



UN POINT C'EST TOUT

COMPAGNIE ADRIEN M / CLAIRE B



CONFÉRENCE-SPECTACLE

Conception Adrien Mondot & Claire Bardainne

Création Septembre 2011

Durée 50 min

Contacts

Compagnie **Adrien M / Claire B**

54 quai Saint-Vincent F 69001 Lyon

+33 4 27 78 63 42 www.am-cb.net

Diffusion contact@am-cb.net





« *Un point c'est tout* n'est pas tout à fait un spectacle, ni même une conférence, ce qu'il devait être au départ. Contemporain à l'évolution de la compagnie, il en est devenu le réceptacle, un espace de rencontre, ouvert, un terrain de jeu en construction, tourné vers l'avenir. C'est un manifeste. Il propose les lieux qui nous sont irréductibles. S'il recourt à des éléments rationnels et met à nu des procédés techniques, il transmet surtout une intuition du monde et un désir partagé de création. L'un après l'autre, des points sont énoncés, tels un engagement pris envers nous-mêmes, ou l'aveu d'une envie, du rêve encore présent de l'enfant. Les mathématiques ou l'informatique sont les outils possibles d'une construction poétique, déviés de leur utilité fonctionnelle, elles permettent la fabrication de nouveaux espaces sensibles bien que synthétiques. Elles ouvrent les portes de l'imaginaire et le virtuel, dans sa coïncidence avec le réel, délivre sa puissance d'évocation.

Un point c'est tout est une création à la fois synthèse des projets passés et manifeste des projets futurs, point de rencontre entre nos deux parcours et d'articulation dans l'évolution de la compagnie. Nous avons envie, cette fois-ci, d'expliquer comment les choses se fabriquent et de rendre perceptible que le numérique que nous créons est vivant : la manipulation se fait à vue, accompagnée ponctuellement d'explications. Nous voulons transmettre la passion qui anime ces recherches et faire le point sur notre répertoire artistique. Ainsi s'entremêlent des scènes d'immersion visuelle, des temps didactiques et des évocations sensibles, qui tissent, de manière visible et explicite, un lien entre les matières qui nous constituent : mouvement corporel (jonglage et danse), mouvement virtuel, dessin et construction de l'espace, écriture (du logiciel à la typographie). La coïncidence entre tous ces éléments s'incarne notamment dans la rencontre de nos deux univers et l'envie de travailler ensemble. L'entremêlement du réel et du virtuel est le cœur de ce travail et s'appuie sur un ensemble de techniques matérielles et logicielles développées ces sept dernières années par la compagnie. »

Adrien Mondot et Claire Bardainne

PRÉSENTATION

Un point c'est tout est une **conférence**. *Un point c'est tout* est un **spectacle**.

Point de rencontre entre Adrien Mondot et Claire Bardainne, il représente le **manifeste** de leur projet artistique, les clés de leur collaboration, les **points essentiels** qui animent leur recherche et leur travail.

Duo sensible où se mêlent temps de parole, manipulations didactiques, jonglage et mouvement du corps, autour de matières virtuelles, *Un point c'est tout* est le **point de départ** d'une exploration commune, porte ouverte sur autant de possibles, techniques et artistiques.

Un numérique vivant : Toutes les images sont générées, calculées et projetées en direct pour offrir **une synthèse sensible**, d'une présence palpable sur scène, selon une règle cruciale qui détermine toute la programmation informatique : penser l'énergie qui anime les objets, plutôt que la forme extérieure de leur mouvement.

Une transparence technique : Les manipulations se font **à vue** et régulièrement expliquées, depuis une régie légère installée sur le plateau. Les modalités d'interactions sont combinées entre ce système proche de la marionnette où les objets virtuels sont manipulés directement à l'aide de tablettes graphiques et des dispositifs automatiques de capteurs. La partition numérique offre la **liberté d'interprétation** et d'improvisation.

Un espace épuré support d'imaginaire : Le sol est blanc, ainsi que le tulle, qui permet un réel contact entre le corps et la projection. Cet espace vierge, lieu de projection au sens propre et figuré est le support vivant de la dramaturgie, jouant tour à tour un rôle didactique quand il est utilisé à des fins d'explication rationnelle, et un rôle de territoire abstrait et géométrique en perpétuelle évolution, doté de sa conscience propre, véritable partenaire de jeu, présent mais insaisissable. Les passerelles sont ainsi créées entre matières numériques et matières réelles par des jeux de coïncidences. L'image sort de son statut classique, prisonnier de son écran, et devient extension du réel, réalité augmentée, l'image devient paysage.

Des points clés énumérés autour d'un dialogue avec le "point", motif qui constitue une des briques élémentaires à la construction de matières complexes, emprunté aux sciences, arts et techniques, menu détail portant en lui des univers illimités. Ici, dans une contamination réciproque, le point meut et émeut, autant qu'il est mu.

Une création sonore et musicale signée par Rien, groupe de post-rock atmosphérique, qui l'a composée entre bruitage minimaliste et envolées mélodiques puissantes, dans une énergie organique et vitale.

