

A person is shown from the waist up, wearing a white, highly reflective, textured outfit that catches the light, creating a shimmering effect. The person is looking down and to the right. The background is dark and filled with a complex, shimmering, crystalline or liquid-like texture that also reflects light, creating a sense of depth and movement. The overall mood is artistic and futuristic.

Faire corps Une exposition-expérience

Adrien M & Claire B

24.01-03.05.20

@ Gaîté Lyrique

Dossier pédagogique

Réalisé par Luce Mongo-Mboussa

Sommaire

Introduction	3
1. Ombres & Lumières	5
2. Corps & Illusion	8
3. Technique & Animisme	12
Conclusion	15
Lexique autour du travail d'Adrien M & Claire B	16
Bibliographie des sources d'inspirations d'Adrien M & Claire B	17
Infos pratiques	18

Introduction

Nous mettons à l'honneur les formes singulières d'attention qu'imaginent sans relâche depuis une quinzaine d'années les artistes visuels français Claire Bardainne et Adrien Mondot. Artisans exigeants d'une informatique vivante et animiste, ils préfèrent travailler avec la technique plutôt que de la combattre. Pour proposer les images d'un futur dans lequel nous voulons avancer avec confiance et curiosité, ils puisent à la fois dans les attributs du spectacle vivant, une écriture de l'immatériel et la biologie : ils conçoivent des expériences fortes, absorbantes dans lesquelles ils invitent à s'immerger, par petits gestes ou par le corps tout entier en mouvement, à travers des nappes d'ombres et des flux de lumières.

Des expériences qui visent d'autres formes d'engagement et qui révèlent un monde où la frontière nous séparant des machines s'efface, laissant l'idée que les technologies avec lesquelles nous faisons corps comme des éléments naturels deviennent des extensions de nos sens.

À notre invitation, Adrien M & Claire B réalisent *Faire corps*, un dispositif spatial interactif qui suggère un changement de position et d'attention à l'égard de ce qui nous entoure. Chamboulant nos fondements et nos repères, l'œuvre composite et métaphorique met en scène l'installation monumentale *L'ombre de la vapeur* (2018, montrée pour la première fois à Paris, produite pour la Fondation d'entreprise Martell), le corpus *XYZT* (2011-2015), *Effluve* (2020) et *Core* (2020), deux pièces contemplatives créées pour la Gaîté Lyrique.

Assemblage inédit porteur de perspectives, de significations et de consciences nouvelles, *Faire corps* trouve une résonance avec notre époque technologique et nos préoccupations contemporaines : plongé·e·s dans une forme de pénombre, nous déambulons à notre rythme, les pieds nus, attiré·e·s par de la lumière et des sons étincelants à la rencontre d'une vaste entité organique hypersensible qui vibre et respire sous l'effet de notre présence. Sollicitant notre intelligence émotionnelle et sensorielle – celle-là même qui rend plus attentif·ve –, l'ensemble relève à la fois du tangible et de l'intangible et évoque ce monde qui n'en forme plus qu'un, avec lequel nous faisons corps dans une véritable entr'appartenance.

L'exposition *Faire corps - Adrien M & Claire B* bénéficie du soutien de la Fondation d'entreprise Martell.

Jos Auzende, *commissaire de l'exposition Faire corps*

Ce dossier a pour objet de proposer quelques clés d'analyse autour de l'exposition *Faire corps* - Adrien M & Claire B. Il se compose de trois parties:

1. Ombres & Lumières

Les jeux d'ombres et de lumières sont abordés dans la première partie dans leur rapport à la chambre noire, à la photographie, ainsi qu'à la capture et l'expression du mouvement.

2. Corps & Illusion

La seconde partie traite du rôle du corps dans le processus créatif des deux artistes, et notamment de la volonté de développer une corporéité. Cette dernière dépasse ici le cadre trop restrictif d'un monde essentiellement optique.

3. Technique & Animisme

Enfin, c'est à la place de la technique qu'est consacrée la troisième partie, et à son intégration à un processus créatif global qui construit une espèce d'**animisme** numérique.

