

Adrien M & Claire B

Dernière minute

Installation-expérience

Dossier de présentation — maj novembre 2022

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





inspiration / expiration

Un jour de mai 2021, à marée basse, j'ai dispersé les cendres de mon père au bord de la mer, non loin de la baie du Mont St Michel, pays de son enfance.

Dans la lumière pâle, les moutons à tête noire broutent et bêlent dans les herbus et nous regardent, nous, petit groupe qui marchons mains dans le dos en silence à travers le pré salé. L'eau verte d'un ruisseau coule doucement vers la mer et des ondes frissonnent à la surface. Le ciel est strié de fins cirrus. Des bergeronnettes chantent dans le vent frais, et la trace de leurs pattes forment de petits signes dans le sable gris argileux. Au près d'un cairn en pierres de granit, nous jetons dans l'air vif, tour à tour, les cendres blanches, qui s'envolent en nuages infiniment délicats.

S'imprime en moi la beauté saisissante de ce moment, la lumière de cette minute étirée à l'infini, où le corps volatilisé de mon père s'étend au monde. Où la poussière de son corps se lie à la terre, à l'air, à l'eau. Mon père est le paysage, mon père est la mer, mon père est le vent et son dessin est prolongé par la traîne d'un avion dans le ciel clair. Mon père est sans limites, son temps n'existe plus, il est suspendu dans le présent. Je suis enceinte et alors que la vie s'organise en moi pour former un nouveau corps, la vie en a quitté un autre. Dans un jeu de miroirs, un corps est en train de s'agrèger, pendant qu'un autre se désagrège. Un père vient de partir, un fils s'apprête à arriver. Vertige.

De cette expérience intime, Adrien et moi avons eu envie de fabriquer une transposition : le voyage de la dernière minute. Celle juste avant de franchir le seuil. Le point de départ de cette installation immersive, c'est donc la fin. La dernière minute. Celle avant de mourir... ou bien avant de naître.

Cette expérience symbolique de bascule entre un avant et un après, du corps sur le point de passer de l'autre côté, nous l'avons composée en nous mettant à l'endroit de la matière. Nous avons écrit l'histoire à hauteur de particule : être goutte, brûler feu, filer fumée, frissonner cendre, vibrer terre, glisser air, couler pluie, rouler vague.

Pour le petit groupe de personnes qui vivra ensemble pendant 30 minutes cette dernière minute étirée, nous espérons que soit palpable le caractère rituel de l'expérience. Un rituel pour prendre soin de nos deuils, de nos naissances et de nos métamorphoses.

Claire Bardainne

pages précédentes

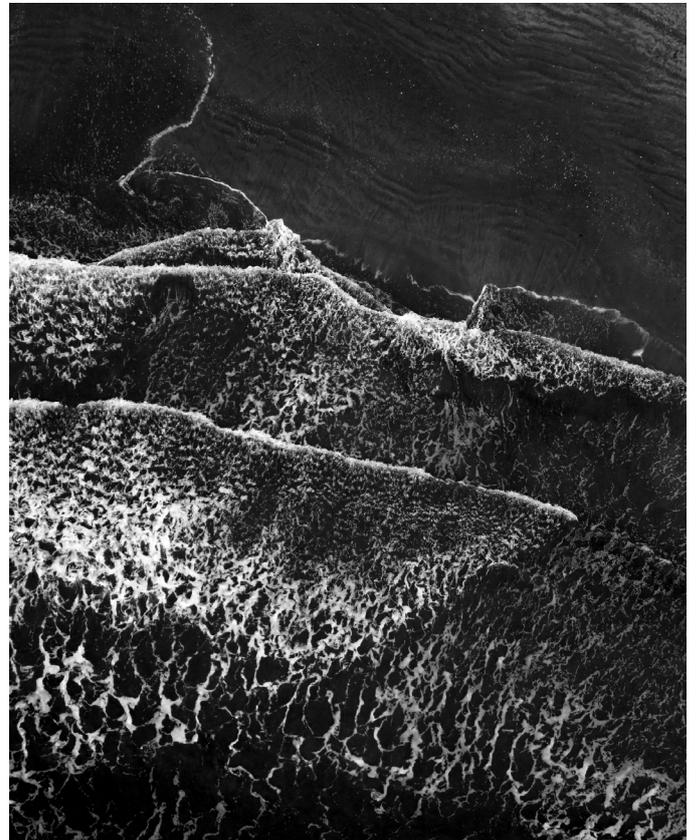
Dernière minute à la Halle Tropisme, Montpellier (34),
pour la création en mai 2022.

