

Adrien M & Claire B

**Revue
de
presse**

Contact presse compagnie

Agence Plan Bey

Dorothée Duplan, Flore Guiraud, Camille Pierrepont, assistées de Louise Dubreuil
+ 33 (0)1 48 06 52 27 / bienvenue@planbey.com

maj novembre 2018

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
am-cb.net

Direction artistique Claire Bardainne & Adrien Mondot

Administration Marek Vuiton

Direction technique Alexis Bergeron

Production, diffusion Joanna Rieussec

Production Margaux Fritsch, Delphine Teypaz

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

Revue de presse — Compagnie Adrien M & Claire B

Revue de presse — Acqua Alta

Revue de presse — L'ombre de la vapeur

Revue de presse — Mirages & miracles

Revue de presse — Hakanai

Revue de presse — XYZT Les paysages abstraits

Revue de presse — Le mouvement de l'air

Revue de presse — Pixel

Revue de presse — Cinématique

Compagnie

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

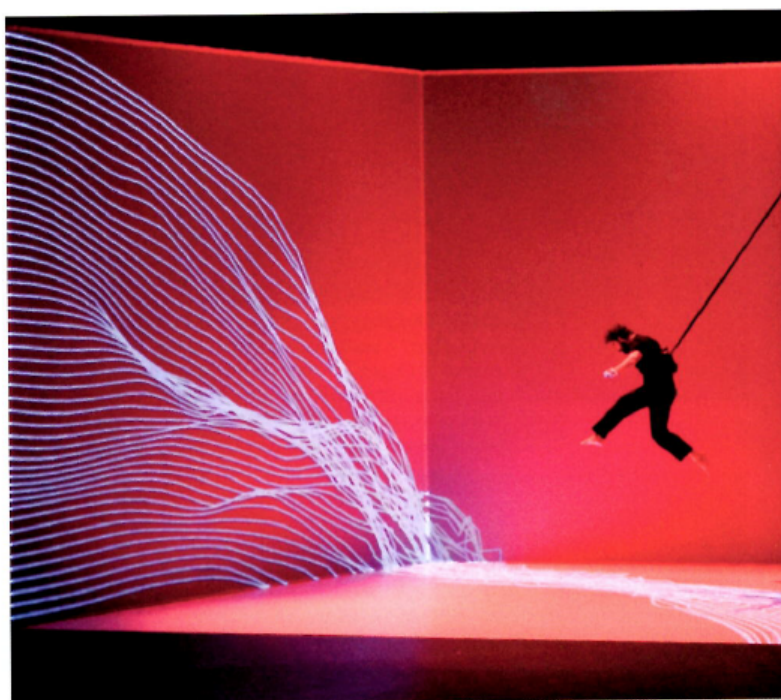
Pour leur dernière création, *Le mouvement de l'air* (2015), ils font s'envoler trois danseurs dans un grand cube où sont projetées des vidéos interactives. Ce spectacle, chorégraphié par Yan Raballand et dont la musique est composée par Jérémy Chartier, retranscrit plusieurs états de l'air, interprétées 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 accueillie 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 *Hakanai*, 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 Käfig.

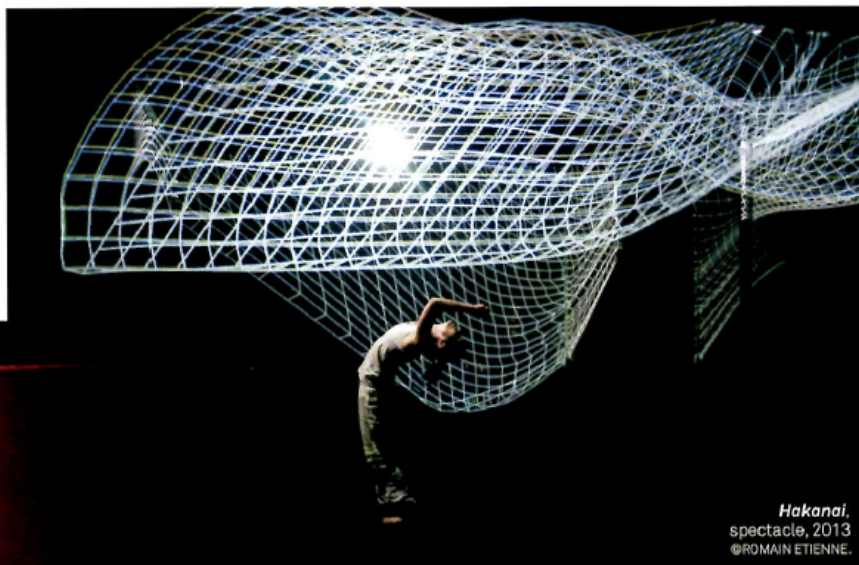
2015 Prix de la Société des auteurs et compositeurs dramatiques (SACD) de la création numérique.

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.

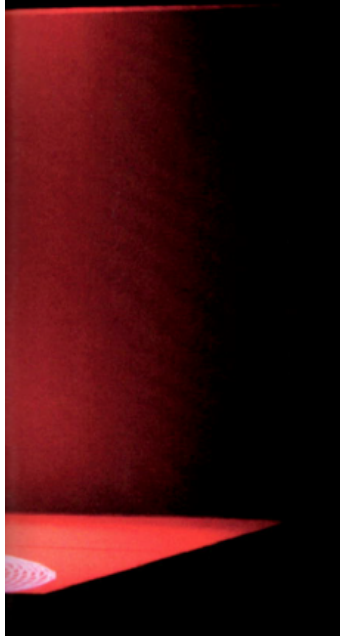
Par leurs œuvres *in situ*, performances ou spectacles de danse, Adrien Mondot et Claire Bardainne investissent des grands formats, à l'exemple de cet espace de neuf cents mètres carrés au rez-de-chaussée de la Fondation Martell, à Cognac. « Nous avons recherché ce qu'il recouvrait comme imaginaire et 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 nuages. » 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 anxigène. Car tous ces outils permettent à chacun d'entre 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**

Ci-dessous
Le Mouvement
de l'air,
spectacle, 2015
©ROMAIN ETIENNE.



Hakanai,
spectacle, 2013
©ROMAIN ETIENNE.



*L'Ombre de
la vapeur*, 2018
©MAGALI BAZ



À VOIR

- « L'OMBRE DE LA VAPEUR », Fondation d'entreprise Martell, 16, av. Paul-Firino-Martell, 16100 Cognac, 05 45 36 33 51, www.fondationentreprise-martell.com du 30 juin au 31 octobre, puis du 1^{er} avril au 31 octobre 2019.

- « POP UP », à partir de janvier 2019 à Lux, 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

Ci-contre
Mirages & Miracles,
2017
©ROMAIN ETIENNE.

La Compagnie Adrien M / Claire B fait le point

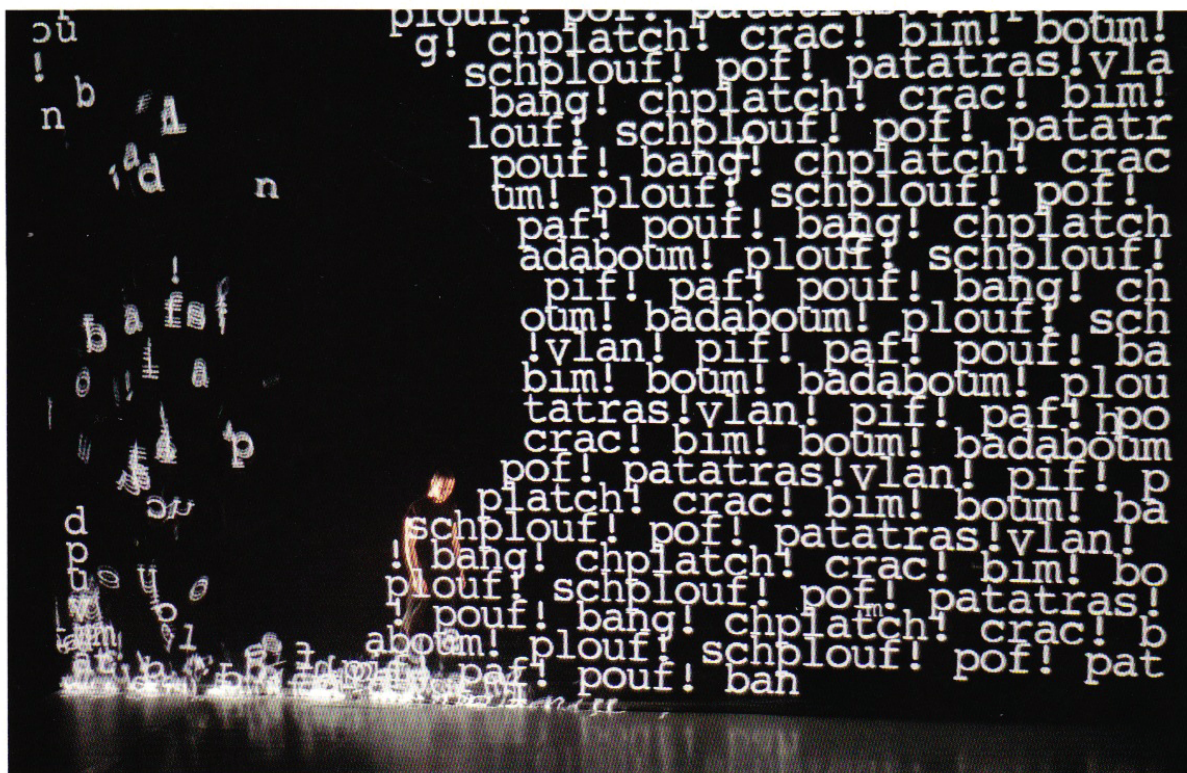
Expérimenter le mouvement comme vecteur d'une émotion, se débarrasser de tout ce qui n'est pas essentiel, laisser le spectateur plonger dans le spectacle à sa guise : telles sont quelques-unes des lignes directrices de *Cinématique*, chorégraphie pour laquelle Adrien M / Claire B ont obtenu le grand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

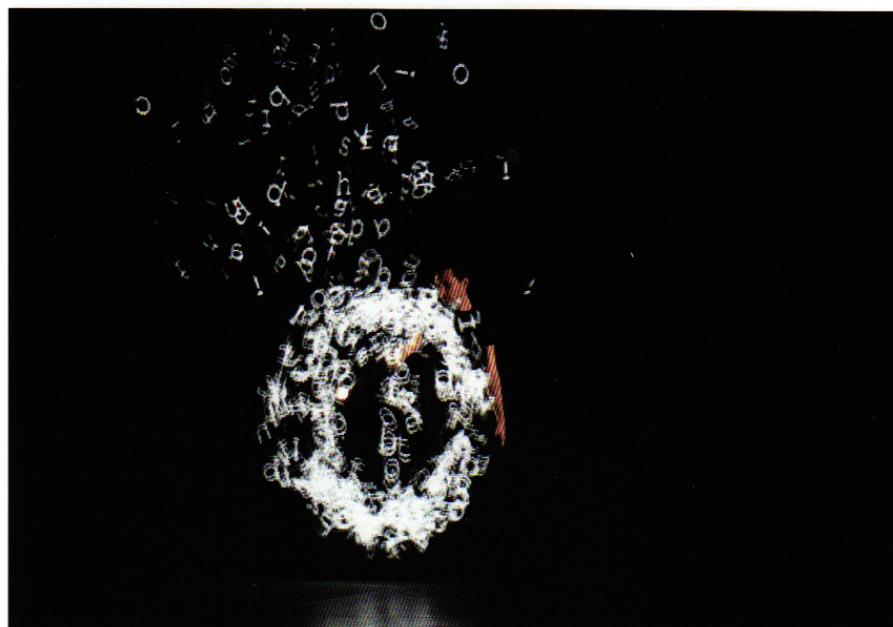
■ Dans le silence, sur la scène blanche et lumineuse de *Cinématique*, Adrien Mondot vêtu de noir vient s'asseoir au sol. Il joue avec trois balles, qu'il fait rouler machinalement. A l'opposé de la scène, une boîte noire attire l'attention lorsque Satchie, la danseuse, vient y plonger les mains. La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

comme par défi. La main noircit l'ensemble du plateau autour du cercle, isolant le jongleur. Finalement, à bout d'arguments graphiques, cette main, qui est celle de la danseuse, arrache 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'instaure dès lors, une heure durant, un jeu entre manipulation, complicité et rivalité. Sur le sol, un rocher apparaît, puis un deuxième et ainsi de suite. Encouragée du regard par Adrien Mondot qui est aux commandes, la danseuse va de l'un 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. Malicieux, Adrien Mondot lui tend des pièges : tous les rochers sont ôtés, sauf celui sur lequel elle est perchée, la contraignant à l'immobilité. Il verse un verre d'eau dans la boîte, déclenchant une pluie qui inonde soudainement le plateau. Satchie se retrouve entourée d'eau. Nouveau jeu : quand elle caresse la surface de l'eau, celle-ci ondule ; quand elle souffle, des remous se forment... Puis tout bascule, la boîte chavire et est emportée hors du plateau, la danseuse, malmenée, reçoit des taches d'encre noire qui la 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. De cet intermédiaire sort un nouvel univers où la 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 béances. L'interaction, désormais commandée hors scène, entre les protagonistes et 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 grotte virtuelle. Ralentis, accélérations, suspensions et chutes, toutes les lois physiques sont mobilisées dans ce rêve éveillé.

