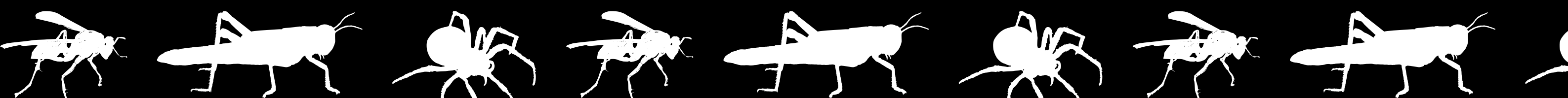


- cie in fine -

[ART]HROPODIA

Création 2026



NOTE D'INTENTION

[Art]hropodia, comme de nombreuses envies créatives, est le fruit d'un premier fantasme: celui de pouvoir évoluer sur une façade, à la manière d'un insecte, dans tous les plans et dans tous les sens.

Cette idée, nous l'avons évoquée dès 2017 avec toute l'équipe d'In Fine, mais cela était resté à l'état de projet, d'autres créations s'étant imposées à nous par leur urgence et ce qu'on avait envie de raconter à cette période.

Aujourd'hui, à l'aube de nos 10 ans, après avoir vécu de nombreuses aventures qui nous ont amené à créer des manières de faire notre art de façon multiple, il semble que le temps soit venu de mettre **[Art]hropodia** sur notre ouvrage et de donner vie à ce spectacle qui revient un peu aux fondamentaux d'In Fine: **donner à voir et à entendre, au plus grand nombre, la poésie du monde.**

[Art]hropodia est une **forme hybride** née tout autant de notre désir créatif que de nos rencontres artistiques de cette décennie. Elle imbrique la **danse aérienne** avec une **musique** oscillant constamment entre compositions naturalistes et rock planant, de la **projection vidéo** à travers les créations visuelles de Marie Mellier mais également de la **sculpture**. Cette association d'arts s'enchevêtrant sur **une histoire en trois partie, création littéraire originale qui traite du processus de métamorphose.**

C'est un spectacle destiné à être joué en extérieur, sur une façade d'immeuble par exemple, pour être la plus accessible possible, un spectacle à la fois intime et universel dont l'histoire commence lorsque la nuit tombe...

Aujourd'hui, **[Art]hropodia** est un projet qui naît, on est donc encore loin de savoir quelle sera sa forme définitive et c'est, à notre sens, tout l'intérêt du processus de création, d'autant que ce spectacle parle de métamorphose à l'heure où notre monde est en perpétuelle mutation. C'est d'ailleurs un des objectifs d'**[Art]hropodia** de parler de ces bouleversements majeurs à travers la création d'un récit plutôt intime.

Nous savons donc que nous voulons travailler sur 3 points de vue qui, très probablement, se mêleront les uns aux autres même si, pour l'instant, nous allons, dans notre processus de travail, les traiter comme étant trois parties distinctes. Cependant, dès cette genèse et notamment dans le travail littéraire qui accompagne cette création, nous allons prendre soin de laisser les portes de ces parties grandes ouvertes afin qu'elles interagissent entre elles...

Voici ces trois points de vue et, à l'état de projet, le traitement que nous envisageons pour chacun d'entre eux.

1. **L'Homme.** Une pré-adolescente découvre un insecte sur un mur : curiosité, peur, dégoût. L'insecte se métamorphose sous ses yeux et cette vision renvoie l'enfant à la propre métamorphose de son corps, ce passage vers le corps adulte et les bouleversements physiques et psychiques que cela entraîne. Une scène qui prend corps à travers la projection d'un « presque » dessin animé représentant l'enfant, ses pensées, son état d'esprit de manière générale. Un dessin qui dialogue avec l'insecte interprété en direct par un.e danseur.euse. Cette chorégraphie naîtra d'un travail à la lisière entre l'observation et le fantasmé pour qu'elle navigue entre le réel et irréel.

