DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

Hakanaï

Conception Adrien M / Claire B

me 21 jan **10:00 + 19:30 –** je 22 jan **10:00 + 14:30**

Espace Malraux

En écho au spectacle, l'exposition *XYZT, Les Paysages abstraits* **du 08 jan au 13 mars**
Cinémalraux Carte blanche à Adrien M / Claire B **lu 12 jan 19 :30 Curial cinéma**
Cinémalraux Week-end *L'Homme et la machine* **sa 17 + di 18 jan Curial cinéma**

Espace Malraux scène nationale de Chambéry et de la Savoie

Hakanaï

Durée 40mn – Pour tous dès 10 ans

Conception Adrien Mondot & Claire Bardainne

Danse (en alternance) Akiko Kajihara, Stachie Noro, Virginie Barjonet, Francesca Ziviani

Interprétation numérique (en alternance) Adrien Mondot, Claire Bardainne, Jérémy Chartier, Loïs Drouglazet

Création sonore Christophe Sartori, Loïs Drouglazet

Interprétation sonore (en alternance) Christophe Sartori, Loïs Drouglazet, Jérémy Chartier, Pierre Xucia

Design-construction Martin Gautron, Vincent Perreux

Dispositifs informatiques Loïs Drouglazet

Création lumière Jérémy Chartier

Regard extérieur Charlotte Farcet

Costume Johanna Elalouf

Direction technique Alexis Bergeron

Administration Marek Vuiton

Diffusion Charlotte Auché

Assistante de production Margaux Létang

production Adrien M / Claire B
coproduction, aides et soutiens Les Subsistances Lyon, Centre Pompidou Metz, La Ferme du Buisson, Scène nationale de Marne-la-Vallée Noisiel, Atelier Arts Sciences (CEA Grenoble - Hexagone, Scène nationale de Meylan - CCSTI Grenoble la Casemate) Les Champs Libres, Rennes Centre des Arts, Enghien-les-Bains Ville de Lille, Maison de la Culture de Nevers
Micro Mondes, Lyon avec la participation du DICRéAM
La compagnie Adrien M / Claire B est conventionnée par la DRAC Rhône-Alpes, par la Région Rhône-Alpes et soutenue par la Ville de Lyon.

Hakanaï

Hakanaï est un solo dansé en forme de haïkus visuels, dans une boîte où se meuvent des images vivantes.
Hakanaï s'écrit dans la langue japonaise en conjuguant l'élément qui désigne l'homme et celui qui désigne le songe.
Il définit ce qui est impermanent et ne dure pas.
Ce qui est fragile, évanescent, transitoire.
Une matière insaisissable…

Une expérience immersive

Hakanaï est une performance chorégraphique pour une danseuse évoluant dans un cube d'images mises en mouvement en temps réel par un interprète numérique. Un cube de tulle blanc constitue l'espace de cette performance. Un dispositif de quatre vidéos synchronisées projette sur les tulles un univers graphique en constante évolution, généré en temps réel et interprété par un artiste à la manière d'une «partition numérique». L'interaction nait de la combinaison de ce suivi humain et de dispositifs automatiques. Le corps d'une danseuse entre ainsi en dialogue avec ces images en mouvement, formes simples et abstraites en noir et blanc. La création sonore est également réalisée en direct, créant ainsi une synesthésie complète son-image-danse. Pour les spectateurs, il s'agit d'une expérience sensible en plusieurs temps. Ils découvrent tout d'abord l'installation, se placent tout autour et se laissent immerger dans les images projetées. À l'arrivée de la danseuse, la chorégraphie commence. Celle-ci porte une écriture spécifique, performative, chargée de l'énergie de l'improvisation, du geste, dans une recherche d'un mouvement brut, non sophistiqué, réduit à son essence. C'est une série de tableaux, s'enchaînant comme on tournerait les pages d'un recueil. A la fin de la représentation, les spectateurs peuvent prendre le temps de déambuler dans l'installation, à l'endroit même que la danseuse a arpenté, chargé de ce qui a été traversé. Ils peuvent prendre la mesure de l'espace et vivre de l'intérieur ce monde visuel en mouvement, franchir la frontière de la scène et entrer dans le décor, interagir avec le dispositif.