Origine du projet

Depuis 2005 et la création de *Convergence 1.0*, Adrien Mondot explore les possibilités qu'offrent les outils numériques pour la conception de spectacles. Cette démarche singulière s'appuie sur des recherches scientifiques qui sollicitent toujours l'insondable imaginaire humain. Nourri des multiples conférences, le désir est apparu de transformer la démonstration didactique en acte de représentation. En novembre 2010, à la suite de plusieurs collaborations, il s'associe à Claire Bardainne, plasticienne dont le travail graphique est axé sur l'imaginaire. La Compagnie s'ouvre à de nouveaux chemins. C'est ainsi un nouveau spectacle qu'ils ont conçu ensemble, troisième forme longue créée par la compagnie.

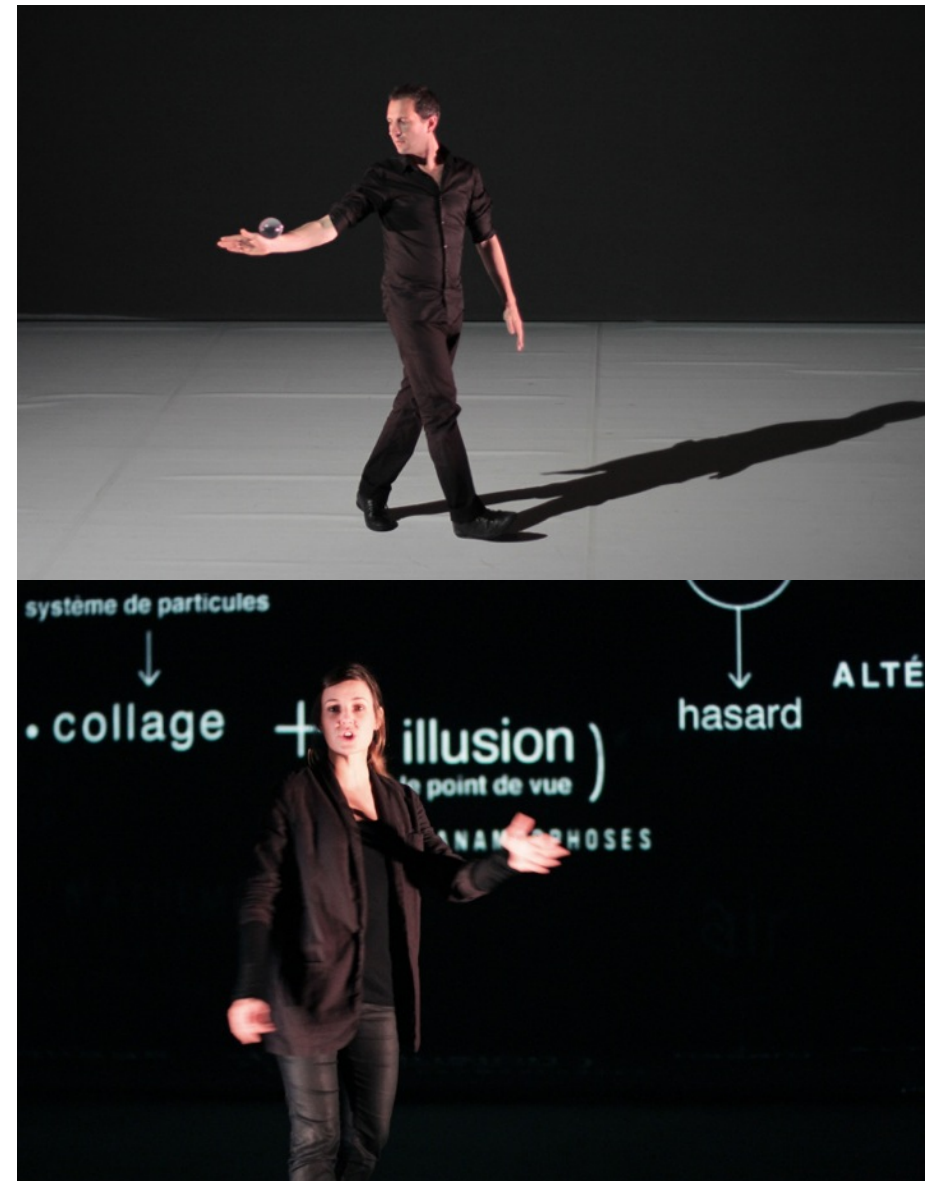
A propos du titre

"*Un point c'est tout*" n'est pas ici seulement l'habituelle expression requise pour mettre fin à une discussion, mais aussi une proposition paradoxale oscillant entre la géométrie absurde et la métaphysique surréaliste. Et aussi un ample programme : faire naître tout de rien. Ainsi, en jonglage ou en informatique, c'est de l'assemblage et la composition d'éléments très simples, les points/balles, que naît la matière.