1. Ombres & lumières

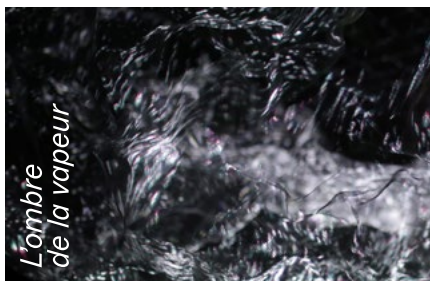
*#lumière #ombre #forme #informe #négatif #positif #visibilité
#invisibilité #mouvement #temps #décomposition #recomposition*

Les créations d'Adrien M & Claire B déploient un registre en noir & blanc qui joue de l'ombre et de la lumière. Cette relation, basée sur le contraste et la complémentarité, entre négatif & positif, donne vie aux compositions mouvantes des artistes. Chaque installation est constituée de formes lumineuses, rendues d'autant plus perceptibles qu'elles se développent, naissent et disparaissent, dans un cocon d'obscurité.

Ce recours à l'ombre et à la lumière peut renvoyer aux origines de la photographie. L'étymologie de ce mot nous rappelle qu'il s'agit d'une « écriture de lumière ». Les formes captées par le procédé photographique sont la résultante d'une relation entre ce qui est dans la lumière et ce qui lui fait obstacle, créant ainsi des zones d'ombres.

Dans sa photographie *Point de vue du Gras* (1826), Nicéphore Niepce utilise la réaction chimique du bitume de Judée pour révéler l'image du lieu où il résidait. Cette révélation de l'image est intimement liée aux procédés physiques de sa réalisation.

L'univers visuel des installations de Adrien M & Claire B est intimement lié lui aussi aux conditions matérielles, physiques et technologiques de sa mise en œuvre. Leurs contextes de présentation font penser aux chambres noires photographiques (elles-mêmes issues de la "camera obscura", appareil optique utilisé pour le dessin depuis le 16^e siècle). Ces installations sont conçues comme des espaces au sein desquels la quantité et la qualité d'ombres et de lumières produites sollicitent en même temps qu'ils troublent les limites de la perception.



© Adrien M & Claire B

Initialement conçue pour rendre « hommage à la mémoire du bâtiment (de la Fondation d'entreprise Martell à Cognac) et à un champignon nommé Torula, (...) », se nourrissant de l'évaporation naturelle d'alcool », *L'ombre de la vapeur* est une œuvre interactive d'Adrien M & Claire B qui rend visible l'invisible. Elle est composée de nuages métalliques qui réfléchissent des projections lumineuses animant tout l'espace ainsi rendu actif du sol au plafond. Les déplacements des visiteur·euse·s produisent au sol des modifications

visuelles : des réseaux de lignes deviennent particules, se déforment et se reforment, se décomposent et se recomposent. La création sonore d'Olivier Mellano accompagne à l'infini ces fluctuations incessantes. Ces modifications visuelles évoquent l'évaporation : le passage des corps des visiteur·euse·s dans l'espace renvoie au passage d'un état liquide à un état gazeux.

L'ombre de la vapeur donne forme à l'informe, à l'intangible, à ce qui fuit, n'est que difficilement saisissable. La scénographie de l'espace invite à faire l'expérience d'un instant T, à saisir la fugacité de formes rendues vivantes.

Claude Monet disait peindre, non pas tant le motif présent sous ses yeux que « ce qu'il y a entre le motif et moi ». *L'ombre de la vapeur*, nous donne sans doute l'occasion de saisir cet enjeu qui fût le sien lorsqu'il s'attacha à peindre les effets de la vapeur (*vues de la Gare Saint-Lazare*, 1877). Il est question ici de mouvements et de transformations de l'air et de la lumière. Au 19^e siècle, ce sont ces mouvements insaisissables que le photographe Etienne-Jules Marey a souhaité capter. Il inventa des machines propres à créer les conditions de visibilité des mouvements de l'air. Elles lui permirent de prendre des clichés photographiques de canaux de fumée, et d'en restituer l'ondulation de manière très graphique. E.-J. Marey voulait garder la trace de ce que l'oeil ne pouvait alors percevoir ; il voulait observer et mesurer « la relation de l'espace au temps qui est l'essence du mouvement ».