Si le jonglage fut d'abord pour Adrien Mondot une échappatoire aux études poussées qu'il avait entreprises pour devenir ingénieur informaticien, l'entraînement au jonglage jusqu'à l'obsession se révéla 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 la clef de voûte de l'univers qu'il partage désormais avec Claire Bardaine, artiste plasticienne, scénographe et designer graphiste. Depuis 2011, les





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, illusion de la magie, prouesse circassienne, 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 abstraits. Le spectateur peut suivre et expérimenter les mouvements d'un point dans l'espace, parfois représenté par une lettre (X,Y,Z,T), en encore 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-joueur 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 construire 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 cailloux. 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. Alchimie des mots et expériences perceptives font de *XYZT* un monde hors du temps et de l'espace rationnels, un détournement et un renouvellement des illusions 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 triptyque, 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 souffle. 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, illusion et dévoile-

Page de gauche et ci-dessus/page left and above: « Cinématique ». L'Hexagone, scène nationale, Meylan 2010. (© R. Lemerrier)

ment 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 intégralement partie du réel. L'imagination n'est pas la faculté de former des images, mais plutôt de les déformer. Loin de tout platonisme, la création s'ancre dans un espace imaginaire partagé dont 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'imaginaire partagé se construit en connaissance et non aux dépens de la faculté de juger. Tel est le pacte qu'à travers ce triptyque la compagnie signe avec le spectateur. ■

Véronique Perruchon

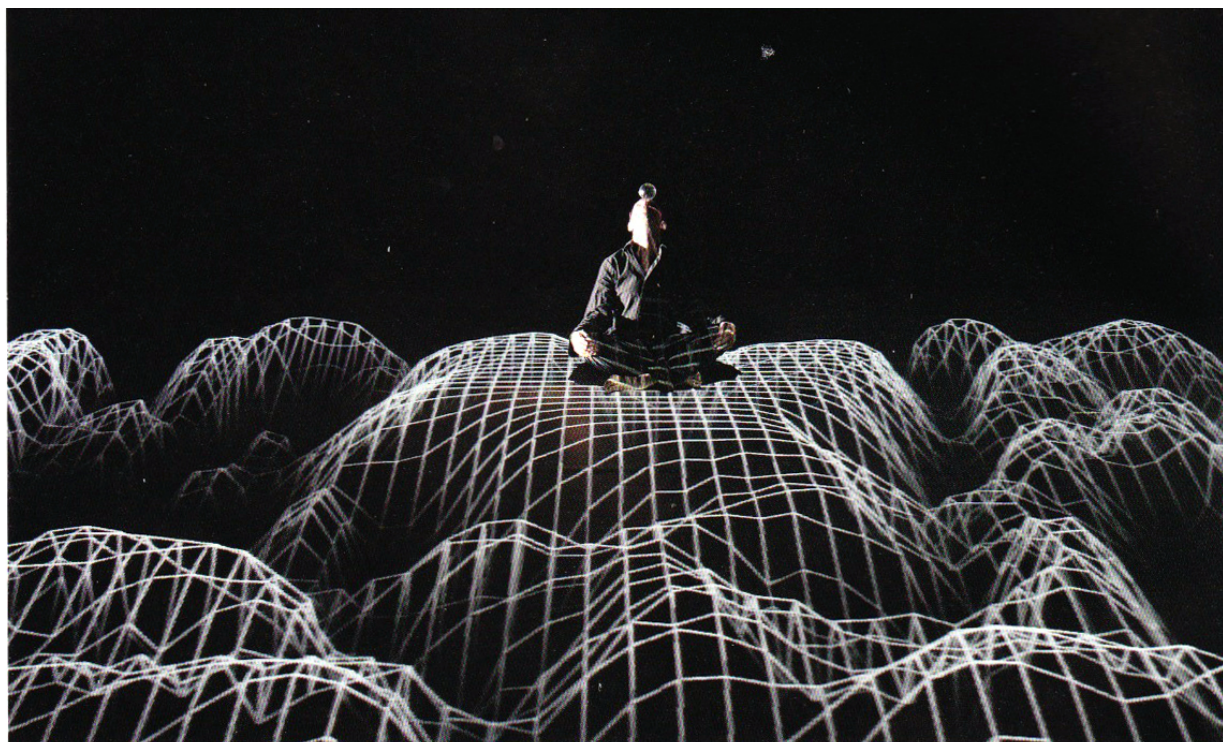
(1) Le logiciel eMotion a contribué aux créations de *Légendes* de Stéphanie Aubin, *Ciels* de Wajdi Mouawad, et *Grand Fracas issu de rien* au théâtre du Peuple de Bussang.

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

Compagnie Adrien M/Claire B en tournée, dates et lieux : www.am-cb.net/actu/calendrier

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 "Danse 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 Satchie 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 looks 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. Satchie 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



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 unresistingly 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 point 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 likely 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

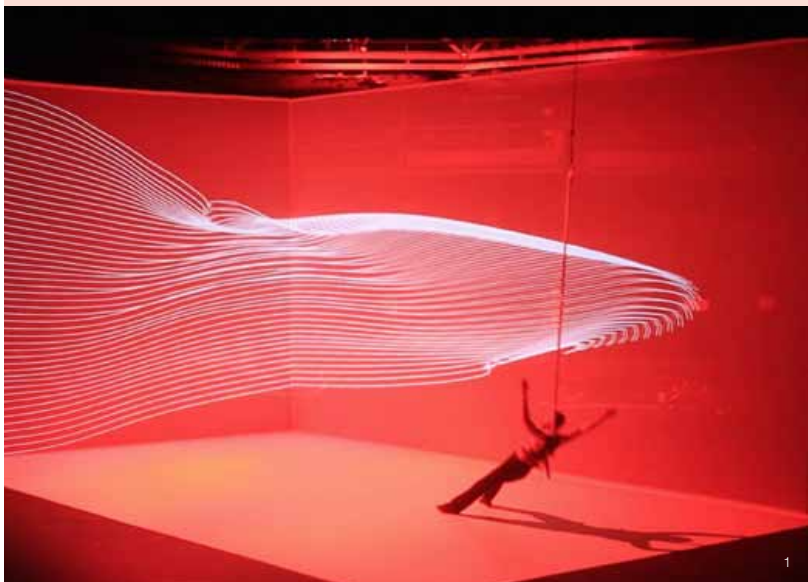
« Cinématique ». Les Subsistances, Lyon. 2009. (© A. Mondot)

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 newness.” For AdrienM/ ClaireB, 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. ■

Véronique Perruchon
Translation, C. Penwarden

(1) The eMotion software was used to create *Légendes* by Stéphanie Aubin, *Ciels* by Wajidi Mouawad, and *Grand Fracas issu de rien* at the Théâtre du Peuple de Bussang.

The company was associate troupe at Le Manège - Scène Nationale in Reims for three seasons, (2005–8), which it followed up at L’Hexagone - Scène Nationale de Meylan between 2009 and 2011, working with the Atelier Arts-Sciences. For tour details: <http://www.am-cb.net/actu/calendrier>



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

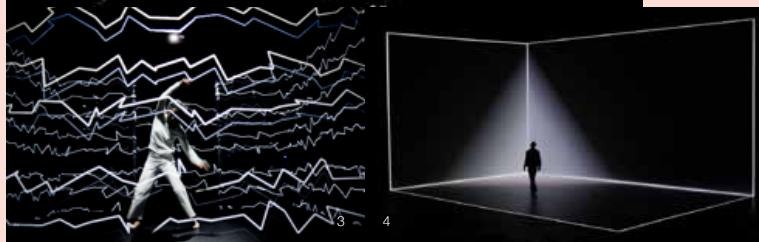
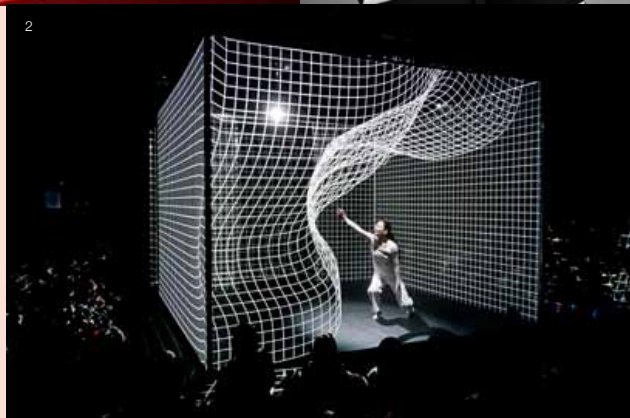