Goutte

Capture écran d'une goutte d'eau argileuse versée dans de l'eau,
extrait du projet *Dernière minute*



Feu
gravure (pointe sèche, eau forte et aquatinte)
étude préparatoire pour le projet *Dernière minute*
Claire Bardainne, juin 2021



Eau
captation vidéo au drone
image créée pour le projet *Dernière minute*
Adrien Mondot, février 2021

Descriptif résumé

Cette création se situe à l'intersection du spectacle vivant, de la performance et de l'installation. Elle propose de vivre collectivement et intimement une relation vivante à un espace en transformation. Elle combine plusieurs expériences :

Une expérience immersive

Le public en mouvement est immergé dans l'image et la musique spatialisée, au cœur d'une grande pièce où le sol est surface de projection (20 à 50 personnes pour 150 à 500 m²). Un grand écran transparent s'élève au milieu de l'espace, et prolonge l'image à la verticale.

Un spectacle d'image et de son

L'image et la musique (composée par Olivier Mellano) sont finement reliées dans une partition commune de trente minutes portant une narration, permettant de voir la musique et d'entendre l'image. Les images projetées, en noir et blanc, viennent puiser dans l'imaginaire des éléments (feu, eau, vent) et leur évolution emprunte aux phénomènes physiques (écoulements, volutes, vagues, dispersion). Elles sont composées en hybridant des mouvements de particules génératives et des captures vidéos réalistes retravaillées.

Une expérience interactive

Une partition statique (identique à chaque représentation) est combinée à une partition dynamique (unique à chaque représentation) dans laquelle le public est invité à prendre part : les images sont modifiées par sa présence et son mouvement, grâce à un réseau de caméras infra rouge et la fine analyse de leur signal, offrant de multiples possibilités de relations.

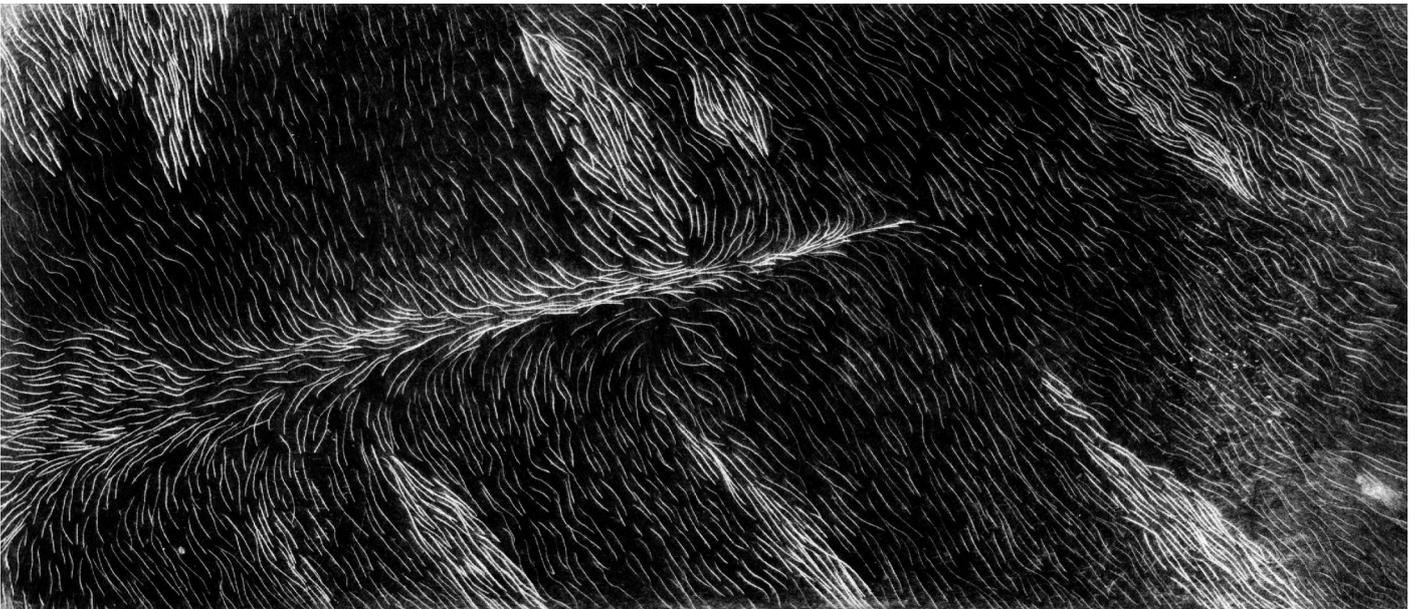
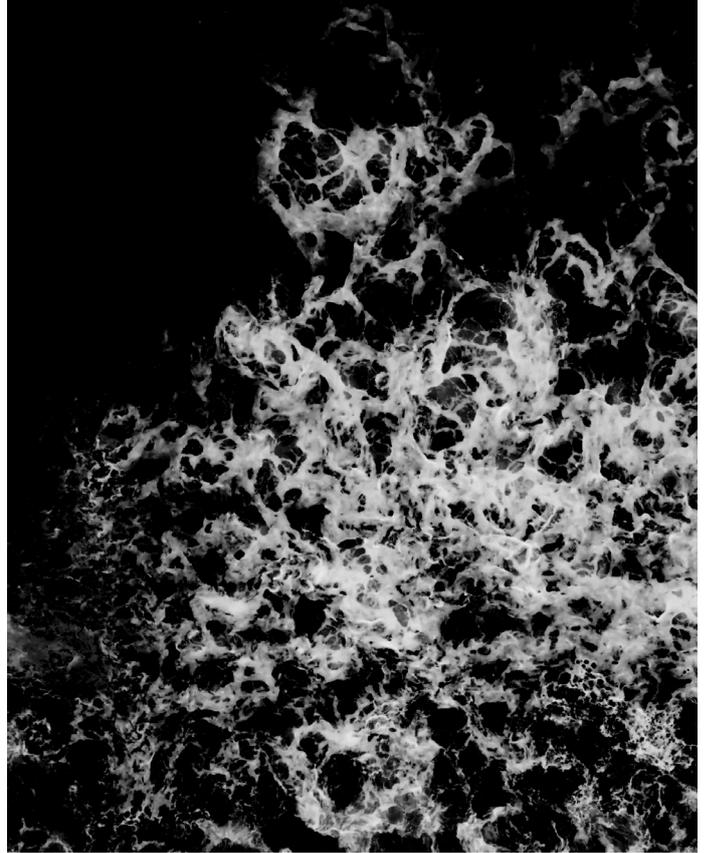
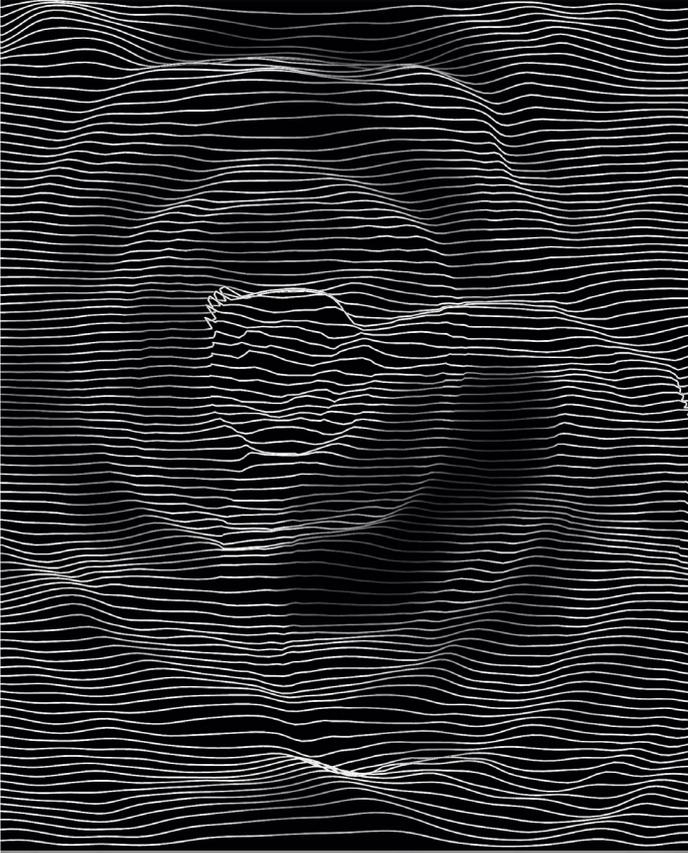
Une transformation symbolique