DÉROULÉ

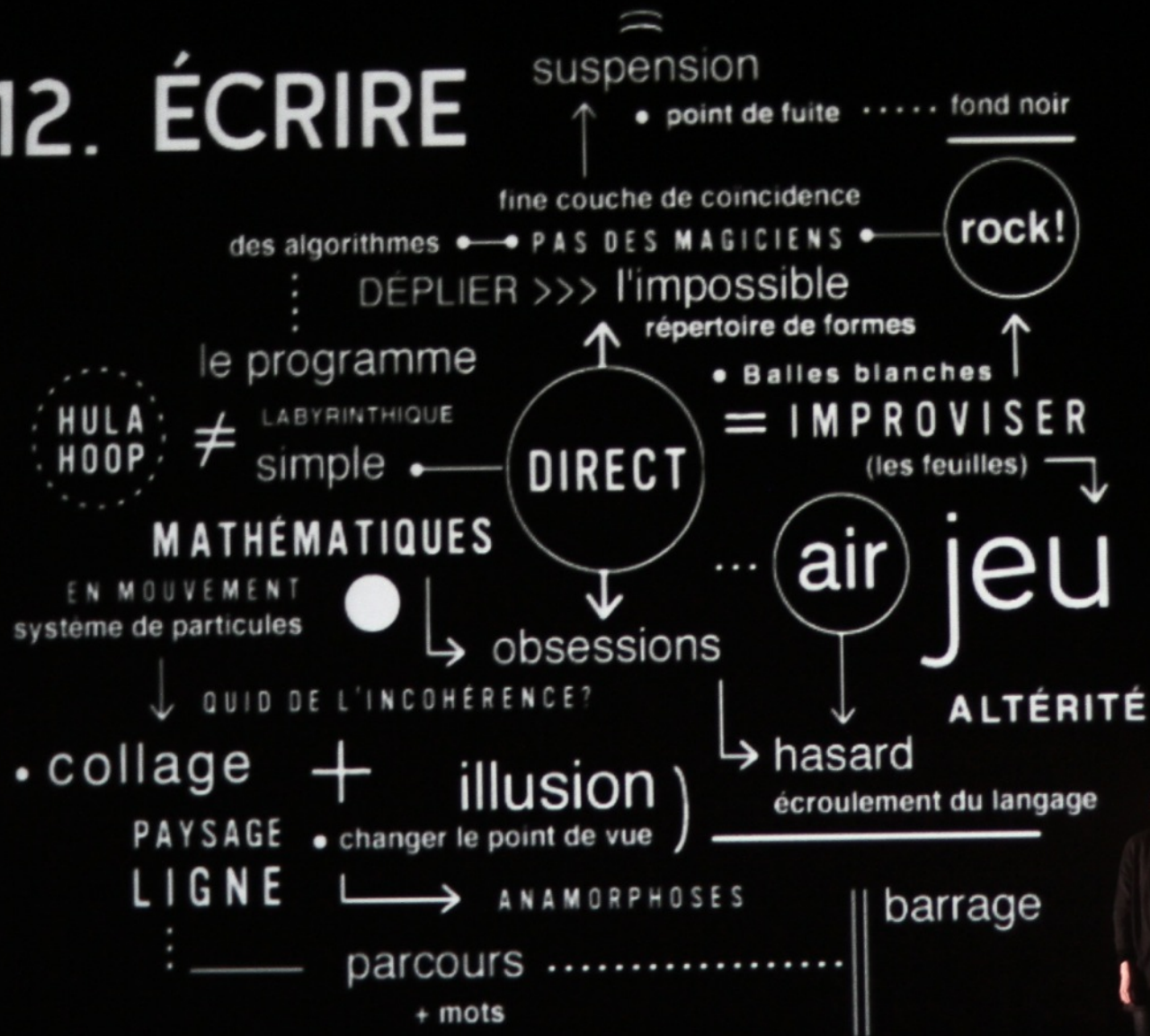
Les points essentiels du projet artistique de la compagnie tissent le fil du déroulé de la conférence-spectacle :

1. COMMENCER PAR JONGLER!
2. L'ILLUSION NOUS INTÉRESSE
3. DE LA MUSIQUE ROCK!
4. NE RIEN CACHER
5. FAIRE DES CHOSES SIMPLES
6. DESSINER DANS L'ESPACE
7. METTRE EN MOUVEMENT
8. FAIRE À QUATRE MAINS
9. DU NOIR ET BLANC
10. NE RIEN PRENDRE AU PIED DE LA LETTRE
11. RESTER FIDÈLES À NOS OBSESSIONS
12. ÉCRIRE
13. UN POINT C'EST TOUT

