



Adrien M & Claire B

Hakanai

SPECTACLE DANSE - ARTS VISUELS

Création 2013
Durée 40 min env.

Conception Claire Bardainne & Adrien Mondot
Danse Akiko Kajihara
Création sonore Christophe Sartori, Loïs Drouglazet

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

Diffusion diffusion@am-cb.net

Présentation

***Hakanaï* est un solo dansé en forme de haïkus visuels, dans un boîte où se meuvent des images vivantes.**

***Hakanaï* s'écrit dans la langue japonaise en conjuguant l'élément qui désigne l'homme et celui qui désigne le songe. Il définit ce qui est impermanent et ne dure pas. Ce qui est fragile, évanescent, transitoire. Une matière insaisissable.**

Une expérience immersive

Hakanaï est une performance chorégraphique pour une danseuse évoluant dans un cube d'images mises en mouvement en temps réel par un interprète numérique. Un cube de tulle blanc constitue l'espace de cette performance. Un dispositif de quatre vidéos synchronisées projette sur les tulles un univers graphique en constante évolution, généré en temps réel et interprété par un artiste à la manière d'une «partition numérique». L'interaction naît de la combinaison de ce suivi humain et de dispositifs automatiques. Le corps d'une danseuse entre ainsi en dialogue avec ces images en mouvement, formes simples et abstraites en noir et blanc. La création sonore est également réalisée en direct, créant ainsi une synesthésie complète son-image-danse.

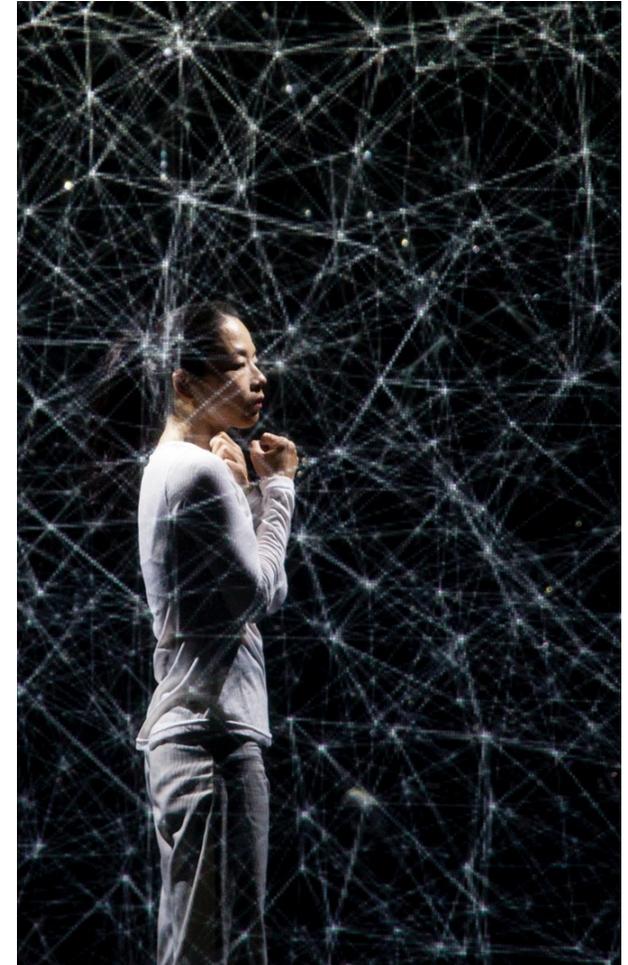
Pour les spectateurs, il s'agit d'une expérience sensible en plusieurs temps.

Ils découvrent tout d'abord l'installation, se placent tout autour, et se laissent immerger dans les images projetées.

À l'arrivée de la danseuse, la chorégraphie commence. Celle-ci porte une écriture spécifique, performative, chargée de l'énergie de l'improvisation, du geste, dans une recherche d'un mouvement brut, non sophistiqué, réduit à son essence.

C'est une série de tableaux, s'enchaînant comme on tournerait les pages d'un recueil de haïkus.

À la fin de la représentation, les spectateurs peuvent prendre le temps de déambuler dans l'installation, à l'endroit même que la danseuse a arpenté, chargé de ce qui a été traversé. Ils peuvent prendre la mesure de l'espace et vivre de l'intérieur ce monde visuel en mouvement, franchir la frontière de la scène et entrer dans le décor, interagir avec le dispositif.





De l'étoffe dont nos rêves sont faits

Dans une transposition minimaliste, cette pièce s'appuie sur des images puisant dans l'imaginaire des rêves, leur structure et leur étoffe : des images-archétypes. La boîte incarne ainsi tour à tour plusieurs espaces.