2. **La Nature.** Le point de vue de l'insecte, en tentant qu'il ne soit pas anthropomorphique. Pas de paroles, seulement un travail de sons, notamment d'amplifications et de montages de sons captés par des scientifiques et des spécialistes de prises de sons liés au vivant. Vision diffractée projetée sur le mur, à priori sans chorégraphies.

3. **La Société.** Une vision plus métaphysique et philosophique à travers la pensée de Gilles Deleuze concernant la « théorie de l'instinct » proposée par Bergson. Celle-ci est décrite dans une série de textes sur l'entomologie qui mettent en avant un comportement somnambulique chez certains insectes. L'idée n'est pas de présenter l'ensemble de cette théorie et le regard de Deleuze quant à celle-ci mais plutôt d'essayer d'en saisir les lignes de réflexion qui nous renvoient à notre propre condition humaine. Les parties de textes ou les chemins de pensées développés par le philosophe sont dites par des comédien.ne.s que nous aurons filmé.e.s. Les images, retraitées et transformées en direct par Marie Mellier, à la fois inquiétantes et poétiques seront projetées sur la façade du bâtiment qui accueillera le spectacle. Ces images pourront évoquer la Métamorphose de Kafka mais également des similitudes entre, par exemple, des scènes de villes avec des déplacements dans tous les sens et l'activité d'une fourmilière, etc. Ce sera probablement la partie la plus onirique du spectacle, empreintes de la pensée forte de Gilles Deleuze et de son discours sur la société. Dans cette partie, la danse entrera en résonance avec une vision multiple de cette état de changement, parfois écrasé, perturbé, perdu mais également plein d'espoir, aérien, jouant sur la hauteur et l'amplitude, donnant à voir différemment, renversant nos points de vue.

