

Adrien M & Claire B

Actualités 2019/2020

maj sept 2019



PLAN BEY

Contact presse compagnie — Agence Plan Bey

Dorothée Duplan, Camille Pierrepont & Fiona Defolny
assistées de Louise Dubreil

+ 33 (0)1 48 06 52 27 bienvenue@planbey.com

Dossier de presse et visuels en téléchargement sur www.planbey.com

Adrien M & Claire B

**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 SADC 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 multifacettes *Acqua Alta*, parcours dans l'imaginaire de l'eau constitué d'un spectacle, d'une expérience en VR et d'un livre dont l'édition est prévue pour 2020.

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 interrogent le vivant et le mouvement 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 Adrien M & Claire B est constituée d'une trentaine de collaborateurs. Elle est installée à Lyon et à Crest dans la Drôme, où sera inauguré au printemps 2020 son nouvel atelier de recherche et création. Elle est conventionnée par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, par la Région Auvergne-Rhône-Alpes et soutenue par la ville de Lyon.



photo © Romain Etienne - item

Entretien avec Adrien M & Claire B

Propos recueillis par Mélanie Jouen - sept 2019

Mélanie Jouen — Cette saison, les cinq productions présentées à la Philharmonie de Paris, à la Gaîté Lyrique, à Chaillot – Théâtre national de la danse et en tournée internationale, constituent un panorama de votre parcours artistique depuis *XYZT – Les Paysages abstraits*, exposition interactive créée en 2011. Qu’y voyez-vous ?

Adrien Mondot Je vois une diversité de formes : des installations qui s’émancipent du temps, des pièces au plateau et une édition ; une diversité de techniques employées, que nous considérons toutes artisanales – de la lithographie à la motion capture ; une diversité d’envergures et d’interactions – certaines pièces actives, d’autres contemplatives. Chronologiquement, les projets alternent entre spectacle et installation, dont les rapports au temps diffèrent.

Claire Bardainne Cette diversité témoigne de la liberté que nous nous accordons. De manière très pragmatique, pour concrétiser nos désirs et nos idées, avec nos moyens, nous opérons des hybridations. Cela concerne autant les pratiques artistiques que les systèmes de production. Par exemple, nous transposons en grande partie le modèle du spectacle vivant à notre recherche plastique. Pour y parvenir, nous sommes entourés de gens engagés qui forment une communauté rassemblée autour de mêmes valeurs : œuvrer avec douceur – même dans l’adversité – et avec efficacité.

Adrien Mondot Il s’agit, dans tous les domaines, de canaliser notre énergie vers l’accomplissement, vers le geste juste – un principe que j’ai vécu dans ma pratique du jonglage et que tous, nous partageons.

Quelle définition donnez-vous à l’« art visuel vivant » que vous réalisez ?

Adrien Mondot Nous réalisons des installations et des spectacles qui reposent sur la superposition entre les espaces réels, virtuels et imaginaires, où se joue toujours une relation en mouvement entre le corps, l’objet et l’image. Notre démarche vise à créer la rencontre entre les photons immatériels et la matière, à organiser les coïncidences entre les lois du monde sensible, un espace synthétisé par ordinateur en temps réel et l’imagination. L’humain et la nature sont au centre de notre recherche technologique, esthétique et éthique.

Claire Bardainne Nous appliquons à des points les principes physiques et biologiques qui régissent les mouvements de la nature. Ces mouvements de particules – sur lesquels nous travaillons tous deux déjà avant notre rencontre, constituent la tête de proue d’un travail graphique minimaliste et suggestif, adressé à l’inconscient du spectateur. Nous sommes convaincus que la technologie peut servir la relation au vivant et dérouler une puissance magique, que l’on pourrait nommer « technomagie » (cf Les Cahiers européens de l’imaginaire n°3, Technomagie, CNRS Editions, 2011).

Adrien, vous associez votre pratique du jonglage à votre savoir-faire d’informaticien pour mettre en relation le corps et l’image à travers le mouvement. Claire, vous associez votre pratique artistique du dessin et votre expérience de la marche à vos savoir-faire de plasticienne, scénographe et designer graphique pour créer des espaces à partir d’images. De quelle manière inscrivez-vous le mouvement des corps au centre des interactions de l’image et de l’espace ?

Claire Bardainne J’associe l’expérience de la marche au dessin : le

positionnement du trait sur la page, la trace du point dans l'espace sont une métaphore du déplacement du corps dans le paysage. Dans notre recherche, il n'y a pas d'ascendance entre la technique et le sensible mais bien une transformation réciproque de l'un et l'autre. Notre pratique du corps dansant est modeste, fondée sur l'intention du geste et la puissance d'évocation. Il nous importe de faire ressentir au spectateur le vécu corporel – conscient ou non – qui est le sien, sans jugement ; une posture simple mais essentielle.

Adrien Mondot L'expérience du jonglage a forgé mon rapport à l'objet et au plateau, à l'incarnation précise du geste. Puisque nous nous donnons l'ambition d'une écriture chorégraphique, il nous faut doser la dramaturgie de l'interaction. À travers l'action que nous suscitons chez l'autre : toucher, danser, contempler, marcher, c'est parfois l'image qui joue avec le corps, d'autres fois le corps qui joue avec l'image ou les deux qui jouent ensemble.

Claire Bardainne Au sein des expériences immersives que nous concevons, nous revendiquons l'immédiateté du ressenti, l'attention au vécu sensoriel et émotionnel. Nous souhaitons un acte intuitif, un art sans savoir préalable, directement accessible au public. En travaillant le minimalisme et la suggestion, nous laissons une grande place à l'expérience sensible, à la fabrication symbolique individuelle et collective. Au-delà du corps – notamment dans *Mirages & miracles*, c'est la question du point de vue qui nous intéresse particulièrement : comment l'histoire que je crée, par mon point de vue, est unique et diffère des autres qui, inévitablement, regardent ailleurs, autrement.

Vous assurez tous deux la direction artistique de la compagnie, entourés d'une équipe d'administration, de production et technique. Vous écrivez ensemble, à quatre mains, chaque projet. Quelle place occupe chacun de vous au sein de la création ?

