



Adrien M & Claire B

**L'ombre
de la
vapeur**

Création 2018

Installation inaugurale pour l'ouverture au public
du rez-de-chaussée de la Fondation d'entreprise
Martell à Cognac (16).

Du 30 juin 2018 à avril 2019

Contact presse Adrien M & Claire B : Agence Plan Bey
Dorothée Duplan, Flore Guiraud et Camille Pierrepont
Assistées de Louise Dubreil
+ 33 (0)1 48 06 52 27 / bienvenue@planbey.com

L'ombre de la vapeur à la Fondation d'entreprise Martell

Lancée en 2016 à Cognac, la Fondation ouvre au public, le 30 juin 2018, le rez-de-chaussée de son bâtiment où un vaste espace de près de 900 m² est dédié à la présentation d'installations immersives, productions artistiques inédites conçues spécialement pour le lieu.

L'installation inaugurale a été confiée à la compagnie Adrien M & Claire B qui dévoile une œuvre inédite intitulée *L'ombre de la vapeur*.

Cette immersion dans leur univers poétique et numérique rend hommage à fois à la mémoire du bâtiment de la Fondation et au champignon noir appelé *Baudoinia compniacensis*, dit *Torula*. Avant les travaux de rénovation de la Fondation, le bâtiment était ainsi tapissé de ce champignon.

Portée par une fiction animiste et réalisée grâce à un dispositif numérique, l'œuvre de Claire Bardainne et Adrien Mondot révèle ainsi *L'ombre de la vapeur*. Il s'agit à la fois d'une œuvre, d'un espace, d'une expérience et d'une rencontre avec une entité organique magique, immersive et expressive.

Les visiteurs déambulent et interagissent parmi un ensemble de formes élaborées dans un fin voile de métal, nuages suspendus où sont projetées des particules blanches en mouvements, sur une musique originale englobante.

Informations pratiques

16 Avenue Paul Firino Martell
16100 Cognac

Du jeudi au dimanche
de 12h à 19h.
Nocturne le jeudi jusqu'à 21h.
Ouvert le mercredi
sur réservation.

Ces horaires sont susceptibles
d'être modifiés.

Renseignements

info@fondationdentreprisemartell.com
www.fondationdentreprisemartell.com

Images de recherche.

Janvier 2018.

**Projection de particules
sur un voile de métal sculpté.**

Photo © Adrien M & Claire B





Génèse et inspirations

Un phénomène biologique : *Baudoinia Compniacensis*

Dans les années 1870, le pharmacien Antonin Baudoin observe la présence d'un organisme noirâtre ressemblant à de la suie qui se développe sur les murs des bâtiments avoisinant les chais de vieillissement de la ville de Cognac.

La moisissure se présente sous forme de taches, de voiles ou de plaques de couleur noire. L'organisme est alors classé parmi les champignons et nommé *Torula Compniacensis*, c'est-à-dire « le torule de Cognac » (Compniac étant l'ancien nom de la ville). Dans les années 1990, on découvrira qu'il n'a en réalité aucun lien avec le champignon appelé correctement *Torula*. De la famille des Ascomycètes, le nom *Baudoinia Compniacensis* lui sera donné, en l'honneur du pharmacien.

Le rituel lent et immuable de la fabrication du cognac n'est pas étranger à la présence de ce champignon. Après une double chauffe du vin blanc, opérée par le bouilleur de cru dans un alambic en cuivre, le fruit de la distillation, alcoolisé à 70 degrés, est vieilli deux ans au moins dans un fût de chêne.



Vue du plafond du rez-de-chaussée du bâtiment de la Fondation avant les travaux. © Fondation d'entreprise Martell

Pendant ce vieillissement, une partie du liquide s'évapore, représentant 3% à 6% de l'eau-de-vie stockée chaque année. Une évaporation incompressible et naturelle de l'alcool qui est nommée depuis le XVIIIe siècle, « la part des anges ».