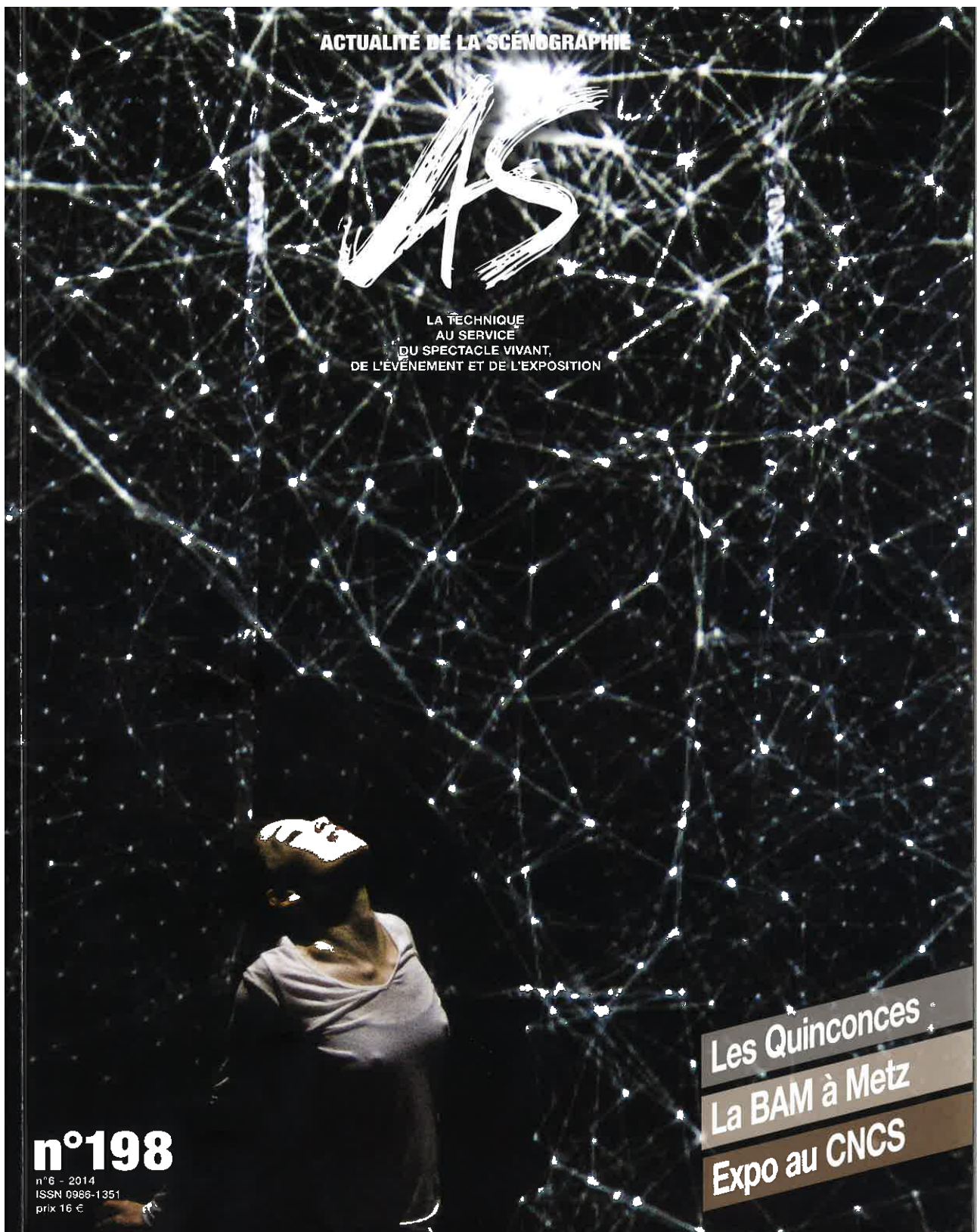
ADRIEN MONDOT & CLAIRE BARDAINNE

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





Scénographie

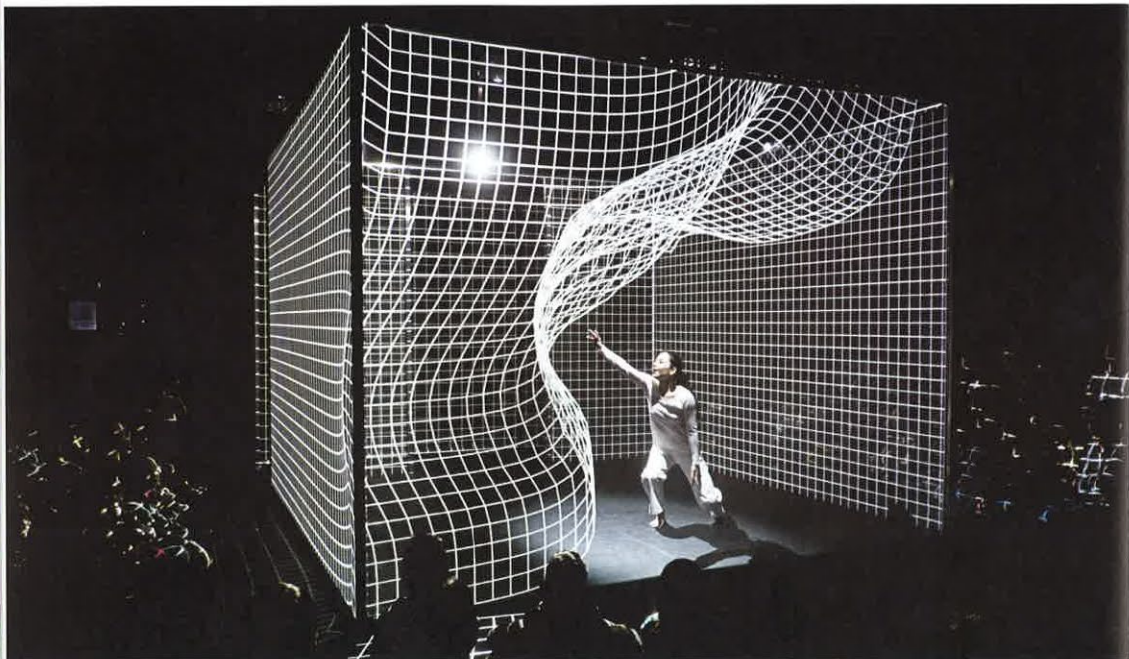
L'actualité & les réalisations

Les belles immersives

Les nouvelles voies scénographiques - 6^e 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 © Hervain F. Gernie

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^e 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 nom 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.



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

Dans la danse du xx^e 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 xvii^e 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.

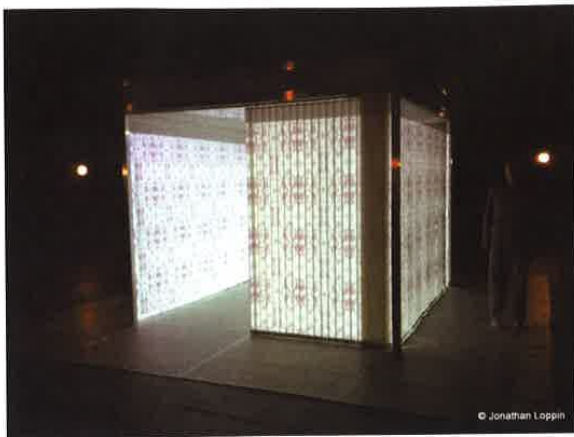
Rideaux et révélations

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

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



Chambre 209 de Sylvain Gould - Photo © Jonathan Loppin

cloison entière, et on peut voir dans leurs mouvements ondulants le pendant du principe interactif électronique développé par *Hakanaï*. 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 soi 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, Élanecourt (78),

19 février : salle Jean-Favre, Langres (52),

28 mars : L'Atelier culturel, Landerneau (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 *Hakanaï* 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 Coëvrons, 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

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

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

Adrien Mondot et/and Claire Bardainne





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



ADRIEN M / CLAIRE B

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

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

Exposition / exhibition *XYZT Les Paysages abstraits*
au / 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.



Acqua Alta

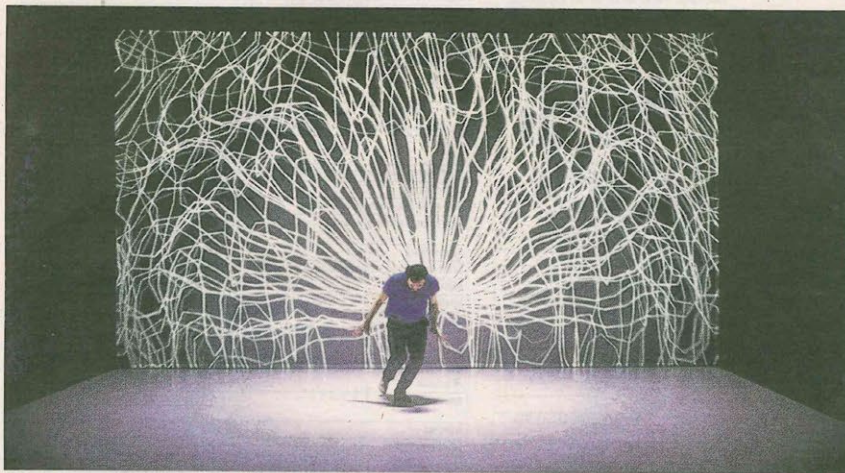
36

SORTIES

FESTIVAL

Les Composites, au-delà du réel

COMPIÈGNE La 22^e édition du festival qui mêle arts de la scène et nouvelles technologies s'ouvre ce mardi, avec un spectacle et une exposition bluffante.



« Acqua Alta », par la compagnie Adrien M & Claire B sera joué en ouverture, ce mardi 5 mars. (Photo : Romain Étienne)

Depuis 22 ans, Compiègne et ses théâtres ouvrent leurs scènes aux nouvelles technologies, confrontent les arts du spectacle au virtuel, mettent à l'honneur casques de réalité virtuelle, procédés de projection vidéo que l'on aurait pu vouloir cantonner aux jeux vidéo ou aux films à effets spéciaux. « *Le virtuel nous interroge sur notre rapport au réel, à l'humanité*, observe Éric Rouchaud, directeur des théâtres de Compiègne. *Les nouvelles technologies parlent de notre humanité, comment elles l'affectent, ou l'aident.* » Les Composites, qui s'ouvrent ce mardi 5 mars, contribuent très largement à alimenter cette réflexion.

VOYAGE DANS L'IMAGINAIRE

Et ça commence dès le spectacle d'ouverture, qui sera précédé du vernissage d'une exposition d'installations interactives. « *Ce sont des spécialistes du mouvement 3D* », vante Éric Rouchaud, qui suit de près leur travail depuis de longues années. Adrien Mondot et Claire Bardainne officient au sein de la compagnie qui porte leurs noms. Elle est scénographe, designer graphique et artiste plasticienne. Il est jongleur et informaticien. *Pixels*, aux Composites en 2015, c'était eux.

Cette année, ils présentent *Acqua Alta*, un spectacle de danse. *Acqua alta* désigne le phénomène de montée des eaux dans la région de Venise. La compagnie s'est inspirée de ce terme pour emmener le spectateur dans un voyage extraordinaire dans l'imaginaire de l'eau,

A SAVOIR

• **Les Composites**, du 5 mars au 5 avril à Compiègne, à l'espace Jean-Legendre et au Théâtre impérial, et en itinérance à Bury, Bresles, Le Meux et Trosly-Breuil.

Les spectacles ont lieu à 20 h 30. • **L'exposition « Mirages et mirades »** est visible les mardis, mercredis, vendredis et samedis, du 5 au 30 mars, de 14 à 17 heures et les soirs de spectacle. Uniquement sur réservation.

• **Renseignements** et réservations : 03 44 92 76 76 ou www.theatresde-compiegne.com (billetterie en ligne).

mêlé à celui de la catastrophe. Deux danseurs incarnent la rencontre de la délicatesse et de l'accident, de la fragilité et de l'équilibre, de la grâce et du rire. La création sonore du spectacle est signée Olivier Mellano, compositeur, multi-instrumentiste que l'on a notamment vu jouer aux côtés de Miossec et Dominique A à la fin des années 90 et au début des années 2000.

Avant le spectacle, qui sera joué sur la scène de l'espace Jean-Legendre, leur exposition *Mirages et miracles* sera inaugurée. Elle sera visible jusqu'au 30 mars. Avec ces installations interactives, le public bascule dans un monde virtuel. Au passage d'une tablette ou, alors que l'on revêt un casque de réalité virtuelle, ce qui n'était que simple gravure s'anime. Toute une vie et un univers en 3D jaillissent. « Cette

exposition très originale, très innovante, a déjà été présentée à Lyon, à Valence et partout où elle passe, elle remporte un franc succès. » Pour profiter pleinement du spectacle, et du matériel mis à disposition, il est nécessaire de s'inscrire.

ITINÉRANCE

Le festival se poursuit jusqu'au 5 avril avec quatre autres spectacles. *Amadigi*, un opéra de Hændel, sera ainsi donné au Théâtre impérial ce vendredi 8 mars avec une mise en scène originale, reposant sur la projection d'images. Place le mardi 12 mars, à Patrice Thibaud et Olivier Saladin, deux anciens Deschiens, dans *Welcome*, une création drolatique qui interroge la notion de paradis. Marion Aubert, le mardi 19 mars, présentera *L'Homme de rien*, un spectacle à la croisée des arts – danse, théâtre, art numérique – qui dresse le portrait de notre société en général et de l'homme en particulier.

Le festival se termine en itinérance les 2, 3, 4 et 5 avril avec *Je clique donc je suis*, du mentaliste Thierry Collet, capable de deviner tout de votre vie. Pour ce spectacle, il est expressément demandé de laisser son téléphone portable allumé. ■

ORIANNE MAERTEN

sur le web
COURRIER-PICARD.FR

A retrouver en vidéo
sur notre site internet

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

Onirique, magique, poétique, voilà autant de termes qui collent aux pixels des créations 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 créer l’enchantement 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 Déco 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 études et passe-temps et crée un premier spectacle de jonglage numérique en 2004. Depuis leur rencontre en 2010, 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 *Plex*, une collaboration en forme de blockbuster avec le chorégraphe Mourad Merzouki, deux expositions interactives et un livre numérique.

CECILE JONNE



et murmurent à l’oreille de leurs logiciels. Les deux créateurs se revendiquent avant 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, buée, 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 régie se joue en direct avec la 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’envie 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 : s’adresser à leur enfant intérieur. C.S.

C’est le déluge !

Le 8 mars, seule la version scénique d’*Acqua Alta* sera présentée à la Maison de la danse, dans le cadre du festival Sens dessus dessous, mais on pourra découvrir les trois formes de cet ambitieux projet en octobre, toujours à la Maison de la danse. Sur la scène, en pleine montée des

eaux, deux danseurs doivent apprendre à vivre ensemble alors que des animations numériques, « *semblables à des esprits de Miyazaki* », viennent à leur rencontre. Un spectacle qu’Adrien et Claire souhaitent loufoque et burlesque.

Acqua Alta, vendredi 8 mars à 20h30 à la Maison de la danse, Lyon 8^e. À partir de 6 ans. De 16 à 32€. maisondeladanse.com

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 odysée 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 Jéliote, Oloron-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

Adrien M & Claire B font danser les pixels

La Fondation Martell, à Cognac, accueille une installation du couple d'artistes, « L'Ombre de la vapeur »

EXPOSITION COGNAC (Charente)

On y restera la journée entière. On s'y allongera, les yeux grands ouverts, paré à avaler d'un trait les myriades d'étoiles, les traînées de confettis blancs, les volutes de bâtonnets qui tourbillonnent dans l'espace. On en sortirait délicieusement abruti par ce ruissellement lumineux auprès duquel *La Guerre des étoiles* n'a qu'à bien se tenir.