Claire Bardainne Notre fonctionnement est loin d'être binaire. Ce ne sont que des entrelacs constitués de nos compétences et de nos imaginaires, qui interviennent à des degrés divers et à des moments différents du processus. Je suis très attirée par l'organisation de systèmes complexes, le développement de méthodologies, l'appréhension du temps et la priorisation des actions, tout en étant attentive aux détails. L'artisanat numérique nécessite notamment un très long temps de réalisation et, lorsqu'Adrien est dans l'opérationnel, le regard panoramique que je peux poser permet de préciser notre orientation.

Adrien Mondot Concernant la partie strictement artistique, je prendrai la métaphore d'ondes sonores de différentes fréquences. Claire déploie une fréquence longue à l'intérieur de laquelle j'émetts mes propres fréquences, courtes et précises, qui agissent comme des modulations sonores. Claire est tournée vers le sens de la dramaturgie et porte l'intuition du projet tout au long de sa réalisation, en quelque sorte la stratégie. De mon côté, je me concentre sur des points tactiques qui contribuent à cette stratégie.

Adrien, vous initiez dès 2006 le logiciel eMotion. Qu'a-t-il de singulier ? Et concrètement, comment écrivez-vous ?

Adrien Mondot Notre modèle informatique est basé sur une métaphore du réel : pour mettre en mouvement quelque chose, il faut lui donner de l'énergie. J'utilise des modélisations physiques et réalise une cuisine mathématique empirique pour trouver les équations qui donneront à toute matière sa qualité, son expressivité. eMotion part du point. Techniquement, je pose des points auxquels j'applique des forces – inertie, élasticité, friction, poussée, attraction – qui les mettent en mouvement. Le mouvement, cet assemblage de forces multiples, a une signification. Nous écrivons en opérant un décalage poétique entre la sémantique du corps en question et son mouvement, afin de rendre à l'inanimé son énergie

potentielle. Ce logiciel, inspiré par les lois de la nature et par ma pratique du jonglage, rend impossible le repentir du geste : annuler le fait d'avoir mis des forces n'annule pas leur effet. C'est en ça aussi que nous produisons un art visuel vivant. Cela nous ramène à la partition et au statut d'interprète que l'on confère aux régisseurs : munis de tablettes tactiles, dans une relation sensible à l'objet, ils respirent avec les êtres au plateau et mettent leur corps en jeu.

« Le mouvement est vecteur d'émotion » : Claire, cet axiome d'Adrien était-il le vôtre lors de votre rencontre ou l'avez-vous fait vôtre ?

Comment est né votre langage commun ?

Claire Bardainne J'arpentais plutôt les paysages et l'espace. C'est Adrien qui a apporté le temps à cette dimension spatiale qui m'était chère. Lorsque nous avons mis en scène nos récits, lorsque nous avons déployé un langage visuel commun, la prise de conscience qu'une dramaturgie de l'image et de la perception était possible nous a confortés sur notre chemin.

Adrien Mondot De mon côté, Claire m'a apporté l'espace et l'architecture au sens où, étant fixé dans l'immédiateté du mouvement et la forme performative, elle m'a permis de construire mes idées, d'agencer mon propos.

À la transposition des mouvements de la nature, vous associez un travail sur les imaginaires. Sur quelles ressources repose votre approche ?

Claire Bardainne Enfant, j'avais une relation à la nature simple, immédiate, faite de balades en montagne, de cueillettes, de cabanes. Aujourd'hui, je transpose ce vécu sensoriel en souhaitant que notre œuvre puisse générer une attention, conscientisée, à la nature dont nous sommes issus.

Adrien Mondot Pour ma part, c'est l'observation des forces physiques naturelles qui m'occupe depuis longtemps à travers le jonglage et au sein de mon environnement, puisque j'ai grandi, comme Claire, à Grenoble. Ensuite, nous sommes tous deux inspirés par l'univers de l'artiste de cirque Johann Le Guillerm, par les travaux des plasticiens Julio Le Parc, James Turrell, Ann Veronica Janssens et Joanie Lemercier. Nous sommes aussi fascinés par l'œuvre de Hayao Miyazaki : entre vision occidentale et shintoïsme japonais, la nature et ses mouvements y sont représentés avec vraisemblance et merveilleux. Sa pureté, sans cynisme ni naïveté, nous plaît.

Claire Bardainne Je suis également inspirée par la sociologie de l'imaginaire, que j'ai découverte via les travaux de Vincenzo Susca – sociologue avec qui j'ai publié *Récréations* (Galaxies de l'imaginaire postmoderne, CNRS Editions, 2009). C'est lui qui m'a fait rencontrer la pensée postmoderne. J'ai alors accédé à un espace symbolique et à un outillage théorique fondamental pour décrypter la relation que nous avons au monde et aux autres. L'imaginaire des technologies et des médias, celui des éléments et la poétique de l'espace – je pense ici à Gaston Bachelard – ainsi que l'animisme, constituent les appuis essentiels de notre démarche.

À ce propos, quelle définition donnez-vous à cet animisme numérique que vous convoquez ?

Claire Bardainne Ma croyance intime est que chaque entité végétale, animale, minérale, est animée d'une énergie vitale et porte une voix. Ce que l'on cherche ensemble avec Adrien, c'est la ré-animation (pour reprendre le terme employé par Jérémy Damian, sociologue, membre du comité de rédaction de la revue Corps-Objet-Image) soit la création de l'émotion du vivant, de la présence à partir d'un assemblage de simples points numériques. Cela repose sur une alchimie entre l'invocation du vécu corporel du visiteur ou du spectateur, l'instantanéité même de l'expérience et la transposition des forces physiques avec vraisemblance. L'imaginaire, l'empathie, l'inconscient sont les lieux même où se loge ce que nous appelons animisme.

Adrien Mondot Cet animisme est un tuteur pour ériger l'énergie propre à chaque entité et constituer la dramaturgie de nos pièces. D'une manière plus large, c'est une invitation à dé-hiérarchiser les espèces, pour fertiliser l'imaginaire du futur.

Claire Bardainne Transposer dans un théâtre l'expérience esthétique et sensorielle que tout un chacun peut vivre au sein de la nature, c'est poser sur elle une attention, c'est révéler son caractère.

En 2011, vous réalisez ensemble l'exposition interactive XYZT et une conférence-spectacle, *Un point c'est tout*. Considérez-vous ces deux pièces comme le manifeste de votre recherche commune ?

