ADRIAN ANDRÉ

PORTFOLIO

+ 33 6 50 44 10 82
adrian.benejeam@gmail.com

Adrian André est un auteur, metteur en scène et scénographe qui œuvre dans les champs du spectacle vivant et des arts plastiques. Il se forme dans plusieurs écoles d'art, notamment aux Beaux-Arts de Lyon, de Biarritz puis de Monaco, où il obtient un diplôme d'art et de scénographie. Il choisit une formation artistique transversale afin de développer une pratique à la croisée des arts plastiques, scéniques et littéraires, avec l'ambition de concevoir des projets hybrides, de la petite forme théâtrale au spectacle, pouvant se déployer selon différentes échelles et configurations de représentation. En tant que metteur en scène et créateur, il pense parallèlement et de concert la dramaturgie et la scénographie de ses créations – ou des créations sur lesquelles il travaille – pour imaginer des dispositifs susceptibles d'engendrer du jeu. Ces dispositifs scéniques et dramaturgiques deviennent alors de véritables systèmes à jouer ou à performer.

INDEX

Moi aussi JE, exposition + docu', 2026 p. 3

Carré de 4 #1, création théâtrale, 2023 p. 7

Carré de 4 #2, création théâtrale, 2024 p. 11

Psycho-fighter, court-métrage, 2023 p. 15

Dyspoésique, court-métrage, 2023 p. 19

Bourkaki, court-métrage (super8), 2022 p. 23

Lettres à mon amour, scénographie, 2022 p. 27

Pratique démarche, vidéo d'art, 2021 p. 31

C _ A S H, installation, texte et perf', 2020 p. 35

La fête 2018, installation et performance, 2018 p. 39

Homo.exe, costume-objet et vidéo, 2018 p. 43

MOI AUSSI JE

Moi aussi JE est un documentaire qui retrace la création d'une exposition d'art contemporain réalisée avec des habitants de la ville de Bompas. Entre documentaire, autofiction et parodie, le film suit un curateur qui accompagne des participants, étrangers au monde de l'art, dans la conception d'œuvres construites à partir de leurs pratiques quotidiennes, de leurs obsessions et de leur personnalité.

En empruntant les codes du documentaire, le projet brouille volontairement la frontière entre réalité et fiction. Il ne s'agit pas de se moquer de l'art contemporain, mais d'en éprouver les mécanismes. Comment une œuvre acquiert-elle sa légitimité ? Quel rôle jouent le discours, les références et les institutions dans notre manière de regarder une proposition artistique ? À travers cette expérience collective, *Moi aussi JE* interroge le pouvoir performatif du langage et la façon dont il façonne notre perception de la réalité.







Lucas Matkowski, *50 nuances d'appart*, collage numérique, 2026



Reine-Claude Puicervert, *La voix du sous-bois*, costume sculptural, 2026



Collectif Arty'show, *Gyro-être*, sculpture, 2026



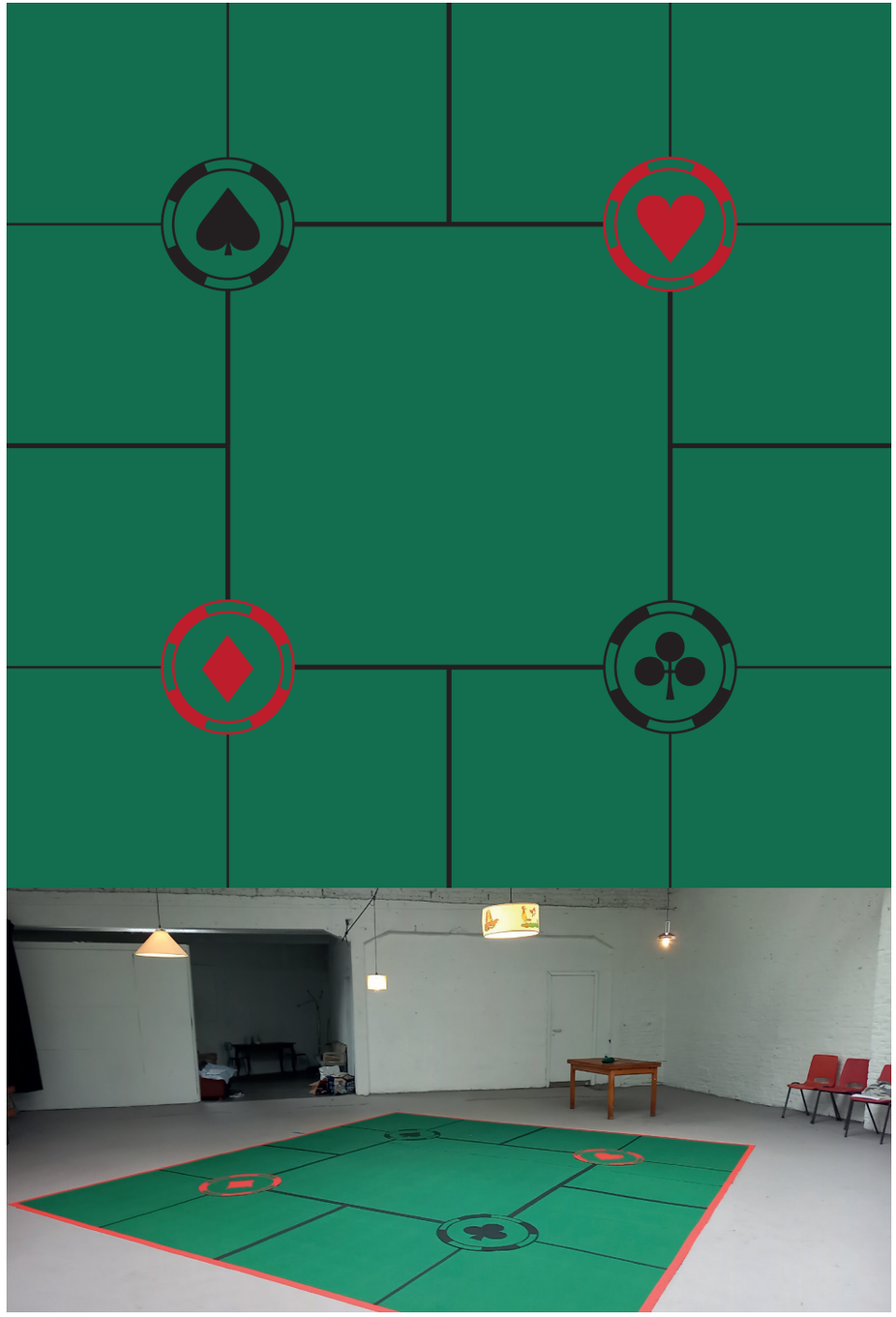
Brigitte Estève, *Après la tempête*, installation, 2026