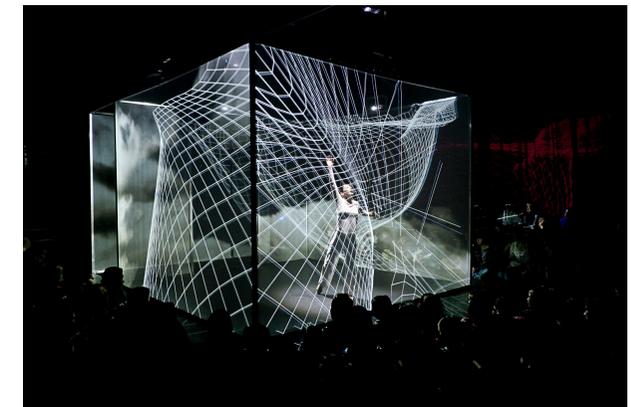
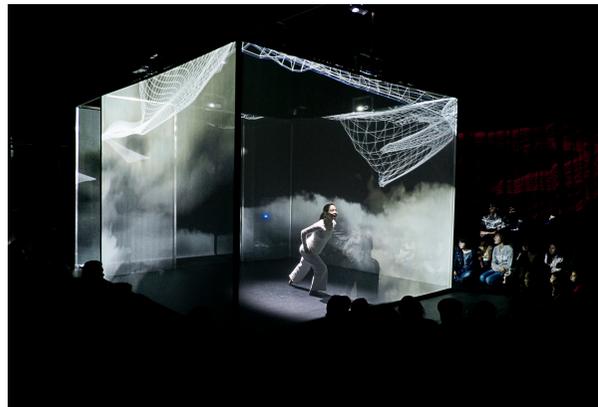
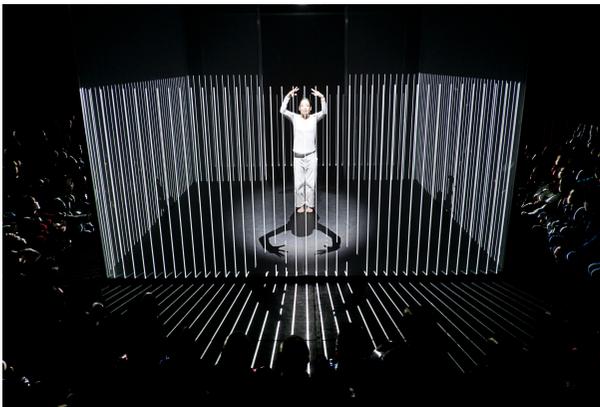
La chambre où, une fois passée la barrière du sommeil, les murs s'ouvrent et l'espace se déploie sur un paysage où la nuit s'est déversée dans le jour : géographie de creux, de vides, de vagues, de rugosités, de fossés...