Claire Bardainne Le point est notre dénominateur commun, la plus petite unité d'écriture et la substantifique moelle de nos œuvres. XYZT dont le titre est la manière de décrire le positionnement d'un point dans l'espace et dans le temps, donc son mouvement, évoque une certaine abstraction que nous avons souhaité ancrer en lien avec la nature. Dans chacun des dix dispositifs techniques, nous avons écrit et approfondi chaque expérience pour les réduire à leur plus simple essence et laisser ainsi place à l'imaginaire des situations : marcher dans l'herbe, jouer dans l'eau, souffler sur des insectes.

Depuis XYZT à *Mirages & miracles*, la nature invitée a-t-elle évolué ?

Claire Bardainne Oui, elle prend la parole, elle est devenue plus animale, moins paysagée. Visuellement, la première exposition est dans le noir, la suivante est en blanc : nous avons eu besoin de laisser place à la lumière du jour et d'initier la présence du dessin artisanal sur papier. Aujourd'hui, comme dans *L'Ombre de la vapeur* (installation créée pour la Fondation Martell), nous ne traitons plus seulement de l'imaginaire de la nature au sens large mais d'un écosystème plus intime.

Comment avez-vous fait évoluer XYZT depuis sa création ? Et d'une manière générale, comment adaptez-vous votre travail aux innovations technologiques ?

Adrien Mondot Une œuvre réalisée il y a bientôt dix ans n'a peut-être plus le même impact aujourd'hui, puisqu'avec la technologie, la qualité de la réalisation influence directement la puissance de l'expérience. Nous avons radicalisé le geste, souvent simplifié, changé des ordinateurs, des vidéo-projecteurs, mis à jour la résolution des images ou déployé la surface de projection pour accéder à un autre niveau de sensation. Le système actuel nous permet de mieux épouser l'architecture pour créer un continuum entre espace physique et espace projeté.

Claire Bardainne Les Organismes typographiques et le dispositif de Peppers' Ghost ont influencé des créations futures. La réalité augmentée qui sort de l'objet telle qu'on la retrouve dans *Acqua Alta* ou *Mirages & miracles* hérite de ces premières recherches. De XYZT à *Mirages & miracles* ou même à *L'Ombre de la vapeur*, il y a une filiation des modèles physiques et de la grammaire de projection de particules. L'évolution essentielle porte sur la surface de projection, sur la présence accentuée de la matière (en volume et à une échelle monumentale dans *L'Ombre de la vapeur*) qui, par sa texture et sa forme, exprime quelque chose ; ainsi que sur la présence du dessin fait à la main, et sur la narration (dans *Mirages & miracles* et *Acqua Alta*). Nous assumons désormais cette sémantique de la matière, qui s'ajoute à la sémantique du signe et à celle du mouvement.

Dans *Acqua Alta* et *Mirages & miracles*, vous utilisez des casques de réalité virtuelle. En quoi cet outil impacte votre création ?

Claire Bardainne Un dispositif de réalité augmentée, c'est une réalité immatérielle superposée à une réalité tangible. On considère aujourd'hui les casques opaques de réalité virtuelle comme un monde clos offrant une

expérience sensorielle inégalée, une véritable illusion perceptive. À terme, la réalité virtuelle sera juste un sous-ensemble de la réalité augmentée, un seul et même dispositif technique permettra de créer un espace de fiction, qui pourra entrer en coïncidence avec le monde réel ou nous permettre de nous en abstraire.

Adrien Mondot Nous aimons expérimenter avec de nouveaux mediums et nous poser la question : « que pouvons-nous raconter que nous ne pouvions pas évoquer avant ? ». Jongler avec des étoiles, marcher entre les planètes, sont des expériences meta-physiques permises par la VR, dont la poésie nous touche et que nous avons envie de partager.

D'une installation présente au sein de XYZT, vous avez conservé un cube, devenu la scénographie de la pièce *Hakanaï*. Cette même pièce est au cœur d'*Équinoxe*, création 2019 avec l'ensemble jazz-pop Limousine. Quelle est cette rencontre ?

Adrien Mondot Dès la création d'*Hakanaï*, nous avons souhaité remettre sur l'établi ce cube, intéressant en terme scénographique. Ce module autoportant nous a permis de déplacer le spectacle hors des théâtres et des musées, et nous souhaitons entretenir cette proximité directe avec la cité. Lorsque la Philharmonie nous a proposé une carte blanche, puisque nous avions ce désir commun de collaborer, nous avons immédiatement sollicité Limousine. Le cœur du projet *Équinoxe* réside dans la rencontre de matériaux artistiques et plastiques préexistants dont l'assemblage offre une résonance nouvelle.

Claire Bardainne Oui, *Équinoxe* est une histoire de désir et d'amitié, une pièce basée sur un collage entre une sélection de morceaux live de Limousine et l'univers visuel de *Hakanaï*. Interprétée en direct, elle constitue la bande originale des haïkus d'*Hakanaï*, ordonnés à l'identique mais contorsionnés, étendus ou resserrés. Cette écriture musicale abstraite et nuancée transporte chaque séquence dans des paysages nouveaux.

***Hakanaï* semble porter en son titre – qui signifie en japonais l'impermanent, l'évanescent entre rêve et réalité – l'objet de votre quête. Après avoir exploré cet insaisissable, Le Mouvement de l'air, l'imaginaire de la pierre dans *Mirages & miracles*, celui de l'eau dans *Acqua Alta* puis *L'Ombre de la vapeur*: est-ce l'imaginaire de l'élément qui initie toute création ?**

Claire Bardainne Ce n'est pas systématique, et c'est toujours simultanément avec d'autres points de départ: un dispositif technique, un espace scénographique ou une rencontre artistique. Pour *Acqua Alta*, il y a eu cette image, comme un pan de rêve qui sans cesse revient : un bloc de papier qui sombre à l'intérieur d'une page d'encre, qui fond dans une flaque, et deux personnages, dont l'un se noie sans pouvoir être sauvé par l'autre. À partir de là, s'est tissé le chemin vers l'imaginaire de l'eau et ce qu'il charrie.

