



**Adrien M & Claire B**

# Hakanai

---

**ESPECTÁCULO DE DANZA  
& ARTES DIGITALES**

**Creación** 2013  
**Duración** 40 min

**Directores & Diseño** Claire Bardainne & Adrien Mondot  
**Danza** Akiko Kajihara  
**Entorno sonoro** Christophe Sartori, Loïs Drouglazet

Compañía **Adrien M & Claire B**  
54 quai Saint-Vincent F 69001 Lyon  
[www.am-cb.net](http://www.am-cb.net)

---

# Descripción

**Hakanaï es una actuación de danza, como un haiku, que tiene lugar en un cubo de imágenes en movimiento proyectadas en vivo por un intérprete digital.**

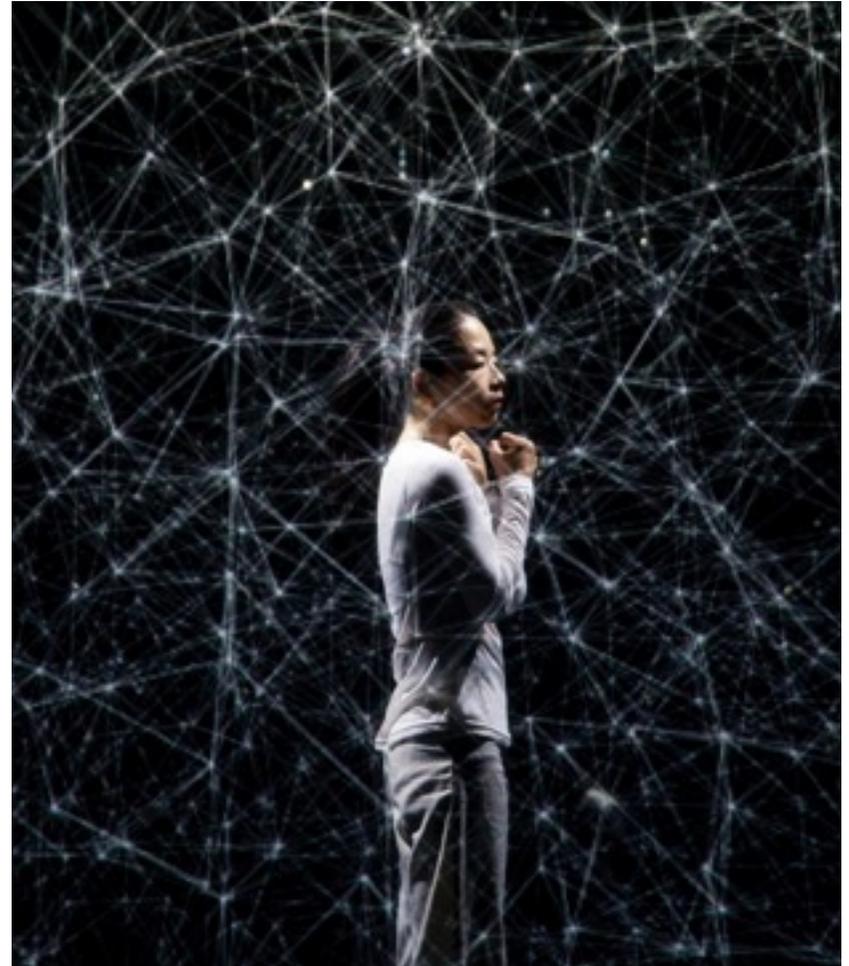
En Japonés, la palabra Hakanaï es la unión de dos elementos, uno se refiere al hombre y el otro al ensueño. Se utiliza para definir la efímera, frágil, transitoria e intangible naturaleza de la materia.

Estas palabras, junto con el cubo cubierto de tul, crean el punto de partida de esta obra.

Los cuatro proyectores revelan un universo gráfico en constante movimiento encima del tul. Realizado por un artista como una 'partitura digital', viene generado e interpretado en vivo. El cuerpo de la bailarina entra en diálogo con las imágenes en movimiento. Estas formas en blanco y negro, simples y abstractas, se comportan de acuerdo con las reglas físicas que los sentidos reconocen y con los modelos matemáticos creados a partir de la observación de la naturaleza.

La audiencia experimenta la actuación en diferentes etapas. La primera descubre el exterior de la instalación. Al aparecer la bailarina el público se junta para mirar la actuación y cuando la coreografía termina, puede tomarse un tiempo para vagar entre las imágenes en movimiento.