Cette séance d'émerveillement, hypnose qui ne dit pas son nom, porte un titre énigmatique : *L'Ombre de la vapeur*. Ses auteurs, le couple d'artistes numériques Claire Bardainne et Adrien Mondot, repérés pour leur formidable création visuelle dans le spectacle *Pixel* (2014), de Mourad Merzouki, ont occupé avec grâce les neuf cents mètres carrés du rez-de-chaussée de la nouvelle Fondation d'entreprise Martell à Cognac.

Rivière cosmique

Numéro deux du cognac, Martell a conservé ses stocks dans le bâtiment historique construit en 1929 qui abrite aujourd'hui la fondation. Tour large et massive, brute de béton, dans l'esprit du Bauhaus, cette sublime sentinelle planant au-dessus de Cognac empile trois parallélépipèdes et culmine à vingt-quatre mètres de haut. Fermée en 2005, elle est en rénovation depuis 2016. Son premier lieu d'exposition consacré aux installations immersives a

été inauguré en juin avec *L'Ombre de la vapeur*. « A la manière d'un écrivain, j'ai l'histoire en tête et ses chapitres vont s'écrire au fur et à mesure des artistes avec lesquels j'ai envie de travailler », explique Nathalie Viot, directrice de la fondation. *Adrien M & Claire B* proposent un voyage intime et onirique entre terre et ciel. Leur œuvre est l'exemple parfait de ce que je souhaite donner au public, de la joie, du mouvement, de la quiétude, de l'esprit, du rêve... »

La fabrication de cette installation, qui est aussi une expérience interactive, a exigé six mois de travail. En octobre 2017, lorsque Adrien Mondot et Claire Bardainne visitent pour la première fois l'espace, ils sont frappés par des plaques noires couvrant le plafond. Il s'agit d'un champignon nommé torula qui se nourrit des vapeurs de l'eau-de-vie nommée « la part des anges ». Tout Cognac en est tatoué. « Nous sommes souvent attirés par des phénomènes

naturels qui semblent anodins et que nous aimons transposer pour leur donner une nouvelle visibilité, explique les créateurs. *Rendre visible l'invisible, ce n'est pas forcément une activité « paranormale ». L'imaginaire à l'œuvre dans la naissance de ce champignon s'est révélé très proche de celui qui nous est familier : l'obscurité, nécessaire au vieillissement des eaux-de-vie, ainsi que l'évaporation et la disparition, cette fameuse part des anges, sont au cœur de nos recherches. »*

A partir de cette seconde peau moisie mais céleste, le duo conçoit un plafond de nuées en voile de métal sur lequel sont projetées les images numériques. Cette déferlante de pixels souffle sur tout l'espace propulsant des courants contraires de particules, cousines de la torula agrandie au microscope. C'est d'ailleurs la transcription de l'ADN du champignon en

ondes mélodiques qui a impulsé la musique d'Olivier Mellano intitulée *Cantique du champignon*.

Un peu mystico-hallu le champignon de Cognac ? Formidablement. On y retrouve la signature Mondot-Bardainne, leurs flux sous influence de modèles physiques. Mais on ne se contente pas de léviter dans cette installation immense et pourtant très enveloppante. On danse aussi dans cette rivière cosmique qui ouvre et ferme des corolles invraisemblables dès que l'on fait un pas sauté ou nous emporte dans une spirale infernale à la moindre pirouette. Une tornade se lève qui renvoie l'air à un pur fluide mal léable ; à peine bouge-t-on un cil. « Nos images n'ont de sens que si elles entrent en relation avec le corps, transformant l'espace en partenaire vivant, assurent Bardainne et Mondot. Nous cherchons loin du



« L'Ombre de la vapeur », Installation de Claire Bardainne et Adrien Mondot. ADRIEN M & CLAIRE B

La fabrication de cette « expérience interactive », a exigé six mois de travail

figuratif, mais au plus proche du mouvement naturel des choses. Avec minimalisme, mais en le peuplant d'imaginaire. Il faut apprendre à la technologie digitale à épouser l'humain et la matière pour devenir un lien possible. »

L'Ombre de la vapeur est la première installation monumentale de ce couple d'artistes singuliers qui ont fondé leur compagnie en 2011. Conçue et fabriquée avec une vingtaine de collaborateurs, elle fonctionne avec trente vidéo-projecteurs et seize ordinateurs qui contrôlent les déplacements des visiteurs. Elle illumine la démarche de ces « chorégraphes de pixels » comme ils se définissent.

Claire Bardainne, plasticienne, et Adrien Mondot, jongleur et informaticien, révélés en 2004 par l'opération Jeunes Talents Cligue, se sont bien rencontrés. « Nous sommes habités par le désir d'animer des images qui sont par définition inorganiques, expliquent-ils. Nous souhaitons créer le trouble d'une sensation de présence, ainsi qu'opère le marionnettiste. De là naît une forme d'animisme numérique. » ■

ROSITA BOISSEAU

L'Ombre de la vapeur, de Claire Bardainne et Adrien Mondot. Fondation d'entreprise Martell, à Cognac (Charente). Du jeudi au dimanche, de 12 heures à 19 heures. Nocturne le jeudi jusqu'à 21 heures. 5 €, forfait famille 10 €. Jusqu'en avril 2019.

ENTRETIEN AVEC NATHALIE VIOT

Fondation Martell.



Fondation Martell : marier culture locale et rayonnement international

Photo : Philippe Caumes/BLP Architects.

Lancée en 2016 à Cognac, la Fondation d'entreprise Martell inaugure le 30 juin ses installations *in situ*. Nathalie Viot, sa directrice, nous confie en exclusivité les contours de son projet, entre art contemporain et artisanat, et dévoile la programmation inaugurale qui met en avant Claire B et Adrien M.

Propos recueillis par Sarah Hugounenq

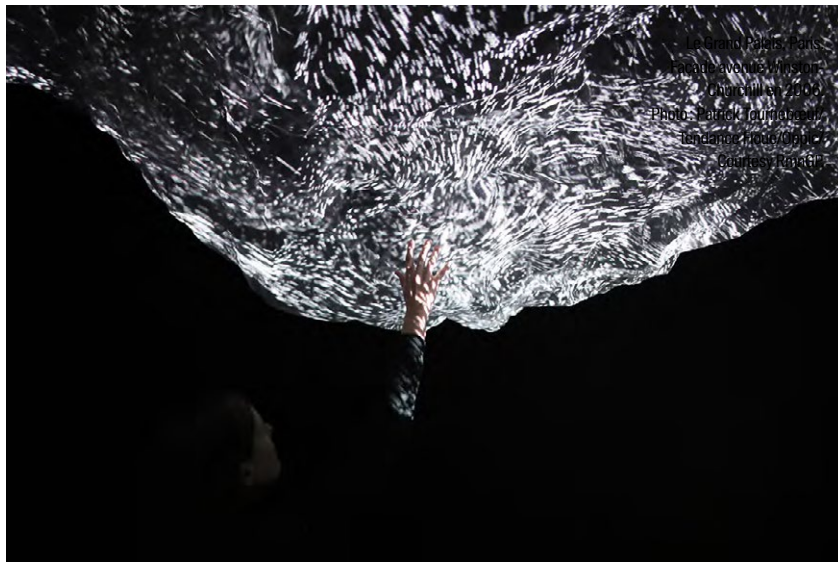
Les travaux de la Fondation Martell s'échelonneront jusqu'en 2021. Que verrons-nous le 30 juin ?

NATHALIE VIOT_ La fondation sera dans la droite ligne de ce que nous programmons depuis l'été 2017 au Pavillon Martell de SelgasCano, dans les jardins. Désaffectée depuis douze ans, la tour d'embouteillage historique de la maison Martell exigeait du nouveau. Le bar panoramique sur le toit est un projet de design local avec des artisans comme Christian-Thierry Drevelle ou Christophe Bret. Le rez-de-chaussée, sur 900 m², accueille de grandes installations de Claire B et Adrien M, ainsi qu'une boutique. Pour cette vitrine, nous imaginons en confier le contenu à un commissaire qui choisira des œuvres en lien avec la programmation, des artistes que nous voulons promouvoir, offrir des cartes blanches à des pop-up stores... Nous nous concevons comme un grand collectif. /...



Nathalie Viot,
directrice
de la Fondation
Martell.
Photo : DR.

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

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, ndr*) 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

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.

/...

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 m², 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'oubliez 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 parie 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. A 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. Dénuée 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 ziggourat 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 sensuelle et poétique offrant d'extraordinaires émotions. — **Thierry Voisin**

Y aller

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

Dormir

| Hôtel Quai des Pontis, 16, rue des Pontis | 05 45 32 47 40 | Hébergement insolite en bordure de la Charente: lodge, cabane sur pilotis, roulotte | A partir de 78 € | Piscine et espace de loisirs.

Manger

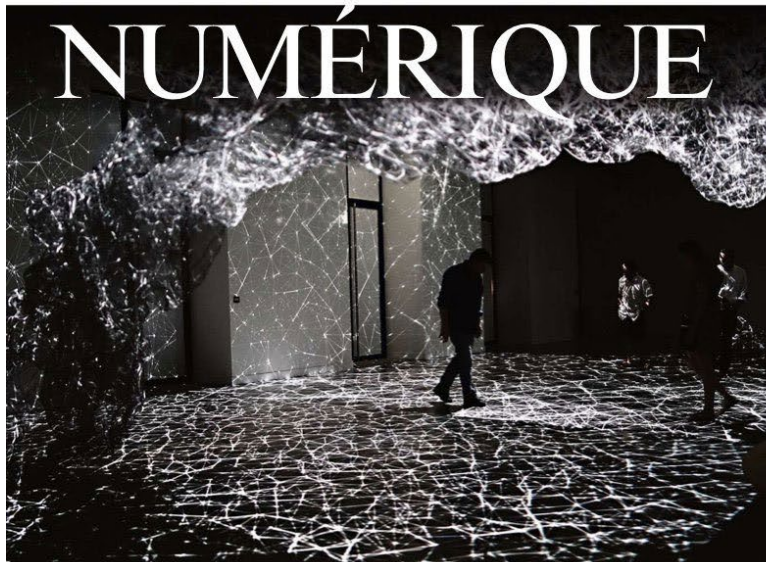
| Le Bistro de Claude, 35, rue Grande | 05 45 82 60 32 | Cuisine du terroir, entre terre et mer (tartare d'avocat, mangue et tourteau, noisettes d'agneau en croûte d'herbes) | Formules midi 23-28 €.
| La Maison, 1, rue du 14-Juillet | 05 45 35 21 77 | Cuisine savoureuse et colorée du chef Pierre Dumas (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 36 33 51 | Entrée libre.

PLUS D'ADRESSES
SUR TELERAMA.FR

Art



Jongleurs de lumière

DUO À Cognac, le binôme Adrien M & Claire B dévoile une création interactive monumentale

Envoyé spécial
Cognac (Charente)

Des étincelles dans les yeux, Adrien Mondot et Claire Bardainne paraissent fatigués mais heureux en cette fin juin. À 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 rez-de-chaussée de la flamante Fondation d'entreprise des cognacs Martell, dans un immeuble Bauhaus en réhabilitation. « *Générer un environnement interactif aussi grand est inédit dans notre parcours.* » On comprend leur fierté lorsque l'on découvre, ébahi, 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* » (325.000 au total) s'accélèrent et s'entrechoquent en fonction des mouvements des visiteurs. Un peu comme si on marchait dans des tas de feuilles mortes ou si on touillait 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 infrarouges 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* ».

Consacré par le succès mondial de *Pixel*, spectacle de Mourad

Merzouki dont il avait signé en 2014 la scénographie numérique envoûtante, 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. Inspirée par la torula, le petit champignon noir qui prolifère là où le cognac vieillissant s'évapore sur les murs charentais, *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, loin s'en faut, dans toutes les installations immer-

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

sives. Là où d'autres font germer une débauche de paysages ou de tableaux anciens en 3D, les apparitions engendrées par le couple d'artistes lyonnais demeurent strictement graphiques et minimales. Ce faisant, elles interpellent notre lien à ces petits points animés qui les constituent, curieusement dotés du pouvoir d'interagir, de semer le trouble, de vivre.