Adrien Mondot Nous avons d'abord eu le désir d'un livre, un livre pop-up. Après l'usage des pierres dans *Mirages & miracles*, nous avons cherché une autre manière de créer du volume. Le plus simple, le plus léger, était le papier, cette matière faite de cellulose, de bois donc. On a donc imaginé un projet intégral, un pop-up qui aurait 3 facettes : un livre ou disons une pièce pour un spectateur sous forme éditée, un spectacle et une expérience en réalité virtuelle.

Pour la première fois, *Acqua Alta* met la transdisciplinarité au service d'une seule et même histoire. Comment s'est déroulé le processus de création de cette œuvre tricéphale ?

Adrien Mondot Nous avançons sur tous les fronts simultanément. Marietta Ren – autrice de bande-dessinées et de films d'animation qui a notamment signé Phallaina, première « bande défilée » en réalité augmentée – a mené

auprès de nous une véritable maïeutique pour nous aider à réaliser un storyboard tandis que l'on travaillait parallèlement avec un ingénieur papier. À l'issue de cette étape, Olivier Mellano a composé sur mesure la musique tandis que l'on menait une recherche chorégraphique simultanément à la captation des mouvements des danseurs Satchie Noro et Dimitri Hatton au sein d'une maquette à l'échelle 1. À partir de cette motion capture, nous avons développé les images en 3D en réalité augmentée, finement associées aux volumes en papier et aux dessins que Claire finalisait au fur et à mesure. Plus tard, nous avons déployé le livre en une heure de spectacle.

Vous qui écartiez la narration et la figuration dans vos premières créations, de quelle manière

celles-ci ont-elles surgit dans vos récents projets ?

Claire Bardainne Nous avons jusqu'alors éludé la question de la narration figurative en nous tournant délibérément vers un théâtre de sensations, d'émotions, de mouvements, en appelant la force d'évocation des images. Aujourd'hui, on assume un certain ancrage, qui s'incarne autant dans le récit que dans la matière. Concernant *Acqua Alta*, puisque l'idée initiale était un livre pop-up, il nous fallait une histoire pour tourner les pages. On a vite réalisé qu'on était aimanté par l'imaginaire de la catastrophe et par cette question : comment vivre avec l'effondrement ? En construisant les images du possible, le possible peut advenir. La dystopie est fondamentale – en ce sens, Alain Damasio nous inspire beaucoup – mais on se situe tous deux dans l'utopie : inventons des récits potentiels, des futurs désirables.

Au mois d'août 2019, vous avez emménagé à Crest, dans la Drôme. La compagnie y installera

au printemps 2020 son nouvel atelier de recherche, pensé en complément de ses bureaux à Lyon.

Dans cette maison, que vous nommez Villa Aphaia, se superposent les espaces de création et de vie, personnelle et professionnelle. Que représente ce lieu ?

Claire Bardainne Dans la mythologie grecque, Aphaia ou Aphaïa est une nymphe crétoise devenue déesse de l'invisible, de ce qui est caché au regard. Ce nom symbolise un seuil vers l'ailleurs. Dans cette maison, précédée d'une cour et à laquelle succède un jardin, de la cave au grenier, nous imaginons des espaces multiples de vie, de création et de relation. Nous sommes à la fois au contact de la nature et de la cité. Étymologiquement, au cœur d'Aphaia, via les lettres ph, résident les photons, la lumière. Ce nom porte en lui l'immatériel, l'invisible rendu visible au sein de la matière à laquelle nous souhaitons donner plus de place. Ce lieu chaleureux symbolise le foyer créatif et nourricier, il nous ressemble et rassemble l'équipe qui nous accompagne, constituée d'une trentaine de personnes désormais.

Adrien Mondot Choisir de vivre et travailler au même endroit, de développer des protocoles qui favoriseraient la tournée des idées plutôt que le transport des matières, de viser notre autonomie – aussi bien de production qu'une indépendance énergétique à plus long terme – et être reliés à une communauté urbaine de petite taille où se développent des circuits courts : c'est, à notre mesure, ancrer notre politique artistique.

ÉQUINOXE

Spectacle de Adrien M & Claire B
Collaboration musicale avec Limousine
Création 2019
Durée 1h environ

**Un voyage sonore.
Des images en mouvement.
Un instant, éphémère et singulier.**

La rencontre de deux univers : celui du groupe *Limousine* avec sa musique instrumentale, à la fois pop, à la fois jazz, contemplative et gracieuse et celui de *Hakanai* de Adrien M & Claire B avec ses paysages d'images, sensibles et vertigineux. *Équinoxe* est un road movie musical et numérique en immersion.

Emmené par Laurent Bardainne (Poni Hoax), David Aknin (Jamaica, Bitchee Bitchee Ya Ya Ya), Maxime Delpierre (Viva & The Diva) et Frédéric Soulard (Maestro), Limousine compose une musique sans paroles mais porteuse d'émotions, d'histoires, d'images, une musique ondulant pour étirer le temps.

Équipe

Conception, direction artistique, scénographie et mise en scène :
Claire Bardainne et Adrien Mondot
Conception informatique et interprétation numérique : Adrien Mondot
Danse : Akiko Kajihara
Saxophones, claviers : Laurent Bardainne
Guitare : Maxime Delpierre
Batterie, électroniques : David Aknin
Synthétiseurs : Frédéric Soulard
Régie numérique et lumière : Jérémy Chartier
Régie son : Clément Aubry
Direction technique : Alexis Bergeron
Régie générale : Vincent Morland
Administration : Marek Vuiton
Diffusion : Joanna Rieussec
Production : Margaux Fritsch, Delphine Teypaz

Production

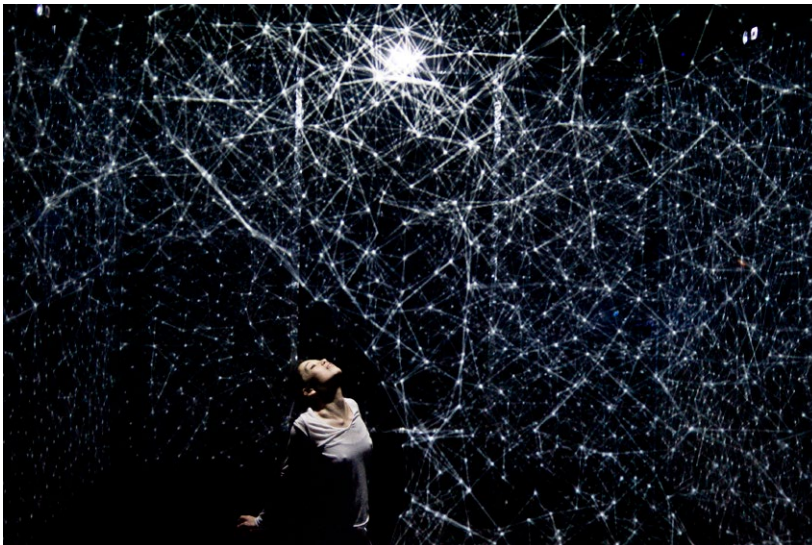
Adrien M & Claire B

Coproduction

LUX, scène nationale de Valence.