Cette « essence du mouvement » est mise en scène dans *L'ombre de la vapeur*. L'œuvre est comme une métaphore du mouvement des corps organiques (le champignon Torula nourri de l'évaporation de l'alcool). On y visualise de manière poétique cette part des anges* que l'œil ne peut pas saisir.

Visualiser des processus qui nous échappent est à la base du travail de Hicham Berrada. La physique des matériaux, le mouvement de précipités chimiques aux paramètres parfois difficiles à maîtriser, la **morphogénèse** de notre monde, constituent le terrain de son art. S'intéressant lui aussi au fait de matérialiser l'immatériel, son film intitulé *Céleste*, capte une fumée bleue qui remplit au fur et à mesure le champ de la caméra et offre à la fois une couleur et une consistance passagère à l'impalpable teneur du ciel.

C'est cette même trompeuse immatérialité de l'air que Tomas Saraceno nous permet de visualiser dans *Printed matters*, une série d'impressions réalisées avec l'encre provenant de la pollution aux particules fines récupérée dans l'air de Mumbai.

* la partie du volume d'un alcool qui s'évapore pendant son vieillissement



© DR

Si c'est par le mouvement que naît la révélation de l'espace entre notre corps et les objets qui l'entourent, l'installation *Coincidence* (XYZT [2011-2015/2020]) aborde cette question d'une manière quasi paradoxale: «Au passage de la main, une force d'écartement est appliquée, qui prend le dessus sur la fluctuation globale et laisse apparaître la lumière». C'est en provoquant une espèce de vide à la périphérie de la main (force d'écartement) que sont mis en lumière nos propres points de contact au monde.

Pour aller plus loin...

- *Expérimenter les étapes du sténopé*

Faire un petit trou sur l'une des parois d'une boîte noire hermétiquement fermée, à l'intérieur de laquelle un papier photosensible est placé. Le trou de cette boîte est placé face au sujet que l'on veut photographier, et reçoit la lumière extérieure. Une image inversée du sujet est projetée sur le papier sensible présent dans la boîte. Le temps de pose peut être long en fonction de l'intensité lumineuse. Reste à fixer cette image.

- <https://www.la-photo-argentique.com/le-stenope-comment-ca-marche/>
- <http://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/expos-permanentes/expos-permanentes-dexplora/stenope/approfondir-en-ligne/>

- *Faire du light painting : applications permettant de faire des prises de vue photographiques de dessins de lumières.*

- Light Painting, WOW ! Stuff (Android):

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wowstuff.lightpainting&hl=fr>

- Pablo (Apple) <https://apps.apple.com/fr/app/pablo/id1114954184>

2. Corps & illusion

*#corps #sonore #espace #anamorphose #optique #mouvement
#émotion #immersion #interactivité #sensitif #intuitif #sensible
#synesthésie #perspective*

Les œuvres d'Adrien M & Claire B questionnent la relation du corps à l'espace. Qu'il s'agisse de spectateur·rice·s ou de danseur·euse·s, leurs corps interagissent avec l'œuvre. L'œuvre évolue avec les mouvements du corps; le corps évolue avec les mouvements de l'œuvre. Se mouvoir dans l'espace revient à déclencher un enchaînement de transformations visuelles. L'interaction complémentaire qui se tisse entre l'œuvre et le corps dessine les contours d'une relation sensible et intuitive à l'espace-temps. Si l'aspect visuel des productions est déterminant, la globalité du corps est invitée à déployer une palette de récepteurs bien plus larges que le seul registre rétinien. La question des limites de la perception est au cœur du travail immersif des deux artistes, notamment lorsqu'ils mettent en place des dispositifs à 360°. Il s'agit d'ailleurs autant d'une perception de soi que de ce qui nous entoure. On pense ici à l'étymologie même du mot émotion : ce qui nous émeut perçu comme une mise en mouvement nos émotions.

En inscrivant dans un paysage sonore le déploiement visuel de leurs pièces, Adrien M & Claire B amplifient cette mobilisation plus globale des sens. Les dimensions sonores, visuelles et tactiles de leurs créations, invitent le·a spectateur·rice à faire l'expérience d'une extension du domaine de leurs sensations, à une quête quasi-synesthésique, à un croisement de sensations.