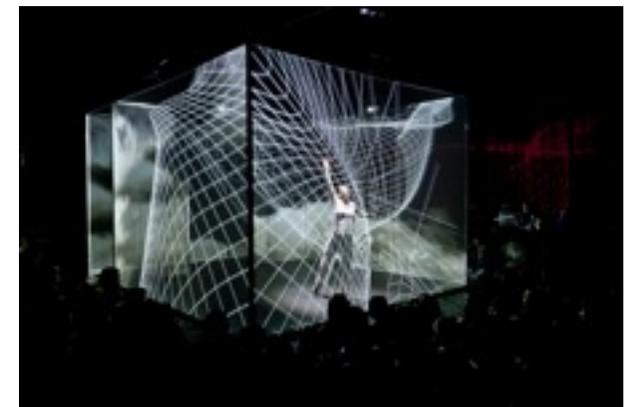
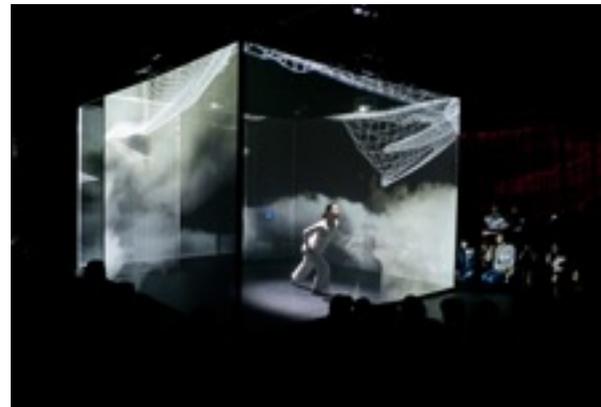
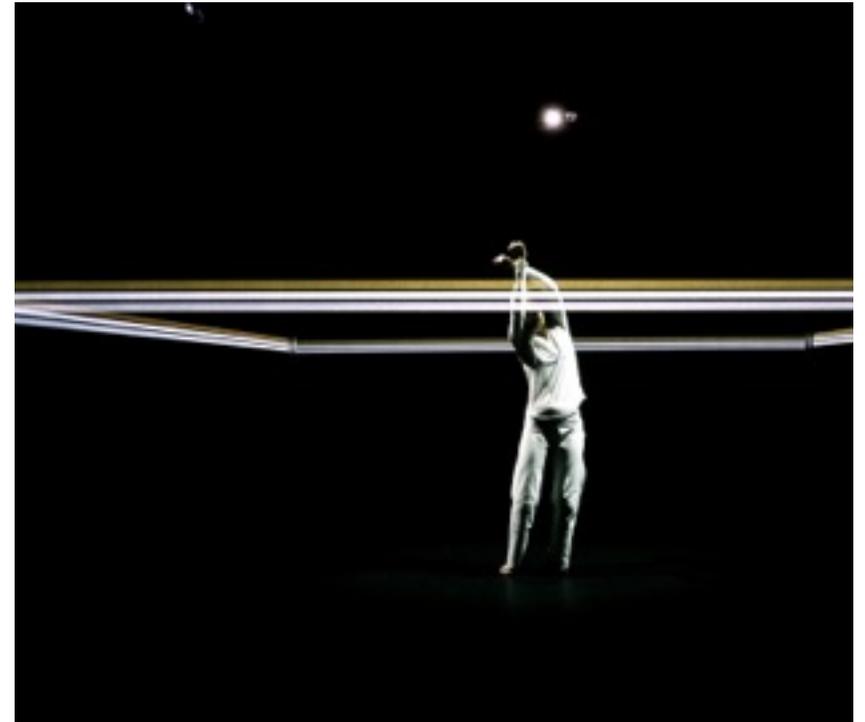
A través de una transposición minimalista, esta obra está basada en imágenes procedentes de los reinos imaginarios de los sueños, su estructura y su sustancia. La caja representa sucesivamente: el dormitorio donde, una vez traspasada la barrera del sueño, los muros se disuelven y todo un espacio interior nuevo se despliega; la jaula, de la que hay que probar los límites sin pausa; la radical alteridad, como un lugar de combate contra un enemigo intangible; el espacio donde lo imposible se vuelve posible, donde todos los puntos de referencia físicos y las certidumbres se tambalean.

