

Adrien M & Claire B

FAUNE

Affiches augmentées pour l'espace public

Collaboration

Adrien M & Claire B x Brest Brest Brest

Dossier de présentation — mai 2021

Contacts:

Joanna Rieussec
Diffusion et production
diffusion@am-cb.net
+33 7 70 17 93 33

Résumé

Faune est une série d'affiches de grand format à observer avec une application de réalité augmentée. Elles révèlent alors une vie animale cachée sur les murs de la ville.

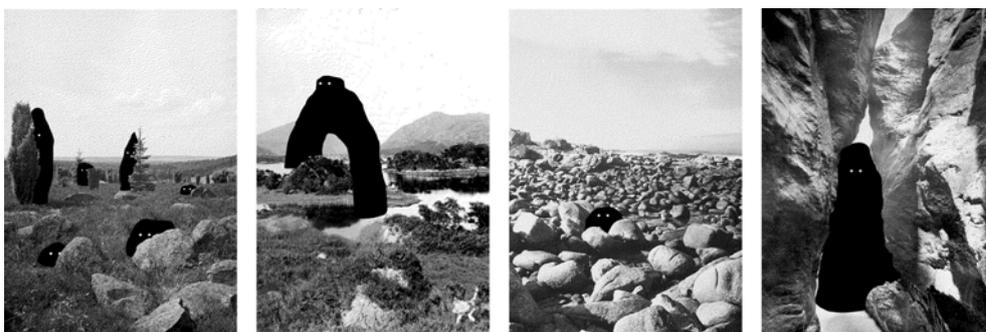
Collées dans l'espace public, les affiches invitent à un parcours en forme de jeu de piste. Découvrir les affiches à travers l'écran, en réalité augmentée, permet ensuite de dévoiler une entité vivante imaginaire nichée au creux du paysage dans l'image. Libre d'accès, visible en extérieur, ce parcours s'adresse à tous les publics. Sorte d'initiation à un pistage poétique et dada, il propose une gymnastique de l'attention et un ré-enchantement du quotidien urbain. Ce projet est né d'une invitation aux designers graphiques Brest Brest Brest de co-signer avec nous un projet de création.

mots clés

affiche grand format, design graphique, réalité augmentée, motion design, unity, modèles physiques de mouvement, paysage, noir et blanc, poétique, dada, espace public, collage, parcours, pistage, jeu



Prototype d'une des affiches, observée en réalité augmentée à travers une tablette.



Échantillon de la série d'affiches imprimées.



VIDÉO DU TRAVAIL EN COURS

Faune, état des lieux au 11 décembre 2020

durée : 1min35

vimeo.com/amcb/edl20201211

Animation en réalité augmentée, vue depuis l'application.



page précédente : une des 10 affiches.

ci-dessous : mise en exergue d'une phrase de présentation du projet.

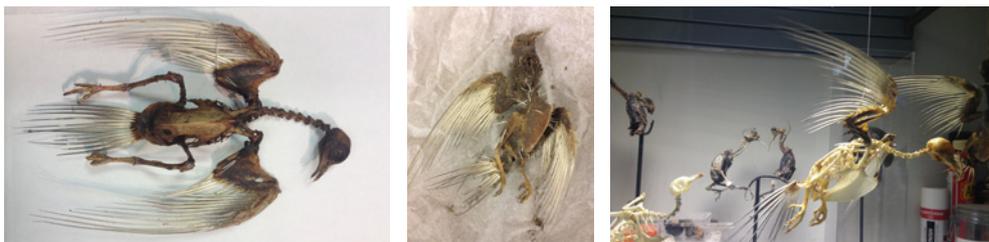
**LA
FAUNE
QUI NOUS
REGARDE**

**AUTANT
QUE
NOUS LA
REGARDONS**

Présentation détaillée

La genèse du projet et son inscription dans notre projet global

En 2013, à Lille, en résidence de création dans une église déconsacrée (Ste Marie Madeleine), Claire Bardainne découvre dans le clocher un parterre de pigeons morts, momifiés. Une rencontre déterminante ! S'en suit pour elle un travail d'initiation à la taxidermie, et plus particulièrement au montage ostéologique, avec le labo du Museum d'histoire naturelle de Paris, lui permettant de naturaliser ces squelettes et de leur donner une (autre) vie.



Squelettes de pigeons en cours de naturalisation, 2013, Museum d'histoire naturelle, Paris.

Cette expérience fondatrice marque pour nous le début d'une réflexion sur le vivant et le mort, qui s'incarnera notamment à partir de 2016 avec la création du corpus d'installations *Mirages & miracles* (parcours autour de la figure de la pierre, en dessins et en objets, matières inertes qui s'animent à travers des fenêtres de réalité augmentée, menant à la composition d'une forme d'animisme numérique fabriquée de toutes pièces).



Images de l'exposition *Mirages & miracles*, Adrien M & Claire B, 2017

Lien vers la vidéo du projet : am-cb.net/videos/mm

Après nous être immergés dans l'imaginaire d'un champignon se nourrissant de vapeur d'alcool (*L'ombre de la vapeur*, 2018), dans celui de l'eau comme entité vivante (*Acqua Alta*, 2019), nous poursuivons aujourd'hui ce processus de recherche dédié aux formes du vivant sous la forme d'un pistage d'animaux imaginaires : le projet **Faune**.

L'attention au vivant est un des axes forts autour desquels s'articule le projet global de la compagnie Adrien M & Claire B.

Nous l'envisageons comme une gymnastique de l'émerveillement, un théâtre de l'attention. Depuis 10 ans, nous nous employons à donner vie à l'inanimé, en particulier par une fine sensibilité au mouvement de synthèse et le développement informatique avec des modèles physiques, mécaniques, mathématiques et probabilistes. Cette recherche nous fait prendre des chemins de traverse, empruntant à la danse, au cirque, au théâtre et aux arts visuels. Si nous utilisons un vocabulaire propre aux nouveaux outils technologiques, il est toujours mis au service du spectacle vivant, en affirmant la rencontre avec le corps et/ou la matière.