Le récit qui tient lieu de trame est celui d'une métamorphose. Et c'est le corps même du public qui est au centre cette transformation : consommation par le feu, dispersion des cendres par le vent et la pluie, régénération par l'eau, la fin redevenant l'origine, dans une boucle perpétuelle.



Mots clés
 immersion
 métamorphose
 corps
 mort
 naissance
 éléments
 noir & blanc
 expérience
 symbolique
 mouvement
 particules
 partition
 30 minutes

Présentation au public
 de *Dernière minute*,
 à Crest, septembre 2022



Recherche de textures
d'eau pour le projet
dernière minute.
Image de synthèse
générée avec eMotion
(membrane), image
vidéo capturée en drone,
gravure.

Détails du projet

Genèse et intentions : une relation aux technologies entremêlée d'artisanat, et au service de nouveaux rituels

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 vivant-es. 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.

Rassemblements, fêtes, spectacles, cérémonies, et toutes les expressions de la vie collective qui s'appuient sur l'imaginaire, le poétique, le symbole, le partage d'émotions ont pour nous valeur d'antidote face à la peur de l'autre et la déconstruction du lien social.

Le projet *Dernière minute* est une façon de participer à la création de nouvelles façons d'être ensemble, de **nouveaux rituels**, à la mesure des enjeux de société contemporains.

Nous cherchons ainsi comment construire, avec des technologies, des imaginaires d'un futur désirable, humain et vivant. 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**.

Nous construisons les ordinateurs sur mesure, les architectures logicielles, ainsi que le logiciel eMotion, que Adrien Mondot développe depuis 2004, et qui est au cœur de la fabrication des images du projet *Dernière minute*.

