

**Adrien M & Claire B**

# Revue de presse

## **Contact presse compagnie**

### **Agence Plan Bey**

Dorothée Duplan, Camille Pierrepont, Fiona Defolni assistées de Louise Dubreuil  
+ 33 (0)1 48 06 52 27 / [bienvenue@planbey.com](mailto:bienvenue@planbey.com)

maj juin 2023

---

# Adrien M & Claire B



## CONTACTS

Adrien M & Claire B  
54 quai Saint-Vincent  
69001 Lyon France  
00 33 4 27 78 63 42  
contact@am-cb.net  
[adrienm-claireb.net](http://adrienm-claireb.net)

**Direction artistique** Claire Bardainne & Adrien Mondot  
**Administration** Marek Vuiton, assisté de Mathis Guyetand  
**Direction technique** Raphaël Guénot  
**Production, diffusion** Joanna Rieussec  
**Production** Juli Allard-Schaeffer, Margaux Fritsch, Delphine Teypez

Présentation de la compagnie <http://am-cb.net/docs/AMCB-Francais.pdf>  
Bio Adrien Mondot <http://am-cb.net/docs/AMCB-BIO-AdrienMondot.pdf>  
Bio Claire Bardainne <http://am-cb.net/docs/AMCB-BIO-ClaireBardainne.pdf>

Photo © Romain Etienne - item

## Sommaire

### ACTUALITÉ

- Défilé « Homme plissé ISSEY MIYAKE » - Janvier 2023
- Just your shadow
- Dernière minute
- Compagnie - Revue de presse 2022/2023

### REVUE DE PRESSE 2009-2020

- Faire corps - Adrien M & Claire B
- Équinoxe
- Acqua Alta
- L'ombre de la vapeur
- Mirages & miracles
- Hakanäi
- XYZT Les paysages abstraits
- Le mouvement de l'air
- Pixel
- Cinématique
- Compagnie

---

# Défilé

# Homme plissé

# ISSEY MIYAKE

Au Palais de Tokyo - Janvier 2023

---



4 / 12



## Homme Plissé Issey Miyake

Geometric precision is integral to the Japanese label, which has honed an architectural aesthetic since its debut in the early '70s. For autumn/winter 2023, this translated into an investigation into the triangle and other basic shapes, which can be manipulated or tessellated into more complex forms. In the brand's idiosyncratically theatrical style, the label's performative show - directed by French visual and performing arts company Adrien M & Claire B - featured different design chapters, including *Triangular Grid*, a pleat series printed with triangles of gradually increasing dimensions, inspired by the work of American architect and philosopher Buckminster Fuller. *LH*

<https://www.vogue.co.uk/fashion/gallery/menswear-aw23-shows>

## Paris Fashion Week Men's A/W 2023: Givenchy to Louis Vuitton

Paris Fashion Week Men's A/W 2023 highlights, as chosen by Wallpaper\* – from Wales Bonner's ode to the city as a creative refuge to Saint Laurent's return to the menswear schedule

### Homme Plissé Issey Miyake

The latest Homme Plissé Issey Miyake was directed by Adrien M & Claire B, a French visual and performing arts company that, for the occasion, created an immersive video installation that stretched across the walls of the Palais de Tokyo space. A series of projections also featured on the runway itself, seeing flitting lights – 'like an imaginary river of myriad particles' – undulating across the runway, and across pieces of sheer fabric, brandished by a group of dancers. As ever, the presence of such choreography was symbolic of the brand's desire to create clothing primed for movement, the spectacle this season evoking 'a world that blurs our perception of space and gravity', as the notes described. The collection itself was titled 'Upon a Simplex', an exploration of triangles and other simple geometric shapes, which when put together can develop into increasingly complex forms. As such, the 'Edge' coat was one of this season's new introductions, a cocooning style in high-density polyester pleats, which draws inspiration from the composition of triangles, while grid-like and triangle prints referenced the work of American architect and philosopher R Buckminster Fuller. Other pieces – like a skirt and pullover parka – were cleverly constructed from overlaid triangles of fabric. Such experimentations are the heart of Homme Plissé Issey Miyake's approach, an ever-evolving vision for the brand which continues to transform the way clothing is made and worn.

Jack Moss  
Fashion Features Editor

<https://www.wallpaper.com/fashion-beauty/paris-fashion-week-mens-aw-2023>

BY



Olivier Guyot

TRANSLATED BY

Cassidy STEPHENS

PUBLISHED

Jan 20, 2023

## Paris, between Orient and Scandinavia with Rains, Issey Miyake and Sean Suen

This Thursday, buyers, journalists and fashionistas walked through Paris, which was empty in some areas and manic in others, due to a big day of strike in protest against the raise of the retirement age, announced by the French government. Three international fashion houses, [Rains](#), [Issey Miyake](#) and [Sean Suen](#) unveiled their collections in an unusual atmosphere in the French capital, each with a strong vision.



## A return to calm at Issey Miyake

A return to a state of calm at Issey Miyake, which unveiled its new collection "Homme plissé" at the Palais de Tokyo. A moment of poetry far from the noise and the traffic, where fashion continued, as if nothing was going on. The stage, plunged into darkness, was illuminated by a myriad of lights, projecting the audience into a galaxy or a virtual third dimension.

The acrobatic dancers of Adrien Mondot and Claire Bardainne's company paraded a long veil in a delicate wave motion, performing cartwheels and rolls, while clouds stretched out in volutes on the walls. The models followed one another, striding down the catwalk in their pleated and colourful outfits. They combined flowing and wide shorts with tops, mid-length shirts and light jackets in different colours. Deep green and taupe grey, orange and khaki, purple and lime.

Sleeveless cardigans were stretched out into tunics, or turned into playsuits. Still working on its emblematic pleated technique, the Japanese house offered knitted ensembles, or in a more sporty vein, nylon trousers and hooded windbreakers. It explored different variations of pleats, wider in rust or ash blue overcoats, flattened diagonally in a quilted mint green waistcoat or gathered on the shoulders and edges of some of the other pieces.

Issey Miyake also played with construction, rounding the shoulders and silhouettes of jackets and coats, assembling triangles of fabric to make certain garments, or folding panels into detachable pockets with press studs. The collection was comfortable and light, allowing great freedom of movement. A movement accentuated in some pieces with graphic prints.

## HOMME PLISSÉ ISSEY MIYAKE | AUTUMN WINTER 2023

UPON A SIMPLEX

Written by Francesca Baratta



The **Homme Plissé Issey Miyake** Autumn Winter 2023/24 Collection, "Upon a Simplex," was presented on Jan 19. At **Palais de Tokyo** in Paris. This collection is an examination of triangles and other simple geometric shapes that can evolve into multiplex, complicated forms. These configurations are worked into garments, their linear segments converted into folds within the constructed fabric. "Upon a Simplex" is the result of intricate formations that consider and appreciate the beauty that exists within the simplicity of basic geometry. French visual and performing arts company **Adrien M & Claire B** directed the show with immersive video installations, teleporting guests and models into a world that ignores space and gravity. Instead, lights reveal a fluid-like membrane, a plasma that spreads, crumples, unfolds, dancing across the runway in contrast to garments inspired by sharpness.

Homme Plissé Issey Miyake Paris Fashion Week Autumn/Winter 2023

## PFWM AW23: Homme Plissé Issey Miyake

by Ben Sanderson · January 20, 2023 · Fashion, Fashion Shows, Menswear, News

YOU CAN always rely on *Homme Plissé Issey Miyake* to deliver a well needed injection of colour, and this was something that was in abundance at the house's latest presentation in Paris. From geometric patterns to free flowing looks, the collection encapsulates all that we love about the designer, promising increasingly methodical production techniques that elevate the garments to near works of art.

Titled "Upon A Simplex," the collection centres around structural garments built upon triangles. On reflection, it seems almost impossible due to the fluidity of the pieces, however it surely wouldn't be an Issey Miyake collection if our minds weren't exercised.



The motif of triangles and other geometric shapes are interspersed throughout the collection, some in ways that are less evident. For instance, a selection of pieces are made utilising a three-by-six method of design, consisting of six triangles made into a hexagonal shapes.

While these more discreet creations are certainly a highlight, that isn't to say there aren't more blatant examples of the use of shapes. A key instance is the triangular grid pattern that filters across jackets and trousers, deriving inspiration from the work of American architect R. Buckminster Fuller. Using Fuller's experimentation with different shapes as a starting point, the triangles increase in size as they scatter across the garments, tricking the eye and creating a three-dimensional effect.

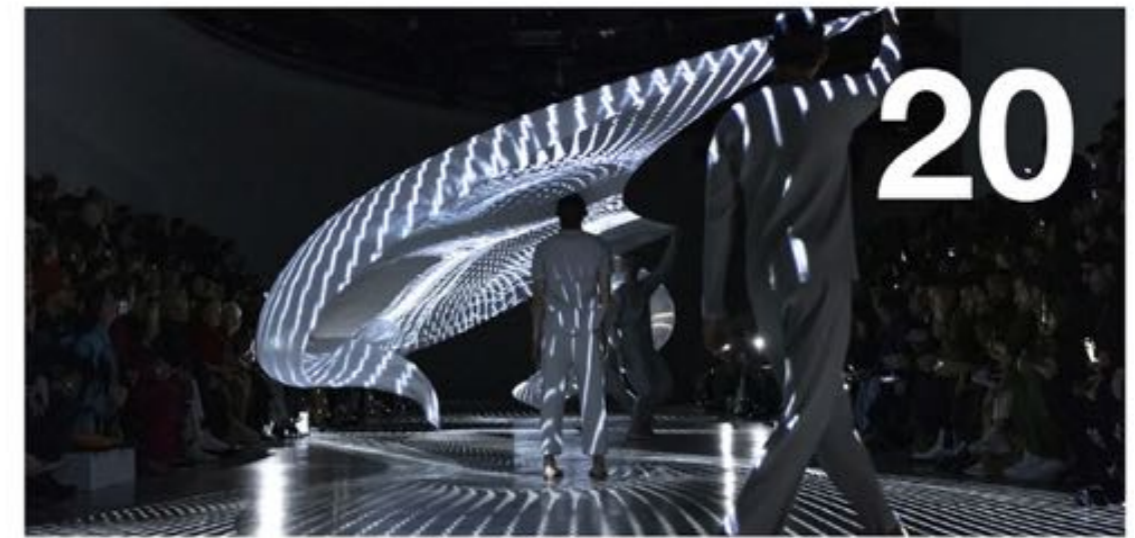
Optical illusions are another recurrent theme, most noticeable in the new "skew grid" pattern. The diagonal pleats, combined with the trajectory of the lines on the garments almost create a sense of movement as they approach, yet another evolution of the houses beloved pleated designs.

The collection is elevated though the production of the show, as envisioned by French visual arts company, Adrien M & Claire. A video installation transports the viewer to an obscure world of high fashion, and allows us to feast upon the houses continual reinvention of their staple designs, all in a way that is quintessentially Issey Miyake.

by Ben Sanderson



# Numéro



## Danseurs et constellation d'étoiles au défilé Homme Plissé Issey Miyake automne-hiver 2023-2024

Ce jeudi 19 janvier au Palais de Tokyo, le label japonais présentait la première collection de sa ligne masculine Homme Plissé Issey Miyake après la disparition de son fondateur il y a bientôt six mois. Un défilé jouant sur la géométrie animée par des danseurs et acrobates et une création numérique immersive de la compagnie française Adrien M & Claire B.

## Homme Plissé Issey Miyake présente un défilé nomade mettant la géométrie à l'honneur

Plus de cinq mois se sont écoulés suite à la disparition d'**Issey Miyake** début août dernier, à l'âge de 84 ans. Depuis, son héritage se prolonge à travers son équipe qui continue de décliner les principes fondateurs du label japonais créé en 1971. Pour la nouvelle **collection** de la ligne masculine **Homme Plissé Issey Miyake**, formes géométriques essentielles et notamment le triangle constituent le fondement des quarante ensembles présentés dans l'enceinte du **Palais de Tokyo** ce jeudi 19 janvier. Si les lignes angulaires apparaissent aussi bien sur les plis des poches des vestes et pantalons plissés que dans la forme des cols asymétriques, on les retrouve encore plus visiblement dans les lignes blanches qui s'entrecroisent en all over sur le fond noir de plusieurs vestes, chemises et pantalons, et surtout dans la série d'imprimés composés de triangles bicolores rouges et noirs ou blancs et noirs de tailles diverses. Ceux-ci s'inspirent directement des créations architecturales de l'Américain **Richard Buckminster Fuller**, à l'instar de son fameux dôme géodésique à la structure en treillis triangulaires.

Pour la **saison automne-hiver 2023-2024**, Le vestiaire proposé par **Homme Plissé Issey Miyake** se montre particulièrement fluide et **nomade** grâce à la présence de pièces modulables, telles que les coupes raglans superposées aux chemises et tuniques – principe déjà exploré lors de la collection précédente –, les manteaux, capes et jupes amples et asymétriques libérant le mouvement des bras, les parkas et vestes plus épaisses en plissé matelassé, et bien sûr les vestes à capuches en nylon léger, qui peuvent être ensuite repliées et accrochées à l'épaule pour être portées comme des sacs en bandoulière.

## Un spectacle visuel saisissant orchestré par la compagnie Adrien M & Claire B

Mais un **défilé Issey Miyake** ne le serait pas complet sans sa part de surprise et de spectacle. Habitué à inviter des danseurs et musiciens sur scène, mais également à travailler les lumières avec précision pour souligner le mouvement des pièces, le studio du label japonais a fait appel cette saison à la compagnie française **Adrien M & Claire B**, connue pour ses créations audiovisuelles immersives et interactives jouant avec l'architecture des espaces et les corps – comme ils l'ont notamment démontré en 2020 dans leur exposition personnelle à la Gaité Lyrique. Projetées du sol aux murs de la vaste salle incurvée plongée dans la pénombre, leurs nuées mouvantes de points et de lignes blanches créent une galaxie parsemée d'étoiles dans laquelle évoluent six danseurs et acrobates, faisant vivre ces images à l'aide de voiles translucides et de leur chorégraphie gracieuse pour offrir aux spectateurs un grand moment de poésie.



Le spectacle imaginé par Adrien M & Claire B pour le défilé Homme Plissé Issey Miyake automne-hiver 2023-2024

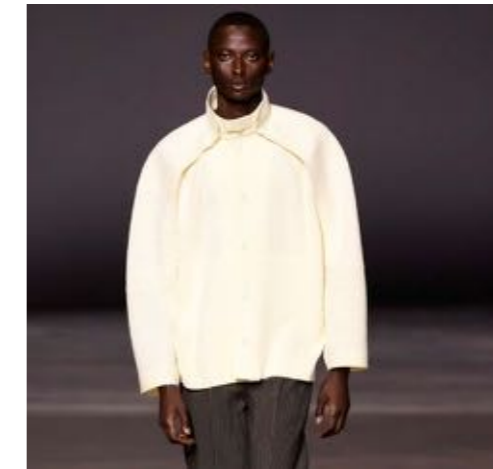
1/5



FASHION WEEK

## Entre géométrie et particules fluides, Homme Plissé Issey Miyake esquisse son imaginaire

Publié le 19 janvier 2023  
La rédaction



Présentée ce jeudi au Palais de Tokyo, la collection **Homme Plissé Issey Miyake** automne-hiver 2023-2024 s'inscrit telle une enquête sur les triangles et autres apparences géométriques qui se développent dans la création de formes complexes. Pour cette ligne *Upon A Simplex*, les segments de ligne sont adaptés comme des plis dans le tissu. Une scénographie spectaculaire pensée par Adrien M & Claire B, une compagnie française d'arts visuels et de la scène, transforme le lieu en un monde qui brouille notre perception de l'espace et de la gravité. Une membrane fluide, suggérant une rivière imaginaire composée d'une myriade de particules, apparaît par intermittence. Des chants mystérieux rythment son mouvement, entre palpitation ou froissement, à mesure que le monde émerge ou se submerge.



---

# Just your shadow

## Adrien M & Claire B

X

## Jann Gallois | Cie BurnOut

### Festival Avignon 2022

---

---

#### La Nuit immersive, plongée dans l'hybridation

**Just Your Shadow d'Adrien M & Claire B / Photo Christophe Raynaud de Lage**

Avec la Nuit immersive, six performances ont investi, le 12 juillet dernier, l'espace de l'église des Célestins, offrant une plongée dans des univers singuliers.

Il est minuit et demi lorsque le public rentre dans l'église des Célestins pour la troisième et dernière représentation de la Nuit immersive. Organisée par l'Adami et Tracks, le magazine d'Arte, cette Nuit baptisée Super Tomorrow a pour but de mettre en lumière, comme le précise le dossier de presse, des artistes « mêlant arts et nouvelles technologies ». Très hétéroclite, la programmation offre des propositions à la croisée des arts visuels et des arts vivants. Des formes conçues par une nouvelle génération d'artistes, qu'ils soient chorégraphes, performeurs, comédiens, ou, encore, metteurs en scène (Guillaume Cousin Julie Desmet Weaver X Underground Sugar Adrien M & Claire B Jann Gallois Rocio Berenguer Moran Sanderovich et Thomas Laigle

Si toutes ces performances ont été rassemblées du fait de l'emploi de nouvelles technologies, une seulement a largement recours à la vidéo. Inspirée du film L'Écume des jours – adaptation par Michel Gondry du livre de Boris Vian –, la création met en scène Axel Beaumont interagissant avec un écran sur lequel se trouve son âme sœur (Lou de Laage). L'intensité des sentiments est traduite par une série de fonds d'écran psychédéliques et effervescents créés par Julie Desmet Weaver, l'ensemble tentant de conjuguer virtualité et émotions. Pour autant, si la proposition est esthétiquement séduisante, l'immersion demeure assez limitée et le rapport scène-salle ne diffère pas ici de celui d'une salle de théâtre classique.

Les deux formes suivantes réinventent et bousculent, en revanche, les règles des relations acteurs-spectateurs. Just Your Shadow investit une scène surélevée dans un renforcement de l'église et conduit les spectateurs à se masser devant. Artistiquement plus classique, cette performance est d'une beauté saisissante : on y voit deux femmes parcourues d'ondes de lumières lorsqu'elles se touchent. Sur la bande-originale du film Youth de Paolo Sorrentino (2015), les deux danseuses se découvrent au fil de la chanson, et leur chorégraphie, malgré sa lenteur, semble parfois défier la gravité à la faveur des variations lumineuses.

Intitulée Eathesun Thebadweeds, la deuxième performance entraîne les spectateurs dans un espace bi-frontal qui s'accorde parfaitement avec ce qui va suivre. Un néon blanc et carré disposé au sol s'allume et s'éteint, tandis que des formes accroupies, poilues et à l'apparence peu humaine – évoquant les créatures photographiées par Charles Fréger –, se déplacent. Une lumière s'allume, et ces « créatures » se révèlent être The Batweeds, un groupe de musique se présentant comme « vrai groupe de musique fictif, trans-espèce », mi-humain, mi-mauvaises herbes (traduction littérale de leur nom). « L'humain n'est plus

sexy car il n'a plus de puissance de futur », annonce le leader du groupe avant que les trois membres ne commencent à jouer et à entamer une chorégraphie étrange et jouissive par l'énergie dégagée. Conçue par l'autrice et metteuse en scène Rocio Berenguer cette performance interpelle par son rythme énergétique

D'autres propositions déplacent, à leur manière, les frontières de la performance, à l'instar du Silence des particules. Celle-ci s'articule autour de la machine intrigante construite par Guillaume Cousin (scénographe et éclairagiste passionné de physique quantique). Cette dernière rejette une fumée dont la forme s'apparente initialement à une méduse, avant de s'affiner en un cercle, et de « s'auto-détruire ». Sans interprète, ni accessoires, l'ensemble se révèle aussi simple, brut que fascinant.

Les deux dernières performances marquent un goût pour l'hybridation. Il y a Anastatica, réalisée par Moran Sanderovich, qui suscite un mélange d'intérêt et d'effroi. L'artiste y représente des formes humaines alternatives. Sur scène, un corps se dégage de ce qui semble être des boyaux, pour se lever au ralenti, une arme à la main. L'arme, comme la combinaison et le casque de la performeuse évoquent les entrailles d'un corps humain. Mais une fois le premier tableau passé, la proposition laisse perplexe, la performeuse semblant seulement tenter de se réengager dans les boyaux dont elle s'est extirpée.

Si l'enchaînement d'une performance à l'autre fonctionnait jusque-là, celui-ci achoppe lors du passage à // Zenith 2000K // – une grande partie du public ayant cru que cette création de Thomas Laigle se rattachait à la précédente. Un écueil qui renvoie à la structure même de cette Nuit immersive. Car si la cohérence des performances à travers les différentes technologies utilisées est réelle, leur association semble plus guidée par l'attrait de la nouveauté que par un vrai fil conducteur. Néanmoins, connexions entre les univers ou pas, l'écrin de l'église des Célestins, magnifique lieu marqué par les traces du passage du temps, accentue la sensation de plonger dans un univers à part. Entre romantisme de l'espace et hybridation des formes, cette Nuit immersive embarque le spectateur qui ressort un peu sonné

Hanna Bernard- [www.sceneweb.fr](http://www.sceneweb.fr)



---

# Dernière minute

revue de presse 2023

---

la  
terrasse

Mars 2023  
Mensuel  
Page 1/1

## Chailot Expérience #7: Focus numérique

CHAILLOT EXPÉRIENCE / CHOR. ADRIEN M & CLAIRE B / GILLES JOBIN / COMPAGNIE AΦE / JULIE DESMET\_WEAVER /EUGÉNIE ANDRIN /CLAIRE ALLANTE

Le dernier Chailot Expérience de la saison réunit le meilleur de la création numérique en danse.

Dans le cadre de Chailot Expérience, qui invite des artistes complices à s'emparer de tous les espaces du Théâtre, la fine fleur de la création numérique en danse se retrouve réunie pour plus d'une semaine en fin de saison. Adrien M et Claire B, à qui l'on doit les effets spectaculaires de la pièce à succès *Pixel* de Mourad Merzouki mais aussi notamment le très poétique *Acqua Alta*, présentent *Dernière minute*. Cette installation immersive et sensible propose de « vivre ensemble l'expérience d'une bascule entre un avant et un après, d'une métamorphose à l'endroit de la matière, à hauteur de particule. Être goutte, brûler feu, filer fumée, frissonner cendre, vibrer terre, glisser air, couler pluie, rouler vague ».

### La technologie au service de l'art chorégraphique

Avec *Cosmogony*, Gilles Jobin nous invite à une performance révolutionnaire. Depuis Genève, trois danseurs donnent vie à leurs avatars qui prennent corps devant nous ! Forts du succès de *WHIST* la saison dernière, la Compagnie AΦE revient quant à elle avec *OAR*. Dans le prolongement de cette dernière, Esteban Fourmi et Aoi Nakamura s'appuient sur la pièce *Zero degrés* d'Akram Khan et Sidi Larbi Cherkaoui pour poursuivre leur explora-



tion visant à amener le public au cœur d'une œuvre d'art grâce à la technologie. Enfin, pour *Entrez dans la danse*, la chorégraphe Eugénie Andrin s'associe à la réalisatrice Julie Desmet Weaver et à la directrice artistique Claire Allante. Les trois jeunes femmes s'inspirent de la « peste dansante », épisode de manie dansante qui fut notamment recensé en Alsace et en Allemagne aux XV<sup>e</sup> et XVI<sup>e</sup> siècles, pour inventer une installation immersive et interactive qui mêle « corps de chair, corps filmés et corps virtuels ».

**Delphine Baffour**

Chailot-Théâtre national de la Danse, 1 place du Trocadéro, 75016 Paris. Du 2 au 10 juin 2023. Tél. 01 33 63 30 00 / [theatre-chailot.fr](http://theatre-chailot.fr)

# «Dernière minute»: une exposition propose un voyage sensoriel au seuil de la vie

**SARAH-ÉMILIE NAULT**

Dimanche, 13 novembre 2022 00:00  
MISE À JOUR Dimanche, 13 novembre 2022 00:00

Enlevez vos chaussures, entrez dans une pièce sombre au tapis moelleux en petits groupes, appropriez-vous l'espace et préparez-vous à entreprendre un voyage au-delà de vous-mêmes. Ce périple – faisant plonger dans ce à quoi pourrait ressembler notre dernière minute d'existence – est le fruit du travail intérieur et sensoriel du couple de créateurs français Adrien M & Claire B.

Il y a de ces expériences qui se vivent plus qu'elles se décrivent. *Dernière minute*, la nouvelle installation-expérience offerte au Centre PHI, en est une. C'est après le décès de la mère de Claire Bardainne, qui coïncidait avec la naissance de leur fils, que le couple d'artistes a eu l'idée et l'envie de mettre en images le tourbillon d'émotions ressenties «lors de cette minute où l'on passe de la vie à la non-vie».

Une tâche émouvante et inspirante qui a fait naître leur œuvre la plus intime à ce jour, car trouvant son point d'ancrage dans leur propre histoire.

Des vagues, des ciels étoilés, des pluies d'étoiles et de particules, un cœur qui bat puis qui s'éteint, des traces comme des poussières d'étoiles suivant nos pas, des flashes éblouissants, de la musique aussi douce qu'un dernier souffle, de la fumée s'élevant comme une âme, des coups de tambours, des tourbillons, des gouttes d'eau faisant danser l'équilibre des choses, des moments de grande noirceur et beaucoup de douceur : les projections tapissant la pièce et se mouvant au sol comme sur le large cadre central remuent et émeuvent.

Ajoutons à cela la musique composée par Olivier Mellano, les sons et les images mouvantes parfois contrôlées par les spectateurs se déplaçant dans l'espace (il faut voir les enfants s'amuser !) et cela donne une œuvre immersive faisant autant réfléchir qu'elle sait faire du bien. Une dernière minute qui se multiplie par trente, comme on étire le temps avant de naître... ou de partir.

«Vous êtes ici à votre place, a d'ailleurs expliqué Adrien Mondot, qui tient à placer l'humain au cœur de ses projets. Vous êtes là et cela laisse une trace.»

L'exposition *Dernière minute* se visite à heure précise, en petits groupes de 20 personnes et sans chaussures. L'expérience dure 30 minutes et est présentée jusqu'au 5 mars 2023.

"Last Minute" immersive installation by Adrien M. and Claire B. opens at Centre PHI



Last Minute, the new immersive installation experience by Adrien M & Claire B.



**MONTREAL.**- Discover PHI's Fall programming with Last Minute, the new immersive installation experience by Adrien M & Claire B, for its North American premiere is now on view and will continue through March 5, 2023. In the coming months, PHI has a multitude of events on offer. In addition to the presentation of Last Minute, Living Sound, our sound immersion room returns with a brand new concept, and Horizons VR, our virtual reality exhibition, will be extended. Finally, the PHI Centre will welcome the CINEMANIA festival with Luxembourg as the guest of honour.

In 2020, it was the first time that an exhibition from this French studio crossed the ocean to be presented in Montreal. Mirages & miracles was exhibited a few weeks before the COVID-19 pandemic and had to be interrupted due to confinement. The PHI team really wanted to present the work of Adrien M and Claire B again. This time, Last Minute will be an opportunity to be immersed in the first or last minute of life.

Last Minute is a ritual to take care of mourning, births and metamorphoses while awakening our different senses. From this intimate experience, Adrien Mondot and Claire Bardainne wanted to create a transposition: the journey of the last minute. The one just before crossing the threshold.

For 40 minutes, in a space bathed in video and music, this installation offers the possibility of collectively experiencing a switch between a before and an after of metamorphosis at the level of matter and particle.



arts & life

december 9, 2022

## This PHI Centre experience imagines the very first and very last moments of life

by [Savannah Stewart](#)

*We spoke with artists Claire Bardainne and Adrien Mondot about their ambitious immersive installation Dernière Minute (Last Minute).*

For Claire Bardainne and Adrien Mondot, the birth of their second child was an especially pivotal time – just a few weeks after the death of Bardainne’s father.

As she and her family spread his ashes, she could feel the new life growing inside her, kicking at the confines of the womb. This was the catalyst that led them to consider a tricky question.

As Mondot puts it: “What is the sensation of passing from not living to living, and from living to dying?” How is it experienced, at the most basic level of our being?

With *Dernière minute*, a piece they co-created that is showing now at PHI Centre, they attempt to answer that question.

In a 30-minute work of film and sound, projected onto the walls and floor of a closed, inviting room, the piece invokes those sensations of our first and last moments alive, and serves as a reminder that our end isn’t really the end, in a sense.

“It’s an experience, first and foremost, an experience that we lived through and that we wanted to share and transmit,” says Mondot.

Mondot and Bardainne developed this installation through their company, Adrien M & Claire B, through which they collaborate with many others to accomplish projects like *Dernière minute*.

Viewers are free to move around the room as they please while the artwork is running, and it includes an interactive component as well — the piece reacts to the movement of the audience through the space. Walk, run, dance, sit, play; you are free to experience the moment in whichever way feels best.

“We decided to bring the reactive component into the piece to say to the audience ‘Look, this piece is for you, you are a part of it,’” says Mondot.

We as humans are made up of the same things as the earth, the plants, the air. We are a drop of rain, or the spark of a fire. The elements in their smallest, most primitive form feature prominently in the piece. They are what constitutes us, after all.

“I love when families come and bring their children. The parents are shy about the reactive component of the piece, but the kids just run with it. I think it’s more fun to watch the kids playing than to play yourself.”

While Bardainne is a visual artist, Mondot’s practice sits at an intersection between art and technological innovation. Some of the video we see in *Dernière minute* was recorded with a camera, and some of it was created artificially using computer-generated programs.

At the same time as the footage plays, a soundscape composed by Olivier Mellano plays. Working on the soundscape with Mellano informed the filmography and vice versa, Mondot explains. He and Bardainne wanted to reach a blending of the two, so the viewer can “see the music and hear the images.”

Mellano rose to the occasion and lived up to their “crazy intentions,” according to Mondot.

As a piece that reflects on and celebrates life, families are welcome and encouraged to attend. For the holiday season, PHI is offering \$10 entry for kids under 12.

To bring another dimension to this piece, some showings are accompanied by a live performance within the space. There are three sessions per day on Dec. 3 and 17, Jan. 14 and Feb. 11 that will be enhanced by live performers dancing to the immersive piece.

If the experience of *Dernière minute* fosters a sense of connection with the earth, with those of have passed and those yet to come, then Mondot and Bardainne will have accomplished their goal.

“What I hope sticks with people when they leave is how crazy it is that we are all living here in this world,” says Mondot. “That every single atom in our bodies existed before our lifetime, and they will continue to exist afterwards, in a different form. And that we came from the earth, yes, but before that, the atoms in our bodies are the remnants of distant stars, long since gone.

“In this time where people are at war, and the end of humanity might not be that far away, we need to find reasons to say, ‘You know what? It was worth it to be here while we were.’” ■

For more on *Dernière minute/Last Minute*, on at PHI Centre (315 St-Paul) through March 5, please visit PHI’s [website](#).

This article was originally published in the December 2022 [issue](#) of Cult MTL.

# Compagnie

## revue de presse 2022-2023



De gauche à droite : Simon Falgoutier et Alice Delarue du Moulin de l'Orne dans l'Orne ; une salle de répétition du Moulin ; à la Villa Apélie à Crest (Drôme) ; Claire Sardanne et Adrien Mondot, ses fondateurs, à Crest.

**C'**est un archipel qui se situe à mille lieux et qui s'accroît à vitesse grand V depuis la fin du confinement. Toute une série d'îlots, non encore quantifiés, qui sont autant de nouvelles maisons-théâtres, parfois juste des cabanes où se fabrique, ou se fabriquent déjà, différemment, les œuvres scéniques, leur réception, leur usage dans un contexte souvent rural. Ce sont des artistes qui tracent des chemins de travers, vis-à-vis des institutions labélisées, ou IS+ômes nationales et centres dramaturgiques, systèmes unique et envié.

Tout ces artistes ne font pas le même constat, la plupart d'entre eux s'appuient dessus. Ils y présentent leurs pièces, et disposent pour leur compagnie de solides subventions. Ils ne sont pas Robinson, seul sur leur îlot, et renouvellent parfois au congrès - tels la tige ou l'Ulysse rituelle, dans la Drôme. Tous n'existent pas, dans un territoire isolé, de candidats à la tête d'un centre dramatique national, à condition d'en modifier le fonctionnement - récemment, le metteur en scène Sylvain Cresto-vaux a postulé à la direction du Théâtre national de Strasbourg. Ce qu'ils refusent, c'est de continuer à produire toujours plus de spectacles vite dépensés, « comme des humeurs dans une rose », sans relations avec les habitants et parfois même les théâtres. Parmi 300 exemples : celui, récent, de l'artiste suspensive Chloé Moglia, qui habite désormais à Trélon, à côté de Vannes (Morbihan), où elle transforme l'entrepôt qu'elle loue à la municipalité pour ses ateliers en espace de répétitions ouvert au public, qu'elle entretient comme des « réservoirs d'avant-garde pour des créations qui peuvent ensuite se jouer en France ».

Sylvain Cresto-vaux et sa compagnie d'Orn et Délaissent souvent via comme des péruviens, eux qui réhabitent depuis quinze ans déjà à Fymontiers (Isère-Vienne), d'anciens abbayes où ils par la municipalité pour les transformer en théâtre, l'absence de moyens financiers dramaturgiquement favorables. « Une modestie, les seuls qui nous semblent dignes d'intérêt, étaient le Théâtre du soleil d'Arlette Monche-Rive et le Théâtre du radeau de Françoise Tanguy à la Fonderie au Mans. Mais quand on parle d'Arlette Monche-Rive des débuts de la Caraculière, on s'aperçoit que les pouvoirs publics ont forcément contribué à la construction du lieu et de la troupe. Aujourd'hui, il y a un retrait de la puissance publique. Je pense bien qu'il y ait de plus en plus d'artistes qui questionnent et »



# Des compagnies font valser le décor

Pour retrouver leur autonomie et s'éloigner des contraintes imposées par les scènes nationales, des artistes tentent de concevoir des lieux et dispositifs différents, loin des modèles labélisés. Rencontre avec deux équipes défricheuses.

\*\*\* refaçont les modes de production et de diffusion de leurs spectacles et tentent de concevoir une chambre à leur pied, mais r'ls le font avec leurs doigts, ils se multiplient à r'ls. » Rencontre avec deux équipes pionnières qui ont choisi de (se) fabriquer un lieu prototype.

**« Un lieu ou tout est encore possible »**  
Le Moulin de l'Orne et Saint-Pierre-d'Entremont (Orne)

Simon Falgoutier ne craint pas les défis impossibles à relever. En juillet dernier, alors qu'il était encore lycéen du public même avigonnais, il a présenté, dans le lit, le Nil de cordons, une pièce de théâtre de trois heures et 19 acteurs. Initiée avec sa compagnie le K et l'association des Bernardes l'Horizontale une utopie en actes ne l'effraie pas plus. Les premières répétitions de sa saga ont eu lieu au Moulin de l'Orne, une ancienne filature du XIX<sup>e</sup> siècle que sept membres de la compagnie le K ont acheté ensemble, apportant chacun 50 000 euros.