Aide et soutien

Avec le soutien du Théâtre de La Renaissance, Oullins Lyon Métropole.



Tournée 2019/2020

LUX, scène nationale Valence (26)

4 et 5 octobre 2019 à 20h

La Philharmonie, Paris (75)

19 octobre à 20h30

20 octobre 2019 à 15h et 19h

Acqua Alta

Spectacle et installations de Adrien M & Claire B

Création 2019

Durée du spectacle 50 min

Un parcours dans l'imaginaire de l'eau, fait d'un spectacle, d'un livre pop-up augmenté et d'une expérience en réalité virtuelle.

Acqua Alta raconte une histoire. Une femme, un homme, une maison. Un quotidien absurde et cousu de discorde. Mais un jour de pluie, la vie chavire : la montée des eaux engloutit la maison dans une mer d'encre. La femme glisse et disparaît. D'elle il ne reste que les cheveux. Vivants.

C'est l'histoire d'une catastrophe, particulière et universelle.
C'est l'histoire d'une perte et d'une quête.
C'est l'histoire de la peur de l'étrange et de l'altérité, et de son apprivoisement.

Nous avons imaginé trois variations de cette histoire, en utilisant trois formats singuliers :

Acqua Alta – Noir d'encre : un spectacle de théâtre visuel, mêlant danse et images numériques vivantes ;

Acqua Alta – La traversée du miroir : un livre dont les dessins et les volumes en papier forment les décors de l'histoire visible en réalité augmentée ;

Acqua Alta – Tête-à-tête : une expérience en réalité virtuelle où l'une des scènes est vécue de façon immersive dans un casque individuel.

Le parcours proposé au spectateur est fait de ces trois expériences qui entrent en résonance.

Acqua Alta - La traversée du miroir (livre)



photo © Adrien M & Claire B

adrienm-claireb.net

Équipe

Conception et direction artistique : Claire Bardainne et Adrien Mondot
Design et dessin : Claire Bardainne
Conception informatique : Adrien Mondot
Chorégraphie et interprétation : Dimitri Hatton et Satchie Noro
Musique originale : Olivier Mellano
Musiques additionnelles : Jean-Sébastien Bach, Ludwig van Beethoven et Jon Brion
Développement informatique : Rémi Engel
Ingénierie papier : Eric Singelin
Script doctor : Marietta Ren
Interprétation numérique : Adrien Mondot, Jérémy Chartier, Yan Godat, en alternance
Régie lumière : Jérémy Chartier, Yan Godat, Benoit Fenayon en alternance
Régie son : Régis Estreich, Christophe Sartori, Romain Sicard en alternance
Montage d'exposition : Grégory Pirus
Construction : Jérémy Chartier, Yan Godat, Arnaud Gonzalez, Claire Gringore, Yannick Moréteau
Régie générale : Romain Sicard
Administration : Marek Vuiton
Direction technique : Alexis Bergeron
Production et diffusion : Joanna Rieussec
Production : Margaux Fritsch, Delphine Teypaz

Production Adrien M & Claire B

Coproductions

LUX, scène nationale de Valence. La compagnie est associée à LUX en 2018-2019 • Hexagone Scène Nationale Arts Sciences - Meylan • Maison de la Danse - Lyon / Pôle européen de création • DRAC Auvergne Rhône-Alpes / Ministère de la Culture • Chailot - Théâtre National de la Danse • Espace Jéliote, Scène Conventionnée arts de la marionnette, Communauté de Communes du Haut-Béarn, Oloron-Sainte-Marie • Théâtre Paul Éluard, Scène Conventionnée Bezons • Theater Freiburg

Aide et soutiens

Soutien exceptionnel, Adami
Accueil studio, Les Subsistances, Lyon, 2018-19

Acqua Alta

Tournée 2019/2020

LUX, scène nationale de Valence (26)

Acqua Alta - La traversée du miroir

Du 13 septembre au 6 octobre 2019

Theatre AmStramGram, Genève (CH)

11 octobre 2019 (14h15 et 19h) + 12 et 13 octobre (17h)

Maison de la danse, Lyon (69)

15 octobre 2019 (14h30 et 20h30) + 16 octobre (20h)

+ 17 octobre (14h30 et 20h30) + 18 octobre (14h30)

+ 19 octobre (15h et 20h30) + 21 octobre (15h)

Teatro Cavallerizza, Reggio Emilia (IT) - 26 octobre 2019 (20h30)

+ 27 octobre (18h) + 28 octobre (10h30)

Théâtre de Sénart, Lieusaint (77) - 7 novembre 2019 (19h30)

+ 8 novembre (20h30)

Théâtre d'Arles (13) - 21 novembre 2019 (19h) et 22 novembre (10h et 14h30)

L'Archipel, Fouesnant (29) - 29 novembre 2019 (20h30)

Le Quai des Arts, Pornichet (44) - le 2 décembre 2019 (20h)

L'Estran, Guidel (56) - le 5 décembre 2019 (20h30)

Théâtre Louis Aragon, Tremblay (93) - du 23 janvier 2020 (14h30)

+ 24 janvier (10h et 14h30) + 25 janvier (19h)

Théâtre La Baleine, Onet-Le-Château (12) - le 31 janvier 2020 (20h30)

Théâtre Ducourneau, Agen (47) - 4 février 2020 (20h30) + 5 février (10h)

La Filature, Mulhouse (68) - 11 et 12 février 2020 (20h)

Theater Freiburg (DE) - 14 et 15 février 2020 (20h)

Cirque Théâtre-Elbeuf (76) / festival SPRING

6 mars 2020 (14h et 20h30) + 7 mars (18h)

Théâtre de Roanne (42) - le 20 mars 2020 (14h et 18h30)