Nous aimons aussi méttiser notre pratique numérique à **un artisanat sensible**, qui passe par le travail de la main : dessin, estampe lithographique, papier plié pour Claire Bardainne, jonglage qui fonde le rapport au mouvement de Adrien Mondot.

Pour ce projet, la technique de la gravure s'est révélée un support de recherche préparatoire pour Claire Bardainne. Les plaques de cuivre, entamées par la pointe sèche ou par procédé chimique, font encrage. Cette pratique, plus proche de la sculpture que du dessin, vient chercher du côté de l'espace, de la profondeur des strates, le trait porte le mouvement et l'énergie mais aussi s'inscrit dans le temps et incarne un processus de transformation de la matière. Les gravures ont participé au processus de création du projet : elles ont eu valeur de dessins préparatoires, incarnant les successives transformations des éléments, eau, nuages, feu, leur réalisation étant en elle-même une expérience métaphorique de transformation.

Musique et synesthésie

Cette écriture entre image et son s'inscrit dans une collaboration au long cours avec Olivier Mellano. Il a signé en 2016 l'habillage sonore de l'exposition *Mirages & miracles*, puis en 2018, la musique de l'œuvre in situ *L'ombre de la vapeur*, en 2019 la musique du projet *Acqua Alta* (spectacle et livre pop-up réalité augmentée), et enfin celle de la pièce *Core* en 2020. À chaque projet, des enjeux techniques spécifiques nous ont invité-es à penser une relation particulière de la musique aux images.

Pour ce projet, Olivier Mellano a conçu une pièce musicale de 30 minutes. Sur cette partition nous avons construit une symphonie de forces qui s'appliquent aux images, épousant finement l'énergie musicale, permettant de «voir la musique» et «entendre les images».

Architecture logicielle : partition d'images et flux de mouvement

Toutes les images projetées sont assemblées par un chef d'orchestre, le logiciel Millumin, qui superpose les différentes strates de pixels entrant en jeu dans la composition de l'œuvre :

- des vidéos issues de captation d'éléments naturels (paysages filmés au drone, mouvements de fluide filmés à la caméra en gros plan)
- un analyse en flux de mouvement de ces vidéos
- des systèmes de particules multiples, générées principalement par le logiciel eMotion

La partition est exécutée en temps réel par le logiciel Vezer, qui envoie également la musique.

Cette architecture permet de répondre à un enjeu à la fois informatique et d'écriture : combiner une partition statique (récurrente) et dynamique (offrant des variations uniques à chaque représentation).

La partition dynamique s'appuie sur un dispositif d'interaction subtil et sensible, basé sur le flux de mouvement, ou flux optique. L'objectif principal de cette interaction est de donner une sensation au public d'appartenir à l'environnement d'image, afin qu'il en soit partie intégrante, et d'être dans une relation fine et permanente. Nous ne cherchons pas un effet spectaculaire, ni à inciter à la production de gestes. La dramaturgie de l'installation ne dépend pas de l'interaction mais, dans chacun des états transitoires traversés, l'interaction évolue avec l'environnement.

C'est cette organisation générale qui permet la sensation d'une installation interactive de grand format tout en offrant un récit lisible, avec un début et une fin.

Plongée du corps dans l'image

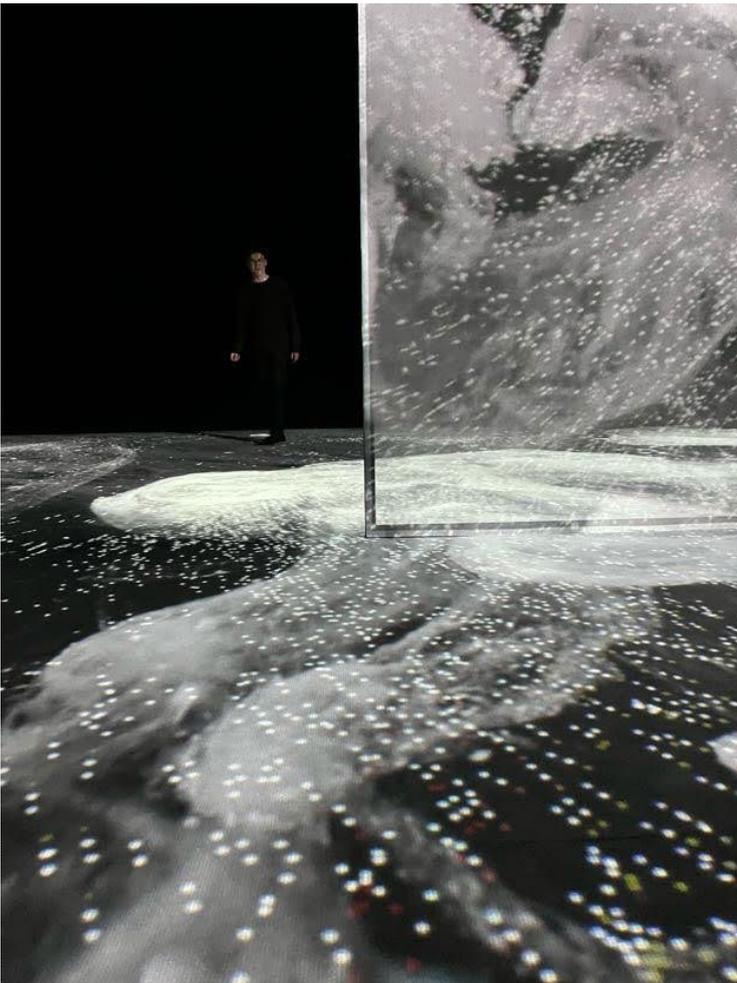
Le corps du public était une composante de l'œuvre. Déambulant, pieds nus, dans cet environnement sensible et réactif, l'invitant à expérimenter différentes postures : assis au sol sur la moquette, debout statique, ou en mouvement, agissant sur le mouvement des images.

