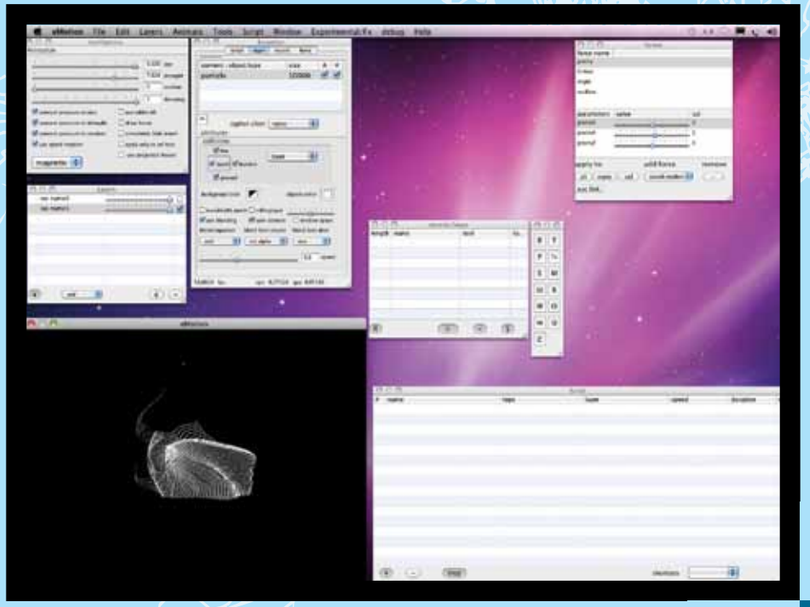
pas fait le tour des potentialités déjà existantes. Le constat est simple : les implications du virtuel dans le champ des arts créent des successions d'espaces de recherches infinis. Devant l'immensité des possibles, j'ai aujourd'hui la sensation que la fonctionnalité qui manque aujourd'hui à eMotion est la plus radicale : il s'agirait de rendre le logiciel simple pour pouvoir le mettre dans toutes les mains, s'émanciper de l'architecture spontanée et intuitive qui a guidé son développement jusqu'à maintenant, mais trop intimement liée à ma pratique et à mon mode de pensée, pour permettre à chacun d'expérimenter avec. Le désir est de pouvoir partager avec qui le souhaite, sans préoccupations de compétences techniques, l'exploration de ces vastes espaces des possibles. Transformer l'outil laborieux de recherche en un outil facile de production est une perspective séduisante à plusieurs titres : cela pourrait enrichir les concepts et l'utilisation par l'ouverture à d'autres pratiques : les idées avançant par processus de pollinisation, en étant à l'écoute des besoins d'autres disciplines, il serait possible d'approfondir considérablement la portée du logiciel.
Mutualiser les outils de créations artistiques : c'est en partageant les recherches techniques, dans un esprit de libre circulation des idées et des concepts, que la communauté artistique pourra se doter d'une vaste palette d'outils adaptée à la singularité et à la spécificité de ses besoins, et dépasser ainsi les simples enjeux technologiques pour se concentrer sur la création.
Permettre une ouverture/sensibilisation artistique innovante auprès des jeunes publics en détournant les concepts issus des jeux vidéos : en reprenant un certain nombre de principes issus du domaine vidéoludique (manette de Wii, Kinect), il est possible de tisser des passerelles vers des pratiques artistiques de manière simple et évidente. Les nombreuses interventions/présentations que j'ai pu faire en lycée et collège montrent qu'il y a un fort désir d'exploiter la force de l'image et le potentiel ludique en ouverture pour de la pédagogie tant en science que dans les domaines littéraires.
Enfin, et ce n'est pas la moindre des choses, financer le développement d'outil de création artistique par leur utilisation commerciale : passer à une recherche viable et autonome sur le long terme, c'est-à-dire faire le chemin entre une économie utopique et une économie pragmatique.
Au final il s'agirait de partager ce qu'il y a de plus précieux à mes yeux : la simple joie du jeu sans but, d'inventer des mondes et de les parcourir.