D'ailleurs, les cordons, l'un de la rivière morte, et portant le moulin, au fond d'une vallée entre une falaise de schiste et une forêt, remplissent de mille lieux. L'espace, pluriscénique, se compose de trois corps de bâtiments : une maison habitable et habitée en état, susceptible d'accueillir des compagnies en résidence en attendant que le moulin soit en état de marche, avec des hébergements, une cuisine collective, une bibliothèque prototype, une



saire sur deux étages où sont entreposés des dizaines de sacs. Ils sont dans d'autres théâtres, ou dans les immenses bureaux des studios de cinéma de Los Besses à Saint-Denis, des prisons – son ami chéri – et des grands, jolies par l'Odéon. « On est en train d'inventer un lieu, où tout est encore possible », explique Alice Defariau, accessoireuse, membre directrice, comme les six autres, qui y vit et y dispose de son atelier. Ce qui suppose certaines règles. Tout le monde ne fait pas tout, mais toutes les décisions doivent faire consensus durant une réunion hebdomadaire. Les sept prévoient dans quelques années de transformer le rez-de-chaussée en théâtre aux normes des établissements pourvus de recevoir du public. Dans la fin de la semaine également remettre en marche le moulin afin de produire leur propre électricité.

Ce qui frappe est le continuum entre la collection d'un lieu à leur mesure et la grosse œuvre qu'ils font le plus possible eux-mêmes, sans jamais transiger avec leur vision écologique. Les volumes du premier étage suscitent des exclamations : nous voici dans une magnifique salle de répétition, verrier sans chauffage – personne n'est paré. Quand la compagnie le Ka inaugure les ateliers, le 30 septembre dernier, avec une programmation de quatre pièces, tous les voisins sont venus en file indienne et/ou, pour certains, la première fois qu'ils assistent à des représentations. « Le pilotage d'œuvre aux arts, ça se fait, ça se fait, ça se fait », dit-il quand on refuse son offre ou fait une chausson. Deux

ans ont travaillé dans cette usine, ils ont beaucoup appris. De ce qui se passe dans l'industrie, ce qui se passe dans ce qui se passe. On est beaucoup à cette relation horizontale. « Tous les ateliers, le cœur du projet est de concevoir durant les mois d'été des rencontres et un festival avec des troupes locales. Pour l'instant tout va bien. L'équipe, qui a grandi dans des squats autogérés, a l'habitude de l'organisation de la vie en collectif, du partage des frigos à celles des diverses tâches, et chacun parvient à s'isoler sans peine dans l'immense espace.

La compagnie a cherché longtemps un lieu en région normande, qui la subventionne, mais il fallait attendre qu'un air au certain moment se fasse. Les travaux et le fonctionnement sont peu subventionnés – une aide du Fonds Lander européen de 100 000 euros, une autre du Fonds national d'aménagement et de développement du territoire de 120 000 euros, mais l'équipe fait appel au don et au mécénat. Des liens se tissent avec les comités d'antennes nationales (CDN) de la région – la Comédie de Caen, comme le Préau, à Vire. Simon Falgoutier : « Je ne reviens pas en question le travail des CDN, j'ai d'ailleurs grandi dans une usine laitière à Evreux que mon père dirigeait. Mais on tente de construire un lieu à notre mesure, qui n'est pas sans accointances avec les premiers CDN d'après-guerre, quand Jean Duret à Saint-Etienne était au plus proche du monde ouvrier. Il use d'une formule : « Ce

qu'on invente aujourd'hui, c'est la décentralisation de la décentralisation. » Une décentralisation qui se fait dès lors, si l'on retient l'expression, en grande partie financière et portée par l'initiative privée.

**« Quand on a une idée, on peut la mettre en œuvre immédiatement »**  
**La Villa Alpha à Crest (Drôme)**  
Claire B et Adrien M – Claire Bardanne et Adrien Mondot – la grande trentaine, vivent à 100% de leurs spectacles, expériences immersives qui jettent le spectateur dans des espaces oniriques et inquiétants, réalité virtuelle et augmentée, avec et sans humanité. Leur travail est reconnu en France et à l'international. Et pourtant, deux ans avant le confinement, ils ont cherché une autre manière de concevoir leurs œuvres, le système de résidence faisant d'un des deux sans cesse « qu'on s'occupe » et « chatouille » de temps et d'espace, en rythme constant avec d'autres artistes. Cette quête d'autonomie s'est accompagnée de la nécessité d'une vie saine, où aller chercher un enfant à l'école et le voir ne soit pas une bévue qui contarie le processus de création ; et où il leur soit possible de tout faire au même endroit. Le couple a vendu l'appartement, bonifié de 50 mètres carrés, à prix sans être gros entrepreneurs sur plusieurs décennies et les voilà, après deux ans de travaux, à Crest (Drôme), ville de 8000 habitants, dans la Villa Alpha, sur une parcelle de 1700 mètres carrés. La Villa

Alpha, c'est donc une magnifique demeure 120% réservée avec une salle réservée aux résidences. Au fond du jardin, sortie de terre, une mystérieuse boîte noire. C'est un plateau festif de 12 mètres sur 15, équipé d'un système de danse, d'un grill technique et d'une ventilation. Pour l'instant, la boîte n'est pas aux normes pour recevoir du public, mais permet l'organisation de fréquentes portes ouvertes, les spectateurs étant installés dans le jardin ou une vignette d'entrée sur le plateau. Claire et Adrien expliquent de concert : « Ce outil a la même fonction que l'atelier pour un peintre. Quand on a une idée, on peut la mettre en œuvre immédiatement, sans ce qui marche, ce qui échoue. Plus besoin de passer outre via à remplir des dossiers sur des projets dont on ignore tout, mais qu'on prévoit déjà de réaliser ».

Leur compagnie – une vingtaine de personnes travaillent avec eux – reçoit différentes aides et subventions. La boîte noire-studio et la villa-leux résidentiel lui font faire de sérieuses économies, même si le bâtiment lui facture un loyer. Claire Bardanne et Adrien Mondot ne sont pas missionnés pour recevoir d'autres artistes, et ils ne demandent aux équipes qu'ils accueillent aucune compensation financière, juste une participation aux frais de chauffage. Ils ont dérivé la Villa Alpha en deux parties identiques – presque louches jumelles dans leur symétrie et l'aménagement –, l'une dédiée au travail sur étudiants, l'autre à la famille. Revoilà

et posez une question : quels types d'échanges peuvent intervenir avec ceux – danseurs, chanteurs, écrivains – qui vivent chez eux durant leur temps de résidence, mais avec lesquels ils n'ont pas forcément de liens ? Comment peut s'établir un contre-dépassement de ce qui recouvre le philosophe et artiste David Wahl pour explorer cette question de l'hospitalité. Le duo est conscient que son utopie est risquée, pour l'instant, elle repose entièrement sur le couple, sa faculté à être ensemble et à initier sans cesse de nouveaux projets. Ils ne doutent pas qu'un jour, peut-être, ils devront céder l'outil conçu à leur taille.

**ANNE DIATKINE**  
Envoyer article à  
Saint-Pierre-d'Enval (Crest)  
et à Crest (Drôme).  
Photos  
**FLORENCE BROCHIERE**  
et **ALEXA BRUNET**

**L'ERRANCE EST NOTRE VIE**  
de LA COMPAGNIE LE K SIMON  
FALGOUTIER sur le territoire  
normande en février et 27  
**DE CENDRES** en tournée et au  
Mobilier National des Ateliers (MNA)  
du 11 au 20 mai. Coordonnées de  
Moulin de l'Étoile du 14 au 27 août.  
**BERNARD MINOFFES**  
Installation d'ADRIEN M et  
CLAIRE B à Yverdon les Bains  
(Drôme), du 20 mai au  
7 janvier 2024, au Théâtre de la  
Léonard (77) du 3 au 21 mai,  
et au Théâtre national de Châlons  
(50440) du 3 au 10 juin.





## Circus Sciences n° 3 « Cirque et nouveaux médias »

Dossier thématique dirigé par  
Alix DE MORANT et Claire CHATELET

Octobre 2022

SOCIÉTÉ D'HISTOIRE ET ANTHROPOLOGIE DES ARTS DU CIRQUE  
PRESSES UNIVERSITAIRES DE LA MÉDITERRANÉE

## « Des opérations pour capter l'imperceptible »

Entretien avec C<sup>ie</sup> Adrien M. & Claire B.  
Propos recueillis et mis en forme par Alix de Morant

Adrien MONDOT, Claire BARDAINNE  
C<sup>ie</sup> Adrien M. & Claire B.  
& Alix DE MORAN  
Université Paul-Valéry Montpellier 3, RiRRa21

Avertir de la présence des choses... des corps qui gravitent autour de nous et dont nous captions l'existence. Et puis, il y en a d'autres, des présences moins perceptibles, dont nous ne nous occupons pas, mais qui néanmoins agissent et modulent notre perception en profondeur<sup>1</sup>.

Jongleur par passion, chercheur informaticien de métier, Adrien Mondot a rencontré son associée et compagne la plasticienne Claire Bardainne à une table de travail, lors d'un workshop. Le binôme formé par ces deux artistes visuels<sup>2</sup> est connu pour ses environnements immersifs numériques, mais leur lien à l'univers du spectacle est tout aussi profond, et celui qui les rattache au vivant, viscéral. Si Adrien Mondot dit animer des photons comme on lance des balles de jonglage (art qu'il a pratiqué sur scène pendant près de 15 ans), pour Claire Bardainne, il s'agit de ménager des paliers dans l'expérience kinesthésique du spectateur, comme l'altitude ménage des seuils de progression à la grimpeuse ; car lorsque Claire se présente, elle dit être formée au design graphique et à la scénographie, mais se sentir un peu comme une guide de moyenne montagne. En mai 2022, les montpelliérains ont pu découvrir une rétrospective des travaux d'Adrien M. & Claire B., des plus anciens au plus récents, à la Halle Tropisme. Avec Claire Chatelet, co-autrice de ce dossier, nous avons été ensemble

1. Isabelle Choinière, dans : Isabelle CHOINIÈRE, Enrico PITOZZI, Andrea DAVIDSON, *Par le prisme des sens : médiation et nouvelles réalités du corps dans les arts performatifs*, Presses universitaires du Québec, 2019. Ce livre consacre un chapitre à la C<sup>ie</sup> Adrien M. & Claire B.

2. Site en ligne, consulté le 18 octobre 2022 : <https://www.am-cb.net/>.

Fig. 1 — Adrien Mondot & Claire Bardainne, *Mirages & Miracles* (2017).



© Photo. Romain Etienne-item.

faire danser nos doubles écraniques. Nous aurons plongé en apnée avec la sirène d'*Aqua alta*, déclenché une tempête électromagnétique lors d'une séance de technomagie sous casque VR (*Mirages & Miracles*) ou encore nous nous sommes laissées essorer par le ressac de *Dernière Minute*, dans l'espace liminal d'un *dance-floor* inondé d'ondes lumineuses et secoué de vibrations sonores. Rencontre avec deux créateurs qui élargissent l'espace d'une spectatrice ou d'un spectateur convié-e à éprouver le sensible *via* la réalité virtuelle.

**Alix de Morant : Adrien Mondot, Claire Bardainne, quel rapport entretenez-vous l'un et l'autre avec le cirque ?**

**Adrien :** Avec Claire on adore la boîte noire, mais aussi le théâtre qui peut voyager dans une valise, à la manière du livre pop-up d'*Aqua Alta*<sup>1</sup>. Nous nous intéressons au théâtre sans trop nous poser la question du disciplinaire et sans trop nous préoccuper des définitions, mais pour ce qu'il peut, en tant que médium, raconter aujourd'hui. En ce qui me concerne, mon école du spectacle comme jongleur s'est faite dans la rue, mais la rue induit une forme d'adresse très directe, alors que le théâtre est d'abord un espace de jeu mental. En tant qu'informaticien, je me suis donc demandé comment transposer des questions relatives au jonglage dans un univers plastique en cherchant aussi plus de fluidité entre les diverses formes de représentations : de l'installation au

1. *Aqua Alta* existe sous deux formes, une version scénique, et un livre pop-up aux animations 3D. Une extension pour casque VR permet également de plonger sous l'océan à la poursuite du personnage féminin.

livre, de l'image fixe au cinéma, du cirque au théâtre, de la danse à la marionnette (*Hakanai*) pour mettre en valeur des questions de physique élémentaire, celle des forces et des énergies qui animent le vivant. Pour cela, il fallait que je puisse faire appel à d'autres compétences que les miennes et c'est ainsi que j'ai rencontré Claire qui amenait sa pratique et connaissances en matière de sociologie de l'imaginaire, d'analyse de l'image, de graphisme et d'identité visuelle. Nos sources d'inspiration vont des travaux de Marey à Bachelard, mais si je dois vraiment indiquer une référence appartenant au cirque, ce serait celle du Cirque Plume, qui avait déjà proposé d'entrer dans l'illusion par le truchement d'un tulle holographique pour un numéro de jonglage avec une boule lumineuse<sup>1</sup>. En ce qui me concerne, créer les conditions d'une apparition fantomatique avec un *Pepper's Ghost* est notre façon d'aborder la magie.

**A. d. M. : Si l'on s'en tient à l'approche disciplinaire, au cirque et au jonglage, que tu pratiques, lancer des balles ou des quilles est une affaire de balistique avant que d'être ingénierie informatique. Comment travailles-tu la manipulation d'objets virtuels afin d'influer sur leur trajectoire ?**

**Adrien :** Je dirais qu'il s'agit d'un principe de double distillation de l'expérience : pour faire jongler des mondes, il faut que les choses elles-mêmes bougent. Et pour qu'elles bougent, il faut qu'on les touche. Mon travail consiste donc comme informaticien à donner vie à des algorithmes. Je mets en mouvement des objets synthétiques, je leur donne forme en jouant avec une pluralité d'indices (la masse, le poids, la taille, le volume, le contraste), puis je les manipule et leur crée des trajets, ce qui équivaut à leur conférer de la réalité. Car si le mouvement n'est pas plausible, l'objet de synthèse n'existera pas comme tel. Pour que l'image virtuelle puisse s'incarner, il faut donc à la fois pouvoir mouvoir et émouvoir, concilier la mathématique du logiciel et la poésie de l'image, soit recréer tout le cheminement du chiffre à la matière, et de la matière au mouvement, en volume et dans l'espace.

Toutes les lois physiques, tous les phénomènes présents dans la nature sont transposables, et on peut les simuler numériquement comme l'ont démontré les recherches en modélisation de Claude Cadoz et Annie Luciani du laboratoire ACROE<sup>2</sup>. Quant au jonglage, qu'est-il si ce n'est ce toucher qui se prolonge de la main à la balle ? Il n'y a aucun

1. *Récréations*, création du Cirque Plume, 2002.

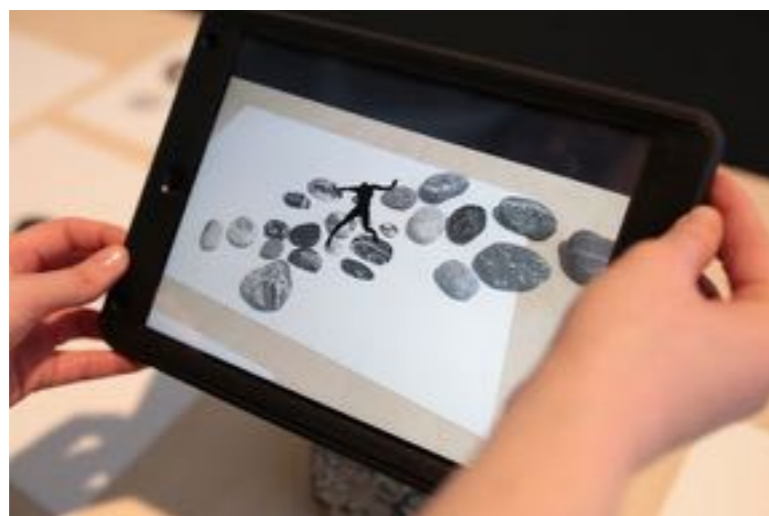
2. L'animation par ordinateur a commencé à l'ACROE dès sa création en 1976. Dès cette date, le paradigme proposé par l'ACROE a été celui de la modélisation et de la simulation physique masses-interaction. Ce principe permet de produire tout mouvement visuel ou sonore et de supporter l'interaction gestuelle à retour d'effort.

Fig. 2 — Adrien Mondot & Claire Bardainne, *Mirages & Miracles* (2017).



© Photos. Adrien Mondot & Claire Bardainne.

Fig. 3 — Adrien Mondot & Claire Bardainne, *Mirages & Miracles* (2017).



© Photos. Adrien Mondot & Claire Bardainne.

trucage, juste de la dextérité. Mon travail de programmeur est donc un travail de traduction dans l'univers du virtuel de cette relation tactile qui préexiste de l'objet à la main, de la boule blanche en silicone à son abstraction. Dans le spectacle co-signé avec Mourad Merzouki (compagnie Käfig<sup>1</sup>) dont nous avons créé avec Claire l'environnement interactif, les pieds des danseurs-acrobates jonglent avec des pixels, et chacun de leur geste a un impact précis qui aura des répercussions sur

1. *Pixel* (2014), Chorégraphie Mourad Merzouki, Cie Käfig, en partenariat avec la Cie Adrien M. & Claire B.

ces particules. Dans d'autres de nos installations, c'est le visiteur ou la visiteuse qui va générer les interactions, et par là même enrichir son aventure perceptive au contact de l'objet virtuel.

**A. d. M. : Claire, comment intervienstu pour préciser les contours de ces objets de synthèse et leur donner l'apparence de la vie par tes propres choix esthétiques et graphiques ?**

**Claire :** Avec Adrien, j'ai commencé par entrer dans un univers informatique qui était le sien, et qu'il avait développé pour son unique usage. Avant d'imaginer un territoire commun, il me fallait donc avancer pas à pas en terre inconnue. Pour m'approprier cet espace, et y introduire ma propre manière de voir, il me fallait comprendre la logique de son monde à lui. Comme je suis une marcheuse et que mon tempérament me pousse à m'enfoncer régulièrement dans la forêt, j'ai adopté l'observation comme méthode d'approche. Qui plus est, j'aime ce genre de surprises que me réserve la promenade en termes de transitions, d'orées, de seuils. Plusieurs fondamentaux se sont peu à peu imposés sur le plan graphique qui sont liés intimement à cette fréquentation de la nature. Rapidement, dans notre processus à la table, nous nommons les matières que nous allons retenir. Avant que de spéculer sur les interactions possibles, il faut déjà constituer un milieu.

Ensuite, il y a le choix du noir et blanc, qui m'appartenait aussi, et que l'on retrouve décliné dans les projets de *La neige n'a pas de sens*<sup>1</sup> à *Aqua alta*. Supprimer la couleur c'est donner une autre qualité au dessin. Le noir permet des densités, des nuances, de l'épaisseur ou de la finesse dans le trait pour moi, et pour Adrien le blanc ce sont les balles. Pour nous deux, le blanc, c'est également la lumière ou encore la page blanche. Leur combinaison permet de jouer des différentes qualités esthétiques du cinéma, de la peinture japonaise ou de la bande dessinée. Des sensations fortes, parfois de déstabilisation, de désorientation, d'explosion, viennent d'un minimalisme graphique, et naissent de quelque chose d'aussi simple qu'un point. Ce minimalisme radical permet d'entrer directement dans une dimension métaphorique qui exige également une forme d'engagement du spectateur ou de la spectatrice, car plus on va vers l'abstraction, plus on accède à des subtilités d'évocations. Une autre dimension de ma palette, c'est la lettre qui s'anime, le signe, comme en typographie. À la manière dont nous l'enseigne Tim Ingold dans *Une brève histoire des Lignes*, la marche, la danse, le geste et l'écriture sont à l'origine intimement liées.

1. *La neige n'a pas de sens*, est un livre monographique offrant une série de paysages (Pluie, Nuage, Onde, Tornade, Cocon, Herbes) à expérimenter en réalité augmentée grâce à une application téléchargeable sur le site de la compagnie.

Fig. 4, 5 et 6 — Adrien Mondot & Claire Bardainne, *Dernière Minute* (2022).



© Photos. Adrien Mondot & Claire Bardainne.

**A. d. M. : Peux-tu m'expliquer comment on passe dans le travail du design informatique au dessin, et du dessin à la synesthésie, de l'espace matière à la corporéité ?**

**Claire :** Nous sommes comme des accompagnateurs qui conduisent le spectateur en spectacle, le visiteur en installation, dans un cheminement perceptif qui est une traversée émouvante des paysages. C'est le mouvement du danseur ou du spectateur qui déclenche les images, mais la sensation est tout aussi importante que la matérialisation de l'image. C'est un geste simple, comme la marche qui fait basculer en 3D, mais durant cette progression il faut aussi que le souffle du vent soit présent dans sa façon de faire bruisser les feuilles, se coucher les herbes, ou de tracer des ridules à la surface d'un étang. Avec Adrien nous proposons une manière de lire le monde à l'aune de l'activité humaine et sous les auspices du mythe. Nous défendons une vision animiste selon laquelle il n'y a pas de hiérarchie entre humains et non-humains. Notre univers plastique s'enracine dans les savoirs de l'imaginaire<sup>1</sup>, et se nourrit de la rêverie<sup>2</sup>. Bachelard, Barthes, Baudrillard, Duvignaud, mais aussi Marielle Macé, Estelle Zhong Mengual, Vinciane Despret accompagnent nos pas et leur pensée nous amène à concevoir des parcours d'émerveillement. Par exemple liés aux éléments comme l'imaginaire de l'eau tel qu'il se déploie dans *Aqua alta*, de la vapeur à l'ondée, de la pluie diluvienne au vortex océanique et jusqu'aux algues qui agitent les fonds marins. Souvent nous allons jouer sur des polarités opposées comme la peur et l'apaisement, le rêche ou le doux pour procurer tout un nuancier de sensations. Adrien engendre le mouvement tandis que je m'attache à la matérialité, la forme, et aux caractéristiques de l'espace, comme à une manière très actuelle d'habiter le monde qui reposerait sur la sensorialité comme sur une gymnastique de l'attention<sup>3</sup>. Comment pouvons-nous, en tant qu'humains habiter la terre en 2022 ? C'est ce que veulent raconter nos histoires.

**A. d. M. : Je peux en effet attester avoir vécu une expérience chorégraphique au travers de vos installations qui autorisent la**

1. Cf. Claire Bardainne & Vincenzo Susca, *Récréations. Galaxies de l'imaginaire postmoderne*, Paris, CNRS Éditions, 2009.

2. « Le rêve n'est nullement réticent à prendre forme, à se laisser décrire avec délicatesse et à livrer son message, toujours simple, jamais sot, et parfois bouleversant. Le Rêveur en nous est un maître incomparable pour trouver, ou créer de toutes pièces, d'une occasion à l'autre, le langage le plus propre à circonvenir nos peurs, à secouer nos torpeurs, avec des moyens scéniques variant à l'infini, depuis l'absence de tout élément visuel ou sensoriel quel qu'il soit, aux mises en scène les plus époustouflantes. » Alexandre GROTHENDIECK, *Récoltes et semailles, réflexions et témoignage sur un passé de mathématicien*, version pdf, p. 137.

3. Cf. Yves CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, Paris, Seuil, 2014.

visiteuse à se situer, à flâner comme à entrer physiquement au contact de l'image par le mouvement. J'ai été fascinée par cette expérience de dilatation du temps dans *Dernière minute* qui tend à recréer un entredeux transitoire, en un sas préliminaire à la naissance ou à la mort. Mais j'aimerais parvenir à comprendre avec vous comment cette esthésie du vivant peut véritablement émaner d'une relation à la machine.

**Adrien** : On peut dire qu'entre Claire et moi, de la lithographie au *motion capture*, le logiciel est le réceptacle de nos dialogues, mais nous sommes avant tout des expérimentateurs de la matière. Nos idées naissent de l'expérience avec elle, dans un aller-retour entre des opérations de programmation, de design, et un processus d'écriture qui va du storyboard au plateau. Le logiciel *eMotion* (2006), que j'ai développé suite à une collaboration avec la chorégraphe Stéphanie Aubin, avec son architecture de briques numériques, permet une qualité de mouvement très spéciale qui met en avant l'intention du geste. C'est devenu pour Claire et moi une forme de maison commune qui évolue au gré de nos projets et procède par sédimentations successives autant que par effacements. C'est avec lui que nous élaborons nos partitions. Lorsqu'on travaille en spectacle avec ce logiciel, l'exercice relève de la prouesse : l'erreur est totalement proscrite, *software*, *hardware*, interprétation, scénographie, lumières, il faut pouvoir tout mener de front. Tout repose sur la manière dont la vie de l'image va pouvoir coïncider avec celle au plateau, comment l'espace réel et virtuel vont pouvoir dialoguer entre surfaces de projection et présence en scène des acteurs. C'est un enchaînement de manipulations entre suspension, équilibre, respiration, ce qui oblige autant de jongler en régie qu'au plateau pour qu'il y ait une même aisance technique avec l'outil technologique, du technicien à l'interprète. Car si on travaille avec la technologie, c'est d'abord pour vivre une aventure humaine et rassembler des gens autour d'une expérience symboliquement forte. C'est pourquoi nous avons maintenant développé notre propre lieu de création<sup>1</sup> pour former une nouvelle génération d'interprètes capables de danser ensemble avec la machine, qu'il s'agisse de performeurs ou d'informaticiens.

**Claire** : La question de l'interaction propre au numérique est aussi liée à l'intentionnalité. Tous ces ordinateurs, toutes ces opérations computationnelles ne sont pas hors sol. À l'heure de l'intelligence artificielle, il est urgent de mettre nos intentions au service du vivant et d'insuffler de la poésie avec la machine.

1. Leur lieu de recherche et création, la Villa Aphéa, est installé à Crest dans la Drôme.

## En pleine Silicon Valley, les artistes visuels Adrien M & Claire B interrogent la technologie à son épice

Rencontre avec l'artiste plasticienne Claire Bardainne dans le cadre de la résidence de sa compagnie à la Villa Albertine à San Francisco.

avec : Claire Bardainne (artiste plasticienne).

En savoir plus

**Des nouvelles du secteur culturel en régions et à l'international grâce à nos correspondants à l'étranger et à celles et ceux qui créent la vie culturelle à l'endroit où ils sont.**

**Chaque vendredi, Arnaud Laporte prend des nouvelles des artistes en résidence à la Villa Albertine, aux Etats-Unis.**

Au sein de la compagnie [Adrien M & Claire B](#) qu'elle a fondée avec son camarade Adrien M et qui a fêté ses 10 ans l'année dernière, **Claire Bardainne** crée des spectacles et des installations à la croisée des arts visuels et des arts vivants.

Dans leur travail, les machines sont convoquées pour ressentir autrement le vivant, l'être et le mouvement, jouer des modes d'être au monde, dans un processus de mise en relation du matériel et de l'immatériel.

A une époque de plus en plus critique vis à vis de l'empreinte de l'activité technologique à des fins de productivité, Adrien M & Claire B ont souhaité interrogé leur pratique en se rendant, dans le cadre de la résidence sur mesure proposée par la Villa Albertine, à l'épicentre, dans le coeur névralgique des nouvelles technologies : à San Francisco et dans la Silicon Valley.

*Est-il vraiment possible, en tant qu'artistes, d'utiliser des outils technologiques pour développer une singularité d'écriture, libre, au service d'expériences poétiques, non-productives, alors qu'avec ces mêmes techniques, un agencement socio-politique opposé est en oeuvre ? Alors, comment même continuer à faire notre métier d'artistes aujourd'hui, compte tenu de l'empreinte de cette activité humaine usant de technologies ?* **Claire Barrdaine**

L'occasion pour les deux artistes de partir à la rencontre des communautés de la Silicon Valley qui conçoivent la majeure partie des technologies d'aujourd'hui et de demain, afin d'interroger et de décaler leur regard, de pousser leur pratique dans ses retranchements, et de partager avec ces partenaires des idées de mise en oeuvre, de pratiques concrètes, notamment autour des formes de technocritiques douces comme le [mouvement slow](#), pour tenter d' *écrire des récits, de fabriquer des visions, de construire une offensive imaginaire* ( **Claire Barrdaine** ).

• La dernière création de la compagnie Adrien M & Claire, l'installation *Dernière Minute*, est à découvrir :

Du 8 novembre 2022 au 5 mars 2023 / Centre Phi, Montréal (CA)

Du 10 mars 2023 au 7 janvier 2024 / Maison d'ailleurs, Yverdon-les-Bains (CH)

Du 3 mai 2023 au 21 mai 2023 / Théâtre-Sénart, Scène Nationale, Lieusaint (77)

Du 2 juin 2023 au 10 juin 2023 / Chaillot - Théâtre national de la Danse, Paris 16ème (75)

# Faire corps – Adrien M & Claire B

## à La Gaîté Lyrique

## revue de presse 2020

# Le Monde

## Adrien M et Claire B, chorégraphes de pixels

Le duo d'artistes multidisciplinaires présente « Faire corps », à la Gaîté-Lyrique, à Paris



« Faire corps », exposition de Adrien M et Claire B, à la Gaîté-Lyrique. VINCIANE LEBRUN

**EXPOSITION**  
Complet. Impossible de débarquer sans réserver à l'exposition-expérience *Faire corps*, d'Adrien M et Claire B. « chorégraphes de pixels », à l'affiche jusqu'au 3 mai de la Gaîté-Lyrique, à Paris. Depuis son ouverture le 24 janvier, cette installation euphorisante, dont les nuées numériques nous emportent dans leurs flux scintillants, fait le plein. Avec une jauge de 120 personnes en moyenne dans l'espace, 900 visiteurs au total y lèvent chaque jour. « C'est un succès tel que nous avons été obligés de limiter le nombre de personnes pour que ces œuvres interactives fragiles ne deviennent pas un terrain de jeu, glisse Jos Auzende, commissaire général. Les dispositifs d'Adrien Mondot et Claire Bardainne autorisent un lâcher-prise à une époque où nous devons tout contrôler. Ils parlent du besoin de se réapproprier nos corps et nos sens. Alors que le numérique génère souvent des espaces froids et plats, ils ouvrent un imaginaire du doux, de la fluidité en nous permettant de ne faire qu'un avec notre présent électronique. »

**« Lien très fort »**  
*Faire corps* régalerait-elle donc sans compter? Oui. Petits et grands, contemplatifs allongés dans des bains d'herbes ou poissateurs suractifs enjambant les vagues, les visiteurs, souvent téléphone portable en main pour filmer cet univers instable car réactif au moindre battement de mains, s'y lovent, y piroettent. Visuellement, concrètement, *Faire corps*, qui rassemble différentes œuvres conçues par le duo d'artistes visuels, est une réussite. « C'est curieusement un monde organique alors même que tout est déterminé, précis », ajoute Jos Auzende. Paradoxal? Le terme tatoue la démarche d'Adrien Mondot, 40 ans, jongleur autodidacte et ingénieur informatique, et Claire Bardainne, 41 ans, graphiste et plasticienne. Immatérielles et physiques, savantes et directes, leurs créations se posent sur un pivot magique. Comme leur fusion professionnelle et amoureuse qui s'inscrit sur un logiciel. Claire Bardainne le raconte ainsi avec une ardeur à formuler, tracer des cartographies émotionnelles en fine pointe du dessin. « Adrien cherchait quelqu'un qui habiterait son logiciel, donnerait sens aux points et aux lettres qu'il avait créés, tandis que moi, je désirais faire bouger mes paysages à l'encre de chine, raconte-t-elle. Lorsqu'on s'est rencontrés, il y a dix ans, dans le cadre d'un labo au Centre des arts d'Enghien-les-Bains, ça a été une évidence. »

Depuis, Adrien M & Claire B, comme ils ont nommé leur compagnie en 2011, font art et travail communs. « Leurs outils sont différents et pourtant leur lien est

très fort, glisse leur amie et complice Charlotte Farcet, auteure et dramaturge. Il a permis à chacun de déployer son univers propre tout en l'augmentant de celui de l'autre. Leur point commun serait selon moi un même regard sur le mouvement et sa poésie. » Question d'attraction? « La plénitude d'Adrien est une prolongation de la mienne », résume Claire Bardainne. Passée par l'École Estienne et les Arts déco, à Paris, cette fondeuse se projette d'abord dans la scénographie au début des années 2000, puis dans la création graphique jusqu'en 2006 où elle traverse « sa seconde crise existentielle ». « J'ai eu la chance d'avoir ma première crise existentielle très tôt, vers 15 ans, qui m'a permis de comprendre que je ne voulais que créer, confie-t-elle. En 2006, j'ai décidé de tout arrêter. Je suis partie marcher seule entre Saint-Agrève, en Ardèche, et Castelnaudary, dans l'Aude. Ces 600 kilomètres m'ont apporté la preuve que je pouvais faire des choses seules. J'avais aussi besoin de faire le vide pour ma démarche plastique. »

On croise pour la première fois Adrien Mondot en 2007 avec une balle translucide au bout des doigts pour le spectacle *Convergence* L.O (2005). Celui qui grandit avec un ordinateur dès l'âge de 5 ans commence à jongler à 19 ans après un chagrin d'amour « parce qu'il ne savait plus quoi faire de ses mains ». « Le jonglage est ma manière d'exister, d'apparaître en quelque sorte, déclarait-il en 2007. Ça a vraiment été un acte constitutif. » Il poursuit parallèlement un magistère d'Informatique, entre 1999 et 2002, à Grenoble, travaille deux ans à l'Inria (Institut national de recherche en sciences et technologies du numérique) avant de combiner danse, jonglage et électronique. « J'ai rencontré Adrien alors qu'il était jongleur en 2002 dans le cabaret que je codirige avec mon frère Germain, le *Délirium*, à Avignon, se souvient Laurent Derobert, chercheur en mathématiques. Il y avait même écrit à l'époque sur son passeport l'adresse du *Délirium*. Ce que je trouve formidable, c'est que le succès et le cerveau qui chauffe ne l'ont pas empêché de garder la tête froide. Chaque année, il revient jongler chez nous et il se retrouve aussi pieds nus avec ses balles sur le parvis de Notre-Dame-des-Doms pour une performance que l'accompagne depuis vingt ans à l'accordéon. »

**« Les dispositifs autorisent un lâcher-prise à une époque où nous devons tout contrôler »**  
JOS AUZENDE  
commissaire général

Adrien Mondot a changé d'adresse. Longtemps basé à Lyon avec Claire, née à Grenoble comme lui, ils viennent d'emménager dans une maison et un terrain achetés « sur leurs droits d'auteur », à Crest, commune de 8 000 habitants située à 30 kilomètres de Valence. « C'est un lieu qui parle de nous, de ce que l'on est, veut et va devenir, affirme Claire Bardainne en nous accueillant dans cette maison-trait d'union qui dégage sur le jardin et le chantier du futur studio de répétition. « On veut vivre et créer dans un écosystème, précise Adrien Mondot. On n'avait pas envie de postuler à la direction d'un lieu. On refuse régulièrement des ponts d'or pour des événementiels. On est des artisans d'abord. On veut prendre le temps en conservant la tranquillité et le plaisir de la recherche. »

**Succès planétaire**  
L'entrée du bâtiment principal est large comme un porche où passaient autrefois les chevaux après s'être désaltérés à l'abreuvoir. « On va y installer des nénuphars et des joncs », commente Claire Bardainne. Au rez-de-chaussée, l'espace est dédoublé entre vie et travail. L'atelier d'Adrien, dans une aile fraîchement construite sur le jardin, est orienté « à l'est ». Au premier étage, la bibliothèque ouvre d'un côté sur la chambre du couple et celle de leur fils, de l'autre sur le bureau de Claire Bardainne, « ensoleillé l'après-midi et le soir ».

Sur la table, une pile de livres parmi lesquels *Croire aux fauves*, de Nastassja Martin, *La Botanique* parallèle, de Léo Lionel... Et les fondateurs de Gaston Bachelard. « On est obsédé par la nature, poursuit Claire Bardainne. Je n'ai pas grandi en ville, j'aime les balades dans les bois, les marches, les cabanes, les cueillettes. Notre pratique technologique est nourrie d'un attachement au vivant, au végétal, à l'animal et aux mythes aussi. » Le duo va et vient entre le noir et le blanc, la grotte-studio et le plein air, l'installation et le spectacle vivant. Le vent a soulevé le trio de danseurs du *Mouvement de l'air* (2015), la vapeur a fait grimper la pression de l'expo *L'Ombre de la vapeur* (2018), créée à la Fondation Martell, à Cognac. Mondot et Bardainne ont également mis en scène *Hakanai* (2013) et collaboré avec le chorégraphe hip-hop Mourad Merzouki pour *Pixel* (2014), succès planétaire.