Jongleur et informaticien autodidacte, Adrien explique que s'il 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 reconnu en Claire, plasticienne passionnée de jeux vidéo comme lui, sa meil-

leur alliée : « *Elle est habituée à construire 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 surgisse d'un corps ou d'une projection. Nous plaçons l'humain au centre, dans un rapport sensible et physique avec cette réalité virtuelle.* » Une possibilité qui les a conduits à réfléchir avec des danseurs et à devenir chorégraphes afin « *que le corps puisse habiter l'image* », insiste Claire. « *Nous nous percevons comme des gens du spectacle.* »

L'artiste resitue l'explosion de l'art numérique dans une dimension plus historique : « *Au début du XX^e siècle, à l'avènement du béton et de l'acier, les formes architecturales sont d'abord restées 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 vit un moment comparable : on a encore besoin d'empathie avec le médium et de temps pour révéler les écritures spécifiques que la technologie génère.* »

Si leurs idées fourmillent (spectacles, livres en réalité augmentée), l'enjeu 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 suggèrent une harmonie possible entre l'homme et la technologie.* » Une quête qui, pour ces artistes adeptes de « *l'animisme numérique* », titille même le spirituel : « *Donner vie à des images de synthèse dépourvues de mémoire et d'ancêtres, voilà un trouble qui nous intéresse.* » ● **ALC.**

« *L'Ombre de la vapeur* », du jeudi au dimanche jusqu'en avril 2019 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'écrin 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^{er} mai 2019.



OUVERTURE

FONDATION D'ENTREPRISE MARTELL Avant l'inauguration de ses 5 000 m² 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.fondationentreprise-martell.com



n° 222

n° 6 - 2018
ISSN 0986-1351
prix 16 €

La technique au service
du spectacle vivant,
de l'événementiel
et de l'exposition

L'Ombre de la vapeur

L'Espace des Arts

Julien Gosselin

ACTUALITÉ ET RÉALISATIONS

MUSÉO & SCÉNO

La part des anges

■ Géraldine Mercier
Toutes les photos sont de © Adrien M & Claire B

Cognac, fin des années 20', la tour Gâtebourse, 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 tricentenaire. La tour fait peau neuve et dans son ventre de baleine (880 m² au rez-de-chaussée) s'est échouée la dernière fantaisie 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 Mellano en exaltant un natif tenace (*baudoinia compliacensis* ou *torula*), petit champignon noir nourri aux vapeurs d'alcool, la fameuse part des anges. Splendeur.



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

Animismes

Le récit a de quoi alimenter les théories sur l'animisme. Tout y est hasard bienheureux. À commencer par la création même de la fondation. Résumons-nous. Martell, la plus vieille maison de cognac, fête ses 300 ans et ne sait que faire d'une tour style Bauhaus construite dans les années 20' dans le quartier de Gâtebourse, ici-même où Jean Martell avait fondé, en 1715, sa maison de négoce en eaux-de-vie. César Giron, petit-fils de Paul Ricard et PDG de la filiale Martell, Mumm, Perrier-Jouët, rencontre Nathalie Viot par le biais de Colette Barbier, directrice de la fondation Ricard. Viot codirige l'agence Less is more et a fait ses armes comme conseillère pour l'art contemporain à la Ville de Paris où elle s'est occupée du programme "Art dans l'espace public". L'idée d'une fondation est esquissée, définie et retenue. On lui confie le navire. Alors

que le chantier intérieur débute et que la boutique ouvre tout juste ses portes, elle songe à magnifier le lieu. "Dès 2016, je propose de m'introduire dans le bâtiment encore en friche. La boutique Martell étant ouverte, le passage en bois de chêne posé, la rénovation des espaces extérieurs et le jardin commençant à grandir, j'appelle Vincent Lamouroux et lui demande de faire quelque chose. Il crée Par nature, un paysage minéral et végétal majestueusement sculpté à la chaux blanche recouvrant tout l'espace du 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 Confluences, dans le cadre d'un programme proposé par les Nuits sonores. Viot est séduite par *La Neige n'a pas de sens petit*, livre monographique qui offre une série de dessins en réalité augmentée. Elle trouve les artistes géniaux. Elle les invite à une visite des chais et *L'Ombre de la vapeur* mûrit dans leurs esprits. "Ils

ACTUALITÉ ET RÉALISATIONS

MUSÉO & SCÉNO



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

sont venus en janvier, il faisait froid et il pleuvait, dans un bâtiment en chantier. Je le précise car je suis admirative 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 animistes donc, avec la part des anges, tout était là..."

L'Ombre de la vapeur

Imaginez la scène : vous pénétrez par un porche en chêne, semblable à une coque de bateau. À gauche, un vaste hall orné d'un lustre géant fantasmagorique, hommage à l'art roman, signé Nathalie Talec – verre, céramique, métal, lumière. Saisissant. La porte suivante s'ouvre sur *L'Ombre de la vapeur*. Noir salle. La pluie de larmes numériques dessinées finement au pinceau, coule sur le mur du lointain et glisse au sol dans un lac interactif. Un voile de métal (aluminium) sculpté serpente du sol au plafond étoilé de particules numériques et bercé par une mélodie organique et hypnotique. La voix de la chanteuse Kyrie Kristmanson susurre *baudoinia complacensis*. C'est cosmique et harmonieux. Cela ressemble à un grand chant du monde. Aux pieds des pylônes, des bancs en bois, ici et là quelques coussins. La boucle dure 40 min. Toutes les 20 min, une rupture vient bousculer le temps et l'espace. Vague, un flot soudain de particules lumineuses déferle à toute vitesse. Scintillement, une apparition de constellations. Mondot et Bardainne 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 complément parfait, comme une ponctuation. Mais ils ne disparaissent pas l'un dans l'autre. Non, ce sont plutôt deux esprits, métronomes ajustés, battants au même rythme. C'est émouvant. Elle :

"On s'empare toujours de choses qui peuvent paraître des détails. On les rend visible. On leur donne la parole. 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 sous notre nez... On a pénétré dans l'imaginaire du processus. Tu vois le vieillissement dans des bouteilles recouvertes d'osier. Tu vois qu'il faut que cela passe par le noir. On t'explique l'évaporation à travers les fûts 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 va disparaître, sa mémoire 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 croisé ça avec cette inspiration. Matériellement parlant, il y avait ce voile de métal qui nous taraudait et que nous avions envie de tester. Projeter sur une surface non plane était un nouveau terrain d'expérimentation. Le voile, nous l'avons cousu pour obtenir un grand format et atteindre l'échelle souhaitée et l'avons sculpté de manière classique avant de projeter sur la matière. En parallèle, nous avions 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 modalité d'interaction qui soit plus fine et plus subtile que juste ça bouge quand je bouge. On voulait pouvoir capter les infinies petites variations de mouvement du corps, y compris quand il n'y a pas de déplacement mais une simple rotation. Ce qu'on appelle du flux de mouvement. Ce n'est plus de la détection de personne. 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 Martell

projet, on a missionné un développeur freelance pour créer le logiciel d'analyse de mouvement qui est venu s'interfacier avec notre logiciel iMotion sur lequel on a rajouté un modèle de physique de fluide qui soit rapide". Elle : "Qui dit vapeur dit fluide. À partir de là on a imaginé l'idée d'un mouvement fluide et...". Lui : "...donc un algorithme qui soit capable de développer vraiment la fluidité et ensuite l'architecture logicielle, des partitions de paramètres envoyées à iMotion". Elle : "Trente vidéoprojecteurs pilotés par seize ordinateurs pour arroser la totalité de la surface. C'est un petit défi pour nous d'avoir pu synchroniser la totalité d'un dispositif aussi complexe dans son motif". Lui : "Deux mois de location d'un espace à Lyon et dix jours de montage. On était quinze et on a travaillé finement l'assemblage entre la technique et l'artistique. C'est notre ADN". Elle : "Toutes les réponses artistiques ne peuvent 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'équipe, ça a été un jalon extraordinaire". Avec Olivier Mellano, ils se sont rencontrés à l'occasion de la création de *Mirages et Miracles*.

Le cantique du champignon

C'est peu dire que le trio Bardainne, Mondot, Mellano s'enthousiasme des découvertes prodiguées par la conception de *L'Ombre de la vapeur*. Enthousiasme partagé. Qui sont-ils ? Adrien Mondot et Claire Bardainne, 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 crédo. Olivier Mellano est un compagnon de route. Musicien et compositeur des profondeurs, il est résolument inclassable et dynamise les styles figés. *L'Ombre de la vapeur* leur a permis d'expérimenter la génialissime découverte de la protéodie. La conversation avec Olivier Mellano commence par cette extase à l'idée de pouvoir incarner si parfaitement une vie spirituelle et un champ vibratoire perçus mais invisibles. Emulation. La protéodie est la théorie inventée par le chercheur Joël Sternheimer

alias Evariste (parce qu'il est aussi musicien) qui postule qu'à chaque acide aminé sont associées certaines ondes pouvant 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 dément. L'été dernier, j'écoute par hasard une émission sur France Culture. C'était Joël Sternheimer. J'ai été passionné. Ce sont des choses qui m'intéressent vraiment. Je travaille également sur le diapason 432 Hz. Cette histoire de protéodie 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 protéodie. Je ne sais pas ce qui est vrai ou faux là-dedans et à la limite je m'en fiche mais je trouvais incroyable l'idée que la matière première de la composition soit cette protéodie. 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 sidérant est que lorsque j'ai posé les mélodies dessus, je n'ai eu aucune retouche à faire. Tout était parfait comme un gant qu'on enfille. Alors même si ce n'est qu'une idée de l'esprit, elle est suffisamment saisissante pour que ce soit une matière sur laquelle travailler. On verra maintenant si des champignons poussent partout !" Voilà pourquoi, immergés dans cette installation totalement numérique, nos sensations sont organiques. Cette fenêtre 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 pensée. 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 Bardainne, 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 dûe 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 protéodie, 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/>)

Filed Under: ARTICLES À LA UNE (<http://pointcontemporain.com/articles/articles/>), EN DIRECT DES EXPOSITIONS (<http://pointcontemporain.com/articles/en-direct-des-expositions/>)

Mirages & miracles

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

Déroutant. C'est le premier mot qui vient à l'esprit lorsqu'on pénètre le seuil de 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 arborent le sol et les murs. On pourrait penser que c'est un peu plat. Puis soudain, on nous distribue un iPad et l'exposition prend vie. On se positionne devant chacune des œuvres qui s'animent comme par enchantement: pluies d'étoiles, tempêtes, esprits danseurs aux longues crinières, funambule... Les pierres ont en réalité mille visages!

"Dans un premier temps, je voulais révéler la vie cachée des cailloux, plaisante l'artiste, Claire B. J'ai montré que derrière ce qui peut sembler mort, il y a toujours une âme. C'est une sorte d'animisme numérique teinté de beaucoup de joie." Un message d'espoir donc, dissimulé derrière l'encre noire des dessins. "C'est une manière de montrer la technologie sous un jour positif." Cela est rendu possible grâce à une application créée par les deux artistes. Du nom d'AMCB, elle permet de détecter les signaux dissimulés dans les lithographies pour déclencher le mouvement des

œuvres sur l'écran : "Comme des codes-barres", simplifie Claire.

Les visiteurs charmés par la réalité augmentée

Le public, venu en masse le soir de l'inauguration, semblait bercé par la douceur de l'exposition. Mais pas pour les mêmes raisons. Sienna, 7 ans, était visiblement heureuse 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 morale : l'artiste nous montre que la réalité n'est pas celle des écrans", avance Christelle, 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 : thème circassien par excellence, c'est finalement lui qui vient lier toutes ces installations miraculeuses.

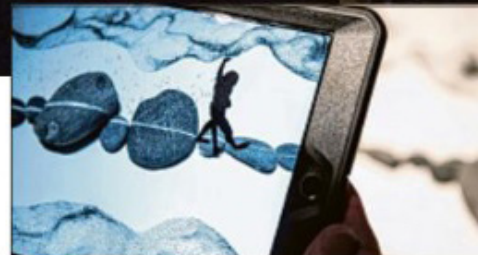
Megan ARNAUD

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.

/PHOTOS M.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 tracés mystiques. Mais avec une tablette (fournie), la magie s'opère. Les pierres parlent et leur silence vibre dans la pièce, les tracés s'étirent, une silhouette apparaît et danse. Devant ce spectacle, ce n'est plus eux qui paraissent sans vie.

La tablette ne servira à rien pour les autres pièces. L'outil est le corps (ou l'âme diront les cartésiens). Entrez dans "Murmuration" ; une boule de verre soufflée, à la madame Irma, attend le public. Grâce au casque de réalité virtuelle sur la tête, les mains sont dématérialisées, mais c'est un nuage de pointillés, d'oiseaux minuscules, que vous pouvez contrôler et faire virevolter à votre



Une étrange expérience à vivre jusqu'au 30 octobre. / PHOTO V.SUAU

guise.