De l'étoffe dont nos rêves sont faits

Dans une transposition minimaliste, cette pièce s'appuie sur des images puisant dans l'imaginaire des rêves, leur structure et leur étoffe : des images-archétypes. La boîte incarne ainsi tour à tour plusieurs espaces. La chambre où, une fois passée la barrière du sommeil, les murs s'ouvrent et l'espace se déploie sur un paysage où la nuit s'est déversée dans le jour : géographie de creux, de vides, de vagues, de rugosités, de fossés... L'au-dedans, l'espace intérieur, un songe sorti de soi. Images mentales amplifiées pulsant au rythme des battements du cœur. La cage, dont il faut sans relâche expérimenter les limites : déformer, froisser, écarter, mettre à l'épreuve, repousser, franchir... L'altérité radicale, comme lieu d'une résistance, d'un combat avec un ennemi furtif et intangible. Un cauchemar.

L’espace des impossibles devenus possibles : le fixe y devient mouvant, le solide y devient liquide, le rigide élastique. Les lignes se brisent, les repères basculent, l’espace se vrille. L’équilibre devient inatteignable, dans un espace englobant et diffus où n’existe plus de distinction entre dehors et dedans, entre haut et bas. Désorientation, perte de repères, de direction. Ivresse.

L’écriture des coïncidences

L’expérience du spectateur est une aventure sensible où différents plans entrent en résonance : image, imaginaire, émotion, technologie, mouvement, son. La synchronicité entre réel et virtuel dissout la frontière qui les sépare, ils ne forment alors plus qu’un seul et unique espace. C’est par exemple ce qu’il advient lorsque le mouvement d’un bras dissipe un essaim de points de lumière, ou qu’un bond est fait au-dessus d’un trou projeté au sol. Par la rencontre du geste et de l’image se contaminent deux mondes, faisant naître un troisième espace, inattendu, situé à la frange de l’imaginaire et du réel, lieu de nouveaux possibles et détenteur d’une forte charge onirique et symbolique.

Nos axes de recherche

Des modalités d'interactions pragmatiques au-delà du seul défi technique.

C'est avant tout le travail du plateau, d'improvisation, de structuration, qui guide nos développements logiciels et matériels. Nous utilisons ainsi des dispositifs de captation issus du domaine des jeux vidéo (pour leur puissance de calcul et réactivité) combinés à un travail de marionnette virtuelle (pour la valeur de l'intuition humaine et son imaginaire). Car c'est cette complémentarité qui offre la plus grande souplesse et justesse de composition, d'écriture et permet de développer des relations humain/virtuel qui dépassent le cadre du jeu vidéo. Nous défendons l'idée de l'interprète numérique : un régisseur numérique (positionné en régie) est en quelque sorte un chef d'orchestre marionnettiste, transmettant son rythme et son énergie sur scène, manipulant avec agilité et précision les objets graphiques modélisés numériquement et projetés sur scène. On pourrait parler d'une forme de jonglage car il s'agit du rapport entre un corps en mouvement et des objets en mouvement.
Depuis 2004 et les premiers travaux sur le spectacle *Convergence 1.0*, la recherche entre le réel et le digital s'approfondit à chaque nouveau projet, questionnant l'interaction comme outil d'écriture, développant des outils numériques sur mesure pour une mise en relation entre le corps et l'image. Cette création s'inscrit dans un parcours artistique dont elle réaffirme les axes essentiels.

Un numérique vivant au service du spectacle vivant.#

Nous sommes plus que tout attachés à la force de la présence vivante sur scène, à la notion de direct que nous tâchons de transposer au médium numérique. Bien que synthétique, l'image créée par l'ordinateur réagit en temps réel, ses algorithmes prenant en compte un flux déterminé de paramètres lui parvenant instantanément. En aucun cas, nous n'acceptons de jouer sur les rails rigides d'une vidéo défilant à un rythme imposé : toutes les images sont générées, calculées et projetées en direct, la matière synthétique créée par l'ordinateur devient ainsi un partenaire de jeu.
Au-delà de la représentation du spectacle fini, c'est aussi pour la liberté durant le processus de création, dans l'installation d'une écriture, que cette notion de vivant nous est précieuse. Elle permet à la composition de naître du plateau, autour d'improvisations qui se construisent et se structurent. Afin d'avoir l'outil le plus adapté possible, nous développons depuis 2006 le logiciel eMotion qui évolue à chaque nouveau projet ou collaboration, s'enrichissant de nouveaux concepts et de nouvelles possibilités.

La notion d'écriture numérique et d'interprétation de partitions.