CARRÉ DE 4 #1

Carré de 4 est une création théâtrale pensée et créee pour être jouée dans une salle polyvalente. Elle réemploie, en les détournant, les « figures » et les « couleurs » d'un jeu de carte traditionnel. Ainsi, nous découvrons l'amie de pique, l'amant de cœur, la mère de carreau et l'enfant de trèfle ; tous nommés en fonction du lien qu'ils entretiennent avec le personnage central de la croupière.

Ces quatre figures incarnent les archétypes relationnels qui régissent les schémas affectifs d'une vie intime consensuelle. La volonté première, via cette création, est de parodier et mettre en crise les automatismes qui façonnent et balisent nos vies privées et par extension, nos existences. Il est question de refléter et déconstruire les mensonges de nos échanges quotidiennes ; de confronter la norme et, par extension, l'humain..







1



2



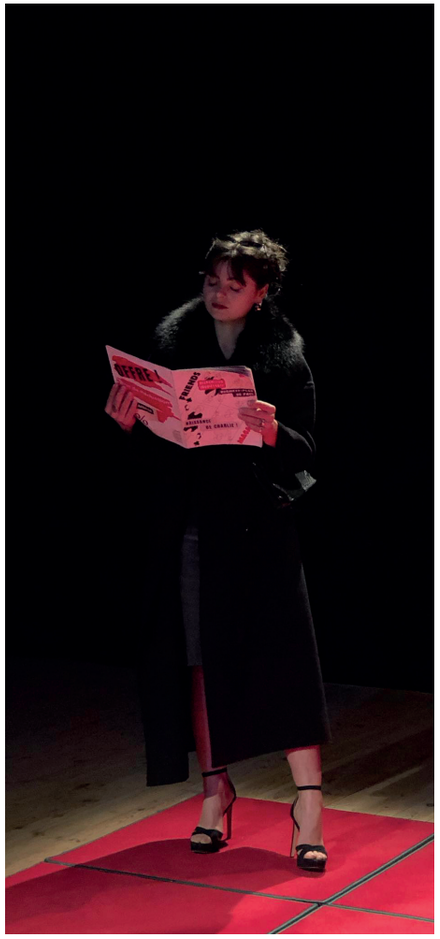
3

1, 2 et 3 Photographies prises lors de la première représentation de la pièce au Lac, le 13 octobre 2023.

CARRÉ DE 4 #2

Carré de 4 est une création théâtrale pensée et créee pour être jouée dans une salle polyvalente. Elle réemploie, en les détournant, les « figures » et les « couleurs » d'un jeu de carte traditionnel. Ainsi, nous découvrons l'amie de pique, l'amant de cœur, la mère de carreau et l'enfant de trèfle ; tous nommés en fonction du lien qu'ils entretiennent avec le personnage central de la croupière.

Ces quatre figures incarnent les archétypes relationnels qui régissent les schémas affectifs d'une vie intime consensuelle. La volonté première, via cette création, est de parodier et mettre en crise les automatismes qui façonnent et balisent nos vies privées et par extension, nos existences. Il est question de refléter et déconstruire les mensonges de nos échanges quotidiennes ; de confronter la norme et, par extension, l'humain.







