

## CREDITI

Durata  
60'

Creazione 2010

Adrien M & Claire B

Concept

Adrien Mondot

Giocoliere

Joseph Viatte

Danzatrice

Marie Tassin

Musica, Creazione sonora

Christophe Sartori, Laurent Buisson

Creazione luci

Elsa Revol, Jérémy Chartier

Drammaturgia

Charlotte Farcet

Suono

Wilfrid Haberey

Luci

Rosemonde Arrambourg

Direzione tecnica

Alexis Bergeron

Amministrazione

Marek Vuiton

Produzione, Booking

Charlotte Auché

Produzione

Margaux Fritsch, Delphine Teypaz

Produzione

Adrien M & Claire B

Coproduzione, Sostegno

Hexagone, scène nationale di Meylan,

La Ferme du Buisson, scène nationale di Marne la Vallée,

Elmediator, scène conventionnée musiques actuelles et arts numériques di Perpignan,

[ars] numerica, centro europeo delle arti digitali di Montbéliard,

Les Substances, Lyon, Le Théâtre de Création / City of Grenoble,

Centre des arts, Enghien-les-Bains, Manège.mons / Belgica

Partecipazione

Ministère de la Culture et de la Communication DICREAM,

DRAC Rhône-Alpes,

Conseil régional Rhône-Alpes,

Conseil Général Isère, Ville de Grenoble

Il progetto ha vinto il 'gran prix du jury' nell'ambito della competizione

internazionale 'dance and new technologies' organizzata dal

Festival Bains Numériques #4 di Enghien-les-Bains nel giugno 2009

La compagnia Adrien M & Claire B è accreditata da

DRAC Auvergne Rhône-Alpes, la Regione Auvergne-Rhône-Alpes

e sostenuta dalla città di Lyon

Foto ©

Raoul Lemerrier

'La Francia in scena', la stagione artistica dell'Institut français Italia, è realizzata su iniziativa dell'Ambasciata di Francia in Italia, con il sostegno dell'Institut français e del Ministère de la Culture et de la Communication, della Fondazione Nuovi Mecenate, della Sacem Copie Privée, della Commissione Europea (Creative Europe) e del Ministero dell'Istruzione italiano dell'Università e della Ricerca - Afam (MIUR - Afam).

PORTATI ALTROVÈ

# ROMAEUROPA FESTIVAL 2016

EDIZIONE XXXI - DAL 21/09 AL 3/12

HOFESH SHECHTER ≈ FORCED ENTERTAINMENT  
ANNE TERESA DE KEERSMAEKER ≈ WIM VANDEKEYBUS  
GUY CASSIERS ≈ ROMEO CASTELLUCCI ≈ DEFLORIAN/TAGLIARINI  
EMIO GRECO/PIETER C. SCHOLTEN/BALLET NATIONAL DE MARSEILLE  
LIZ SANTORO/PIERRE GODARD ≈ ANN VAN DEN BROEK  
GIORGIO BARBERIO CORSETTI ≈ ALVIN CURRAN ≈ JAN MARTENS  
SHARON EYAL/GAI BEHAR ≈ NOÉ SOULIER ≈ RAIZ ≈ CHASSOL  
BEN FROST/DANIÉL BJARNASON ≈ DIMARTINO/FABRIZIO CAMMARATA  
COLAPESCE ≈ L'ORCHESTRE D'HOMMES-ORCHESTRES ≈ DIGITALIFE VII  
SHIRO TAKATANI ≈ CHRISTIAN PARTOS ≈ KURT HENTSCHLÄGER ≈ NONE  
ADRIEN M & CLAIRE B ≈ PIERRE RIGAL ≈ LES 7 DOIGTS DE LA MAIN  
E MOLTI ALTRI...

ROMAEUROPA.NET | 06 45553050 | #REF16 |    

REF

ADRIEN M & CLAIRE B  
Cinématique  
19-23/10 | TEATRO VASCHELLO

CON IL SOSTEGNO DI



CON IL CONTRIBUTO DI

CON IL PATROCINIO DI

NELL'AMBITO DI

IN PARTNERSHIP CON



MAIN MEDIA PARTNER





« IL NOSTRO OBIETTIVO  
È RE-INCANTARE LA REALTÀ  
CREANDO DEI SOGNI »

Foto © Romain Etienne

## Interviste di sala ADRIEN MONDOT Cinématique

a cura di Chiara Pirri

Dopo aver presentato a Romaeuropa *Hakanai* e *Le mouvement de l'air* la compagnia Adrien M & Claire B torna in scena con *Cinématique*: un viaggio onirico tra paesaggi digitali, nuovo circo e danza contemporanea.