Quelle est notre relation aux technologies

Nous utilisons ordinateurs, vidéo-projecteurs ou dispositifs de réalité augmentée, dans le but de créer des expériences symboliques, d'habiter, pour jouer des modes d'être au monde, générer une attention sensible aux êtres et aux choses. Nous utilisons des outils numériques pour faire du théâtre, créer des instants vivants partagés par des vivants.

Nous croyons que la poésie, la beauté et la métaphore sont des clés puissantes, et c'est avec cette intention que nous utilisons ces outils, ayant comme essentielle fonction de créer un trouble, un vertige du réel, une expérience symbolique théâtrale. C'est dans cet interstice et cette intersection que nous travaillons, et déployons le langage qui nous appartient.

Nous cherchons comment construire, avec des technologies, des imaginaires d'un futur désirable. Nous cherchons comment rendre possible l'utilisation d'outils technologiques au service d'expériences poétiques, non-productives, alors même qu'avec ces mêmes techniques, un agencement socio-politique opposé peut être en œuvre. Nous avons envie de travailler avec ces paradoxes et ces ambivalences liés à la technologie, comme des forces à articuler.

Dans cette optique, nous visons à la plus grande souveraineté technique possible. Ainsi, nous construisons les ordinateurs sur mesure, les architectures logicielles, et une pièce maîtresse, le logiciel eMotion que Adrien Mondot développe depuis 2004.

Comment est née la rencontre avec Brest Brest Brest

Nous croisons avec bonheur les images de Brest Brest Brest depuis de nombreuses années, dans les théâtres où nous diffusons nos spectacles (Le Triangle à Rennes, l'Espace Malraux à Chambéry, le Théâtre 71 de Malakoff). Nous adorons la simplicité et la puissance graphique, le sens de l'humour et le décalage dada qu'ils insufflent à leurs images, ainsi que leur amour du noir et blanc (que nous partageons!).



Site internet de Brest Brest Brest : brestbrestbrest.fr

Affiches :

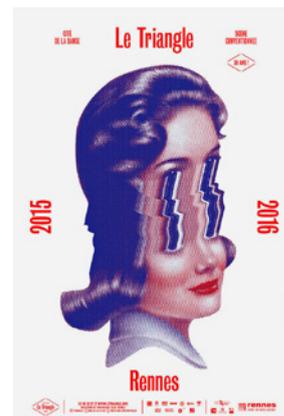
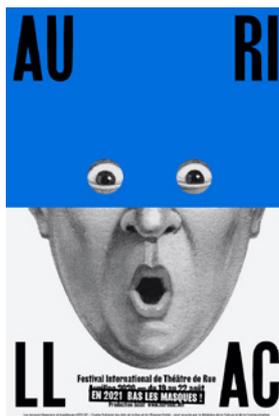
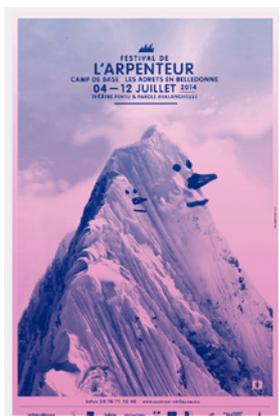
BBBestiaire
Exposition 2018

Festival de l'Arpenteur 2014,

Festival International d'Aurillac 2020,

Malakoff scène nationale saison 2020-2021,

Le Triangle cité de la danse Rennes saison 2015-2016



Installés depuis septembre 2019 à Crest dans la Drôme, où se trouvent désormais nos ateliers de recherches et création nous comprenons que l'un de ses membres (Arnaud Jarsaillon) habite dans la même rue que nous. Nous nous retrouvons autour d'un projet d'affiches initié par la Ville de Crest regroupant artistes et graphistes du territoire.

En novembre 2020, durant le deuxième confinement, nous les invitons pour un temps de rencontre et d'expérimentations.

Nous leur proposons comme terrain de jeu la conception d'une série d'affiches qui pourraient se révéler en réalité augmentée : le plaisir de jouer ensemble est au rendez-vous. On décide alors de porter ce projet jusqu'à sa fabrication, avec comme objectif un prototype en mai 2021 dans un quartier de la ville de Valence (grâce à LUX, qui nous donne son feu vert pour être partenaire).

La compagnie Adrien M & Claire B est la structure productrice du projet. La conception globale et la direction artistique du projet est portée collectivement.

Espace en ligne collaboratif-évolutif des matériaux de recherche
<https://www.dropbox.com/scl/fi/ini9tnztjugedp7azl4r4/Labo-FAUNE-Affiches-R-alit-augment-e.paper?dl=0&rlkey=qqqdo8kd-6w96dj10rnjrj2q1>

Album photo recherches novembre et décembre 2020

Les affiches : un espace imprimé

Brest Brest Brest signe la conception et la réalisation de la partie imprimée.

Chaque affiche représente un paysage dans lequel se niche une ou plusieurs paires d'yeux. Le principe général de la composition de l'image est un collage entre un environnement photographique en noir et blanc (des photos issues du patrimoine des années 1930 à aujourd'hui) d'où toute vie semble absente. Et une intervention graphique en aplat noir en forme molle et indistincte, d'où surgissent des yeux, qui nous regardent en silence.

Une dizaine d'affiches différentes est développée sur ce mode.

Chaque paysage abrite une forme différente, aux habitats et comportements singuliers.

Une faune qui nous regarde, autant que nous la regardons. Ce sont nos voisins, les co-habitants du territoire, qui nichent dans les espaces interstitiels de nos villes.

