennale 2022. «Брест Брест Брест» заснована у 2009 році і очолювана Арно Жарсайоном, Ремі Понсе та Лоріс Перну, активні члени колективу працюють виключно у секторах, присвячених культурі та мистецтву.

«Фауна» є серією з 10 плакатів формату 118,9 x 84,1 см., за якими можна спостерігати за допомогою доповненої реальності. Потім вони розкривають життя тварин, захованих на стінах міста. Плакати, що застрягли в громадському місці, запрошують вас вирушити в подорож у формі пошуку скарбів. Виявлення плакатів через екран у доповненій реальності потім показує уявну живу істоту, яка влаштувалася у поглибленні ландшафту на зображенні.

Програма доповненої реальності «Фауна» доступна в App Store та Play Store. Завдяки додатку доповненої реальності панелі оживають та розкривають уявну фауну тварин. Потім цей новий тип ходьби породжує невідомі емоції, народжені життям, що виникає з робіт і появою цих дивних і дуже милих маленьких звірят. Рідкісна можливість заново зачарувати наше повсякденне бачення світу незвичайною подорожжю за допомогою доповненої реальності.

У цифровій матриці інопланетна фауна розчиняє межу між плакатом та його оточенням. «Фауна» запрошує нас слідувати за несподіваними шляхами та відкривати знайоме міське середовище новими очима – далеко від нудної рутини.

**Висновки і перспективи подальших наукових розвідок.** AR дозволяє художникам створювати іммерсивні та інтерактивні художні інсталяції, які реагують на рухи чи дії глядачів. Ця інтерактивність стирає межі між витвором мистецтва та аудиторією, роблячи процес більш захоплюючим та цікавим. Віртуальні виставки відкривають нові можливості для охоплення світової аудиторії та демонстрації творів мистецтва в творчому, настроюваному цифровому середовищі. Ці віртуальні витвори мистецтва можуть існувати у фізичних просторах або розміщуватись у різних місцях реального світу, що дозволяє створювати унікальні та специфічні для конкретного місця художні враження. Глядачі можуть використовувати додатки доповненої реальності, щоб відкривати додаткові шари інформації, анімації або історій, пов'язаних з твором мистецтва, забезпечуючи більш глибоке розуміння та оцінку твору. AR заохочує співпрацю між художниками, технологіями та дизайнерами. Злиття художньої творчості з технічними знаннями може призвести до новаторських та інноваційних художніх вражень. AR мистецтво стає більш інклюзивним та доступним для ширшої аудиторії.

Загалом доповнена реальність розширила можливості художнього самовираження, участі та доступності, змінивши способи створення, демонстрації та сприйняття мистецтва в епоху цифрових технологій. Оскільки технологія AR продовжує розвиватися, ми можемо очікувати ще більш захоплюючих та інноваційних розробок на перетині мистецтва та доповненої реальності.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Adrien M., Claire B. Adrien M & Claire B Biography. 2023. URL: <https://www.am-cb.net/docs/AMCB-English.pdf> (дата звернення: 23.07.2023).

2. Adrien M., Claire B. XYZT Abstract Landscapes. 2015. URL: <https://www.am-cb.net/projets/xyzt> (дата звернення: 23.07.2023).
3. Adrien M., Claire B. Snow does not make sense. 2016. URL: <https://www.am-cb.net/en/projets/la-neige-n-a-pas-de-sens> (дата звернення: 23.07.2023).
4. Adrien M., Claire B. Acqua Alta – La traversée du miroir. 2020. URL: <https://www.am-cb.net/projets/acqua-alta-la-traversee-du-miroir> (дата звернення: 23.07.2023).

#### REFERENCES

1. Adrien M., Claire B. Adrien M & Claire B Biography. 2023. URL: <https://www.am-cb.net/docs/AMCB-English.pdf> (accessed: 23.07.2023).
2. Adrien M., Claire B. XYZT Abstract Landscapes. 2015. URL: <https://www.am-cb.net/projets/xyzt> (accessed: 23.07.2023).
3. Adrien M., Claire B. Snow does not make sense. 2016. URL: <https://www.am-cb.net/en/projets/la-neige-n-a-pas-de-sens> (accessed: 23.07.2023).
4. Adrien M., Claire B. Acqua Alta – La traversée du miroir. 2020. URL: <https://www.am-cb.net/projets/acqua-alta-la-traversee-du-miroir> (accessed: 23.07.2023).