1



2



3 5

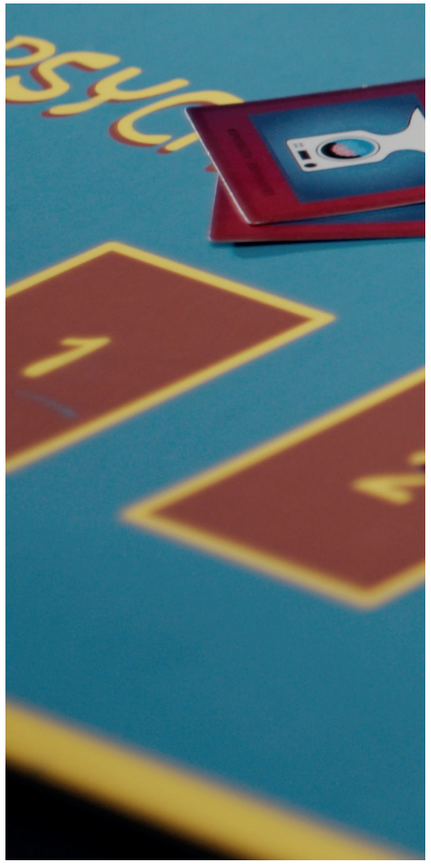
1 Deuxième résidence de création à la Project(ion) Room, février 2024. Costumes par Dolça Mayol et lumières par Noemi Scantamburlo.

2 et 3 Emmanuelle Apaire dans le rôle de la croupière. Dorian Liénard dans le rôle de l'amant de coeur. Zoé Guillemaud dans le rôle l'amie de pique. Alba Porte dans le rôle de la mère de carreau. Dolça Mayol, costumière, qui prend la photo.

PSYCHO-FIGHTER

Le court-métrage *Psycho-fighter* présente un jeu de cartes à jouer et à collectionner, mais qui met en scène des pathologies et troubles psychologiques au lieu des créatures habituellement représentées. Il est observable que les termes psychologisants et d'origine technique ont intégrés notre vocabulaire pour être réemployés, parfois à tord, dans des situations quotidiennes qui minimisent la réalité des phénomènes.

Ainsi, il est question d'interroger le discours psychanalytique et son impact sur la manière dont nous nous percevons et définissons notre environnement. Dans la séquence, la frontière entre ce qui est joué (cartes) et ce qui est joué (acting) est mince. Les agissements, postures et discours des personnages dialoguent, voir s'aliènent, aux principes de jeu.



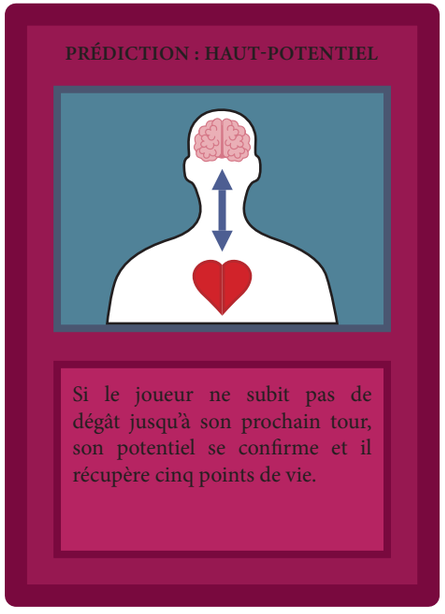




1



2



3



4



5



6

1-2-3-4 Cartes à jouer conçues pour le court-métrage.
5 et 6 Screenshots du court-métrage où les protagonistes manipulent les cartes à jouer.

DYSPOÉSIQUE

Dyspoésique est un court-métrage où un ophtalmologue fait passer des tests à sa cliente. Les tests, d'abord conventionnels quoique contenant des messages subliminaux, dérivent pour venir finalement tester la vue «poétique» de la patiente.

Il est alors question de confronter deux visions qui sont, en premier lieu, diamétralement opposées. L'ophtalmologue, professionnel de la vue, formé à enseigner la symbolique et la cliente, dépourvue du sens poétique ; telle se présente la situation. Tout du long, leurs postures se confrontent, s'annulent voir se renversent. L'ophtalmologue, possède-t-il une réelle vision poétique ou applique-t-il une poésie et une symbolique usées, déjà bien ancrées dans le langage commun et donc consensuelles ?