1 - dictionnaire de l'Académie française



Ci-contre : interface du logiciel eMotion

Fond de page : mouvement brownien de points dans l'espace

Adrien Mondot

Claire Bardainne

La compagnie Adrien M devient Adrien M / Claire B

2011 marque une évolution profonde du projet artistique : les créations sont désormais composées à quatre mains avec Claire Bardainne, plasticienne. Dans une complémentarité entre mouvement et graphisme, conception informatique et construction de l'espace, intuition et écriture, ils poursuivent la recherche d'un numérique vivant : mobile, organique, éphémère, aléatoire, sensible, pouvant s'incarner sous des formes et hybridations allant du spectacle à l'installation, de la petite à la grande échelle.

INTERVIEW

En quête de point

Il a une formation scientifique, mais aborde sa matière numérique de manière intuitive. Elle a une formation artistique, mais travaille sa matière plastique et graphique de façon méthodique. Ils étaient faits pour se rencontrer. Ils? Adrien Mondot, que l'on ne présente plus, et Claire Bardainne, plasticienne, designer graphique et scénographe.
Leur premier travail en commun s'est effectué dans le cadre du labo #5 à Enghiens-les-Bains en mars 2010. Ils touchent là le potentiel de leur complémentarité et enchaînent avec la conception de l'œuvre numérique interactive *Sens dessus dessous*, diffusée sur la façade du Théâtre Auditorium de Poitiers durant la saison 2010-2011. Devant l'alchimie de leurs deux univers, ils envisagent une collaboration au long cours et multiforme.
De ce jonglage à deux, vont naître de nouveaux modules pour l'exposition (*XYZT, Les paysages abstraits*) – visible au CCSTI-la Casemate à l'automne 2011 – et le spectacle *Un point c'est tout* créé à l'Hexagone, Scène nationale de Meylan.
Rencontre avec les deux artistes au printemps 2011, lors des premiers germes de cette nouvelle pièce qui constitue leur premier projet scénique ensemble.

Comment a germé ce nouveau spectacle autour de la forme d'une conférence imaginaire?

Au cours de ces deux dernières années, j'ai été sollicité à plusieurs reprises pour expliquer mon travail sous forme d'une conférence : dévoiler le dessous des cartes, le fonctionnement technique, les intentions non exprimées explicitement dans mes spectacles. Prendre la parole sur cette matière numérique était nouveau pour moi et cela m'a plu. J'ai eu envie de monter un projet qui utilise ce matériau des conférences. Mais comment en faire un spectacle? D'où l'idée d'associer Claire au projet pour trouver ensemble un angle d'attaque.

Cet angle d'attaque minimaliste, c'est le point. Pourquoi ce choix?

C'est notre point de rencontre. Le point nous permet d'aller explorer des matières qui nous sont chères sur un terrain de jeu où l'on puisse chacun se retrouver.

En partant d'un détail, on évite de tomber dans l'écueil du généralisme comme aborder l'histoire des sciences des origines à nos jours. Grâce au point, nous partons de notre point de vue et regardons le monde à travers ce filtre-là. C'est un trou de serrure. Le point est un outil ludique qui permet d'aborder ce qui nous touche et nous habite.

Le point, c'est à la fois rien et tout. Rien, car c'est un détail. Tout, car depuis ce détail on peut aborder l'infini, et poser des questions métaphysiques.

Un point permet de construire des ensembles complexes, comme un atome permet de construire de la matière. Ou en typographie, une lettre permet d'écrire une phrase.

En informatique, le point est la base de tous les mouvements que je développe. J'essaie d'abord sur un point avant de lui substituer d'autres objets.

Vous avez développé au fil des années une écriture numérique en remplaçant le point par des objets moins austères : des balles, l'image vidéo d'un jongleur, des lettres… Vous avez habillé ce point. Pourquoi revenir à cette nudité? Vous avez aussi créé des paysages mouvants constitués de multiples points. Pourquoi revenir à son unicité?