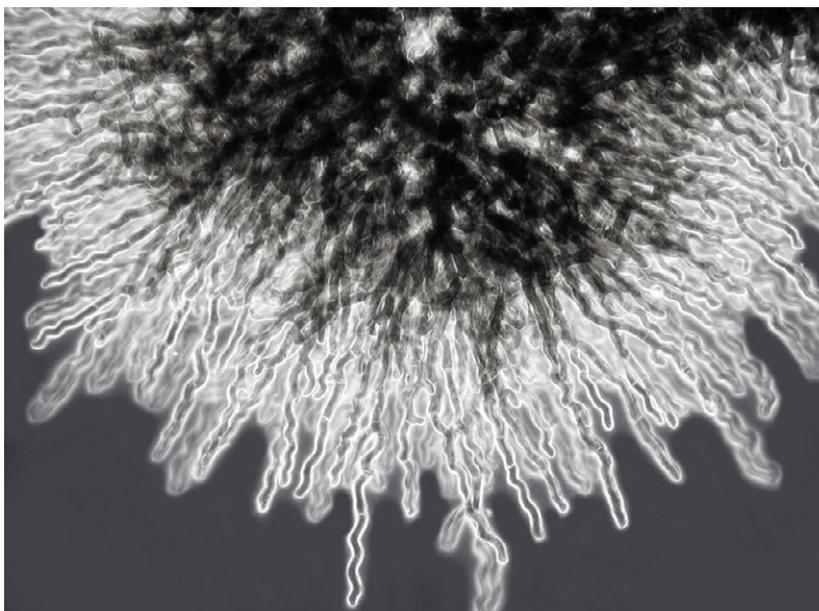
De ces composés organiques volatils du cognac le champignon *Baudoinia Compniacensis*, dit Torula, se nourrit pour recouvrir, en les noircissant, les pierres des murs avoisinants.

Le rez-de-chaussée de la Fondation d'entreprise Martell était dédié à l'origine au vieillissement. Avant les travaux de rénovation, son plafond était tapissé de ce noir champignon.

De l'histoire à la fiction animiste

Évaporation et champignon sont indissociables du processus d'élaboration du cognac. Le vieillissement a lieu dans l'obscurité des chais et fabrique lui-même des taches noires, selon un processus de perte et de création, qui mène de l'immatériel et l'invisible – la vapeur – à la matérialité d'un organisme vivant opaque – *Baudoinia Compniacensis*. Un cycle qui associe nuage, noirceur et vie. Une alchimie de l'imaginaire.

L'œuvre inédite réalisée par Adrien M & Claire B dans l'espace de la Fondation d'entreprise Martell se veut mémoire de cette histoire-là, obscure et discrète, mais puissante et poétique. Mémoire de l'éphémère, ode à ce qui doit être consommé, vaporisé, donné, perdu, pour créer une concentration en vie et en valeur. Mémoire aussi de ce qui est muet, mineur, à la périphérie, et hommage à ce qui est vivant, sous toute ses formes.



**Vue au microscope
du champignon *Baudoinia
Compniacensis* dit Torula.**

**Source : The University of British
Columbia Botanical Garden.
[http://botanyphoto.botanicalgarden.
ubc.ca/2011/12/baudoinia-com-
pniacensis/](http://botanyphoto.botanicalgarden.ubc.ca/2011/12/baudoinia-compniacensis/)**

L'ombre de la vapeur

Description de l'œuvre

Il s'agit à la fois d'une œuvre, d'un espace, et d'une expérience. D'une rencontre avec une entité vivante, immersive et expressive, magique et organique.

L'espace de 900m² qui accueille l'œuvre est sombre, occulté dans sa totalité. Son plafond est habité par un ensemble de formes élaborées dans un fin voile de métal, des sculptures qui évoquent des instantanés de nuages de vapeur capturés. Se rejoignant et se mélangeant, leur masse forme une nappe qui se répand dans un grand mouvement circulaire.