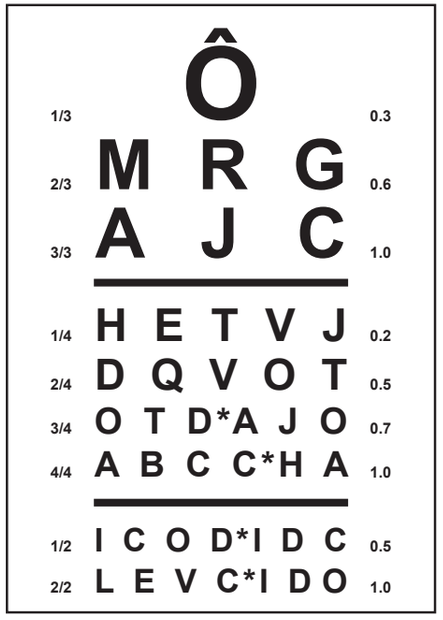




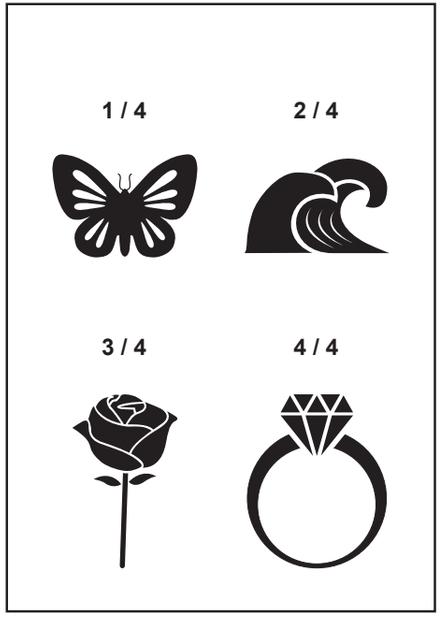


1

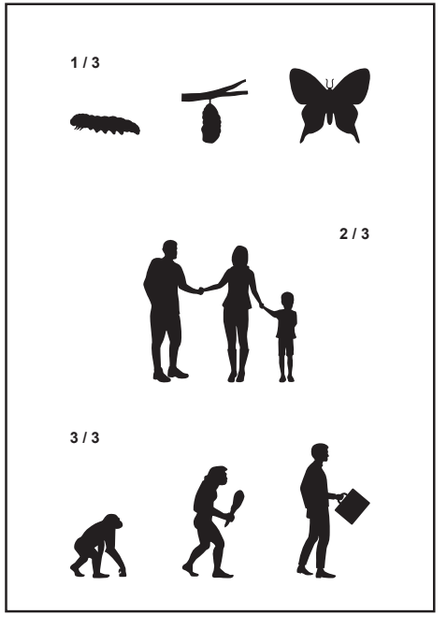
1 Plan d'ensemble tel qu'il a été tourné. Court-métrage réalisé en collaboration avec le studio 12 jours.
2-3-4-5 Pancartes. objets-sculptures manipulés par les protagonistes.



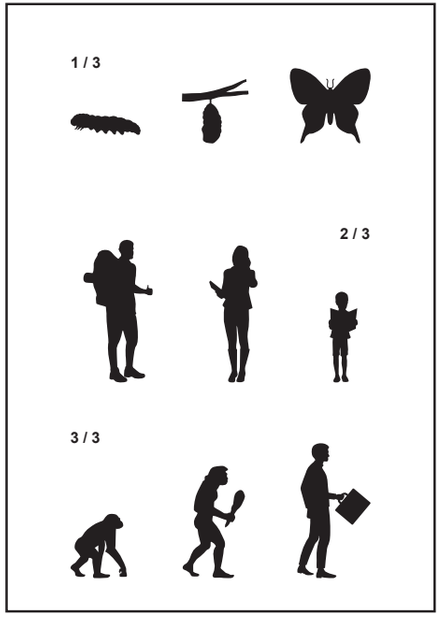
2



3



4



5

BOURKAKI

Bourkaki est un « documenteur » tourné en Super 8 qui emprunte les codes des films amateurs des années 1970 et des archives documentaires pour raconter l'histoire d'une secte fictive. À travers la figure de son gourou, le film détourne les registres scientifique, historique et animalier afin d'élaborer un récit pseudo-documentaire où les démonstrations les plus absurdes finissent par acquérir une apparente crédibilité.

En reproduisant les mécanismes de certains discours idéologiques et complotistes, *Bourkaki* ne cherche pas seulement à les parodier, mais à éprouver leur pouvoir de conviction. Comment une théorie manifestement invraisemblable parvient-elle malgré tout à produire de la croyance ? À travers cette fiction documentaire, le projet interroge les liens entre langage, argumentation et fabrication du réel, une recherche qui traverse aujourd'hui l'ensemble de mon travail artistique.







1

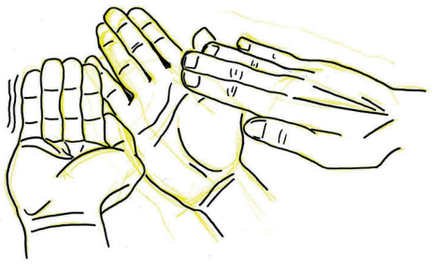
1, 2 et 5 Adrian André dans le rôle du gourou.
1, 3 et 4 Séraphine Boucreux et Mina Caratini dans les rôles des assistantes.
6, 7 et 8 Dessins préparatoires.