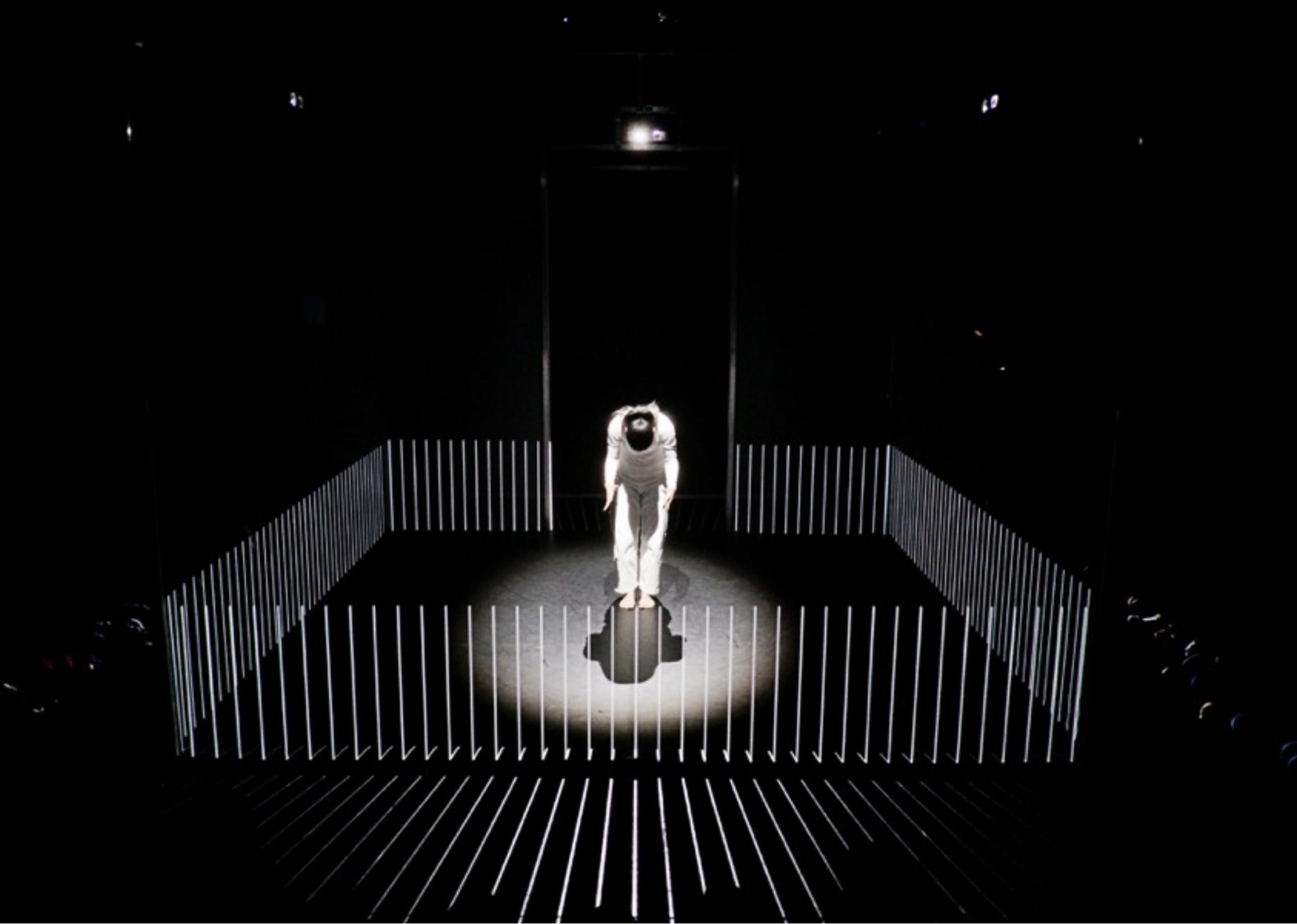




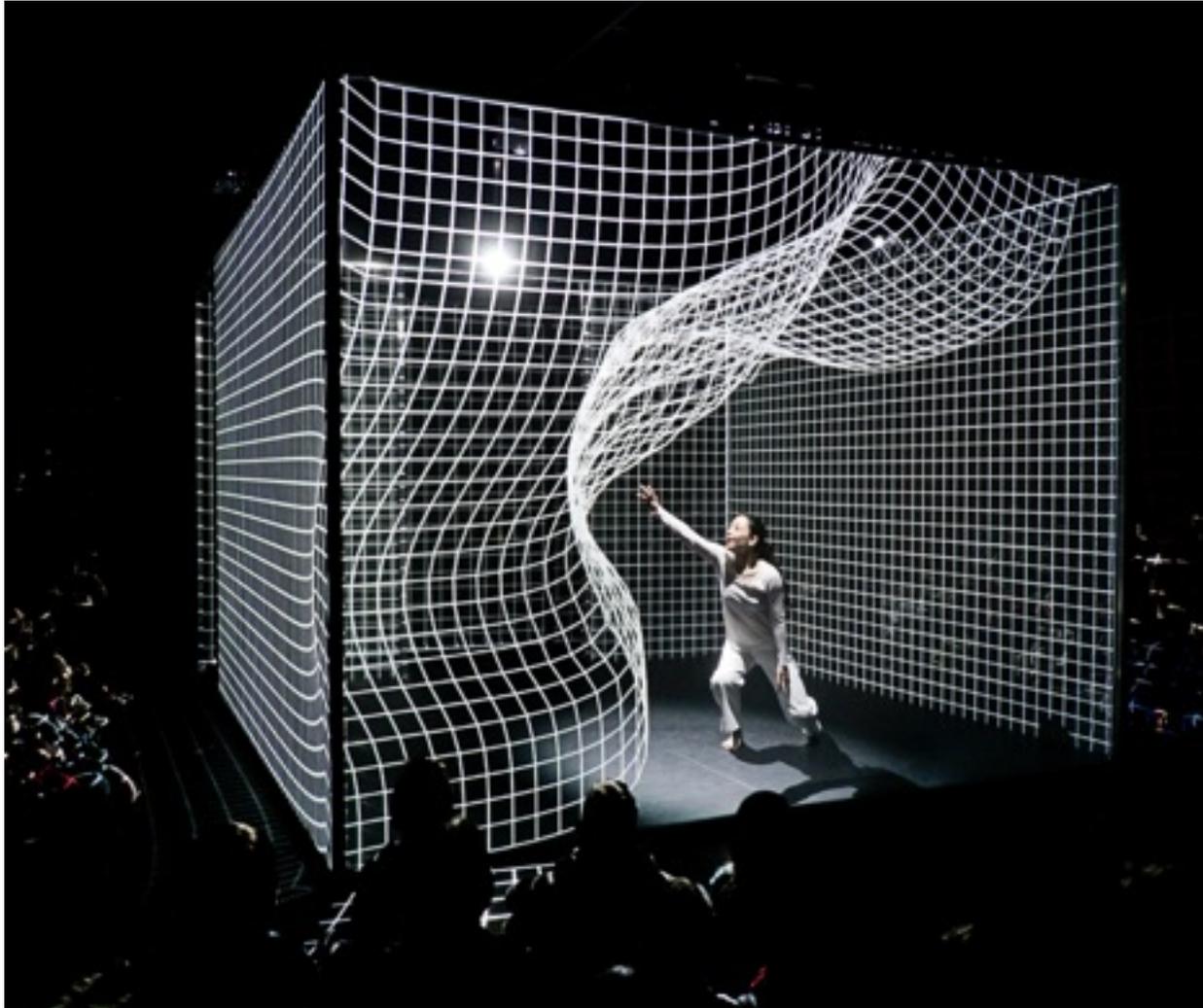
En el encuentro de gesto e imagen, dos mundos se entrelazan. La sincronía entre lo real y lo virtual se disuelve y la frontera que los mantenía separados desaparece, llegando a formar un único espacio lleno de una fuerte carga onírica.

La atmósfera sonora, viva y realizada en tiempo real, como las imágenes, es una mezcla de música electrónica, instrumentos acústicos grabados y ruidos reales invocando al imaginario. Intenta encontrar una sinestesia entre la iluminación y el movimiento de imágenes y cuerpos. Por ejemplo los temas electrónicos creados en vivo hibridan la composición electroacústica de un ukulele o de una guitarra eléctrica. Christophe Sartori, también artista visual, es el compositor del sonido de esta creación. Trabaja con la compañía desde su comienzo en 2004.









## Resumen

Hakanaï es una actuación coreográfica solista que se desarrolla a través de una serie de imágenes en movimiento. En Japonés Hakanaï denota lo que es temporal y frágil, evanescente y transitorio, y en este caso algo situado entre sueño y realidad. Aunque generalmente asociado con la naturaleza, este término es ahora usado a menudo para evocar un aspecto intangible de la condición humana y su precariedad. Abarca dos elementos: el relativo al ser humano así como el relacionado con los sueños.

Esta relación simbólica es el fundamento de la composición dancística en la que una bailarina da vida a un espacio, en algún lugar entre las fronteras de imaginación y realidad, a través de las interacciones con las imágenes que encuentra. Las imágenes son animaciones en el escenario que introducen modelos físicos de acuerdo con el ritmo de los sonidos en vivo que ellas siguen. El resultado de la actuación es la revelación de una instalación digital a su auditorio.