Site internet de l'imprimeur : lezard-graphique.com

Format : A0 (84,1 x 118,9 cm) en noir et blanc.

Mode d'impression : sérigraphie impression noir, réalisée par Léopard Graphique





Le mouvement en réalité augmentée : un espace numérique

Adrien M & Claire B signent la partie numérique animée, et le développement informatique. Images vivantes, générées et animées informatiquement, les animaux imaginaires se mettent en vie grâce à une application de réalité augmentée développée sur-mesure, et permettant d'observer une couche d'image numérique en fine superposition à l'affiche. Tapis dans les brèches, ils sortent du cadre.

L'architecture informatique, logicielle et matérielle de cette réalité augmentée :



VIDÉO D'EXPLICATION ILLUSTRÉE
Déplier le paysage - durée : 1min06
vimeo.com/amcb/deplier



VIDÉO D'EXPLICATION ILLUSTRÉE
Réalité augmentée - durée : 1min
vimeo.com/amcb/realiteaugmentee

Faire coïncider précisément un espace réel et un espace de synthèse constitue pour nous l'essence d'une expérience de réalité augmentée. Nous avons à cœur de trouver les principes pour intégrer finement l'image numérique à l'affiche papier, qu'ils s'entrelacent et que leur union soit suffisamment vraisemblable. Ainsi, collision, occlusion, ombres portées, sont autant de stratégies pour créer un monde cohérent et relié. L'objectif est que cette hybridation puisse dépasser le stade du collage pour faire naître une émotion. C'est quelque chose que nous travaillons dans nos spectacles (avec des scénographies jouant sur des propriétés optiques de matières comme des tulles) afin que la lumière puisse se transformer en matière et rencontrer les corps sur scène. Dans le contexte actuel de fermeture des théâtres, où la boîte noire qui nous sert à concevoir nos illusions n'est plus accessible au public, nous souhaitons trouver des moyens légers, économiques et «covid-proof» de rencontrer le public. La réalité augmentée "de poche" (c'est à dire basée sur les smartphones que plus de 90% de la population possède) nous semble une approche viable, et nous avons déjà réalisé 3 projets basés sur cette technique (*La neige n'a pas de sens*, 2016 ; *Mirages & miracles*, 2017 ; *Acqua Alta - La traversé du miroir*, 2019). Par ailleurs, depuis 5 ans cette technique s'est considérablement diffusée notamment via les applications d'accès aux réseaux sociaux Snapchat, Instagram, Facebook et TikTok; et son usage est particulièrement courant chez les jeunes générations qui rivalisent de créativité pour produire des "stories" surprenantes. Nous sentons qu'un détournement poétique de ces idées pourrait être une belle porte d'entrée pour eux.

Concrètement, la réalisation de cette réalité augmentée implique un temps et des outils de conception pour la création, puis un dispositif de diffusion qui est souvent le téléphone ou la tablette des spectateurs. Ainsi, dans les villes où le projet sera présenté, chacun pourra télécharger l'application, qui sera gratuite et disponible sur les plateformes Android et Apple. Ce dispositif nous passionne pour sa capacité à créer de petits spectacles furtifs et inscrits dans le quotidien, intégrant les images du réel environnant aux scénarios visuels conçus de toutes pièces. Les tablettes et smartphones jouent alors le rôle de fenêtres vers cette réalité cachée, qui devient crédible si la qualité de réalisation est à la hauteur. Pour réaliser cette partie, nous avons choisi d'utiliser le moteur de jeu vidéo Unity, associé au module Vuforia pour gérer la reconnaissance des images. Ce sont des solutions commerciales que nous avons déjà utilisées, mais l'état de l'art actualisé nous a conforté dans nos choix. Ils permettent une coïncidence sub-millimétrique qui est essentielle pour notre écriture, ainsi qu'un fonctionnement à 60 images secondes intéressante pour la crédibilité de l'illusion, et une robustesse de l'algorithme qui permet de fonctionner même lorsque seulement 20% de l'image est visible. Les autres solutions sans marqueurs (par exemple ARKit et/ou ARCore) n'étaient pas adaptées au projet.

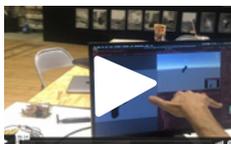
Notre dernier objet, *Acqua Alta – La traversée du miroir*, un livre pop-up et réalité augmentée présente l'avancée de nos recherches en réalité augmentée :



Images du livre pop-up augmenté *Acqua Alta – La traversée du miroir*, Adrien M & Claire B, 2019

[Vidéo de présentation](#)
[Dossier de présentation](#)

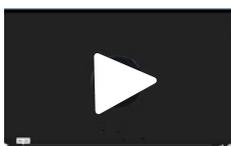
L'architecture informatique, logicielle et matérielle pour l'animation



VIDÉO D'EXPLICATION ILLUSTRÉE

Mettre en vie - durée : 1min14

vimeo.com/amcb/mettreenvie



VIDÉO D'EXPLICATION ILLUSTRÉE

Animaux imaginaires - durée : 1min22

vimeo.com/amcb/animaux

Nous abordons la mise en vie des êtres de synthèse par l'énergie qui les anime. Trouver quelles forces internes meuvent les corps permet de transmettre une intention, un souffle vital. Concrètement, il s'agit de trouver/développer des modèles physiques dont l'expressivité nous séduit, puis de trouver les moyens d'interagir avec eux, ensuite d'enregistrer le résultat, et d'être capable (en terme de puissance de calcul notamment) de reproduire cette captation sur le dispositif de restitution (des smartphones). Pour le projet *Faune*, nous abordons cette étape en privilégiant l'improvisation et le côté ludique en fabriquant des sortes de marionnettes virtuelles, dont les fils seraient des capteurs et le corps un être de synthèse, assemblage hybride de solide et de corps souples.