Après dix ans de fabrication au coude à coude, les rôles se stabilisent entre eux. S'ils ne se souviennent généralement plus de qui a eu le germe initial d'une création, ils « avancent ensemble ». Du côté d'Adrien Mondot néanmoins, les nouveaux logiciels, les programmations informatiques... Pour

**Le duo va et vient entre le noir et le blanc, la grotte-studio et le plein air, l'installation et le spectacle vivant**

Claire Bardainne, l'écriture des textes, la dramaturgie de l'image et des dessins. « Avec un prénom comme le mien », s'amuse-t-elle en dépliant le livre-sculpture en papier d'*Acqua Alta* (2019), fiction aquatique autour d'une femme et de sa chevelure qui compile sous le même nom un spectacle et une expérience en VR. « C'est la première fois que nous nous frotions à la narration », explique Adrien Mondot. On nous rapproche de la marionnette mais nous nous sen-

tons aussi près des jeux vidéo et de la bande dessinée. Nous désirons créer un numérique vivant et sensible. » Comme la caresse imaginaire des peaux électroniques qui nous habillent dans *Faire corps*. ■  
ROSITA BOISSEAU  
« Faire corps, Adrien M & Claire B. Gaîté-Lyrique, Paris 3<sup>e</sup>. Jusqu'au 3 mai. De 6 € à 10 €. Gratuit pour les moins de 3 ans. *Acqua Alta*, Théâtre de Chaillot, Paris 16<sup>e</sup>. Du 25 au 28 mars. De 8 € à 21 €.

## Dans le monde enchanté d'Adrien M & Claire B

**SPECTACLE** Le duo propose des spectacles interactifs sans que la technologie ne prenne jamais le pas sur la poésie.

ARIANE BAVELIER  
@arianebavelier

Une installation ou un spectacle d'Adrien M & Claire B s'aborde selon un mode d'emploi particulier.

À la Gaité lyrique, par exemple, où le duo présente *Faire corps*, les visiteurs sont priés de laisser leurs chaussures à l'entrée. On pourrait aussi bien leur demander d'y laisser leur esprit et ses chicaneries. Parce qu'il s'agit de marcher dans la voie lactée en créant avec les pieds des spirales d'étoiles ou sur une eau à peine ridée de vent qui se hérissera de vagues, ou de passer sous des nuages irisés d'arc-en-ciel... Et tout cela dans un sous-sol parisien? Incompréhensible. Impossible. Vaine illusion. Plutôt s'intéresser au principe du logiciel qui régit ces visions, exige la

raison raisonnée. En revanche, si on les aborde avec les sensations, ces paysages-là, a priori juste visuels avec musique d'ambiance, ouvrent sur d'autres mondes. L'enchantement nous relie à l'enfance, à la même vitesse vertigineuse qu'Alice de Lewis Carroll rapetisse. On éprouve les premières sensations des pieds dans l'eau, d'une vue sur un arc-en-ciel, de la douceur des étoiles les nuits d'été, du sable qui roule au bout des doigts...

### Communauté éphémère

Même aventure, mais sur un autre mode, à Chaillot, fin mars, lorsque Claire B & Adrien M présenteront les trois facettes d'*Aqua Alta*. Ce ballet sur l'histoire d'une noyade, prétexte à un travail sur le merveilleux sous-marin, se décline sur scène mais aussi dans deux installations: une en réalité virtuelle,



*Faire corps* d'Adrien M & Claire B propose une expérience virtuelle pleine d'enchantements.

l'autre sous la forme d'un livre pop-up en réalité augmentée, présentées en amont, actuellement, aux Ateliers Médicis à Clichy-sous-Bois.

Ces deux artistes-là se sont rencontrés au Centre des arts-m

ériques d'Enghien-les-Bains. Adrien pratiquait le jonglage et l'informatique. Claire, le design numérique. Ils ont commencé à parler particules. Adrien était convaincu que le jonglage est au cœur du mouvement de points,

Claire cherchait à représenter une communauté éphémère. Cela pouvait se faire avec un système de points qui d'un coup éclatent. Dix ans plus tard, ils en parlent toujours et ont utilisé pour *Faire corps* 200000 particules blanches. Entre-temps, ils ont eu un fils, et s'installent ces jours-ci dans une grande maison de la Drôme où une trentaine de personnes peuvent se rassembler pour travailler. « Nous travaillons à la fois sur des spectacles et des installations, disent-ils. On invente des choses qui nous ressemblent, même si ce n'est pas facile pour deux artistes de trouver comment partager des endroits très intimes. »

Ils cherchent sans céder à la tentation de la surenchère technologique. Leurs outils peuvent bien être techniques et froids, ils travaillent depuis dix ans sur la question de la merveille et de l'enchantement. Sur l'art d'aller

toucher les gens. Sur la difficulté de ne pas se répéter. Depuis l'enfance, « je m'enferme dans de longues marches, jusqu'à avoir la sensation de n'être qu'un morceau du puzzle du vivant », dit-elle. Avec Adrien, ils mêlent ensuite la nature, l'immatériel, la gravité, l'élasticité, la friction. « Un point, c'est tout un manifeste. Au cœur de la matière, il y a un élément irrédicible qui est l'atome. L'idée est que tout en travaillant avec des éléments infiniment simples on peut exprimer des choses infiniment complexes », souligne Adrien. Parfois, les corps deviennent leur partenaire de jeu. La danse s'en mêle. Mirages et miracles. ■

« Faire corps », à la Gaité lyrique (Paris 3<sup>e</sup>), jusqu'au 3 mai.  
« Aqua Alta », aux Ateliers Médicis, à Clichy-sous-Bois (93), jusqu'au 29 février. Au théâtre de Chaillot (Paris 16<sup>e</sup>), du 25 au 28 mars.  
Et en tournée en France.

## «Faire corps»: la Gaité lyrique vibre optique

A Paris, Adrien M & Claire B font onduler le public avec leurs installations immersives.

Puissent tous les anxieux du monde numérique plonger dans le bain vaporeux de l'exposition-expérience d'Adrien M & Claire B à la Gaité lyrique! Dans le parcours de *Faire corps*, il n'y a que caresses de lumière, effets optiques, interactions ludiques et contemplation hypnotique. La Gaité a des airs de spa graphique. bercée par une bande-son façon compile lounge (Olivier Mellano), l'expérience offre une immersion dans la pénombre où s'activent une trentaine de vidéoprojecteurs couplés à des capteurs infrarouges. Une dizaine d'installations dont des *pepper's ghosts* – dispositifs d'illusion optiques – ponctuent le parcours.

Placé au cœur d'images en noir et blanc, le visiteur les fait bouger avec les mains – ou les pieds – et peut se contempler dans une vidéo déformante, comme dans les miroirs des fêtes foraines: un rêve de technologie instagrammable qui glisse sur le corps comme la pluie sur les plumes du canard... Issu du spectacle vivant, Claire Bardainne et Adrien Mondot ont implanté leur compagnie (fondée en 2011)

à Lyon et à Crest, dans la Drôme. « Nous ne sommes pas des magiciens mais plutôt des techniciens, des arti-

sans bricoleurs. Nous avons une passion pour la technologie et fabriquons parfois nous-mêmes nos ordinateurs », avance Claire Bardainne, qui explique le choix esthétique du noir et blanc par la place que le duo veut donner au spectateur: « Le noir et blanc refroidit le médium, au sens "machinien" du terme. Dans nos installations, nous laissons la place aux humains. Les artistes doivent s'approprier les nouvelles technologies pour ne pas les laisser aux multinationales. Si les perspectives du monde numérique nous empêchent parfois de dormir, nous pensons que les machines peuvent nous aider à avoir des expériences d'une grande douceur. » Nuages de points blancs sur voiles de métal sculpté (*L'Ombre de la vapeur*, 2018 – une installation produite à l'origine pour la Fondation Martell), essaim de lucioles dans un aquarium transparent ou vagues de lignes qui ondulent comme l'eau, le voyage en terre numérique d'Adrien M et Claire B s'évapore dès qu'on veut l'approcher. Tout comme les oiseaux et les insectes qui les inspirent.

**CLÉMENTINE MERCIER**

**FAIRE CORPS**  
ADRIEN M & CLAIRE B  
Gaité lyrique, 75003.  
Jusqu'au 3 mai.



«Faire corps». PHOTO VINCIANE LEBRUN, VOYEZ-VOUS

CULTURE

EXPOSITION

Balentin

# Le numérique se fait poétique

«Faire corps», à la Gaité-Lyrique (Paris).

Elle est plasticienne et scénographe. Lui, jongleur et informaticien. Ensemble, ils jouent avec la technologie numérique pour créer des expériences sensibles et poétiques à découvrir en famille.

À l'entrée de l'exposition «Faire corps», nous sommes invités à abandonner nos chaussures avant de glisser dans la pénombre, comme on passerait de l'autre côté du miroir. Les pieds s'enfonçant à chaque pas dans une moelleuse moquette couleur nuit, on retrouve son émerveillement d'enfant en basculant dans l'univers magique d'Adrien M & Claire B. Dans cette bulle de douceur, oscillant entre ombre et lumière, les œuvres frémissent à notre présence comme si elles étaient douées de vie. Ici, un gigantesque tourbillon s'élève dans les airs en une multitude de particules scintillantes qui s'animent lorsqu'on s'en approche. Plus loin, sur un voile noir, notre silhouette se transforme en traits lumineux tour à tour vibrionnant comme un essaim d'abeilles ou virevoltant comme une nuée d'oiseaux. Dans l'espace voisin, on croit marcher sur l'eau en traversant une *Rivière hallucinatoire* : un faisceau de lignes parallèles qui se déforment et ondulent à notre passage comme la surface d'un lac. Abolissant les frontières entre réel, virtuel et imaginaire, Adrien Mondot et Claire Bardainne aiment jouer les illusionnistes. Ils leur empruntent d'ailleurs des artifices comme l'anamorphose ou le Pepper's Ghost, une technique ancestrale permettant de faire apparaître et disparaître des objets. Mais si leurs installations sont truffées de capteurs, de caméras infrarouges, de vidéoprojecteurs pilotés

par des dizaines d'ordinateurs, l'outil numérique, invisible, est toujours au service des sensations du spectateur.

« Nous sommes convaincus que la technologie peut servir la relation au vivant et dérouler une puissance magique que l'on pourrait nommer "technomagie" », explique Claire Bardainne. Elle compare le parcours de l'exposition à « une promenade dans un paysage abstrait, un écosystème dont les installations rappellent les expériences que l'on peut faire dans la nature : passer la main dans le sable, traverser un champ de lumière, dissiper un feuillage, souffler sur des insectes, pénétrer dans un nuage de brume... ». La biologie et la physique irriguent sans cesse le travail du couple d'artistes.

Leurs *Nuées mouvantes*, par exemple, épousent les fascinants ballets aériens que font les oiseaux au crépuscule pour se protéger des prédateurs. *L'Ombre de la vapeur* s'inspire du champignon *Torula* qui colonisait autrefois les murs des caves de Cognac, nourri par l'évaporation de l'alcool. Les particules lumineuses, qui circulent sur les formes vaporeuses de

l'œuvre, obéissent à la mécanique des fluides et la musique envoûtante d'Olivier Mellano a été créée comme une transposition mélodique de l'ADN du champignon : à chaque acide aminé est associée une onde transcrite en musique. À Lyon comme à Crest (Drôme), où ils inaugurent au printemps un vaste atelier-laboratoire, Adrien M & Claire B aiment défricher des terrains inconnus, passant, au fil des projets, de la lithographie à la *motion capture* (1). À l'étiquette d'artistes, ils préfèrent le terme d'« artisans », ou celui de « marionnettistes ». Pour créer leurs spectacles, les deux complices ont fondé une compagnie en 2011, qui compte désormais une trentaine de collaborateurs.

Leur dernier projet, *Acqua Alta* (2), voit un couple lutter contre les éléments tandis que leur maison est engloutie par une mer d'encre. À 40 ans, Claire Bardainne et Adrien Mondot semblent, eux, insubmersibles.

Cécile Jaurès



## France Culture - Par les temps qui courent émission présentée par Marie Richeux, diffusée le 28 février 2020 à 21h

<https://www.franceculture.fr/emissions/par-les-temps-qui-courent/adrien-m-et-claire-b>

### Extraits de l'entretien

*On a envie d'être les artisans d'une utilisation des technologies qui soit au service de situations de douceur collective et partagée. On n'est pas du tout dans une vision naïve des technologies, et on a beaucoup d'estime et d'admiration pour les artistes qui s'emparent de discours dystopiques avec des technologies, mais ça ne fait pas partie de notre personnalité, ni de notre sensibilité. Nous, on utilise les technologies, un peu comme des hommes et des femmes de théâtre qui utilisent des outils pour créer des rituels et des expériences symboliques. Claire B*

*On est dans un artisanat «bidouille» que personne ne soupçonne vraiment, et qui est de l'ordre du démesuré. On construit des châteaux de cartes qui peuvent s'effondrer à n'importe quel moment. Je pense que c'est un héritage du jonglage qu'on a gardé, parce qu'il nous fascine dans la fragilité qu'il porte. On n'est pas une multinationale, on fabrique nos petits ordinateurs, et on compose avec des bugs qu'on n'arrive jamais à contourner, et ces accidents-là, on les prend comme des petites miettes de la vie. Adrien M*

*La seule chose qu'on peut essayer de faire en tant qu'artistes, c'est de prendre soin de l'humanité et du vivant, qui sont, à notre avis, en grand péril. Dans ce sens, l'usage des technologies peut retrouver, peut-être, une place plus éthique. En tout cas on essaie, même si ce sont des enjeux qui nous dépassent et qui sont extrêmement compliqués. On n'arrive pas vraiment à résoudre ce paradoxe : comment créer sans faire l'apologie de la technologie, alors que ce sont nos outils de base, et qu'on ne sait pas créer avec autre chose aujourd'hui ?*

*En fait, on est habité par ce paradoxe : on est à la fois du côté de la technologie, et du côté du vivant, du côté de l'image et du côté de la matière, et tout ce qu'on fait, c'est travailler sur le seuil, là où les choses se rencontrent. Adrien M & Claire B*

## Entretien avec Adrien Mondot et Claire Bardainne PARCOURS D'ARTISTE

Podcast de la collection « Parcours d'artiste » avec une interview de la plasticienne Claire Bardainne et du jongleur-informaticien Adrien Mondot, de la compagnie Adrien M & Claire B.

- Production ARTCENA
- Journaliste Cyril De Graeve
- Réalisation Géry Sanchez
- Musique générique Marc Sayous

<https://www.artcena.fr/artcena-tv/entretien-avec-adrien-mondot-et-claire-bardainne>

<https://soundcloud.com/artcena/parcours-dartiste-adrien-m-claire-b>

---

# Équinoxe

Adrien M & Claire B x Limousine  
revue de presse 2020

---

MUSIQUES

## Le groupe Limousine vous conduit au royaume des rêves

25/10/19 12h13

Naviguant entre pop, (post)rock, jazz, électro et bande-originaire de film, Limousine conçoit une musique sans parole éminemment suggestive. Quelques mois après l'album "L'Été suivant...", le groupe participe à "Équinoxe", envoûtant projet scénique élaboré avec la compagnie "Adrien M et Claire B".

[...]

L'automne de Limousine, lui, est marqué par la sortie d'un EP de remixes de morceaux de *L'Été suivant...* et par la création d'*Équinoxe*, un projet scénique atypique. Mêlant une musique originale du groupe - jouée live - à un dispositif audiovisuel immersif conçu par le binôme Adrien M et Claire B, à l'intérieur duquel évolue la danseuse japonaise Akiko Kajihara, il offre une expérience envoûtante, très bien équilibrée entre moments contemplatifs et passages plus nerveux. Créé début octobre au LUX de Valence, où Adrien M et Claire B sont artistes associés, *Équinoxe* a ensuite été présenté à la Philharmonie de Paris, instigatrice du projet.

[...]



Sorties À L’AFFICHE

39

# Adrien M et Claire B, sculpteurs de mondes virtuels

Après *Le Mouvement de l’air*, le duo lyonnais Adrien M et Claire B présente *Acqua Alta*, leur nouveau spectacle, à la Maison de la danse.

### La tête sur les épaules

Déirique, magique, poétique, naïf avant de serrer qui collent aux pixels des relations d’Adrien et de Claire, que ce soit avec leurs expositions ou leurs spectacles. Et pourtant, ce couple à la ville comme au travail tient à le faire savoir : ils ont bien la tête bien sur les épaules. « On aime avoir l’incertitude mais on garde toujours en tête la faisabilité d’un projet », précise Claire Bardainne. Un sens des contraintes qui n’est pas étranger à leurs parcours respectifs. Si Claire a suivi un cursus assez classique aux Arts Décoratifs de Paris en design graphique et scénographie, Adrien Mondot, lui, a fait le grand écart. Alors qu’il obtient son diplôme en informatique, ce passionné de jonglage a l’idée d’associer étroit et passe-temps et crée un spectacle de jonglage numérique en 2004. Depuis leur rencontre en 2009, les deux Grenoblois d’origine ont l’impression d’avoir pu inventer le travail de leur rêve.

### Artisans du numérique

Aujourd’hui installés dans leur studio en bordure de Saône, sous la grande verrière d’une cour, Claire et Adrien étudient le mouvement des fluides ou de l’air manipulent les algorithmes

Le couple totalise cinq spectacles, dont *Flux*, une collaboration en forme de *Macbeth* avec le chorégraphe Mourad Merzoufi, dans une posture innovatrice et un fort numérique.



et maintenant à l’assise de leurs logiciels. Les deux créateurs se revendiquent ainsi tout comme des artisans du numérique : « Nous sommes des sculpteurs, sauf que notre matière c’est le virtuel. » Une matière qui leur permet de « rendre visible l’invisible ». Vent, eau, feu, le duo aime mettre en mouvement les quatre éléments pour les faire rencontrer le corps des danseurs. Car leurs créations sont bien des spectacles vivants où la règle se joue en direct avec le scène.

### Un projet en trois temps

*Acqua Alta*, leur dernier bébé, prend la forme d’une expérience en trois temps. Adrien et Claire ont d’abord eu l’idée de créer un livre numérique, semblable à un pop-up en papier où apparaissent des danseurs virtuels grâce à un smartphone. Avant de le décliner en version scénique, mais aussi en réalité virtuelle avec un extrait qui plonge le spectateur, muni d’un casque, au milieu des danseurs. « Ces trois approches sont autant de moyens de susciter des émotions différentes », souligne Claire. Car s’ils font toujours attention à la faisabilité d’un projet avant de se lancer, ces deux créateurs sont guidés au fond d’eux par une même envie : d’adopter à leur enfant les éternels 4.5.

### C’est le déluge !

Le 10 mars, vous pouvez voir *Acqua Alta* à la Maison de la Danse, dans le cadre du festival *Les Arts de la Danse*, mais ce spectacle sera aussi visible sur les écrans de vos smartphones grâce au jeu *Flux*, le premier jeu de la série. Sur la scène, ce jeu numérique...

### Acqua Alta Adrien M. et Claire B.

Le nouveau projet d’Adrien Mondot et de Claire Bardainne est une proposition polymorphe tout public (la version jeune public dure simplement moins longtemps), à ouvrir comme une boîte de Pandore ou une Matriochka. C’est avant tout l’histoire d’une femme et d’un homme dans une maison de papier, qu’une pluie diluvienne vient surprendre. A partir de là, lorsque l’on connaît les mondes pleins de merveilles de ces deux créateurs, tout est possible ! A savoir : un spectacle, dont les protagonistes sont la danseuse Satchie Noro et le comédien burlesque Dimitri Hatton (et cette « touffe » qui ne serait pas un troisième personnage ?) ; mais aussi un livre « pop-up » qui se déploie en volume et qui, grâce à la réalité augmentée, devient le théâtre de petites formes dansées ; et, pour finir, une expérience de réalité virtuelle à vivre au casque, en immersion totale dans un duo issu du spectacle. Les trois formes sont autonomes et indépendantes, mais constituent une œuvre en soi : celle d’une odyssée improbable au cœur d’un monde en pleine transformation, entre équilibre et accident, beauté et catastrophe, humour et émerveillement. N. Y.

Dès 8 ans. Création du 10 au 12 janvier 2019, Lux, scène nationale de Valence // du 20 au 22 janvier 2019, Théâtre Anne de Bretagne, Vannes // du 7 au 9 février 2019, Théâtre Paul Eluard, Bezons // le 5 mars 2019, Espace Jean Legendre, Compiègne // 8 mars 2019, Maison de la Danse, festival Sens Dessus Dessous, Lyon // 15 mars 2019, L’Imaginaire, centre des arts et de la culture, Douchy-les-Mines // 2 avril 2019, Espace Jélotte, Dioron-Sainte-Marie // du 10 au 16 avril 2019, L’Hexagone, Meylan.

SPECTACLE & CO

## "Acqua alta" : eau de vie numérique par Adrien Mondot et Claire Bardainne

Le duo spécialisé en « recherche et création en arts vivants et numériques » sera de retour à l'Hexagone de Meylan du mardi 9 au mardi 16 avril avec un spectacle et deux installations. De l'art immergé en somme.



par AURÉLIEN MARTINEZ  
MARDI 2 AVRIL 2019

807  
LECTURES

« Un parcours dans l'imaginaire de l'eau, avec un spectacle, un livre pop-up augmenté et une expérience en réalité virtuelle » : voilà comment Adrien Mondot et Claire Bardainne, artistes au langage plastique extrêmement fort, présentent leur proposition *Acqua alta*. Où l'on suit trois déclinaisons d'une même histoire, celle d'un couple dont la femme disparaît à la suite de la montée soudaine des eaux. Sur le plateau, deux interprètes plongés dans le dispositif technique cher au duo (des images numériques mouvantes, comme emportées par les danseurs) racontent ce drame avec leur corps. Dans une autre salle, ce sont des dessins qui prennent vie via une tablette. Puis c'est un casque de réalité virtuelle qui nous immerge à la recherche de la disparue...

Comme toujours avec Adrien M & Claire B (le nom de leur compagnie), c'est plastiquement magnifique et narrativement poétique. Surtout les deux expériences immersives, qu'on aurait bêtement pu prendre pour des gadgets censés accompagner le spectacle : après avoir vécu l'ensemble du parcours, elles apparaissent comme l'acte artistique fort de l'aventure maîtrisé de bout en bout par ce couple (elle au dessin et design papier, lui à la conception informatique et interprétation numérique) passé maître dans l'art de mettre en vie des images. Et de nous en laisser tout un tas en tête.



Adrien Mondot et Claire Bardainne présentent leur nouvelle création, «Acqua alta» associant danse, cirque et numérique. Très réussie.

## Tempête numérique à la Maison de la Danse

Interdisciplinarité. C'est le mot d'ordre de cette 7e édition du Festival Sens Dessus Dessous programmé par la Maison de la Danse. Lors de la présentation de saison, la directrice, Dominique Hervieu, a insisté sur «l'importance du dialogue entre la danse et les autres arts». Avec leur «Acqua alta», Adrien Mondot et Claire Bardainne, s'inscrivent parfaitement dans cette perspective.

Un grand cube blanc sur scène. Pas de décor. Juste un couple qu'on devine. Elle en jupe ample bleu marine, longs cheveux noirs. Lui, chemise assortie et pantalon noir. Pieds nus tous les deux. En ouverture, une musique répétitive signée Olivier Mellano, accompagnée par des mouvements saccadés. Une histoire d'amour puis une dispute qui se dessine. Tentative de fuite, agacement et réconciliation. Le calme avant la tempête. La jeune femme touche le mur face à elle du bout des doigts. Des dizaines de pixels tombent sur le sol. Son compagnon essaie de reconstruire l'édifice. Trop tard. L'orage explose. Les points blancs se transforment en gouttes de pluie. Moment poétique où les deux amoureux se protègent sous un parapluie. Mais ça dérape. Vent violent, pluie diluvienne. «Acqua alta», la fameuse période des inondations à Venise. Une montée des eaux inexorable. Jusqu'au chaos. Après le succès de «Pixel», créé avec Mourad Merzouki en 2014, Adrien Mondot et Claire Bardainne démontrent qu'ils ont encore de la ressource. Et des idées. Tout est suggéré à

---

travers de simples pixels blancs. Des pixels qui inondent aussi la salle, pour une immersion totale. Le tout accompagné d'une lumière sublime. Sans artifice.

Sur scène, le duo complice apporte une touche d'humanité. Jeune femme tout en douceur face à un homme plus clownesque. Avec quelques moments drôles, comme cette chasse au moustique armé d'une bombe insecticide. Mais surtout une cohésion parfaite entre mouvements et images. L'essentiel se passe en régie. Mais on oublie la technique, très présente et parfois un peu répétitive, pour se glisser dans cet univers poétique.

Très beau moment qui a séduit aussi bien les amateurs de danse que de nouvelles technologies. D'ailleurs, les plus jeunes spectateurs de la Maison de la Danse sont sous les charmes.

Une aventure qui va se prolonger puisque les deux magiciens du numérique vont proposer une véritable expérience au public. Avec un livre en réalité augmentée et un masque de réalité virtuelle pour revivre une des scènes du spectacle. Rendez-vous en octobre prochain.

Nadège Michaudet - dimanche 10 mars 2019

---

# L'ombre de la vapeur

**revue de presse 2018-2019**

---



« Claire B et Adrien M ont développé un travail très personnel où le public rentre dans l'œuvre, interagit avec la lumière et la musique. »



Adrien M & Claire B, œuvre en métal sculpté, 2018. Photo: Patrick Jouanneau, Tendresse Photo/Art. Courtesy: Ricard.



Adrien M & Claire B, projection de particules sur un voile de métal sculpté, 2018. Photo : Adrien M & Claire B.

opposition, mais le marché m'a motivée à ne pas faire une fondation d'art contemporain. Je suis passée par le Fmac et la galerie Chantal Crousel. Je ne voulais pas être liée à une activité commerciale forte. Je voulais être libre de regarder le monde des arts comme il est vraiment, avec des artistes sans galerie, des circassiens, architectes, céramistes... Nous sommes aussi concernés par tout ce qui se passe dans l'artisanat, du fait des savoir-faire traditionnels de Martell en tonnellerie, vannerie, olfaction, etc.

**L'exposition inaugurale de Claire B et Adrien M, créateurs numériques venus du cirque, correspond donc à cette approche ?**

N.V.\_ Oui, montrer ce que les autres ne regardent pas forcément. Claire B et Adrien M ont développé un travail très personnel où le public rentre dans l'œuvre, interagit avec la lumière et la musique. Très poétique, le projet qui s'inspire du monde minéral occupera tout l'espace. Eux aussi refusent de se limiter à ce que propose l'industrie : ils bricolent leurs ordinateurs. Ils sont la quintessence de la programmation : effort artisanal, immersion, collectif, transversalité. Ces aspects continueront d'être explorés d'ici à juin dans le pavillon avec la céramiste Manon Clouzeau ou la chanteuse Pomme. /...

**Le design tient une place importante dans votre projet...**

N.V.\_ Oui, mais un design utilitaire. À avoir travaillé pendant sept ans avec Christian Bernard sur le tramway parisien, j'ai été marquée par la valeur d'usage de l'art. Ici, l'idée est que tout le matériel vient de créateurs, pas des catalogues de l'industrie. Ce sont des prototypes qui pourront éventuellement devenir manufacturés. Nous avons un rôle à jouer sur l'aide à la production. Être dans la prospective pour devenir prescripteur.

**Le mariage que vous prônez entre création, artisanat et design est-il un moyen de ne pas vous réduire à une énième fondation d'art contemporain ?**

N.V.\_ Il y a vingt ans, Colette Barbier (*directrice de la Fondation Ricard qui appartient au même groupe que Martell, ndlr*) a eu cette intuition de promouvoir les Français émergents au moment où ils étaient sous-représentés dans leur pays. Depuis 1945, nous avons du mal à nous ancrer dans le territoire. Une histoire de culpabilité ? L'idée n'est pas d'être en

**La programmation est donc très française ?**

N.V.\_ Non, l'idée est de jouer sur le rayonnement international d'une marque et d'inviter de jeunes artistes étrangers pour promouvoir la région et s'inspirer d'une culture locale, de savoir-faire français. Je pense à un jeune artiste zimbabwéen qui fait des objets de la pop culture en fil de fer à partir d'une méthode de vannerie traditionnelle qu'il n'a pourtant pas apprise, et qui peut nous apporter d'autres techniques. C'est pourquoi notre *board* est composé de gens de tous horizons comme Aric Chen du M+ à Hong Kong ou Alexandra Cunningham d'Art Basel Design Miami.

**Quelles seront les prochaines étapes du développement de la fondation ?**

N.V.\_ Je ne veux pas programmer longtemps à l'avance, mais avoir le luxe de pouvoir me faire surprendre par des rencontres, des œuvres, des voyages... En 2019, outre le premier étage consacré aux productions *in situ*, nous recevrons le Carrousel, un objet forain qui permet de faire jouer simultanément vingt-six personnes et se trouve actuellement à l'abbaye aux Dames suite à la résidence de Catherine Contour et Blue Yéti. Nous sommes encore en phase de réflexion sur le deuxième étage (2020), qui sera probablement consacré aux expérimentations et aux résidences d'artistes. Tout cela est un *work in progress*. 🍷

« Notre *board* est composé de gens de tous horizons comme Aric Chen du M+ à Hong Kong, ou Alexandra Cunningham d'Art Basel Design Miami. »

## Objectif 2020

Lancée en octobre 2016 au cœur de la ville de Cognac, la Fondation d'entreprise Martell développe une programmation et une production artistique pluridisciplinaires mêlant art et artisanat dans les domaines du design, de l'architecture, des métiers d'art, de l'olfaction, du numérique, de la danse, de la littérature, de la musique... Installée dans une tour typique de l'architecture moderniste des années 1930, anciennement occupée par la chaîne d'embouteillage de la maison de Cognac, la fondation et ses futures résidences doivent à terme se déployer sur près de 5 000 m<sup>2</sup>, qui ouvriront en plusieurs phases. Sous la houlette de Nathalie Viot, l'inauguration de l'ensemble est attendue en 2020-2021.



Ailleurs



L'Ombre de la vapeur, la grande et belle installation d'Adrien M & Claire B.

Week-end culture

**DE L'ART AU PAYS DU SPIRITUEUX**

Installations numériques, sculptures lumineuses : à Cognac, la fondation Martell défend la création dans son ancienne usine, de type Bauhaus.

A Cognac, on aperçoit fréquemment des gens marcher et jouer avec les nuages. N'imaginez pas cependant que c'est un effet secondaire de la « part des anges », cette évaporation naturelle du cognac pendant son vieillissement. C'est en fait une proposition immersive inédite d'Adrien M & Claire B, faite pour l'ouverture au public de la Fondation d'entreprise Martell. Nouveau pôle de création et d'innovation, cette fondation culturelle est une fenêtre sur la création contemporaine et un révélateur de talents, grâce à des expositions, des ateliers et des résidences. Elle n'a pas vocation à présenter une collection privée d'œuvres d'art, mais parle plutôt sur une collection d'usage, tel le mobilier commandé pour habiter les espaces de la fondation, qui reste propriété des artistes.

En 2018, Nathalie Talec réalise, pour le hall d'accueil, une spectaculaire sculpture lumineuse en verre et en céramique, composée de vases zoomorphes et de chimères. À l'automne, l'atypique Guillaume Bardet installera, au cœur des Ateliers du faire (premier étage), une imposante table en bronze (900 kilos), noire et oblongue, bordée de

treize tabourets. Désuée de caractère religieux, cette métaphore de *La Cène* est plutôt une représentation de la foi en l'humanité.

Des histoires, les visiteurs s'en racontent déjà en découvrant une architecture singulière, jusqu'alors cernée par un haut mur. Cette zigourat de style Bauhaus, édifée en 1929, accueillait les lignes d'embouteillage de Martell, transférées hors de la ville depuis quinze ans. Avec la fondation, le bâtiment gagne une capacité de production non plus industrielle, mais artistique. Adrien M & Claire B proposent, sur 900 mètres carrés, une étonnante installation numérique et interactive, un brin magique (*L'Ombre de la vapeur*, jusqu'au 3 nov.). Les visiteurs déambulent dans l'obscurité, en frôlant de la main des nuages de vapeur, laissant parfois apparaître un doux ciel étoilé.

Au gré de leurs déplacements, ils peuvent aussi jouer avec la fluidité de ces particules blanches et lumineuses qui flottent, dansent autour d'eux, ou s'asseoir ou s'allonger dans une pose contemplative. Se crée une relation intuitive avec cet organisme vivant rappelant le torula, ce champignon qui recouvrait le bâtiment avant rénovation. Au-delà de l'œuvre, c'est une expérience sensorielle et poétique offrant d'extraordinaires émotions. — **Thierry Voisin**

Y aller

Paris-Cognac, en train depuis Montparnasse (3h).

Dormir

Hôtel Quali des Pontis, 16, rue des Pontis | 05 45 32 47 40 | Hébergement insolite en bordure de la Charente : lodge, cabane sur pilotis, roulotte

[À partir de 78 € | Piscine et espace de loisirs.

Manger

Le Bistro de Claude, 35, rue Grande | 05 45 82 60 32 | Cuisine du terroir, entre terre et mer (tartare d'avocat, mangue et tourteau, noisettes d'agneau en croûte d'herbes) | Formules midi 23-28 €.

La Maison, 1, rue du 14-Juillet | 05 45 35 21 77 | Cuisine savoureuse et colorée du chef Pierre Dumas (pressé de foie gras aux pêches, lotte contisée au saucisson sec). Plat 19 €, menus 29-55 €.

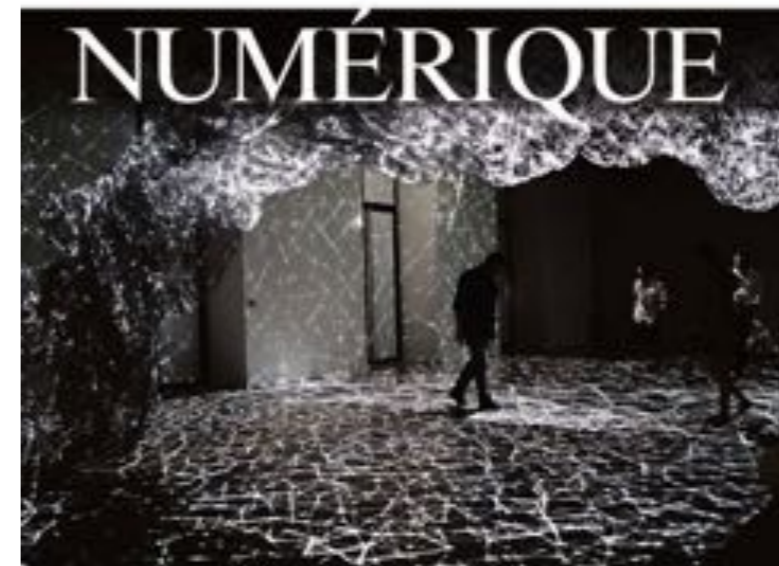
Visiter

Fondation d'entreprise Martell | Du jeu. au sam., 14h-20h ; dim., 11h-17h | 16 av. Firino-Martell, 16 Cognac | 05 45 35 33 51 | Entrée libre.