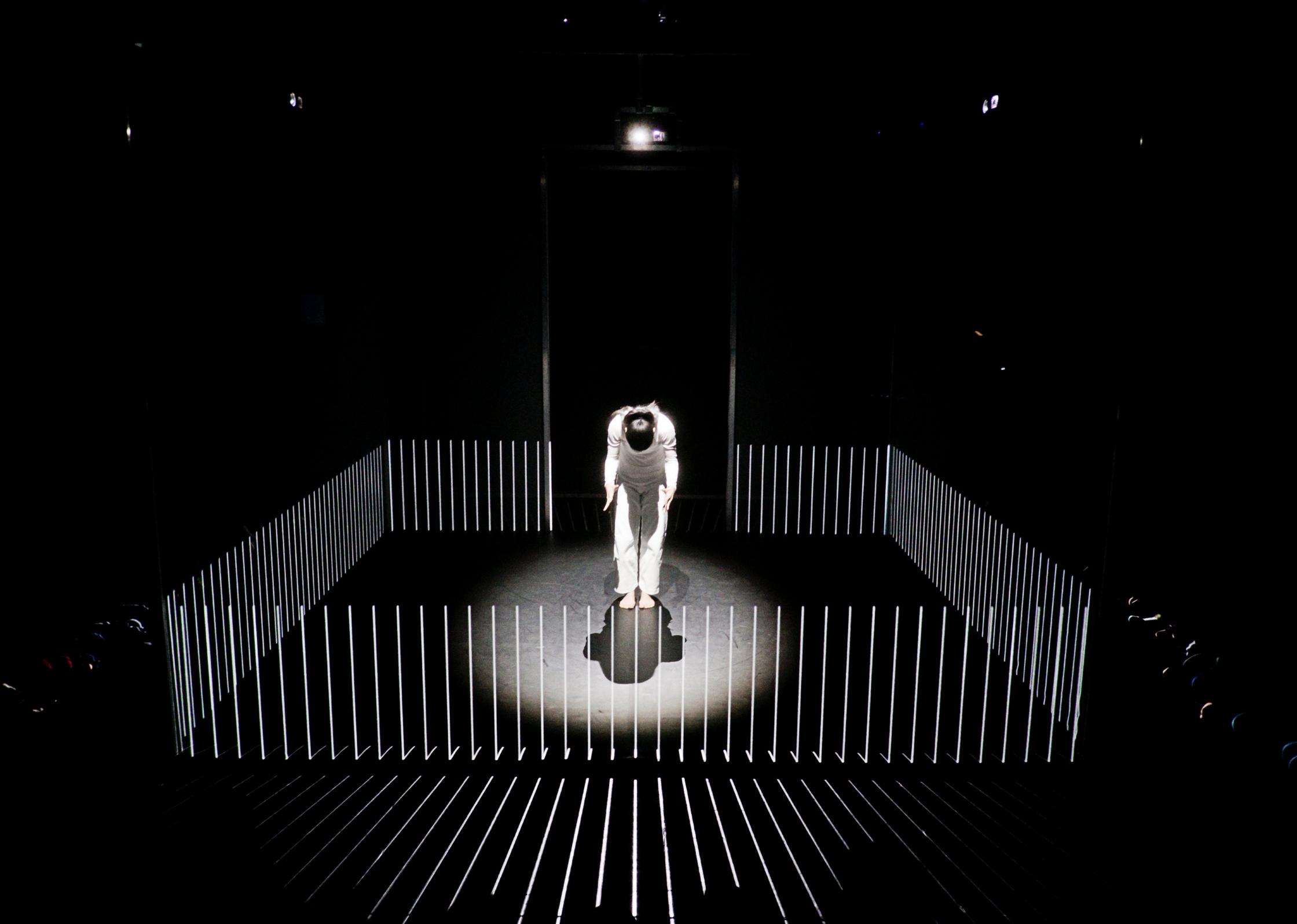
L'au-dedans, l'espace intérieur, un songe sorti de soi. Images mentales amplifiées pulsant au rythme des battements du cœur. La cage, dont il faut sans relâche expérimenter les limites : déformer, froisser, écarter, mettre à l'épreuve, repousser, franchir... L'altérité radicale, comme lieu d'une résistance, d'un combat avec un ennemi furtif et intangible.

Un cauchemar. L'espace des impossibles devenus possibles : le fixe y devient mouvant, le solide y devient liquide, le rigide élastique. Les lignes se brisent, les repères basculent, l'espace se vrille. L'équilibre devient inatteignable, dans un espace englobant et diffus où n'existe plus de distinction entre dehors et dedans, entre haut et bas. Désorientation, perte de repères, de direction. Ivresse

L'écriture des coïncidences

L'expérience du spectateur est une aventure sensible où différents plans entrent en résonance : image, imaginaire, émotion, technologie, mouvement, son. La synchronicité entre réel et virtuel dissout la frontière qui les sépare, ils ne forment alors plus qu'un seul et unique espace. C'est par exemple ce qu'il advient lorsque le mouvement d'un bras dissipe un essaim de points de lumière, ou qu'un bond est fait au dessus d'un trou projeté au sol. Par la rencontre du geste et de l'image se contaminent deux mondes, faisant naître un troisième espace, inattendu, situé à la frange de l'imaginaire et du réel, lieu de nouveaux possibles et détenteur d'une forte charge onirique et symbolique.