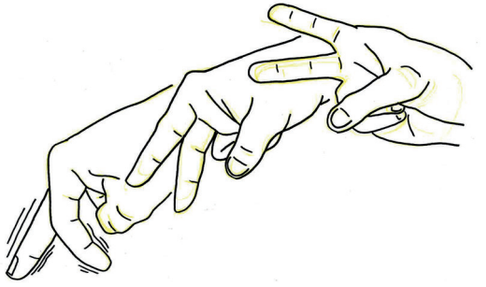
2



6



7



8



3



4



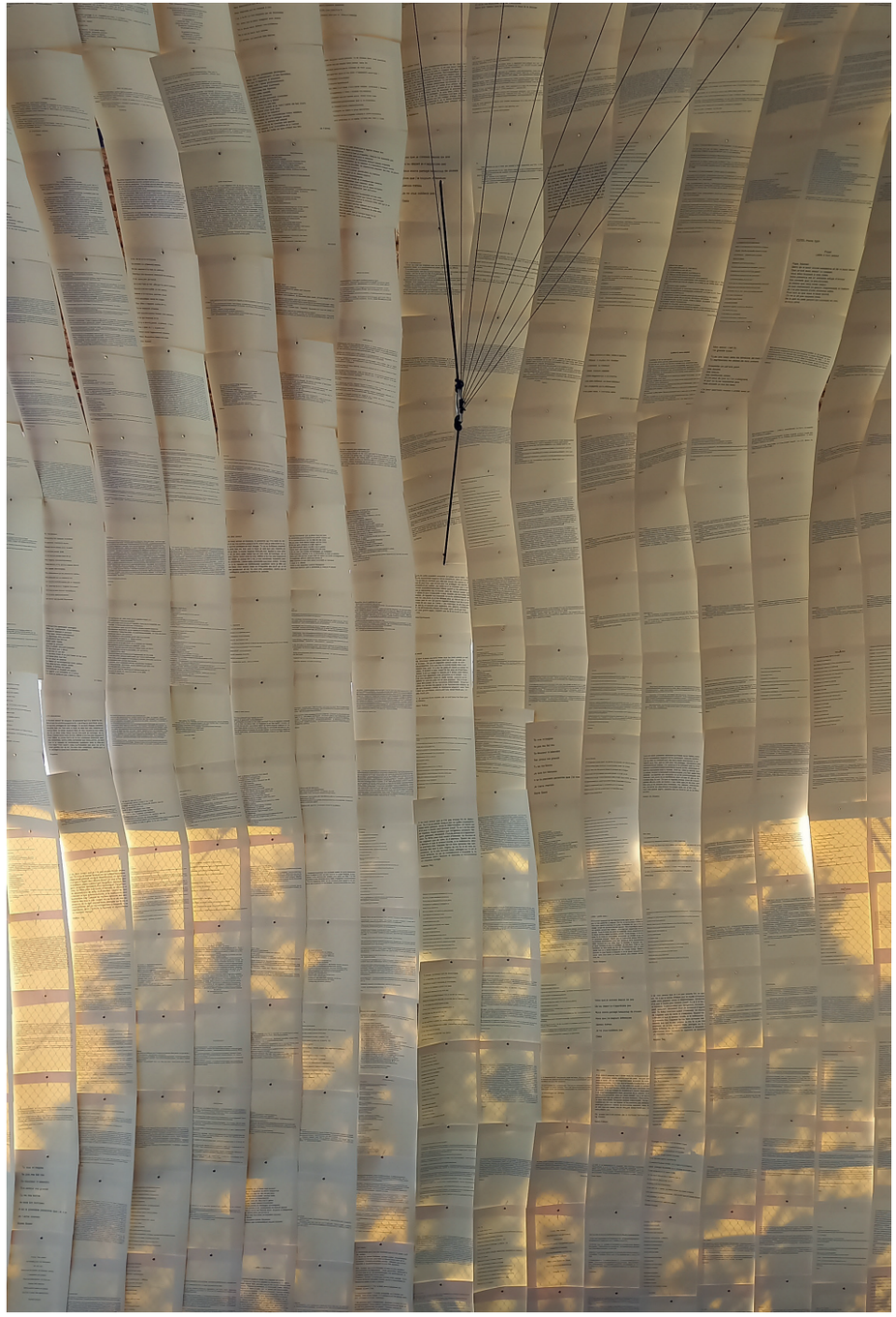
5

LETTRES À MON AMOUR

Lettres à mon amour est un festival organisé par le Théâtre National de Nice où des lycéens de plusieurs établissements de la ville lisent une lettre qu'ils adressent à leur «amour». Ils sont accompagnés dans ce projet par des acteurs référents du théâtre de Nice qui les suivent de l'écriture des lettres jusqu'à leurs mises en voix, sur scène, au Kiosque du parc de la coulée verte.

Pour cette édition, j'ai crée une scénographie en forme de vague composée par les lettres des élèves participants et un dispositif qui permettait à chaque élève, après leur lecture, d'accrocher la lettre à une ligne et de la laisser glisser jusqu'au public, comme pour leur offrir et, par la même, s'en libérer.







1



2



3

1, 2 et 3 Photographies prises lors du festival et de l'utilisation du dispositif.

PRATIQUE DÉMARCHE

Pratique démarche est une vidéo qui emprunte les codes de l'émission culturelle pour explorer les mécanismes de légitimation de l'art contemporain. Incarner le rôle d'un présentateur me permet de commenter un objet insolite photographié et retravaillé en vidéo comme s'il s'agissait d'une œuvre majeure, en mobilisant le vocabulaire, les références et les raisonnements propres au discours critique.