Théâtre National de Chaillot, Paris (75) - 25 mars 2020 (19h45)

+ 26 mars (10h et 14h30) + 27 mars (14h30 et 19h45) + 28 mars (19h45)

Bonlieu, scène nationale, Annecy (74)

2 avril 2020 (19h) + 3 avril (9h30 et 14h30)

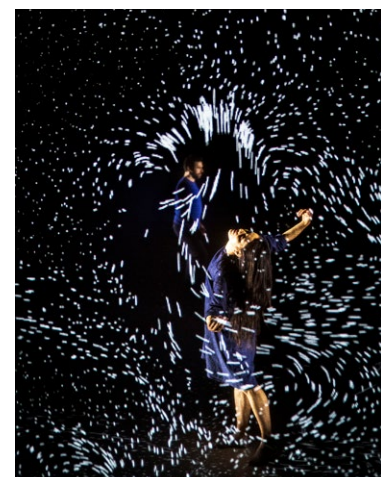
Théâtre Les Salins, Martigues (13)

9 avril 2020 (9h30 et 14h15) + 10 avril (14h15 et 19h)

Centre des Arts, Enghien les Bains (93) - 24 avril 2020 (14h et 20h30)

Théâtre des Bergeries, Noisy-le-sec (95) - 26 avril 2020 (16h)

!POC! Alfortville (94) - le 30 avril 2020 (14h15 et 20h30)



Acqua Alta - Noir d'encre (spectacle)

photo © Romain Etienne - item

L'ombre de la vapeur

Installation de Adrien M & Claire B
Création 2018

**Une installation monumentale
et immersive, portée par une fiction
inspirée d'un champignon.**

Une œuvre immersive et interactive, de grand format (900 m2) qui rend hommage à la mémoire du bâtiment et à un champignon nommé Torula, dont les parois étaient tapissées avant les travaux, se nourrissant de l'évaporation naturelle d'alcool. Portée par une fiction animiste et réalisée grâce à un dispositif numérique de grande échelle, l'œuvre révèle ainsi l'ombre de la vapeur.

Cette œuvre *in situ* est une commande 2018 de la Fondation d'entreprise Martell. Elle a inauguré le rez-de chaussée de la Fondation en juin 2018 et reste visible à Cognac jusqu'en octobre 2019.

Elle sera présentée à la Gaîté Lyrique en 2020, sous une forme réadaptée.

Équipe

Conception et direction artistique
Claire Bardainne et Adrien Mondot
Conception informatique
Adrien Mondot
Composition et conception sonore
Olivier Mellano
Chant et voix
Kyrie Kristmanson
Direction technique
Alexis Bergeron
Régie générale
Laurent Cuzin
Régies techniques et montage
Ludovic Chemarin, Loïs Drouglazet,
Régis Estreich, Mélina Faka,
Arnaud Gonzalez, Claire Gringore,
Bruno Izard, Jean Marc Lanoé,
Yannick Moreteau, Gregory Pirus,
Julien Reiss, Elvire Tapie,
Antoine Villeret
Menuiserie
Atelier W110
Serrurerie aluminium
Teviloj
Administration
Marek Vuiton
Production
Margaux Fritsch, Joanna Rieussec,
Delphine Teypaz

Tournée 2019/2020

Fondation d'entreprise Martell, Cognac (16)
de juin 2018 au 3 novembre 2019

Gaîté Lyrique, Paris (75) du 22 Janvier 2020 au 03 Mai 2020,
dans le cadre de l'exposition « Faire corps, de Adrien M & Claire B ».



Mirages & miracles

Exposition de Adrien M & Claire B
Création 2017
14 installations

L'éclosion d'un animisme numérique dans des dispositifs de réalité augmentée, de réalité virtuelle, d'illusion holographique et de vidéo-projection.

La série *Le silence des pierres* est un hommage à la vie qui se niche au creux des choses apparemment inertes, immobiles et inorganiques. La figure de la pierre, réelle ou dessinée, en est l'emblème. L'image en réalité augmentée, immatérielle, mobile, agile, vient incarner un imaginaire et ouvrir ces «objets à réaction poétique». Les tablettes jouent comme le rôle de fenêtres vers cette réalité cachée.

Les casques de réalité virtuelle sont eux des dispositifs technologiques qui peuvent être pris comme des machines à fantômes. Il y a quelqu'un qui nous regarde, qui danse, qui nous parle, qui apparaît et disparaît, bouge et se fige. Il y a quelqu'un, une ombre, un courant d'air. Ou un esprit de poussière insaisissable. Qu'est-ce qui fait le vivant?..

Les œuvres donnent ainsi à vivre un ensemble de scénarios qui jouent à la frontière entre l'animé et l'inanimé, l'authentique illusion et le faux miracle. Autant de petits spectacles pour un spectateur qui, par le trouble de la poésie, la force de l'informatique et la fiction magique, cherchent à interroger les contours de ce qui compose le vivant.

Tournée 2019/2020

Ars Electronica Center, Linz (AT) - 24 juin 2019 au 01 mars 2020
Artehouse à Miami (USA) - 2 décembre 2019 à mai 2020 (option)
Les Champs Libres, Rennes (35) - 24 avril 2020 au 30 août 2020
Artehouse Chicago (USA) - Juin 2020 à novembre 2020 (option)



photo © Romain Etienne - item

Équipe

Conception et direction artistique :
Claire Bardainne et Adrien Mondot
Dessin : Claire Bardainne
Conception informatique : Adrien Mondot
Développement informatique : Rémi Engel
Composition et conception sonore :
Olivier Mellano
Danse : Bérangère Fournier, Samuel Faccioli,
Akiko Kajihara
Régie d'exposition : Laurent Cuzin
Montage : Elvire Tapie, Lionel Rivière, Claire
Gringore, en alternance
Menuiserie : DeFacto / Julien Quartier,
Charles Robin — Atelier Gautier
Serrurerie acier : Mathieu Laville, Rémy
Mangevaud, Elvis Dagier
Serrurerie aluminium : Teviloj / Ludovic Laffay
Electronique Leds : Sébastien Albert alias
Dudley Smith
Lithographie : URDLA, centre international
estampe & livre
Sérigraphie : Olivier Bral
Impression : Artprint
Verre soufflé : Nicolas Sartor
Direction technique : Alexis Bergeron
Administration : Marek Vuiton
Production et diffusion : Joanna Rieussec
Production : Margaux Fritsch, Delphine Teypez

