

création 2023

COLLECTIF LA MÉANDRE

FANTÔME

Soulèvement poétique
pour une place publique

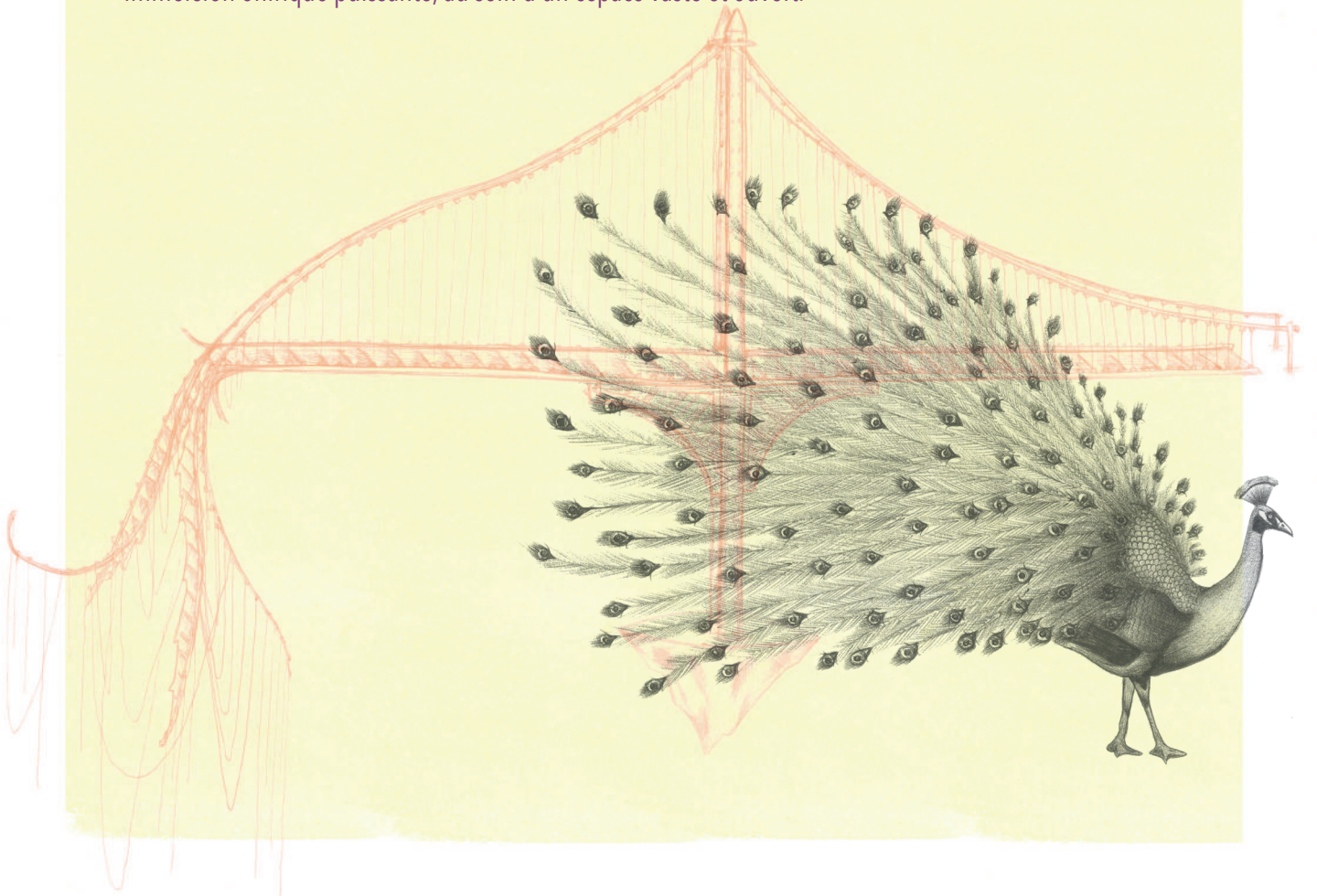


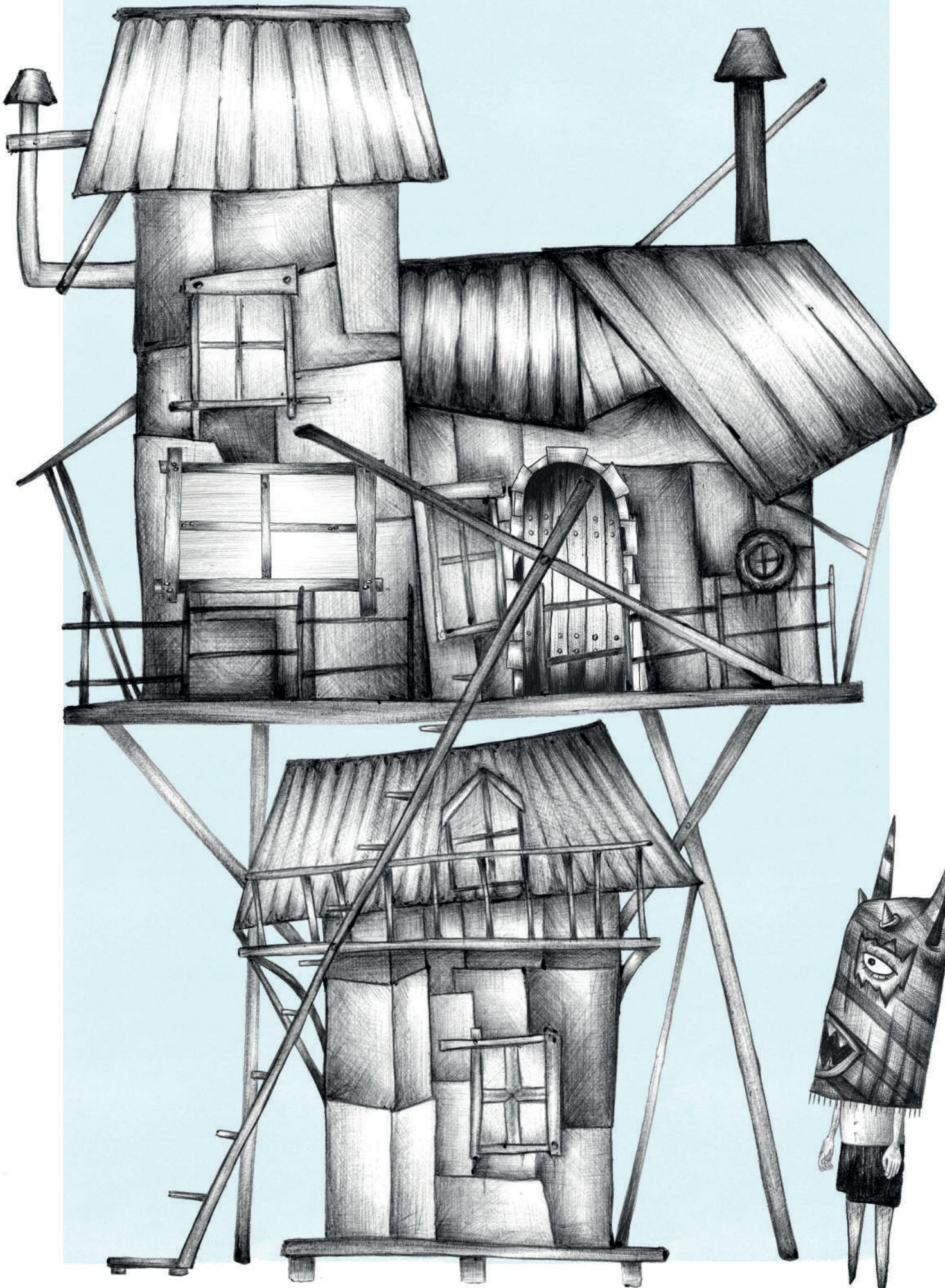
INTRODUCTION

Fantôme est un ciné-concert pour l'espace public. Sous forme d'aventure poétique visuelle et sonore, il raconte en 60 minutes le parcours d'un enfant nommé Fantôme qui, malgré lui, provoquera l'effondrement d'un système totalitaire.

Accessible et tout public, il utilise une nouvelle fois le principe narratif du dessin animé en corrélation avec la musique, et continue d'explorer des dispositifs mécaniques singuliers, s'inscrivant ainsi dans la continuité du précédent spectacle d'Arthur Delaval *Avion Papier*, ciné-concert vagabond en caravane pour 14 personnes.