Il movimento dei corpi, siano essi reali o digitali, che sta alla base dello spettacolo diviene non solo motivo di ricerca informatica e teatrale, ma anche il mezzo per condurre lo spettatore lontano dalla realtà e riportarlo alla dimensione infantile del sogno. Un atto politico.

**La vostra poetica nasce dall'interazione tra la danza, il circo, le arti digitali e la grafica. Cosa c'è all'origine del dialogo tra questi diversi linguaggi?**

Poiché *Cinématique* è stato creato prima del mio incontro con Claire Bardainne, risponderò a questa domanda parlando del mio percorso. Ho una formazione come ingegnere informatico ma ho sempre nutrito una forte passione per la giocoleria. Quando frequentavo l'università la praticavo per le strade, sia per divertimento che per pagarmi gli studi. Terminato il mio percorso universitario ho iniziato a lavorare in un laboratorio d'informatica. Questa materia, nel bene e nel male, ha infinite possibilità di applicazione. I miei colleghi realizzavano sistemi di guida per i missili ma io volevo sperimentare qualcosa di completamente nuovo. Teatro e informatica erano per me due cose completamente distinte. Nel 2003 ebbi però una sorta d'illuminazione e iniziai a sviluppare software capaci di entrare in relazione con gli spettacoli teatrali. Mi resi conto che il digitale può essere il veicolo ideale per l'immaginazione: diversamente da una scenografia tradizionale ciò che produce è

pura luce e al contempo un elemento molto malleabile. Realizzai un primo spettacolo, *Convergence 1.0*, nel quale un software mi permetteva di giocare ma sfidando tutti i limiti della giocoleria. L'incontro con Claire, che ora rientra pienamente in *Cinématique*, ha portato poi all'incontro tra le arti circensi, su cui lavoravo, e le arti visive e la danza. La drammaturgia degli spettacoli è dunque diventata più elaborata, come si può notare dagli ultimi spettacoli, compreso *Cinématique*.

***Cinématique* è popolato di paesaggi virtuali. Cosa evocano e come interagiscono con i corpi danzanti?**

I paesaggi di *Cinématique* sono l'espressione di un immaginario infantile, che, crescendo, tendiamo a dimenticare. Sono qualcosa di simile a quella sensazione che si riaffaccia alla memoria guardando un film di Miyazaki; quel momento in cui ci ricordiamo che abbiamo amato e che amiamo ancora sognare. In questi paesaggi i nostri corpi si relazionano a dei personaggi e ad alcuni oggetti che consideriamo 'vivi' anche se digitali. La scena digitale è versatile: si trasforma, si muove, cambia dimensione, e noi, come dei bambini, giochiamo con questi cambiamenti.

**eMotion è il software che avete sviluppato per i vostri spettacoli e che ha alle spalle più di dieci anni di lavoro. Quali sono le sue caratteristiche?**

Per creare il software eMotion ho lavorato sui principi fisici che determinano il moto di un corpo, ma ispirandomi alla giocoleria. Una volta definite le caratteristiche specifiche dei corpi in analisi, il software permette di comprendere quali sono le forze che danno origine al movimento e quale sia la relazione tra queste forze e il mondo reale. È un lavoro sulla coincidenza tra spazio reale e spazio digitale, utilizzando un termine specifico parleremmo di 'mapping'.

**Parlate della scena come di un gioco; che spazio ha la meraviglia nei vostri spettacoli?**

Se partiamo dal presupposto che il teatro sia anche divertimento, allora mi piace intendere il 'divertire' come l'atto di 'catturare le persone per far cambiare loro direzione'. In questo senso per me il divertimento assume un valore politico. Il nostro obiettivo è quello di re-incantare la realtà, creando dei sogni per mostrare fino a che punto la vita possa essere incredibile e meravigliosa.

**A proposito di impegno politico, in quanto artisti francesi ed europei, come vivete l'attuale situazione politica, sociale e culturale dell'Europa?**

Per quanto mi riguarda -ma sento di poter parlare anche a nome della compagnia- siamo immersi in una catastrofe terrificante. Il nostro mestiere è produrre spettacoli. Cerchiamo di farlo per il più ampio pubblico possibile. Non vogliamo creare differenze di alcun tipo, né economiche, né culturali. Crediamo infatti che il solo espediente che ci permette di superare la nostra povera condizione umana, sia la creazione artistica.



Foto © Adrien Mondot