Production

Adrien M & Claire B

Coproduction

2 Pôles cirque en Normandie
– La Brèche à Cherbourg – Cirque Théâtre
d'Elbeuf
Scène nationale d'Albi
Les Subsistances, Lyon
Lux, scène nationale de Valence
Espace Jean Legendre, Théâtre de
Compiègne
– Scène nationale de l'Oise en préfiguration
Arenberg Creative Mine – Communauté
d'Agglomération de La Porte du Hainaut

Aides

Fonds [SCAN], Région Auvergne-Rhône-Alpes

Soutiens

Les Subsistances, Lyon
Villa Medici, Rome (Italie)
URDLA - centre international estampe & livre,
Lyon
UrbanLab, Lyon

Hakanai

Spectacle de Adrien M & Claire B
Création 2013
Durée 40 min

**Une performance pour une danseuse
dans un cube d'images en mouvement.
Une chorégraphie qui dessine l'évanescence
du rêve et l'impermanence des choses.**

Dans la langue japonaise, *Hakanai* définit ce qui est impermanent, fragile, évanescent, transitoire, entre le rêve et la réalité. 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. Ce collage symbolique est le point de départ de cette partition pour une danseuse rencontrant des images, faisant naître un espace situé à la frange de l'imaginaire et du réel.

Les images sont animées en direct, selon des modèles physiques de mouvement, au rythme d'une création sonore également interprétée en direct. Le spectacle est quadri-frontal, et à l'issue du temps de performance, l'installation est ouverte aux spectateurs.

Tournée 2019/2020

Festival Molina de Segura, Murcia (ES) - 26 septembre 2019 (21h)

Festival Digital Tbilisi (GE) - 26 octobre 2019 (*option*)

Festival Loostik / Théâtre Le Carreau, Forbach (57)

05 novembre 2019 (10h et 14h) + 6 novembre (10h)

Maison de la Culture, Gauchy (02)

12 décembre 2019 (14h15) + 13 décembre (10h et 14h15)

L'Espace du Thiey, Grasse (06)

24 mars 2020 (20h30) + 25 mars (18h et 20h30)

L'Art Déco, Sainte-Savine (10) - 28 avril 2020 (19h30)

Équipe

Conception, direction artistique, scénographie et mise en scène :
Claire Bardainne & Adrien Mondot
Conception informatique :
Adrien Mondot
Danse : Akiko Kajihara, Virginie Barjonet, Satchie Noro, Francesca Ziviani en alternance
Interprétation numérique :
Jérémy Chartier, Loïs Drouglazet, Rodolphe Martin en alternance.
Création sonore :
Christophe Sartori, Loïs Drouglazet
Interprétation sonore : Clément Aubry, Jérémy Chartier, Loïs Drouglazet, Christophe Sartori, Pierre Xucla en alternance
Design-construction :
Martin Gautron, Vincent Perreux
Dispositifs informatiques : Loïs Drouglazet
Création lumière : Jérémy Chartier
Regard extérieur : Charlotte Farcet
Costume : Johanna Elalouf
Direction technique : Alexis Bergeron
Administration : Marek Vuiton
Production et diffusion : Joanna Rieussec
Production : Margaux Fritsch, Delphine Teypaz

Production

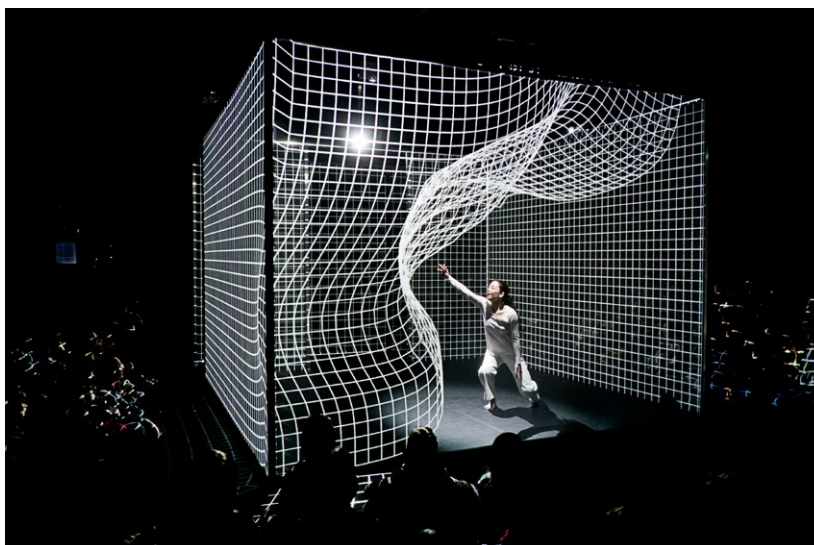
Adrien M & Claire B

Coproductions

Les Substances, 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.



XYZT

Les paysages abstraits

Exposition de Adrien M & Claire B
Création 2011
10 installations

**Une exposition-parcours constituée
de dix installations mettant en jeu le corps du visiteur.
Quatre lettres issues du langage mathématique
qui ouvrent sur un territoire onirique,
à la frontière entre arts plastiques
et arts vivants.**

X (horizontalité) Y (verticalité) Z (profondeur) et T (temps) permettent de décrire le mouvement d'un point dans l'espace, et portent en elles l'essence de ce territoire imaginaire. Le parcours est conçu comme la traversée d'une nature revisitée entre géométrie et organique.

La promenade offre une expérience sensible au visiteur, qui est invité à jouer avec la lumière d'un paysage composé de lignes, de points et de lettres, à rencontrer une matière virtuelle vibrante, éphémère, mobile, créatrice de gestes et de danse. Toutes les images sont générées en temps réel, à partir de modèles de comportements physiques.