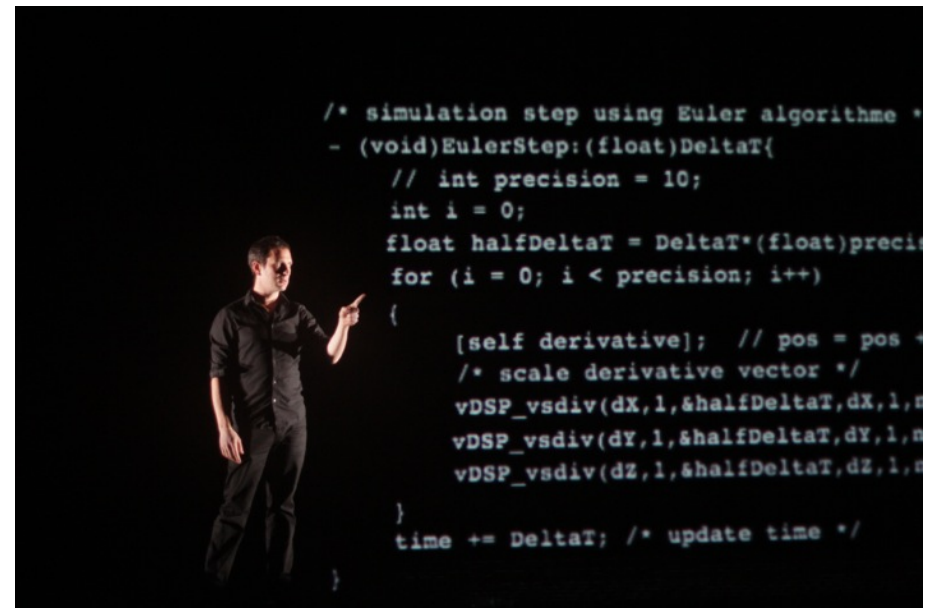
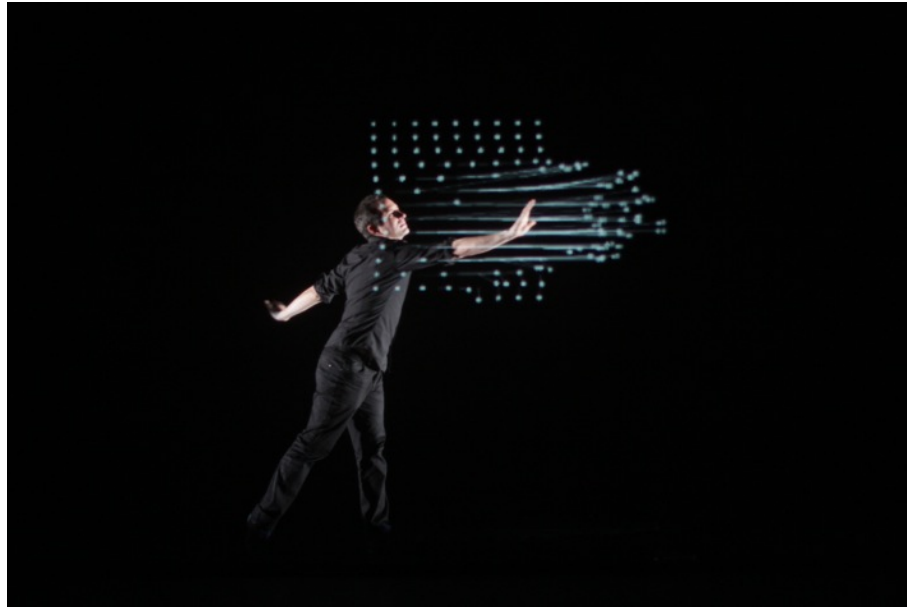


Va-et-vient du jonglage réel à la manipulation virtuelle, de la parole au spectaculaire.

12. ÉCRIRE







De la monstration à la démonstration et inversement



LA COMPAGNIE

Depuis sa fondation en 2004, la compagnie travaille dans le champ des arts numériques et des arts vivants. Elle crée des formes allant du spectacle aux expositions associant imaginaire, réel et virtuel, avec comme spécificité le développement sur-mesure de ses outils informatiques. Elle met l'humain et le corps au centre des enjeux technologiques et artistiques, et poursuit la recherche d'un numérique vivant: mobile, organique, éphémère, sensible. En 2011, la compagnie est refondée par Adrien Mondot avec Claire Bardainne. Ils portent désormais conjointement le projet et conçoivent les créations à quatre mains. Elle est installée sur la Presqu'île de Lyon où elle occupe un atelier de recherche et de création.

Un premier travail autour du jonglage permet de réaliser en 2003 une petite forme, Fausses Notes et Chutes de Balles. Ce duo minimaliste pour un jongleur et un accordéoniste est une forme légère et tout terrain. Permettant de s'affranchir de nombreuses contraintes de "la scène", elle offre à la compagnie la possibilité d'être présente dans l'espace public, dans le cadre de festivals de rue, de nuits blanches, sur des places de marché ou dans des soirées incongrues... Convergence 1.0, lauréat de Jeunes Talents Cirque en 2004, représente l'acte de naissance de la compagnie Adrien M qui affirme alors ses axes de recherche : les arts vivants et les arts numériques. Ce spectacle s'impose comme le manifeste de la démarche pluridisciplinaire de la compagnie car il est né, non pas de l'idée de mêler jonglage et informatique, mais plutôt avec l'envie de mettre ces matières ancrées profondément dans l'univers d'Adrien Mondot au service d'une création.

S'inscrivant dans la continuité des recherches liant informatique et jonglage initiées avec le spectacle Convergence 1.0, reTime est une pièce courte qui vise à explorer de nouvelles matières visuelles. Dans cette volonté de croisement des disciplines et d'expérimentations numériques, la compagnie met en place des «laboratoires». Les modalités et les intervenants sont variables mais le but est toujours identique : donner un cadre de travail et de recherche basé sur la rencontre artistique et rendre possible l'exploration de matières hybrides. Cinématique, spectacle créé en janvier 2010, qui a remporté en 2009 le Grand Prix du Centre des arts d'Enghien- les-Bains est une exploration abstraite autour du mouvement, dans la lignée de ces recherches, à la croisée entre la danse, le jonglage et le motion-design. Associée durant 3 saisons (2005-2008) au Manège de Reims, scène nationale, la compagnie a mené entre 2009 et 2011 un parcours avec l'Hexagone, scène nationale de Meylan. Au croisement des arts du cirque et des arts numériques, la recherche d'Adrien Mondot se situe aussi en lien avec l'atelier «Arts-sciences» développé par la structure culturelle et le CEA.