Origines de projet

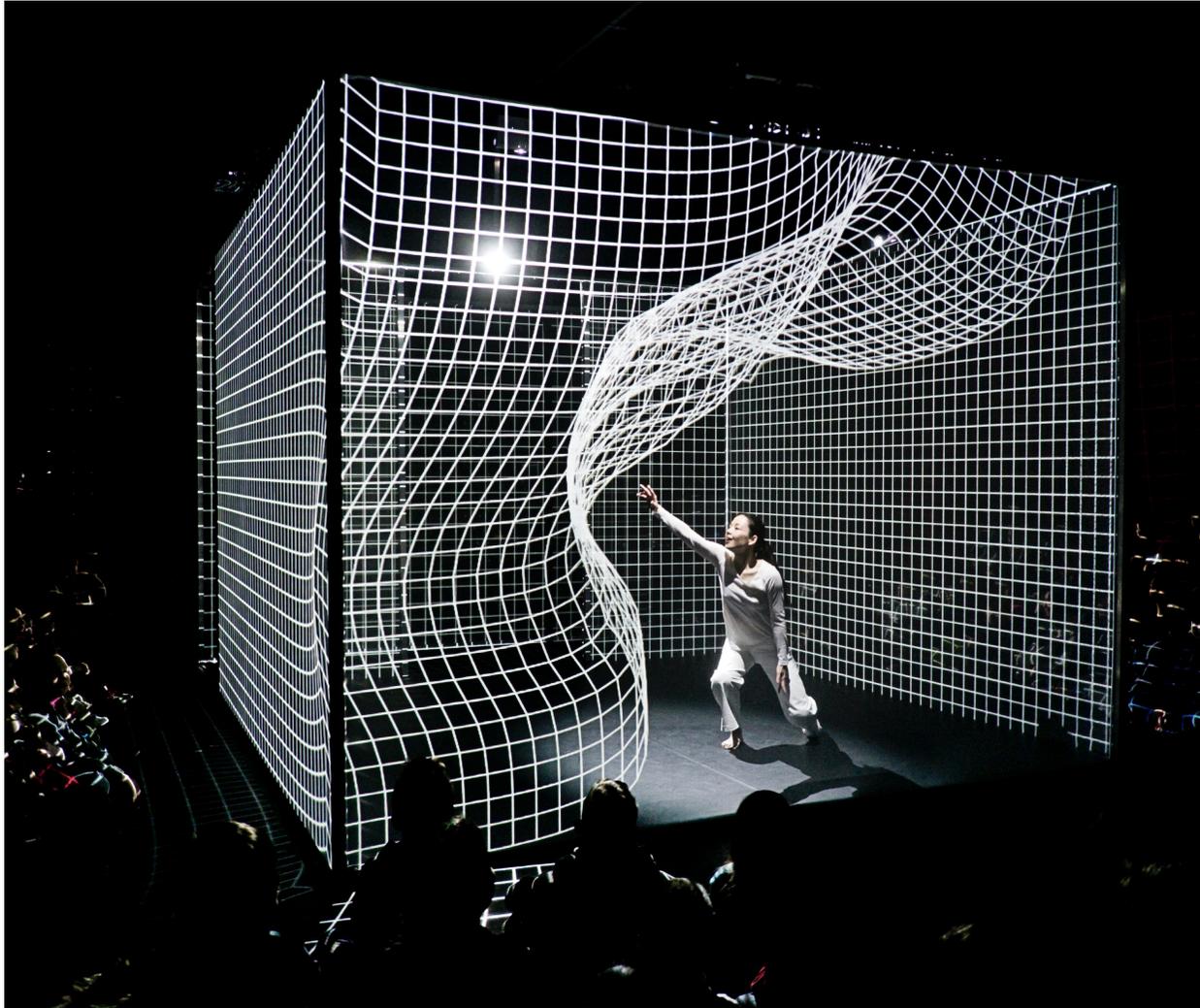
Entre arts vivants et arts plastiques

En septembre 2011, nous avons créé l'exposition intitulée *XYZT. Les paysages abstraits*. X horizontalité Y verticalité Z profondeur T temps. Nous avons choisi ces quatre lettres qui décrivent le mouvement d'un point dans l'espace pour nommer ce territoire imaginaire, coïncidence entre géométrie et organique, entre réel et virtuel, qui avec une dizaine de modules (pour la majorité interactifs) offrent la traversée d'une Nature revisitée : Nuées mouvantes, Organismes typographiques, Champ de vecteurs...

C'est lors du travail sur cette exposition qu'est né le désir d'habiter par une écriture chorégraphique une des œuvres, la boîte en tulle où évoluent des nuages de lettres. Et c'est ainsi qu'*Hakanaï* est devenu un projet plastique et scénique à part entière.

Un mot

Dans la langue japonaise, *Hakanaï* définit ce qui est impermanent et ne dure pas. Mot très ancien, il évoque une matière insaisissable, associée à la condition humaine et à sa précarité, mais associée aussi à la nature. Il s'écrit en conjuguant deux éléments, celui qui désigne l'homme et celui qui désigne le songe. *Hakanaï* : ce qui est fragile, évanescent, transitoire, entre le rêve et la réalité. Ce collage symbolique et poétique singulier est le point de départ de cette partition pour une danseuse et des images en mouvement.



Résumé

En japonais, *Hakanaï* désigne ce qui est fragile, évanescant, entre le rêve et la réalité. Mot très ancien, il est le point de départ de cette partition pour une danseuse et des images en mouvement.

Le cube en tulle blanc est une des installations conçues en 2011 par Adrien M & Claire B pour l'exposition intitulée *XYZT, les paysages abstraits*. Né du désir d'habiter ponctuellement par des formats spectaculaires écrits, des espaces traversés à d'autres moments par le public *Hakanaï* est devenu un projet plastique et scénique à part entière.