Cette invitation à bousculer les limites de la perception nous interroge sur nos habitudes et codes de représentation du réel et sur la question du point de vue que nous pouvons poser sur le monde qui nous entoure.

L'invention de la **perspective** centrale à la Renaissance a forgé un rapport au réel où la relation du corps à l'espace perçu est essentiellement dépendante de sa dimension optique. La hauteur du corps délimitant la hauteur de la ligne d'horizon; la place du regard fixant l'emplacement du point de fuite.

Dans les œuvres d'Adrien M & Claire B, l'aspect fluide –voire liquide– des formes animées participe d'une fuite de l'image fixe au bénéfice d'un constant renouvellement de ses formes via l'image animée.

Ce concept du point de vue perceptif unique véhiculé par des siècles de représentation perspectiviste a engendré des aberrations, des représentations distordues comme par exemple la déformation réversible qu'est l'**anamorphose**.

Au 17^e siècle, le Père Jean-François Nicéron publia plusieurs ouvrages sur ces aspects de la **perspective**, dite **Perspective curieuse**, et pour laquelle il utilise aussi l'expression de Magie artificielle.

L'utilisation du terme magie renvoie à une capacité –par le biais des moyens techniques de la **perspective**–, d'agir sur la perception du réel, et de tromper l'œil.



© Romain Etienne - item

L'*Anamorphose spatiale* font étrangement penser au Relief représentant les variations diurnes et annuelles de la déclinaison magnétique d'Alexander Dallas Bache, (réalisé par Ferdinand Engel en 1862) et présenté dans le cadre de l'exposition Laboratoires de l'Art. Art de laboratoires (2016). Cette exposition abordait le dialogue et la réciprocité Art / Sciences afin d'ouvrir « de nouvelles pistes pour appréhender les collections scientifiques et techniques, décroisonner les savoirs (...) ». Les axes X, Y, Z, T, présents dans le titre de l'installation d'Adrien M & Claire B, rappellent ce développement graphique fait d'ondulations aux aspects visuels quasi scientifiques.

Ondulations dont les courbes peuvent renvoyer à celles des voiles de Loie Fuller, artiste chorégraphe fascinée par le rapport du corps dansant à la lumière. Ses recherches plastiques furent en partie inspirées par la modernité de son époque (début du cinéma : film de L. Fuller, *Le Lys de la vie*, 1920), mais aussi par un profond sentiment d'appartenir à la nature.

L'*Anamorphose spatiale* de l'installation interactive, immersive XYZT (X pour l'horizontalité, Y pour la verticalité, Z pour la profondeur et T pour le temps), peut être considérée comme une espèce de trompe-l'œil qui engendre un « trompe le corps ». Le sol est animé de reliefs déstabilisants qui ondulent et se propagent sous les pas du-e la spectateur-riche, amenant une déformation de l'image, une perte de repères et de continuité visuelle des formes perçues.

Les lignes sinueuses du sol de l'*Anamorphose spatiale* font étrangement penser aux variations diurnes et annuelles de la déclinaison magnétique d'Alexander Dallas Bache, (réalisé par Ferdinand Engel en 1862) et présenté dans le cadre de l'exposition Laboratoires de l'Art. Art de laboratoires (2016). Cette exposition abordait le dialogue et la réciprocité Art / Sciences afin d'ouvrir « de nouvelles pistes pour appréhender les collections scientifiques et techniques, décroisonner les savoirs (...) ». Les axes X, Y, Z, T, présents dans le titre de l'installation d'Adrien M & Claire B, rappellent ce développement graphique fait d'ondulations aux aspects visuels quasi scientifiques.



© DR

Dans L'*Anamorphose temporelle* (série XYZT), cette perte de repères découle de l'inscription du mouvement dans le temps. Quatre secondes de différé entre la capture d'une image en temps réel et sa retransmission suffisent à créer une perturbation, une dilatation et une déformation de l'objet filmé, qui créent une discontinuité du réel et modifient le rapport du corps à l'espace.



© Romain Etienne - item

La dimension magique de la technique est au cœur d'*Organismes typographiques (XYZT)*. L'effet *Pepper's Ghost* utilisé rappelle à quel point l'œil peut être dupé. Jouant de cette crédulité, le dispositif mis en œuvre dans cette pièce fait se rencontrer dans un vivarium une faune et une flore typographiques. L'animation procède d'une interaction avec le corps des visiteur·trice·s dont la présence est détectée par un micro situé au dessus du dispositif et qui lance l'animation dès lors que l'on souffle dessus. La magie des jeux de surfaces vitrées travestit les apparences et trompe l'esprit.