PLUS D'ADRESSES SUR TELERAMA.FR

ADRIEN M & CLAIRE B

Art



Jongleurs de lumière

2010. A Cognac, le binôme Adrien M & Claire B dévoile une création interactive, monumentale.

Écrit par Raphaël Capria (L'Express)

Des étincelles dans les yeux, Adrien Mondot et Claire Boudaine paraissent fatigués mais heureux en cette fin juin. A Cognac, le couple d'artistes vient d'achever sa dernière création, *L'Ombre de la vapeur*, une installation immersive et interactive déployée sur 900 mètres carrés au sein des locaux de la flamboyante Fondation d'entreprise des cognacs Martell, dans un imposable Bauhaus en réhabilitation. « Générer un environnement interactif aussi grand est inédit dans notre parcours », ils comptent leur fierté lorsque l'un découvre, flâne, ce vaste espace vide dont les seules sources de lumière sont de modestes points et rectangles blancs.

Si elles flottent du sol jusqu'au plafond, ces « particules numériques » (125.000 au total) s'accroissent et s'entrechoquent en fonction des mouvements des visiteurs. Un peu comme si on marchait dans des tas de feuilles mortes ou si on soufflait d'un seul geste toutes les étoiles dans le ciel. Étonnant, ludique en plus d'être poétique, cet effet est rendu possible par une technologie de pointe dissimulée dans les plafonds derrière un fin voile de métal : une quinzaine de caméras télescopiques et d'ordinateurs, une trentaine de vidéoprojecteurs. Les particules dansent, scintillent mais ne sont que des projections, une sorte de « rencontre avec une entité vivante, magique et organique ».

Conscients du succès mondial de *Pixel*, spectacle de Montréal

Moscou dont il avait signé en 2014 la scénographie numérique éponyme, le binôme connu sous le nom d'Adrien M & Claire B invente des espaces animés. Ses expériences de réalité augmentée appréciées sur scène vont de pair avec une réflexion artistique sur le mouvement, les corps, les illusions virtuelles. Inspiré par la torula, le petit champignon noir qui prolifère là où le cognac vieillissant s'évapore sur les murs chaotiques, *L'Ombre de la vapeur* s'impose comme une œuvre plus conceptuelle qu'il n'y paraît.

Une dimension que l'on ne trouve pas, soit c'est fait, dans toutes les installations immersi-

« Une rencontre avec une entité vivante, magique et organique »

ves. Là où d'autres font germer une débauche de paysages ou de tableaux anciens on lit les apparitions engendrées par le couple d'artistes lyonnais d'habitude strictement graphiques et minimalistes. Ce faisant, elles interpellent notre lieu : ces petits points animés qui les constituent, curieusement dotés du pouvoir d'interagir, de se lever le trouble, de vivre.

Jongleur et informaticien autodidacte, Adrien explique que c'est ce qui ne peut pas tout expliquer des phénomènes qu'il produit. Il est soucieux de « les humaniser, les poétiser ». C'est à ce défi qu'il a recouru en Claire, plasticienne passionnée de jeux vidéo comme lui, sa part-

nerve allée : « Elle est habituée à concevoir du sens avec de l'image là où moi je fabrique des outils pour créer une nouvelle écriture. » Claire poursuit : « On est complémentaires dans notre réflexion sur le mouvement, qu'il s'agisse d'un corps ou d'une projection. Nous plétons l'humain au virtuel, dans un rapport sensible et physique avec cette réalité virtuelle. » Une possibilité qui les a conduits à réfléchir avec des données et à devenir « chorégraphes » à « que le corps puisse habiter l'image », insiste Claire. « Nous nous percevons comme des gens du spectacle. »

L'artiste recrée l'explosion de l'art numérique dans une dimension plus historique : « Au début du XX<sup>e</sup> siècle, à l'instar de l'histoire de l'acier, les formes architecturales sont d'abord soignées traditionnelles : il a fallu un certain temps pour prendre conscience qu'on pouvait aller plus loin avec ces matériaux, réaliser des édifices jamais imaginés. Le numérique est un moment comparable : on a encore besoin d'empathie avec le médium et de temps pour réaliser les formes qu'éprouve que la technologie génère. »

Si leurs idées fleurissent (spectacles, livres entrelacés augmentés), l'espace reste la place de l'humain, sa relation aux nouvelles matières visuelles. « Quand c'est trop plat, l'interactivité n'est qu'un gadget vain, estime Adrien. Nous préférons les expériences douces qui engagent une harmonie possible entre l'humain et la technologie. » Une quête qui, pour ces artistes adeptes de « l'animisme numérique », tente même le spirituel : « Donner vie à des images de synthèse dépourvues de mémoire et d'émotions, voilà un trouble qui nous intéresse. » ■ **A.M.B.**

à l'adresse de la page 1, du jeudi au dimanche pour un accès 24h/24 à la Fondation d'entreprise Martell, à Cognac.

Avec leurs images numériques abstraites, Adrien Mondot et Claire Bardainne pratiquent ce qu'ils nomment la « technomagie ».



## Jeunes pousses. Illusions au programme. Par Roxana Azimi

**SPÉCIALISTES DES INSTALLATIONS IMMERSIVES À LA LISIÈRE DES ARTS NUMÉRIQUES ET DU SPECTACLE VIVANT**, Adrien Mondot et Claire Bardainne, alias la Compagnie Adrien M & Claire B, étaient faits pour se rencontrer. « Quand on nous a présentés, en 2010, raconte Claire Bardainne, 39 ans, j'ai eu l'impression que c'était une porte ouverte sur une piste de poudreuse pas encore foulée. » Jongleur et informaticien de haut niveau, Adrien avait monté cinq ans plus tôt *Convergence 1.0*, un spectacle mêlant ses deux passions, grâce à un logiciel de vidéo interactive qu'il avait lui-même développé. Diplômée des Arts déco de Paris, Claire ronronnait dans un studio de design graphique. Les deux se découvrent des visions esthétiques et humaines communes. Aujourd'hui, le duo occupe, jusqu'au printemps 2019, les 900 mètres carrés du rez-de-chaussée de la Fondation Martell, à Cognac.

Ces deux-là n'ont rien de geeks noyés dans la tambouille algorithmique. À la technologie, ils préfèrent la formule plus poétique de « technomagie ». « On ressent une filiation avec la magie, précise Claire Bardainne, et on veut faire oublier l'outil. » L'outil informatique, ils le fabriquent comme d'autres construisent leur four à céramique. « On conçoit tout de A à Z, assure Adrien Mondot, du moindre boulon aux algorithmes pour ne pas hériter de l'intention d'un autre. » Les duettistes ne se contentent pas de produire des images, ils inventent aussi des espaces qui n'existent que grâce à la déambulation des spectateurs. Aux facilités de l'esthétique numérique, ils préfèrent la force de l'abstraction. Leurs modèles ? Des prestidigitateurs nommés James Turrell, Olafur Eliasson, Julio Le Parc. Pas question, toutefois, de trop tirer la corde du vertige. « On ne veut pas que le spectateur

soit cannibalisé ou écrasé par la technologie. On se méfie de l'effet de sidération de la méduse », prévient Claire Bardainne. Et d'ajouter : « Je me vois comme un guide de montagne qui imagine une promenade pour les gens. Je veux leur redonner des sensations qu'ils éprouvent en regardant une feuille tomber. J'aimerais qu'ils voient l'esprit caché des choses. » Conçue pour l'écran fraîchement restauré de la Fondation Martell, *L'Ombre de la vapeur* s'inspire justement du *Torula*, un champignon né des vapeurs d'alcool, qui tapissait autrefois de noir les murs du bâtiment. Pour faire revivre cet obscur parasite fantôme, les duettistes ont imaginé des pluies de particules évoluant au gré des déplacements des visiteurs. De la pure magie. ◻

*L'Ombre de la vapeur*, par Adrien M & Claire B, Fondation d'entreprise Martell, 16, av. Paul-Firino-Martell, Cognac. Jusqu'au 1<sup>er</sup> mai 2019.



## AGENDA

**OUVERTURE**  
**FONDATION D'ENTREPRISE MARTELL** Avant l'inauguration de ses 5 000 m<sup>2</sup> prévue en 2021, la fondation Martell ouvre son rez-de-chaussée et accueille l'installation onirique d'Adrien M & Claire B. Tourné vers l'art contemporain, le lieu annonce un programme riche en spectacles, concerts et expositions.

A partir du 30 juin. Fondation d'entreprise Martell, 16, av. Paul-Firino-Martell, Cognac.  
[www.fondationdentreprise-martell.com](http://www.fondationdentreprise-martell.com)



ACTUALITÉ ET RÉALISATIONS  
MUSÉO & SCÈNE

## La part des anges

— Sébastien Mercier  
Toutes les photos sont de G. Adrien M & Claire B

Cognac. En des années 20', la tour Gâtébourse, inspirée des lignes du Bauhaus, redessine singulièrement le paysage. Là où l'on embouteillait les cognacs Martell, une fondation vient de naître au nom de l'illustre maison tricornetaire. La tour fait peau neuve et dans son ventre de baignoire (500 m<sup>2</sup> au rez-de-chaussée) s'est échouée la dernière fantasia d'Adrien Mondot et Claire Bardainne : L'Ombre de la vapeur. Ils ont sculpté une œuvre monumentale interactive et immersive bercée aux mélodies arrangées d'Olivier Mellani-en exaltant un naïf terroir (baudouin complaisance ou larval, petit champignon noir neurti aux vapeurs d'alcool, la fameuse part des anges. Splendeur.



L'Ombre de la vapeur - Fondation d'entreprise Martell

### Annexes

La nuit à de quoi alimenter les théories sur l'immersion. Tout y est fascinant. À commencer par la création même de la fondation. Neumons-ous, Martell, la plus vieille maison de cognac. Elle ses 200 ans et ne sait pas faire d'une tour style Bauhaus construite dans les années 20' dans le quartier de Gâtébourse, ici-même où Jean Martell avait fondé, en 1715, sa maison de vignes en eau-de-vie. César Giro, petit-fils de Paul Ricard et PDG de la firme Martell, Mumm, Penne-Juif, successeur Nathalie Nui par le biais de Colette Barthe, directrice de la fondation Ricard. Vot casting d'agence Luce la mène et a fait ses amies comme conseiller pour l'art contemporain à la Ville de Paris où elle s'est occupée du programme "Art dans l'espace public". L'été d'une fondation est esquisse, définie et retenue. De la certifier la suite. Alors

que le chantier intérieur débute et que la boutique ouvre tout juste ses portes, elle songe à magnifier le lieu. "Dis 2016, je propose de m'installer dans le bâtiment encore en fiche. La boutique Martell était ouverte, le passage en bois de chêne peint, le rénovateur des espaces extérieurs et le jardin commencent à grandir, l'appelle Vincent Lemaire et lui demande de faire quelque chose. Il crée Par nature, un paysage minimal et végétal majestueusement sculpté à la charnière récemment tout l'espace de rez-de-chaussée". L'histoire commence comme cela. Elle se poursuit par la rencontre avec l'esthétique de Claire B et Adrien M à Lyon, au musée des Cordeliers, dans le cadre d'un programme proposé par les Nuits sonores. Vot est réalisée par La Règle n'a pas de sens petit, livre monographique qui offre une série de dessins en réalité augmentée. Elle trouve les artistes japonais. Elle les invite à une visite des lieux et L'Ombre de la vapeur vient dans leurs esprits. "Et

ACTUALITÉ ET RÉALISATIONS  
MUSÉO & SCÉNO



L'Ombre de la vapeur - Fondation d'entreprise Martel

sont venus en janvier, il faisait froid et il pleuvait, dans un bâtiment en chantier. Je le prévoie car j'ai une admiration de ce qu'ils ont pu imaginer dans ce contexte. Ils ont fait le circuit de visite et sont revenus avec cette idée, travailler sur le champignon. Ils sont arrivés donc, avec le jargon des anges, tout était là."

L'Ombre de la vapeur

Imaginez la scène : vous pénétrez par un porche en chêne, sensible à une coupe de bateau. À gauche, un vaste hall orné d'un lustre géant fantasmagorique, hommage à l'art roman, signé Nathalie Selic - verre, céramique, métal, lumière. Sédésant. La porte suivante s'ouvre sur L'Ombre de la vapeur. Noir satiné. La pièce de formes numériques dessinées finement au plothead, coule sur le mur du toubain et glisse au sol dans un lac interactif. Un voile de métal aluminium sculpté serpente du sol au plafond étalé de particules numériques et lancé par une mélodie organique et hypnotique. La voie de la charleuse Kyrle Kristmannson assure l'auditoire complaisant. C'est comique et harmonieux. Cela ressemble à un grand chant du monde. Aux pieds des pylônes, des bancs en bois, ici et là quelques visiteurs. La boucle dure 40 min. Toutes les 20 min, une raffine vient bousculer le temps et l'espace. Vapour, un flot souterrain de particules lumineuses défile à toute vitesse. Scintillement, une apparition de constellations. Mondot et Bardanne parlent de leur travail à deux voix qui n'en est qu'une. Ils rythment leurs phrases comme des apparitions. L'un commence, l'autre termine. L'un se glisse dans les silences de l'autre avec le mot juste, le compliment parfait, comme une ponctuation. Mais ils ne dépasseront pas l'un dans l'autre. Non, ce sont plutôt deux esprits, métromènes squeles, battants au même rythme. C'est émouvant. Elle :

"On s'empare toujours de choses qui peuvent paraître des détails. On les rend visibles. On leur donne le poids. C'est vraiment une question d'imaginaire. Lors de cette visite des chais, c'était comme s'il y avait des bribes d'imaginaire posées devant nous, dans le désordre par rapport à nos habitudes, mais tout de même présentes. L'obscurité, la transformation, l'invisible, l'organique, le vivant, tout ça nous est cher. On a pénétré dans l'imaginaire du processus. Tu vois qu'il faut que cela passe par le noir. On l'explique l'imagination à travers les fils de chêne. Nous sommes revenus dans cet espace après la visite et nous avons vu que le plafond était recouvert de noir, les murs aussi... On s'est dit, cet espace est disponible, se même aussi, alors on s'est demandé comment conserver l'esprit du lieu... La part des anges. Ensuite, il y a comme toujours des dispositifs techniques ou matériels qui portent notre réflexion. Nous avons cru qu'avec cette inspiration. Matériellement parlant, il y avait ce voile de métal qui nous brouillait et que tout était en fait de l'air. Regarder sur une surface noire plane était un nouveau terrain d'expérimentation. Ce soir, nous l'avons vu pour obtenir un grand format et attendre l'échelle souhaitée et l'avons sculpté de manière classique avant de projeter sur le mur. En parallèle, nous allons avoir envie de créer un territoire interactif très vaste, monumental. C'est nouveau pour nous de réaliser des choses aussi grandes". Lui : "Et de travailler sur une motilité d'interaction qui soit plus fine et plus subtile que juste ça bouge quand je bouge. On voulait pouvoir capter les infimes petites variations de mouvement du corps, y compris quand il n'y a pas de déplacement mais une simple rotation. Ça qu'on appelle du flux de mouvement. Ce n'est plus de la détection de présence. On fait des champs de vecteurs avec les images vidéo des gens qui sont dans l'espace. Les logiciels ont été construits sur mesure. Nous sommes très nombreux sur ce

ACTUALITÉ ET RÉALISATIONS  
MUSÉO & SCÉNO



L'Ombre de la vapeur - Fondation d'entreprise Martel

projet, on a missionné un développeur freelance pour créer le logiciel d'analyse de mouvement qui est venu s'interfacer avec notre logiciel Motion sur lequel on a rajouté un modèle de physique de fluide qui est rapide". Elle : "Qui est vapeur de fluide. À partir de là on a imaginé l'idée d'un mouvement fluide et...". Lui : "...dans un algorithme qui soit capable de développer vraiment le fluide et ensuite l'architecture typique, des parties de paramètres envoyées à Motion". Elle : "Trente développeurs pilotés par deux ordinateurs pour amener le détail de la surface. C'est un petit défi pour nous d'avoir pu synchroniser le détail d'un dispositif aussi complexe dans son motif". Lui : "Deux mois de location d'un espace à Lyon et de jours de montage. On était guidés et on a travaillé vraiment l'assemblage entre la technique et l'artistique. C'est notre ADN". Elle : "Toutes les réponses artistiques se trouvent être préparées en réalité virtuelle. Nous avons modélisé l'espace, puis modélisé notre œuvre. Puis, nous nous sommes baladés dedans avec les casques pour vérifier l'implantation des vidéoprojecteurs. Dans notre parcours d'Épiphe, ça a été un jaillissement". Avec Olivier Mellano, ils se sont rencontrés à l'occasion de la création de Mitages et Mixtes.

Le cantique du champignon

C'est peu dire que le trio Bardanne, Mondot, Mellano s'enthousiasme des découvertes prodigieuses par la conception de L'Ombre de la vapeur. Enthousiasme partagé. Qui sont-ils ? Adrien Mondot et Claire Bardanne, concepteurs, vivent et travaillent ensemble et ont fait de la question de la place de l'art dans la galaxie numérique et la réalité augmentée leur credo. Olivier Mellano est un compagnon de route. Musicien et compositeur des profondeurs, il est naturellement inclusible et dynamique les styles liés. L'Ombre de la vapeur leur a permis d'explorer la géométrie découverte de la protéine. La conversation avec Olivier Mellano commence par cette entrée à l'île de pouvoir incarner si parfaitement une vie spirituelle et un champ vibratoire perçu mais invisible. Émulation. La protéine est le thème inventé par le chercheur Jodi Sternheimer

elles l'éventile parce qu'il est aussi musicien qui protège qu'à chaque scène amène sont associées certaines ondes peuvent être transcrites en notes de musique qui permettraient d'agir sur la production de protéine. En bref, à chaque plante sa mélodie. Fort de ce constat, Mellano s'est aventuré dans la transcription du cantique du champignon. "C'est d'abord l'été dernier, j'étais par hasard une émission sur France Culture. C'était Jodi Sternheimer. J'ai été passionné. Ce sont des choses qui m'intéressent vraiment. Je travaille également sur le diapason 432 Hz. Cette histoire de protéine me semblait aller dans le même sens, c'est-à-dire une résonance naturelle des éléments, de nos corps, de la matière, des plantes. Pour moi, il est tellement évident que ça passe par là. Quand Claire et Adrien m'ont parlé de ce champignon, ma réponse a été la protéine. Je ne sais pas ce qui est vrai ou faux de derrière et à la limite je n'en fiche mais je trouvais incroyable l'idée que la matière première de la composition soit cette protéine. Et, pour une autre raison, j'avais envie que cette musique soit la plus incarnée possible avec le moins d'intention et d'intervention humaine. Qu'elle soit comme une chose naturelle, le son de l'eau ou du vent, quelque chose qui nous échappe mais qui reste et qui donne une forme de beauté. Ils ont été intéressés. Claire m'a envoyé toute l'échelle et j'ai transcrit l'ensemble en trois chaînes de notes. J'avais créé un premier bain sonore et le plus séduisant est que lorsque j'ai joué les mélodies dessus, je n'ai eu aucune retouche à faire. Tout était parfait comme un geste qu'on emble. Alors même si ce n'est qu'une idée de l'engin, elle est suffisamment saisissante pour que ça soit une matière sur laquelle travailler. On veut maintenant si des champignons poussent partout ? Voilà pourquoi, immergé dans cette installation brutalement numérique, nos sensations sont organiques. Cette lettre ouverte, par l'art, sur les phénomènes vibratoires qui orchestrent le grand chant du monde et tente de garantir l'harmonie de l'humanité, est absolument bouleversante. Elle introduit une dimension inédite et excitante à la parole. Elle crée un relief inexploré, dans des terres où le trio se balade en toute liberté, des terres vierges à défricher par des humains en quête, comme le dit si joliment Claire Bardanne, d'une puissante douceur.

## ADRIEN M & CLAIRE B, LA NATURE À L'OEUVRE

EN DIRECT / EXPOSITION « **L'OMBRE DE LA VAPEUR** », ADRIEN M & CLAIRE B, DU 1ER AVRIL AU 31 OCTOBRE 2019, FONDATION MARTELL  
([HTTPS://WWW.FONDATIONDENTREPRISEMARTELL.COM](https://www.fondationdentreprisemartell.com)),  
COGNAC

L'histoire commence un an plus tôt dans les murs de la Fondation Martell encore en chantier, dans la ville de Cognac. Après avoir franchi l'entrée, des portes s'ouvrent sur un immense hall, plusieurs piliers centraux et une structure de béton noircie. Une pellicule obscure se propage dans cette surface du bâtiment. L'organisme vivant qui s'y déploie est un champignon microscopique appelé "Torula", qui se nourrit aux vapeurs de cognac, une particularité de la région. L'activité d'embouteillage du cognac de la Maison a laissé pour vestige ce micro-organisme naturel, périphérique, dont la présence a inspiré le duo d'artistes Adrien M & Claire B. Invité à imaginer une oeuvre pour cet espace, le binôme rend hommage au champignon, évacué depuis, dans l'installation immersive et technologique "L'ombre de la vapeur".

Plongés dans l'obscurité, les visiteurs se déplacent parmi des projections vidéo de cellules blanches organisées en flux. Sans qu'on ne puisse réellement les associer à une fonction, ces formes organisées glissent du sol au plafond et se contorsionnent sur des squelettes de métal que l'on devine au fur et à mesure que nos yeux s'adaptent à la pénombre. Les particules se déplacent en interaction avec nos mouvements, nous encerclent, s'éloignent sous nos pas telles des constellations magnétiques. Elles nous invitent à prendre place dans l'oeuvre, à faire corps avec l'écosystème mouvant.

Cette symbiose repose sur un dispositif d'une trentaine de vidéo-projecteurs animés en temps réel par des caméras infra-rouges permettant l'interaction de l'oeuvre avec le public. Réalisée par la "compagnie" formée de 40 personnes par Adrien M et Claire B, tous deux se définissent comme "créateurs de spectacles". Si leurs oeuvres fonctionnent principalement sur des procédés numériques avec une architecture de systèmes informatiques spécifiques, elles évoluent

néanmoins, comme le vivant. L'obsolescence programmée due à l'évolution constante de la technologie fait de leurs oeuvres des spectacles de l'éphémère. Une charge poétique qui nous rappelle que la technologie à son cycle, comme la nature.

En écho à l'installation, des vagues de la composition "Cantique du champignon" résonnent, limpides, dans un chant ponctué de voix aux langues étrangères. Dans un mouvement de latence, un sentiment de sérénité nous saisit sans heurts. "Générer des expériences de puissante douceur", voilà les mots de Claire B dont l'oeuvre "reconfigure notre rapport d'échelle avec l'espace". Entourés de ces milliards de cellules qui migrent aux battements de nos pouls et de ceux de la musique, l'expérience est totale. Des particules de la taille d'un doigt aux centaines de mètres carrés de l'espace, de l'infiniment petit dans l'infiniment grand, les dimensions spatiales deviennent quasi-cosmiques. De ce théâtre visuel et sonore s'échappe une aura sacrée qui nous transporte dans une chapelle sans religion.

Si le son et l'image fusionnent si naturellement, c'est que la ligne mélodique est tirée de l'interprétation de l'ADN du Torula. Cette création sonore composée par Olivier Mellano s'inspire des principes de la protéodologie, une théorie selon laquelle chaque acide aminé est associé à certaines ondes pouvant être transcrites dans une partition musicale. Ainsi peut-on traduire la mélodie de l'ADN de chaque être vivant.

Ce jour-là, Olivier Mellano monte sur une estrade centrale aux côtés de la chanteuse Kyrie Kristmanson pour interpréter en live le cantique. Lui à la guitare, elle à la voix. La performance est orchestrée par David Sanson qui signe la programmation de la première édition du festival "MetaMusiques" à la Fondation. Pendant que se joue le concert au rez-de-chaussée, le pianiste Ivan Ilic livre un programme-fleuve musical de 3h30 au deuxième étage. Le temps du week-end, 12 concerts s'enchaînent. Des Gymnopédies de Satie par Ivan aux pièces de John Cage par l'ensemble **h[iatus**, ce sont autant de propositions de "musiques minimalistes qui suspendent le temps pour s'abandonner à une écoute la plus libre possible" explique David Sanson. Véritable laboratoire du vivant, la Fondation Martell promeut l'Art à tous les étages, du bâtiment à sa programmation hybride. L'art contemporain a une nouvelle adresse en Nouvelle-Aquitaine.

Anne Bourrassé (<http://pointcontemporain.com/tag/anne-bourrasse/>)

# Mirages & miracles

revue de presse 2018-2020

## Une poésie du numérique dévoilée à la Cité du livre

"Mirages et Miracles" s'inscrit dans le cadre de la Biennale internationale des arts du cirque

**D**éroulant. C'est le premier mot qui vient à l'esprit lorsque l'on plonge le regard dans la galerie Zola. Plongé dans l'obscurité, on ne comprend pas immédiatement de quoi il est question : des pierres sont disposées sur des tables, des illustrations pointillistes arborescentes le sol et les murs. On pourrait penser que c'est un peu plat. Puis soudain, on se rend compte que l'œuvre se dévoile devant chacune des œuvres qui s'animent comme par enchantement : pluie d'étoiles, tempêtes, esprits dansants aux longues crinières, fantasmagorie... Les pierres ont en réalité mille visages !

"Dans un premier temps, je voulais révéler le côté caché des chiffres, plaisante l'artiste, Claire B. J'ai voulu que divers visages puissent émerger, il y a toujours une âme. C'est une sorte d'animisme numérique néon de bon coup de jeu." Un message d'espoir donc, d'humanité derrière l'encre noire des données. "C'est une manière de raconter la technologie sous un jour positif." Cela est rendu possible grâce à une application créée par les deux artistes. Du nom d'AMCR, elle permet de détecter les signaux émis dans les bibliothèques pour décrire le mouvement des

visages sur l'écran : "Gamer des codes-barres", simplicité Claire.

### Les visiteurs charmés par la réalité augmentée

Le public, sous le charme de l'exposition, semble bercé par la douceur de l'exposition. Mais pas pour les mêmes raisons. Néron, 7 ans, était visiblement heureux de pouvoir déambuler dans les couloirs avec une tablette : "Il y a un aspect très ludique. On peut lire l'exposition à différents niveaux. Ma fille s'amuse des images sur la tablette et moi j'y vois une œuvre. L'artiste nous montre que la réalité n'est pas celle des écrans", avance Christine, sa maman.

L'exposition est organisée par Seconde Nature en partenariat avec la Ville d'Aix. Elle s'inscrit dans le cadre de la Biennale internationale des arts du cirque. D'ailleurs, si le lien avec le cirque est rapidement établi grâce à la thématique de la danse qui traverse les œuvres, on peut aussi évoquer celui de la magie : d'une manière plus métaphorique, c'est finalement lui qui crée les touches des installations numériques.

Megan ARNAUD

du 17 au 23 février à la Cité du livre, galerie Zola, entrée gratuite.



L'exposition "Mirages et Miracles" organisée par Seconde Nature en partenariat avec la ville dans le cadre de la Biennale des arts du cirque est à découvrir jusqu'au 23 février à la Cité du livre. PHOTO: R.A.

**ON A VU AU PALAIS DE L'ARCHEVÊCHÉ À ARLES**  
**"Mirages & miracles"**  
**une aventure poétique**

Une tablette à la main et des pierres exposées, une salle obscure et un casque sur les yeux, le tout peut laisser le public sans voix. Au palais de l'Archevêché, les artistes Adrien M et Claire B proposent depuis ce week-end une expérience pour le moins originale présentée par le Théâtre d'Arles.

Au premier abord, tout est minimaliste avec des tables de pierres près de dessins faits à la main et, aux murs, de simples masques mystiques. Mais avec une tablette (souris), la magie s'opère. Les pierres parlent et leur silence vibre dans la pièce, les traces s'écrivent, une silhouette apparaît et danse. Devant ce spectacle, ce n'est plus eux qui passent sans vie.

La tablette ne sert à rien pour les autres pièces. L'outil est le corps (ou l'âme) des cartes. Entrez dans "Murmuration", une boucle de verre soufflée, à la manière d'un, attend le public. Grâce au casque de réalité virtuelle sur la tête, les mains sont dématérialisées, mais c'est un usage de poignées, d'objets miraculeux, que vous pouvez contrôler et faire vibrer à votre



Une étrange expérience à vivre jusqu'au 30 octobre. (c) Romain Etienne

gâche. Dans "Fantôme", une pièce tout aussi sombre, un casque est suspendu. Après la décompte, après la disparition de tout repère, un "fantôme" apparaît. Dansez et il danse. D'autres viennent, se meuvent selon vos gestes, vous traversent, vous surprennent gentiment. Avec "Mirages & miracles", la compagnie

Adrien M & Claire B ne propose pas seulement de découvrir une exposition hors normes, mais invite le public surtout à vivre une poésie.

Marie-Alexandre

"Mirages & miracles", une expérience proposée par le Théâtre d'Arles au Palais de l'Archevêché à Arles, jusqu'au 30 octobre. Tarif : 10 et 5 euros. www.theatre-arles.com

ARL\_081

SCÈNES

**Les spectacles à ne pas manquer cette semaine**



"Mirages & Miracles" (c) Romain Etienne

**Un nouveau temps fort démarre aux Substances de Lyon** avec le festival Nuage Numérique, du 6 au 22 décembre. En ouverture, le tandem Adrien M et Claire B créent *Mirages & Miracles*, une exposition présentée comme "une tentative de fabrication, de toute pièce, d'un animisme numérique". Matériau de base : des pierres et des casques de réalité virtuelle. Un projet poétique où le spectateur devient acteur d'un voyage où le silence des pierres se fait audible. Alors, "elles parlent des forces qui les ont consumées, des distances qu'elles auraient parcourues, des génies qui les habitent. A les regarder, à travers des fenêtres de réalité augmentée, elles deviennent transparentes et leur inertie palpite".

MIRAGES ET MIRACLES À LA CITÉ DU LIVRE

## Quand le charme magie...

Exposition immersive programmée par Seconde Nature et la Biennale Internationale des Arts du Cirque, *Mirages et miracles* nous entraîne à travers les univers circassiens, plasticiens et numériques de la compagnie Adrien M & Claire B. Mise en garde : ce que vous verrez à l'extérieur ne sera pas forcément ce que vous vivrez de l'intérieur...

Le *Silence des pierres* ouvre la marche. Après une rapide observation intriguée de ce premier espace, installations de pierres et de dessins, nous sommes invités à pointer chaque œuvre à travers une tablette numérique. Et soudain, tout un monde jusqu'alors invisible s'anime. Tel un funambule, une silhouette avance prudemment d'un galet à un autre. Les pierres ont des cheveux, leur esprit se dévoile sous la forme de personnages miniatures dont la gestuelle rappelle les mythes et rêves collectifs. L'impression d'assister à la réalisation des croyances animistes grandit. Et le son, si présent maintenant, contribue à nous plonger dans ce nouvel environnement, dans une ambiance où la poésie, la magie et l'illusion bercent tranquillement le voyage d'une œuvre à l'autre. La tablette était donc le passage secret vers un univers inconnu...

Délestés à présents de l'écran, nous tournons avec étonnement autour de « petits théâtres optiques » dans lesquels rôde le *Fantôme de Pepper*<sup>(1)</sup>. Des éclats lumineux arrosent des sculptures en verre

soufflé ou en pierre. Plus loin, sous un voile aux reflets oniriques, nous écoutons un tempo sonore martelant l'air, qui nous prépare à l'expérience imminente d'une rencontre « frontale » avec la vie artificielle.

Dans *Les Machines à fantômes*, nous devenons totalement acteurs d'une

œuvre que chacun recrée selon sa propre personnalité. En nous replaçant au centre, l'art numérique réaffirme notre nécessaire présence et trouve un nouveau point d'équilibre entre le réel, l'imaginaire et le virtuel. On peut alors se demander quelles seront les limites de cette forme d'art contemporain, car il semble malgré tout

que nous n'en soyons qu'aux prémices. On ressort avec la sensation d'avoir effectué un voyage temporel mettant en écho les temps géologiques et l'évolution de l'humanité, les techniques de la magie d'antan et les possibilités qu'offre le numérique aujourd'hui.

Mais chut, il ne faut pas trop en dire et laisser le charme opérer... Percer les secrets d'existences insoupçonnées demande un minimum d'investissement personnel. On peut tout de même vous dire qu'après cette expérience, vous risquez de faire bien plus attention à ce monde invisible qui s'agite sous vos pieds et que vous vous laisserez probablement convaincre plus aisément par les possibles que la science n'a pas encore dévoilés.

ARMELLE MATHIEU

(1) Technique d'illusion d'optique popularisée par John Henry Pepper dans le théâtre au XIX<sup>e</sup> siècle.

*Mirages et miracles* : jusqu'au 23/02 à la Cité du Livre (8/10 rue des allumettes, Aix-en-Provence). Rens. : [www.biennale-cirque.com](http://www.biennale-cirque.com)



© Remain Etienne

/ Arts / Numérique

## "Mirages & Miracles" : Adrien Mondot et Claire Bardainne marient poésie et réalité augmentée dans une exposition

Par Odile Morain

Mis à jour le 21/02/2018 à 16H17, publié le 21/02/2018 à 16H08



La nouvelle création de la compagnie Adrien M. Claire B "Mirages & Miracles" est à découvrir au Lux de Valence jusqu'au 25 février 2018 © France 3 / Culturebox

La compagnie lyonnaise Adrien Mondot et Claire Bardainne a pris ses quartiers au Lux de Valence avec un nouveau voyage dans les arts numériques. Jusqu'au 25 février 2018, "Mirages & miracles" propose une série d'installations étonnantes et poétiques avec casques de réalité virtuelle et illusions optiques.

"Mirages & Miracles" propose une série d'installations artistiques et numériques surprenantes. [Adrien M et Claire B](#), deux stars dans leur domaine, croisent deux univers a priori étrangers l'un à l'autre, les arts numériques et le spectacle vivant. Le résultat est fascinant.

Reportage : S. Boschiero / H. Chapelon / O. Bodson



## A la frontière du rêve

Le duo explore une fois encore la frontière entre le vrai et le faux, la fiction et la poésie, le mirage et le miracle. Le parcours se découvre avec des iPads qui révèlent une animation en réalité augmentée, enrichie de dessins réalisés à la main. On y voit ainsi un danseur virtuel qui évolue sur des cailloux bien réels disposés dans la salle.



© Adrien M et Claire B

Les lithographies côtoient les images de synthèse, les théâtres optiques abritent des modèles physiques de mouvement. "Mirages & Miracles" se veut une histoire de l'humanité.

"Mirages & Miracles" : Adrien Mondot et Claire Bardainne marient poésie et réalité augmentée dans une exposition



© France 3 / Culturebox

## Des "objets à réaction poétique"

Dans "Mirages & miracles", toutes les œuvres, du petit au grand format, associent une image immatérielle et un élément de décor réel. Le visiteur se laisse aller à la rêverie et découvre grâce au dispositif technologique des "objets à réaction poétique".



La salle du "silence des pierres" © France 3 / Culturebox

"C'est un parcours poétique qui utilise la réalité augmentée mais c'est surtout un voyage au coeur de l'humanité. Il est important d'écouter le silence des pierres", commente Catherine Rossi-Batôt, directrice du Lux.

# Hakanai

revue de presse 2014-2018

Gente y Culturas

Industria      Artes escénicas

## La capital grancanaria participa en un estudio sobre el impacto cultural

**de**  
[Fotografía]

Las Palmas de Gran Canaria, Madrid, Salamanca, Bilbao, San Sebastián, Santiago de Compostela, Burgos, Córdoba, Barcelona, Zaragoza, Granada, Sevilla, Lleida y Valencia han sido elegidas para participar en un estudio comparativo europeo que analiza el impacto de la cultura en la sociedad y la economía local.

