

Adrien M & Claire B

La compañía Adrien M & Claire B crea formas digitales y de arte vivo, que abarcan desde actuaciones en el escenario hasta instalaciones. Está codirigida por Claire Bardainne y Adrien Mondot, cuyo enfoque pone la experiencia humana en el centro de las cuestiones tecnológicas, con un fuerte énfasis visual en el cuerpo y tecnologías a medida únicas y de producción propia. Se esfuerzan en crear arte digital vivo: móvil, artesanal, de corta duración y reactivo.

Desde que fue descubierto en Jeunes Talents Cirque en 2004 con su proyecto *Convergence 1.0*, **Adrien Mondot**, artista multidisciplinario, informático y malabarista, crea representaciones teatrales basadas en interacciones reactivas entre formas de arte digital, malabares, danza y música.. En junio de 2009 recibió el Gran Premio del jurado por *Cinématique* en el concurso internacional de Danza y Nuevas Tecnologías del Bains Numériques Festival (Enghien-les Bains).

En 2010 conoce a **Claire Bardainne**, artista plástica, diseñadora gráfica y escenógrafa. Graduada en las escuelas de Arts Déco de Estienne y Paris, su enfoque se centra en los reinos imaginarios transmitidos por imágenes y gráficos, especialmente en su capacidad de construcción de espacios. Trabaja en el BW Studio que cofundó en 2004, y con los equipos de investigación de sociología del imaginario del Ceaq (Sorbona, Paris).

Después de aunar fuerzas en 2011 con una visión creativa compartida, reestructuran su compañía como Adrien M & Claire B. Trascender las fronteras espaciales del escenario y los límites de tiempo de la actuación es fundamental en esta transformación. Juntos crean la exposición interactiva *XYZT Abstract Landscapes*. En 2011 escriben la conferencia-performance *Un point c'est tout* y la escenografía digital de *Grand Fracas issus de rien*, dirigida por Pierre Guillois. En 2013 crean *Hakanaï*, un espectáculo para una bailarina en un entorno envolvente.

En 2014 co-firman el espectáculo *Pixel* junto con Mourad Merzouki (CCN Créteil and Val-de-Marne/Cie Käfig).

En 2015 crean *Le mouvement de l'air*, y son reconocidos con el premio del año SACD Digital Creation.

En 2016 Editions Subjectiles publica *Snow does not make sense*.

Este es el primer libro monográfico de Adrien M & Claire B que incluye seis dibujos en realidad aumentada. 2017 ve la preparación y el estreno de una nueva serie de instalaciones denominadas *Mirages & miracles*. En 2018 la Fondation d'entreprise Martell les encarga la creación de *The shadow of the vapor*, una instalación para un lugar específico.

Juntos aspiran a crear un arte del movimiento que ponga el cuerpo humano en resonancia con las artes gráficas y digitales. El resultado es un lenguaje poético visual que mezcla las dimensiones imaginarias, reales y virtuales, ofreciendo, al mismo tiempo, oportunidades ilimitadas a la exploración artística.

Hoy la Compañía tiene 30 colaboradores, dos espectáculos y dos exposiciones en gira internacional. Su sede en Lyon alberga también un estudio de creación e investigación.. La Compañía está inscrita en la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes y la Auvergne-Rhône-Alpes Region, y subvencionada por la ciudad de Lyon.

Acqua Alta

Adrien M & Claire B
Espectáculo e instalaciones
Creación 2019

Un viaje en el imaginario del agua, con un actuación en el escenario, un libro pop-up en realidad aumentada y una experiencia en la realidad virtual.

Acqua Alta es un cuento. Una mujer, un hombre, una casa. El día a día, absurdo y lleno de contradicciones. Sin embargo, un día lluvioso, sus vidas se vuelven del revés: el agua creciente inunda su casa en un océano de colores. La mujer resbala y desaparece. Solo queda su cabello, y está vivo. Y éste nos cuenta la historia de un desastre, único y universal. Nos habla de la pérdida y la búsqueda, del miedo a lo extraño y a la alteridad, y de cómo dominarlo.

“Hemos creado tres variantes de la misma historia, usando tres diferentes formatos:
Acqua Alta - En tinta negra: una actuación teatral visual que combina movimiento e imágenes digitales vivas.

Acqua Alta - Cruzando el espejo: un libro cuyos dibujos y volúmenes de papel se convierten en el decorado de la historia, solo visible en realidad aumentada.

Acqua Alta - Tête-à-tête: una experiencia envolvente en un casco de realidad virtual para vivir una escena de la actuación en proximidad directa.

El recorrido propuesto está compuesto por las tres experiencias arriba mencionadas que resuenan unas con otras.”

Claire Bardainne & Adrien Mondot



Hakanaï

Adrien M & Claire B
Espectáculo - Duración 40 min
Creación 2013

Coreografía de danza realizada en el entorno envolvente de un cubo en movimiento, para explorar la naturaleza efímera de los sueños y la fugacidad de la vida.

“En japonés Hakanaï significa ‘impermanente, frágil, evanescente, transitorio, y fugaz’, Algo entre sueño y realidad. Esta palabra muy antigua capta también un aspecto inaprensible de la condición humana y de su precariedad, pero ínsito también en la naturaleza. Se escribe combinando los caracteres gráficos que simbolizan ‘hombre’ y ‘sueño’. Esta asociación simbólica es el punto de partida para la bailarina, quien se enfrentará a las imágenes revelando lo que está en el límite entre imaginación y realidad.”

Claire Bardainne & Adrien Mondot

Animaciones en vivo basadas en modelización de movimiento físico, sobre una partitura musical tocada en vivo. Después de la representación que se puede seguir desde prácticamente sus cuatro lados, el público será invitado a explorar la instalación escénica.