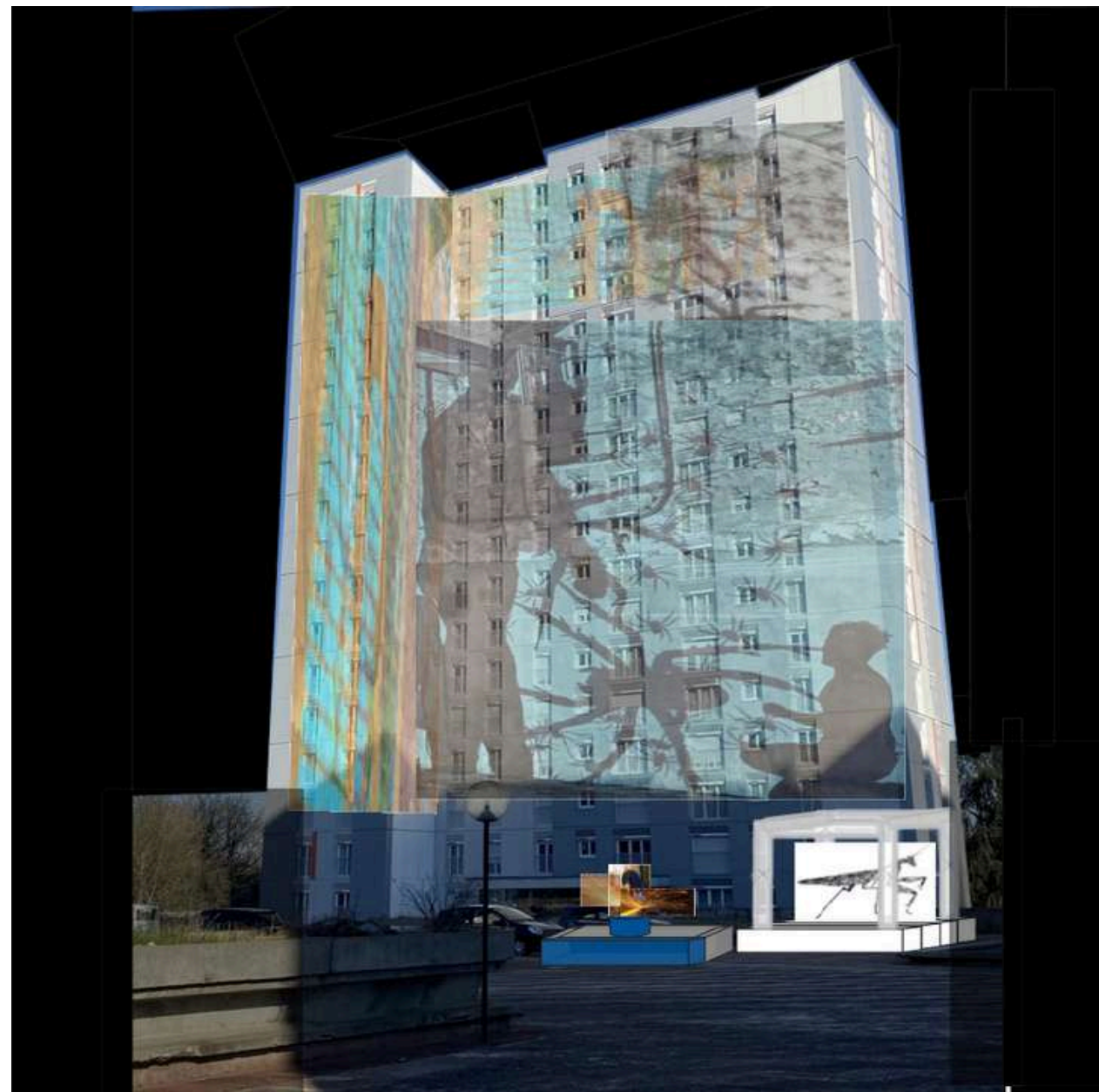


LA DIMENSION VISUELLE ET SCÉNOGRAPHIQUE

Les façades et les différents espaces architecturaux (façade d'immeuble, mur, mobilier urbain, etc.) sur lesquels évolueront les danseur.euse.s seront le théâtre de projections créées par Marie Mellier. En fonction des différentes parties, elles seront habillées tour à tour par des dessins proche d'un univers de dessin animé, de formes kaléidoscopées, animées, de vidéos transformées, dialoguant avec les personnages réels, le public et l'espace public.

Réalisées tout au long du processus de création, ces projections seront intimement liées au travail d'écriture réalisé par l'auteur ou l'autrice qui donnera corps et mots aux différentes métamorphoses évoquées au cours du spectacle.


De plus, **Marie Mellier gardera dans cette production une part d'improvisation pour pouvoir interagir, à chaque représentation, avec les évolutions des artistes et les réactions du public.**



En résonance avec les projections, la musique, la danse aérienne et les textes, deux sculptures en métal seront réalisées en direct, dialoguant l'une avec l'autre, donnant une dimension visuelle très forte, soulignée par une mise en œuvre spectaculaire.

Une première sculpture, «[Art]hrode», d'un format imposant (environ 3 mètres de haut pour 4 mètres de long), sera assemblée pendant le spectacle par une équipe de bénévoles «complices» formés au montage quelques jours en amont de la représentation. Cet insecte géant sera composé de plusieurs parties assemblées au sein d'une grande structure cubique permettant à la fois la mise en œuvre du montage mais étant également un terrain de jeu pour les danseur.euse.s/insectes, très proche du public.

En parallèle de ce montage, Alex Leclerc, sculpteur et créateur de l'[Art]hrode, réalisera en direct une seconde sculpture, dans un format beaucoup plus petit, créant un dialogue imaginaire entre les deux insectes, forcément différent d'une représentation à une autre, racontant à chaque fois une nouvelle histoire. Cette seconde sculpture sera soudée pendant le spectacle, donnant, par le jeu de la soudure et de ses projections d'étincelles, une dimension visuelle très «indus'» à la scénographie proposée au public.