# Nuestros principales ejes de investigación

**Una ponderada tecnología digital al servicio de las artes escénicas** a fin de preservar la fuerza de la presencia en vivo en el escenario y luego trasladarla al medio digital, todas las imágenes están generadas, calculadas y proyectadas en tiempo real.

**La idea de escritura digital y la ejecución de partituras digitales.** A través de una aproximación musical a las imágenes y un enfoque instrumental del programa informático, a la experiencia del momento se le otorga un lugar de privilegio.

**Maneras interactivas de superar el reto técnico.**

El uso de sistemas de captura de la tecnología de los videojuegos (por su potencia de cálculo y reactividad) combinado con un trabajo de titiritero virtual (por el valor de la intuición humana y su capacidad de soñar) nos permite ofrecer a la audiencia esta delicada experiencia .

**El uso de la experiencia inconsciente del movimiento.**

Los modelos de cálculo y matemáticos proceden de la observación de la naturaleza. Esta íntima e inconsciente experiencia del movimiento crea un mundo imaginario en el que formas gráficas abstractas devienen mundos evocadores.

**La estructuración de las coincidencias.**

El gesto interfiere con la imagen de una forma coherente y verosímil. Crear fuertes puentes entre lo digital y la materia real permite que lo virtual se transforme en una extensión de lo real. Concretamente, la aplicación de estos principios es el resultado de una estrecha relación entre ordenadores, electrónica y software, todo a través del programa informático eMotion. eMotion es una herramienta que permite la experimentación de las relaciones entre elementos virtuales y datos obtenidos del mundo real. Está basado en modelos físicos y está en el centro y al principio de todos los proyectos de la compañía. Aunque el proyecto es el resultado de una investigación sobre malabarismo, va mucho más allá de su tema original, heredando al mismo tiempo la relación concreta y sensible entre materia, cuerpo y movimiento.

El equipo se desarrolla también internamente. Para que el software se exprese mejor construimos ordenadores a medida para cada proyecto, teniendo en cuenta todos los aspectos de la vida del espectáculo, tanto económicos como prácticos. Usamos además sistemas de captura de datos usados para los videojuegos (principalmente Kinect by Microsoft). De hecho, los retos técnicos de las interacciones en la industria de los videojuegos son parecidos a los nuestros, si bien asequibles y muy fiables. Video multi-difusión: En Hakanai, la escenografía incluye seis video proyectores. Cuatro de ellos son usados para crear una imagen a 360° coherente sobre los paneles verticales de tul. Los otros dos son usados como fuentes de iluminación reactiva. Dimensional y no en un solo plano. Por lo tanto tenemos que desarrollar medios de manipulación de datos precisos e intuitivos ya sea el eje X (horizontal), Y (vertical) o Z (profundidad).

La iluminación de un cuerpo en un espacio cerrado: Para que la danza exista con la imagen sin ser dominada por ella, la bailarina tiene que estar intensamente iluminada. Y por el contrario, para que la ilusión funcione, el tul solo tiene que estar iluminado por las videoproyecciones y el nivel global de iluminación ha de quedarse lo más bajo posible a fin de no afectar la transparencia del material. Nuestra elección es por lo tanto solo iluminar lo esencial, el cuerpo de la bailarina, gracias a un sistema automático de seguimiento (basado en la captura) y minimizando, de esta manera, cualquier reflejo. Escenario en aluminio: el escenario hecho en aluminio sujeta toda la escenografía y en ella se ubican todos los requisitos informáticos (un ordenador, seis videoproyectores, un kinect).

Adrien Mondot & Claire Bardainne

# La compañía

**La Compañía Adrien M & Claire B crea formas de arte digital y en vivo, desde actuaciones en el escenario hasta instalaciones. Está codirigida por Claire Bardainne y Adrien Mondot, cuyo planteamiento pone la experiencia humana en el centro de los aspectos tecnológicos, con un fuerte enfoque visual sobre el cuerpo y tecnologías únicas hechas a la medida. Aspiran a crear arte digital en vivo: móvil, artesanal, efímero, y adaptable.**

Desde que fue descubierto en el Jeunes Talents Cirque en 2004 con su proyecto *Convergence 1.0*, **Adrien Mondot** artista multidisciplinario, informático y malabarista crea actuaciones en el escenario basadas en interacciones adaptables entre formas de arte digital, malabarismo, danza y música. En Junio 2009, recibió el Grand Jury Prize por *Cinématique* en la competición internacional de Danza y Nuevas Tecnologías de Bains Numériques Festival (Enghien-les-Bains).