Un désir d'investir l'espace public

Avec le précédent projet en réalité augmentée *Acqua Alta – La traversée du miroir*, nous avons eu l'ambition d'emmener un «spectacle de poche» dans des lieux que le théâtre ne touche pas facilement (écoles, lycées, bibliothèques, médiathèques,...), voire que les spectateurs puissent le ramener chez eux et le partager.

Aujourd'hui, avec **Faune** nous voulons littéralement rejoindre le public là où il est, dans la rue. Nous avons décidé de nous appuyer sur nos compétences techniques déjà défrichées en réalité augmentée, afin de nous offrir le maximum d'espace de liberté créative pour la rencontre avec Brest Brest Brest, mais aussi pour l'exploration d'un territoire qui est pour nous vraiment nouveau : **l'espace public**.

À l'heure où nous rédigeons ces lignes, en janvier 2021, les théâtres et les lieux culturels sont fermés, et l'ont été une majeure partie du temps depuis 10 mois.

Nous nous sentons coupés de notre lien au public, de la rencontre vivante avec les spectateurs, qui est une source d'énergie et de sens. Qu'est-ce qu'un spectacle vivant s'il n'est pas joué pour des personnes vivantes, présentes dans le même temps dans le même espace ? Nous avons envie de construire des formats de projets qui puissent retrouver le public, là où il est.

Ce parcours d'affiches en réalité augmentée est né de ce désir, et a donc pour vocation d'être collé sur les murs des villes, à l'échelle d'un quartier, dupliqué dans plusieurs quartiers en même temps.

Ce projet explore la rencontre entre un espace imprimé et un espace numérique, mais aussi avec l'espace architectural, en organisant de fines coïncidences avec lui, accentuant une sensation magique surgissant du quotidien. Ainsi, ces animaux en réalité augmentée rebondissent sur le sol, disparaissent à l'angle de la rue, se faufilent dans les brèches du crépi. C'est la rencontre avec les murs de la ville. Et l'aspect non sacralisé de l'image-affiche, quotidienne, populaire, le côté brut de la surface du papier collé qui sont pour nous des ingrédients essentiels du projet.

Une fiche technique précise de collage sera fournie, permettant de réaliser ce jeu de rencontre avec l'architecture, qui pourra être mis en place directement par les lieux d'accueil, sans que soit nécessaire le déplacement de nos équipes.

Ce projet pourra être également le support d'un collage accompagné par les habitants, et le support d'actions culturelles et d'ateliers.



Collage d'un prototype.

Relations au public et actions culturelles

Le projet est libre d'accès, en extérieur, pour tous les publics, sans limite d'âge.

Pour accéder à l'expérience en réalité augmentée, il est nécessaire pour les spectateurs d'avoir un téléphone portable ou une tablette, mais la série d'affiches imprimées constitue déjà une expérience qui peut se suffire en elle-même.

Pour aider à une médiation sur site, nous fournirons des notices imprimées qui seront à coller à côté des affiches pour expliquer la démarche, "suivre la piste d'une faune improbable, cachée dans la ville, cohabitant avec les citoyens" et comment installer l'application. Nous rédigerons un livret pédagogique pour faciliter l'organisation de parcours accompagnés par le lieu qui programme le projet, qui pourra alors proposer des tablettes au groupe. Et nous réfléchissons aussi sur l'expérience qui pourrait être vécue par les pisteurs, une fois les 10 affiches découvertes. Quel trésor? Quelle message? Quelle surprise serait révélée par ce parcours complet?

En 2019, la compagnie a recruté Johanna Guerreiro comme médiatrice culturelle afin d'assurer des ateliers « initiation à la réalité augmentée » et « codage créatif ». De février 2019 à mars 2020, ce sont 27 ateliers qui ont eu lieu, pour 556 participants.

La plupart des ateliers ont été donnés sur la région Auvergne-Rhône-Alpes mais aussi en île de France. Ces ateliers ont touché un public hétéroclite : scolaires (du CM1 à la terminale - filière général & filière professionnelle), enseignants, groupes parents / enfants, groupe grands-parents / petits-enfants, centres de loisirs et sociaux, Maisons des Jeunes et de la Culture (MJC), adultes en situation de handicap physique, de handicap mental, association « Arrimage », association de prévention spécialisée, rattachée au bureau de la prévention de la Protection de l'Enfance, association « Maison des sages » à l'attention des migrants retraités, préretraités, femmes et homme de Clichy-sous-Bois.

En parallèle, un parcours d'ateliers a été mis en place en 2020 avec le Théâtre National de Chaillot, dans deux collèges de Paris (XVIII^e et VII^e arrondissements) pour 4 classes (5^{ème}, 4^{ème}, dispositifs SEGPA et ULIS), soit 90 élèves au total. Les élèves ont expérimenté le processus de création d'un projet en réalité augmentée, de l'étape du story-board, à la recherche corporelle, jusqu'à sa réalisation d'un film d'une minute avec une application de réalité augmentée développée sur mesure pour eux.

Forts de ces expériences, nous souhaitons poursuivre la rencontre avec les publics grâce à des ateliers, en immersion avec notre univers artistique, et dans la transmission de nos outils d'écriture technologiques.

Ce projet s'inspire de l'art du pistage

Le philosophe Baptiste Morizot développe l'idée que pistage et recherche scientifique ou artistique participent d'une même tension : celle de l'enquête. Le pistage est pour lui une pratique qui constitue une initiation écosensible à voir l'invisible et à devoir le considérer.

« Dans notre imaginaire moderne, le paysage naturel est un beau panorama, une carte postale, un décor plaisant pour l'œil humain. Si la nature est un décor, c'est parce que nous restons devant, sans voir ceux qui l'animent. Pister oblige à faire attention à l'animal, d'une façon qui, pour une fois, nous fait entrer dans son monde, selon ses règles et sa perspective (...). Pister nous rend sensibles aux présences animales partout où elles sont, y compris dans nos environnements domestiques et urbains. Nous redécouvrons ainsi que nous ne sommes pas seuls à habiter le monde ». Anne de Malleray, directrice de la revue Billebaude, dans le numéro 11 « Sur la piste animale ».