L'univers scénographique du spectacle passe également par la réalisation de costumes pour l'ensemble de l'équipe. Ces costumes auront pour objectif d'amener le regard et l'esprit du spectateur à voyager dans un univers très poétique. **Notre volonté n'est pas d'essayer de recréer un insecte via un costume mais au contraire de s'inspirer de ces formes du vivant, tellement incroyables et parfois presque invisibles, pour emmener plus loin le regard du public.** Ce travail sur les costumes sera aussi lié à une recherche sur des accessoires qui permettront de faire évoluer les personnalités visuelles de chaque artiste au fur et à mesure de l'évolution du spectacle. Aujourd'hui, une des sources d'inspiration pour la réalisation des costumes est le travail de Thierry Mugler autour de sa collection «Insectes», présenté en 1997, principalement dans le traitement des éléments figuratifs qui permettent à l'esprit de se projeter sur un insecte imaginaire ou réel (antennes, ailes, etc.).

Enfin, en parallèle de la projection vidéo réalisée sur les façades mais également sur les artistes, un travail de lumière accompagnera le processus de création pour mettre en valeur autant les personnages que les différentes structures scénographiques ainsi que les sculptures créées lors des représentations d'[Art]hropodia.

LE SON D'[ART]HROPODIA

À travers [Art]hropodia, il est question de métamorphose, d'un âge à un autre, d'un état vers un autre, d'une société vers une autre.

3 points de vue, 3 regards, 3 idées qui s'entremêlent, s'entrecroisent ou s'entrechoquent.

Le traitement musical de ses points de vue mixe musique live (guitare, claviers, trompette, machines et voix) à des univers sonores très organiques, avec de nombreuses strates mêlant samples, captations et peintures sonores. La création musicale et l'univers sonore du spectacle seront réalisés et interprétés par Sylvain Dubos et Grégory Pruvost.

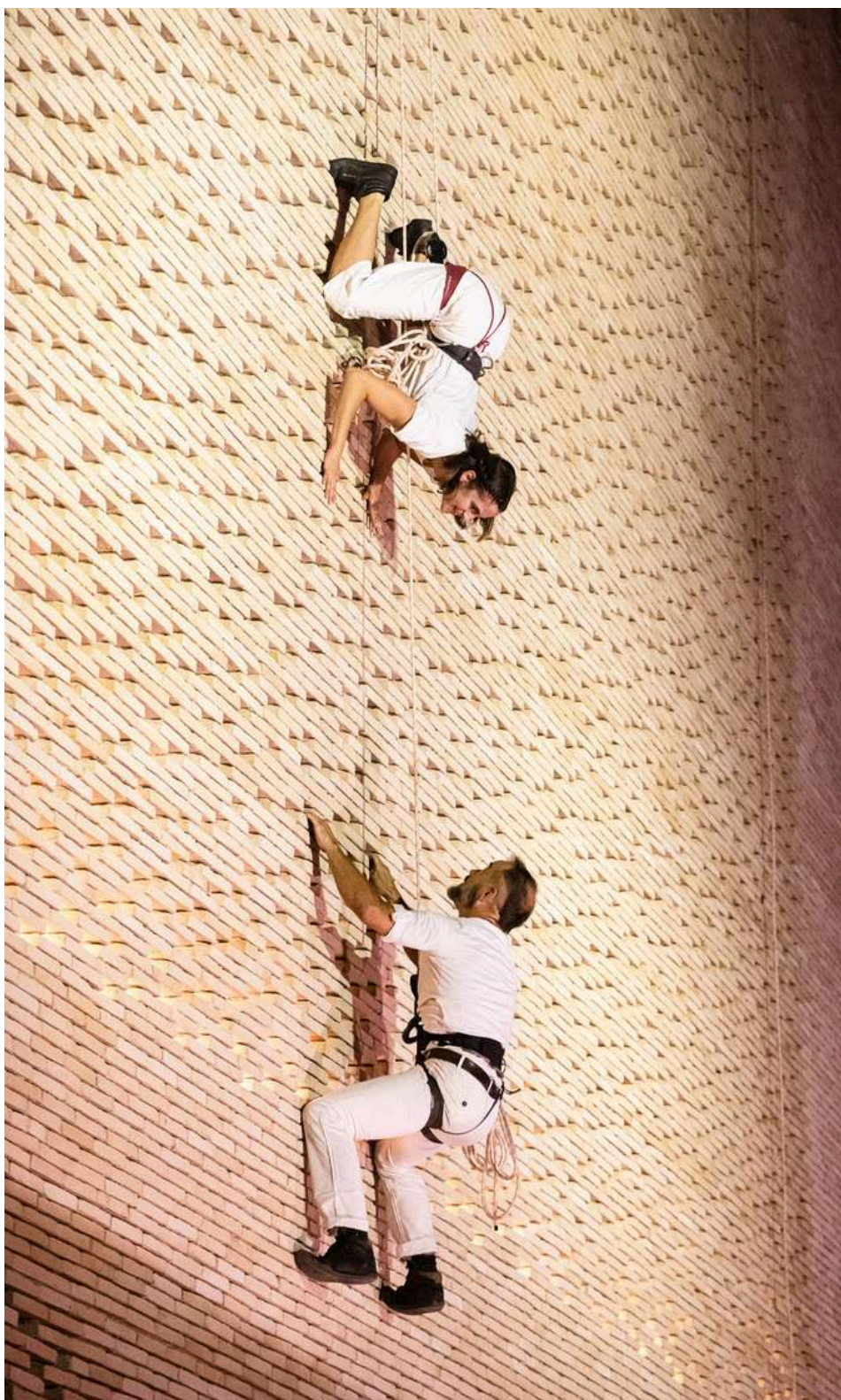
Dans cette première intention, la musique ira vers une certaine violence pour ce qui est lié à la métamorphose de la société. Alors que ce sera quelque chose à la fois organique et électronique à travers la vision diffractée de l'insecte, se nourrissant des sons du minuscule et de l'invisible, en le rendant au contraire perceptible et palpable. Et enfin, quelque chose de plus écrit et mélodique pour la rencontre entre la jeune ado et l'insecte, qui aura trait au passage d'un âge vers un autre.