La selección de las 14 ciudades españolas, que se suman a otras 154, se ha realizado entre una cuarenta de mil de 30 países europeos para desarrollar el nuevo Monitor de las Ciudades Culturales y Creativas, creado por el Centro Europeo de Investigación (CEI) de la Comisión Europea, según informa ayer la Oficina de la Comisión Europea en España.

La herramienta, que analiza la relación entre el desarrollo cultural y diferentes dimensiones de la vida de una ciudad en concreto, se centrará en torno a tres ámbitos principales: el desarrollo cultural, la economía creativa y el entorno urbano.

A su vez, los índices abarcan desde el número de museos, salas de conciertos hasta el empleo en los sectores cultural y creativo, las solicitudes de patentes de I+D+i o el nivel de confianza que tienen entre sí los ciudadanos de una ciudad.

Según los parámetros ya señalados, la ciudad cultural y creativa "ideal" en Europa sería una combinación de los mejores locales e instalaciones culturales de Cork (Irlanda); la participación cultural y el arte en los espacios creativos y sociales en el caso de París (Francia); y la propiedad intelectual y la innovación de Eindhoven (Países Bajos).

en movimiento (hilo conductor de la exhibición), y solo al término de la misma, la figura se abre a los espectadores.

## El Temudas Fest baila entre lo imaginario y lo real con 'Hakanai'

La compañía Adrien M & Claire B ofrece un espectáculo que aúna música, imágenes y danza, con Virginie Barjonet como intérprete

**Carlos Vinturo**  
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

La 20ª edición del Festival Temudas Vértice, este jueves, su día más afilado gracias al espectáculo de danza Hakanai en la plaza del Pilar Nuevo de la capital grancanaria. La pieza coreográfica, que tendrá como bailarina intérprete a Virginie Barjonet, ofrecerá una representación interactiva basada en la exploración y explicación de lo efímero, característico que acentúa el ritmo del espectáculo. Una exhibición artística en la que, según Barjonet, "la suspensión es un factor fundamental" porque "cada vez que bailo, conecto con mí misma, y eso me permite ofrecer un momento más propio y natural".

La singularidad de Hakanai se encuentra en la escenografía del espectáculo. La bailarina francesa estará, durante toda la representación, dentro de un cubo en el que se irá proyectando imágenes

La bailarina estará en un cubo en el que se proyectarán imágenes en movimiento

Hakanai se centra en Las Palmas de Gran Canaria con una propuesta visual que pasa por primera vez las olas, pero que ya ha pasado por otras ciudades de España, como Barcelona o Valencia. Esta pieza llega a la capital con la necesidad de representarse por primera vez al aire libre, ya que está diseñado para ser realizado en espacios cerrados. "Nosotros ahora se hace por primera vez, en abierto. Dato que a nosotros nuestra experiencia y va-

mos a poder estar mucho más cerca del público", destaca Barjonet.

La tercera semana del Festival de Teatro, Música y Danza Temudas, acoge en su escenario una exhibición que lleva 4 años siendo interpretada en Francia, y que ha pasado por otros países europeos consiguiendo un gran éxito de público y una crítica que respalda la calidad de la representación.

Hakanai, desde su tercera semana de duración, abrirá la tercera semana del Temudas Fest, que hasta el momento, está trabajando con las expectativas de asistencia de público de los organizadores del evento en las representaciones que dan forma al programa del festival.

- » **Espectáculo.** Nacional
- » **Compañía.** Adrien M & Claire B; Virginie Barjonet, bailarina
- » **Lugar.** Plaza del Pilar Nuevo, Las Palmas de Gran Canaria.
- » **Fecha.** Hoy, 20 de julio, a las 22.00h.



Momento del espectáculo 'Hakanai'. | 20/07/17

# L'ART DIGITAL,



**ONIRIQUE**  
Signée Claire Badaïrne et Adrien Mondat, Hakanal (1) est une performance chorégraphique où une danseuse évolue dans un cube d'images mises en mouvement en temps réel. *Misage en ruges de points* (2), de Catherine Nam et Louis Félét, est une installation vidéo générative dans laquelle apparaît un avatar numérique.

Fondation EDF, où Data 107 lui a désormais succédé. On pouvait y découvrir les céramiques de Matteo Nasini, obtenues grâce à une imprimante 3D à partir de l'activité cérébrale enregistrée par des capteurs sur des personnes endormies. Le mouvement des ondes électriques dicte la forme de l'objet, régulière pour les paisibles, accidentée pour les agités du sommeil. Ou comment produire du tangible à une époque où le réel ne cesse de se diluer dans le virtuel. De façon plus littérale, l'impression 3D sert aussi aujourd'hui à préserver des œuvres en les dupliquant, comme cela a été fait en janvier dernier pour les statues des grottes de Yungang en Chine, classées depuis 2001 au patrimoine mondial par l'Unesco. Quant au géant américain Microsoft, il s'est amusé, en 2016, grâce à des scanners et à des logiciels de deep learning - une intelligence artificielle capable d'analyser à partir d'un grand nombre d'exemples de toiles -, à créer le « Rembrandt du futur ». La création virtuelle a ensuite été imprimée en 3D pour reproduire l'irrégularité des coups de pinceaux. Cette synthèse parfaite des portraits du maître est une sorte de moyenne de toutes les données obtenues : les couleurs utilisées, la tenue des modèles, l'orientation du regard...

## NUMÉRISATION RIME AVEC DÉMOCRATISATION

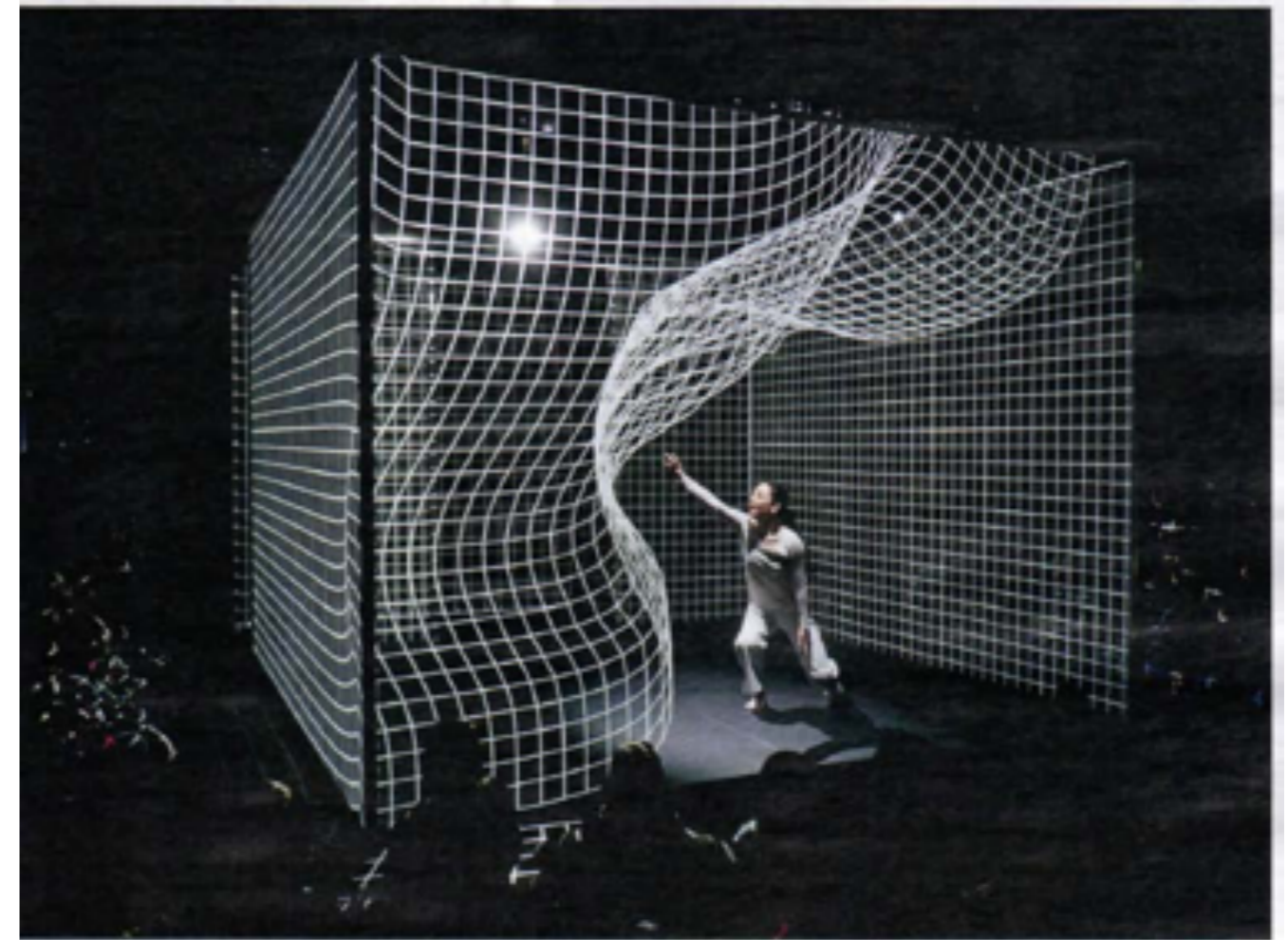
Plus accessibles sont les balades virtuelles que Lyon offre depuis peu aux internautes dans les trésors de son architecture et de ses musées (7). Derrière ce projet exceptionnel, Google Arts & Culture s'est associé avec cinq institutions - dont le Musée des confluences et la Biennale - pour proposer cette nouvelle offre éditoriale centrée sur une ville. Quand on sait que 9 internautes sur 10 choisissent Google comme moteur de recherche, on imagine la force de frappe d'un tel dispositif, faisant aussitôt rimer numérisation avec démocratisation. Au-delà de Lyon, le Google Art Project ne cesse d'agrandir son vivier d'images d'œuvres en haute définition réalisées dans des centaines de musées du monde, du château de Versailles au MoMa à New York.

Ce sont ainsi des dizaines de milliers de tableaux, sculptures ou installations que l'on peut admirer depuis son canapé. Les musées espèrent qu'en plus de cet archivage gratuit offert par le géant du Web, ils pourront gagner de nouveaux visiteurs, prêts à acheter un billet pour expérimenter leur lieu « en vrai » et pour tester les nouveaux outils mis à leur disposition afin de profiter d'une visite en réalité augmentée. Une des plus sophistiquées permet de redécouvrir le Palais des Papes à Avignon, au XIV<sup>e</sup> siècle, en plein Âge d'or, grâce à la tablette fournie à la place du bon vieux audioguide. On ne compte plus aujourd'hui les convertis au digital : Sotheby's, Christie's et Artnet vendent en ligne, les plus grandes galeries aussi, les artistes - reconnus ou auto-proclamés - publient sur Instagram - aux internautes de faire leur propre curation. Sans parler des galeries exclusivement numériques, à commencer par la plus grosse d'entre elles, Fine Art Amazon, lancée en 2013 par le leader du commerce en ligne.

PHOTOS: M. VIVIER / L'ÉCONOMISTE, MAÏE 2018 ET ROMANUS FÉRENE

# LES NOUVEAUX CODES DE LA CRÉATION

En couverture



même encore un auteur ? A nous, spectateur-lecteur-auditeur, il importe de sentir son fantôme derrière l'œuvre. Savoir que s'y cachent une histoire, un contexte, une sensibilité, un visage, ce tremblement léger qui signe une présence humaine. Sans l'apport de cet imaginaire, l'œuvre n'est-elle pas desséchée avant même d'éclorer ?

Ils ont un rapport de compagnonnage avec leurs machines. Nul retournement, donc, de la créature sur son créateur. Nulle domination de l'artiste par la technique. Les deux s'entendent comme larvons en foire. Etrange vision toutefois, car, dans ce rapport de complicité, si la machine n'est pas encore maître de l'homme, on note qu'elle n'en est déjà plus l'esclave. Le codage, lui, continue son bonhomme d'archaïsme. Avec une trouille éblouissante. Les

Hakanal (2014), de la Cie Adrien M. et Claire B. Dans cette performance, la danseuse Akiko Kajihara interagit avec le décor (vidéo projetée au Centre Pompidou).

LA MACHINE, UN RIVAL (OU UN PARTENAIRE) ?



## de l'étoffe du rêve

La troisième édition du festival **Facto** explore les formes hybrides, à la croisée des disciplines, sur le thème du théâtre immersif et participatif. En point d'orgue, *Hakanaï*, dernière création d'Adrien M et Claire B repoussant un peu plus les limites du possible.

Par Thomas Flageol  
Photo ANICE

À Lunelville, au Théâtre La Miroiterie, mercredi 4 et samedi 5 avril dans le cadre du Festival Facto des Théâtres La Miroiterie et au Centre Erckmann, du 22 mars au 2 avril  
03 83 76 48 66  
www.lunelville.com-lunelville.fr

**D**écouvrir le travail d'Adrien Mondot, c'est prendre une claque visuelle. Développant, patiemment et assidument, son propre logiciel informatique, «emotion» – tout à la fois «emotion» et «electronic motion», c'est-à-dire mouvement électronique – cet ancien scientifique de l'Institut national de recherche en informatique et automatique de Grenoble donne naissance à des spectacles totalement novateurs. Cette technologie animée permettant de jouer avec des projections numériques (toutes sortes de lettres, symboles et formes) exerce un incroyable pouvoir de fascination. Mais Adrien n'est pas pour autant un technologiste, «emotion» n'étant qu'un moyen de créer des matières virtuelles fonctionnant comme autant de paysages dans lesquels évoluer, se mouvoir pour émerveiller. Sa dernière création avec Claire Bardaine, *Hakanaï*, est une performance chorégraphique pour une danseuse évoluant dans un cube d'images graphiques projetées et mises en mouvement, en temps réel, par un interprète numérique caché dans l'obscurité du plateau. Entourée de parois de

toile blanche, Akiko Kajihara interagit comme par magie avec des lettres géantes se mouvant en volume autour d'elle. Avec ses gestes, elle pousse, déforme et modifie les pans de murs quadrillés qui l'enserrent comme une cage. Comme par télékinésie, les éléments l'entourant se froissent et s'écartent. *Hakanaï* – mot japonais définissant ce qui ne dure pas, entre fragilité et évanescence – est ce spectacle nous transportant entre rêve et réalité, au milieu d'une géographie de formes (vagues, trosses, montagnes...) pulsant au rythme d'une musique rappelant les battements du cœur jusqu'à l'oppression. La beauté plastique et la fluidité parfaite de l'ensemble, en talents hypnotiques comme dans son emballage virtuose des éléments, fascine. S'amusant à brouiller nos repères, le duo de créateurs tisse une dense toile d'araignée qu'il éclate en des myriades de constellations reliées qui sont comme repoussées par la présence corporelle de la danseuse dont le corps agit à la manière de la répulsion des pôles d'un aimant. Un voyage intérieur dans les songes de l'être dont on ressort totalement émerveillé. ■

\* Une autre article sur Chronique dans Poly n°248 en voir www.poly.fr

### HAKANAÏ

Compagnie Adrien M / Claire B,  
avec la danseuse Akiko  
Kajihara

**H**akanaï est une étanche, un corps à corps avec Akiko. Une danseuse aux couleurs japonaises. Imaginée comme un cube de toile où se projettent des motifs lumineux scandés par la musique et l'improvisation, *Hakanaï* évolue en tableaux grâce à la lumière qui atmosphérise le lieu. Pointillisme d'une pluie qui s'écrit doucement, torsions des courbes d'un rêve insaisissable, voile qui se caresse, se frôle du bout des doigts : c'est dans un temps impalpable que nous plongeons ces créateurs, composant un univers sans jamais le nommer.

*Hakanaï* dit le mouvement et son impermanence. Les paysages sont aussi sonores que visuels, cotant une respiration équilibrée de ce qui semble être une ode à la délicatesse et à la beauté de l'éphémère. Car rien ne s'impose, tout se devine, et les états de cette matière naturelle, chorégraphique et musicale, sont déclinés grâce au graphisme et aux possibilités numériques.

Akiko danse le rêve, poétise l'instant, le corps nu d'intention. C'est elle qui fait s'échapper le temps, chorégraphie des tableaux comme des masques qui ne restent jamais vraiment, des mots qui parleraient comme parle le vent, des haïkus qui esquissent des pensées sans jamais les contraindre à l'interprétation.

La promenade fut reprenante. 🍀

Marie-Charlotte Ressute

#### Prochaines représentations :

17 juin Médiathèque communautaire d'Escaudain  
20 juin Festival Bains Numériques, Enghien-les-Bains  
04 juillet Festival PAF, Pola (Croatie)  
25 juillet Festival de Porto-de-France (Martinique)  
31 juillet Festival Nîmes, Nîmes  
28-30 août Festival Castel del Mondo/Castel del Monte, Andria (Italie)



---

# XYZT

## Les paysages abstraits

revue de presse 2012-2017

---

---

## ArTecHouse: A digital playground that's perfect for mature children and immature adults

---

By [Sadie Dingfelder](#) June 14

My friend Miriam peered into a screen and waved at it, as if it was the first TV she'd ever seen. Perplexed, she clapped and puffed air at it, trying in vain to get the images on the screen to respond to her movement. This kind of behavior, though likely to get you kicked out of a Best Buy, is accepted and even encouraged at [ArTecHouse](#) (1238 Maryland Ave. SW), a new D.C. gallery devoted to digital art.

I pretended not to know Miriam, and chatted up one of the gallery's founders, Tatiana Pastukhova. "Is this one of the interactive installations?" I asked, gesturing to the TV screen.

"No, but all the other screens are," she said. "You should put up a sign or something," I said. Taking my earnest suggestion as a joke, Pastukhova laughed. "It's been fun watching people forget about their phones and cameras and just play," she said.

Though ArTecHouse is tucked away in the concrete jungle of Southwest D.C., it's been attracting sellout crowds since it opened on June 1. "A lot of people hear about us through Instagram," Pastukhova explained.

I believe it. The first exhibit, "XYZT: Abstract Landscapes" (through Sept. 3), comprises a series of interactive digital environments by French artists Claire Bardainne and Adrien Mondot that beg to be photographed or — even better — captured on video and turned into hypnotic GIFs. (Try the Boomerang app for this.)

The first installation you encounter, "Field Vectors," is a patch of lines reminiscent of tall, waving blades of grass, projected onto a white concrete floor. When you walk across the lines, they yield to your steps, then spring back into place. The second installation, "Discrete Collisions," is a 3-by-4-foot touch screen that shows alphabet

letters tumbling from top to bottom. If you press your hand to the screen, the letters start piling up, as if you're physically blocking their fall.

Other parts of "XYZT" proved too hard for Miriam and me to figure out on our own. One such installation, "Typographic Organisms," includes a real aquarium that appears to contain three snakes made of alphabet letters. We waved at the image inside, we tried talking to it, and then, struck by inspiration, Miriam crawled under the aquarium and pressed her hands up against the glass on the bottom.

"No, no," a woman with a French accent said, rushing toward us. "You're supposed to blow into it." Demonstrating, she pursed her lips and directed a stream of air into the aquarium, which caused the alphabet snakes to rear up, as if surprised. As the snakes settled back down into new configurations, one rattled its tail at us threateningly.

I was starting to sense a theme: Using computer graphics, movement sensors and — in the case of the aquarium — tricky two-way mirrors, the artists behind "XYZT" mimic natural phenomena like swaying grass, falling rocks and slithering snakes. But instead of fooling people with realistic digital images, they've created immersive environments that hover eerily between the world we know and the world of computers. Adding to the effect: Many of the installations incorporate natural sounds, such as the rustling of leaves or a quietly buzzing swarm of bees.

Even if you aren't interested in parsing out themes in modern art, the exhibit is quite fun — especially for kids. (The gallery recommends the exhibit for children 6 and up, but it doesn't ban younger kids.) I found it especially fun to watch one pair of middle school-age sisters who were geniuses at figuring out how to control the images in the exhibit, and perhaps even better at annoying each other.

At an installation called "Kinetic Sand," the girls pressed a touch screen, causing scattered dots to gravitate toward their hands. Within minutes, each girl had gathered an army of dots that whirled like spiral galaxies around her fingers. Then, they started dueling like rival sorcerers, trying to steal each other's dots.

"Stop fighting," their mom said, pulling the two away just before the sisters' battle transformed from pixel stealing to hair pulling.

It was time to leave, so I found Miriam, who was doing body rolls in front of a huge screen that reflected and mutated her image. On our way out, we chatted again with Pastukhova, who said that future exhibits at ArTecHouse will, like "XYZT," also encourage people to experiment and play.

That sounds fun, but as you transition back to the real world, you'll want to remember that most electronics aren't looking for dance partners. Otherwise, your next trip to Best Buy might be your last.

ART & DESIGN

## Teknopolis: Art Installations That Tease the Senses

By LAURA COLLINS-HUGHES FEB. 23, 2017

Opening on Saturday, the exhibition is meant to intrigue the minds and engage the senses of both grown-ups and children (6 and older only.) Through March 12, interactive installations and immersive technology will sprawl across three floors of BAM Fisher, including a studio dedicated to virtual reality with activities (like trying out Google Tilt Brush, the 3-D painting tool) and short films.

Recently, some artists exhibiting in Teknopolis spoke about their work.

### 10 French Landscapes to Play In

Claire Bardainne, an artistic director of the French digital and live-art company Adrien M & Claire B, calls the company's suite of installations "imaginary territory." Titled "XYZT: Abstract Landscapes," it features 10 interactive environments that will form the centerpiece of Teknopolis.

The company, last seen at the academy two years ago with "Hakanai," a dance piece performed in a digital cube, will invite visitors to touch, walk on, dance with and sometimes just stand back and ponder its works arrayed in the Fishman Space.

"We don't want to do images that remain inside a screen," Ms. Bardainne said from France. "We want to turn images into environment. We want to turn them into living partners to play with, relating and reacting in a sensitive way to the body. That's why we always try to do immersive and interactive artwork — so you forget that you are in front of images."



## Jeux d'illusions au Palais de la découverte

CÉCILE JAURÈS, le 28/08/2015 à 16h52



Au Palais de la découverte, l'informaticien Adrien Mondot et la plasticienne Claire Bardainne invitent à une promenade onirique et lumineuse, à la croisée des mathématiques et de l'art.

Passionné d'informatique et de jonglage depuis l'enfance, Adrien Mondot rêvait de voir un jour ses balles virevolter dans les airs comme des hirondelles, libérées de la gravité. Au Palais de la découverte, il fait aujourd'hui s'envoler les lettres de l'alphabet.

Comme un tourbillon de feuilles à l'automne, elles se détachent d'un arbre lumineux et forment au gré du vent des poèmes aléatoires.

Cette installation, inspirée du livre-objet de Raymond Queneau Cent mille milliards de poèmes (1), est l'une des dix œuvres réunies dans l'exposition « XYZT, Les paysages abstraits ».

### des créations hybrides entre art et technologie

Avec sa compagne, la plasticienne Claire Bardainne, avec qui il a fondé la compagnie Adrien M/Claire B, (<http://www.am-cb.net/>) Adrien Mondot s'est fait connaître du public en concevant pour la scène des dispositifs numériques ingénieux, des créations hybrides entre art et technologie.

Dans la dernière en date, Pixel, créée en 2014 pour le chorégraphe Mourad Merzouki, des danseurs contemporains évoluaient dans des décors virtuels en mouvement : une pluie de minuscules points, un enchevêtrement de lignes formant rivière et rochers...

## Des dispositifs interactifs à l'étrange beauté

Dans l'entrée, chacun de ses pas anime les stries du sol, comme une étendue d'eau troublée par l'atterrissage d'une libellule. Puis, sa silhouette se transforme en une nuée de petits traits qui suivent ses mouvements, vibrants mais groupés comme un essaim d'abeilles.

Plus loin, il s'immerge dans un cube dont les parois dessinent tour à tour des constellations, des segments ou des lettres, avant de retrouver son âme d'enfant devant un immense écran qui déforme ses gestes comme dans un miroir de fête foraine.

Si tous ces dispositifs interactifs reposent sur des concepts physiques et mathématiques, décryptés par des médiateurs présents le long du parcours, c'est leur étrange beauté que l'on retient surtout à l'issue de la visite, comme une plongée magique de l'autre côté du miroir.

### CÉCILE JAURÈS

« XYZT, Les paysages abstraits », jusqu'au 3 janvier au Palais de la découverte, avenue Franklin-Delano-Roosevelt, 75 008 Paris. Rens. : 01.56.43.20.20. ou [www.palais-decouverte.fr](http://www.palais-decouverte.fr) Entrée : 9 €, gratuit pour les moins de 6 ans.

(1) Le lecteur compose lui-même des sonnets en combinant des vers piochés au hasard.

## Cette exposition lumineuse va vous captiver

**Le palais de la Découverte à Paris propose une balade interactive incroyable grâce à un dispositif d'installations et de projections lumineuses.**

Envie d'un peu de magie et de poésie au cœur de l'été parisien ? Courrez voir la nouvelle exposition du palais de la Découverte, « XYZT ». Mal servie par un titre plutôt rébarbatif, elle transporte le visiteur dans un étonnant parcours immersif, peuplé d'installations interactives et lumineuses, un monde où les lettres s'envolent au gré de votre souffle, votre corps se transforme à volonté ou provoque d'étranges nuées virevoltantes de chiffres.

### **Une réalité entièrement virtuelle, aussi amusante que fascinante.**

Dès l'entrée, plongée dans la pénombre, vous voilà transporté sur un étrange tapis de lignes qui se déforment, s'étirent, ondulent sous vos pas. Bien sûr, personne ne résiste à la tentation de revenir sur ses pas, pour recommencer... Plus loin, dans des sortes d'aquariums, des suites de lettres lumineuses forment des serpents ou d'étranges insectes. Soufflez dans un petit trou : elles se mettront en mouvement, transportées de manière aléatoire par ce courant d'air. Un autre tapis attend plus loin, comme un champ de blé lumineux. Chacun de vos pas y laissera une trace éphémère.

### **Comme par magie**

Face à vous, un écran qui ramollit votre corps, le courbe, le transforme. Une version 2.0 du miroir déformant des fêtes foraines. Dans la salle, tout le monde a son portable à la main pour immortaliser ces moments... En poursuivant cette balade, vous découvrirez encore un arbre dont les feuilles-lettres s'envolent sur votre passage, un cube qui vous transforme en alphabet vivant ou des « nuées » mouvantes qui reproduisent chacun de vos mouvements. « T'as vu, je fais des méduses ! » Yael, une petite parisienne de 7 ans, est concentrée sur le sable cinétique. « Regarde, maintenant, c'est comme un feu d'artifice », se réjouit-elle. En posant son doigt, elle fait apparaître des formes extraordinaires au milieu des milliards de points de l'écran tactile. « Je trouve ça assez hallucinant et magique, commente Héléne, sa maman. C'est très ludique : nous avons passé dix minutes rien que dans l'entrée, sur la vague... »

Derrière cette magie, beaucoup de technique bien sûr et le travail de deux créateurs, Adrien Mondot, ingénieur en informatique de formation mais aussi jongleur, et Claire Bardainne, artiste plasticienne. Ensemble, ils mettent les mathématiques au service de l'art, grâce notamment à un logiciel très perfectionné, eMotion, créé par Adrien Mondot. Chacune des installations renvoie aussi à des concepts et des questions scientifiques assez pointus, comme : « Peut-on laisser sa trace dans une non-matière ? » ou « Un volume peut-il être plat ? » « Mais tout cela est finalement assez invisible ici, commente Nora Reddani, commissaire de l'exposition. Ils utilisent avant tout la science et la technologie comme moyens de transmettre de la sensibilité, de l'artistique, de l'étrange, de l'onirique. Il y a aussi une vraie interrogation sur notre rapport au corps. » « Je ne comprends absolument pas comment ça marche, ni quel rapport avec les maths, constate Laurence, 32 ans. Mais je m'en fiche un peu... L'essentiel, c'est que je m'amuse beaucoup et que j'en prends plein les yeux. »

<http://www.leparisien.fr/espace-premium/culture-loisirs/vous-n-en-croirez-pas-vos-yeux-13-08-2015-5006937.php>





dossier L'art met la science en jeu 91

Né en 1979 à Grenoble, fondateur de la Cie Adrien M. en 2004, Adrien Mondot est un artiste multidisciplinaire, informaticien et jongleur. Son travail explore le mouvement, au point d'intersection entre l'art du jonglage et l'innovation informatique. Lauréat de Jeunes Talents Cirque en 2004 avec *Convergence J.D.*, il remporte en 2009 le Grand prix du Centre des arts d'Enghien-les-Bains avec le spectacle *Cinématique*. En 2011, la compagnie devient Adrien M/Claire B. Ses créations, toujours orientées par la recherche d'un matériau vivant, sont désormais composées à quatre mains avec Claire Bardainne. Née en 1978 à Grenoble, plasticienne, designer graphique et scénographe diplômée de l'ENSAD, elle se concentre depuis 2002 sur le lien entre signe graphique, espace et parcours. La Cie est associée à l'Hexagone, Scène nationale de Meylan de 2009 à 2011. Dernières créations en 2011 : l'exposition *XYZZ, Les paysages abstraits* et le spectacle *On point c'est tout*.



Adrien Mondot aime à dire qu'il emprunte au jonglage le goût du jeu sans règle et aux sciences l'appât de la curiosité et de la découverte. Utiliser les mathématiques et l'informatique comme outils possibles pour créer de nouveaux espaces sensibles, c'est à cet apparent paradoxe que s'attelle l'ingénieur jongleur depuis 2009 avec le spectacle *Convergence J.D.*, *Scénario n°10* et *Cinématique*, qui utilisent les nombreuses possibilités de son logiciel eMotion (electron motion). Patientement mis au point et sans cesse en évolution, cet outil chorégraphie des objets virtuels (ballé, lettre, point, image vidéo) en relation avec des informations capées en direct. « Nos brigades de travail sont issues des sciences qui décryptent le monde par des modèles abstraits. Je les utilise dans ma recherche artistique mais en maîtrisant de la rigueur scientifique. » Au printemps 2010, l'Espace Jean-Legendre du théâtre de Compiègne invite l'artiste à mettre à la portée du public les dispositifs numériques développés pour ses spectacles. Ainsi germe la première version de l'exposition *XYZZ* sous forme de modules interactifs. Quatre lettres qui permettent de décrire, dans le langage mathématique, le mouvement d'un point dans l'espace – la dimension horizontale (x), verticale (y), la profondeur (z) – et le temps (t).

## « On fait surgir des formes abstraites à partir de lettres, qui se décomposent à nouveau. » Claire Bardainne

Cette première version est disparue, sans fil directeur : « C'était un catalogue dérivé des techniques employées sur scène. » L'année 2011 marque une évolution dans la compagnie avec la venue de l'artiste plasticienne Claire Bardainne. Désormais spectacles et installations sont conçus. La nouvelle version - *XYZZ, Les paysages abstraits* - créée à l'automne 2011 dans le cadre des Rencontres i, biennale arts-sciences en ligne (sur [www.mondot.com](http://www.mondot.com) page 100), n'est pas seulement un prolongement et un approfondissement de la première version. Elle s'inspire de son origine du spectacle vivant et métamorphose ce « catalogue dérivé » en reliant les modules sous forme d'un parcours conçu comme un

cheminement dans un paysage : plonger sa main dans l'eau, marcher dans du sable, fouler l'herbe, poser les mains sur un tronc d'arbre, s'imaginer voltiger au milieu d'un vol d'étoiles... De nouvelles installations sont proposées et les premières modifiées dans un souci d'épure de l'interface – une utilisation plus simple et directe – et des matériaux utilisés : « Nos premiers prototypes des Organismes typographiques étaient loin du minimalisme auquel nous aspirons, explique Adrien Mondot. Nous avons cherché la structure et les matériaux qui nous permettent de faire la même chose avec le moins de matière possible. »

La recherche de l'art du mouvement du jongleur informaticien est basée sur un modèle physique inspiré des lois de la nature. Dans l'exposition, cette nature n'est pas seulement imaginaire des modélisations mathématiques, mais s'impose comme axe dramaturgique. Une Mère aux deux visages ? Dans cette traversée d'une nature revisitée, on déboule de l'Automatisme spirituel aux *Paysages abstraits*, en passant par les Nuits musicales, les Gallions éternels, le Sable musical, et les Organismes typographiques. On touche, souffle, souf-

100 L'art met la science en jeu dossier

## Imaginaires croisés

Prenez un artiste, plongez-le dans une solution composée de chercheurs et de leurs instruments. Laissez décanter, remuez un peu... Et obtenez des créations hors du commun. Telle semble être la formule broulée par l'équipe des Rencontres i. En 2002, l'Hexagone, théâtre de Meylan, crée avec le CEA de Grenoble cette biennale pour « croiser les imaginaires » par des spectacles, parcours, mais aussi ateliers et colloques. Depuis lors, études sur le son, le mouvement et autres phénomènes en jeu dans l'art sont venus enrichir les échanges entre artistes et scientifiques, confortés en 2007 par la

création de l'Atelier arts-sciences. L'angoisse n'est pas seulement d'inventer mais aussi de modifier notre perception du monde, comme l'affirme Antoine Corjard, directeur de l'Hexagone, dans l'éditorial de *La Revue i* 2009 : « Je veux croire que le changement de regard que nous apprenons à faire dans l'expérience artistique nous permette de voir, de juger, d'agir différemment au quotidien. » Les Rencontres offrent une veille sur les technologies aussi bien que sur la société et les préoccupations des artistes, afin d'inspirer ses greffes. Ainsi, plusieurs résidences d'artistes ont déjà porté leurs fruits (chacune marquée par une création et un opus des *Cahiers de l'Atelier*). Pour la première résidence, Annabelle Bonnery travaille avec Dominique David (expert en traitement de l'information au CEA) sur la capture du mouvement. Puis Yann Ngumwa, du groupe

EZ3ket, invente avec le CEA les magnifiques *Mécaniques poétiques*, ensemble de machines à la fois néo-mécanistes et high-tech, qui permettent au visiteur de se plonger dans l'univers du groupe (encore visible, voir page 163). Photographie avec Valérie Legendre, théâtre d'objets avec la compagnie des Remouleurs, jonglage virtuel avec Adrien Mondot... Outre ces résidences, Grenoble découvre aussi les talents d'apiculteur urbain d'Olivier Darin ou les mathématiques un peu spéciales de la compagnie Le t de n-1. Ses recherches varient autant dans leurs thèmes que dans les technologies qu'elles mettent en jeu. Parallèlement, l'acteur Daniel Denis réalise actuellement une résidence longue durée, sur un sujet transversal : comment les connaissances scientifiques peuvent modifier nos modes narratifs ? R.V. [www.rencontres-leu-et-atelier-arts-sciences.eu](http://www.rencontres-leu-et-atelier-arts-sciences.eu)

marché, étalon. Ces modules ont besoin d'un geste, d'une bouche, d'un corps pour prendre vie. Chacun répond à deux questions posées par les artistes : le volume peut-il être plat ? Peut-on changer de point de vue ? Peut-on ressentir la gravité sans poids ? Peut-on laisser sa trace dans une non-matière ? Un groupe peut-il se mouvoir sans leader ? Le souffle peut-il faire bouger la lumière ? Mais peut-on dédramatiser, seulement le jeu et la poésie.