Cette magie de l'effet *Pepper's Ghost* fait penser à celle du cinéma que George Méliès la développa. Il s'empara de cette relation à une image intimement liée au pouvoir de l'imaginaire, à la capacité technique de tromper l'esprit du·e la spectateur·rice. Les films de George Méliès explorent la richesse du montage cinématographique afin d'exploiter la richesse de l'illusion, la magie de l'image.



© Adrien M & Claire B

Les jeux d'illusion sont d'autant plus édifiants lorsqu'ils opèrent à 360° et impliquent le corps dans son ensemble. C'est le cas de *Paysages abstraits (XYZT)*. Le·a spectateur·rice·y est cerné de toute part par des tulle·s sur lesquels évoluent des mouvements de fluides. La bidimensionnalité de l'image vole en éclats. Le dispositif inscrit le corps dans un espace en trois dimensions auquel s'ajoute, par l'entremise du mouvement, la quatrième dimension du temps. L'immersion se veut totale, le champ de vision s'enrichit de nouveaux points de vue.

La prise en compte du déplacement du·e la spectateur·rice dans l'œuvre procède d'une réflexion menée sur les modalités de présentation de l'œuvre dans l'espace d'exposition. À partir des années 1950 on a vu se développer avec l'Op'Art ou art optique, des propositions artistiques questionnant la notion du point de vue du·e la spectateur·rice sur l'œuvre. Le travail de Victor Vasarely est emblématique de cette esthétique. Formes et couleurs invitent au déplacement d'un corps entièrement contraint à un déplacement dans l'espace par son rapport visuel à l'œuvre. Tandis que celles de Jesus Rafael Soto invitent le corps du·e la spectateur·rice à entrer dans l'œuvre (série des *Pénétrables*), la modifier, à l'animer.

Felice Varini pousse encore plus loin la relation du corps à l'œuvre en installant ses dispositifs artistiques dans l'espace réel. L'immersion dans l'œuvre est opérationnelle de part son installation dans l'espace urbain qui devient le support d'une composition/décomposition/recomposition du point de vue sur les lieux accueillant l'intervention artistique.

Ces trois étapes induisant une mobilité du corps qui fait, défait et refait l'œuvre selon qu'il adopte ou non le point de vue de l'artiste. Cette liberté d'aller et venir dans l'œuvre est présente dans des créations d'art total que sont par exemple *Le Jardin d'hiver* de Dubuffet ou celles de Yayoi Kusama, où l'ensemble des parois délimitant l'espace est partie prenante de l'œuvre.

Pour aller plus loin...

- *Expérimenter et créer des illusions d'optique*

- *Musée de l'illusion d'optique*

<https://museedelillusion.fr/expositions/>

- *Logiciel Anamorph me*

<http://www.animage.org/index.php?page=ateliers&article=anamorphose>

- *Dimension mathématique de l'anamorphose*

<http://numerisation.irem.univ-mrs.fr/RO/IRO08001/IRO08001.pdf>

- *Jouer avec la perspective*

- *Monument Valley 1 de Ustwo Games. Dans un monde fait de structures impossibles qui se jouent des perspectives, accompagne le voyage d'Ida, la princesse silencieuse.*

<https://www.ustwo.com/work/monument-valley-mobile-games>

3. Technique & animisme

*#technique #hybridation #nature #animisme #réalitévirtuelle
#numérique #son*

Les créations d'Adrien M & Claire B jouent du double sens du mot environnement, à la fois espace et nature où des organismes vivants se déploient.

L'aspect technologique de leurs créations rencontre la réalité physique –voire biologique–, de notre présence au monde. Corps ou objets, à la matérialité bien tangible, côtoient l'évocation virtuelle d'un monde moins immédiatement perceptible. À la périphérie du corps humain, au gré de points de contacts furtifs, précis ou imprévisibles, un enchaînement de formes de vie s'active et prend corps.