Sur ces nuages sont projetés des particules blanches en mouvements. Dans l'obscurité, la surface métallique des nuages devient presque transparente pour ne laisser voir que les points, qui semblent ainsi flotter dans l'air, et former un ciel étoilé d'un genre hybride : entre le paysage, le végétal et l'animal.

Si la forme de chacune des particules n'est pas sans rappeler un agrandissement au microscope du champignon *Baudoinia Compniacensis*, il ne s'agit pas d'une reproduction réaliste mais d'une transposition graphique poétique. Les cellules normalement imperceptibles à l'œil nu deviennent ainsi de petites entités qui semblent mues par une intention palpable.

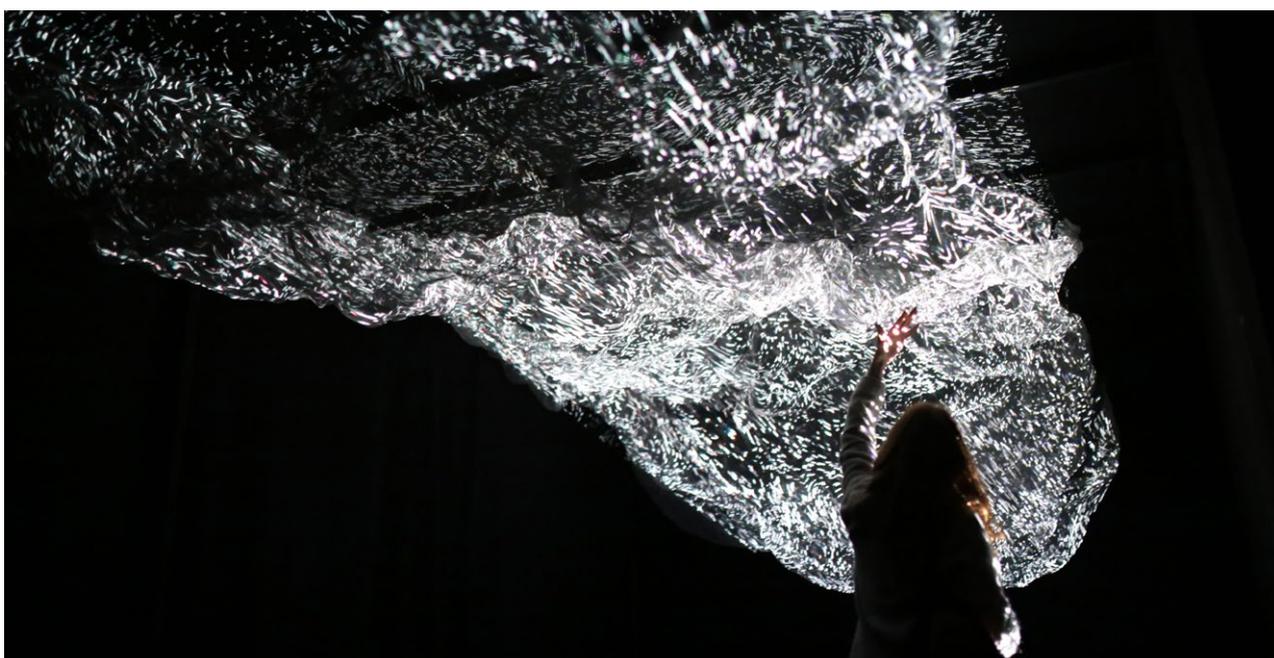
L'échelle du temps de la propagation d'une tache de champignon est quant à elle accélérée pour permettre d'en percevoir l'évolution. Le phénomène si lent qu'il en est habituellement invisible devient alors perceptible, et captivant comme un mouvement de fluide.

Images de recherche.

Janvier 2018.

Projection de particules sur un voile de métal sculpté.

Photo © Adrien M & Claire B



Marcher, jouer

Tel un organisme vivant, l'œuvre interactive est modulée par la présence des visiteurs, leur nombre, leurs déambulations, leurs mouvements.