Le corps en dialogue avec l'image, mis en mouvement par l'immersion dans les images interactives et porté par un récit, est l'acteur principal de cette danse de métamorphose.

Un geste simple, une immobilité, une marche, ou un mouvement sophistiqué sont autant de postures possibles et justes, sans hiérarchie, qui pourront cohabiter dans cet espace, et lui donner sens.

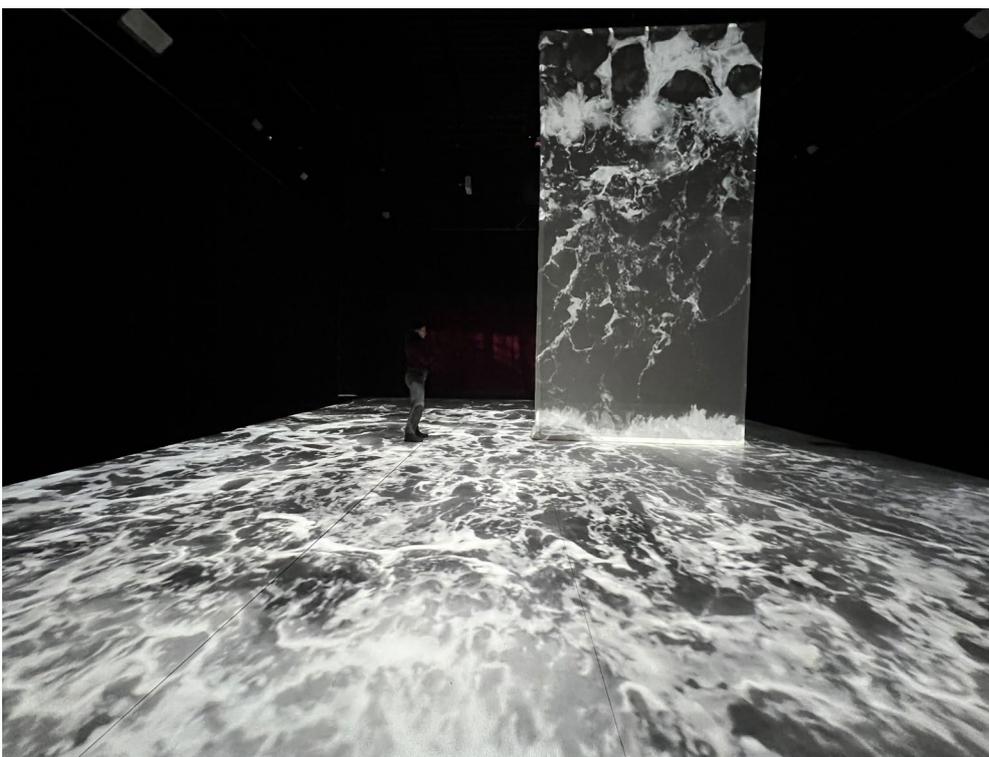
Collaborations : possibilité de performances dans l'œuvre

Cette œuvre peut accueillir des performances dansées par des interprètes, danseur-ses ou circassien-nes, qui viendraient habiter l'espace pour incarner une relation corps et images singulière, inspirante, entraînante. Ces performances font l'objet de collaborations spécifiques, avec des partenaires du territoire, à inventer pour chaque exploitation de l'œuvre.