Le jeu classique du Pepper Ghost, inventé au XIX<sup>e</sup> siècle, permettait de faire flotter une image dans les airs. « On fait surgir, à partir de lettres, des formes abstraites suggérant des organismes vivants (bactères, virus), végétaux (autour de la lune décomposée à nouveau pour reformer des lettres), commente Claire Bardainne. L'univers est éveillé par le souffle. Et, dans sa coïncidence avec le réel, le virtuel dérive son puissant potentiel d'émotion. Ce dialogue entre objets virtuels et objets réels a été rendu possible par de nouvelles fonctionnalités du logiciel eMotion. Pour ses projets d'avenir, la compagnie travaille sa forte envie de décoller la notion de coïncidence en créant une série d'installations.

matière, numérique, il fait surgir. Mais, précise malicieusement l'artiste, « plutôt que d'être le dérivé, l'exposition l'aide à devenir un composant de cette nature sensible, chacun s'inventant alors protagoniste d'un nouvel univers graphique ». L'exposition interactive s'inscrit à la frontière des arts numériques et plastiques et ouvre une brèche vers les arts vivants en impliquant la corporalité du visiteur, en lui donnant à vivre des expériences sensibles et sensibles. Derrière ces quatre lettres, de fragiles métamorphoses surgissent sur des espaces interactifs. « La porte de l'invisible doit être visible », écrit René Guyonnet dans *Le Monde* en ligne, que les artistes se plaisent à citer. Ils répondent à son interrogation par cette exposition sur le fil partagé de l'évanescence.

## Derrière quatre lettres, de fragiles métamorphoses ouvrent sur l'onirique.

En découvrant son propre corps en mouvement transformé de la tête aux pieds, l'Automatisme émerge sous pression un bonheur ludique. Un clin d'œil aux réseaux déformés des bores d'antan venant questionner ce qui fonde notre perception de l'existence du geste. Coup de cœur également aux magnifiques appartements baptisés Organismes typographiques. Cette installation est inspirée de la technique de

Dans la conception globale d'*XYZZ, Les paysages abstraits*, se dégage une ligne de force : faire surgir l'espace de l'écran et changer son statut. En faire son territoire vivant. Multiplier aussi ses supports : mur, sol, table, surface tridimensionnelle, air... et jouer avec les trois dimensions de l'espace. *XYZZ*. « Là où, dans les spectacles, la position du spectateur est fixée devant un objet spectaculaire en mouvement, le format de l'exposition permet une dissimulation à l'arrière de l'espace, une immersion dans la nature et une expérience comme jamais d'habitude », développe la plasticienne. Bien au-delà de la simple notion d'interactivité, l'exposition met en jeu le corps du visiteur. En modelant la

Christiane Dampe

**XYZZ, Les paysages abstraits**, jusqu'au 28 décembre au CCSTI La Casemate de Grenoble : du 9 au 21 janvier au Kinopax, Meylan ; du 2 au 14 février à Bourgoin ; du 13 au 27 mars à Compiègne et Willy Villardot ; du 7 au 27 mai à Rouen ; du 22 au 30 juin à Saint-Denis ; 14m. [www.cm-eb.net](http://www.cm-eb.net)

---

# Le mouvement de l'air

revue de presse 2015-2016

---



11 avril 2016

Web

Page 1/2



**Alexia Guggémos**

Critique d'art, directrice de L'Observatoire Social Media - Smiling People

## LES BLOGS

### Art digital et Danse: Adrien M & Claire B, dans l'œil cyclonique du virtuel

11/04/2016 07:15 CEST | Actualisé 05/10/2016 04:23 CEST

Donner corps à l'imperceptible, rendre visible l'invisible, c'est ce à quoi parvient à chaque performance dansée, le duo d'artistes Adrien Mondot et Claire Bardainne. Depuis 2010, la compagnie Adrien M /Claire B mêle avec magie la danse aux technologies numériques.

Samedi 2 avril, à la Maison des arts de Créteil, ils ont enchanté le public avec

"Mouvement de l'air".

Sur scène, un cyclone numérique a pris forme. Lignes blanches tournoyantes sur fond noir. Au centre, le corps d'un danseur virevolte en apesanteur. Ainsi commence "Mouvement de l'air" (2015), le spectacle performance de Adrien Mondot et Claire Bardainne. Les danseurs tournoient dans l'espace ou s'ancrent dans un sol mouvant, réagissant. Evocation de la neige, du vent, de l'eau. Intempéries simulées: l'être tout entier fait face aux bourrasques dans une réelle tension et jeu de forces.

"Lorsqu'un danseur fait un geste de la main, il déplace de l'air et des éléments naturels comme de la fumée, explique Claire Bardainne. En même temps que le danseur fait son mouvement, la fumée virtuelle est mise en mouvement par un interprète numérique." La fumée évoque l'esprit ou l'âme évaporée. Des paysages abstraits s'animent. Un espace poétique s'ouvre à chaque changement de tableau. S'y inscrit alors la présence du danseur. Une relation sensible et organique à l'espace inédite. L'écriture chorégraphique esquisse un langage du corps pris entre les lignes du virtuel.

[https://www.huffingtonpost.fr/alexia-guggemos/danse-et-art-digital-adrien-et-claire-b-dans-loeil-cyclonique-virtuel\\_b\\_9607336.html](https://www.huffingtonpost.fr/alexia-guggemos/danse-et-art-digital-adrien-et-claire-b-dans-loeil-cyclonique-virtuel_b_9607336.html)

Adrien Mondot s'est fait connaître en expérimentant jonglage et conception numérique. J'avais découvert ses compositions interactives au Festival du Cube à Issy-les-Moulineaux en 2010. Quant à Claire Bardainne, elle s'est formée à la scénographie à l'Ecole des Arts décoratifs et au graphisme à l'école Estienne à Paris. Adrien M & Claire B signent ensemble leurs spectacles depuis 2010, dont "Hakanai" et "Pixel", deux spectacles également très novateurs, créés en 2013 et 2014.

"Donner l'illusion de palper l'immatériel" Adrien Mondot y parvient notamment grâce au logiciel eMotion qu'il a développé en 2006, un programme destiné à écrire des interactions entre des objets et des informations. La manipulation de l'image par l'outil informatique est devenue un art. Salués pour leurs prouesses techniques et leurs environnements oniriques, les performances dansées de Adrien M & Claire B témoignent d'un travail sur la frontière confuse entre le réel et le virtuel, l'organique et le numérique.

Où voir les œuvres et performances de Adrien M & Claire B. ? La programmation est consultable sur le site de la compagnie [www.am-cb.net](http://www.am-cb.net)

## «Le mouvement de l'air», mirage chorégraphique de Claire B & Adrien M

**«Le mouvement de l'air», la nouvelle création de Claire Bardainne et Adrien Mondot est présentée à l'Hexagone de Meylan jusqu'au 6 novembre 2015. Sur le plateau, les corps en suspension s'envolent et dansent avec des images. Une chorégraphie acrobatique et numérique qui partira ensuite en tournée dans toute la France.**

Depuis plusieurs années, les artistes lyonnais Adrien Mondot et Claire Bardainne marient la danse avec les arts numériques. Dévoilée cette semaine à l'Hexagone de Meylan, leur toute nouvelle création «Le mouvement de l'air» est un voyage époustouflant où technologie et chorégraphie s'entremêlent intimement.

### Contemplatif et onirique

Ce nouveau projet ambitieux de Claire B et Adrien M embarque le spectateur dans un univers où les corps s'envolent au pays des rêves. Respectivement scénographe et expert en arts numériques, les deux magiciens mettent en lévitation les danseurs avec des images créées en direct sur le plateau. «Ca part de l'imaginaire de l'air, on a des tornades, des particules en apesanteur, des lignes qui rappellent la vivacité du vent», explique Claire B. «Spectacle frontal» et interactif, l'écriture chorégraphique numérique imprime la rétine et plonge le public dans une succession d'émotions. «On fait apparaître un mirage collectif devant les yeux des spectateurs et on leur demande d'y participer», décrit encore la scénographe.

### Les artisans du numérique jouent en direct

Véritable marque de fabrique de ces artisans de l'image, la démarche artistique et numérique de la compagnie s'appuie essentiellement sur la sensibilité : «Ce qui nous intéresse, c'est comment le mouvement fait naître des émotions», explique Adrien M. Cette nouvelle création pour trois danseurs savamment orchestrée par les deux artistes est toujours constituée d'images projetées, générées et animées en direct. Magiciens et marionnettistes, les artistes explorent toutes les ficelles de la création. Aux images et aux corps, viennent s'ajouter les sons puissants du musicien Jérémie Chartier : «Dans cette création je voulais aussi qu'il y ait une écriture globale et qu'on soit dans des énergies différentes pour les ambiances sonores», détaille le compositeur.

### Derrière l'écran, l'émotion en perpétuelle évolution

Loin de toute froideur et distance, l'émotion agit directement en plaçant l'humain au centre de la technologie grâce à trois interprètes en plateau et à leur logiciel eMotion qui permet «un travail métaphorique». S'appuyant sur une image profondément sensible et forte qui devient un partenaire de jeu virtuel, les danseurs s'emparent de l'espace et du mouvement et écrivent une histoire basée sur l'invisibilité de l'air. « On a un espèce de dialogue avec la vidéo. C'est une bestiole qui réagit à nos mouvements, à nos inspirations et à nos regards», explique la danseuse Maëlle Reymond. «Ça donne du coup la possibilité au spectacle d'évoluer aussi dans sa partition numérique, avec les interprètes. Que ça ne soit pas la même chose de la première à la dernière représentation», assure encore Claire B.

Après «Pixel» la pièce créée en commun avec le chorégraphe Mourad Merzouki, Claire B. et Adrien M. reviennent à leur propre univers. Dans le «Mouvement de l'air» ils invitent un chorégraphe à entrer dedans pour exprimer les moindres nuances entre le corps et l'image.

## Le mouvement de l'air: il dolce surrealismo della contemporaneità

[vincenzo sansone](#)



ROMA – Dopo il successo di Hakanai nel 2014, il *Romaeuropa Festival* ospita per il secondo anno consecutivo la compagnia francese **Adrien M / Claire B** con la performance *Le mouvement de l'air*, ultimo frutto di una continua sperimentazione che il gruppo porta avanti per far dialogare in maniera armonica e soprattutto con grande forza drammaturgica il performer con le tecnologie digitali di proiezione. I performer sulla scena sono almeno quattro. Tre in carne e ossa, due uomini e una donna, uno fatto di bit, la proiezione, che tuttavia afferma con forza la sua presenza reale. Poi c'è il musicista, che intrattiene un continuo dialogo e scambio sia con i danzatori che con la proiezione.

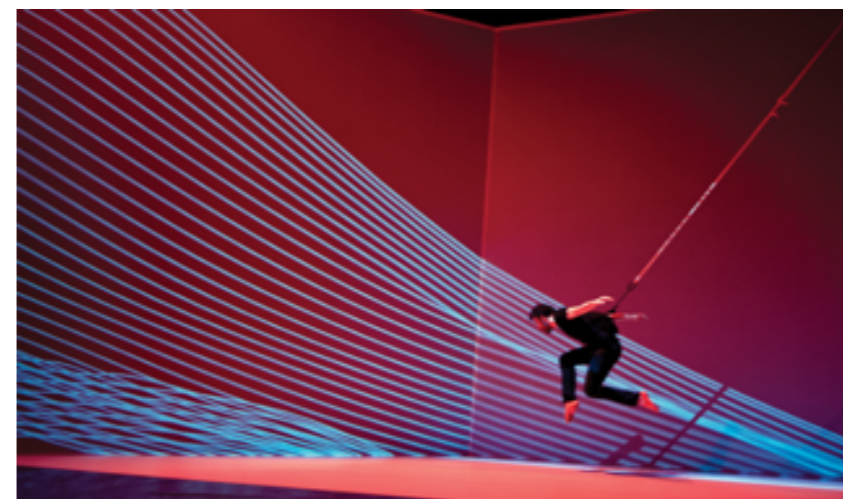
La scena è composta da tre piani, due verticali e uno orizzontale. Questi piani accolgono sia i danzatori che la proiezione. Sono piani che non fungono da fondale, ma permettono di andare oltre, di mostrare azioni anche al di là della loro stessa presenza. Piani dunque che da densi e materici diventano trasparenti e impalpabili, permettendo di estendere il campo della visione. La proiezione dialoga costantemente con i performer. È agita, oltre che naturalmente da diversi proiettori, anche dall'utilizzo di sofisticate tecnologie di interaction design, dei sensori che le permettono di interagire in tempo reale sia con i movimenti dei danzatori che con le suggestioni acustiche e musicali. Un dialogo dunque tra danza, musica e tecnologie digitali che costruisce una complessa struttura drammaturgica in cui ogni tassello è indispensabile, pena la caduta di tutta la composizione.



Adrien M. Claire B – Le mouvement de l'air

Le proiezioni raffigurano differenti tipi di visione. Per gran parte della performance sono elementi geometrici, come punti, linee, curve, rette perpendicolari, che, seppur riconoscibili come oggetti, sembrano all'apparenza non avere delle connessioni narrative con la drammaturgia generale. Sono i movimenti dell'aria, così rapidi e misteriosi che solo una forma non strettamente figurativa li può rappresentare o per lo meno figurare. Altre volte gli stessi elementi, entrando in relazione con i performer, assumono delle forme che riconducono a una storia ben delineabile. È il caso di una tromba d'aria che, legandosi all'andamento rotatorio di un danzatore, genera un unico movimento, un'unica visione. Le proiezioni dunque sono anch'esse dei danzatori; c'è un continuo scambio tra corpo organico e fascio di luce, l'uno tende all'altro e viceversa. Non possono esistere separatamente. Sono due mancanze che trovano un senso solo dalla loro unione. L'uomo tende verso l'aria e l'aria verso l'uomo e la sua terra. Infine, le proiezioni mostrano degli oggetti specifici e definibili come figurativi. È il caso della corrente di nubi che nell'ultima parte della performance attraversa la scena. Un dialogo continuo dunque tra onirico e reale.

I danzatori si muovono in questo ambiente sia in terra, sia in aria mediante l'ausilio di funi, vano tentativo umano di staccarsi dal suolo e di librarsi per l'aria. È qui che si compone la drammaturgia della performance: il movimento libero dell'aria e il tentativo dell'uomo di imitare quel movimento. Sogno, incubo, vana illusione? Da sempre l'uomo ha cercato di volare, dal mito greco di Icaro, passando per la trattazione scientifica del volo d'uccello di Leonardo Da Vinci. C'è riuscito? Si potrebbe dire di sì, ma questo volo è sempre stato mediato da una macchina, che sia una mongolfiera, un elicottero o un aereo. Alla fine il sogno di volare dell'uomo è sempre rimasto solo un sogno. *Le mouvement de l'air* si inserisce in questo sogno, in questo vano tentativo di sollevarsi da terra per poi prendere coscienza che la realtà è ben diversa.



Adrien M. Claire B – Le mouvement de l'air Sospensione dell'uomo

La performance dunque porta lo spettatore dentro una scena onirica, densa di simboli misteriosi, nuova forma di surrealismo generato assieme alle nuove tecnologie. Come non pensare, infatti, al dipinto di René Magritte, *Golconde*, in cui la l'immagine di un uomo si estende per tutto il dipinto, quasi fosse sospeso, quasi stesse volando, per ritornare però alla realtà e immaginarsi quel corpo che ripiomba violentemente al suolo per opera del suo stesso peso? *Le mouvement de l'air* restituisce proprio questa sensazione: i corpi si librano, si incontrano e si scontrano con la forza dell'aria sotto forma di proiezione, a tratti ne vengono inglobati, ma ben presto raggiungono l'amara consapevolezza di non potercela fare e alla fine, infatti, un vortice di nuvole scorre sotto gli occhi attoniti e malinconici dei corpi che ritornano al suolo. Vana illusione dunque, forse inutile. Ma questa nuova forma di surrealismo oggi è necessaria, è necessaria come lo era ai tempi di André Breton, che riteneva inaccettabile che il sogno avesse poco peso nella società a lui odierna.

Anche oggi la condizione sociale non si presenta affatto diversa. In un mondo scombussolato da guerre, carestie e crisi economiche è necessario recuperare lo spazio del sogno, sogno non come illusione ma come forza trainante che guida l'uomo tra le sue difficoltà. L'arte oggi deve uscire dal solo aspetto concettuale ed estetico e porsi come base fondamentale dei bisogni interiori dell'uomo, delle sue aspirazioni nascoste, che a volte realizza soltanto di notte, nel dormiveglia. L'arte deve permettere all'uomo di realizzare queste sue aspirazioni, questi suoi desideri ma a occhi aperti, tanto farglieli sembrare qualcosa di reale sebbene solo per la durata della performance. Cosa rimane però allo spettatore, un'illusione? Forse sì ma adesso non avrà bisogno di chiudere gli occhi per sognare, perché potrà farlo per sempre ad occhi aperti. L'arte dunque deve essere per l'uomo un sogno ad occhi aperti. È questo che *Le mouvement de l'air* dona allo spettatore, illusione ma anche e soprattutto speranza. Il tentativo di librarsi nell'aria è solo illusione, ma quell'illusione potrà fargli vivere tutte le volte che vorrà quello che cela misteriosamente nel suo inconscio e le emozioni che ne scaturiscono. Lo spettatore che ha assistito a *Le mouvement de l'air* potrà adesso muoversi tra le correnti d'aria, potrà volare ogni volta che ripenserà alle sensazioni provate durante la performance, potrà sognare a occhi aperti.

Visto il 22/10/2015 presso il Teatro Vascello di Roma in occasione di Romaeuropa Festival 2015  
In scena presso il Teatro Vascello dal 22 al 25 ottobre 2015

*Le mouvement de l'air*

Ideazione, Direzione artistica, Ideazione scene e Scenografia Claire Bardainne & Adrien Mondot

Computer design Adrien Mondot Coreografia Yan Raballand

Danzatori Rémi Boissy, Farid-Ayelem Rahmouni, Maëlle Reymond

Collaborazione alla coreografia Guillaume Bertrand Disegno luci David Debrinay

Musiche Jérémy Chartier Costumi Marina Pujadas Costruzione scene, Sistema di volo Silvain Ohl

Organizzazione generale, Sound engineering Pierre Xucla Direzione di palco Arnaud Gonzales

Illuminotecnica Yan Godat iT development Anomes, Hand Coded Regia Pierre Xucla

Direzione tecnica Alexis Bergeron Produzione e booking Charlotte Auché, Marek Vuïton, Margaux Létang

Foto © Romain Etienne

---

# Pixel

**Adrien M & Claire B**

**x CCN Créteil Käfig Mourad Merzouki**

**revue de presse 2014-2017**

---

---

## La terre, l'eau, l'air et le feu au festival Art Rock

Musique, danse, expositions ont rythmé le rendez-vous de Saint-Brieuc qui tenait sa 34<sup>e</sup> édition, du 2 au 4 juin.

LE MONDE | 04.06.2017 à 17h34 • Mis à jour le 05.06.2017 à 15h30 | Par Sylvain Siclier (*/journaliste/sylvain-siclier/*) (envoyé spécial Saint-Brieuc (Côtes-d'Armor))



NEIL KRUG

### Saccades et glissades

Émerveillement, fascination, tout autant, plus tôt, pour celles et ceux qui auront pu voir, dans la grande salle de La Passerelle, *Pixel* de la Compagnie Käfig du chorégraphe Mourad Merzouki, créé en 2014 et depuis en tournée à succès. Les rotations, acrobaties, équilibres, saccades, glissades etc. de la danse hip hop, par onze interprètes ont pour terrain de jeu un décor constitué de milliers de points ou de lignes lumineuses, dispositif visuel réalisé par Adrien Mondot et Claire Bardainne. Le vertical en fond de scène, et l'horizontal du plateau se rejoignent, les repères se perdent, les corps apparaissent et disparaissent. Ici, il faut passer de cercles en cercles, qui se referment ou s'ouvrent, là, sauter de monts en vallées, comme dans les parcours d'un jeu vidéo, ailleurs, pousser par un geste, une virevolte, le déchaînement d'un flot neigeux. Pour le regard, tout cela, tient de l'irréel, de la magie.

Ils révolutionnent la danse et le cirque

Des danseurs qui volent dans des décors virtuels, des circassiens qui arpentent des paysages en hologrammes : le spectacle entre dans la science-fiction.

A priori, nous n'étions pas le public cible, convaincue que nous sommes que le théâtre est avant tout le repère de l'humain. Que si la scène va se faire de plus en plus précieuse dans les années à venir, c'est qu'elle est l'un des derniers endroits où l'on fait du « vrai » : des hommes et des femmes vibrent avec d'autres hommes et femmes, en chair et en os – loin de tous les écrans qui parasitent nos rapports humains.

Du coup, rien que le titre – *Pixel* – avait de quoi nous rendre frileuse à l'idée d'un spectacle orchestré par le numérique et tout ce que la technologie peut pondre de spectaculairement virtuel. Pourtant, le spectacle de Mourad Merzouki, Adrien M et Claire B nous a complètement charmée. Comment l'expliquer ?

Si sophistiqué soit-il, le dispositif de projection numérique n'écrase jamais les danseurs, mais se met à leur service, fait ressortir l'énergie et la poésie des corps comme une extension du réel. Dans *Pixel*, des danseurs jouent avec des geysers capricieux, une contorsionniste entraîne le sol dans ses torsions, un acrobate voit sa roue Cyr continuer sa ronde dans des tourbillons en hologramme, un autre slalome en rollers sur un plateau qui se dérobe sous lui ou déroule des cratères en 3D. La danse hip-hop se déploie dans des paysages mouvants, tempête de neige tourbillonnante ou lasers psychédélics dignes d'un show à la Daft Punk. Dans cette ultra-précision technologique, on pourrait croire que ce sont les artistes qui se calquent sur les effets de synthèse et pourtant, c'est le contraire. Tout en haut, à la régie, une jeune femme, styler à la main, scrute les artistes sur scène et commande les projections sur une tablette graphique, en live, pour suivre le geste des danseurs. C'est elle qui déclenche par exemple la pluie de pixels qui va rebondir sur les parapluies des artistes. A d'autres moments, c'est la musique qui déclenche les effets spéciaux et les vagues de vidéos mais, au final, ce qui éblouit, c'est l'élasticité des onze danseurs, génies du hip-hop bondissant dans ces illusions d'optique.

Parmi les concepteurs de ce spectacle pixelisé, on trouve Adrien Mondot. Tombé petit dans la jonglerie, le Français est devenu informaticien. Très vite, il comprendra que jongler avec le code et la programmation lui permet de jongler avec l'apesanteur, de brouiller les pistes de la scène, muant le langage informatique en agrès de cirque. Entre projets solos ou collaborations avec d'autres (Kitsou Dubois, Wajdi Mouawad), il peaufine cette recherche pionnière en la matière. En 2010, il rencontre sa compagne Claire Bardainne, avec laquelle il fonde le collectif Adrien M/ClaireB, que l'on retrouve à la manœuvre de *Pixel*, mais aussi d'un autre spectacle de passage en Belgique. Par un dispositif de projections animées en direct, des danseurs donnent l'illusion de voler, de rentrer dans l'image, de sculpter l'espace. Dans un univers, une fois encore, à la frontière du virtuel et du vivant, un piège visuel où il fait bon se perdre.

<https://www.google.fr/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwjBp5OC2fnKAhUGWhoKHVC5DHQQFgggMAA&url=http%3A%2F%2Fplus.lesoir.be%2Fnode%2F11598&usq=AFQjCNFIWR-nPzIbl8T1f0QRLdSOd51Fjg&sig2=frd2dGVFNouXCE8tUYcdQg>

Mourad Merzouki glisse des pixels dans son hip-hop

Pour son nouveau spectacle, le chorégraphe a travaillé avec deux artistes de l'univers numérique



Amélie Jouzeaux dans « Pixel », de Mourad Merzouki, au Centre national chorégraphique de Créteil. © M. MERZOUKI

**DANSE**  
B est, baby. Plaisir direct, étonnamment sans condition. C'est l'effet *Pixel*, spectacle imaginé par le chorégraphe hip-hop Mourad Merzouki en coopération avec les deux artistes numériques Adrien Mondot et Claire Bardainne. Quelque chose d'un kidnapping émotionnel sans autre issue que l'abandon.

L'impart de *Pixel* tient d'abord à ce petit point magique dématérialisé par milliers sur son tableau transparent. Plein les vides de bulles, de gouttes, de flocons, de grains de riz et que sais-je encore ! Les mots manquent pour saisir au vol les apparitions qui tapissent et retapissent le plateau, soulèvent des nuages et défilent comme une vague de fond avant de s'élever en bain moussant. Comme il existe des certitudes devenues en incertains pour dire les manières de la neige et de la glace, il faudrait lui inventer des expressions neuves pour identifier la pluie, la tem-

pête, la vapeur... La métamorphose des pixels et leur manipulation par logiciels interposés font surgir par surprise une profusion de matières différentes, de situations imaginaires et autant de sensations originales pour celui qui les contemple.

L'idée de l'hybridation hip-hop et numérique vient de Mourad Merzouki, directeur du Centre chorégraphique national de Créteil. Depuis ses débuts en 1996, il suit l'impact d'un geste plastique pour marquer son hip-hop. Sculptures mobiles dans des versions (2003), square abandonné pour Terrain vague (2005), longues cordes dans To Give To (2012).

**Accélérateur d'inventions**  
En 2013, il découvre un petit spectacle pour danseurs amateurs intitulé *Pixel*, conçu par Adrien Mondot et Claire Bardainne, dans le cadre du festival *RVN*, à Bron (Rhône). Il invite les deux artistes, originaires de la région lyonnaise comme lui, à partager le plateau de sa nouvelle pièce en tablant sur le numérique pour lui servir d'ac-

célérateur d'inventions. Ce *Pixel* exhaustif, créé le 15 novembre à la Maison des arts, à Créteil, profite donc d'un décor vivant, flexible, en noir et blanc. Géographie illimitée, la scénographie virtuelle glisse d'un environnement circulaire à un quadrillage géométrique, faite en avant d'un monde d'asymétries. Un éclairage de l'espace qui ouvre parfois – et la scène aussi la réussite de l'entreprise – en dialogue direct avec les danseurs.

Quasiment plus de la moitié de la pièce se joue en « live », autrement dit en réaction immédiate des deux experts numériques installés en rigie aux imperceptibles cadres des interprètes. Un vrai « plus » qui rend curieusement sensibles les flux pourtant intangibles.

Un mouvement de bras dégage les pixels à grands jets, une géométrie fait surgir un cyclone... Ces pas de deux entre danseurs et projections concourent à l'attrait puissant du spectacle, tout entier pétri de cette substance électronique malléable.

En creux de ce feuilleton, comme un trésor secret dissimulé entre les plis, le hip-hop de Merzouki est révisité de ce contact imaginaire. Élégant, ultradélicat comme à son habitude, il a atterri trop vite une autre texture, veloutée

**Ce « Pixel » enchanté profite d'un décor vivant, flexible, en noir et blanc**

parfois, une densité élastique. Comme si des pixels avaient été transplantés dans les muscles mêmes des danseurs pour en faire des mutants planants. La composition du spectacle, elle, s'est affinée, ouvrant de nouveaux circuits, des ramifications spatiales surprenantes.

Mourad Merzouki, Adrien Mondot et Claire Bardainne se sont bien entendus. A l'opposé les uns des autres à première vue, ils ont atteint leur cible. En dix ans, Adrien Mondot, jongleur et

ingénieur, a fait son bord dans la sphère des nouvelles technologies, faisant rouler la balle, son agrès de base, avec le pixel. Avec Claire Bardainne depuis 2010, ils se définissent comme des « chorégraphes de pixels », trouvant de nombreux points communs entre eux et les hip-hoppeurs. Mémes enjeux d'illusion, la transposition physique du geste hip-hop croisant celle de la matière électronique. ■

**ROBERT BOCHEREAU**  
*Pixel*, de Mourad Merzouki. Du 27 au 31 novembre au Cinéma Théâtre Élieff (Seine-Métropole). Le 2 décembre au Grand Théâtre. Le 6 décembre au Grand Théâtre. Mercredi 11 et 12 novembre à 17 heures. Moyens (Paris) www.cncv.com

## “Pixel” : pourquoi la féerie visuelle de Mourad Merzouki fait un carton

**La pièce de la Compagnie Käfig provoque un véritable choc émotionnel, une création qui fait salle comble partout où elle passe. Prochaines représentations à Nanterre et à la Villette. Un conseil : réservez vite !**

Avec *Pixel*, pièce pour 11 interprètes hip-hop et artistes de cirque, le chorégraphe Mourad Merzouki a tapé dans le mille. Tentative d'explications du phénomène.

**Un mirage.** L'environnement numérique mis au point par le duo d'artistes-ingénieurs Adrien Mondot et Claire Bardainne projette un déluge d'images hypnotiques. Les milliers de pixels tourbillonnant sur le plateau dessinent un décor sans cesse mouvant. Pluie diluvienne, tempête de neige, bain de bulles, ce tsunami virtuel explose tous les repères spatiaux en emportant le spectateur dans une spirale visuelle.

**Un hip-hop réinventé.** Au cœur de ce flux, la danse s'offre un cadre de choix. Offensive, souple, elle résiste non seulement aux pixels mais dialogue avec eux pied à pied. Ludiques, sensuels, les pas de deux entre les interprètes et les projections déclinent une gamme de nuances très riche. Le plus : un tiers du spectacle s'écrit en direct avec, en régie, Adrien Mondot à la palette graphique.

**Ciné spectacle.** L'impact de *Pixel*, qui fait surgir des images nouvelles à chaque seconde, réside aussi dans la façon dont il cousinne avec le cinéma. La souplesse du déroulé, qui semble parfois s'inventer sous nos yeux, offre le suspense d'un film. Son esthétique en noir et blanc, le double jeu du plateau-écran, les effets 3D des projections, font oublier la boîte noire du théâtre. Happé, envoûté, captif, le spectateur se laisse emporter.

**Merveilleux.** Le registre visuel et émotionnel de *Pixel*, qui swingue entre l'illusion et la réalité, est celui de l'émerveillement. Cette béatitude est si rare - pas loin d'un bonheur enfantin ! - qu'on en profite à fond. Réenchanter le plateau en pariant sur la beauté du monde, c'est l'effet *Pixel* !

<http://www.telerama.fr/sortir/pixel-pourquoi-la-piece-de-mourad-merzouki-est-un-carton,133105.php>

## “Pixel” un show de danza y efectos digitales

13 septiembre, 2017



La Compañía Käfig y el coreógrafo Mourad Merzouki vuelven a Israel y traen desde Francia el show “Pixel” que ya ha tenido enorme éxito el año pasado cuando fue presentado en escenarios de 50 países. También aquí tuvieron gran éxito en su visita anterior, lo cual no debe sorprender pues es un montaje innovador y fascinante “que combina la danza y el circo urbano con escenografía digital tridimensional, [Nike Air Max 2016 Italia](#) que se mueve y reacciona a los cambios producidos por los movimientos de los bailarines y su localización, creando ilusiones ópticas en el contexto de una realidad nueva en escena” .

La técnica se basa en un telón de fondo de animación digital de tres dimensiones, [Nike Air Max 2017 Heren](#) centrándose en los objetos en movimiento de puntos brillantes (píxeles), [asics gel kinsei](#) en forma de puntos, [New Balance 678 męskie](#) líneas e

La técnica se basa en un telón de fondo de animación digital de tres dimensiones, [Nike Air Max 2017 Heren](#) centrándose en los objetos en movimiento de puntos brillantes (píxeles), [asics gel kinsei](#) en forma de puntos, [New Balance 678 męskie](#) líneas e imágenes, que se mueve y reacciona a los movimientos de los bailarines, los cambios en la ubicación. [nike air max 2017 heren rood](#) La producción digital es de Adrien Mondot & Claire Bardainne, [Asics Hombre](#) con música de Armand Amar. [Nike Air Max BW Femme](#) Se presentará durante este mes de septiembre entre el 25 y el 28.9 a las 20hs en el

Centro de las Artes de Tel Aviv. Es una compañía que se fundó en 1996 por Merzouki, coreógrafo y bailarín de reputación

internacional que se especializa en la danza moderna y en el hip-hop, [adidas superstar pas cher belgique](#) siendo director de la coreografía del Centro Nacional de Cartier. Comenzó su travesía artística estudiando artes marciales y de circo en la adolescencia y así logró cubrir y especializarse en varios estilos, [Fjallraven Kanken Kids UK](#) lo que le llevó al mundo de la danza. Tras haber visto el show en su visita anterior, no nos cabe duda que se trata de un espectáculo fascinante, [Pittsburgh Panthers](#) original y sensacional en el cual la danza y el arte digital se combinan para crear un show maravilloso que llega a todos los sentidos. Es adecuado para toda la familia.



---

# Cinématique

## revue de presse 2009-2016

---



## WALLERS

## Des collégiens à Créative mine pour un spectacle avant-gardiste

Les élèves de la classe de cinquième « Chocolat » du collège Jean-Moulin de Wallers se sont rendus à Créative Mine de Wallers Arenberg dans le cadre du CLEA (contrat local d'éducation artistique et culturelle) à l'invitation de la communauté d'agglomération de la Porte du Hainaut. Ces jeunes spectateurs ont été accueillis dans la grande salle de projection du Leaud par la compagnie Adrien M. et Claire B. qui présente un spectacle étonnant entre performance artistique, jonglage et illusion 3D.

À travers un univers construit numériquement, un duo de danseurs se déplace entre virtuel et réel sur des projections au sol et peu d'objets pour décor. Les projections réagissent en interactivité avec le mouvement des corps. La musique, les sons, parfois lancinants, portent les artistes.

Les élèves ont apprécié les illusions d'optique comme cette impression que le sol bougeait, qu'il était troué un peu comme dans un jeu vidéo. C'est l'aspect merveilleux et poétique qui les a fascinés.

En sortant, chacun a pu donner ses impressions aux accompagnateurs, Christine Laurent (professeur d'arts plastiques) et Nicolas Vanlancker (principal adjoint).

Éva a aimé cette performance même si elle l'a trouvée « bizarre ». Thomas, lui, a préféré les moments de jonglage avec une boule en verre : « *On aurait dit qu'il avait quatre mains !* ». Enfin Océane était très enthousiaste : « *c'était époustouflant, magnifique !* ».

Ils étaient tous très conscients du côté avant-gardiste de ce spectacle à la pointe de la recherche informatique. Ce projet a reçu le grand prix du jury dans le cadre de la compétition internationale « Danse et nouvelles technologies » d'Enghien-les-Bains en juin 2009.

## Cinématique

Adrien Mondot



DANSE

De quoi s'agit-il ? De jonglage virtuel ? De danse interactive ? En tout cas, la démarche d'Adrien Mondot, artiste associé à la scène nationale de Meylan, en Isère, intéresse au plus haut point les arts numériques. Pourtant, explique le jeune homme de 31 ans, le tapis de sol, ici, n'est qu'un « *simple lino* ». Les régisseurs, au fond de la salle, suivent les mouvements des interprètes et font évoluer le « paysage » en fonction de leurs gestes. Des miroirs se troublent et se déforment, évoquant des étendues d'eau. Un gouffre s'ouvre sous les pas des danseurs. Des tempêtes naissent au bout de leurs doigts... On ne peut s'empêcher de penser à Merce Cunningham, sauf qu'il n'y a pas ici de capteur sur le corps des interprètes. Cette *Cinématique* nous plonge dans une balade virtuelle, où une vraie danseuse de formation classique (Satchie Noro) et un vrai jongleur autodidacte (Adrien Mondot) évoluent dans un environnement fait de lignes et de trames lumineuses, évoquant les premiers temps de l'informatique. C'est envoûtant, ludique, pas rasoir pour deux octets. Ou comment s'aventurer dans un univers qui ne serait qu'algorithmes et pixels si les deux interprètes ne mettaient autant de corps à l'ouvrage.

Mathieu Braunstein

Telerama n° 3147 - 08 mai 2010



«L'époque est similaire à celle de la découverte du cinéma, selon l'artiste. PHOTO COURTESY ADRIEN M.»