Les corps des visiteurs agissent sur les projections, comme de grandes brosses sur de géantes anémones de mer. Il n'y a pas de mode d'emploi. Juste la relation intuitive qui peut se tisser avec cet organisme digital. Une relation qui peut être appréhendée en quelques secondes. Mais qui peut se prolonger dans un jeu empruntant à la construction chorégraphique ou au dessin.

Le mouvement de l'œuvre est une orchestration de comportements à échelle très locale (les réactions au public) et de grands courants d'ondes qui lui sont propres.

Se poser, contempler

L'interaction n'est pas l'unique mode de relation à l'œuvre, il est possible d'en être simple spectateur.

Les piliers sont les supports architecturaux de mobiliers permettant d'accueillir le corps du visiteur, en position assise ou allongée.

Ces îlots de repos et de contemplation sont fabriqués avec des planches en bois évoquant celles utilisées pour fabriquer les fûts de chêne. Ils rappellent aussi les bancs circulaires installés autour des arbres.

Écouter

Une création sonore habite l'espace, et accompagne l'expérience.

C'est la voix de l'œuvre. Composé par Olivier Mellano, ce « cantique du champignon » s'inspire des principes de la Protéodie (une théorie proposant qu'à chaque acide aminé sont associées certaines ondes pouvant être transcrites en musique. En d'autres termes, il s'agit de transcrire la mélodie de l'ADN de chaque être vivant).

Descriptif technique

Techniquement, il s'agit d'une trentaine de vidéo-projecteurs qui arrosent au plafond une douzaine de nuages et une partie du sol dans un grand continuum d'images pensé à l'échelle de l'architecture. Les nuages sont de dimensions variables (environ 3 m x 20 m pour les plus longs, 3 m x 3 m pour les plus petits).

Ces images sont générées et animées en temps réel par une quinzaine d'ordinateurs synchronisés, qui contrôlent les caméras infra-rouges permettant de réaliser les interactions.

Équipe de création

Conception et direction artistique

Claire Bardainne
et Adrien Mondot

Conception informatique

Adrien Mondot

Composition et conception sonore

Olivier Mellano

Direction technique

Alexis Bergeron

Régie générale

Laurent Cuzin

Régies et montage

Ludovic Chemarin
Loïs Drouglazet
Régis Estreich
Mélina Faka
Arnaud Gonzalez
Claire Gringore
Bruno Izard
Jean Marc Lanöé
Yannick Moreteau
Gregory Pirus
Julien Reiss
Elvire Tapie
Antoine Villeret

Menuiserie

Atelier W110

Serrurerie

Teviloj

Administration

Marek Vuiton

Production

Margaux Fritsch
Joanna Rieussec
Delphine Teypez

Les essentiels de Adrien M & Claire B

Le mouvement de particules issu de modèles physiques est notre vocabulaire. Et nos images n'ont de sens que si elles entrent en relation avec le corps, transformant l'espace en partenaire vivant. Nous cherchons loin du figuratif, mais au plus proche du mouvement naturel des choses. Avec minimalisme, mais en le peuplant d'imaginaire.

Loin du décoratif, mais à la recherche de sensations immédiates et de plaisir, de générosité populaire. Optimistes, nous pensons qu'il faut apprendre à la technologie digitale à épouser l'humain et la matière, pour être un espace de lien.