Cette création puise dans l'imaginaire des rêves. La boîte incarne ainsi tour à tour plusieurs espaces. Une chambre la nuit, géographie de creux, de vides et de rugosités. Une cage, dont il faut sans relâche expérimenter les limites. Le lieu de l'altérité comme espace de résistance, d'un combat avec un ennemi furtif et intangible. L'espace des impossibles devenus possibles : le fixe y devient mouvant, le solide liquide, le rigide élastique...

Un dispositif de quatre vidéos synchronisées projette sur les tulles un univers graphique en constante évolution, généré en temps réel et interprété à la manière d'une partition numérique. Le corps de la danseuse dialogue avec ces images en mouvement, sorte de paysage mental, formes simples et abstraites en noir et blanc.

La création sonore est jouée en direct pour une synesthésie complète son-image-danse.

Il surgit de cette performance numérique un langage poétique, hypnotique et enveloppant.

Après la chorégraphie, les spectateurs sont invités à entrer à l'intérieur de la boîte pour interagir avec le dispositif numérique, franchir la frontière de la scène et entrer dans le décor...



Nos axes de recherche

Depuis 2004 et les premiers travaux sur le spectacle Convergence 1.0, la recherche entre le réel et le digital s'approfondie à chaque nouveau projet, questionnant l'interaction comme outil d'écriture, développant des outils numériques sur mesure pour une mise en relation entre le corps et l'image. Cette création s'inscrit dans un parcours artistique dont elle réaffirme les axes essentiels :

Un numérique vivant au service du spectacle vivant.

Nous sommes plus que tout attachés à la force de la présence vivante sur scène, à la notion de direct que nous tâchons de transposer au médium numérique. Bien que synthétique, l'image créée par l'ordinateur réagit en temps réel, ses algorithmes prenant en compte un flux déterminé de paramètres lui parvenant instantanément. En aucun cas nous n'acceptons de jouer sur les rails rigides d'une vidéo défilant à un rythme imposé : toutes les images sont générées, calculées et projetées en direct, la matière synthétique créée par l'ordinateur devient ainsi un partenaire de jeu. Au-delà de la représentation du spectacle fini, c'est aussi pour la liberté durant le processus de création, dans l'installation d'une écriture, que cette notion de vivant nous est précieuse. Elle permet à la composition de naître du plateau autour d'improvisations qui se construisent et se structurent. Afin d'avoir l'outil le plus adapté possible, nous développons depuis 2006 le logiciel eMotion qui évolue à chaque nouveau projet ou collaboration, s'enrichissant de nouveaux concepts et de nouvelles possibilités.

La notion d'écriture numérique et d'interprétation de partitions.

Nous avons une approche musicale de l'image, performée comme on interpréterait une musique avec un instrument. Et cet instrument, logiciel, permet justement d'associer des possibilités d'écriture précise à une interprétation vivante. Nous cherchons ainsi toujours à déterminer quelle est l'énergie qui anime les objets

virtuels plutôt que la forme extérieure de leur mouvement. Cette notion fondamentale dans la définition du mouvement autorise une grande liberté d'interprétation de la partition, tant dans les périodes de recherche et d'improvisation, que dans la représentation elle-même. La sensibilité de l'instant n'est donc pas sacrifiée sur l'autel de la technique, et est intégrée dans le cahier des charges de conception des outils d'écriture.

L'organisation de coïncidences.

Nous cherchons à faire entrer le geste dans l'image, à rendre présent le corps au sein même des images dans une relation de vraisemblance et de cohérence, à créer des passerelles entre l'espace concret et l'espace virtuel, entre matières numériques et matières réelles. Les images ne sont ainsi plus prisonnières de leurs écrans mais deviennent des images-environnement, qui s'appuient sur des formes matérielles et architecturales, sur la scénographie pour devenir extensions du réel.

Le recours au vécu inconscient du mouvement.

Les algorithmes d'interactions alimentent un modèle physique, de sorte qu'une fois les règles de ce monde virtuel définies, tous les éléments se comportent suivant une cohérence logique, inspirée du monde réel. Les modélisations mathématiques et informatiques sont issues de l'observation de la «réalité». Et cet ancrage fondamental dans le réel permet d'ouvrir un espace se comportant selon des règles physiques que les sens reconnaissent, mais qui peut cependant jouer de ses règles immuables. Cette expérience intime et inconsciente du mouvement convoque un espace imaginaire relié à l'humain, au sensible. Points et lignes deviennent alors surfaces liquides ou tempêtes de neige.

Des modalités d'interactions pragmatiques au-delà du seul défi technique.