Un voyage sensoriel au cœur de la matière numérique.

# L'odyssée d'Adrien M

«**C**e qui m'intéresse, c'est comment faire bouger les choses, que ce soit des lettres ou des lettres, des objets ou de la matière numérique. Le mouvement est pour moi une chose d'essence», dit Adrien Morelot, qui s'évertue à lui trouver un langage poétique.

Un premier spectacle intitulé en 2005, *Gawagance 1.0*, posait la question «que signifie le jeu de langage quand on enlève les lettres ?» langage trébuchant et virtuel s'y mêlaient dans un tourbillon onirique espérant à la fois contemporaine, au nouveau cirque, mais aussi aux théâtres d'ombres et autres acrobates, précinématographiques. Cinématique, son mouvement balbutie, prend ses distances avec le langage. Un langage, du moins. «La définition du langage, c'est le rapport entre le corps et les différents objets. C'est tout ce qui peut avoir une représentation graphique est pour moi un objet, qu'on jette avec des lettres ou qu'on manipule des images de lettres à l'aide d'une poche», précise l'artiste. Adrien Morelot joue avec la

matière numérique, la modale, la pulpe, la douce, la délicate. Son odyssée poétique, en compagnie de la danseuse Fatima Neco, est une traversée de paysages qui basculent progressivement du réel (l'eau, l'encens, les cailloux) vers le virtuel, de plus en plus abstraits et minimalistes, comme si l'image était délaissée de sa couche superficielle. Glissant sur la surface de l'eau, qui épouse les corps et les gestes, le duo de mandragores s'enfoncent progressivement dans la matière synthétique, s'éloient à son spectacle, archaïque mais dans laquelle il s'engloutissent. «L'acte de construire une sorte d'extension de soi, un espace où l'on ne sait plus trop où l'on est.»

**Mimétisme.** Depuis 2006, Adrien Morelot, initialement chercheur en informatique, développe ses propres outils pour composer le mouvement en direct. Le logiciel qu'il a conçu, en-motion, un jeu de mot sur «motion» et «mouvement électrologique», lui permet de faire de la chorégraphie d'objets. «Je m'inspire de la nature pour trouver les algorithmes qui m'aident à faire bouger ces éléments, comme les plis, les ondes, les branches brisées par le vent...» Ce mimétisme est concret, d'après lui. «Si un objet ne réagit pas comme notre cerveau s'y attend, il est perçu comme factice. Or pour que le

mouvement soit un vecteur d'émotion, il faut que le cerveau l'accepte, que ce soit insensé, même si c'est pour l'esthétique vers des contours imprévisibles.» Parfois, il suffit de trois bouts de ficelle pour obtenir des effets spectaculaires. «Dans le jeu de mot en fil de fer, j'utilise l'osmose, un effet qui se rapproche plus de la perspective illusionniste des châteaux à l'italienne que du film *Avatar*. C'est le spectateur lui-même qui reconstruit le relief. Pas besoin de le border de lettres, il faut faire confiance au cerveau, qui a une puissance incroyable.»

**Dompteur.** Inspiré par le collectif rural de Arretj (dont le *Stereovisio Show* est présenté lors de «la Nuit curieuse») et le cirque et dompteur d'objets lothar Le Gifferein, Adrien Morelot se revendique plus des artistes à la Malin que des trucs high-tech, même s'il estime que les possibilités ouvertes par le numérique sont vertigineuses. «On vit peut-être une époque similaire à celle de la découverte du cinéma, avec un nouveau langage à explorer, une exploration proche du pari qu'il pouvait raconter des histoires en mettant bout à bout deux morceaux de pellicule.»

Les procédés sont également déclinés sous forme d'installations, afin que les spectateurs puissent expérimenter les dispositifs. Comme l'ambroisie temporelle, qui transforme le corps en matière classique, révisant les notions d'instant et de temps. «Le vieux du spectacle de rue, du langage, l'absence de côté magique, le voir donner du sens et du plaisir sur scène sans forcément faire de l'«entertainment».» Son nouveau projet consistera d'ailleurs à réviser de vieux procédés de magie, comme le *Pepper Ghost*, avec les techniques d'aujourd'hui.

M.L.

A TELY Taty. Les samedi et dimanche 17 et 18 heures.

70 Adrien Mondot entretien

## Eloge de la chute

Jongleur autodidacte, **Adrien Mondot** perçoit le mouvement comme générateur d'émotion. Mettant à profit sa formation scientifique, il a développé eMotion, outil de création d'objets virtuels destiné aux spectacles et installations.

Né en 1979 à Grenoble, fondateur de la compagnie éponyme, Adrien Mondot est un artiste multidisciplinaire dont le travail, au point d'intersection entre l'art du jonglage et l'innovation informatique, renouvelle de manière singulière les écritures circassienne et numérique. Initialement chercheur en informatique, il travaille pendant trois ans à l'Institut national de recherche en informatique et automatique (Inria), où il s'applique à imaginer et concevoir de nouveaux outils de création graphique s'affranchissant de la réalité. Lauréat du concours Jeunes Talents Cirque en 2004 avec *Convergence 1.0* – pièce qui déjoue les règles de l'apesanteur et du temps –, il multiplie depuis les collaborations et a participé au dernier spectacle de Wajdi Mouawad, *Ciels*, créé cet été à Avignon. La compagnie Adrien M. a remporté en 2009 le Grand Prix du Centre des arts d'Enghien-les-Bains pour son projet de création *Cinématique de la chute*. Elle est associée à l'Hexagone, Scène nationale de Meylan pour les années 2009 à 2011.

**Vous pratiquez le jonglage depuis près de dix ans : quel est votre rapport à cette matière ?**

« J'ai appris à jongler à l'Université, où je suivais un cursus de mathématiques et d'informatique. Pendant ces années, le jonglage était un exutoire, une manière d'exister alors que les perspectives sociales de mes études n'étaient guère réjouissantes. Rapidement il m'est apparu que le mouvement des choses m'émouvait, et je me suis plongé dans l'exploration des qualités possibles de ce mouvement. L'utilisation de balles silicones blanches est très importante pour moi. Il s'agit de la forme jonglable la plus épurée : c'est l'objet le plus simple qui soit. Il ne véhicule pas de symbolique ou de sémantique autre que son déplacement, à l'inverse de la massue et du diabolo, qui sont à l'origine des outils guerriers et ont des formes complexes. Ainsi cette simplicité ne masque pas le mouvement.

**Vous avez donc appris le jonglage et le jonglage contact en autodidacte ?**

« Oui, en opposition avec ma formation scientifique pure et dure, j'ai vite refusé toute formalisation de la pratique du jonglage, préférant l'intuition et l'énergie à une pédagogie qui me semblait superflue. Le jonglage est aussi une discipline où il est aisé de sentir sa progression seul : ramasser les balles au sol est déjà une étape de l'apprentissage. On se rend vite compte si l'on a réussi ou raté. Rapidement je me suis intéressé au jonglage contact, une discipline où l'on ne lance pas la balle en l'air. Celle-ci reste toujours en contact avec le corps. Mais plus que la technicité extrême de ce travail, c'était la fluidité du mouvement qui m'intéressait. Une part de cette auto-formation vient de la rue : entre 2001 et 2002 avec l'accordéoniste Pablo Popall nous avons beaucoup joué sauvagement dans les off de off des festivals,

et surtout au quotidien dans notre ville.

De petites improvisations jonglées et musicales que l'on a appelées *Fausse notes et chutes de balles*, minimalistes, sans costume ni mise en scène. On ne jouait pas des personnages. Nous étions nous-mêmes – lui un accordéoniste halluciné, moi un jongleur un peu fou – dans une écoute mutuelle en allant à l'essentiel de la musique et du jonglage. Les artifices de représentations nous intéressaient peu, nous voulions surtout mettre en avant la matière.

**J'ai vite refusé toute formalisation de la pratique de jonglage, préférant l'intuition et l'énergie.**

**En France, le jonglage contemporain, qui a gagné son autonomie par rapport aux autres arts du cirque vers 1990, semble foisonnant...**

« Oui, après un véritable âge d'or de la technique, où surenchère et accumulation de prouesses étaient le seul principe esthétique, le poids écrasant des grandes figures du passé – Enrico Rastelli, Francis Brunn – a imposé une remise en question de la discipline. C'est arrivé avec Jérôme Thomas et Michael Moschen, qui, en ouvrant la porte des théâtres avec l'écriture de formes longues, ont permis l'éclosion du jonglage contemporain. Depuis, la scène "jonglistique" est vraiment très dynamique. A l'image de la danse dans les années 1980, nous assistons à une explosion esthétique : des expériences qui mêlent



Adrien Mondot et Akiko Kajihara lors du *Labo #3* en mars 2009 à l'Hexagone de Meylan.  
Photo : Antoine Conjard.

72 **Adrien Mondot** entretien

jonglage et musicalité, jonglage et danse, jonglage butô, jonglage et informatique. Mais ce qui est commun à tous, c'est le questionnement de la matière : qu'est-ce que le jonglage ? Une démarche propre à toutes les disciplines quand elles font leur révolution contemporaine. Trouver le noyau essentiel qui fonde un rapport à une matière artistique. C'est mon point de départ dans *Convergence* : qu'est-ce qui reste du jonglage quand on enlève les balles ?

**Comment vous situez-vous dans ces multiples recherches ?**

« Je souhaite questionner la relation entre un corps et un ou des objets. Dans cette optique, que les objets soient réels ou virtuels a peu d'importance. Ce qui m'importe, c'est plutôt de savoir comment déployer un flux d'émotions à partir de cette relation. La technique du jonglage, si elle m'a obsédé pendant plusieurs années, m'écoeure désormais. Je n'ai plus envie de travailler toujours plus la technique, à l'image du capitalisme où il faut toujours faire plus. Je ne me sens pas la force et l'énergie de suivre systématiquement le train qu'imposent la communauté et le foisonnement de ressources vidéo disponibles de nos jours. La technique avance très vite et c'est angoissant. Mon jonglage a relativement peu évolué depuis quatre ans et c'est un reproche que j'entends de la part de mes pairs. Ils ont du mal à entendre que je puisse délaisser le jonglage pour penser davantage à ce qu'il peut dire. Je suis rentré dans une relation d'amour-haine avec le jonglage : un moyen d'être et d'exister, mais aussi une prison qui oblige à travailler la pratique un certain nombre d'heures par jour. Et finalement, c'est ici que l'informatique et les arts numériques semblent ouvrir sur de nouveaux espaces.

**Vous avez justement mis vos compétences informatiques au service de la création artistique en développant depuis trois ans un logiciel dédié au spectacle vivant et aux installations plastiques, pour chorégrapheur du texte, des balles et tout autre objet virtuel : eMotion. Pourquoi ce nom ?**  
« eMotion signifie *electronic motion* ("mouvement électronique"), mais aussi, bien sûr, émotion. "mouvement de la sensibilité provoqué par une impression esthétique". Jusqu'à présent, ces deux notions étaient



*Cinématique de la chute*, par Adrien Mondot et Akiko Kajihara, dans le cadre des Bains Numériques. Photo : Agathe Poupeney /Fedephot.

pour le moins antinomiques : les mouvements électroniques que nous pouvons voir au quotidien (télévision) étant, la plupart du temps, complètement artificiels et dépourvus de toute sensibilité naturelle. Je pars de l'axiome que le mouvement est un vecteur d'émotion. Pour un logiciel, considérer cet axiome implique de fournir des outils d'édition suffisamment précis et expressifs : il ne s'agit pas uniquement de dire qu'un objet se déplace de tel endroit à tel autre, mais comment il effectue ce déplacement. Il est donc important d'introduire une notion de "qualité" de mouvement, de la même manière qu'en danse on parle de "qualité" d'un geste pour décrire s'il est lent, tremblant, rapide,

mou, dur, doux, souple, tendu, bref quelle énergie l'anime. Pour réaliser ce système, j'ai choisi de me baser sur une modélisation mathématique des lois de la nature – on appelle ça un modèle physique. Depuis que nous avons ouvert les yeux, nos sens sont intimement habitués à lire le mouvement des corps quels qu'ils soient. Or, dans le monde réel, tous les corps sont soumis à un ensemble de lois – gravitation, conservation de l'énergie, frottements... Il est donc logique d'utiliser ce même ensemble de règles pour les appliquer à des objets virtuels. C'est même impératif pour que l'objet porte une certaine sensibilité dans son mouvement. Pour aller un peu plus loin, si l'on considère que les mathématiques,

entretien **Adrien Mondot** 73

la physique et l'ensemble des sciences sont des outils/langages développés à l'origine pour décrire notre monde, débarrassés de l'ambiguïté et du manque de précision des langues naturelles, il est séduisant de se dire que l'on peut s'en servir, en inversant le processus pour décrire d'autres mondes, des mondes artistiques... L'informatique étant le maillon qui permet de rendre cette conception appréhendable sur un plateau.

**Comment avez-vous commencé ce projet ?**

« A l'invitation de la chorégraphe Stéphanie Aubin, qui souhaitait pouvoir danser avec du texte pour sa pièce *Légendes*. Aucun des programmes existant ne répondait à mes exigences artistiques. Depuis, le logiciel s'est enrichi au gré des propositions de collaborations diverses et de mes recherches personnelles. Sa finalité aujourd'hui est de permettre l'écriture de relations entre des informations issues du monde sensible et des objets virtuels, tout en respectant les contraintes de production du spectacle vivant. Et ce, d'un point de vue économique, mais aussi humain : il ne faut jamais perdre de vue que, sur un plateau, c'est le vivant qui prime, et pas la surenchère technologique. Il me semble très important que la communauté artistique se dote d'une vaste palette d'outils adaptés à ses pratiques, dont la variété est infinie. Or, il n'existe que très peu de logiciels (essentiellement Max/MSP et son pendant libre, Pure-Data), faute de rentabilité du marché et de personnes compétentes intéressées.

**Ce logiciel est en accès libre sur votre site, alors que vous avez passé beaucoup de temps pour le développer. Pourquoi n'avoir pas déposé un brevet ?**

« Ce n'est pas vraiment une posture romantique. Pour moi, il s'agit d'un outil d'expérimentation et de recherche. L'écriture de relations entre du vivant et des objets virtuels est un domaine à défricher. Et plus on sera nombreux à chercher, plus vite la discipline avancera. Je suis parti du constat que je n'avais pas d'outil pour faire ce que je souhaitais, donc je l'ai développé. De manière inverse, s'il avait existé, j'aurais bien voulu m'en servir sans avoir à réinventer la roue. De plus, à mon sens, cet outil ne produit pas une esthétique précise : on reste libre de l'utiliser comme on veut et j'espère qu'il y a

une infinité de moyens de s'en servir. Mais s'il semble un peu utilisé, je doute de pouvoir continuer à le distribuer encore longtemps gratuitement : si l'envie était de mutualiser les outils de création, là je mutualise surtout mon temps de travail, et ce n'est tout simplement pas viable sur du long terme.

**Je prends la chute comme non pas la fin, mais le début de quelque chose. C'est une méthode de recherche.**

eMotion est utilisé dans *Ciels*, spectacle de Wajdi Mouawad présenté cet été à Avignon. Comment avez-vous travaillé sur ce projet ?  
« J'ai le sentiment qu'eMotion peut être un formidable outil pour convoquer un imaginaire sur scène. Dans ce travail, il s'agit essentiellement de petites virgules poétiques et abstraites au sein du récit, jouant sur la matière du texte, les caractères, et leurs rapports au poids. C'est une chorégraphie de lettres qui se déploie sur une scène.

**Votre nouveau spectacle, en germe depuis ce printemps, creuse le thème de la chute. Un thème qui, de prime abord, peut sembler paradoxal pour un jongleur...**

« Vécue à l'origine comme le drame du jonglage, la chute, l'accident, l'erreur restent, d'après Jean-Michel Guy, le chemin par lequel le jonglage a fait sa révolution contemporaine. Visible par certains comme une métaphore abstraite de notre fragile condition, par d'autres comme un support d'improvisation burlesque. Il a été traité de nombreuses manières par les jongleurs.

**Ce thème est présent dès vos premiers spectacles. Comment l'explorez-vous ?**

« *Convergence 1.0* présente une chute artificielle par contre-pied à la chute naturelle de *Fausse notes et chutes de balles*. Les chutes sont calculées par l'ordinateur. Dans *reTime*, j'ai voulu aller explorer la chute au microscope,

avec des caméras très rapides permettant de dilater le temps. Mais pour des raisons techniques, l'intention est devenue "prendre le temps comme une matière physique et jongler avec". Délaissant l'instant de la chute, je reviens donc à la charge !

**De quelle manière ?**

« Je perçois parfois la chute comme un instant proche du Big Bang : absurde mais violente, d'une densité infinie qui marquera la rupture ; après ne sera plus jamais comme avant. Sur scène, la chute seule peut n'être qu'une mauvaise piqûre de rappel. Mais elle prend du poids à mesure de ses répétitions : un couteau que l'on retourne et enfonce un peu plus à chaque fois.

**Mais vous envisagez aussi la chute comme le début d'un envol...**

« Oui, j'imagine les possibilités comme un nouveau point de départ. Alors que quelqu'un comme Jérôme Thomas réintroduit de l'ordre dans ce qui pouvait sembler chaotique, je pars du chaos comme principe et départ de matière. Je prends la chute comme non pas la fin, mais le début de quelque chose, et regarde ce qui se passe lorsqu'on renverse ces règles. C'est une méthode de recherche. La chute est un matériau de base, une source d'inspiration fertile. Ce ne sera pas un traité autour de la chute, plutôt des haïkus visuels sur ce qu'elle inspire. »

Propos recueillis par **Christiane Dampne**

*Ciels*, de et par Wajdi Mouawad (avec le logiciel eMotion), en tournée cette saison.

*Cinématique de la chute*, d'Adrien Mondot, sera créé en janvier 2010 à l'Hexagone, Scène nationale de Meylan.

Site Internet : [www.adrienm.net](http://www.adrienm.net)

Traces des laboratoires : [www.adrienm.net/labo3](http://www.adrienm.net/labo3)

Vidéos sur l'utilisation du logiciel eMotion : [www.vimeo.com/3528787](http://www.vimeo.com/3528787)

---

# Compagnie

## revue de presse 2013-2020

---

### Adrien M & Claire B, ce duo d'artistes numériques derrière le succès de "Pixel"

Dans le spectacle de Mourad Merzouki, il y a aussi la compagnie Adrien M & Claire B. Ce duo, composé d'un informaticien et d'une plasticienne, développe un univers fascinant qui place l'humain au cœur de la technologie.

Plus d'un an après sa création au CCN de Créteil, Pixel, le ballet enchanteur de Mourad Merzouki fait salle comble partout où il passe. Ce conte numérique mobilise non seulement des danseurs de hip-hop et des circassiens hors-pair, mais déploie aussi un univers graphique fascinant. Car derrière cette prouesse technologique, il y a la compagnie Adrien M & Claire B, un duo qui façonne les paysages chimériques où évoluent les danseurs. Le projet commence à germer en 2005, lorsqu'Adrien Mondot monte Convergence 1.0 un premier spectacle qui mêlait informatique et jonglage, grâce à un logiciel de vidéo interactive qu'il a lui-même développé. Ce n'est qu'en 2010 qu'il rencontre Claire Bardainne, lors d'un laboratoire consacré à son logiciel : ainsi naît la compagnie Adrien M & Claire B. Lui est jongleur et informaticien, elle est graphiste et plasticienne, un binôme qui se complète bien : « *Les signes graphiques faisaient déjà partie de mon travail, rencontrer Adrien m'a ouvert à la question du mouvement* », déclare Claire. « *Grâce au travail de Claire, j'ai découvert comment construire des choses solides avec ces outils numériques* » avoue Adrien. Depuis ce duo insécable partage un esthétisme, des ambitions et surtout un appétit insatiable pour l'expérimentation.

#### Un numérique vivant

A travers leurs spectacles et installations, ils élaborent un univers en perpétuel changement, où dialoguent humain et numérique : « *La technologie toute seule est un gadget. Ce qui nous fascine c'est quand le corps rentre dans l'image, et que l'image devient un paysage avec lequel on peut jouer et que l'on peut modifier* » explique Claire. Sur scène, les images projetées dans l'espace ne sont pas enregistrées, elles sont animées en temps réel par les artistes grâce à des tablettes tactiles et graphiques, « *Nous voulons faire un numérique vivant, à partir de l'humain. Nous respirons avec eux, nous accompagnons leurs mouvements* », précise Adrien. Des capteurs sonores, parfois issus des jeux vidéo permettent aussi aux danseurs ou aux visiteurs d'interagir avec la vidéo, qui obéit à des règles préétablies. Ainsi les matières réagissent aux corps, comme si virtuel et réel appartenaient à une même dimension.

Et si leurs univers peut paraître futuriste de prime abord, c'est pourtant de la nature qu'ils tirent souvent leur inspiration, « *On observe des phénomènes absolument fantastiques tous les jours dans la nature, comme les nuages ou les nuées d'étourneaux... mais on est obligés de les transposer pour pouvoir les remarquer* » explique Claire. Ainsi ils distordent les lois physiques et les réinventent dans un contexte imaginaire, dans un seul but poétique, « *par exemple, nous recréons la chute d'une feuille morte, à l'aide d'une série d'équations qui décrit ce mouvement. Une fois qu'elle est synthétisée numériquement, on peut l'appliquer à autre chose, par exemple un mot. Comme si on avait capturé l'âme de la feuille morte.* » ajoute-t-elle.

#### Le mouvement de l'air et XYZT, Les paysages abstraits

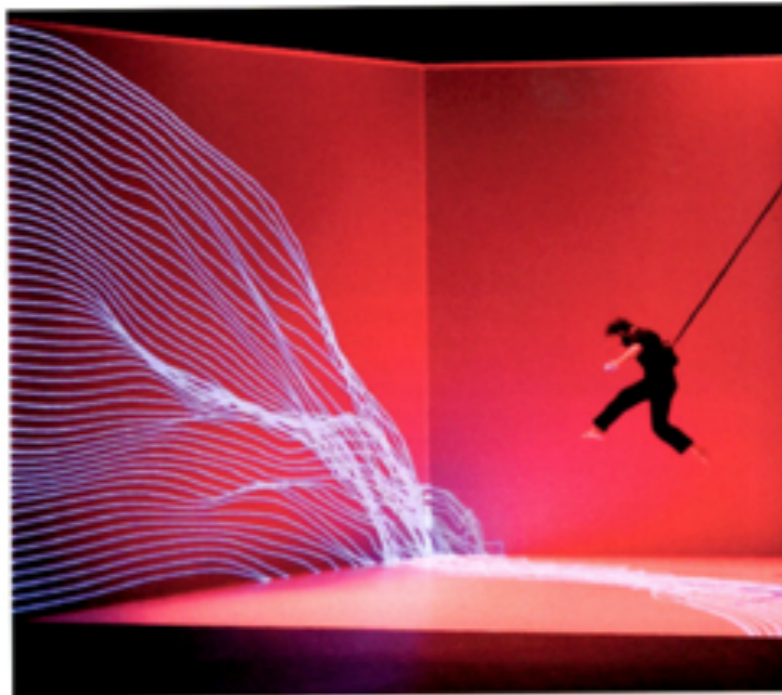
Pour leur dernière création, *Le mouvement de l'air* (2015), ils font s'envoler trois danseurs dans un grand cube où sont projetées des vidéos interactives. Ce spectacle, chorégraphié par Yan Raballand et dont la musique est composée par Jérémy Chartier, retranscrit plusieurs états de l'air, interprétés chaque soir un peu différemment. Cette recherche d'aléatoire est d'ailleurs au cœur de leur travail, comme pour leur dernière installation, *XYZT Les paysages abstraits*, qui était présentée au Palais de la découverte à Paris et qui sera bientôt accueilli à La Maison d'ailleurs à Yverdon-les-Bains en Suisse. Les oeuvres interactives qui y sont exposées peuvent être transformées par les visiteurs, si bien que chacun y écrit sa propre histoire. La preuve que ce couple d'explorateurs du numérique est déterminé à nous transporter dans leur aventure fantastique.

nouveau talent



Adrien M. & Claire B. inaugurent les commandes artistiques de la Fondation Martell avec une installation invitant à s'emparer de l'esprit des lieux.

## La technologie poétique d'Adrien M & Claire B



**1978 et 1979** Naissances de Claire Bardainne et d'Adrien Mondot (ill. : ©Romain Etienne) à Grenoble.

**2010** Ils se rencontrent et fondent en 2011 la compagnie Adrien M. & Claire B.

**2013** Créent *Hakanoï*, pièce chorégraphique pour une danseuse dans une boîte d'images.

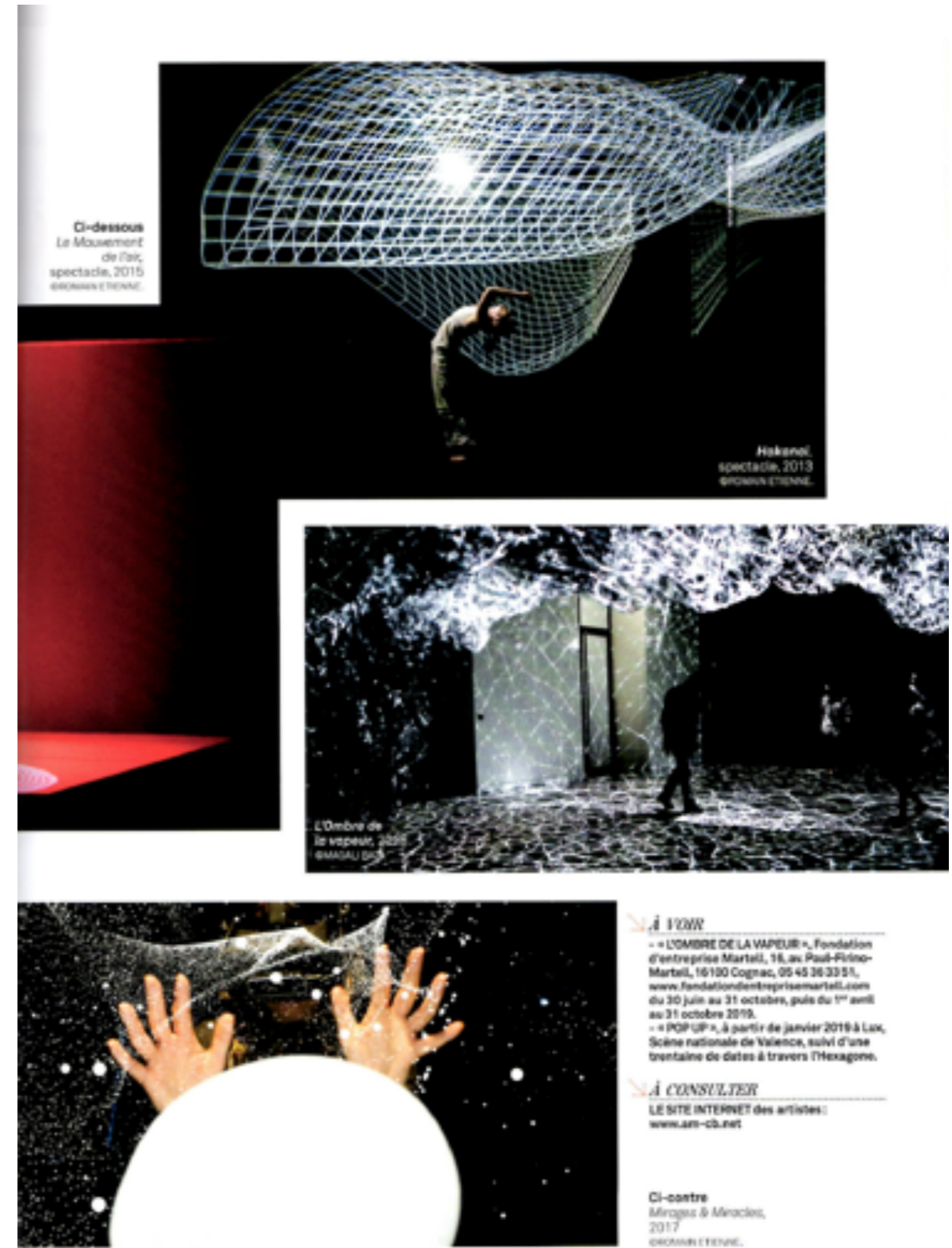
**2014** Cosignent le spectacle *Pixel* conçu avec Mourad Merzouki et produit par le Centre chorégraphique national de Créteil et du Val-de-Marne/Compagnie Kalfig.

**2015** Prix de la Société des auteurs et compositeurs dramatiques (SACD) de la création numérique.

**2016** Parution aux éditions Subjectiles de *La neige n'a pas de sens*, première monographie consacrée à leur travail, avec six œuvres en réalité augmentée.

Par leurs œuvres *in situ*, performances ou spectacles de danse, Adrien Mondot et Claire Bardainne investissent des grands formats, à l'exemple de cet espace de neuf cents mètres carrés au rez-de-chaussée de la Fondation Martell, à Cognac. « Nous avons recherché ce qu'il recouvrait comme imaginaire et avons découvert un champignon qui se nourrissait de l'évaporation naturelle de l'alcool. Après avoir modélisé l'espace en 3D, nous nous y sommes baladés en réalité virtuelle, puis avons pensé à une grande nappe de mauges. » Cette nouvelle réalisation s'inscrit dans une quête du mouvement au sein de l'air, de l'eau ou du feu, qui se nourrit de leurs parcours atypiques. Adrien Mondot a ainsi suivi des études informatiques puis a développé un logiciel reproduisant les déplacements perçus dans la nature, mais il a aussi été jongleur. Quant à Claire Bardainne, elle vient des arts appliqués et de la scénographie, et s'intéresse aux ques-

tions d'ergonomie et d'interface avec le spectateur. Combinant plusieurs disciplines, ils assument une filiation avec l'art cinétique de Julio Le Parc, s'avouent émus par les chorégraphies de William Forsythe et fascinés par le cinéma d'animation de Hayao Miyazaki ou le réalisateur Georges Méliès. D'ailleurs, leur univers, constitué de matériaux très sobres au graphisme noir et blanc et reprenant souvent le motif de la grille, incite à raconter des histoires, sans intégrer de cadre narratif trop strict. « Au fil des ans, notre travail s'affirme dans la volonté de créer de l'utopie à une époque où le rapport entre l'humain et la technologie est anxiogène. Car tous ces outils permettent à chacun d'être nous de choisir le monde qui est le nôtre et celui qui adviendra dans le futur. » Démontrant que l'on peut se révéler autant dans le rêve que dans l'action, ils encouragent « le visiteur à concevoir la fin du trajet... » **MARIE MAERTENS**



**À VOIR**  
- « L'OMBRE DE LA VAPEUR », Fondation d'entreprise Martell, 18, av. Paul-Frédéric Martell, 16100 Cognac, 05 45 36 33 51, [www.fondationdentreprise-martell.com](http://www.fondationdentreprise-martell.com) du 30 juin au 31 octobre, puis du 1<sup>er</sup> avril au 31 octobre 2019.  
- « POP UP », à partir de janvier 2018 à Lax, Scène nationale de Valence, suivi d'une trentaine de dates à travers l'Hexagone.

**À CONSULTER**  
LE SITE INTERNET des artistes : [www.am-cb.net](http://www.am-cb.net)

**Ci-contre**  
*Miroirs & Miracles*, 2017  
©ROMAIN ETIENNE.

## La Compagnie Adrien M/Claire B fait le point

Expérimenter le mouvement comme vecteur d'une émotion, se débarrasser de tout ce qui n'est pas essentiel, laisser le spectateur plonger dans le spectacle à sa guise: telles sont quelques-unes des lignes directrices de Cinématique, chorégraphie pour laquelle Adrien M / Claire B ont obtenu le grand prix du jury dans le cadre de la compétition internationale «Dance et nouvelles technologies», organisée par le festival «Bains numériques» à Enghien-les-Bains.

■ Dans le silence, sur le scène blanche et lumineuse de Cinématique, Adrien Mondot vêtu de noir vient s'asseoir au sol. Il joue avec trois balles, qu'il fait rouler machinalement. À l'opposé de la scène, une boîte noire attire l'attention lorsque Sachie, la danseuse, vient s'y plonger les mains. La projection d'une main immense ruisselle d'un stylo apparaît alors sur le sol. Elle trace un cercle autour de l'artiste qui, surpris, s'arrête. Le regard, se lève et se pose dans une démonstration de jonglage,

comme par défi. La main n'agit l'ensemble du plateau autour du cercle, isolant le jongleur. Finalement, à bout d'arguments graphiques, cette main, qui est celle de la danseuse, amène la feuille qui tapisse le fond de la boîte, la froisse et la jette. Le plateau reprend sa blancheur initiale. Entre les deux protagonistes, s'installe dès lors, une feinte durant, un jeu entre manipulation, complicité et rivalité. Sur le sol, un rocher apparaît, puis un deuxième et ainsi de suite. Encouragé du regard par Adrien Mondot qui est aux commandes, la danseuse se déplace à l'autre, sautant ou esquissant un pas de danse sur une bande son qui à présent accompagne les protagonistes au rythme des changements d'atmosphère. Moments, Adrien Mondot lui tend des péages: tous les rochers sont liés, sauf celui sur lequel elle est perchée, la contraignant à l'immobilité. Il verse un verre d'eau dans la boîte, décomposant une glose qui moule soudainement le plateau. Sachie se rebouffe enroulée d'eau. Nouveau jeu: quand elle creuse la surface de l'eau, belle et enduite; quand elle souffle, des remous se forment... Puis tout bascule, le rocher chavire et est emporté hors du plateau; la danseuse, malmenée, repart des tâches d'ancrage rochers qui le poursuivent. Sa danse

laisse sur le sol des zones plus ou moins noircies; un monde noir et blanc, psychédélique, a remplacé le jeu bon enfant du début. Ce est intermédiaire sort un nouvel univers où le cage de scène disparaît comme par enchantement pour faire place à un décor virtuel en mouvement, fait de lignes et de courbes, de profondeurs et de balances. L'interaction, désormais commandée hors scène, entre les protagonistes en l'espace, fait perdre pied au spectateur qui se laisse emporter sans résistance dans les paysages mentaux qu'habitent les deux explorateurs qui sautent d'un précipice à l'autre, s'enfonçant dans une grille virtuelle. Rejets, accélération, suspensions et chutes, toutes les lois physiques sont mobilisées dans ce jeu éveillé. Si le jonglage fut d'abord pour Adrien Mondot une échappatoire aux études poussées qu'il avait entreprises pour devenir ingénieur informaticien, l'attachement au jonglage jusqu'à l'obsession se révèle un nouvel enfermement, où plaisirs et contraintes mêlés lui ont finalement ouvert de nouvelles voies. L'association de l'art et de la science est devenue le défi de volée de l'univers qu'il partage désormais avec Claire Bardaine, artiste pluridisciplinaire, scénographe et designer graphiste. Depuis 2011, les



Experimenting with movement as a vector of emotion, keeping only what is essential, letting viewers freely immerse themselves in the show: these are some of the key ideas behind Cinématique, a choreographic piece for which Adrien M/Claire B won the Grand Prix du Jury in the international "Dance et nouvelles technologies" competition organized by the "Bains numériques" festival in Enghien-les-Bains.