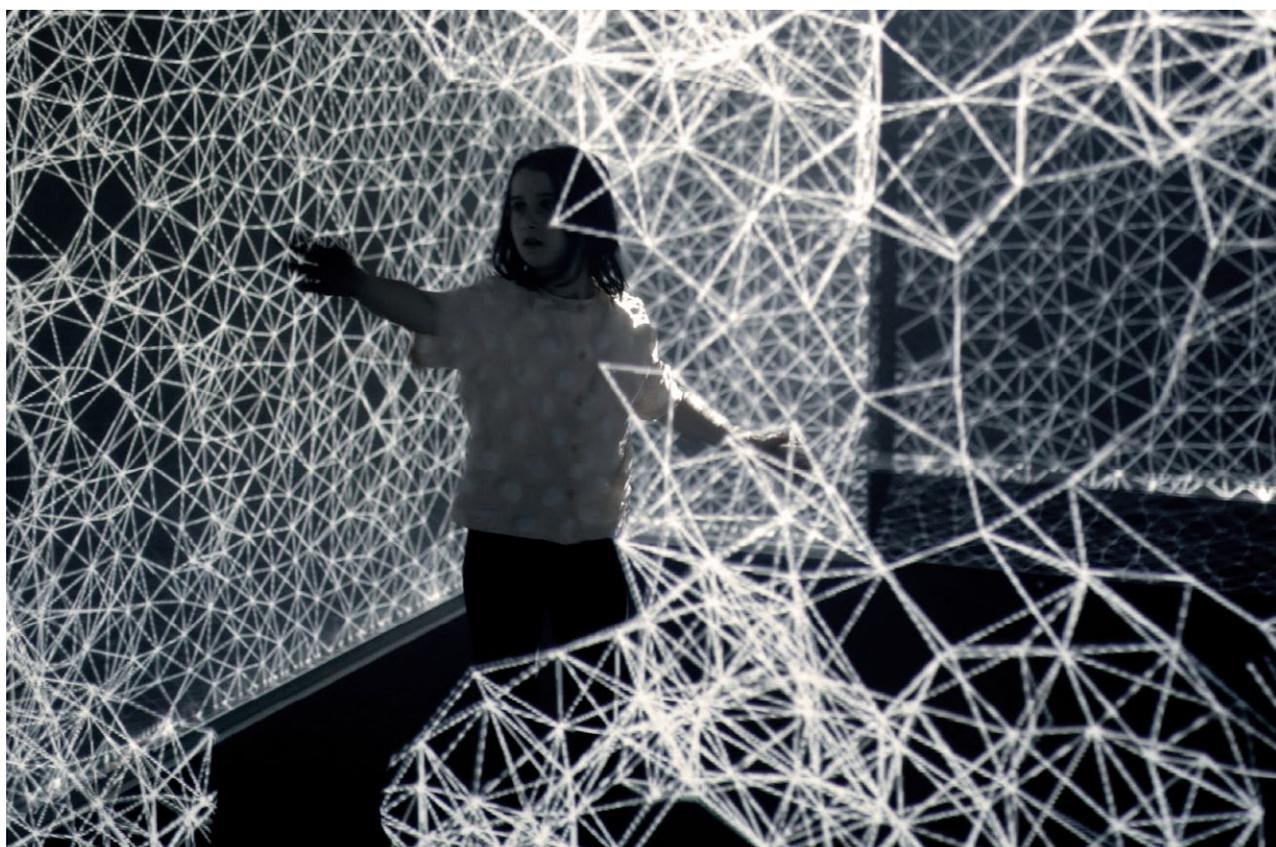
Ce sont toutes ces dimensions qui sont présentes dans *L'ombre de la vapeur*.

Les projections surplombantes, sur surfaces non planes et organiques constituent un nouveau champ de recherche pour notre compagnie.

Et l'échelle monumentale constitue l'aspect le plus inédit de cette création, ainsi qu'un défi majeur pour l'interaction massive qu'elle implique.

**XYZT, Les paysages abstraits
2011-2015**

Photo © Adrien M & Claire B



À propos

Claire Bardainne & Adrien Mondot Artistes, directeurs artistiques

Claire Bardainne est artiste plasticienne, issue du design graphique et de la scénographie. Diplômée de l'École Estienne et des Arts Déco de Paris, Sa recherche se concentre sur l'imaginaire des images et des signes graphiques qui construisent des espaces. Elle a co-fondé le studio de création BW en 2004 et collaboré jusqu'en 2010 avec le milieu de la recherche en sociologie de l'imaginaire et des médias (*McLuhan Program in Culture and Technology* de l'Université de Toronto et Ceaq - Sorbonne, Paris).