Ainsi, par le jeu de la métaphore, ce projet se voit comme une sensibilisation à toute vie cachée, une action poétique œuvrant à une conception ouverte d'écologie.

Biographies

Adrien M & Claire B

Depuis 2011, Claire Bardainne et Adrien Mondot sont co-directeurs artistiques de la compagnie Adrien M & Claire B. En binôme ils signent la création de spectacles et d'installations dans le champ des arts visuels et des arts vivants.

Claire Bardainne est une artiste visuelle issue du design graphique et de la scénographie. Née en 1978 à Grenoble, diplômée de l'École Estienne et de l'ENSAD de Paris, sa recherche se concentre sur le croisement entre images, espaces et imaginaires.

Elle fonde en 2004 à Paris avec Olivier Waissmann le Studio BW dont l'activité se concentre sur la création d'identités visuelles, le graphisme multimédia, et en particulier le graphisme d'exposition et d'espaces, et au sein duquel elle travaillera jusqu'en 2010. Dans le cadre du McLuhan Program in Culture and Technology de l'Université de Toronto en 2007, elle initie son projet intitulé *Wicklow*, associant dessin, micro édition et performances. Elle accompagne parallèlement par un travail graphique et la création d'images, les travaux théoriques de chercheurs en sociologie de l'imaginaire issus du Ceaq (Sorbonne, Paris), laboratoire orienté sur les nouvelles formes de socialité et sur l'imaginaire contemporain. Elle publie ainsi l'essai-livre d'art *Récréations. Galaxies de l'imaginaire postmoderne* (CNRS Éditions, Paris, 2009) avec Vincenzo Susca, consacré à l'imaginaire des technologies et des médias contemporains.

Adrien Mondot est un artiste multidisciplinaire, informaticien et jongleur. Né en 1979 à Grenoble, son travail explore et interroge le mouvement, se situant au point d'intersection entre l'art du jonglage et l'innovation informatique.

Initialement chercheur en informatique, il travaille pendant 3 années à l'INRIA de Grenoble où il s'applique à imaginer et concevoir de nouveaux outils de création graphique s'affranchissant de la réalité. Durant cette période il développe également des programmes pour différentes structures culturelles gérant les problèmes d'anamorphoses complexes de projections d'images. Il découvre la danse en 2003 à l'invitation du chorégraphe Yvann Alexandre, participant à la création collective Oz. En 2004, il fonde la compagnie Adrien M. Il s'agit alors pour lui de mêler étroitement les arts numériques, sonores, le jonglage et le mouvement, explorant les liens entre innovation technologique et création artistique. S'appuyant sur les outils qu'il développe, il s'affranchit des règles de l'apesanteur et du temps, brouille les pistes, se joue d'un art du cirque et de l'informatique dans un travail d'illusion magique, chorégraphique et poétique. Il multiplie aussi les collaborations, notamment avec Kitsou Dubois, Stéphanie Aubin, Ez3kiel et au sein de laboratoires de recherche interdisciplinés qu'il organise régulièrement et qui lui permettent de nourrir ses réflexions et ses travaux de recherche. Il participe également au spectacle de Wajdi Mouawad, *Ciels*, créé en 2009 en Avignon. Lauréat de Jeunes Talents Cirque en 2004 avec le projet *Convergence 1.0*, il est soutenu par la SACD pour la création du numéro issu de *reTime*, *Kronoscop*. Avec *Cinématique*, il remporte le Grand Prix du jury dans le cadre de la compétition internationale «Danse et Nouvelles Technologies» organisée par le festival Bains Numériques à Enghien-les-Bains en juin 2009.

En 2010, Claire et Adrien se rencontrent au Centre des Arts d'Enghien-les-Bains, puis autour de la création de l'œuvre numérique interactive *Sens dessus dessous pour le Théâtre Auditorium de Poitiers*. En 2011, ils s'associent et fondent la compagnie Adrien M & Claire B. Les créations sont composées à quatre mains et la direction de la compagnie menée en binôme. Aller au-delà de l'espace et de la temporalité du plateau est notamment un des axes forts de la transformation de la compagnie.

Ils co-signent ainsi la création de l'exposition interactive *XYZT, Les paysages abstraits*. En