In the silence, on the bright, white stage of Cinématique, Adrien Mondot sits on the floor, dressed all in black. He is playing with three balls, mechanically rolling them around. Our eyes are drawn to a black box, contrasting with the stage, when Sachie dips her hands into it. The projection of a huge hand holding a pen appears on the floor. It traces a circle around the artist who is surprised and stops, looks at it, then gets up and starts a juggling demonstration, as if in defiance. The hand blackens the stage area around the circle, isolating the juggler. In the end, running out of visual arguments, this hand, which belongs to the woman dancer, tears out the sheet at the bottom of the box, crumples it up and throws it away. The stage returns to its original white. For the next hour, the two protagonists will interact in a mixture of manipulation, team spirit and rivalry. On the floor a rock appears, then another one, and so on. Encouraged by the balls given her by Mondot, who is in charge, the dancer goes from one stone to another, jumping or performing dance steps to a sound track which now accompanies the protagonists in keeping with the change of atmosphere. Mondot cunningly lays traps: all the rocks are removed, except the one she is perching on, therefore forcing her to be still. He pours a glass of water into the box, starting a shower of rain that suddenly floods the stage. Sachie is surrounded by water. A new game; when she runs her hand over the surface of the water, it ripples; when she blows, waves form. Then everything changes again: the box sinks, is carried off the stage, and the roughly treated dancer get splashed with black ink which now pursues her. Her dance leaves patches in shades of black on the floor, with a psychedelic world of black and white replacing the harmless game of the beginning. This interlude brings forth a new world in which the stage area disappears as if by magic, giving way to a virtual moving setting.

créations sont composées à quatre mains, dans une complémentarité qui allie mouvement et graphisme, conception informatique et construction de l'espace, intuition et écriture, entre spectacle vivant, fluxion de la image, poésie cinématique, danse et performance.

Ensemble, Adrien Mondot et Claire Bardaine se sont lancés à la poursuite d'un «numérique vivant».

L'exposition XYZT, qu'ils proposent en parallèle, offre au public un voyage interactif dans ses paysages virtuels. Le spectateur peut suivre et expérimenter les mouvements d'un point dans l'espace, parfois représenté par une lettre (X,Y,Z,T), en entore par un mot ou tout autre signe: horizontalité, verticalité, profondeur, avec des décalages temporels. Dans un espace d'où toute lumière naturelle est bannie, le spectateur peut à son tour éprouver les effets du virtuel tout en sondant la profondeur de questions éminemment existentielles comme: «Peut-on changer de point de vue? Est-il possible de contourner et de déconstruire le langage? Peut-on croire voir là où il n'y a rien? Est-il possible d'être un et multiple à la fois?». L'exposition, ainsi conçue selon une progression par questionnement, invite le spectateur à passer de la théorie à la pratique et inversement. Concrètement, par une simple impulsion tactile, le spectateur peut expérimenter les effets du «sable cinétique» sur une tablette numérique, ou encore hasarder des «collisions discrètes» entre des lettres, en les superposant

comme on forme un kern avec des calibres. Selon les lois de la gravitation, ils chutent en se télescopant, mais peuvent aussi bien remonter. Les doigts éprouvent la matière virtuelle. La perception est affectée par la simulation d'une perspective dans le sol, qui devient mouvant. Altitude des mots et expériences perceptives font de XYZT un monde hors du temps et de l'espace rationnels, un détournement et un renouvellement des fluxions d'optique.

### COMBINATOIRES MATHÉMATIQUES

La compagnie place d'emblée le spectateur au cœur de son travail et de sa recherche, allant jusqu'à lui dévoiler ses secrets dans la conférence-spectacle Un point c'est tout. Troisième volet du trptyque, ce moment pédagogique explique au spectateur les astuces et autres algorithmes qui engendrent les illusions grâce à l'outil informatique qu'Adrien Mondot s'est créé sur mesure, le logiciel eMotion (1). Il s'agit d'un programme d'animation interactif, axé sur le traitement de signaux issus du monde réel. Démonstration à l'appui, le duo jongle avec les mots, les lettres, et les points qui s'affichent sur un écran noir, rebondissent puis s'envolent, poussés d'un revers de main, ou ébranlés par la vibration d'un soufflé. Comme dans Cinématique, l'interaction donne lieu à un mystérieux ballet entre le danseur et l'objet, le probable et l'improbable. Tout est question de perception et de combinatoires mathématiques. Pour la compagnie, l'illusion et dévo-

lément ne sont pas incompatibles. La connaissance n'est en rien un frein à l'imagination - au contraire -, il apparaît que le double du réel fait malgré tout partiellement du réel. L'imagination n'est pas la faculté de former des images, mais plutôt de les déformer. Loin de tout platonisme, la citation s'inscrit dans un espace imaginaire partagé avec Gaston Bachelard dit qu'il est, «dans le psychisme humain, l'expérience même de l'ouverture, l'expérience même de la nouveauté». Pour AdrienM/ClaireB, l'imagination partagée se construit en connaissance et non aux dépens de la faculté de juger. Tel est le pacte qu'à travers ce trptyque la compagnie signe avec le spectateur. ■

Véronique Perruchon

(1) Le logiciel eMotion a contribué aux créations de Légendes de Stéphanie Aubin, Corps Wed-Mouvement et Grand Frère jeu de ren au théâtre du Peuple de Roubaix.

Associés durant trois séjours (2005-2008) au Musée de Reims - Scène nationale, la compagnie a également mené, entre 2009 et 2011, un parcours avec l'Hexagone - Scène nationale de Metz au sein de l'Atelier Arts-Sciences.

Compagnie Adrien M/Claire B en tournée, dates et lieux: [www.art-press.net/bainsnumériques](http://www.art-press.net/bainsnumériques)



made up of lines and curves, of depths and gaps. The interaction between protagonist and space, now controlled from off-stage, disorients the beholder, who is irresistibly swept up in the mental landscapes inhabited by the two explorers as they jump from one precipice to another, going deep into a virtual cave. Slow motion and acceleration, suspension and fall—all the physical laws come into play in this waking dream.

**ONE AND MULTIPLE**

For Adrien Mondot, juggling began as an escape from his advanced studies as a computer scientist, but then his obsessive training at this new skill turned out to be a new form of confinement, where the mixture of pleasure and constraint finally opened up new paths. The combination of art and science became the keystone of the world he now shares with Claire Bardaine, who is an artist and theatrical and graphic designer. Since 2011 they have been creating à deux, in a complementary relation that combines movement and graphics, computing and spatial construction, intuition and writing, between live performance, magic illusions, circus feats, dance and performance. Together, Mondot and Bardaine are trying to create a

form of "living digital" show. XYZT, the exhibition they are putting on alongside this, offers the public an interactive journey through its abstract landscapes. Viewers can follow and experience the movements of a point in space, sometimes represented by a letter (X,Y,Z,T), at others by a word or some other sign, as it explores horizontality, verticality and depth and time delays. In a space devoid of natural light, the spectator/player can in turn experience the effects of the virtual while sounding the depth of such eminently existential questions as "Is it possible to change one's vantage-point? Can we think we see something where there is nothing? Is it possible to be one and multiple at the same time?" The exhibition, conceived in a progression led by questions, invites the audience to go from theory to practice and back again. In concrete terms, by simple tactile input, they can experience the effects of "kinetic sand" on a digital notebook, or try out "discreet collisions" between letters, by piling them up the way one forms a cairn with pebbles. They may fall and crumple or also rise up again, as gravity allows. The fingers can feel virtual material. Perception is affected by the simulation of a perspective on the floor,

which begins to move. The alchemy of words and perceptual experiences makes XYZT a world outside rational time and space, a diversion and renewal of optical illusions.

**MATHEMATICAL COMBINATIONS**  
The company places viewers right at the heart of their work and experiments, and even reveals its secrets in a talk-cum-show called *Un palier c'est tout*. As the third part of the triptych, this pedagogical moment explains to viewers the tricks and other algorithms that engender illusions thanks to the computer tool that Mondot has made for himself, his emotion software. (1) This is an interactive animation program based on the processing of signals from the real world. Backed up by demonstrations, the duo play on words and letters and the dots that appear on a black screen rebound and then fly away, brushed off with the hand or shaken up by the vibration of a breath. As in *Cinématique*, interaction gives rise to a mysterious ballet of dancer and object, of the flaky and the unlikely. It's all a matter of mathematical perceptions and combinations. For the company, illusion and disclosure are not incompatible. Knowledge is definitely not a brake on imagination—on the

*Cinématique* - Les Saboteuses, Juin 2009 © A. Mondot

contrary, it would appear that the real's double is an integral part of the real. Imagination is no longer the faculty of forming images, but of deforming them. Far from Platonic relations, creation is grounded in a shared imaginary space that, according to Gaston Bachelard, is "in the human psyche, the very experience of openness, the very experience of nearness." For Adrien M & Claire B, the shared imaginary is constructed via the faculty of judgment and not by ignoring it. Such is the pact that the company establishes with the viewer through this triptych. (1)

Véronique Ferruchon  
Translation, C. Penwarden

(1) The illusion software was used to create *Légende* by Stéphanie Aubin, *Circs* by Wajdi Mouawad, and *Grand Faucis* (see de non at the Théâtre du Peuple de Bassing).

The company was associate troupe at La Miroite - Scène Nationale in Belfort for three seasons, 2005-2008 which it followed up at L'Hexagone - Scène Nationale de Maynil between 2009 and 2011, working with the Atelier Arts Sciences. For tour details: <http://www.am-cb.net/whatslandin>



Nuériques, plastiques, vivants... Dans *Faire corps*, d'Adrien M et Claire B, se croisent différentes formes d'art. Une exposition expérimentée à la *Galérie Lyrique* qui replace l'humain au centre de la technologie.

Texte: Phébe Diction - Photos: Photos M & C. B.

# Des corps animés

Il faudra un jour écrire un livre sur tous ces artistes qui, plutôt que d'embrasser les nouvelles technologies comme des éléments centraux de leur œuvre, préfèrent y voir un outil favorisant l'acte créatif. Si cet ouvrage venait à exister, nul doute que Claire Bardaine et Adrien Mondot y tiendraient une place significative. Voilà en effet une quinzaine d'années que ces artistes français, à la tête d'une compagnie regroupant une trentaine de personnes (Adrien M & Claire B), travaillent avec l'idée de questionner les formes et les outils, en tournant le dos aux concepts artistiques trop rigides. L'époque, il est vrai, se prête à ces projets hybrides utilisant plusieurs formes d'expressions. Les deux complexes se plaisent à tisser des liens entre les genres, à puiser leurs influences aussi bien dans le spectacle vivant et la biologie que dans la réalité virtuelle et les films d'Hayao Miyazaki. « Dans un certain nombre de nos œuvres, explique Claire Bardaine, on fait en sorte que le spectateur ait l'impression de faire partie d'un organisme vivant, de faire surgir l'existence dans un contexte absolument réaliste, un peu

comme dans *Mus océan* Tulum. Tout simplement parce qu'on est très influencé par la façon dont Miyazaki rend hommage à un esprit de la nature, animé et végétal. Il arrive à rendre hommage à un véritable imaginaire animé à partir d'éléments réels, tout en étant populaire. »

**CHORÉGRAPHE ET FLUIDITÉ**

Si Adrien et Claire se disent eux aussi en quête de cette universalité du message, c'est un autre aspect de leur œuvre qui permet de tracer des correspondances avec les obsessions du réalisateur japonais. On retrouve en effet cette notion de mouvement à travers les vagues et le vent dans *Mus océan* Tulum ou *Le Chinois dans le ciel*, comme dans leurs installations rythmées par les dissolutions des spectateurs, par cette relation au corps, par la chorégraphie et la fluidité des éléments naturels (l'eau, les bancs de poissons, etc.) représentés ici. À les contempler, cette recherche de mouvement serait inhérente à leur

approche artistique, et prendrait son origine dans leurs parcours respectifs. Adrien Mondot vient du juggling et a longtemps pratiqué des sports de glisse, comme le ski et le skate, et Claire Bardaine évoque de son côté ses années passées à étudier la scénographie, ce qui, pense-t-elle, l'a en quelque sorte familiarisée avec le fait de raconter une histoire sur un plateau. « On retrouve un rapport sensible avec le mouvement, parce qu'il nous permet d'appréhender des situations de manière organique, de sortir d'un rapport rationnel aux choses », ajoute-t-elle. Tout le travail d'Adrien M & Claire B consiste à suggérer un changement de position et d'attention à l'égard du monde alentour. À déplacer le regard, d'une certaine manière, avec la recherche, à chaque fois, d'« outils technologiques pour créer des situations de rêve ou d'émerveillement ». L'exposition *Faire corps*, présentée à la *Galérie Lyrique* et composée d'une dizaine de dispositifs, nous fait ainsi avancer dans un demi-jour, oscillant entre sens et banalité, entre les points



et les lignes, vers le ciel et le bas, le temps et l'espace. Une installation immersive qui se transforme au contact du spectateur, modifiée par ses mouvements. « La proximité du corps est fondamentale et c'est dans le sens où c'est le rituel qui nous anime et autour duquel se jouent les choses. C'est une sorte d'invitation à passer du statut de spectateur à celui d'acteur, mais dans un sens de dire qu'il n'y a pas une "bonne" façon de bouger. Les mouvements du spectateur sont aussi importants que ceux des danseurs, dans le sens où ils génèrent des expériences. « Ils leur demandent alors si leurs projets trouvent un écho auprès du public, s'ils ont des retours des spectateurs suite à des expériences interactives, et leur réponse leur est précieuse. « Si on pense vraiment à son art, on cherche de nos projets, c'est justement parce qu'on a envie qu'ils aient un impact et qu'ils aient un écho de tous. On fait un gros travail de simplification et pour ça, on pense énormément de temps à créer des œuvres de nos œuvres pour les rendre accessibles. Avec, toujours, cette volonté de se mettre en présence du public, même si on est plongé dans un univers totalement fictif. »



### DES SITUATIONS POUR S'ÉMERVEILLER

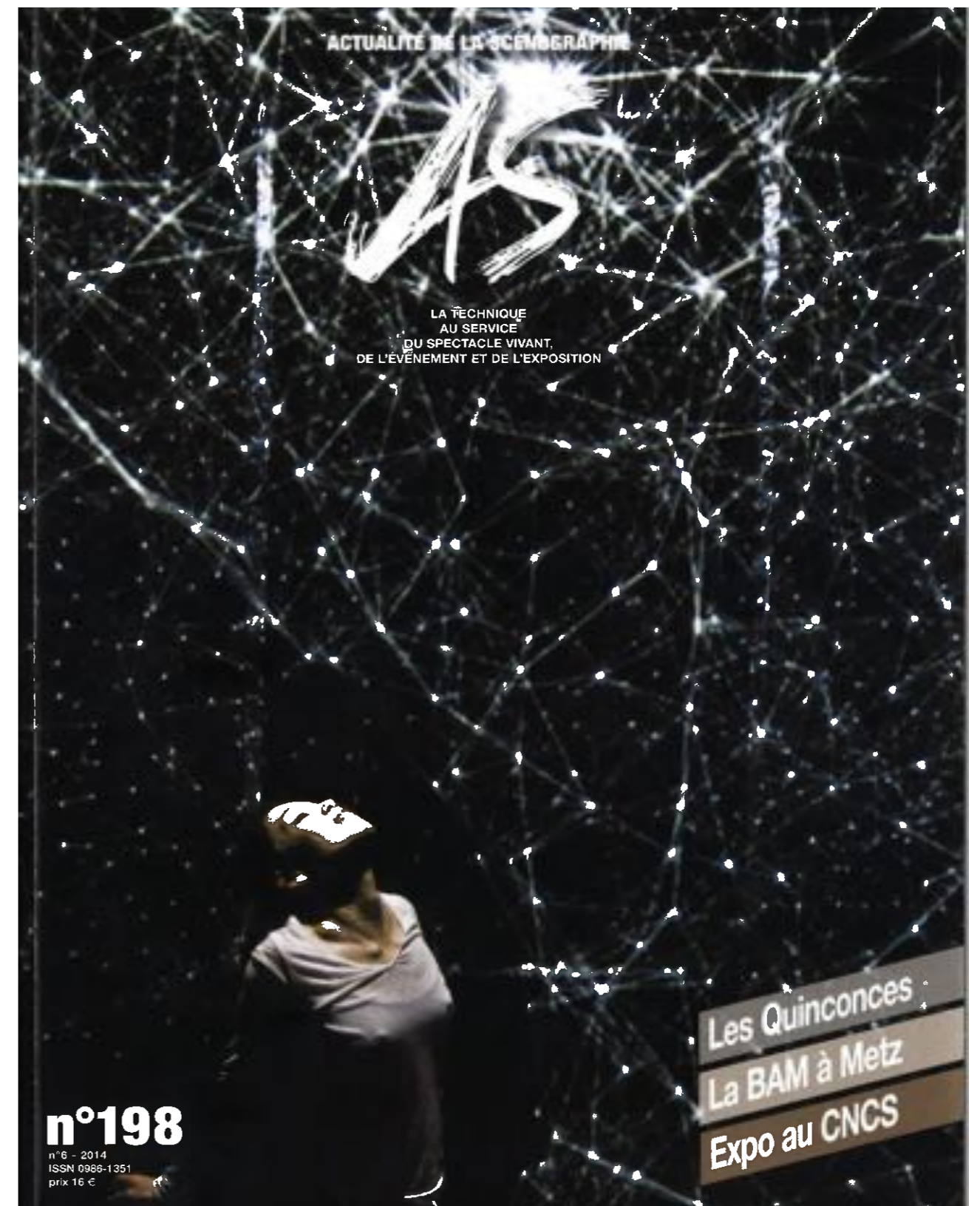
Les univers fictifs prend diverses formes au sein de notre corps. Il y a d'abord l'ombre de la réponse, installation monumentale récemment créée pour la Fondation Maeght à Capri dans un espace de 1000 m². « À la Galleria, l'espace est un peu plus réduit, ce qui nous a permis de travailler différemment, à la rendre plus dense, en utilisant les deux espaces. De l'autre, le projet d'œuvres STEF sur lequel Adrien M & Claire B travaillent depuis 2011. « En 2010, après le projet, on a dû remettre le projet afin qu'il soit à la hauteur des principes de l'équipe de l'Institut de la réponse. Ce qui reflète bien, finalement, la façon dont on aborde nos projets d'art interactif : comme des spectacles qui sont à regarder et à participer selon les lieux où ils sont réalisés. « Claire Marchand nous aide dans le même sens. « On aime de l'histoire, on a grandi cette énergie de compagnie en musique. On aime, on fait souvent de nos idées. Il s'agit, encore une fois, de générer des situations où les gens peuvent s'émerveiller. »

Sur cette note, impossible de ne pas penser à Adrien M & Claire B, un artiste de cirque qui travaille autour de la physique et de l'équilibre des corps dans des œuvres (Mouvements, notamment) qui brodent les gestes entre installation et spectacle. Adrien M & Claire B et Clara Marchand travaillent et jouent à leurs influences les plus étonnantes de Jules Le Parc et les expériences visuelles de James Turrell — avec qui ils partagent le même besoin de créer « des situations physiques avec quelque chose d'émotionnel ». Le résultat, selon eux, de poser son regard sur le monde vivant qui ne demande qu'à changer et à se transformer à notre contact, perturbé par nos gestes et nos corps en mouvement. ●



**Faire corps**  
Du 24 janvier au 3 mai 2020  
à la Galleria  
1 bis rue Papin à Paris (7<sup>e</sup>)  
© [www.adrienm-claireb.net](http://www.adrienm-claireb.net)

**STEF**  
Du 24 janvier au 3 mai 2020  
à la Galleria  
1 bis rue Papin à Paris (7<sup>e</sup>)  
© [www.adrienm-claireb.net](http://www.adrienm-claireb.net)



ACTUALITÉ DE LA SCÉNOGRAPHIE

LA TECHNIQUE  
AU SERVICE  
DU SPECTACLE VIVANT  
DE L'ÉVÉNEMENT ET DE L'EXPOSITION

n°198  
n°6 - 2014  
ISSN 0966-1351  
prix 16 €

Les Quinconces  
La BAM à Metz  
Expo au CNCS

Scénographie  
L'actualité & les réalisations

## Les belles immersives

### Les nouvelles voies scénographiques - 6<sup>e</sup> partie

••• Thomas Hahn

Pour conclure notre série où nous essayons d'entrevoir l'avenir de la scénographie, ce dernier volet s'intéresse à une forme de dispositif immersif qui regroupe les arts visuels, les images virtuelles et l'interactivité, dans le contact direct avec les interprètes. Après avoir évoqué le rôle du scénographe dans le processus de création, les statuts du son et de l'image, et plus récemment la scénographie virtuelle et l'espace public, ce retour sur le plateau passe aussi par un petit clin d'œil fait aux sources historiques.



Hakanai, compagnie Adrien M/Claire B - Photo © Romain Etienne

Les manières changent. Les envies, non. Elles sont les mêmes qu'il y a cinq cents ans : flatter l'œil du spectateur, tromper à l'aide de l'espace scénique ! Depuis la construction "en perspective" du xvi<sup>e</sup> siècle, le dispositif permettant de changer de lieu ou de convoquer sur scène un hors-champ, n'a cessé de se réinventer. Cette lourde machinerie de théâtre qui produisait des illusions d'optique mais peu de surprise est désormais électronique et légère, offrant des possibilités quasiment infinies. Le trompe-l'œil peut s'étendre à des dessous de scène, comme dans plusieurs spectacles interactifs de la compagnie italienne TPO et dans *Cinématique*, cette très belle et vertigineuse réalisation de la compagnie Adrien M/Claire B. L'espace peut même acquérir une quatrième dimension, celle qui se déploie à l'intérieur de l'interprète, comme dans *Hakanai* des mêmes Adrien M/Claire B et *Chambre 209* de Sylvain Groud.

Une fois de plus, l'innovation se situe plutôt du côté de la danse et du cirque où les arts visuels redéfinissent à la fois les notions spatiales et le statut de l'interprète. Au théâtre, l'acteur est, comme son rom l'indique, le sujet d'une histoire, en prise avec d'autres personnes (présentes ou non) et donc en contrôle du personnage et de la situation, car interprétant un être concret : dans une situation concrète, ce qui vaut même quand il s'agit d'incarner un personnage allégorique. Pas de hasard donc, si l'invention se fait dans ces disciplines où le corps s'émancipe du ratio, où le point de départ est le mouvement, où l'interprète peut se laisser traverser par des dimensions spatio-temporelles qui lui échappent, pour en devenir l'objet ou bien en incarner plusieurs, simultanément. Ses partenaires de dialogue sont l'espace, le temps et le plus souvent un univers sonore mais aussi de plus en plus souvent une scénographie interactive multipliant les présences.

40



Hakanai, compagnie Adrien M/Claire B - Photo © Romain Etienne

Dans la danse du xx<sup>e</sup> siècle, la musique, les lumières et le mouvement sont des paramètres déhiérarchisés qui se traversent les uns les autres. Et on peut y ajouter la dimension de l'espace, désormais aussi modulable que la présence sonore et les éclairages. Au lieu de traverser une scénographie, l'interprète, immergé dans un environnement médial, peut être traversé par elle. La première mouture de cette imbrication est née d'une contrainte. Il s'agit du rideau de gaze dont l'introduction remonte au xviii<sup>e</sup> siècle et donc, à l'époque du privilège au bénéfice des grands théâtres parisiens.

Introduit par les maisons jouissant du privilège pour dénaturer les spectacles de certaines salles populaires. Ce qui était, sans électricité, une vraie entrave à la communication scène/salle s'est transformé en un moyen d'expression recherché, grâce à l'appui des éclairages électriques modernes. Le rideau de gaze est le précurseur des dispositifs interactifs actuels. Il permet de voir les interprètes à travers un univers spatial ou mental additionnel. La membrane matérielle permet une présence immatérielle qui peut également introduire un élargissement temporel. Un exemple actuel est la chorégraphie *Dance* de Lucinda Childs qui date de 1979 et a été remontée avec une nouvelle distribution de danseurs. Dans la version originale, ils étaient les mêmes, à l'écran et sur le plateau, pour créer un dédoublement augmentant la densité spatiale et rythmique.

Trente ans après, la reconstruction est composée de la vidéo d'origine restaurée et d'une nouvelle distribution. Aussi se crée un dialogue entre deux approches différentes de la musique de Philip Glass, avec une distance de trois décennies qui s'inscrit dans l'espace entre le rideau et les danseurs. Par ce choix volontaire, se superposent deux strates temporelles et la scénographie permet de modifier l'essence même du spectacle.

#### Rideaux et révélations

Dans sa version actuelle, ce même dispositif se décline en trois dimensions. La compagnie Adrien M/Claire B a développé une immersion totale pour une danseuse entourée de rideaux de tulle sur quatre côtés. Aussi, l'espace scénique de *Hakanai* est intégralement traversé par différents types de créations graphiques en noir et blanc qui peuvent, malgré leur abstraction, évoquer la nature et le voyage. Ceux-ci réagissent à chaque mouvement de la danseuse, jusqu'à faire corps avec elle. À travers ces turbulences visuelles, à la fois fulgurantes et sobres, se crée une osmose qui permet au spectateur d'entrer directement dans les rêves et les émotions du personnage. Tout est à la fois présent et purement imaginaire. L'interactivité étant facilement intelligible pour le spectateur, il devient impossible de dissocier le vivant du virtuel. Les différents univers graphiques correspondent à autant de phases de rêves, douces ou agitées. Ce type d'immersion intégrale appelle également à sortir du rapport frontal. Le public de *Hakanai* est assis sur les quatre côtés et peut se déplacer pendant la performance. Cependant, les rideaux de tulle sont montés en installation fixe. Seules les projections et la danseuse sont mobiles. Après la performance, les spectateurs sont invités à l'intérieur de la structure cubique pour tester l'interactivité des projections par leurs propres gestes et mouvements.

Le chorégraphe Sylvain Groud fait un pas de plus dans *Chambre 209*, une installation pour un danseur (lui-même) et des vidéos tournées dans une maison de retraite médicalisée. Là aussi, le public est installé en quadri-frontal et la déambulation n'est pas interdite. Mais ici les écrans, des stores à lames verticales, obtempèrent à l'injonction d'Alfred de Musset. Ils doivent effectivement être soit ouverts, soit fermés, ouvrant ou fermant des couloirs au regard du public. Ouverts, ils permettent

## Scénographie

L'actualité & les réalisations



Chambre 209 de Sylvain Gould - Photo © Jonathan Loppin



Chambre 209 de Sylvain Gould - Photo © Jonathan Loppin

de voir le danseur dans sa "Chambre 209" et les spectateurs assis en face. Fermés, ils captent les vidéos tournées en maison de retraite. La perméabilité symbolique des stores se prolonge dans l'interaction de Gould avec certains spectateurs qui sont invités à traverser cette chambre blanche et prendre place, couchés ou assis, devant les quatre murs. Dansant, Gould transfigure ces scènes du quotidien en maison de retraite. L'interprète peut être présent à la fois physiquement, en ombre chinoise et en projection vidéo. Cette démultiplication des qualités déclenche plus qu'un simple dialogue avec son image. La présence en chair et en image inclut une lutte avec l'inconscient, avec des souvenirs, des angoisses ou autres ailleurs enfouis en soi. Mais l'alternance rapide entre ces formes de présences va plus loin encore, car elle peut même suggérer une inclusion des spectateurs campant devant la chambre, dans l'identité du danseur et ses différents stades de conscience. Chaque contact physique entre Gould et les lames provoque une déformation de la

cloison entière, et on peut voir dans leurs mouvements ondulants le pendant du principe interactif électronique développé par *Hakanai*. Quand Gould se frotte aux lames, leurs mouvements permanents agissent tel un mélangeur entre le corps réel, sa chimère et l'image vidéo. L'interpénétration des trois provoque un trouble profond. Musset avait raison, mieux vaut séparer le dedans du dehors. Dans son espace entr'ouvert sur l'inconscient, *Chambre 209* touche à des zones troubles, grâce à une scénographie ingénieuse réalisée par le plasticien Jonathan Loppin.

### Le sol sensoriel

Avant de créer, avec la plasticienne et scénographe Claire Bardainne, la compagnie Adrien M/Claire B, Adrien Mondot, informaticien et jongleur de son état, avait inventé le jonglage virtuel. Dans *Convergence 1.0*, les balles virtuelles prolongent les possibilités physiques par la multiplication et la variation de vitesse. Aussi, de



jongleur, Mondot devint danseur et l'immersion passa de la dimension verticale à l'horizontale. Mais de l'univers du cirque il amena l'idée du risque physique. *Cinématique*, spectacle frontal créé en 2010, commence sur le même principe, par le jonglage virtuel. Mais la dimension interactive bascule vite dans l'horizontalité, quand le sol se met à bouger sous les pieds d'un duo de danseurs. Ici il appartient aux deux interprètes de réagir à tous les trous qui s'ouvrent devant leurs pieds, créant des abîmes virtuels auxquels il leur faut échapper. L'illusion d'optique est saisissante, l'empathie joue à fond. Quand les deux héros font face à des cratères et des abîmes menaçant de les avaler, nous pouvons projeter sur eux nos angoisses les plus fondamentales, entre autres, grâce au contact physique des danseurs avec les projections.

Cela pourrait être un jeu d'habileté pour tous publics, un jeu vidéo en grandeur nature à explorer avec le corps, comme les spectacles interactifs et participatifs de la compagnie italienne TPO, dirigée par Francesco Gandi et Davide Venturini. C'est surtout leur série consacrée aux jardins qui utilise le principe d'un sol qui devient un écran tactile, grâce à des capteurs de pression cachés. Le projecteur est placé à 4,30 m au-dessus du tapis de danse interactif, un carré de 6 x 6 m. La compagnie a en partie développé ses propres logiciels interactifs pour ces jardins envoûtants où le mouvement d'un corps peut déplacer les plantes, nymphéas ou autres éléments et offrir l'expérience d'un voyage sensoriel. Ici aussi le public est installé en quadri-frontal pour faciliter l'interaction et la mobilité des spectateurs. Les danseuses de la compagnie racontent une histoire, dansent pour animer l'univers dynamique et réactif qui se traduit en un déluge d'images. À plusieurs reprises, elles ouvrent l'espace scénique aux spectateurs. Ici, le public (à partir de six ans) n'attend pas jusqu'à la

fin, il est invité à s'appropriier l'univers botanique ou aquatique au cours du spectacle, pour vivre lui-même ce qu'il vient d'observer et se glisser dans le rôle du héros de l'histoire, contée par les danseuses de TPO. À ces instants, les adultes laissent naturellement la priorité à leurs enfants. L'univers sonore reflète l'environnement végétal et culturel et est également réactif aux mouvements des danseuses ou des spectateurs. Le triptyque inclut un jardin japonais, un jardin italien et un jardin peint où faune et flore sont représentées comme étant des dessins d'enfants. Malgré son titre générique, *Children's Cheering Carpet*, la série enchante également les adultes.

<http://am-cb.net>

Dates *Cinématique* en 2015

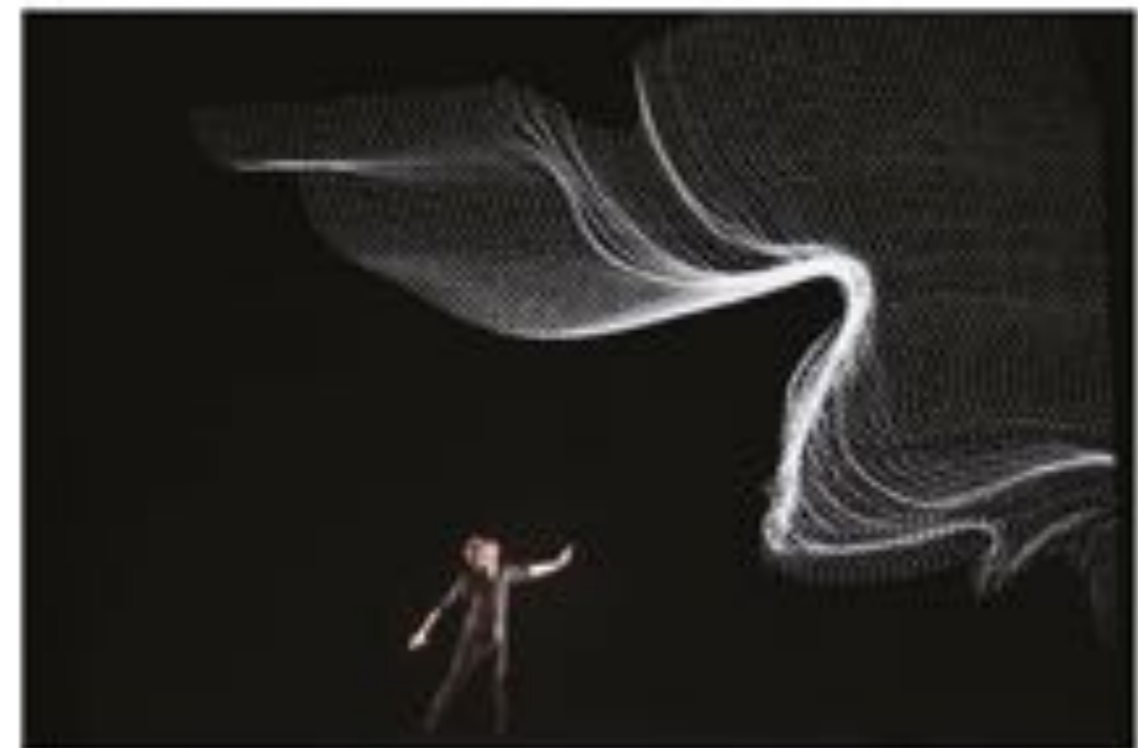
16 janvier : Théâtre de Bressuire (79),  
24 janvier : Le Prisme, Elancourt (78),  
19 février : salle Jean-Favre, Langres (52),  
28 mars : L'Atelier culturel, Landemeau (29),  
31 mars : LUX, Scène nationale de Valence (26),  
9 avril : L'Agora, Scène nationale d'Evry et de l'Essonne (91),  
28 mai : Centre culturel Albert Camus, Issoudun (36)

Dates *Hakanai* en 2015

21 et 22 janvier : Espace Malraux, Scène nationale de Chambéry (73),  
13 et 14 février : Festival Orléanoïdes, Orléans (45),  
26 et 27 février : Pôle culturel des Cnèvrans, Evron (53),  
2 avril : LUX, Scène nationale de Valence (26),  
9 et 10 avril : Festival Danse au Fil d'Avril, La Presle, Romans (26),  
19 avril : Abbaye de Noirlac - Centre culturel de Rencontre (18),  
22 mai : Festival D'ici Danse, Vizille (38)

<http://compagniemad.fr>

[www.tpo.it](http://www.tpo.it)



## 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 / at Smart Loukoum, 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 / and  
*Un point c'est tout* [28 mai / May] à / at La Méridienne, Lunéville.

LAURIE PICOUT



*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.



Air Elastic © AMCB (1)  
Hakanai © RomainEtienne (2)  
Hakanai © RomainEtienne (3)  
Air Sceno © AMCB (4)

## ADRIEN MONDOT & CLAIRE BARDAINNE

*Art Directors at the Adrien M / Claire B Company*

French company Adrien M / Claire B has been involved in the digital and performing arts since 2004, and operates as a research and creativity workshop based out of Presqu'île, the heart of Lyon. From stage performances to exhibitions combining real and virtual worlds with IT tools developed and customised specifically for them, their range is quite wide. The human body is the subject of technological and artistic challenges, with today's technological tools adapted to create timeless poetry through a visual language that is based on play and enjoyment, and thus breeding imagination. "Our Hakanai dance performance is a solo choreographic work that unfolds through a series of images in motion. In the Japanese language, Hakanai denotes that which is temporary and fragile, evanescent and transient, and in this case, it is something set between dream and reality: a dance composition in which a dancer gives life to a space through her interaction with the images she encounters. The images are on-stage animations moving in physical patterns of light, according to the rhythm of the live sounds they follow. The performance's outcome is the revelation of a digital installation of light." The company is expecting to release a new production at Théâtre de l'Archipel in Perpignan, France in October 2015, called *Le mouvement de l'air*.

am-cb.net