[ART]HROPODIA, MISE EN ŒUVRE DU PROCESSUS DE CRÉATION

Nous allons mettre en place un travail de compagnonnage entre un.e auteur.ice et des collégiens (6ème / 5ème) à la fois dans le cadre de la résidence artistique de la compagnie In Fine en Seine et Marne (saison 2024/2025) mais également dans le cadre de l'appel à projet «Jumelage» avec le collège Le Campigny de Blangy sur Bresle.

Process de départ : visionnage, en classe, d'un processus de métamorphose d'un insecte suivi d'une phase d'écriture sur ce qu'ils voient, ressentent et, de fil en aiguille, les amener à s'interroger sur leur propre métamorphose ou celles qu'ils voient autour d'eux, ne se limitant pas, peut-être, au seul passage enfant/adulte.

Dans l'idée, nous nous saisisons de ces textes, témoignages, fantasmés, pour les emmener ailleurs, vers une écriture qui sera l'arc narratif de l'ensemble du spectacle, traversé par les autres points de vue.



À ce jour, nous ne nous sommes pas encore arrêtés sur le choix d'un.e auteur.ice. Il est envisagé de proposer (courant octobre/novembre 2024), via les réseaux sociaux notamment, à celles et ceux qui voudraient rejoindre cette aventure dans son aspect littéraire de nous envoyer une page d'un début de texte ayant pour objet le moment de rencontre entre la jeune adolescente et l'insecte. Après une sélection des textes qui nous parlerons le plus, nous réaliserons (début janvier 2025) un entretien avec chacun.e des auteur.ice.s retenu.e.s, afin, nous l'espérons, de trouver la personne dont la proposition artistique pourra rentrer en résonance avec l'esprit d'[Art]hropodia.

La dimension poétique du spectacle passera également par la création de costumes destinés à l'ensemble de l'équipe mais également avec des accessoires pour les «complices» permettant de donner une identité forte et globale à [Art]hropodia.

La première phase de recherche et d'expérimentation sur les costumes se fera dans le cadre de la résidence [Art]hropodia menée sur le premier semestre 2025 sur le territoire de l'agglomération Melun-Val de Seine.