C'est avant tout le travail du plateau, d'improvisation, de structuration, qui guide nos développements logiciels et matériels. Nous utilisons ainsi des dispositifs de captation issus du domaine des jeux vidéo (pour leur puissance de calcul et réactivité) combinés à un travail de marionnette virtuelle (pour la valeur de l'intuition humaine et son imaginaire). Car c'est cette complémentarité qui offre la plus grande souplesse et justesse de composition, d'écriture et permet de développer des relations humain/virtuel qui dépassent le cadre du jeu vidéo. Nous défendons l'idée de l'interprète numérique : un régisseur numérique (positionné en régie) est en quelque sorte un chef d'orchestre marionnettiste, transmettant son rythme et son énergie sur scène, manipulant avec agilité et précision les objets graphiques modélisés numériquement et projetés sur scène. On pourrait parler d'une forme de jonglage car il s'agit du rapport entre un corps en mouvement et des objets en mouvement.

Adrien Mondot & Claire Bardainne

La compagnie

Fondée en 2011 par Claire Bardainne et Adrien Mondot, la compagnie Adrien M & Claire B crée des formes à la croisée des arts visuels et des arts vivants. Leurs spectacles et installations placent le corps au cœur des images, et mêlent artisanat et dispositifs numériques, avec le développement sur-mesure d'outils informatiques.

Aller au-delà de l'espace et de la temporalité du plateau est un des axes forts de la recherche de la compagnie. Ainsi, en 2011, la création de l'exposition interactive *XYZT, Les paysages abstraits* marque les débuts du travail à quatre mains de Adrien Mondot et Claire Bardainne. Cette même année, ils créent également la conférence-spectacle *Un point c'est tout*, et signent la création numérique de *Grand Fracas issu de rien*, mis en scène par Pierre Guillois.

En 2013, ils créent *Hakanaï*, pièce chorégraphique pour une danseuse dans une boîte d'images sur le thème de l'éphémère. En 2014, avec Mourad Merzouki / CCN de Créteil et du Val-de-Marne / Compagnie Käfig, ils co-signent la création du spectacle *Pixel*, avec 12 danseurs hip-hop.

Ils obtiennent le prix SACD de la création numérique en 2015, année au cours de laquelle ils créent également le spectacle *Le mouvement de l'air*, spectacle frontal mêlant suspensions dansées et musique live aux images immersives.

En 2016, paraît aux Éditions Subjectiles *La neige n'a pas de sens*, une première monographie consacrée au travail de Adrien M & Claire B, avec une série de six œuvres en réalité augmentée.

En 2017, un nouveau corpus d'installations voit le jour, intitulé *Mirages & miracles*, développant une réalité augmentée autour de la figure de la pierre.

En 2018, ils répondent à la commande d'une œuvre in situ pour la Fondation d'entreprise Martell et créent l'installation monumentale *L'ombre de la vapeur*.

En 2019, ils créent le projet *Acqua Alta*, constitué de trois expériences: un livre pop-up et réalité augmentée, un spectacle de théâtre visuel, mêlant danse et images numériques vivantes et une expérience pour casque de réalité virtuelle. Il co-signent également cette année-là, avec le groupe de musique Limousine, le spectacle-concert *Équinoxe*.

En 2020, l'exposition expérience *Faire corps - Adrien M & Claire B* est présentée à la Gaîté Lyrique à Paris, rassemblant nouvelles et anciennes œuvres autour d'un parcours inédit.

A l'invitation de l'Opéra de Lyon, le solo *Vanishing Act* est créé en octobre 2020 avec le danseur Tyler Galster.

En 2021, *Faune*, en co-signature avec Brest Brest Brest, est une série de 10 affiches de grand format à observer avec l'application de réalité augmentée développée sur mesure.

Adrien Mondot, artiste pluridisciplinaire, informaticien et jongleur cherche, depuis sa révélation aux Jeunes Talents Cirque 2004 avec *Convergence 1.0*, la place juste de l'algorithme dans un processus de création, et met en œuvre des interactions sensibles entre le numérique, le corps et le mouvement.

Claire Bardainne, artiste plasticienne, issue du design graphique et de la scénographie, diplômée de l'École Estienne et de l'ENSAD de Paris, aime penser l'imaginaire des images, et construire des espaces faits de signes graphiques.

Ensemble, ils créent des spectacles et des installations mettant en relation les mondes matériel et immatériel. La sensibilité au vivant et au mouvement tisse leur rapport à la création :

« Nous utilisons des ordinateurs, des vidéo-projecteurs pour créer des expériences symboliques d'habiter, pour jouer des modes d'être au monde, générer une attention sensible aux êtres et aux choses. Nous utilisons des outils numériques au service du vivant, du corps, pour faire du théâtre, des instants vivants partagés par des vivants. Nous croyons que la poésie, la beauté et la métaphore sont des clés puissantes, et c'est avec cette intention que nous utilisons la technologie. »

Aujourd'hui, la compagnie Adrien M & Claire B est constituée d'une trentaine de collaborateurs, avec deux expositions et trois spectacles en tournée internationale. Ses bureaux et ses ateliers de création sont installés à Lyon et à Crest (Drôme).