Images de la recherche
 Juin 2021
 Crest — Villa Aphéa

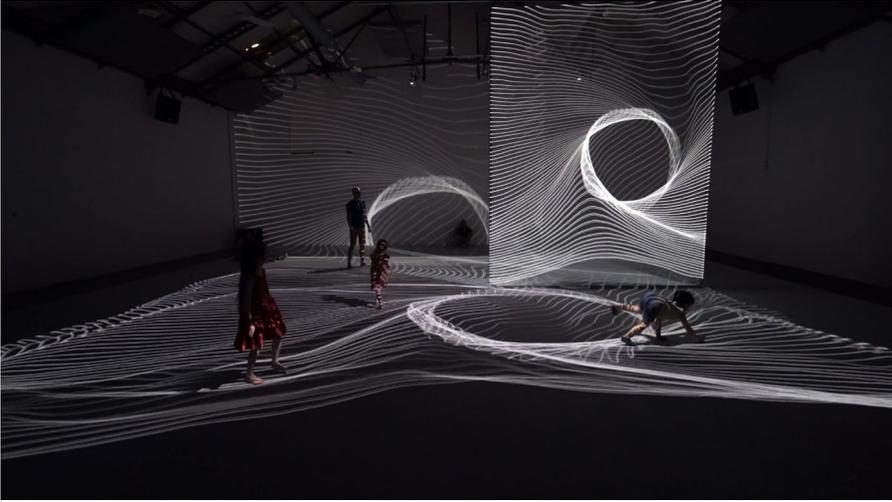
Prototype d'installation
 avec une image au sol de
 120m² et une surface verti-
 cale sur un tulle de 40m².
 L'image au sol est un
 assemblage de vidéos
 captées du réel et de
 particules générées.



Images de recherche
Janvier 2022
Crest — Villa Aphéa
La dimension du tulle est
fixée à 3m x 6,50 m, pour
accentuer la dimension
verticale.



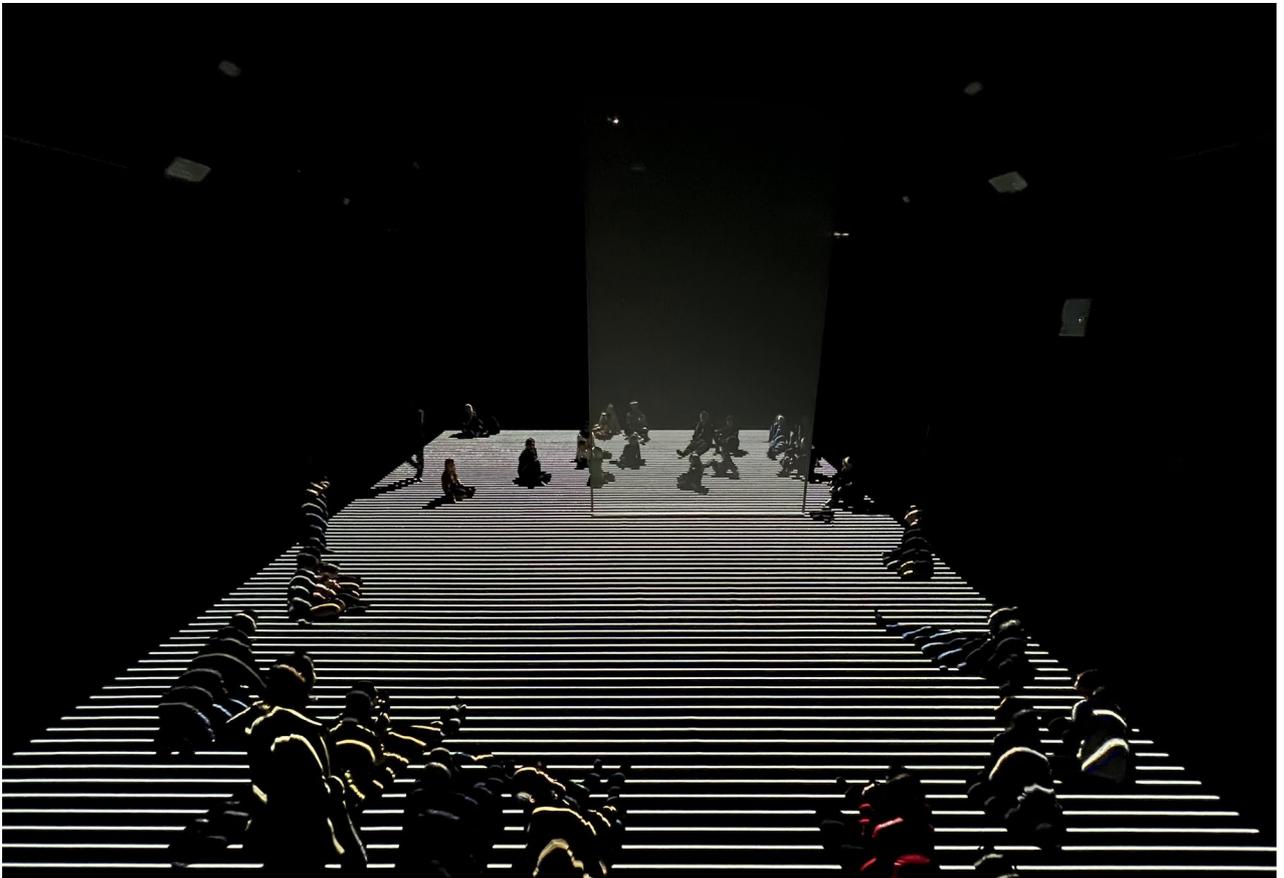
Images de recherche
Janvier 2022
Crest — Villa Aphaéa
Test du système
d'interactions avec un
public d'enfants.