Adrien Mondot est artiste pluridisciplinaire, informaticien et jongleur. Depuis sa révélation aux Jeunes Talents Cirque 2004 avec le projet *Convergence 1.0*, il crée des spectacles mettant en œuvre des interactions sensibles entre le numérique, le jonglage, la danse et la musique. Avec *Cinématique*, il remporte en juin 2009 le Grand Prix du jury dans le cadre de la compétition internationale «Danse et Nouvelles Technologies» du festival Bains Numériques à Enghien-les-Bains.

Ils refondent en 2011 la compagnie qui devient Adrien M & Claire B. Les créations sont composées à quatre mains et la direction de la compagnie menée en binôme. Aller au-delà de l'espace et de la



Compagnie Adrien M & Claire B

54 quai Saint-Vincent
69001 Lyon France
04 27 78 63 42

am-cb.net

2017 **Mirages & miracles**
expo

2016 **La neige n'a pas de sens**
livre

2015 **Le mouvement de l'air**
spectacle

2015 **Prix SACD** de la création
interactive

2014 **Pixel**
spectacle / collaboration

2013 **Hakanai**
spectacle

2011 **XYZT, Les paysages abstraits**
expo

2011 **La compagnie est refondée**
et devient Adrien M & Claire B

Photo © Romain Etienne - item

temporalité du plateau est notamment un des axes forts de leur recherche. Ils co-signent ainsi la création de l'exposition interactive *XYZT, Les paysages abstraits*. En 2011, 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 *Hakanai*, pièce chorégraphique pour une danseuse dans une boîte d'images. En 2014, avec Mourad Merzouki / CCN de Créteil et du Val-de-Marne / Compagnie Käfig, ils co-signent la création du spectacle *Pixel*. 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*. 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, intitulé *Mirages et Miracles* voit le jour.

Ensemble, ils interrogent le mouvement et le vivant dans ses multiples résonances avec la création graphique et numérique. Il en surgit un langage poétique visuel, associant imaginaire, réel et virtuel porteur d'infinies perspectives d'exploration.

Aujourd'hui, la compagnie représente une trentaine de collaborateurs, 2 spectacles et 2 expositions en tournée internationale. Elle est installée à Lyon où elle occupe un atelier de recherche et de création. Elle est conventionnée par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, par la Région Auvergne-Rhône-Alpes et soutenue par la ville de Lyon.

Contact presse Adrien M & Claire B

Agence Plan Bey

Dorothée Duplan, Flore Guiraud et Camille Pierrepont

Assistées de Louise Dubreil

+ 33 1 48 06 52 27

bienvenue@planbey.com

Œuvres actuellement en tournée



Mirages & miracles — 2017
Exposition arts visuels

Dessins augmentés, illusions holographiques, casques de réalité virtuelle, vidéo-projections... Une série d'installations qui abritent un animisme numérique et qui jouent à la frontière entre le vrai et le faux, l'animé et l'inanimé, la magie et l'inouï. 14 installations.

Dossier am-cb.net/docs/AMCB-MM-Dossier.pdf
Vidéo am-cb.net/videos/mm
Site web am-cb.net/projets/mirages-miracles

Nantes - du 1er au 24 juin 2018
Groningue (Pays-Bas) - du 20 août au 2 septembre 2018
Arles - du 1er au 31 octobre 2018
Maubeuge - du 9 au 21 novembre 2018



XYZT Les paysages abstraits — 2011-2015
Exposition-parcours

Une promenade interactive et immersive dans un territoire numérique luxuriant où toucher du doigt un algorithme ou éprouver la matière de la lumière deviennent possibles. 10 installations.