Elle est conventionnée par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, par la Région Auvergne-Rhône-Alpes et soutenue par la ville de Lyon.

eMotion

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

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

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

Équipe

Conception, direction artistique,
scénographie et mise en scène :
Claire Bardainne & Adrien Mondot

Conception informatique : **Adrien Mondot**
Danse : **Akiko Kajihara, Virginie Barjonet, Satchie Noro en alternance**
Interprétation numérique :
Jérémy Chartier, Loïs Drouglazet, Benoît Fenayon, Rodolphe Martin en alternance.
Création sonore :
Christophe Sartori, Loïs Drouglazet
Interprétation sonore : **Clément Aubry, Jérémy Chartier, Loïs Drouglazet, Pierre Xucla en alternance**
Design-construction :
Martin Gautron, Vincent Perreux
Dispositifs informatiques : **Loïs Drouglazet**
Création lumière : **Jérémy Chartier**
Regard extérieur : **Charlotte Farcet**
Administration : **Marek Vuiton assisté de Mathis Guyetand**
Direction technique : **Raphaël Guénot**
Diffusion, production : **Joanna Rieussec**
Production : **Margaux Fritsch, Delphine Teypaz, Juli Allard-Schaefer**
Médiation et production : **Johanna Guerreiro**

Akiko Kajihara

Danseuse, elle incarne un mouvement brut réduit à son essence, mêlé à une infinie subtilité d'expression et une grande force d'improvisation. Elle a participé au Labo de recherche #4 ainsi qu'à la phase de recherche du spectacle Cinématique, créé en 2010. Elle commence la danse moderne et classique à Tokyo dès l'âge de 7 ans, et poursuit ses études d'éducation physique à l'université Tsukuba. En 1993, elle entre au Laban Centre de Londres et intègre la Transitions Dance Company puis tourne à l'international. En France depuis 1996, elle danse avec la compagnie Christiane Blaise, la compagnie Lanabel et la compagnie Illico. Au sein de la compagnie Pascoli, elle participe notamment à 8 créations présentées au Festival d'Avignon. À partir de 2002, elle s'investit dans des créations au Japon, avec la compagnie Dance Theatre Ludens, présentées au Théâtre National à Tokyo, Osaka et Yokohama ainsi qu'en Europe et aux Etats Unis (ADF en 2008). En 2008, elle participe à une pièce de Shuji Onodera alliant le mime, la danse et le théâtre et présentée pendant 2 mois au Théâtre «Benisan Pit» de Tokyo. En parallèle, elle développe un travail personnel de chorégraphie (Création de Petite Danse en 2003, performances improvisées à la galerie Onshitsu de Tokyo) et un travail pédagogique autour des rapports entre la danse et la calligraphie japonaise.

Christophe Sartori

Après avoir fait ses premières armes chez des prestataires et dans des salles rock depuis 1995, il se forme aux métiers du spectacle à Staff à Nantes en 1999/2000. Il intègre à cette période l'équipe du Grand R Scène nationale, où il commence une collaboration avec le chorégraphe Yvann Alexandre (plusieurs créations notamment avec le ballet de Lorraine, le jeune ballet du Québec, le conservatoire de musique et de danse de Paris). Il y expérimentera la multi-diffusion sous différentes formes, avant de se former à Québec sur le logiciel Cuestation de LCS. Il collabore également avec le Théâtre des Cerises, la Cie du 2ème, le chorégraphe Ezzio Schiavulli... Il rencontre Adrien Mondot au moment où celui-ci crée sa compagnie et le spectacle *Convergence 1.0* dont il co-écrit la bande son et assure la régie son et plateau pour 200 dates en France et à l'étranger. Il assure également la création son de *Cinématique*, de l'exposition *(XYZT)*. puis *XYZT, Les paysages abstraits*;

Loïs Drouglazet

Diplômé de l'ENSATT en Réalisation Sonore en 2009 et du BTS audiovisuel de Saint-Denis en 2006, il travaille pendant ses études avec Christian Schiaretti, Michel Raskine et Matthias Langhoff. Par la suite, il se tourne vers les arts numériques et réalise des dispositifs numériques temps-réel (machinerie, vidéo et son) : installation Solotareff, didascalie.net ; Un petit à coté du monde, l'Ange Carasuelo Compagnie ; L'Ombre, Cie L'Astrolabe ; Portrait de genre, Cie Sans Titre Production.