À travers ce détournement, le projet interroge moins l'œuvre elle-même que le langage qui l'accompagne. Il ne cherche pas à tourner l'art contemporain en dérision, mais à éprouver le pouvoir performatif du discours : à quel moment une image devient-elle une œuvre ? Comment un récit, un contexte ou une autorité transforment-ils notre regard ? *Pratique démarche constitue* ainsi une première exploration des liens entre langage, croyance et construction de la réalité.







1



2



3

1, 2 et 3 Screenshots de la vidéo où Adrian André joue le rôle du présentateur.

C_ASH

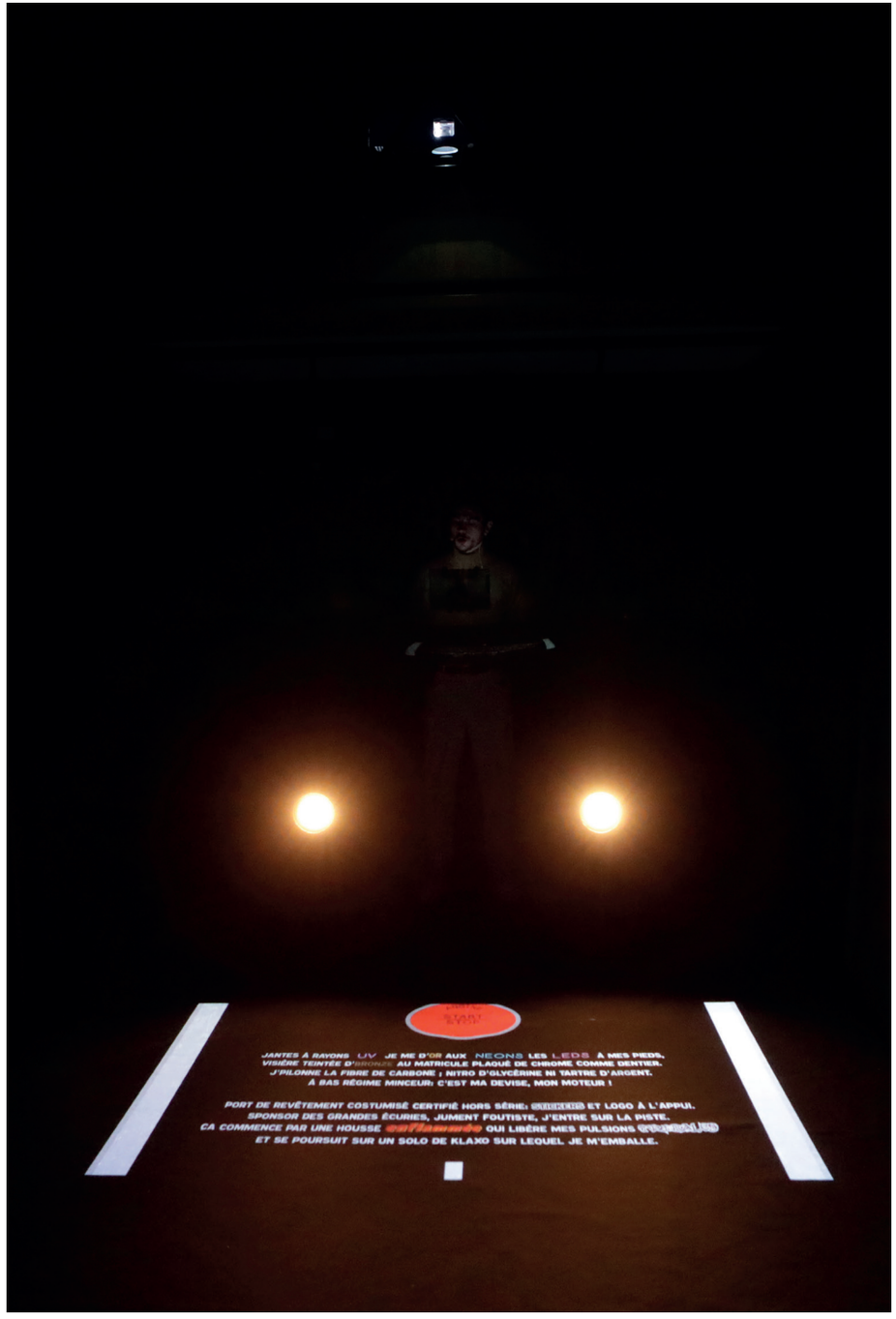
C_ASH est un dispositif scénique où le performer, pour déclamer un texte, embarque dans un véhichule conceptuel uniquement signifié par des éléments éparses tels un pare-brise suspendu ou des spots lumineux faisant office de phares.

La texte, projetée face au performer et dans le sens de lecture du public, prend alors les allures d'une route que parcourt le performer lorsqu'il lit et avance dans le texte.