Dans "Fantasme", une pièce tout aussi sombre, un casque est suspendu. Après le décompte, après la disparition de tout repère, un "fantôme" apparaît. Dansez et il dansera. 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.

Maria AÏT OUARTANE

"Mirages & miracles", une exposition proposée par le Théâtre d'Arles au Palais de l'Archevêché à Arles. Jusqu'au 30 octobre. Tarifs entre 9 et 3 euros. www.theatre-arles.com

ARL 001

SCÈNES

Les spectacles à ne pas manquer cette semaine



"Mirages & Miracles" (c) Romain Etienne

Un nouveau temps fort démarré 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 consommées, 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*⁽¹⁾. 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^e 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

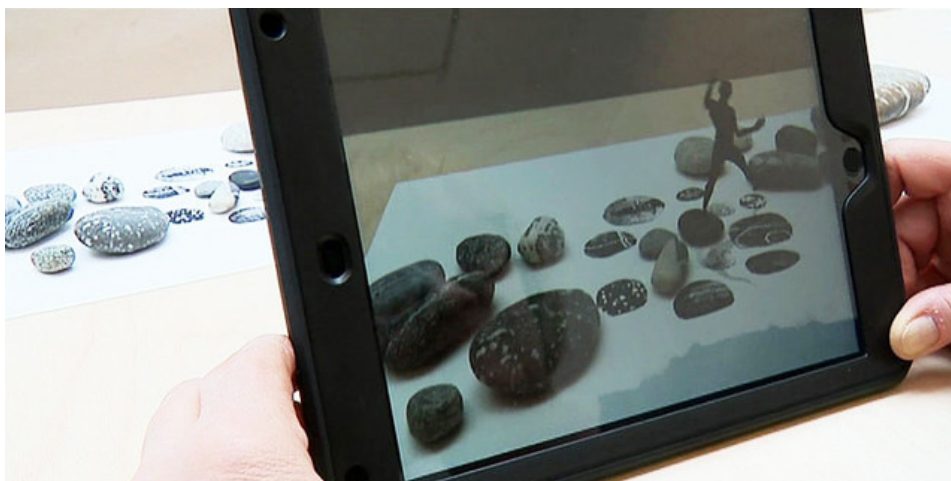


Arts / Numérique

"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 & Miracle" 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

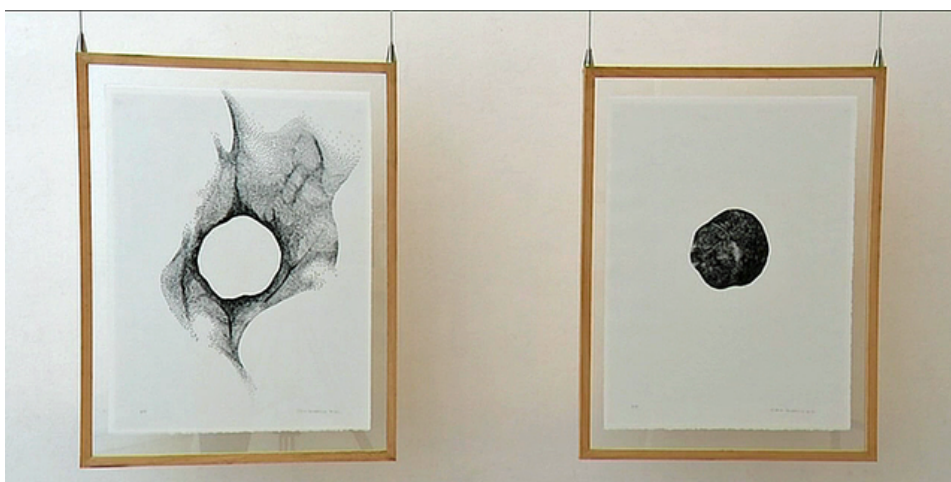
Le duo explore une fois encore la frontière entre le vrai et le faux, la fiction et la poésie, le mirage et le miracle. Le parcours se découvre avec des iPads qui révèlent une animation en réalité augmentée, enrichie de dessins réalisés à la main. On y voit ainsi un danseur virtuel qui évolue sur des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

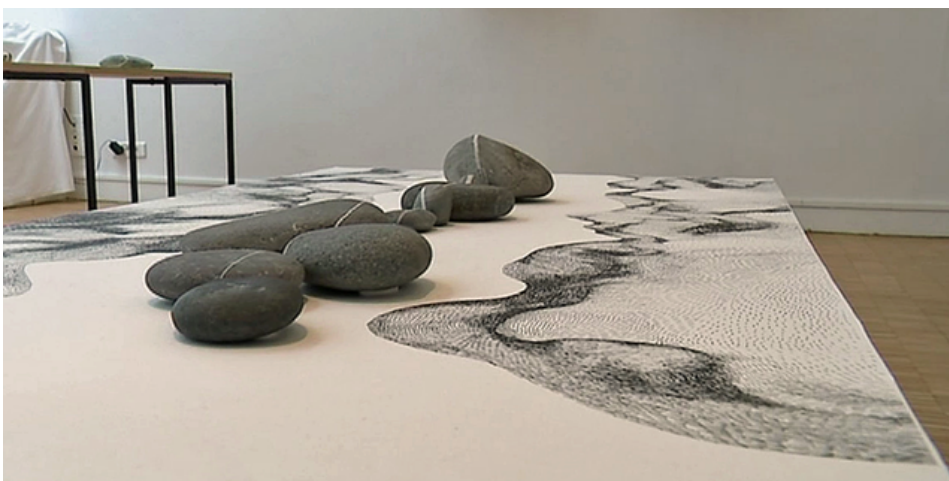
"Mirages & Miracles" : Adrien Mondot et Claire Bardainne marient poésie et réalité augmentée dans une exposition



© 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

Gente y Culturas

Industria

La capital grancanaria participa en un estudio sobre el impacto cultural

Efe
MADRID

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 medirá el impacto de la cultura en la sociedad y la economía local.

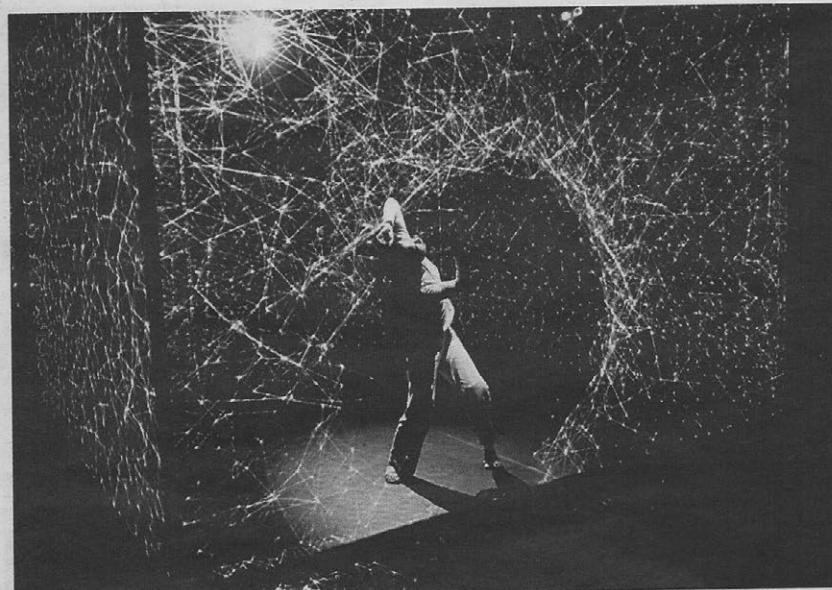
La selección de las 14 ciudades españolas, que se suman a otras 154, se ha realizado entre una muestra de mil de 30 países europeos para desarrollar el nuevo Monitor de las Ciudades Culturales y Creativas, creado por el Centro Común de Investigación (CCI) de la Comisión Europea, según informó ayer la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

La herramienta, que informa sobre la relación entre el dinamismo cultural y diferentes dimensiones de la vida de una ciudad en concreto, se articula en torno a tres índices principales: el dinamismo cultural, la economía creativa y el entorno propicio.

A su vez los índices abarcan nueve dimensiones y están medidos a través de veintinueve indicadores que van desde el número de museos y salas de conciertos hasta el empleo en los sectores cultural y creativo, las solicitudes de patentes de TIC o el nivel de confianza que tienen entre sí los ciudadanos de una ciudad.

Según los parámetros ya analizados, 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 atractivo y los empleos creativos y basados en el conocimiento de París (Francia) y la propiedad intelectual y la innovación de Eindhoven (Países Bajos).

Artes escénicas



Momento del espectáculo 'Hakanai'. | AM-CB.NET

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 Ventura
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

La 21ª edición del Festival Temudas vivirá, este jueves, su día más efímero 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 centrada en la exploración y explicación de lo efímero, característica que marcará el ritmo del espectáculo. Una exhibición artística en la que, según Barjonet, "la improvisación es un factor fundamental" porque "cada vez que bailo, conecto con mi interior, y eso me permite ofrecer un número 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 irán proyectando imágenes

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

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

Hakanai aterriza en Las Palmas de Gran Canaria con una propuesta visual que pisa por primera vez las Islas, pero que ya ha pasado por otras ciudades de España, como Barcelona o Valencia. Esta pieza llega a la capital con la novedad de representarse por primera vez al aire libre, ya que está diseñada para ser realizada en espacios cerrados. "Nuestro *show* se hace, por primera vez, en abierto. Esto va a enriquecer nuestra experiencia y va-

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

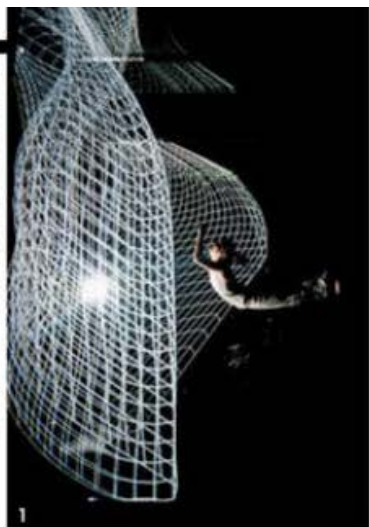
La tercera semana del Festival de Teatro, Música y Danza Temudas, acoge en su escenario una exhibición que lleva 4 años siendo interpretada en Francia, y que ha pasado por otros países europeos consiguiendo un gran éxito de público y una crítica que respalda la calidad de la representación.

Hakanai, de unos 40 minutos de duración, abrirá la tercera semana del Temudas Fest, que hasta el momento, está cumpliendo con las expectativas de asistencia de público de los organizadores del evento en las representaciones que dan forma al programa del festival.

- ▶ **Espectáculo.** *Hakanai*.
- ▶ **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.

L'ART DIGITAL,

ONIRIQUE
Signée Claire Bardainne et Adrien Mondot, *Hakanaï* (1) est une performance chorégraphique où une danseuse évolue dans un cube d'images mises en mouvement en temps réel. *Visage en nuages de points* (2), de Catherine Ikam et Loris Fléri, est une installation vidéo générative dans laquelle apparaît un avatar numérique.