Pour l'aborder sous un autre angle. Une synthèse globale pour poser les perspectives de ce que l'on imaginera dans l'avenir.

Ce serait comme un manifeste, une manière de présenter notre alphabet, nos matériaux bruts.

Quelles sont vos intentions pour ce nouveau spectacle ?

On souhaite montrer le joyeux chaos qui peut naître de l'ordre. Tisser un cadre très précis et montrer comment l'imaginaire peut tout dynamiter.

On veut faire un spectacle qui commence dans la maîtrise et se termine dans une certaine confusion. Au début le personnage contrôle sa création puis se laisse peu à peu déborder par elle. Elle prend son autonomie.

C'est Frankenstein ?

Oui, on s'inscrit dans une filiation de mythes qui vont de Prométhée à Frankenstein en passant par Fantasia.

Mais nous ne sommes pas dans un rapport manichéen, ni catastrophiste. Nous parlons de sciences de manière ludique et poétique.

Que peut-on dire sur la forme de ce spectacle ? C'est une conférence imaginaire. Qu'entendez-vous par là ?

Nous allons " jouer à la conférence " et déjouer ses codes, par exemple celui de la démonstration. Nous allons proposer une fiction. Le personnage principal c'est le point. Sur scène Adrien va dialoguer avec lui. Qu'est-ce qu'ils vont se raconter ? Quels paysages vont-ils traverser ? C'est un gros chantier pour trouver l'endroit juste, à la fois documenté et sensible, qui traduise surtout une vision subjective du monde. La première ouverture publique à l'Hexagone nous a permis de nous rendre compte qu'il fallait, entre autres, davantage travailler la lisibilité de notre propos : rendre plus explicites des liens implicites et des échos de sens et de forme qui sont issus de notre imaginaire.

***Un point c'est tout* est votre premier projet scénique commun. Pourquoi avoir choisi de travailler ensemble ?**

Nous avons d'abord des points communs : un attachement aux matières minimales, à la sobriété, au travail sur la sensation. Ensuite nous sommes complémentaires sur les savoirs-faire et les méthodes de travail. Je m'interroge sur la manière d'aborder les structures de composition. J'ai une approche empirique, intuitive, peu réflexive sur les matières. C'est un endroit où j'ai envie d'aller voir, sans posséder les compétences pour le faire. Claire est très méthodique et précise. Je ne sais pas bien me servir des outils que je crée dans un dessein global. Ce que j'aime d'ailleurs, c'est construire les outils, pas vraiment les utiliser. Ce sont dans ces moments où je les conçois, que j'ai le plus d'étincelles qui jaillissent ! J'aime être l'architecte des briques qui servent à construire une maison, non l'architecte de cette maison, car je n'en ai pas les compétences.

J'ai trouvé quelqu'un [Claire] qui veut bien jouer avec les outils que je fabrique dans un vrai travail de fond, au-delà du seul temps court des laboratoires. Nous travaillons depuis peu ensemble et cherchons un langage commun et des méthodes.

Et vous Claire, pourquoi travailler avec Adrien ?

Car il offre la possibilité d'insuffler au dessin de l'espace et du temps.
De l'espace, car, au lieu d'être figés sur une feuille en deux dimensions, le trait, la forme s'inscrivent dans l'espace, que ce soit celui du plateau ou celui d'une installation. Mais surtout, du temps, car ils s'animent de mouvements. C'est un territoire de recherche immense qui s'offre à moi !

Quelles évolutions envisagez-vous ensemble ?

Dans notre complémentarité, l'idée est de ne pas se cantonner au spectacle vivant qui induit un lieu et un temps de représentation, mais aussi de créer des installations en milieu urbain, des performances, des expositions, des publications…
On a [Adrien] un fabricant d'outils qui peuvent s'appliquer à tous les domaines, et [Claire] quelqu'un qui a envie d'écrire avec ces outils. Par écriture, on entend : agencer les choses et leur donner du sens.
On espère trouver un lieu pour mener une recherche fondamentale permanente en s'extrayant des contraintes institutionnelles.