La technique innerve l'environnement de chaque œuvre. Qu'elle soit ancree dans des procédés anciens ou à la pointe de technologies plus récentes, elle est mise au service d'un projet qui la dote d'un fort potentiel expressif. Elle ne s'efface pas derrière l'image et le cadre visuel produit.

La technique anime l'œuvre au sens littéral du terme. Elle peut être pensée comme un esprit connecté au vivant, à l'anima, aux créatures animales que nous sommes et à celles auprès desquelles nous évoluons. Chaque pièce trace les contours d'un **animisme** numérique lié au continuum de relations qu'elle instaure entre ses différents constituants, entre l'inerte et le vivant. Le développement hybride des créations d'Adrien M & Claire B, mixant l'aspect sensible, intuitif et corporel, à une technicité pointue et réactive, insuffle un dialogue constant entre ces deux entités propres à l'œuvre.

Cette inter-relation, faisant circuler des flux d'énergie humaine et technique, est le terreau de cette dimension animiste qui habite le travail des deux artistes.

La mise en forme technique des installations d'Adrien M & Claire B peut être vue comme un « milieu », au sens biologique du terme ; une sorte de « culture » où les organismes, cellules, particules se développent ; un écosystème complexe qui inclut le corps du-e la spectateur-ric.e.



© Romain Etienne - item

Les déplacements dans l'espace animent et éveillent l'œuvre par le biais de capteurs, d'écrans tactiles ou de supports multi-touch. Ainsi en est-il dans le jeu de miroir de l'installation *Nuées mouvantes* (XYZT), un flot de signes et de traits évolue en regard du-e la spectateur-riche. Comme pour nous dire que notre corps porte virtuellement en lui d'infinis développements formels...

La notion d'**hybridation** qui irrigue les recherches d'Adrien M & Claire B est mis au service d'une expérience se rapprochant de l'œuvre d'art total. Le son participe des croisements essentiels à la création de ces deux artistes. Le travail sonore d'Olivier Mellano en est un matériau à part entière. L'environnement sonore de *L'ombre de la vapeur* a été composé dans un vrai rapport d'intimité avec son environnement plastique. Il est inspiré d'un processus de synthèse des protéines, appelé protéodie (mot valise composé de protéine et mélodie), durant lequel les acides aminés produisent des fréquences sonores. À partir de la retransmission des fréquences sonores émises lors de ce processus. Il s'agit de sons connectés au vivant, de mélodies créées à partir de chaînes d'ADN. Le son créé est issu du vivant, et dédié au vivant.

La dimension biologique d'où émerge la création musicale d'Olivier Mellano, est pareillement présente dans les projets d'[Edouardo Kac](#) ou d'[Heather Dewey-Hagborg](#). C'est aussi cette même idée de connexion au vivant qui est abordée dans le travail de [Tomas Sarraceno](#), *Sounding the air*. L'installation est composée de cinq longs fils de soie, tissés par des araignées, et tendus dans l'espace. Ils sont animés par le déplacement de l'air, le flux thermodynamiques des lieux, lui-même altéré par la présence des spectateur-trice-s. L'ondulation des fils est filmée puis transformée en fréquences sonores influant sur la densité lumineuse de l'espace. Cet enchaînement d'actions/réactions, lié au déplacement de l'air, développe une esthétique à la fois visuelle et sonore.

C'est cette dimension de la musique entendue dans sa relation à la nature qui alimente la proposition artistique développée par l'artiste [Bartholomäus Traubeck](#). Il utilise comme matériau des galettes de bois veinées qu'il associe à une platine vinyle. Le diamant initial du bras de la platine, remplacé par un faisceau lumineux, lit les anneaux de croissance du bois. Ceux-ci sont associés à des notes de piano, créant ainsi une mélodie hybride, à la croisée du naturel et de l'artificiel.

Pour Adrien M & Claire B, l'**hybridation** n'est pas qu'un argument formel. Elle renvoie à un rapport à la création artistique réconciliant sans hiérarchie l'homme avec son milieu comme avec lui-même, avec une dimension sensible de notre rapport au monde où la technique a sa place, et est vécue comme une extension de nous-même.