Fondation EDF, où *Data* (6) 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

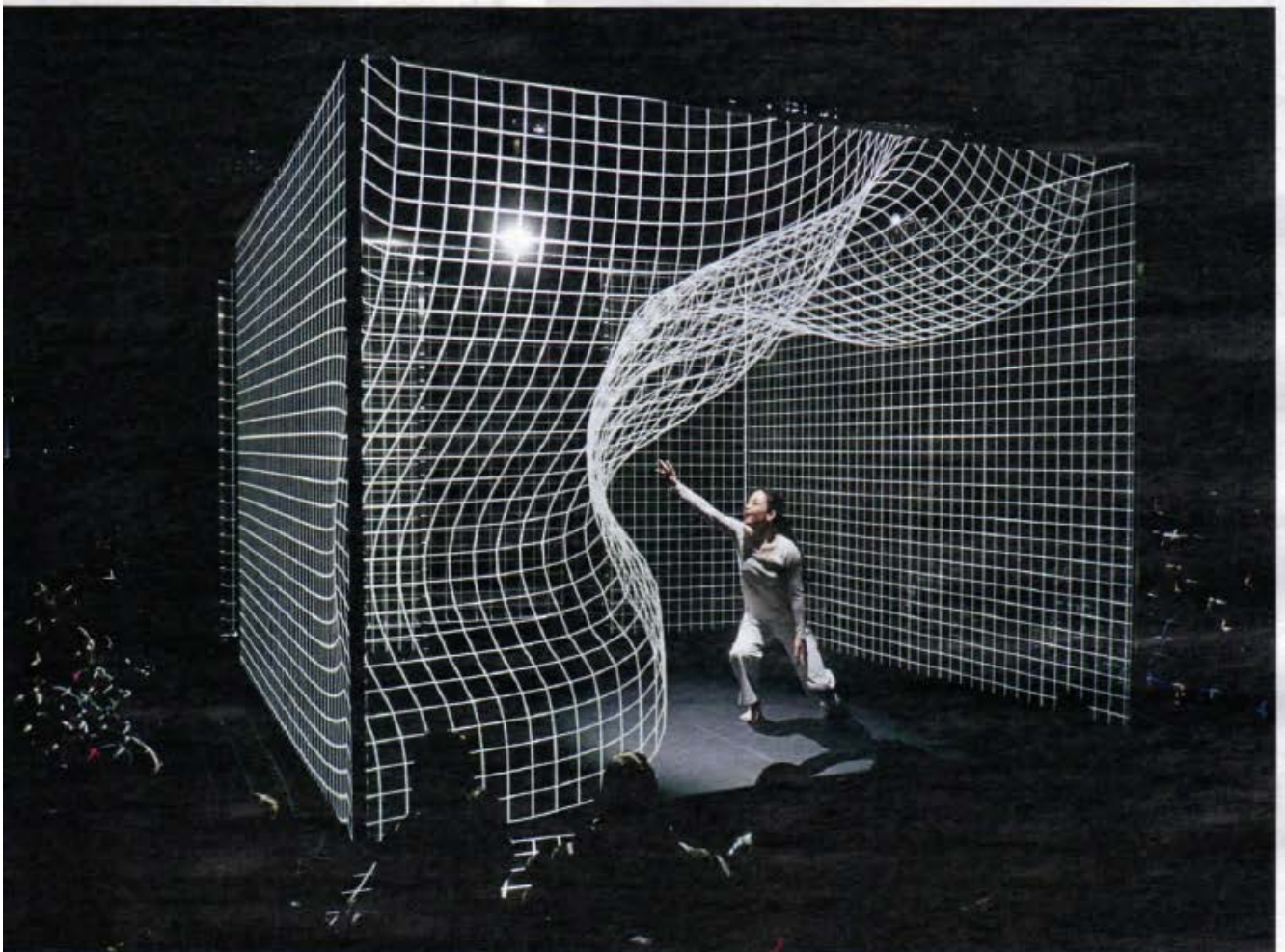
Plus accessibles sont les balades virtuelles que Lyon offre depuis peu aux internautes dans les trésors de son architecture et de ses musées (7). Derrière ce projet exceptionnel, Google Arts & Culture s'est associé avec cinq institutions – dont le Musée des confluences et la Biennale – pour proposer 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^e 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 autoproclamés – 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 IKAM/FLÉRI/ADAGP PARIS 2018 ET ROMAIN ÉTIENNE

LES NOUVEAUX CODES DE LA CRÉATION

En couverture

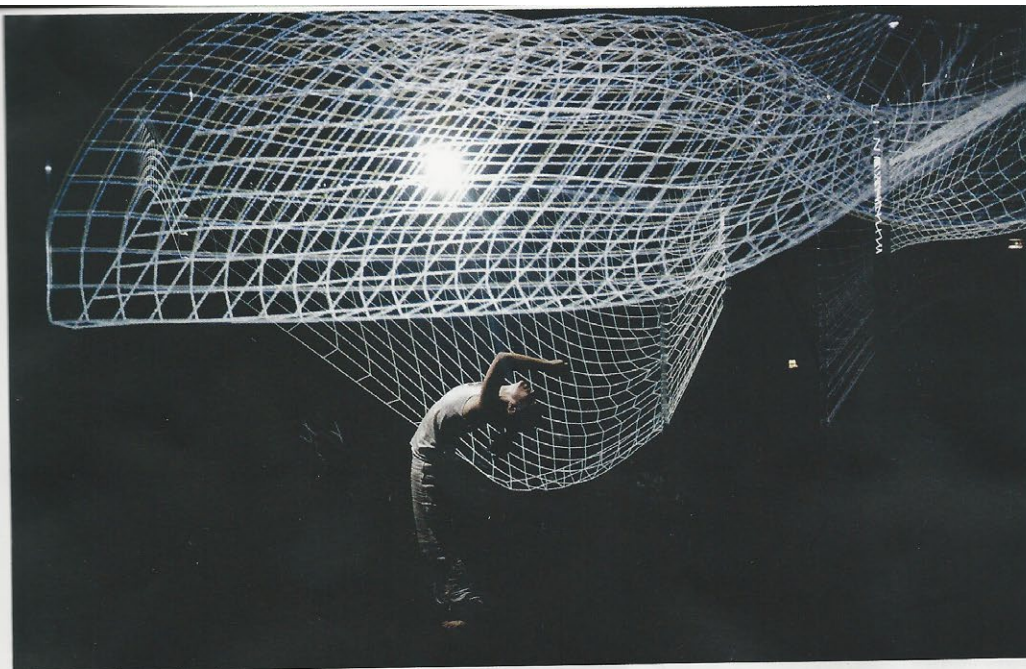


même encore un auteur ? A nous, spectateur-lecteur-auditeur, il importe de sentir son fantôme derrière l'œuvre. Savoir que s'y cachent une histoire, un contexte, une sensibilité, un visage, ce tremblement léger qui signe une présence humaine. Sans l'apport de cet imaginaire, l'œuvre n'est-elle pas desséchée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

LA MACHINE, UN RIVAL OU UN PARTENAIRE ?

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 larrons 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 de chemin. Avec une tranquille obstination. Les

Hakanai (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).



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 Fligel
Photo AMCB

À Lunéville, au Théâtre La Méridienne, *Hakanaï*, vendredi 4 et samedi 5 avril dans le cadre du Festival Facto (au Théâtre La Méridienne et au Centre Erckmann), du 24 mars au 5 avril
03 83 76 48 60
www.lameridienne-luneville.fr

Découvrir le travail d'Adrien Mondot, c'est prendre une claque visuelle. Développant, patiemment et assidument, son propre logiciel informatique, eMotion – tout à la fois “émotion” 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 émouvoir. Sa dernière création avec Claire Bardainne, *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

tulle blanc, 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'enserment 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, trous, 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 ralentis hypnotiques comme dans son emballement 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. ■

* Lire notre article sur *Cinématique* dans *Poly* n°146 ou sur www.poly.fr

HAKANAÏ

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

Hakanaï est une estampe, un corps à corps avec Akiko, âme dansante aux couleurs japonaises. Imaginée comme un cube de tulle 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, créant 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 nuages 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 rayonnante. 🌿

Marie-Charlotte Rossato

Prochaines représentations:

17 juin Médiathèque communautaire d'Escaudain

20 juin Festival *Bains Numériques*, Enghien-les-Bains

04 juillet Festival *PUF*, Pula (Croatie)

25 juillet Festival de Fort-de-France (Martinique)

31 juillet Festival *Mimos*, Périgueux

29-30 août Festival Castel dei Mondi/Castel del Monte, Andria (Italie)



XYZT

**Les paysages
abstraits**

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 "Hakanaï," 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 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 Hélène, 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. »

La revue indisciplinée

www.mouvement.net

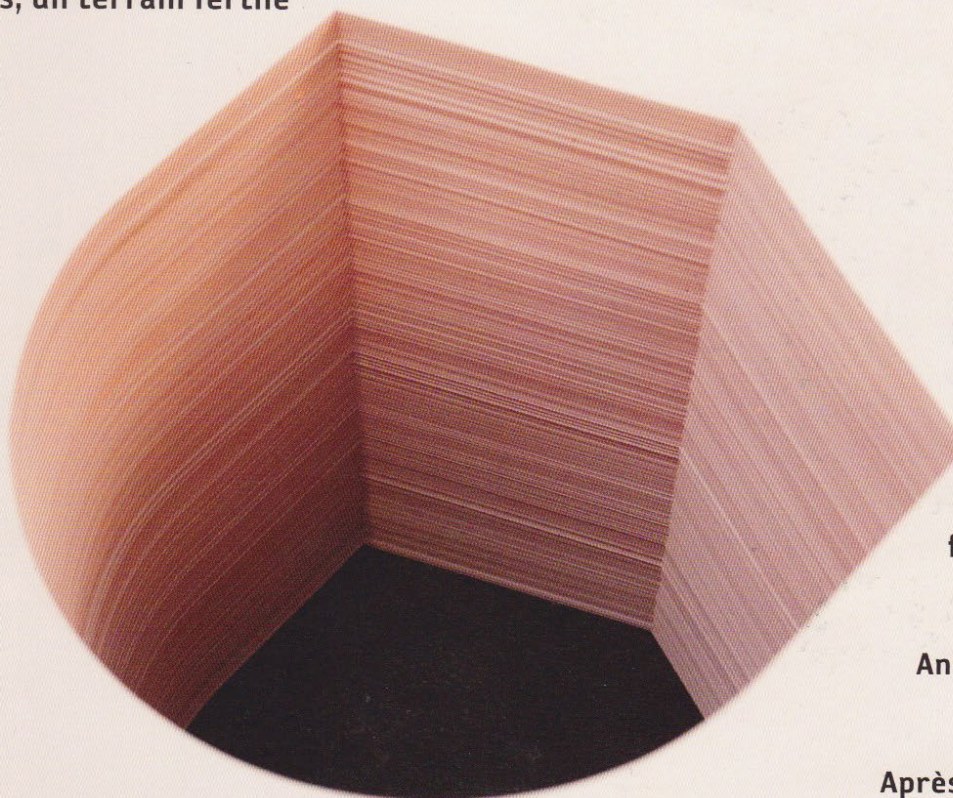
MOUVEMENT

artistes, créations, esthétique et politique | janvier-mars 2012 | numéro 62



L'art met la science en jeu

Entre imaginaire et savoirs, un terrain fertile



New York
Indignés et performers

Algérie
Mémoire et forces vives

Portfolio
Angel Vergara

Balises
Après John Cage
Cirque d'auteurs
Céleste Boursier-Mougenot

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 1.0*, il remporte en 2009 le Grand prix du Centre des arts d'Engien-les-Bains avec le spectacle *Cinématique*. En 2011, la compagnie devient Adrien M/Claire B. Ses créations, toujours orientées par la recherche d'un numérique 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 *XYZT, Les paysages abstraits* et le spectacle *Un point c'est tout*.

Adrien Mondot aime à dire qu'il emprunte au jonglage le goût du jeu sans règle et aux sciences l'appétit 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 2005 avec le spectacle *Convergence 1.0*. Suivront *reTime* et *Cinématique*, qui utilisent les nombreuses possibilités de son logiciel eMotion (*electronic motion*). Patiemment mis au point et sans cesse en évolution, cet outil chorégraphie des objets virtuels (balle, lettre, point, image vidéo) en relation avec des informations captées en direct. « Mes briques de travail sont issues des sciences qui décrivent le monde par des modèles abstraits. Je les utilise dans ma recherche artistique mais en m'affranchissant 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 (*XYZT*) 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).



XYZT, Les Paysages abstraits. Photo : Laurence Fargnol.