En 2010, encuentra la artista visual, diseñadora gráfica y escenógrafa **Claire Bardainne**. Titulada por las Estienne and Paris Arts Déco schools, su planteamiento pone el enfoque en los reinos imaginarios transmitidos por cuadros y gráficos, especialmente en su capacidad de construir espacios. Trabaja en el BW Studio que ella cofundó en 2004, y con los equipos de investigación de sociología de lo imaginario de Ceaq (Sorbonne, Paris).

**Después de unir fuerzas en una visión creativa compartida en 2011, reestructuran su compañía como Adrien M & Claire B.** Transcender las fronteras espaciales del escenario y límites de tiempo de los espectáculos se convierte en fundamental para esta transformación.

Juntos crean la exhibición 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*, dirigido por Pierre Guillois.

En 2013 crean *Hakanaï*, un espectáculo para una bailarina en un entorno envolvente.

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

En 2015, crean *The movement of Air*, y son honrados recibiendo el SACD Digital Creation award of the year.

En 2016, *Snow does not make sense* se publica con Editions Subjectiles. Este es el primer libro monográfico de Adrien M & Claire B, incluye seis dibujos en realidad aumentada.

2017 ve la preparación y el estreno de una nueva serie de instalaciones, titulada *Mirages & miracles*.

En 2018, reciben el encargo de la Fondation d'entreprise Martell de crear *The shadow of the vapor*, una instalación para un lugar específico.

Juntos aspiran a crear un arte del movimiento para poner el cuerpo humano en resonancia con las artes digitales y gráficas. El resultado es un lenguaje visual poético que mezcla lo imaginario y las dimensiones real and virtual, a la vez que otorga oportunidades ilimitadas para la exploración artística. Hoy, la Compañía tiene 30 socios, dos espectáculos en cartelera y dos exhibiciones en gira internacional. Su sede en Lyon alberga también un estudio de investigación y creación. La Compañía está registrada en el DRAC Auvergne-Rhône-Alpes y the Auvergne-Rhône-Alpes Region, y subvencionada por la ciudad de Lyon.

## eMotion

eMotion es una app para crear interacciones entre objetos gráficos e información del mundo real. Está basada en un sistema de animación física y tiene por objeto explorar cómo el movimiento puede transmitir emoción. En otras palabras: es un editor que te permite definir un mundo gráfico compuesto de objetos en forma de puntos, líneas, imágenes, videos, y definir la manera en la que interactuar con ellos (sonido, kinect, wiimote, leap motion, etc.).

# Equipo

Concepción, dirección artística,  
escenografía y puesta en escena:  
**Claire Bardainne & Adrien Mondot**

Diseño informático: **Adrien Mondot**

Danza : **Akiko Kajihara, Virginie Barjonet, Satchie Noro, Francesca Ziviani** alternativamente

Interpretación digital: **Jérémy Chartier, Loïs Drouglazet, Rodolphe Martin** alternativamente

Diseño de sonido:  
**Christophe Sartori, Loïs Drouglazet**

Interpretación de sonido: **Clément Aubry, Jérémy Chartier, Loïs Drouglazet, Christophe Sartori, Pierre Xucla** alternativamente

Diseño de escenario y construcción:  
**Martin Gautron, Vincent Perreux**

Herramientas Digitales: **Loïs Drouglazet**

Diseño de iluminación: **Jérémy Chartier**

Mirada externa **Charlotte Farcet**

Vestuario : **Johanna Elalouf**

Dirección Técnica: **Alexis Bergeron**  
Administración: **Marek Vuiton**  
Producción: **Joanna Rieussec, Margaux Fritsch, Delphine Teypez**

## Adrien Mondot

Adrien Mondot es un artista multidisciplinario, informático, especialista en IT (Tecnología de la información) y malabarista que estudia e investiga el movimiento.

Trabaja entrecruzando el arte de los malabares y los inventos tecnológicos. Fundador de Adrien M Company en 2004, se asoció con Claire Bardainne en 2011 y juntos recrearon la compañía bajo el nombre de 'Adrien M & Claire B'.

## Claire Bardainne

Claire Bardainne es una artista visual, diseñadora gráfica y escenógrafa, titulada por la Ecole Estienne and the Arts Déco en Paris.

Su investigación se centra en la conexión entre signos gráficos, imágenes y espacio, explorando los cambios continuos entre los mundos imaginario y real. Está asociada con Adrien Mondot desde 2011 en un proyecto artístico común.