Les créations

2021
Faune
affiches en réalité augmentée avec Brest Brest Brest

2020
Vanishing Act
spectacle, avec le Ballet de l'Opéra de Lyon

2019
Équinoxe
spectacle musical avec Limousine

2019
Acqua Alta
spectacle + livre + VR

2018
L'ombre de la vapeur
installation in situ

2017
Mirages & miracles
expo

2016
La neige n'a pas de sens
livre

2015
Le mouvement de l'air
spectacle

2015
Prix SACD de la création interactive

2014
Pixel
spectacle avec le CCN de Créteil et du Val de Marne

2013
Hakanaï
spectacle

2011
XYZT
expo

2011
Fondation de la compagnie Adrien M & Claire B

Site internet adrienm-claireb.net

2011, ils créent également la conférence-spectacle *Un point c'est tout*, et signent la création numérique de *Grand Fracas issu de rien*, mis en scène par Pierre Guillois. En 2013, ils créent *Hakanaï*, pièce chorégraphique pour une danseuse dans une boîte d'images. Et en 2014, avec Mourad Merzouki / CCN de Créteil et du Val-de-Marne / Compagnie Käfig, ils co-signent la création du spectacle *Pixel*. En 2015, la SACD leur décerne le prix de la création interactive. Cette même année, ils produisent et signent le spectacle *Le mouvement de l'air*. En 2016, paraît aux Éditions Subjectiles *La neige n'a pas de sens*, une première monographie consacrée au travail de Adrien M & Claire B, avec une première série d'œuvres en réalité augmentée. En 2017, le corpus d'installations intitulé *Mirages & miracles* voit le jour. En 2018, ils répondent à la commande d'une œuvre monumentale in situ pour la Fondation d'entreprise Martell à Cognac et créent *L'ombre de la vapeur*. En 2019, ils créent le projet *Acqua Alta*, constitué de trois expériences : un livre pop-up et réalité augmentée, un spectacle de théâtre visuel, mêlant danse et images numériques vivantes et une expérience pour casque de réalité virtuelle. Il co-signent également cette année-là, avec le groupe de musique Limousine, le spectacle-concert *Équinoxe*. En 2020, l'exposition expérience *Faire corps - Adrien M & Claire B* est présentée à la Gaîté Lyrique à Paris, rassemblant nouvelles et anciennes œuvres autour d'un parcours inédit.

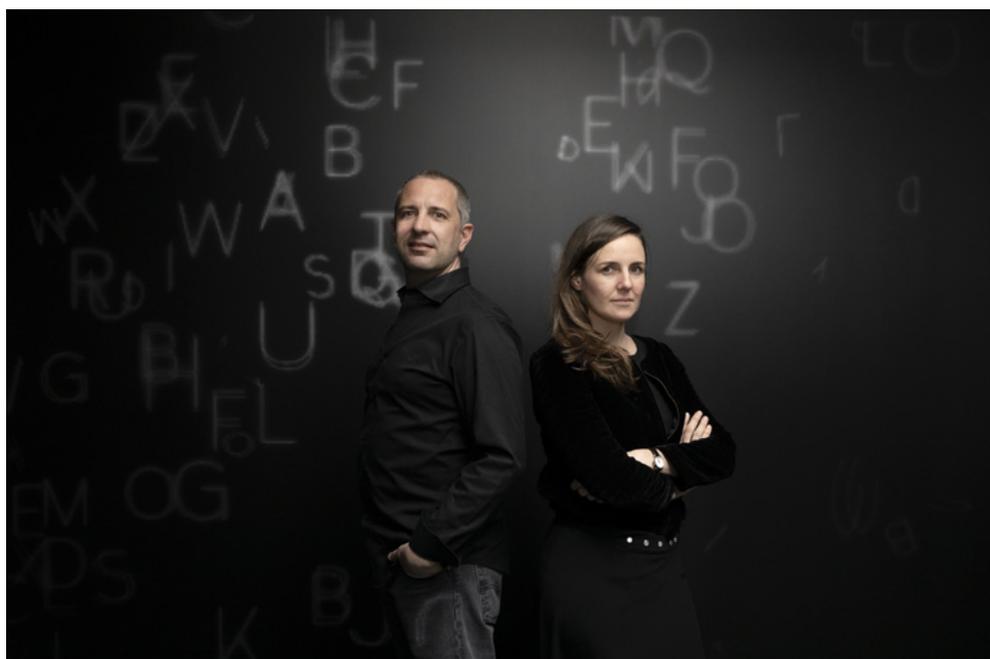
Claire Bardainne et Adrien Mondot créent des spectacles et des installations dans le champ des arts visuels et des arts vivants, mettant en relation les mondes matériel et immatériel. La sensibilité au vivant et au mouvement tisse leur rapport à la création : «Nous utilisons des ordinateurs, des vidéo-projecteurs pour créer des expériences symboliques d'habiter, pour jouer des modes d'être au monde, générer une attention sensible aux êtres et aux choses. Nous utilisons des outils numériques au service du vivant, du corps, pour faire du théâtre, des instants vivants partagés par des vivants. Nous croyons que la poésie, la beauté et la métaphore sont des clés puissantes, et c'est avec cette intention que nous utilisons les machines.»

Aujourd'hui, la compagnie Adrien M & Claire B est constituée d'une trentaine de collaborateurs, avec deux expositions et trois spectacles en tournée internationale. Ses bureaux sont installés à Lyon et depuis 2020, ses ateliers de création et son plateau de répétition sont situés à Crest dans la Drôme à la Villa Aphéa.

La compagnie Adrien M & Claire B est conventionnée par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, par la Région Auvergne-Rhône-Alpes et soutenue par la Ville de Lyon.



La Région 
Auvergne-Rhône-Alpes



Claire Bardainne et Adrien Mondot à la Gaîté Lyrique en 2020

Photo @ Voyez-vous (Vinciane Lebrun)

Brest Brest Brest

Fondé en 2009 et piloté par Arnaud Jarsaillon, Rémy Poncet et Loris Pernoux, les membres actifs du collectif Brest Brest Brest travaillent exclusivement dans les secteurs dédiés à la culture et aux arts, imaginent des affiches plus grandes qu'eux, affectionnent la bichromie et les surimpressions de tons directs, démontent des échantillons d'imageries populaires pour le plaisir, ne sont absolument pas originaires de Bretagne, fondent la maison d'édition Objet Livre, en parallèle au label de musique Objet Disque, ils exposent aussi, interviennent dans des écoles de design graphique pour des workshops ou des jurys, sont également musiciens (Cowbones/Chevalrex).

Brest Brest Brest collabore avec des structures culturelles, scènes nationales, centres chorégraphiques, centres dramatiques, scènes conventionnées, SMAC, compagnies, festivals, labels musicaux, maisons d'éditions, musées... Un choix orienté qui tient surtout à une question de sensibilité et de liberté artistique. Parmi leurs références : Le MAD Musée des arts décoratifs de Paris, Malakoff scène nationale, Malraux scène nationale Chambéry, MC2 Grenoble, Le Triangle Cité de la danse Rennes, Musée des Beaux Arts de Strasbourg, MCB^o Maison de la Culture de Bourges, CCNR Centre Chorégraphique National de Rillieux-la-Pape, Le Lieu Unique Nantes, CCN2 Centre Chorégraphique National Grenoble, L'Aéronef Lille, le Théâtre de Cornouailles de Quimper, Le festival international de rue d'Aurillac, le festival Berlioz de Rillieux-la-Pape, le journal Libération, Le New York Times, M Le Monde, les éditions Penguin Books...