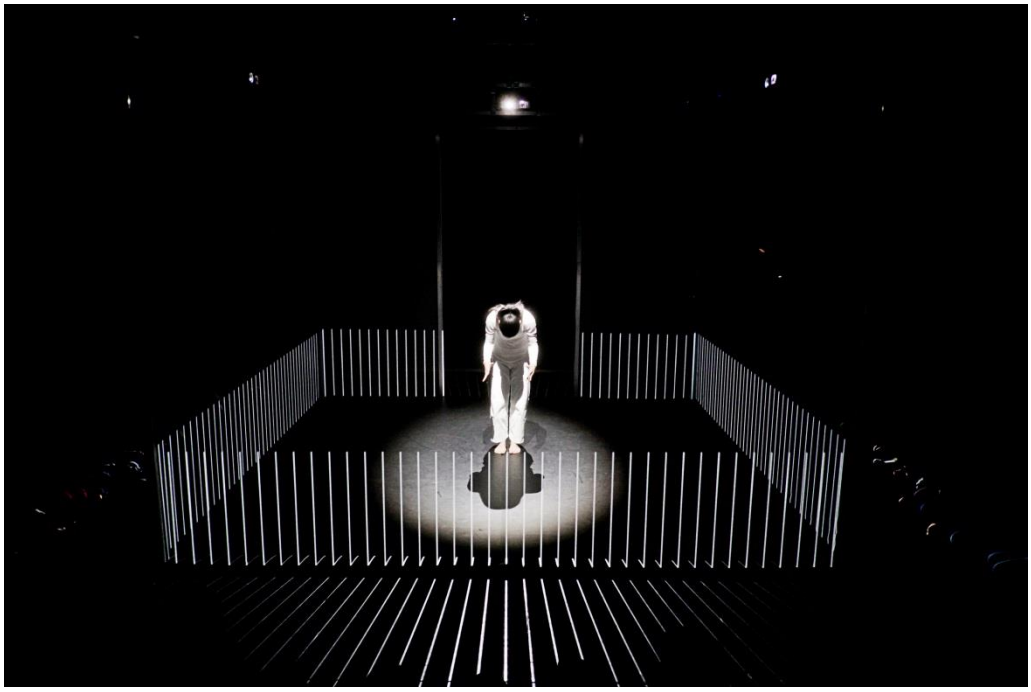
Nous avons une approche musicale de l'image, performée comme on interpréterait une musique avec un instrument. Et cet instrument, logiciel, permet justement d'associer des possibilités d'écriture précise à une interprétation vivante. Nous cherchons ainsi toujours à déterminer quelle est l'énergie qui anime les objets virtuels plutôt que la forme extérieure de leur mouvement. Cette notion fondamentale dans la définition du mouvement autorise une grande liberté d'interprétation de la partition, tant dans les périodes de recherche et d'improvisation, que dans la représentation elle-même. La sensibilité de l'instant n'est donc pas sacrifiée sur l'autel de la technique et est intégrée dans le cahier des charges de conception des outils d'écriture.

L’organisation de coïncidences

Nous cherchons à faire entrer le geste dans l’image, à rendre présent le corps au sein même des images dans une relation de vraisemblance et de cohérence, à créer des passerelles entre l’espace concret et l’espace virtuel, entre matières numériques et matières réelles. Les images ne sont ainsi plus prisonnières de leurs écrans mais deviennent des images-environnement, qui s’appuient sur des formes matérielles et architecturales, sur la scénographie pour devenir extensions du réel.

Le recours au vécu inconscient du mouvement

Les algorithmes d’interactions alimentent un modèle physique, de sorte qu’une fois les règles de ce monde virtuel définies, tous les éléments se comportent suivant une cohérence logique, inspirée du monde réel. Les modélisations mathématiques et informatiques sont issues de l’observation de la «réalité». Et cet ancrage fondamental dans le réel permet d’ouvrir un espace se comportant selon des règles physiques que les sens reconnaissent, mais qui peut cependant jouer de ses règles immuables. Cette expérience intime et inconsciente du mouvement convoque un espace imaginaire relié à l’humain, au sensible. Points et lignes deviennent alors surfaces liquides ou tempêtes de neige.



Pistes de travail autour de Hakanaï

Le jonglage

Vous pouvez faire découvrir le jonglage aux élèves en leur apprenant les techniques de base. Une fois acquises, n'hésitez pas à changer d'objet en remplaçant la traditionnelle balle rebondissante par d'autres objets fréquemment utilisés tels que les foulards, les anneaux, les massues…

Pour découvrir quelques techniques de base de jonglage, vous pouvez consulter les documents suivants :

• *Les bons gestes de la main et les différentes actions* :
http://www.acgrenoble.fr/action.culturelle/DAAC/champs/blogtheatre/DP/DPHexagone/files/

DPHexagonePanoramaJonglages.pdf (pages 8 et 9)

•*J'apprends à jongler*, Nicolas Georget et Joël Miot, Éditions Fleurus, Collection Idées Jeux

Découverte d'e-Motion

Afin de découvrir e-Motion, le logiciel utilisé pour la création du spectacle, nous vous conseillons l'exposition *XYZT, Les paysages abstraits* : dix installations interactives qui permettront aux élèves d'expérimenter cet environnement numérique capable d'interagir avec leurs mouvements.