Dossier am-cb.net/docs/AMCB-XYZT-Dossier.pdf
Vidéo vimeo.com/amcb/xyzt
Site web am-cb.net/projets/xyzt-les-paysages-abstrais

Albuquerque (USA) - du 1er juin au 31 octobre 2018
Miami (USA) - novembre 2018 à février 2019
Austin (USA) - printemps 2019

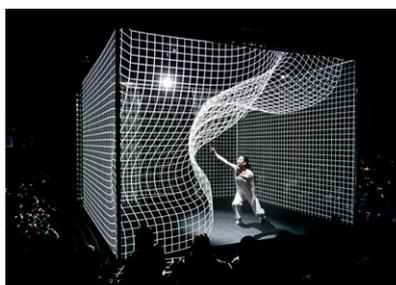


Le mouvement de l'air — 2015
Spectacle arts numériques et danse

Un spectacle frontal pour trois danseurs, où la chorégraphie, les images animées et la musique live s'assemblent et se tressent pour donner à percevoir l'invisible du mouvement de l'air. Durée : 1h.

Dossier am-cb.net/docs/AMCB-AIR-Dossier.pdf
Vidéo am-cb.net/videos/air
Site web am-cb.net/projets/le-mouvement-de-l-air

Carquefou - le 9 octobre 2018
Fribourg (Allemagne) - le 12 octobre 2018
Sarcelles - le 16 octobre 2018
Bezons - le 20 février 2019
Tongres (Belgique) - le 23 février 2019
Grande Synthe - le 26 et 27 février 2019



Hakanai — 2013
Performance chorégraphique, arts numériques

Une performance chorégraphique en forme de haïkus, pour une danseuse à la rencontre d'un univers numérique changeant, onirique, fait de matières insaisissables. Durée : 40 min.

Dossier am-cb.net/docs/AMCB-HKN-Dossier.pdf
Vidéo vimeo.com/amcb/hakanai
Site web am-cb.net/projets/hakanai

Athènes (Grèce) - le 25 mai 2018
Sofia (Bulgarie) - le 4 juin 2018
Varna (Bulgarie) - le 7 juin 2018
Madrid (Espagne) - du 12 au 14 juillet 2018
Moirans-en-Montagne - le 11 juillet 2018
Brisbane (Australie) - du 16 au 18 août 2018
Poitiers - 15 et 16 janvier 2019

La Fondation d'entreprise Martell

Lancée en octobre 2016 et dirigée par Nathalie Viot depuis le 1er janvier 2017, la Fondation d'entreprise Martell développe une programmation pluridisciplinaire favorisant les collaborations locales, nationales et internationales. Écosystème culturel et créatif, la Fondation se veut une fenêtre sur la diversité de la création contemporaine et un révélateur des talents et savoir-faire d'excellence.

Incarnée par la tour de Gâtébourse, un bâtiment moderniste singulier au cœur de la ville de Cognac, la Fondation d'entreprise Martell se déploiera à terme sur près de 5 000 m² en différents espaces qui ouvriront aux publics en plusieurs phases. L'inauguration de l'ensemble est attendue en 2021.

Curieuse, ouverte et transversale, la Fondation proposera de nouvelles expériences en matière de production artistique, de recherche et de médiation dans des domaines complémentaires (savoir-faire, design, architecture, métier d'art, olfaction, numérique, danse, littérature, musique...) grâce à des expositions et ateliers, un living-lab, des événements, des résidences...

Ce nouveau pôle de création et d'innovation, ancré dans le territoire, a pour ambition d'être un moteur de croissance, de développement et de valorisation durable de la Ville de Cognac, des départements de la Charente et de la Charente-Maritime et de la région Nouvelle-Aquitaine, tout en défendant une vision internationale de la création.



Fondation d'entreprise Martell

16 Avenue Paul Firino Martell
16100 Cognac

fondationentreprise-martell.com

Contact presse Fondation d'entreprise Martell Communication et médias

L'art en plus
+33 (0)1 45 53 62 74

Olivia de Smedt
o.desmedt@lartenplus.com

Anne-Lise Dudragne
a.dudragne@lartenplus.com

Photo © Fondation
d'entreprise Martell