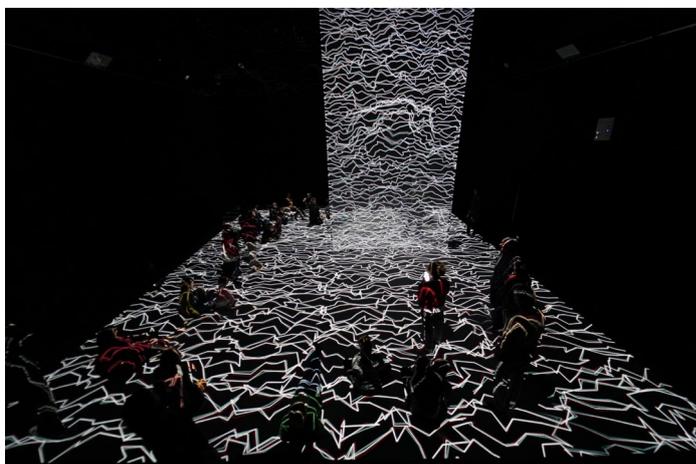
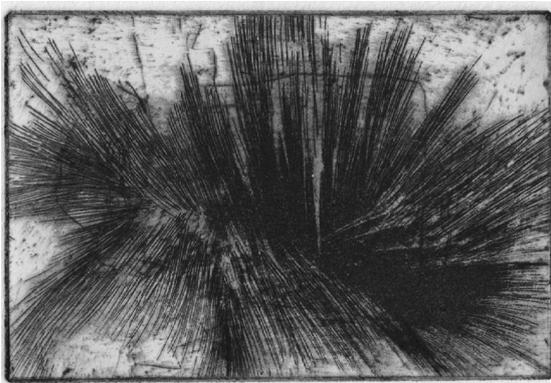
Présentations publiques
mai 2022
Montpellier — Halle Tropisme
septembre 2022
Crest — Villa Aphéa



Exemple de partition
dans le logiciel Vezer



Présentation publique
septembre 2022
Crest — Villa Aphéa



Propagation, maelstrom, ondée, flamme
— différents états de la matière

gravure (pointe sèche, eau forte et aquatinte)
études préparatoires pour le projet de Claire Bardainne,
juin 2021

Présentation publique
septembre 2022
Crest — Villa Aphéa









Équipe et partenaires

Équipe de création

Adrien M & Claire B

Création 2022

Conception, direction artistique, images et scénographie **Claire Bardainne, Adrien Mondot**

Composition et conception sonore **Olivier Mellano**

Conception et développement informatique **Adrien Mondot, Loïs Drouglazet**

Régie générale **Jean-Marc Lanoë**

Regard extérieur **Stéphanie James**

Montage **Loïs Drouglazet, Jean-Marc Lanoë, Yannick Moréteau en alternance**

Remerciements à Paul Brossier et Pierre-Yves Mansour

Administration **Marek Vuiton, assisté de Mathis Guyetand**

Direction technique **Raphaël Guenot**

Production et diffusion **Joanna Rieussec**

Production **Margaux Fritsch, Delphine Teypez, Juli Allard-Schaefer**

Médiation et production **Johanna Guerreiro**

Production

Adrien M & Claire B

Coproduction

Les Champs Libres, Rennes

Théâtre-Sénart, Scène Nationale, Lieusaint

Chaillot - Théâtre national de la Danse, Paris

Aide

Fonds [SCAN] - Préfet de la région Auvergne-Rhône-Alpes et Région Auvergne-Rhône-Alpes

DRAC Auvergne-Rhône-Alpes : plan de sauvegarde du spectacle vivant 2020-2021

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.



La Région 
Auvergne-Rhône-Alpes



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.

Biographies

Adrien M & Claire B

Depuis 2011, Claire Bardainne et Adrien Mondot assurent ensemble la direction artistique 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, microédition 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 parallèlement une pratique des arts de la rue avec des performances musicales jonglées et improvisées. Remarqué dans les festivals de rue, il fonde la compagnie Adrien M en 2004 afin de participer à l'opération Jeunes Talents Cirque dont il est lauréat la même année. 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 indisciplinés qu'il organise régulièrement et qui lui permettent de nourrir ses réflexions et ses travaux de recherche.

Il participe également à la création du spectacle de Wajdi Mouawad, *Ciels*, créé en 2009 au Festival d'Avignon.

Avec *Cinématique*, il remporte la même année 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 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 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

Les créations

2022

Just your shadow
spectacle / collaboration

Dernière minute
Installation-expérience

2021

Faune
Installation / collaboration

2020

Vanishing Act
spectacle / collaboration

2019

Équinoxe
spectacle / collaboration

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 / collaboration

2013

Hakanaï
spectacle

2011

XYZT
expo

2011

Fondation de la compagnie
Adrien M & Claire B

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. Ils co-signent également cette année-là, avec le groupe de musique Limousine, et à l'invitation de la Philharmonie de Paris, 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.