L'envie de départ est de créer des costumes évolutifs, composés d'accessoires et, concernant les danseur.euse.s, leur laissant une grande liberté de mouvements tout en tenant compte des contraintes spécifiques à la danse aérienne.



Ils n'auront pas forcément vocation à «imiter» un insecte mais plutôt à ouvrir un imaginaire, navigant entre le réalisme de certaines parties et la poésie de formes et de matières qui raconteront la métamorphose, l'évolution d'un état à un autre.

Là encore, la phase préparatoire (recherche, dessins, etc.) et les premières ébauches de costumes et d'accessoires seront réalisées dans le cadre de la résidence artistique de la compagnie In Fine sur le territoire de l'agglomération Melun Val de Seine (Act'art, CAMVS et DRAC Île de France).



“RECHERCHE[S]” - Chorégraphies, musiques, créations visuelles et sculptures - 1er semestre 2025

Les résidences mises en place sur le premier semestre 2025 auront pour but de poser les bases de ces 4 entités.

L'ambition étant de réussir à pouvoir donner à voir, en septembre 2025, la partie du spectacle traitant de la rencontre entre la jeune fille et l'insecte, le travail, de janvier à août 2025 va se concentrer, en partie, sur les différents aspects liés à ce tableau.

Cela nous permettra à la fois de définir un univers visuel fort, une première identité en termes de costumes, un «son» qui se veut à la fois intense et poétique ainsi que les première base de la sculpture, au moins dans les moyens techniques permettant sa mise en œuvre (principalement la création du cube et des systèmes permettant l'assemblage et l'élévation d'[Art]hrode).

La création du cube et les temps de résidence offrant des façades qui permettent la mise en place de nos accroches, contribueront également à tester et à valider nos systèmes destinés à créer un mouvement chorégraphique sur plusieurs plans.

Au-delà de la dimension aérienne, le premier semestre sera aussi consacré, au niveau chorégraphique, à travailler sur une matière inspirée du système articulaire des arthropodes, afin d'avoir un réservoir de mouvements «signatures» qui viendront nourrir l'écriture chorégraphique aérienne réalisée dans un second temps.





Pour la partie « création visuelle », le but sera d'abord de réaliser l'animation sur la partie entre la jeune fille et l'insecte, à trouver les moyens de la faire dialoguer avec la.le danseur.euse, avec, dans la mesure du possible, une marge permettant d'adapter le dessin d'un site à l'autre, notre travail étant par définition très lié aux différentes architectures sur lequel nous le présentons et nécessitant des ajustements à chaque nouveau site.

Au-delà de l'aspect technique, le travail de création visuelle se fera en lien étroit avec l'auteur ou l'autrice qui aura rejoint le projet. Cette partie n'est pas forcément destinée à accueillir un texte mais cependant, nous avons envie de raconter une histoire commune, à travers les différents médias artistiques mis en œuvre sur [Art]hropodia et nous voulons pour cela, nous appuyer sur le travail d'écriture littéraire réalisé spécifiquement pour ce spectacle.

Au sortir de cette première phase de travail, il est envisagé de présenter cette partie sous une forme qui devrait durer une vingtaine de minutes.

[Art]hropodia – PHASE 2 : octobre 2025 – mars 2026

Au sortir de cette première étape, nous entrerons dans la seconde phase, d'octobre 2025 à mars 2026 qui nous permettra de créer l'ensemble du spectacle en travaillant de près les différents aspects d'[Art]hropodia (danse, musique, texte, visuel, costumes et sculpture) ce qui n'aura pas été le cas lors de la phase 1. À partir de ce moment et des retours liés à la présentation d'une partie du projet, nous ferons appel à un regard extérieur pour suivre cette phase 2, pour apporter une vision neuve et forcément un peu distanciée.

Cette phase 2 commencera par un intense travail sur la poursuite de l'écriture de l'histoire du spectacle et des textes qui en découleront. Viendra ensuite l'enregistrement vidéo et sonore des comédien.ne.s sur les textes destinés à nourrir les parties 2 et 3 du spectacle : la métamorphose vécue par l'insecte et la métamorphose de la société.