Arnaud Jarsaillon s'engage très tôt dans le monde de la musique, du théâtre et du spectacle de rue, il collabore depuis les années 1990 avec la Cie Transe Express, la Cie Delices Dada, la Cie Kumulus en tant que graphiste, musicien, décorateur, peintre-plasticien et créateur de costumes. Il cofonde en 1998 le collectif Pachyderm création avec qui il conçoit et réalise des décors de théâtre notamment pour la Comédie de Valence. Il est aussi musicien professionnel de 1990 à 2005, batteur, guitariste, puis illustrateur sonore notamment pour la création de trois ciné-concerts pour le Lux scène nationale de Valence avec le quintet OS. Il cofonde le studio Brest Brest Brest en 2009.

Loris Pernoux s'oriente très tôt dans les métiers d'arts pour se spécialiser par la suite dans la création graphique. Il finit ses études à la Gerrit Rietveld Académie d'Amsterdam en 2016, année pendant laquelle il collabore sur la création de l'ouvrage To be Continued de Jan van Adrichem. De retour en France, il intègre le studio Brest Brest Brest en 2016, avec qui il concrétisera le lancement de la maison de micro-édition Objet Livre. Loris entretient parallèlement une pratique du design typographique ; il fonde en 2019 la fonderie indépendante Loris Pernoux: Typefaces, proposant des services de créations typographique sur-mesure et la distribution de polices de caractères.



Arnaud Jarsaillon,
Rémy Poncet,
Loris Pernoux

Photo © Tanguy Ginter

Collaborateurs

Rémi Engel — designer numérique — collaborateur artistique

Diplômé de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris en 2009, Rémi Engel s'oriente à la fin de ses études vers la recherche sur les interfaces tactiles et mobiles, alors émergentes, et leurs applications créatives dans les arts numériques et la musique.

Il travaille en tant que graphiste indépendant dans l'édition et le numérique pour des clients d'horizons variés (Théâtre Départementaux de La Réunion, TF1 Entertainment, La Croix Rouge...), tout en perfectionnant en parallèle ses connaissances techniques et conceptuelles des outils de programmation (web, mobile, jeu vidéo). En 2015, il s'oriente vers la réalité virtuelle et la réalité augmentée, et commence à réaliser des applications créatives pour des artistes, à l'image de ses collaborations avec la compagnie Adrien M & Claire B pour l'ouvrage *La neige n'a pas de sens* (2016), *Mirages & miracles* (2017) et *Acqua Alta — La traversée du miroir* (2019).

Crédits

Conception et direction artistique :

Claire Bardainne, Adrien Mondot, Arnaud Jarsaillon, Loris Pernoux

Conception et développement informatique : **Adrien Mondot et Rémi Engel**

Habillage sonore : **Brest Brest Brest**

Administration : **Marek Vuiton**

Direction technique : **Alexis Bergeron**

Production et diffusion : **Joanna Rieussec**

Production : **Delphine Teypez, Margaux Fritsch**

Médiation : **Johanna Guerreiro**

Typographies : Garaje © 205TF et Flutter © Jangs Müller Type Foundry

Production : Adrien M & Claire B

Co-productions et soutiens :

LUX, scène nationale de Valence

Avec la participation du DICRéAM - Centre National du cinéma et de l'image animée

La compagnie Adrien M & Claire B est conventionnée par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, par la Région Auvergne-Rhône-Alpes et soutenue par la ville de Lyon.

Photos © Adrien M & Claire B — Brest Brest Brest

Le projet de Adrien M & Claire B

Notre projet de compagnie s'articule autour de valeurs, d'imaginaires et de pratiques qui rassemblent des intentions artistiques, mais aussi humaines, techniques, sociales et environnementales. En voici les axes forts, dans lesquels s'inscrivent chacun de nos projets :

L'intelligence collective et la valorisation du faire ensemble, le groupe comme moteur d'organisation, de structuration, mais aussi d'innovation et d'épanouissement, par l'écoute des forces et des complémentarités de différents rapports au monde, permettant de ré-inventer un (bien) être ensemble.

Le croisement des disciplines, l'hybridation, l'affranchissement des frontières, le collage. S'incarnant dans la nature même des créations, qui offrent un mélange de l'image, du corps et de l'espace, du réel et du virtuel. Mais aussi dans les outils et les modalités des processus de création en hybridant les métiers, les pensées, les postures.

La souveraineté technique, l'autonomie, l'ingéniosité numérique, l'artisanat, l'appropriation des outils, la liberté dans leur détournement, le bricolage.

Nous cherchons comment rendre possible l'utilisation des outils technologiques au service d'expériences poétiques, non-productives, alors même qu'avec ces mêmes techniques, un agencement socio-politique opposé peut être en œuvre. Nous cherchons comment construire, avec des technologies, des imaginaires du futur nourris d'utopie. Nous avons envie de travailler avec ces paradoxes et ces ambivalences liés à la technologie, comme des forces à articuler.

Une sobriété appliquée aux outils technologiques, un usage réduit à son essence ingénieuse nous semble être le seul passage possible pour construire du sens avec des technologies.

Les formes de technocritiques douces comme le mouvement slow, la lenteur radicale, complètement à contre-courant par rapport à ce qui est induit par l'usage des technologies, les low tech s'inscrivent dans le prolongement de cette recherche de souveraineté technique. Ces approches participent d'une économie de vie consistant à faire « le plus possible avec le moins possible contre les énergies en place », à optimiser les ressources et leurs usages, tout en maximisant la poésie. Elles dessinent notre ligne d'horizon.