En 2011, la compagnie devient Adrien M / Claire B et les créations sont désormais composées à quatre mains avec Claire Bardainne, plasticienne, dans une complémentarité entre mouvement et graphisme, conception informatique et construction de l'espace, approche intuitive et écriture dramaturgique, toujours orientées par la recherche d'un numérique vivant. Aller au-delà de l'espace du plateau et à la temporalité de la représentation est notamment un des axes forts de la transformation de la compagnie. Il créent ensemble l'exposition XYZT, Les paysages abstraits, une expérience plastique sensible mettant en jeu le corps du visiteur, se plaçant ainsi sur un territoire à la frontière entre arts plastiques et arts vivants. Ils co-signent en décembre 2011 la création de la conférence-spectacle Un point c'est tout à l'Hexagone SN de Meylan, où les fondations concrètes de la recherche globale affleurent, matières premières irréductibles qui ont pour la compagnie aujourd'hui valeur de manifeste. Ils conçoivent actuellement une prochaine pièce courte, nommée Hakanaï, performance pour une danseuse et un volume d'images en mouvement (création 2013). Adrien Mondot et Claire Bardainne mènent aujourd'hui ensemble la direction artistique et la gestion de la compagnie.

eMotion

Dans le cadre de sa réflexion sur le mouvement et la chorégraphie d'objets, la compagnie développe un outil d'expérimentation de relations entre des éléments virtuels et des données issues du monde réel, inscrit au cœur et à l'amorce de chacune de ses créations et collaborations (Légendes de Stéphanie Aubin, Ciels de Wajdi Mouawad, Grand Fracas issu de rien, création collective Théâtre du Peuple). Baptisé eMotion (pour electronic Motion, mouvement électronique), l'objectif initial de ce logiciel est d'explorer les interactions entre image et corps dans l'optique du spectacle vivant. Si le projet est issu des recherches sur le jonglage, il en dépasse largement les contours, mais hérite cependant d'un rapport concret et sensible à la matière, au corps et au mouvement.

Toutes les images sont ainsi générées, calculées et projetées en direct pour offrir une synthèse sensible, d'une présence palpable sur scène, selon une règle cruciale qui détermine toute la programmation informatique : penser l'énergie qui anime les objets, plutôt que la forme extérieure de leur mouvement.

Les mathématiques ou l'informatique deviennent ainsi les outils possibles d'une construction poétique, déviés de leur utilité fonctionnelle, elles permettent la fabrication de nouveaux espaces sensibles bien que synthétiques. Elles ouvrent les portes de l'imaginaire et le virtuel, dans sa coïncidence avec le réel, délivre sa puissance d'évocation.

www.am-cb.net/emotion

ÉQUIPE

Conception et interprétation
Adrien Mondot & Claire Bardainne

Dispositifs informatiques
Loïs Drouglazet

Régie son et lumière
**Jérémy Chartier, Loïs Drouglazet,
Laurent Lechenault, en alternance**

Regard extérieur
Charlotte Farcet, Valérie Puech

Direction technique
Alexis Bergeron

Administration
Marek Vuiton

Diffusion
Charlotte Auché

Assistante de production
Margaux Létang

Adrien Mondot

Fondateur de la compagnie, Adrien Mondot est un artiste multidisciplinaire dont le travail se situe au point d'intersection entre l'art du jonglage et l'innovation informatique.

Initialement chercheur en informatique, il travaille pendant 3 années à l'Institut National de Recherche en Informatique et Automatique de Grenoble où il s'applique à imaginer et concevoir de nouveaux outils de création graphique s'affranchissant de la réalité. Durant cette période il développe également des programmes pour différentes structures culturelles gérant les problèmes d'anamorphoses complexes de projections d'images. Il découvre la danse en 2003 à l'invitation du chorégraphe Yvann Alexandre, participant à la création collective *Oz*.

En créant sa compagnie, il s'agit pour lui de mêler étroitement les arts numériques, sonores, le jonglage et le mouvement, explorant les liens entre innovation technologique et création artistique. Avec ses spectacles, et s'appuyant sur les outils qu'il développe, il s'affranchit des règles de l'apesanteur et du temps, brouille les pistes, se joue d'un art du cirque et de l'informatique dans un jeu d'illusion magique, chorégraphique et poétique.

Il multiplie aussi les collaborations, notamment avec Kitsou Dubois, Stéphanie Aubin, Ez3kiel et au sein de laboratoires de recherche indisciplinés qu'il organise régulièrement et qui lui permettent de nourrir ses réflexions et ses travaux de recherche. Il a également participé au dernier spectacle de Wajdi Mouawad, *Ciels*, créé en 2009 en Avignon.

Lauréat de Jeunes Talents Cirque en 2004 avec le projet *Convergence 1.0*, il a été soutenu par la SACD dans le cadre des «Numéros neufs» pour la création du numéro issu de *reTime*, *Kronoscop*. Avec *Cinématique*, la compagnie Adrien M a remporté le Grand Prix du jury dans le cadre de la compétition internationale «Danse et Nouvelles Technologies» organisée par le festival Bains Numériques à Enghien-les-Bains en juin 2009. Il rencontre Claire Bardainne en 2010 lors du Labo#5. Ils décident de s'associer pour l'ensemble des prochaines créations et de faire évoluer la compagnie. Ils co-signent en septembre 2011 la création de l'exposition *XYZT, Les paysages abstraits* et du spectacle *Un point c'est tout* en décembre 2011 à l'Hexagone SN de Meylan.