## Akiko Kajihara

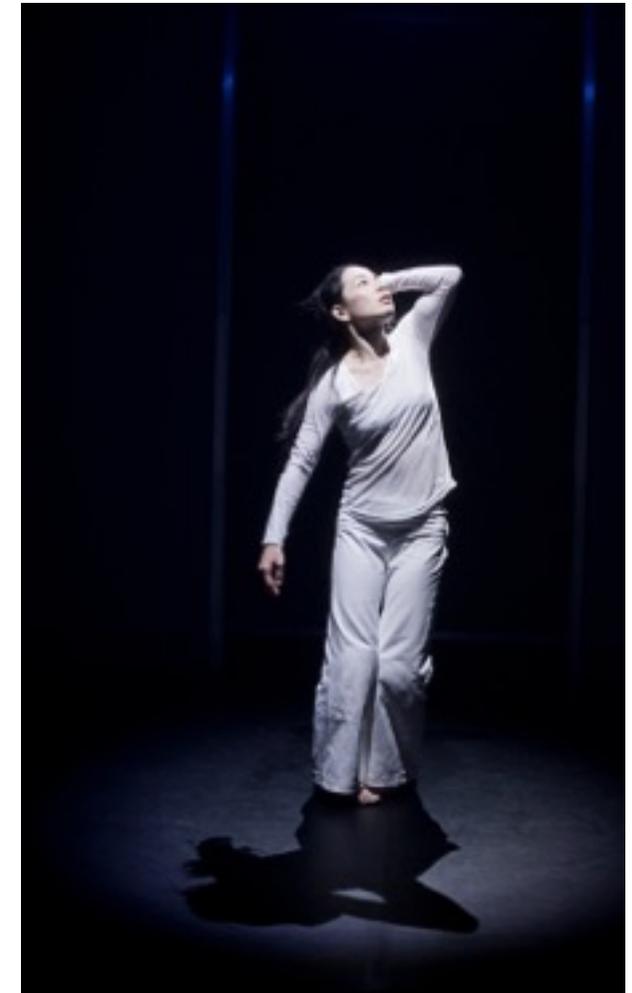
Akiko Kajihara es una bailarina nacida en Japón. Desde su llegada a Francia en 1996, ha colaborado con varias compañías: Pascoli Co., Epiderme/Nicolas Hubert, Illico Co./Thomas Lebrun, Christiane Blaise Co. ... Sigue colaborando con varios proyectos en Japón, con el Danse Théâtre LUDENS Co. Desde 2012, ha participado en la creación de 'Hakanaï'.

## Christophe Sartori

Christophe Sartori, es técnico de profesión, así como diseñador gráfico y de sonido. Al haber empezado su carrera en diversos espacios de rock, colabora con varios teatros (Grand R, Théâtre des Cerises) y artistas, como la coreógrafa Yvann Alexandre. Ha estado trabajando con la Adrien M & Claire B Company desde su fundación en 2004.

## Loïs Drouglazet

Loïs Drouglazet, técnico del sonido titulado, ha participado en el trabajo de varias compañías y varios grupos artísticos. Crea en tiempo real herramientas digitales y controles (video y audio) para actuaciones y exhibiciones. Forma parte del equipo creativo para la exhibición 'XYZT, Abstract Landscapes' y 'Hakanaï'.



# Descripción técnica

## ASUNTOS GENERALES

El ordenador de control, las luces y los videoproyectores están integrados en la parte superior de la estructura. La compañía trae la estructura completa: estructura de ensamblaje autónoma de tubos de aluminio cuadrados para obtener una caja de **5,40m x 4m x 4m**, y gasa blanca fijada con velcro en todos los lados.

La coreografía de danza tiene lugar en su mayoría dentro de la "caja", excepto al principio y al final cuando la bailarina evoluciona a su alrededor.

La parte digital de la actuación, sonora y visual, es interpretada en vivo por 2 personas, cerca de la "caja" en una discreta mesa de control.

### Condiciones técnicas

**Oscuridad total. El bloqueo de la luz es obligatorio.**

Altura mínima debajo del techo: **5 m**

Superficie mínima: cerca de **200 m<sup>2</sup>**

Una discreta mesa de control cercana a la 'caja' - escenografía.

**Llegada** el día antes del montaje.

**Montaje** el día antes del espectáculo. 5 periodos de trabajo de 4 horas para instalar, configurar y ensayar antes de la primera actuación.