Pour information, l'exposition *XYZT, Les paysages abstraits* **se tiendra du 08 janvier au 13 mars** à l'Espace Malraux scène nationale de Chambéry.

Présentation vidéo de l'exposition : http://www.am-cb.net/projets/xyzt/

Arts numériques et spectacle vivant

Pour les plus grands, une réflexion peut être amenée sur l'émergence des arts numériques dans le spectacle vivant au cours des dernières années.

Présentation vidéo d'Hakanaï :
www.am-cb.net/projets/hakanai

Site de la compagnie :
http://www.am-cb.net/

L’équipe artistique

Adrien Mondot - conception

Est un artiste multidisciplinaire, informaticien et jongleur dont le 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’Institut National de Recherche en Informatique et Automatique 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 créant sa compagnie, il s’agit pour lui de mêler étroitement les arts numériques, sonores, le jonglage et le mouvement, explorant les liens entre innovation technologique et création artistique. Avec ses spectacles, et 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 jeu 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 indisciplinés qu’il organise régulièrement et qui lui permettent de nourrir ses réflexions et ses travaux de recherche. Il a également participé 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 a été soutenu par la SACD dans le cadre des «Numéros neufs» pour la création du numéro issu de *reTime, Kronoscop*. Avec *Cinématique*, la compagnie Adrien M a remporté 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. Il rencontre Claire Bardainne en 2010 lors du Labo#5. En 2011, ils refondent le projet de la compagnie qui devient Adrien M / Claire B. Ensemble, ils conçoivent en août 2011 au Théâtre du Peuple de Bussang la scénographie numérique de *Grand Fracas issu de rien*. Ils co-signent la création de *XYZT, Les paysages abstraits* (2011) et de *Un point c’est tout* (2011), *Hakanaï* (2013) et *Pixel* (2014, en collaboration avec Mourad Merzouki).

Claire Bardainne - conception

Est artiste plasticienne, designer graphique et scénographe, diplômée de l'École Estienne et de l'ENSAD de Paris.

Ses recherches visuelles se concentrent sur le lien entre signe, espace et parcours, explorant les va-et-vient entre imaginaire et réalité.

Entre 2001 et 2005, elle collabore à plusieurs projets liés à la mobilité urbaine: avec l'Atelier Ici Même-Paris et au sein du projet Troll mené par les architectes d'AWP, série de workshops qui aboutit notamment à une performance nocturne avec le collectif Stalker à Rome en 2005. En 2004, elle fonde à Paris, avec Olivier Waissmann, le Studio BW dont l'activité se concentre sur la création d'identités visuelles, le graphisme d'exposition et le graphisme multimédia, en particulier dans le domaine de la culture et de l'architecture. Dans le cadre du McLuhan Program in Culture and Technology de l'Université de Toronto, elle obtient en 2007 une résidence où elle commence un projet intitulé *Wicklow*, associant dessin, micro édition et performances. A partir de 2007, elle accompagne en tant que plasticienne, par un travail graphique et la création d'images, les travaux théoriques des 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 collabore notamment aux Cahiers européens de l'imaginaire (revue annuelle, CNRS Editions) et a publié l'essai-livre d'art *Récréations. Galaxies* de l'imaginaire postmoderne (CNRS Editions, Paris, 2009) avec Vincenzo Susca. Elle rencontre Adrien Mondot lors de sa participation en février 2010 au Labo#5. Ils co-signent l'œuvre numérique interactive *Sens dessus dessous* diffusée au Théâtre Auditorium de Poitiers durant la saison 2010-2011. En 2011, ils décident de s'associer et la compagnie devient Adrien M / Claire B. Les créations, orientées par la recherche d'un numérique vivant, sont désormais composées à quatre mains. Ensemble ils conçoivent en août 2011 au Théâtre du Peuple de Bussang la scénographie numérique de *Grand Fracas issu de rien*. Ils cosignent la création de *XYZT, Les paysages abstraits* (2011) et de *Un point c'est tout* (2011), *Hakanaï* (2013) et *Pixel* (2014, en collaboration avec Mourad Merzouki).