Claire Bardainne

Artiste plasticienne, scénographe et designer graphique, Claire Bardainne est diplômée de l'École Estienne et de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris. Ses recherches visuelles se concentrent sur le lien entre signe, espace et parcours, explorant les va-et-vient entre imaginaire et réalité.

Entre 2001 et 2005, elle collabore à plusieurs projets liés à la mobilité urbaine : avec l'Atelier Ici Même-Paris, et au sein du projet Troll mené par les architectes d'AWP qui aboutit notamment à une performance nocturne avec le collectif Stalker à Rome en 2005.

En 2004, elle fonde à Paris avec Olivier Waissmann le Studio BW dont l'activité se concentre sur la création d'identités visuelles, le graphisme d'exposition et le graphisme multimédia, en particulier dans le domaine de la culture et de l'architecture.

Dans le cadre du McLuhan Program in Culture and Technology de l'Université de Toronto, elle obtient en 2007 une résidence où elle commence un projet intitulé Wicklow, associant dessin, micro édition et performances.

Depuis 2007, elle accompagne en tant que plasticienne, par un travail graphique et la création d'images, les travaux théoriques de chercheurs en sociologie de l'imaginaire issus du Ceaq (Sorbonne, Paris), laboratoire orienté sur les nouvelles formes de socialité et sur l'imaginaire contemporain. Elle collabore notamment aux Cahiers européens de l'imaginaire (revue annuelle, CNRS Editions) et a publié l'essai-livre d'art *Récréations. Galaxies de l'imaginaire postmoderne*, CNRS Editions, Paris, 2009, avec Vincenzo Susca.

Depuis sa participation en février 2010 au Labo#5, elle collabore avec Adrien Mondot. Elle co-signe l'œuvre numérique interactive *Sens dessus dessous* diffusée au Théâtre Auditorium de Poitiers durant la saison 2010-2011. Ensemble ils conçoivent en août 2011 au Théâtre du Peuple de Bussang la scénographie numérique de *Grand Fracas issu de rien* (création collective dirigée par Pierre Guillois).

En septembre 2011, ils créent l'exposition *XYZT, Les paysages abstraits*, à la Casemate CCSTI de Grenoble et le spectacle *Un point c'est tout* en décembre 2011 à l'Hexagone SN de Meylan.

RÉSUMÉ TECHNIQUE

Pré-requis techniques et principe scénographique

Durée approximative : 50 minutes, sans entracte

Le spectacle comportera de nombreuses projections vidéos au sol, aussi tous les rangs qui se trouvent au-dessous du niveau du plateau devront être condamnés.

Le premier rang sera donc de plain-pied avec le plateau.

L'ordinateur gérant la double projection se trouve dans le pupitre.

Il sera parfois contrôlé depuis la régie via un accès wifi.

Hauteur minimum sous perche: 6m

Taille minimum du plateau:

- 12m de mur à mur ;
- 10m d'ouverture au cadre de scène ;
- 8m de profondeur ;

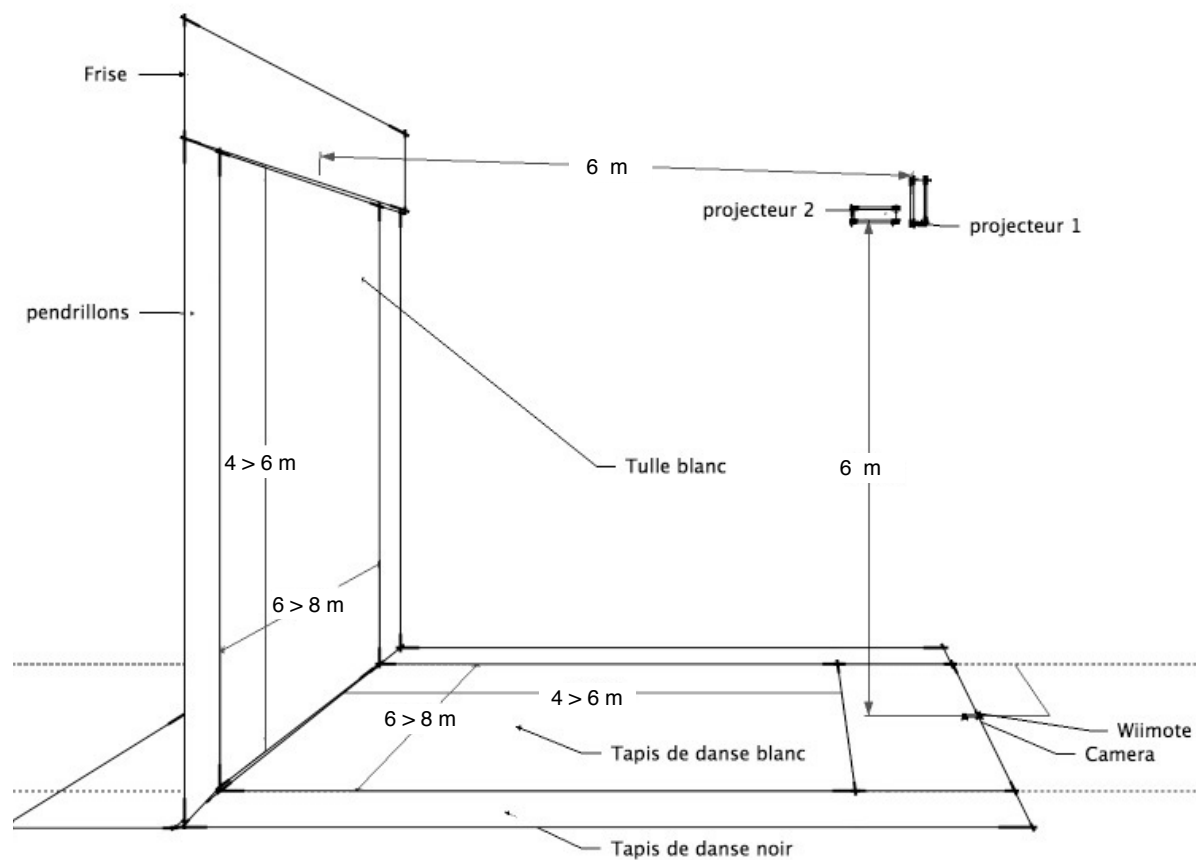
Espace de jeu en tapis de danse blanc :