La création intitulée *Core*, conçue pour la salle à 360° de la Gaîté Lyrique, travaille ce continuum entre le développement d'une technique propre à solliciter les sens et le corps des spectateur-trice-s. Images, sons, ombres et lumières s'y accordent dans un univers feutré afin de développer un état perceptif augmenté où les sens dialoguent entre eux. Le corps des spectateur-riche-s est invité à entrer dans une espèce de danse synesthésique que l'intégralité de l'espace mobilise. *Core* est comme une œuvre d'art total guidée par la création sonore d'Olivier Mellano.

Pour aller plus loin...

- *Fabriquer des créatures hybrides*

- Fabricabrac : application qui permet de jouer avec les collections de la BnF, d'inventer et de réaliser ses propres créations hybrides. (à venir sous Android)

<https://apps.apple.com/fr/app/fabricabrac/id1312814383>

- *Associer son, forme et mouvement*

- Trope de Brian Eno et Peter Chilvers : application de musique générative qui propose à l'utilisateur·rice de s'aventurer dans le domaine du soundscaping en créant une ambiance sonore et visuelle qui change en fonction de la forme et du mouvement.

<http://www.generativemusic.com/trope.html>

Conclusion

Dans le théâtre d'ombre et de lumière d'Adrien M & Claire B, le corps, l'espace, le temps et la technique sont des matériaux vivants, mouvants et émouvants. Ils constituent le terreau d'un processus créatif innervé par une expérience sensible et émotionnelle.

Il y est question de « créer un réseau d'attention », où matérialité et immatérialité ne feraient plus qu'un seul corps, celui d'une réalité esthétique, vécue seule ou à plusieurs, et dont les contours constamment renouvelés se ré-inventent à chaque fois, générant une œuvre ouverte. Adrien M & Claire B cultivent « (...) l'espoir d'une rencontre entre une forme et le visiteur » dont l'aspect génératif – associé à la dimension humaine –, élargit le champs des possibles et revêt un caractère infini.

La mise en mouvement du corps, engendrée par de savants dispositifs scénographiques, réenchante l'expérience à/de l'œuvre. Chacun de ces dispositifs est élaboré pour raviver notre capacité à nous relier au vivant, à éprouver l'instant présent, à nous émerveiller sur le monde.

Lexique autour du travail d'Adrien M & Claire B

ADN: (acide désoxyribonucléique) support de l'information génétique héréditaire.

Anamorphose: procédé de représentation de formes distordues conçues pour reprendre leurs apparences normales selon un point de vue précis.

Animisme: forme de croyance consistant à attribuer une dimension spirituelle (âme) à toutes choses.

Art optique / Art cinétique: formes d'expression artistique développées à partir des années 1950, et ayant pour sujet les effets perceptifs des formes et des couleurs, la mise en mouvement d'illusions d'optique.

Hybridation: croisement, mélange, association de deux entités différentes.

Installation interactive: dispositif dont l'aspect formel et/ou le développement dans l'espace et le temps résulte de son activation par le-a spectateur-rice.

Morphogénèse: ensemble des phénomènes de transformation et processus biologiques donnant sa forme et sa structure à un organisme vivant.

Perspective: mode de représentation de l'espace réel consistant à donner l'impression de profondeur (trois dimensions: longueur/largeur/profondeur) sur une surface plane (deux dimensions: longueur/largeur).

Réalité virtuelle: mode de représentation de la réalité en trois dimensions totalement virtuelle dont les images sont visibles via l'utilisation d'un casque et de capteurs de mouvement.

Réalité augmentée: mode de représentation virtuelle de la réalité venant en complément de modalités d'expression plus traditionnelles, qui en augmente et en enrichit la perception.

Synesthésie: phénomène perceptif qui associe plusieurs sens.

