

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 issus 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 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 Claire Bardainne et Adrien Mondot

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 travaillions 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 Jérémie 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 pouvons 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

après de nous une véritable maïeutique pour nous aider à réaliser un storyboard tandis que l'on travaillait parallèlement avec un ingénieur papier. A 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 Aphaea, se superposent les espaces de création et de vie, personnelle et professionnelle. Que représente ce lieu ?

Claire Bardainne Dans la mythologie grecque, Aphaea 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'Aphaea, 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.