Il est question d'utiliser le thème du texte - celui de la route - pour le déployer dans l'espace et jouer conceptuellement de ses caractéristiques pour les répercuter sur le dispositif.

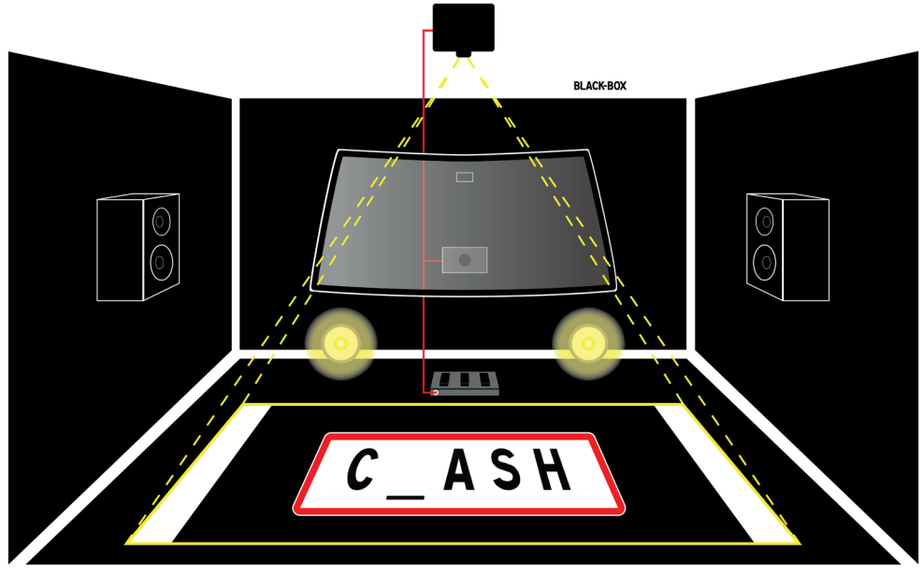
Le texte devient alors une route, l'éclairage : des phares, la tablette : le gps, les pédales audio : les commandes pour avancer ou reculer dans le texte.







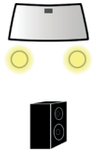
1



2

1 Photographie prise lors de la lecture performative et activation du dispositif.

2 Schéma du dispositif performatif.

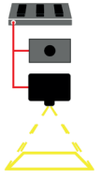


PARE-BRISE DE VOITURE:

Poste de pilotage derrière lequel je me tiendrai pour la performance. Une caméra sportive remplacera le rétroviseur pour filmer en plongé. Des lumières de théâtre qui feront office de phares viendront éclairer les spectateurs.

ENCEINTES QUI DIFFUSENT LES SONS DE LA PARTITION:

La partition est un PDF multimédia qui intègre des sons. Lors de la lecture il suffira de cliquer ou d'appuyer sur les symboles pour lancer les bruits correspondants.



PÉDALES AVEC LESQUELLES JE DÉROULE LA PARTITION.

GPS/TABLETTE SUR LAQUELLE JE LIS LA PARTITION.

VIDÉO-PROJECTEUR RELIÉ À L'ÉCRAN DE LA TABLETTE.

ESPACE DE PROJECTION À L'ALLURE D'UNE ROUTE:

La vitesse de déroulement de la partition au sol correspond à la vitesse de défilement de la partition sur la tablette. Le rythme de lecture est conceptuellement assimilé au ryhtme de la voiture sur la route.

LA FÊTE 2018

La fête 2018 est une installation à plusieurs niveaux de lecture. Lors de son activation, un performer prend place sur le siège pour souhaiter aléatoirement des fêtes différentes.

Le performer est filmé ainsi qu'une sorte de maison de poupée intégrant le dispositif. Cette maison de poupée présente, en son sein, un objet qui amalgame le sapin de Noël et le gâteau d'anniversaire (pièce montée). Les deux sont, en live, associés pour être diffusés sur la télévision présente au centre du dispositif.

Il est alors question de penser la télévision comme objet central de l'intimité familiale et les fêtes, peu importe leurs différences, comme prétextes à se réunir et à jouer le jeu de la famille modèle.







1



2



3

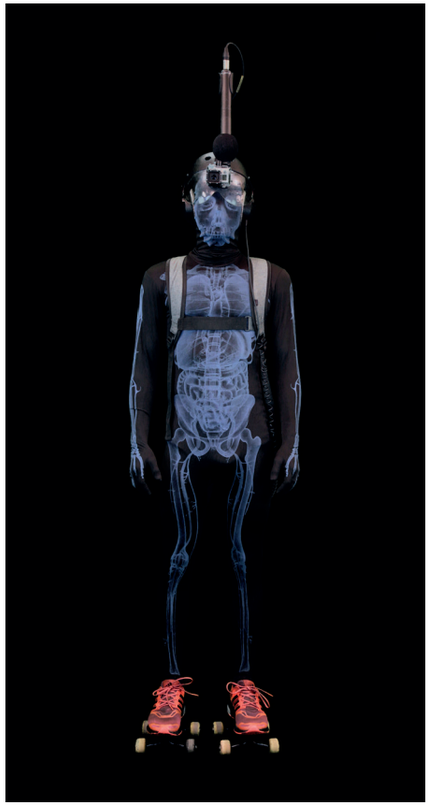
1, 2 et 3 Photographies prises lors de l'activation du dispositif permormatif.