L'attention au vivant et la gymnastique de l'émerveillement, par un théâtre de l'attention aux êtres, humains et non-humains comme aux choses, une action poétique œuvrant à une conception ouverte d'écologie.

La sensibilité au vivant et au mouvement tisse notre rapport à la création depuis 10 ans.

Nous nous employons à donner vie à l'inanimé, cherchant à questionner inlassablement la singularité du vivant.

Cette recherche nous fait prendre des chemins de traverse, empruntant à la danse, au cirque, au théâtre, et aux arts plastiques. Nous utilisons un vocabulaire propre aux nouveaux outils technologiques, mais tentons toujours de le marier aux potentiels du spectacle vivant, et d'affirmer la rencontre avec le corps et la matière.

Nous utilisons des ordinateurs, des vidéo-projecteurs, des dispositifs technologiques, pour créer des expériences symboliques d'habiter, pour jouer des modes d'être au monde, générer une attention sensible aux êtres et aux choses. Nous utilisons des outils numériques au service du vivant, pour faire du théâtre, des instants vivants partagés par des vivants.

Nous croyons que la poésie, la beauté et la métaphore sont des clés puissantes, et c'est avec cette intention que nous utilisons les machines, ayant comme essentielle fonction de créer un trouble, un vertige du réel, une expérience symbolique théâtrale. C'est dans cet interstice et cette intersection que nous travaillons, et déployons le langage qui nous appartient.

Ressources bibliographiques et sources inspirations

Where the animals go. tracking wildlife with technology in 50 maps and graphics, James Cheshire, Olivier Uberti, Particular Books, 2016
<http://wheretheanimalsgo.com/albatrosses/>

Alexandra Arènes, Cartogénèse du territoire de Belval, Ardennes
<http://s-o-c.fr/index.php/ufo/arduenna-silva/>

Georges Shiras
Sonia Levy, Projet : vulpine domesticity
<http://www.sonialevy.net/vulpine-domesticity.html>

Bibliographie

Jorge Luis Borges avec la collaboration de Margarita Guerrero,
Les livres des êtres imaginaires, Gallimard, coll. *L'imaginaire*,
1987, trad. de Gonzalo Estrada, Yves Péneau et Françoise Rosset

Benoît Grison, *Du yéti au calmar géant,*
le bestiaire énigmatique de la cryptozoologie,
Delachaux et Niestlé, 2016

Baptiste Morizot, *Sur la piste animale*,
collection *Mondes sauvages - Pour une nouvelle alliance*,
Actes Sud, 2018, Préface de Vinciane Despret

Marielle Macé, *Nos cabanes*, Editions Verdier, 2019

Jean-Christophe Bailly, *Le Parti pris des animaux*, Christian Bourgois, 2013

Vinciane Despret, *Que diraient les animaux si... on leur posait les bonnes questions ?*
La Découverte, 2012

Revue Billebaude, numéro 11, *L'animal imaginaire*,
Fondation François Sommer & Glénat, automne 2017

Revue Billebaude, numéro 10, *Sur la piste animale*,
Fondation François Sommer & Glénat, printemps-été 2017

Revue Corps-Objet-Image numéro 4 - *Théâtres de l'attention*,
TJP Editions, 2020

Revue Corps-Objet-Image numéro 3 - *Réanimation*,
TJP Editions, 2018

Exposition *Animer les paysages sur la piste des vivants*
Exposition temporaire d'été au musée de la Chasse et de la Nature,
20 juin-17 septembre 2017

UNE CERTAINE ENCYCLOPÉDIE CHINOISE DIVISE AINSI LES ANIMAUX

A. APPARTENANT À
L'EMPEREUR

B. EMBAUMÉS

C. APPRIVOISÉS

D. COCHONS
DE LAIT

E. SIRÈNES

F. FABULEUX

G. CHIENS PERDUS

H. INCLUS DANS
LA PRÉSENTE
CLASSIFICATION

I. FRÉNÉTIQUES

J. INNOMBRABLES

K. DESSINÉS AVEC
UN PINCEAU TRÈS
FIN EN POILS
DE CHAMEAU

L. ET CAETERA

M. VENANT DE
CASSER LE
POT À EAU

N. DE TRÈS LOIN
CECI RESSEMBLE
À DES MOUCHES

« ON CHERCHE AUJOURD'HUI À RÉENTENDRE LE MONDE,

À RÉENTENDRE « PARLER » LES
CHOSSES DE LA NATURE ; ON JALOUSE
D'AILLEURS PARFOIS, À CE SUJET,
LES PEUPLES DE TRADITION ORALE
EN SE RÉVANT ANIMISTE. C'EST
QU'ON ESPÈRE RETROUVER UNE
ÉCOUTE ET UNE SENSIBILITÉ
PLUS VASTES, MAIS DANS UN SENS
RENOUVELÉ, TOUT ENTIER NIMBÉ
DE CETTE ANXIÉTÉ ÉCOLOGIQUE.
SANS DOUTE MÊME L'APPÉTIT AVEC
LEQUEL LA PENSÉE CONTEMPORAINE
SE TOURNE VERS LES RITUALITÉS,
LES CHAMANISMES OU LES MAGIES
A-T-IL AVANT TOUT À VOIR AVEC
CE DÉSIR DE RÉENTENDRE PARLER
LE MONDE, D'ENTENDRE LE MONDE
DIRE SES IDÉES, ET DE SAVOIR QUE
CE MONDE (ÊTRES, CHOSSES) EST
LUI AUSSI À L'ÉCOUTE DE CE QUE
NOUS FAISONS ET [PEUT-ÊTRE] (...)
ENTENDRE QU'ON N'ENTEND PLUS. »