Bibliographie des sources d'inspirations d'Adrien M & Claire B

Reuves et essais

Sur l'animisme

Corps-Objet-Image n°3 - Réanimation, TJP Editions, 2018

La revue Corps-Objet-Image du TJP, Centre Dramatique National d'Alsace - Strasbourg (publication bisannuelle péridisciplinaire réunissant artistes et chercheurs pour explorer les territoires et les pensées plurielles des arts de la scène contemporaine, dont les arts de la marionnette au sens large)

Corps-Objet-Image n°1 Infra: l'en-deçà du visible, TJP Editions, 2015

Corps-Objet-Image n°2 Alter: L'autre matière, TJP Editions, 2016

Persona. Étrangement humain, Catalogue de l'exposition du 26 janvier - 13 novembre 2016. Musée du quai Branly — Actes Sud, 2015

Comment la terre s'est tue, David Abram, Les empêcheurs de tourner en rond, Ed. La Découverte, 2008

Sur le faux et les réalités virtuelles

Les cahiers européens de l'imaginaire, n°6, Le Fake, CNRS Editions, Mars 2014

Sur l'imaginaire des technologies et des médias

Les cahiers européens de l'imaginaire n°3, Technomagie, CNRS Editions, 2011

Récréations, Galaxies de l'imaginaire postmoderne, CNRS Editions, 2009

Sur l'imaginaire des éléments

Gaston Bachelard, *L'eau et les rêves: Essai sur l'imagination de la matière*

Gaston Bachelard, *L'air et les songes*

Sur l'imaginaire de l'espace

Gaston Bachelard, *Poétique de l'espace*

Catalogues d'expos:

Boulanger C. Faupin S. Piron F. et Collectif, *Habiter poétiquement le monde*, LAM, 2010

Erre: Variations labyrinthiques, Editions du Centre Pompidou, 2011

Romans

Bioy Casares A. *L'invention de Morel*, 10/18, 1992

Daumal René, *Le mont Analogique*, Gallimard L'imaginaire, 1981

Aiken Conrad, *Neige silencieuse, neige secrète*

Damasio Alain, *La horde du contrevent*

Parutions récentes sur/avec Adrien M & Claire B :

Poétiques de l'illusion, Dialogues contemporains entre marionnette et image

Alternatives Théâtrales, Parution 21, Juin 2018

<http://www.alternativestheatrales.be/catalogue/revue/21>

AS n°222 - Actualité de la Scénographie - La part des anges (Géraldine Mercier), 2018

<http://www.librairie-as.com/home/1838-as-n222-actualite-de-la-scenographie.html>

Corps-Objet-Image n°3 - Réanimation, TJP Editions, 2018 (à propos des « réinvestissements de l'animisme et de ses résurgences étranges dans les champs artistiques, politiques, scientifiques et anthropologiques »)

Scénographes en France (1975-2015), Nouvelle Edition, Actes Sud Beaux Arts, 2015

<https://www.actes-sud.fr/catalogue/theatre-arts-du-spectacle/scenographes-en-france-1975-2015-ne>

Monographie

La neige n'a pas de sens, Editions Subjectiles, 2016

Tarifs

Tarifs spéciaux: scolaire, périscolaire et étudiant-e

Exposition: 3,5€

Visites augmentées: 8,5€

Spectacle Équinoxe: 10€

Deep are the Woods + Visite de l'exposition: 9,5€

Tarifs spéciaux: social et santé

Exposition: 1€

Visites augmentées: 2€

Spectacle Équinoxe: 2€

Infos pratiques

Adresse

3 bis, rue Papin - 75003 Paris

www.gaite-lyrique.net

Métro

Réaumur-Sébastopol - Lignes 3, 4

Arts et Métiers - Lignes 3, 11

Strasbourg Saint-Denis - Lignes 4, 8 et 9

Horaires

Du mardi au vendredi de 14h à 20h

Le samedi et dimanche de 12h à 19h

Nocturne tous les jeudis jusqu'à 22h

Fermeture exceptionnelle le 1er mai

Adhérez à la carte Gaîté

Une carte à acheter quand vous le voulez, valable un an, pour vous et

la tribu qui vous accompagne

Pourquoi nous adhérons ?

- Réductions sur nos festivals, projections, rencontres & ateliers

- Une boisson à 1€ (hors alcool fort) sur les concerts

- Exposition gratuite

- Réductions à la boutique

- Offres chez nos partenaires culturels

Tarif annuel: 16€

Réseaux sociaux

Retrouvez-nous sur :

La Gaîté Lyrique
Musiques & futurs alternatifs

Établissement culturel
de la Ville de Paris



3 bis rue Papin
75003 Paris
gaite-lyrique.net
@gaitelyrique
[#fairecorps](https://twitter.com/gaitelyrique)