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

Cette première version est disparate, sans fil directeur : « C'était un catalogue déraisonné 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 cosignés. La nouvelle version – *XYZT, Les paysages abstraits* –, créée à l'automne 2011 dans le cadre des Rencontres-i, biennale arts-sciences en Isère (voir encadré page 100), n'est pas seulement un prolongement et un approfondissement de la première mouture. Elle s'émancipe de son origine du spectacle vivant et métamorphose ce « catalogue déraisonné » 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'étourneaux... 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 aspirions, 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 inspiratrice des modélisations mathématiques, mais s'impose comme axe dramaturgique. Une Muse aux deux visages ! Dans cette traversée d'une nature revisitée, on déambule de l'*Anamorphose spatiale* aux *Paysages abstraits*, en passant par les *Nuées mouvantes*, les *Collisions discrètes*, le *Sable cinétique*, et les *Organismes typographiques*. On touche, siffle, souffle,

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 trouvée 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'enjeu ici n'est pas seulement d'inventer mais aussi de modifier notre perception du monde, comme l'affirme Antoine Conjard, 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 opèrent une veille sur les technologies aussi bien que sur la société et les préoccupations des artistes, afin d'opérer 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 Bonnéry travaille avec Dominique David (expert en traitement de l'information au CEA) sur la capture du mouvement. Puis Yann Nguema, du groupe

EZ3kiel, invente avec le CEA les magnifiques *Mécaniques poétiques*, ensemble de machines à la fois dix-neuviémistes et high-tech, qui permettent au visiteur de se plonger dans l'univers du groupe (encore visible, voir page 163). Photographie avec Valérie Legembre, théâtre d'objets avec la compagnie des Rémouleurs, jonglage virtuel avec Adrien Mondot... Outre ces résidences, Grenoble découvre aussi les talents d'apiculteur urbain d'Olivier Darné ou les mathématiques un peu spéciales de la compagnie Le t de n+1. Les recherches varient autant dans leurs thèmes que dans les technologies qu'elles mettent en jeu. Parallèlement, l'auteur Daniel Danis réalise actuellement une résidence longue durée, sur un sujet transversal : comment les connaissances scientifiques peuvent modifier nos modes narratifs ? P. V.

www.rencontres-i.eu et atelier-arts-sciences.eu

marche, danse. 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 point de didactisme, seulement le jeu et la poésie.

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

En découvrant son propre corps en mouvement transformé de la tête aux pieds, l'*Anamorphose temporelle* nous procure un bonheur ludique. Un clin d'œil aux miroirs déformants des foires d'antan venant questionner ce qui fonde notre perception de l'émotion du geste. Coup de cœur également aux magnifiques aquariums baptisés *Organismes typographiques*. Cette installation est inspirée de la technique de

magie classique du Pepper Ghost, inventée au XIX^e siècle, permettant de faire flotter une image dans les airs : « On fait surgir, à partir de lettres, des formes abstraites suggérant des organismes vivants (insectes, oiseaux, végétaux) avant de les voir se décomposer à nouveau pour reformer des lettres », commente Claire Bardainne. L'œuvre est éveillée par le souffle. Et, dans sa coïncidence avec le réel, le virtuel délivre 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 manifeste sa forte envie de décliner la notion de coïncidence en créant une série d'installations.

Dans la conception globale d'*XYZT, Les paysages abstraits*, se dégage une ligne de force : faire sortir l'image de l'écran et changer son statut. En faire un territoire vivant. Multiplier aussi ses supports : mur, sol, tulle, surface translucide, air... – et jouer avec les trois dimensions de l'espace : XYZ.

« Là où, dans les spectacles, la position du spectateur est fixe devant un objet spectaculaire en mouvement, le format de l'exposition permet une déambulation à l'intérieur de l'œuvre, une immersion dans la matière et une expérience intime propre à chacun », développe la plasticienne. Bien au-delà de la simple notion d'interactivité, l'exposition met en jeu le corps du visiteur. En modelant la

matière numérique, il fait œuvre. Mais, précieusement malicieusement l'artiste, « plutôt que d'être le démiurge, l'exposition l'invite à devenir un composant de cette nature revisitée, chacun s'inventant alors protagoniste d'un nouvel animisme synthétique ». L'exposition interactive s'inscrit à la frontière des arts numériques et plastiques et ouvre une brèche vers les arts vivants en impliquant la corporéité du visiteur, en lui donnant à vivre des expériences sensibles et sensibles. Derrière ces quatre lettres, de fragiles métamorphoses ouvrent sur des espaces oniriques.

« La porte de l'invisible doit être visible », écrit René Daumal dans *Le Mont analogue*, que les artistes se plaisent à citer. Ils répondent à son injonction par cette exposition sur le fil poétique de l'évanescence.

Christiane Dampne

XYZT, Les Paysages abstraits, jusqu'au 28 décembre au CCSTI-La Casemate de Grenoble ; du 9 au 31 janvier au Kiosque, Mayenne ; du 2 au 16 février à Bouguenais ; en mars à Compiègne et Vélizy-Villacoublay ; du 7 au 27 mai à Rouen ; du 22 au 30 aux Subsistances, Lyon.
www.am-cb.net

Le mouvement de l'air

**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

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 "Hakanaï" 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

«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 Jérémy 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 scombuscolato 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 Vuiton, Margaux Létang

Foto © Romain Etienne

Pixel

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^e 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 psychédéliques 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, stylet 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 parexemple 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 pixélisé, 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.

Mourad Merzouki glisse des pixels dans son hip-hop dans son hip-hop

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

DANSE

Béat. baba. Platsir direct, émerveillement sans condition. C'est l'effet *Pixel*, spectacle imaginé par le chorégraphe hip-hop Mourad Merzouki en complicité avec les deux artistes numériques Adrien Mondot et Claire Bardainne. Quelque chose d'un kidnapping émotionnel sans autre issue que l'abandon.

L'impact de *Pixel* tient d'abord à ce petit point magique démultiplié par milliers sur un tulle transparent. Plein les mirettes 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 montagnes et déferlent comme une vague de fond avant de s'écraser en bain moussant. Comme il existe des centaines de termes en norvégien pour dire les nuances de la neige et de la glace, il faudrait ici 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 sait l'impact d'un geste plastique pour majorer son hip-hop. Sculptures mobiles dans *Dix versions* (2001), square abandonné pour *Terrain vague* (2006), longues cordes dans *Yo Gee Ti* (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 RVBn, 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* enchanté, créé le 15 novembre à la Maison des arts, à Créteil, profite donc d'un décor vivant, flexible, en noir et blanc. Géographie illuminée, la scénographie virtuelle glisse d'un environnement circulaire à un quadrillage géométrique, fuite en avant d'un monde d'anamorphoses. Un chavirage de l'espace qui œuvre parfois – et là réside 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 régie aux improvisations cadrées des interprètes. Un vrai « plus » qui rend curieusement sensibles les flux pourtant intangibles.

Un mouvement de bras dégage les pixels à grands jets, une piroquette 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 feuilleté, comme un trésor secret dissimulé entre les plis, le hip-hop de Merzouki sort régénéré de ce contact imaginaire. Élégant, ultradessiné comme à son habitude, il a attrapé 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.

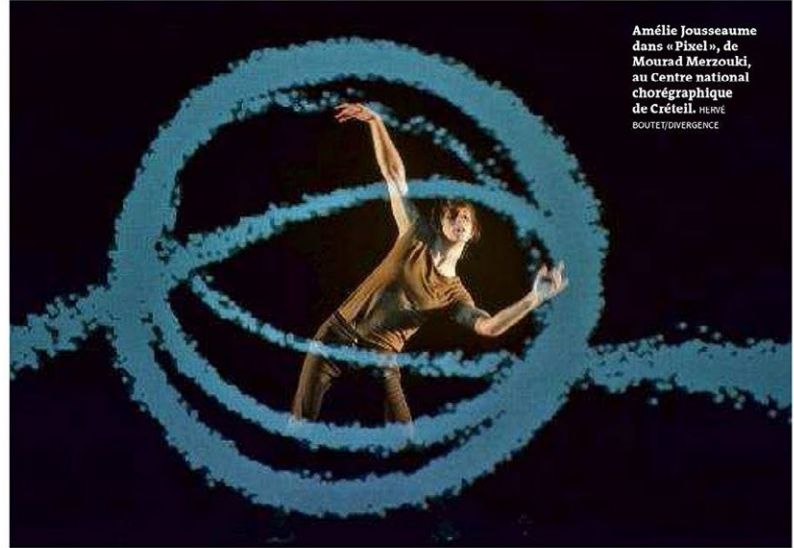
Mourad Merzouki, Adrien Mondot et Claire Bardainne se sont bien rencontrés. À l'opposé les uns des autres à première vue, ils ont atteint leur cible. En dix ans, Adrien Mondot, jongleur et

ingénieur, a fait un bond dans la sphère des nouvelles technologies, faisant cousinier 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-hopeurs. Mêmes enjeux d'illusion, la transformation physique du geste hip-hop croisant celle de la matière électronique. ■

ROSITA BOISSEAU

Pixel, de Mourad Merzouki.

Du 27 au 30 novembre au Cirque-Théâtre, Elbeuf (Seine-Maritime). Le 2 décembre au Granit, Belfort. Le 6 décembre au Carré, Sainte-Maxime (Var). Les 9 et 10 décembre à l'Hexagone, Meylan (Isère). www.cncncreteil.com.



Amélie Jousseau dans « Pixel », de Mourad Merzouki, au Centre national chorégraphique de Créteil. HERMÉ BOUTET/DIVERGENCE

“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 coeur 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 coudine 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 !

“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

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

FESTIVAL TEMPS D'IMAGES

Entre révolution
numérique et
héritage féerique,
le festival européen
fait dialoguer
images et artistes.
Du 8 au 17 octobre.

VENDREDI 8 OCTOBRE 2010



Numérique

et vieilles

lanternes

La compagnie
Adrien M. PHOTO
ADRIEN MONDOU
LES SUBSTANCES



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

Un voyage sensoriel au cœur de la matière numérique.

L'odyssée d'Adrien M

«**C**e qui m'anime, c'est comment faire bouger les choses, que ce soit des balles ou des lettres, des objets ou de la matière numérique. Le mouvement est pour moi vecteur d'émotion», dit Adrien Mondot, qui s'évertue à lui trouver un langage propre.

Un premier spectacle emballant en 2005, *Convergence 1.0*, posait la question «que reste-t-il du jonglage quand on enlève les balles ?» Jonglage traditionnel et virtuel s'y mêlaient dans un tourbillon onirique empruntant à la danse contemporaine, au nouveau cirque, mais aussi aux théâtres d'ombres et autres ancêtres précinématographiques. Cinématique, son nouveau ballet prend ses distances avec le jonglage. En apparence, du moins : «La définition du jonglage, c'est le rapport entre le corps et un ou plusieurs objets.

Or tout ce qui peut avoir une représentation graphique est pour moi un objet, qu'on jongle avec des balles ou qu'on manipule des nuages de lettres à l'aide d'une torche», précise l'artiste. Adrien Mondot jongle avec la

matière numérique, la modèle, la palpe, la froisse, la dépiaute. Son odyssée poétique, en compagnie de la danseuse Satchie Noro, est une traversée de paysages qui basculent progressivement du réel (l'eau, l'encre, les cailloux) vers le virtuel; de plus en plus abstraits et minimaux, comme si l'image était débarrassée de sa couche superficielle. Glissant sur la surface de l'onde, qui épouse les corps et les gestes, le duo de naufragés s'enfoncé progressivement dans la matière synthétique, réduite à son squelette, architecture filaire dans laquelle ils s'engloutissent. «J'essaie de construire une sorte d'extension du réel, un espace où l'on ne sait plus trop où l'on est.»

Mimétisme. Depuis 2006, Adrien Mondot, initialement chercheur en informatique, développe ses propres outils pour composer le mouvement en direct. Le logiciel qu'il a conçu, e-motion, un jeu de mot sur «émotion» et «mouvement électronique», 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, recréer les plis, les ondes, les branches bercées par le vent...» Ce mimétisme est essentiel, 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 vraisemblable, même si c'est pour l'entraîner vers des contrées imaginaires.» Parfois, il suffit de trois bouts de ficelle pour obtenir des effets spectaculaires. «Dans le paysage en fil de fer, j'utilise l'anamorphose, un effet qui se rapproche plus de la perspective illusionniste des théâtres à l'italienne que du film *Avatar*. C'est le spectateur lui-même qui reconstitue le relief. Pas besoin de le barder de lunettes, il faut faire confiance au cerveau, qui a une puissance incroyable.»

Dompteur. Inspiré par le collectif nantais Antivj (dont le *Stereoscopic Show* est présenté lors de «la Nuit curieuse») et le circassien et dompteur d'objets Johann Le Guillerm, Adrien Mondot se revendique plus des artifices à la Méliès 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 excitation proche du gars qui a vu 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'anamorphose temporelle, qui transforme le corps en matière élastique, revisitant les miroirs déformants des foires. «Je viens du spectacle de rue, du jonglage, j'aime ce côté magique, je veux donner du rêve et du plaisir aux gens sans forcément faire de l'«entertainment».» Son nouveau projet consistera d'ailleurs à revisiter de vieux procédés de magie, comme le Pepper Ghost, avec les techniques d'aujourd'hui.

M.L.

A l'ELV Torcy, les samedi 16 et dimanche 17 à 17 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 silico-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 chorégrapier 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 /Fedephoto.



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'avez-vous 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 *Fausses 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

Traces des laboratoires : www.adrienm.net/labo3

Vidéos sur l'utilisation du logiciel eMotion : www.vimeo.com/3528787