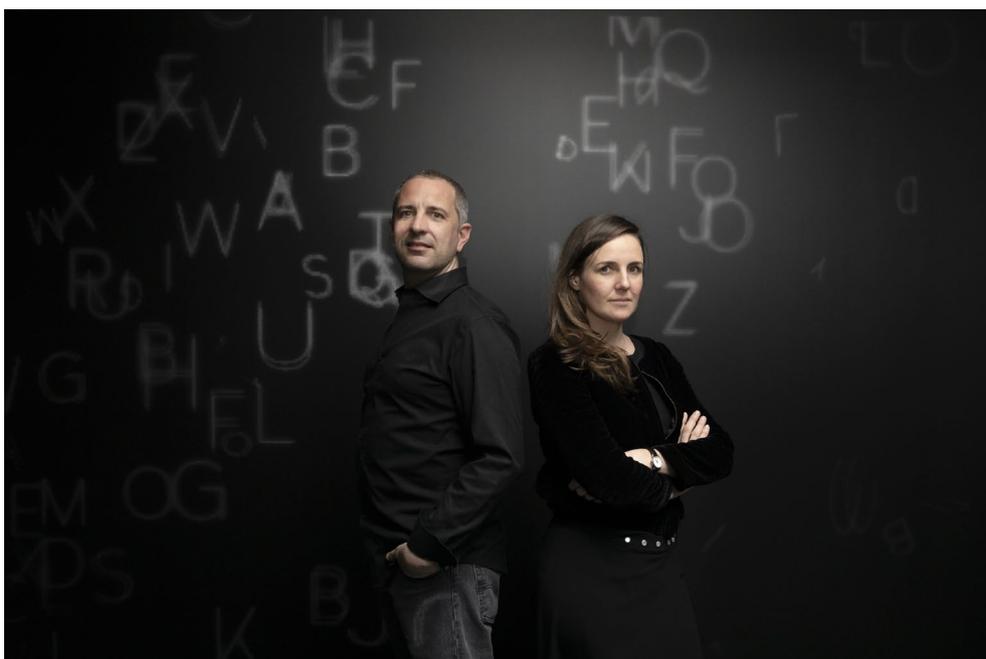
A l'invitation de l'Opéra de Lyon, le solo *Vanishing Act* est créé en octobre 2020 avec le danseur Tyler Galster.

En 2021, en co-signature avec Brest Brest Brest, *Faune* voit le jour, série de 10 affiches de grand format à observer avec l'application de réalité augmentée développée sur mesure. En 2022, ils conçoivent l'installation-expérience immersive intitulée *Dernière minute*, comme un rituel de métamorphose, avec la composition musicale d'Olivier Mellano. Pour le festival d'Avignon 2022 (Nuit immersive Traks Adami), ils collaborent avec Jann Gallois (compagnie Burn out) à la création d'une courte pièce : *Just your shadow*.

Aujourd'hui, la compagnie Adrien M & Claire B est constituée d'une trentaine de collaborateurs, avec plusieurs projets en tournée internationale (expositions, installations, spectacles...). 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.

Présentation des projets de la compagnie Adrien M & Claire B, 2021 — durée : 5 min 25
vimeo.com/amcb/overview

Site internet
adrienm-claireb.net



Claire Bardainne
 et Adrien Mondot
 à la Gaîté Lyrique
 en 2020.

Photo @ Voyez-vous
 (Vinciane Lebrun)

Olivier Mellano

Compositeur, musicien

Né à Paris en 1971, Olivier Mellano est un musicien, compositeur, improvisateur, auteur et guitariste dans plus de cinquante groupes depuis le début des années 90, il alterne projets pop-rock et compositions pour orchestre symphonique, ensemble de 17 guitares électriques, clavecins, orgue, voix ou quatuor à cordes.

Son travail de composition s'étend également au cinéma, au théâtre, à la danse et à la littérature. Il entame parallèlement un travail d'écriture et publie son premier livre en 2008.

Olivier Mellano propose une œuvre composite, généreuse et exigeante, puisant dans les héritages de Carlo Gesualdo, Henry Purcell, Benjamin Britten, Gavin Bryars, Moondog ou György Ligeti. Il développe, au fil de ses compositions, une esthétique musicale singulière qui dissout les hiérarchies stylistiques, sculptant la matière sonore la plus volcanique ou la plus éthérée, mettant l'harmonie baroque à l'épreuve d'un feu sonore, investissant d'une énergie nouvelle l'ensemble symphonique ou de chambre, hybridant les guitares électriques et les voix classiques avec, toujours, une dimension lumineuse et sacrée pulsant au cœur d'une écriture maximaliste, libre et savante. Sa démarche qui évolue de la pop la plus ambitieuse à la musique contemporaine la plus décomplexée rejoint ainsi celle d'une nouvelle génération de compositeurs, dont font partie Nico Muhly, Bryce Dessner ou Jonny Greenwood.



Site internet
oliviermellano.com