Par rapport au travail de Adrien que les gens connaissent, le fruit de notre collaboration aura probablement un engagement plastique plus fort, une écriture graphique plus affirmée encore. Je pense aussi que la rencontre de nos deux univers est davantage qu'une simple addition. C'est une espèce de réaction chimique qui crée une matière différente. L'avenir dira de quelle alchimie il s'agit.

Toute votre recherche de l'art du mouvement est basée sur un modèle physique inspiré de la nature. Pensez-vous un jour vous en affranchir ?

C'est une source d'inspiration vaste et je suis loin d'en avoir fait le tour. Mais d'autres modèles m'intéressent aussi, notamment les modèles sociaux. Par exemple comment se déplace une foule ? Contrairement au déplacement d'une feuille qui relève d'un modèle physique, les personnes ou animaux ont leur intelligence propre dans ces modèles. Ils ne sont plus passifs et interagissent.

D'autres envies ?

Oui, j'aimerais revenir au jonglage non virtuel, à la matière du jonglage. Me redonner du temps, même si c'est contraignant de le travailler chaque jour. Mais, nourri d'autres choses, le jonglage peut aller ailleurs que dans la technique pure, encore plus dans la sensation.

De quels artistes vous sentez-vous proches ou quels sont ceux qui vous inspirent ?

Johann Le Guillerm m'interpelle sur ses méthodes de travail. C'est son exposition *Monstration* qui m'a donné envie d'en faire une, même si nos univers esthétiques sont très différents. Il a une manière de travailler l'essentiel, un minimalisme baroque qui peut sembler paradoxal. Il élague toutes les matières superflues. Je suis impressionné par son travail de la matière, le temps qu'il arrive à déployer sur ce travail de fond, et la cohérence globale du projet, autant dans ses spectacles que dans son exposition.

Je viens d'un univers plutôt lié à l'art contemporain et aux arts plastiques. Par rapport au travail que je mène avec Adrien, je suis très touchée par l'œuvre de James Turrel, un artiste américain qui travaille avec la lumière. Il crée des expériences minimalistes, mais très puissantes dans ce qu'elles donnent à vivre au spectateur. Dans ses installations, il concilie esthétique minimale et vertige de l'expérience sensible.
Jenny Holzer est aussi une source d'inspiration pour moi. Elle travaille avec la typographie en projection dans l'espace urbain. Je me souviens entre autres des aphorismes polysémiques qu'elle avait installés sur les quais de la Seine. J'aime l'idée que la lettre devienne un personnage, car elle prend vie et prend une autre dimension symbolique.

Si tout était possible, quels seraient vos rêves les plus fous ?

Pouvoir faire des projections lumineuses en plein jour.

Pouvoir trouver un dispositif où la lumière s'arrête dans l'air à un endroit donné.

Adrien Mondot et Claire Bardainne ont notamment cosigné l'article Sens dessus dessous, *dans* Les Cahiers européens de l'imaginaire, n° 3 Technomagie, *CNRS Éditions, Paris, 2011.*

Claire Bardainne

Claire Bardainne est artiste plasticienne, designer graphique et scénographe, diplômée de l'École Estienne et de l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris. Ses recherches visuelles se concentrent sur le lien entre signe, espace et parcours, explorant les va-et-vient entre imaginaire et réalité. Elle mène depuis 2011 avec Adrien Mondot la codirection artistique de la compagnie Adrien M / Claire B.

Adrien Mondot

Adrien Mondot est informaticien et jongleur. Ses recherches se portent sur le mouvement graphique sous toutes ses formes, que ce soit de manière réelle avec le corps et les balles de jonglage, ou virtuelle avec la conception du logiciel eMotion. Fondateur de la Cie Adrien M en 2004, il crée les spectacles *Convergence 1.0* (2005), *reTime* (2006) et *Cinématique* (2010) explorant sous différents angles les relations entre sensible et synthèse. Il s'associe avec Claire Bardainne en 2011 et fait évoluer la compagnie en : Adrien M / Claire B.

Propos recueillis par **Christiane Dampne**