HOMO.EXE

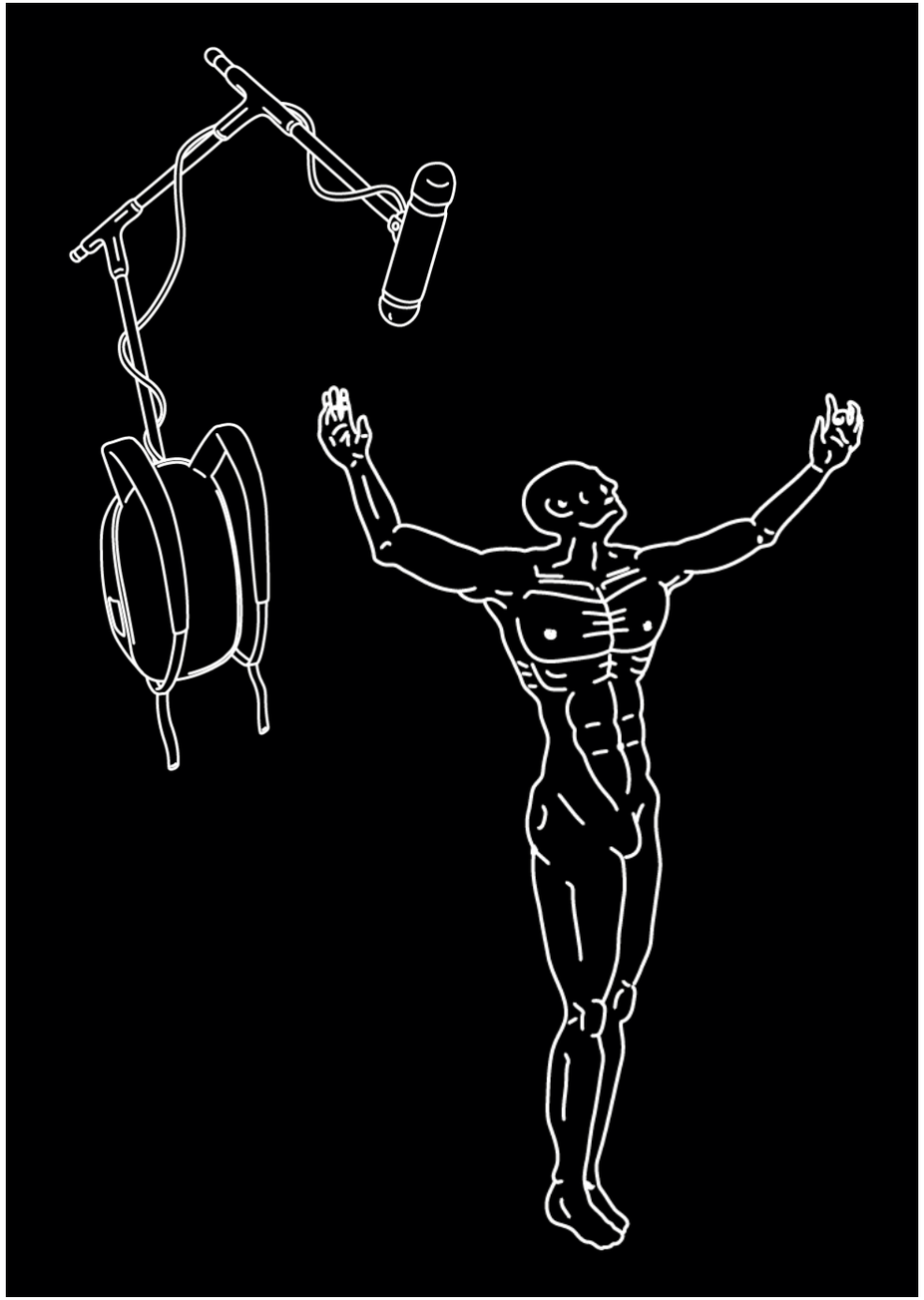
Home.exe est un costume-objet et par extension un personnage, réalisé dans le but de performer sur un temps indéterminé et dans des contextes variés.

L'homo.exe est un être hybride, mi-humain mi-machine, qui intègre une perche-son en exosquelette, des patins derniers cri ainsi qu'un casque à réalité augmentée. Cet attirail lui permet, tel un leurre (la bonne vieille carotte), d'aller à la poursuite de sa voie/voix en étant le plus performant possible. Son casque à réalité augmentée lui indique, avec une flèche, le chemin le plus court.

Toute cette technologie est en réalité bien surperflue et tend à créer un personnage burrelesque qui tient très peu sur ses jambes et peine à maintir son bras mécanique en place.







1



2

1 Dessin préparatoire à la réalisation du costume.
2 L'homo.exe en action : vue subjective.