- 6m (mini) > 8m d'ouverture ;
- 4m (mini) > 6m de profondeur ;

Le tour de l'aire de jeu devra être en tapis de danse noir.

Pendrillons et frises:

- Utilisation d'un tulle blanc (fourni par la Cie) ;
- Pendrillonnage à l'italienne avec quatre rues devant le tulle blanc.
- Frises à 6 m ;
- Le tulle blanc doit être cadré au lointain à 4m (mini) > 6 m de hauteur et 6m (mini) > 8 m d'ouverture ;
- Le fond de scène doit être noir.



PROJETS EN DIFFUSION

Hakanai / création 2013

Performance chorégraphique, arts numériques

Durée : 40 min

Une performance chorégraphique en forme de haïkus, pour une danseuse à la rencontre d'un univers numérique changeant, onirique, fait de matières insaisissables. Cette pièce, autonome techniquement, peut être présentée dans des lieux atypiques, hors des plateaux de théâtres. Les spectateurs installés autour du dispositif peuvent entrer à l'intérieur à l'issue de la performance.

Dossier <http://am-cb.net/docs/amcb-hkn-dossier.pdf>

Vidéo <http://www.vimeo.com/amcb/hakanai>

Cinématique / création 2010

Spectacle arts numériques et danse

Durée : 1h05

Une danseuse et un jongleur offrent une invitation au voyage, à la rêverie, au jeu. Une traversée de matières virtuelles, qui comme autant de paysages, créent des espaces poétiques où l'imaginaire de l'enfance ressurgit.

Dossier <http://am-cb.net/docs/AMCB-CMTQ-Dossier.pdf>

Vidéo <http://vimeo.com/amcb/cinematique>

XYZT, Les paysages abstraits / création 2011

Exposition-parcours

10 installations interactives

Une promenade interactive et immersive dans un territoire numérique luxuriant où toucher du doigt un algorithme ou éprouver la matière de la lumière deviennent possibles.

Dossier <http://am-cb.net/docs/AMCB-XYZT-Dossier.pdf>

Fiche Tech <http://am-cb.net/docs/AMCB-XYZT-FicheTech.pdf>

Vidéo <http://vimeo.com/amcb/xyzt>

À venir...

Air (titre provisoire) / création automne 2015

Spectacle danse et arts numériques

Un spectacle où les impossibles se trouvent réunis : l'image qui prend vie et le corps qui oublie la gravité. Une partition numérique projetée dans un dispositif d'illusion optique, un trio d'acrobates, une machine d'envol mettent l'extra-ordinaire soudain à portée de main. Mais plus que la recherche de la prouesse technique, c'est celle d'un onirisme du mouvement qui anime cette écriture par l'image.

INFOS

Contacts

Compagnie **Adrien M / Claire B**
54 quai Saint-Vincent
F 69001 Lyon
+33 4 27 78 63 42
www.am-cb.net

siret 477 489 264 00028
tva fr 31 477 489 264 ape 9001Z
licence 2-138630 licence 3-104173

Co-direction artistique
Adrien Mondot & Claire Bardainne

Diffusion contact@am-cb.net

Partenaires

Production
Adrien M / Claire B

Coproductions, aides et soutiens
Hexagone, Scène nationale de Meylan
Les Subsistances, Lyon
Espace Jean Legendre, Scène nationale de l'Oise en
préfiguration, Théâtre de Compiègne
MA Scène nationale, pays de Montbéliard
Ministère de la Culture et de la Communication / DICRÉAM
Conseil Régional Rhône-Alpes
Conseil Général de l'Isère
Théâtre du Peuple, Bussang
Casino de Bussang
Théâtre de la Croix-Rousse, Lyon
La compagnie Adrien M / Claire B est conventionnée
par la DRAC Rhône-Alpes, par la Région Rhône-Alpes
et soutenue par la Ville de Lyon.