Équipe

Conception, direction artistique, graphisme et scénographie :
Claire Bardainne & Adrien Mondot
Conception informatique : Adrien Mondot
Dispositifs informatiques et régie son :
Loïs Drouglazet
Design et construction : Martin Gautron,
assisté de Charles Boinot
Conception sonore : Christophe Sartori
Éclairages : Jérémy Chartier
Montage d'exposition : Jérémy Chartier, Loïs Drouglazet, Claire Gringore, Jean-Marc Lanoë, Christophe Sartori en alternance
Régie générale : Jean-Marc Lanoë
Direction technique : Alexis Bergeron
Administration : Marek Vuiton
Diffusion : Joanna Rieussec
Production : Margaux Fritsch, Delphine Teypez

Production

Adrien M & Claire B

Coproduction

Atelier Arts-Sciences et CCSTI, Grenoble
Espace Jean Legendre, scène nationale de l'Oise en préfiguration, Théâtre de Compiègne
Lux, scène nationale de Valence
Les Subsistances, Lyon
Le Planétarium, Ville de Vaulx-en-Velin
Ville de Tourcoing

Aide

Conseil Régional Rhône-Alpes
Conseil Général de l'Isère

Soutien

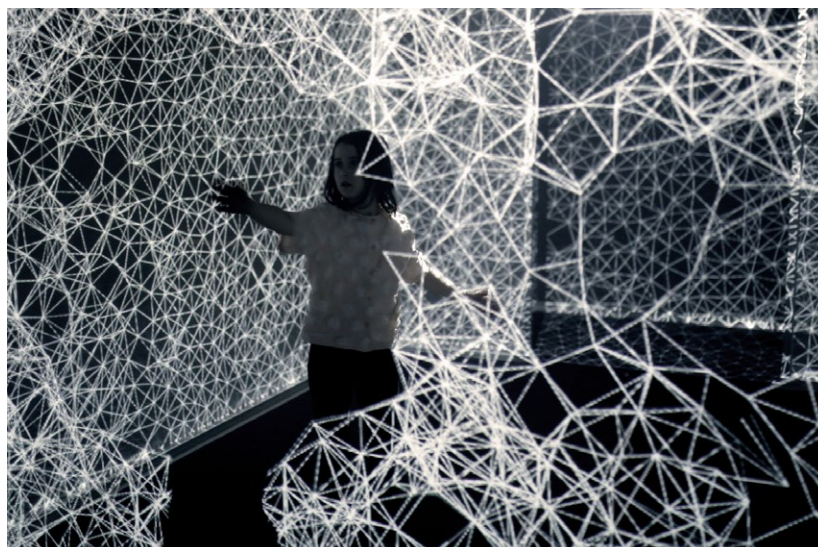
Le Pacifique, CDC de Grenoble
Abbaye de Noirlac - Centre culturel de rencontre

Tournée 2019/2020

Artehouse Miami (USA) du 15 novembre 2018 au 02 septembre 2019

Gaîté Lyrique, Paris (75) du 22 Janvier 2020 au 03 Mai 2020,
dans le cadre de l'exposition « Faire corps de Adrien M & Claire B »

Artehouse Chicago (USA) - Juin 2020 à novembre 2020 (*option*)



Tournée 2019/2020

Équinoxe

LUX, scène nationale de Valence (26) - 4 et 5 octobre 2019

La Philharmonie, Paris (75) - 19 et 20 octobre 2019

Acqua Alta

LUX, scène nationale de Valence (26) - 13 septembre au 5 novembre 2019

Theatre AmStramGram, Genève (CH) - 11 au 13 octobre 2019

Maison de la danse, Lyon (69) - 15 au 21 octobre 2019

Teatro Cavallerizza, Reggio Emilia (IT) - 26 au 28 octobre 2019

Théâtre de Sénart, Lieusaint (77) - 7 et 8 novembre 2019

Théâtre d'Arles (13) - 21 et 22 novembre 2019

L'Archipel, Fouesnant (29) - le 29 novembre 2019

Le Quai des Arts, Pornichet (44) - le 2 décembre 2019

L'Estran, Guidel (56) - le 5 décembre 2019

Théâtre Louis Aragon, Tremblay (93) - du 23 au 25 janvier 2020

Théâtre La Baleine, Onet-Le-Château (12) - le 31 janvier 2020

Théâtre Ducourneau, Agen (47) - 4 et 5 février 2020

La Filature, Mulhouse (68) - 11 et 12 février 2020

Theater Freiburg (DE) - 14 et 15 février 2020

Cirque Théâtre-Elbeuf (76) / festival SPRING - du 5 au 7 mars 2020

Théâtre de Roanne (42) - le 20 mars 2020

Théâtre National de Chaillot, Paris (75) - du 25 au 28 mars 2020

Bonlieu, scène nationale, Annecy (74) - 2 et 3 avril 2020

Théâtre Les Salins, Martigues (13) - 9 et 10 avril 2020

Centre des Arts, Enghien les Bains (93) - le 24 avril 2020

Théâtre des Bergeries, Noisy-le-sec (95) - le 26 avril 2020

!POC! Alfortville (94) - le 30 avril 2020

L'ombre de la vapeur

Fondation d'entreprise Martell, Cognac (16) de juin 2018 au 3 novembre 2019

Gaîté Lyrique, Paris (75) du 22 Janvier 2020 au 03 Mai 2020, dans le cadre de l'exposition « Faire corps, de Adrien M & Claire B ».

Mirages & miracles

Ars Electronica Center, Linz (AT) - 24 juin 2019 au 01 mars 2020

Artehouse, Miami (USA) - 2 décembre 2019 à mai 2020 (*option*)

Les Champs Libres, Rennes (35) - 24 avril 2020 au 30 août 2020

Artehouse Chicago (USA) - juin 2020 à novembre 2020 (*option*)

Hakanai

Festival Molina de Segura - Murcia (ES) - 26 septembre 2019

Festival Digital Tbilisi (GE) - 26 octobre 2019 (*option*)

Festival Loostik / Théâtre Le Carreau, Forbach (57) - 05 et 06 nov. 2019

Maison de la Culture, Gauchy (02) - 12 et 13 décembre 2019

L'Espace du Thiey, Grasse (06) - 24 et 25 mars 2020

L'Art Déco, Sainte-Savine (10) - 28 avril 2020

XYZT - Les paysages abstraits

Artehouse Miami (USA) du 15 novembre 2018 au 02 septembre 2019

Gaîté Lyrique, Paris (75) du 22 janvier 2020 au 03 mai 2020, dans le cadre de l'exposition « Faire corps, de Adrien M & Claire B »

Artehouse Chicago (USA) - juin 2020 à novembre 2020 (*option*)