Il travaille aussi autour d'ateliers de théâtre interactifs avec les enfants et développe des outils de régie souple et modulaire dans une politique d'échange et de partage. Passionné par le son, il continue les créations (Cie Le chœur des fous) et suit un groupe de musique en tournée depuis 2009 (Les fils de Falco).

Il intègre la compagnie Adrien M en 2010 pendant la création de la première version de l'exposition *(XYZT)* et participe à la tournée en tant que régisseur principal. Il fait partie de l'équipe de création de l'exposition *XYZT, Les paysages abstraits*, à la Casemate-CCSTI de Grenoble.

Résumé technique

Descriptif

La structure **autoportante** est support de toute l'installation technique.

Dimensions : 5,40m x 4m x 4m hauteur

Temps de montage : 2 personnes 2 services. Démontage à l'issue de la représentation.

Équipe de tournée : 4 personnes min.

Jauge moyenne : Environ 150 personnes. Organisation du public en tri-frontal autour de la structure.

Durée : 40 min environ. Le public peut entrer dans le dispositif à l'issue de la représentation.

Régie : Table devant la structure, dans un angle

Pré-requis techniques

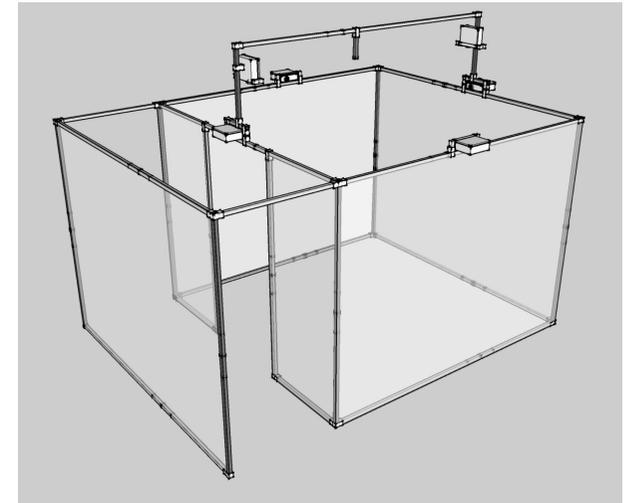
Occultation de l'espace **obligatoire**.

Surface **minimum** pour accueillir la pièce: **environ 200 m²**.

Hauteur **minimum** sous plafond : 5 m.

Points forts

Étant donné la facilité d'implantation du décor et les demandes restreintes en technique, ce spectacle peut prendre place dans une grande variété de lieux, intérieurs ou extérieurs, non nécessairement des théâtres, en dehors d'un rapport scène/salle classique. Implantation sur étude par nos soins.



Infos

Contacts

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

Siret 477 489 264 00028
 TVA : FR 31 477 489 264 APE : 9001Z
 licence 2-1097537 licence 3-1097538

Co-direction artistique
Claire Bardainne & Adrien Mondot

Administration
Marek Vuiton, assisté de Mathis Guyetand
administration@am-cb.net

Direction technique
Raphaël Guénot
technique@am-cb.net

Diffusion et production
Joanna Rieussec
diffusion@am-cb.net

Production
Margaux Fritsch, Delphine Teypaz, Juli Allard-Schaefer
production@am-cb.net

Médiation et production
Johanna Guerreiro
mediation@am-cb.net

[**contact@am-cb.net**](mailto:contact@am-cb.net)

Partenaires

Production
 Adrien M & Claire B

Coproductions
 Les Subsistances, Lyon
 Centre Pompidou-Metz Accompagnement à la production et résidence de création
 Ferme du Buisson, scène nationale de Marne-la-Vallée
 Région Rhône-Alpes Fonds [SCAN]
 Atelier Arts-Sciences, Grenoble
 Les Champs Libres, Rennes
 Centre des Arts, Enghien-les-Bains
 Co-financé dans le cadre du programme « Lille, Ville d'Arts du Futur » visant à développer les expérimentations mêlant arts et innovations technologiques »
 Accueil en résidence Centre de création et de production de la Maison de la Culture de Nevers et de la Nièvre (MCNN)
 Micro Mondes, Lyon

Aide
 Ministère de la Culture et de la Communication DICRÉAM

La compagnie Adrien M & Claire B est conventionnée par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, par la Région Auvergne-Rhône-Alpes et soutenue par la Ville de Lyon.



Ressources

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

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

Sélection d'images
<http://am-cb.net/docs/AMCB-HKN-Images.zip>

Fiche technique
<http://am-cb.net/docs/AMCB-HKN-FicheTech.pdf>

Crédits photos du dossier:
 Visuel emblème (couverture) © Romain Etienne / Item
 © Romain Etienne / Item
 © Adrien M & Claire B
 © Virginie Serneels