Revue de presse

Lumineuse performance

« Les spectateurs s'installent autour d'un cube de tulle blanc sur lequel défilent des lettres et des chiffres lumineux, sans ordre apparent, envoyés par les quatre projecteurs situés en haut des quatre cloisons transparentes. Puis une danseuse, elle aussi vêtue de blanc, s'approche… Ce spectacle est effectivement une performance dans tous les sens du terme : il s'agit bien d'un objet d'art contemporain, d'un haïku incarné, d'une création fragile, poétique et éphémère (*hakanaï*en japonais signifie «évanescent, entre rêve et réalité »), utilisant les techniques et les dispositifs d'aujourd'hui, jouant sur le virtuel et le concret. Ce spectacle hybride est signé d'Adrien Mondot, informaticien et jongleur et Claire Bardainne, plasticienne et scénographe. Il emprunte à toutes ces sources. Et il s'agit aussi de la performance artistique d'une danseuse qui investit le plateau pendant presque une heure, seule avec la lumière et la musique qui sont les deuxième et troisième personnages de cette installation en mouvement.

Une danseuse sculpte la lumière

Tous trois vont donc dialoguer, l'un poursuivant l'autre, lui donnant vie, le provoquant : de la musique sort des sculptures lumineuses avec lesquelles la danseuse joue, évoquant des images, des sensations d'une éblouissante beauté. Les lettres et les chiffres ont disparu, cédant la place à une cage dans laquelle elle se débat, déformant par ses gestes les parois fantômes de sa prison qui prend des allures fluides, comme si des cailloux étaient jetés sur ces murs verticaux et liquides… Impressions troublantes, qui nous transportent hors de tout univers connu… Puis elle s'allonge au ras du sol, soulève cette grille irréelle, l'entraîne avec elle dans un ballet où le blanc du costume et celui de la lumière s'interpénètrent : qui danse ? Les images vont ainsi se succéder, ici la pluie, là les rayons du soleil, on entend le tonnerre. Qui le fait naître ? D'où vient-il ? De cet enchevêtrement des images et des sens surgit un spectacle d'une grande et intense beauté, pur comme le cristal, limpide et pourtant polysémique, un objet d'art, assurément ».

Trina Mounier – 03 déc 2013 – Les Trois Coups

L’allégorie Hakanaï

« Expérience plastique, chorégraphique, Hakanaï habite l’éphémère et tisse des coïncidences entre réel et virtuel. À l’enseigne des Migrateurs, Adrien Mondot et Claire Bardainne présentent, ce vendredi, une étape de recherche de leur création.
Aux lisières des arts numériques, de la danse, Adrien Mondot et Claire Bardainne font émerger des mondes sensibles, à l’évanescence poétique. On se souvient de *Cinématique*, coprésenté la saison dernière par les Migrateurs avec le théâtre du Maillon, à Strasbourg. Adrien M. et Claire B. ont retrouvé ces jours-ci, le théâtre de Hautepierre où les accueillent avec grande fidélité et belle complicité les Migrateurs de Jean-Charles Hermann L’ingénieur des illusions Adrien M. active avec Claire Bardainne la rencontre du vivant et du numérique, du spectacle et de l’informatique. L’écriture d’une allégorie visuelle développée à partir du logiciel eMotion, approche avec ce nouveau projet l’éphémère, tente de rendre sensible l’impermanence, la fragilité des choses soumettant l’exceptionnelle danseuse Akiko Kajihara aux mouvements, à l’instabilité. À une météorologie émotionnelle, aux variations atmosphériques intenses numérisées**.**

Installé autour d’une boîte de tulle blanc, on est transporté par une balade, un songe à la beauté envoûtante. À l’intérieur de l’espace transparent, Akiko Kajihara se déplie dans un éther flottant réagissant aux impulsions musicales créées en direct par le fidèle Christophe Sartori. En temps réel, la fabuleuse fantasmagorie s’anime des projections de nuages, de formes simples, une prolifération géométrisée, numérisée aux lignes blanches, un flux quadrillant l’espace perspectif de la boîte. Évoluant parmi ce graphisme mouvant en perpétuelle métamorphose, Akiko Kajihara en attrape, déforme les motifs sur lesquels s’exercent, comme sur son corps, la gravitation, le rebond. Des coïncidences heureuses entre ces objets et les oscillations de la danseuse se produisent, réalité et virtualité coïncident et relancent continûment la dynamique onirique d’*Hanakaï*, traversée extraordinairement sensible .Comme *Cinématique*, ce dernier opus réinvente le temps et l’espace. Dans l’air et les songes (référence bachelardienne à laquelle se réfère aussi Claire B.), l’imagination du mouvement ».

Les Dernières Nouvelles d’Alsace