**Desmontaje** después del espectáculo.

**Personas de gira:** 4 mínimo.

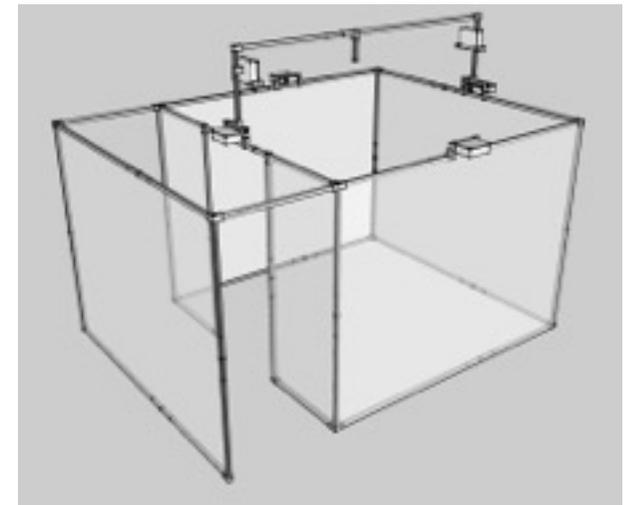
**Público:** el espectáculo está previsto para una audiencia de 150 a 200 personas.

El público se dispone todo alrededor de la estructura ( si es posible). También se puede instalar frontalmente, sentado en la platea.

**Duración:** cerca de 40 min

Al final de la actuación el público es invitado 'dentro' de la instalación (en grupos de 10 personas).

**Ventaja :** gracias a la sencillez de la instalación y de las condiciones técnicas, este espectáculo puede ser realizado en diferentes lugares, en el interior así como en el exterior, y no necesariamente en teatros, lo que permite una insólita pero gran relación entre el escenario y los espectadores. Enviadnos, por favor, vuestras condiciones para poder así examinarlas y proponer una adaptación o implantación.



# Info

## Compagnie **Adrien M & Claire B**

54 quai Saint-Vincent  
F 69001 Lyon France  
+33 4 27 78 63 42  
[www.am-cb.net](http://www.am-cb.net)

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

## Codirección Artística

**Claire Bardainne & Adrien Mondot**

## Administración

**Marek Vuiton**  
administration@am-cb.net

## Dirección Técnica

**Alexis Bergeron**  
technique@am-cb.net

## Producción

**Margaux Fritsch, Delphine Teypez**  
production@am-cb.net

## Contacto



**Ana Sala Montoro**

Tel. +34 960 090 504 • Móvil +34 619 951 791  
anasala@ikebanah.es  
Calle Navellos, 1-11ª • 46003 Valencia (España)  
[www.ikebanah.es](http://www.ikebanah.es)

## Producción

Adrien M & Claire B

## Coproducciones

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

## Financiación

Ministère de la Culture et de la Communication DICRéAM

La Compañía Adrien M & Claire B está acreditada por DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, Auvergne-Rhône-Alpes Region y cuenta con el apoyo de la ciudad de Lyon.



## Recursos

### Dossier

<http://am-cb.net/docs/AMCB-HKN-Overview.pdf>

### Video

<http://www.vimeo.com/amcb/hakanai>

### Ficha Técnica

<http://am-cb.net/docs/AMCB-HKN-TechRider.pdf>

### Imagenes

<http://www.am-cb.net/docs/AMCB-HKN-Images.zip>

### Fotos

© Romain Etienne / Item  
© Adrien M & Claire B  
© Virginie Serneels

# Otros proyectos en gira



## **Mirages & miracles / 2017**

Exhibición de Artes Visuales

14 instalaciones

Dibujos de realidad aumentada, ilusiones holográficas, auriculares de realidad virtual, videoproyecciones... Una serie de instalaciones pobladas por animismos digitales.

Dossier <http://am-cb.net/docs/AMCB-MM-Overview.pdf>

Video <http://am-cb.net/videos/mm>

foto © Romain Etienne - item



## **Acqua Alta / 2019**

Representación en el escenario y 2 instalaciones

Un viaje en el imaginario del agua, con una actuación en el escenario, un libro pop-up en realidad aumentada y una experiencia en realidad virtual. El recorrido sugerido está compuesto por las tres experiencias antes mencionadas que se interconectan entre ellas.

Dossier <http://am-cb.net/docs/AMCB-AQA-Overview.pdf>

Video <http://am-cb.net/videos/aqa>

foto © Romain Etienne - item



## **XYZT, Abstract Landscapes / 2011-2015**

Exhibición-itinerante

10 instalaciones interactivas

Un paseo interactivo e inmersivo en un territorio digital y exuberante, donde tocar los algoritmos o sentir la materia de la luz llega a ser posible.

Dossier <http://am-cb.net/docs/AMCB-XYZT-Overview.pdf>

Video <http://vimeo.com/amcb/xyzt>

foto © Adrien M & Claire B