Le processus de travail, dans l'idéal s'appuiera sur des résidences régulières (d'une durée allant de 7 à 10 jours espacés d'un mois ½ environ), permettant un nécessaire temps de « décantage » mais également un travail plus individuel sur certains aspects (production musicale, création des différents éléments d'[Art]hrode, production visuelle, etc.) d'une résidence à l'autre.

Les dernières résidences de cette seconde phase auront aussi pour but de créer le processus d'assemblage de la sculpture [Art]hrode et de le tester avec des bénévoles « complices ». Nous essaierons que les conditions soient aussi proches que possible de la version aboutie. Cette partie du spectacle est un défi qui fait appel à des volontaires différents à chaque nouvelle représentation. Cela nécessite donc une organisation sans faille ainsi qu'une méthode de montage efficace, « safe » et facilement reproductible d'une fois sur l'autre.

[Art]hropodia – PHASE 3 : Avril – Mai 2026

La phase 3 sera consacrée à la mise en œuvre complète du spectacle, incluant toutes les dimensions du spectacle.

Le travail sur cette phase nécessitera de pouvoir mettre en place deux résidences de 10 jours dans des lieux permettant l'accueil de l'ensemble de l'équipe ainsi que la mise en œuvre, idéalement en intérieur, de l'ensemble des composantes du spectacle.

Cette dernière phase permettra de finaliser la création lumière ainsi que définir le système de diffusion sonore nécessaire et l'ensemble des moyens techniques mobilisés pour l'accueil du spectacle.

Dans cette dernière phase, nous espérons pouvoir présenter le spectacle en avant-première afin de pouvoir le « roder » un peu avant sa première officielle, fin mai ou tout début juin 2026. Si cela est possible, nous essaierons de placer cette avant-première avant la dernière résidence précédant la création officielle afin de réaliser les ajustements dictés par cette première sortie publique.

[Art]hropodia – PHASE FINALE : de juin à octobre 2026

Nous envisageons la création d'[Art]hropodia en juin 2026, dans l'idéal dans un festival à rayonnement national.

Cette création sera suivie d'une première tournée, a priori en France, jusqu'à la fin de la saison d'Arts de Rue, courant octobre 2026.





ÉQUIPE :

Direction artistique : Sylvain Dubos

Regard extérieur : en cours de recherche

Création musicale : Gregory Pruvost et Sylvain Dubos

Création visuelle : Marie Mellier

Création sculptures : Alexandre Leclerc

Création costumes : en cours de distribution

Auteur.ice : sur candidature à partir de novembre 2024

Danseur.se.s : Fanny Pouillot, Anne Delamotte, Joana Pinard, Lucie Astier (en alternance)

Comédien.ne.s : Nadir Louatib / Laura Chapoux ou Olive Malleville

Régie générale : Gaëlle Grassin / Nicolas Mahieux (en alternance)

Rigg : Gaëlle Grassin et Xavier Bernard-Jaoul en alternance avec Guillaume Varin et Sébastien Jolly

Sonorisation : en cours de distribution

Lumière : en cours de distribution



Sylvain Dubos

Directeur artistique de la compagnie
compagnieinfine@gmail.com
+33 (0)6 62 33 43 08

Élizabeth Dezothez

Chargée d'administration de la compagnie
elizabeth.compagnieinfine@gmail.com
+33 (0)6 63 45 31 36

Juliette Paque

Chargée de diffusion et de
développement de projets culturels
juliette.compagnieinfine@gmail.com
+33 (0)6 99 10 98 49

IN FINE



Temps de Cuivres

147 rue Saint Hilaire 76000 Rouen
tempsdecuivres@yahoo.fr



Solstice

22 rue Mollien 76000 Rouen
+33 (0)9 53 23 27 58

Temps de Cuivres : Association assujettie à la TVA
N° SIRET : 479 978 231 000 21 / Code APE = 9001 Z
Licence d'entrepreneur de spectacles : Cat. 2 : L-R-22-006236
Cat. 3 : L-R-22-006237