Rhône-Alpes Région



Ressources

Dossier de présentation
<http://am-cb.net/docs/AMCB-PCT-Dossier.pdf>

Images
<http://am-cb.net/docs/AMCB-PCT-Images.zip>

Fiche Technique
<http://am-cb.net/docs/AMCB-PCT-FicheTech.pdf>

Ressources supplémentaires sur demande.

Photos © Adrien M / Claire B

UN POINT, C'EST TOUT



PRESSE

Télérama

6-8 RUE JEAN ANTOINE DE BAIF
75212 PARIS CEDEX 13 - 01 55 30 55 30

BEAU GESTE

*Une distrayante conférence-spectacle sur les...
algorithmes.*

Certains artistes se réalisent dans la construction de mondes chimériques, s'éclatent dans des batailles de boules de neige virtuelles, se payent des sueurs froides dans des paysages tissés de ponts et d'abysses imaginaires. C'est le cas d'Adrien M (Adrien Mondot, jongleur informaticien) et de Claire B (Claire Bardainne, plasticienne). Ces deux-là parviennent à nous faire partager leur appétit pour l'informatique à travers une conférence-spectacle. Leurs histoires de points et de lignes sont affaire de «*maillage*», et donc de «*tricot numérique*», souligne avec malice le jeune conférencier, doté du sens des mots autant que du sens du rythme. Titillé par des envies de danse et de chorégraphie, Adrien M affirme ici une vocation pédagogique, déjà perceptible dans l'exposition fouillée qui accompagnait son précédent spectacle (Cinématique)(...) ...la fraîcheur des deux chercheurs sert aussi leur propos. «*Expliquer, d'est déplier*», note le jeune érudit, dont on connaît par ailleurs le goût pour le Japon. On le suite dans ses savants origamis.

par Mathieu Braunstein



L'architecture aujourd'hui

N°395 mai-juin 2013

Adrien M / Claire B

par Laure Picout

2 doubles pages suivantes

86 INSPIRATION



La conférence-spectacle *Un point c'est tout* entremêle immersion visuelle, moments dansés et explications scientifiques.
The lecture-show *Un point c'est tout* combines visual immersion, dance and scientific explanations.



ADRIEN M / CLAIRE B

Informaticien et jongleur, Adrien Mondot fonde sa compagnie en 2004, alliant arts numériques et spectacle vivant. En 2011, il s'associe à Claire Bardainne, plasticienne et scénographe, dans le cadre d'installations informatiques et poétiques, signées **Adrien M / Claire B**. Ce duo sensible imagine alors l'exposition *XYZT Les Paysages abstraits*, dans laquelle le spectateur interagit en permanence avec son environnement virtuel. À partir d'un point dans l'espace, les lettres X [horizontalité], Y [verticalité], Z [profondeur] et T [temps] permettent de créer illusions typographiques et métaphores en mouvement. L'objectif : « arpenter un espace numérique luxuriant, toucher du doigt des algorithmes, éprouver la matière de la lumière pour explorer des territoires imaginaires ». Recherche scientifique et complexité digitale s'éclipsent derrière un monde interactif et féérique, comme un avant-goût du futur.

A computer scientist and juggler, Adrien Mondot founded his company in 2004, combining digital and performing arts. In 2011, he joined forces with Claire Bardainne, a visual artist and set designer, to create poetic digital installations under the name **Adrien M / Claire B**. This sensitive duo came up with the exhibition *XYZT Les Paysages abstraits*, in which spectators are in constant interaction with their virtual environment. Using a point in space, the letters X [horizontal], Y [vertical], Z [depth] and T [time] create typographic and metaphorical illusions in motion. The aim is to "wander around a luxuriant digital space, reaching out and touching algorithms, feeling the substance of light to explore imaginary territories". Scientific research and digital complexity are concealed behind this interactive, magical world, like a taste of the future that awaits us.

Exposition / exhibition *XYZT Les Paysages abstraits*
au / in Smart LouArque, place Charles III à / in Nancy, France
du 24 mai au 16 juin 2013 / from 24 May to 16 June 2013.
Spectacles Cinématique (24 mai / May) et *Un point c'est tout* (28 mai / May) à / in La Méridienne, Lunéville.

LAURIE PICOUT

87



Anamorphose spatiale, installation contemplative / contemplative installation.
Cette anamorphose est générée par un ordinateur qui transmet une série de lignes mouvantes, perturbant la perception de l'environnement.
This anamorphosis is generated by a computer that transmits a series of moving lines, distorting the perception of the environment.

Nuées mouvantes, installation interactive / interactive installation.
Captée par une caméra Kinect, la silhouette du visiteur est transposée en 10.000 petits traits environ, agités de mouvements collectifs complexes.
Captured by a Kinect camera, the visitor's silhouette is transposed in approximately 10,000 small lines, shaken by complex collective movements.



« Les mathématiques ou l'informatique sont les outils possibles d'une construction poétique, [...] elles ouvrent les portes de l'imaginaire, et le virtuel, dans sa coïncidence avec le réel, délivre sa puissance d'évocation. »

"Mathematics and IT are the possible tools of poetic construction, [...] they push open the doors of the imaginary, the virtual, in its coincidence with reality, freeing the power to evoke."

Adrien Mondot et / and Claire Bardainne