La différence notoire de cette nouvelle création est le changement d'échelle : *Fantôme* ne se racontera pas dans l'intimité d'une caravane, mais se donne le défi de plonger 1000 personnes dans une immersion onirique puissante, au sein d'un espace vaste et ouvert.





NOTE D'INTENTION

Tout part du désir de faire de l'imaginaire une réalité dans l'espace public. J'imagine un univers où les frontières entre rêve et réalité s'estompent et se brouillent pour que l'un s'imbrique dans l'autre, pour que l'un soit l'autre. Ce qui me plaît, c'est de créer une parenthèse, d'offrir un moment suspendu, une respiration collective qui déconnecte le public de son environnement habituel pour le guider dans un conte, une bulle. Rêver à plusieurs l'espace qui nous entoure.

Ce monde imaginaire et poétique est né du dessin. C'est ma manière de traduire les images et idées qui traversent ma tête. Armé d'un stylo, j'ai toujours aimé me perdre des heures à dessiner, inventer un monde complet et complexe, sans limites autres que la feuille. C'est drôle de se dire qu'un univers figé contenu sur le papier va déborder largement de la feuille et devenir la base d'un spectacle vivant immersif à l'échelle d'une place ! En l'animant numériquement, il va déjà devenir un film. Puis, la scénographie, en reproduisant en taille réelle certains éléments architecturaux de ce microcosme dessiné, sera support de projection du film. Avec le procédé du mapping vidéo et grâce à une mise en scène et en musique, mon monde va exister, en grand, devenir tangible, ou presque. Et aussi, puisqu'il s'est déjà échappé des bords de la feuille, il va même se démultiplier et s'étendre bien au-delà de l'écran et du décor... Le monde imaginaire n'a pas de limites !

Je m'intéresse aussi au désir de révolte que je souhaite faire vibrer au sein du spectacle. Cette volonté participe à un besoin profond de changement radical. Une marche pacifique, un mouvement contestataire, une confrontation, un acte symbolique, un spectacle... Il y a plein de manières d'exprimer son désaccord. Le monde dans lequel j'ai grandi porte son lot d'incohérences, mais aussi de beautés et de joies. Malgré mon rêve de n'être nourri que par ces dernières, il m'est impossible d'oublier le reste. Dans Fantôme, je propose au public un monde où les inégalités sont si creusées qu'un retour en arrière ou un changement paraît impossible. En partant d'une société totalitaire fictive, j'ai voulu réfléchir aux comportements de survie, aux micros espaces de liberté et de résistance qui subsistent, pour aller jusqu'au fameux grain de sable qui va bloquer l'engrenage et qui pourrait provoquer la chute d'un tel système. Quelle étincelle pourrait mettre le feu aux poudres ?

Ici, elle naîtra d'un enfant nommé Fantôme qui, malgré lui, provoquera une prise de conscience générale et un bouleversement social à toutes les échelles. L'insouciance fragile, l'acte et la parole "sans filtre", propres à l'enfance, me touchent particulièrement. Fantôme est victime d'un monde qu'il ne comprend pas, mais va le chambouler, avec toute son innocence. Sa naïveté et sa quête perpétuelle de jeu nous laissent croire qu'un autre monde est possible, un monde parallèle, depuis ses yeux à lui. L'insouciance est un moyen de sortir des cadres imposés et de briser des règles pré-établies qui ne nous correspondent pas ou plus. Il faut en créer de nouvelles, créer les nôtres.

Arthur Delaval

L'HISTOIRE

Le monde dans lequel le public est immergé est régi par le travail. Toutes les activités sont tournées autour de l'exploitation d'une ressource précieuse qui permet à la ville de rester dans la lumière. Elle ne doit jamais s'éteindre. Terne et mécanique, la ville est saturée de machines. Sous l'œil ferme des rois et d'une milice omniprésente, chacun s'applique à effectuer sa tâche quotidienne et répétitive pour que la lumière brille et que tout fonctionne. Un enfant vient perturber l'engrenage. Il s'appelle Fantôme et semble être le seul à évoluer librement dans les rues de la ville, motivé par sa propre règle : s'amuser ! Malgré lui, il provoque un incident qui bouscule intégralement l'organisation de cette société. Alors que gronde une révolte chez les habitants, Fantôme se réfugie dans son imaginaire pour fuir la violence imminente, mais la réalité le rattrape jusque dans son monde et les deux univers finissent par se rejoindre.

LE PROPOS

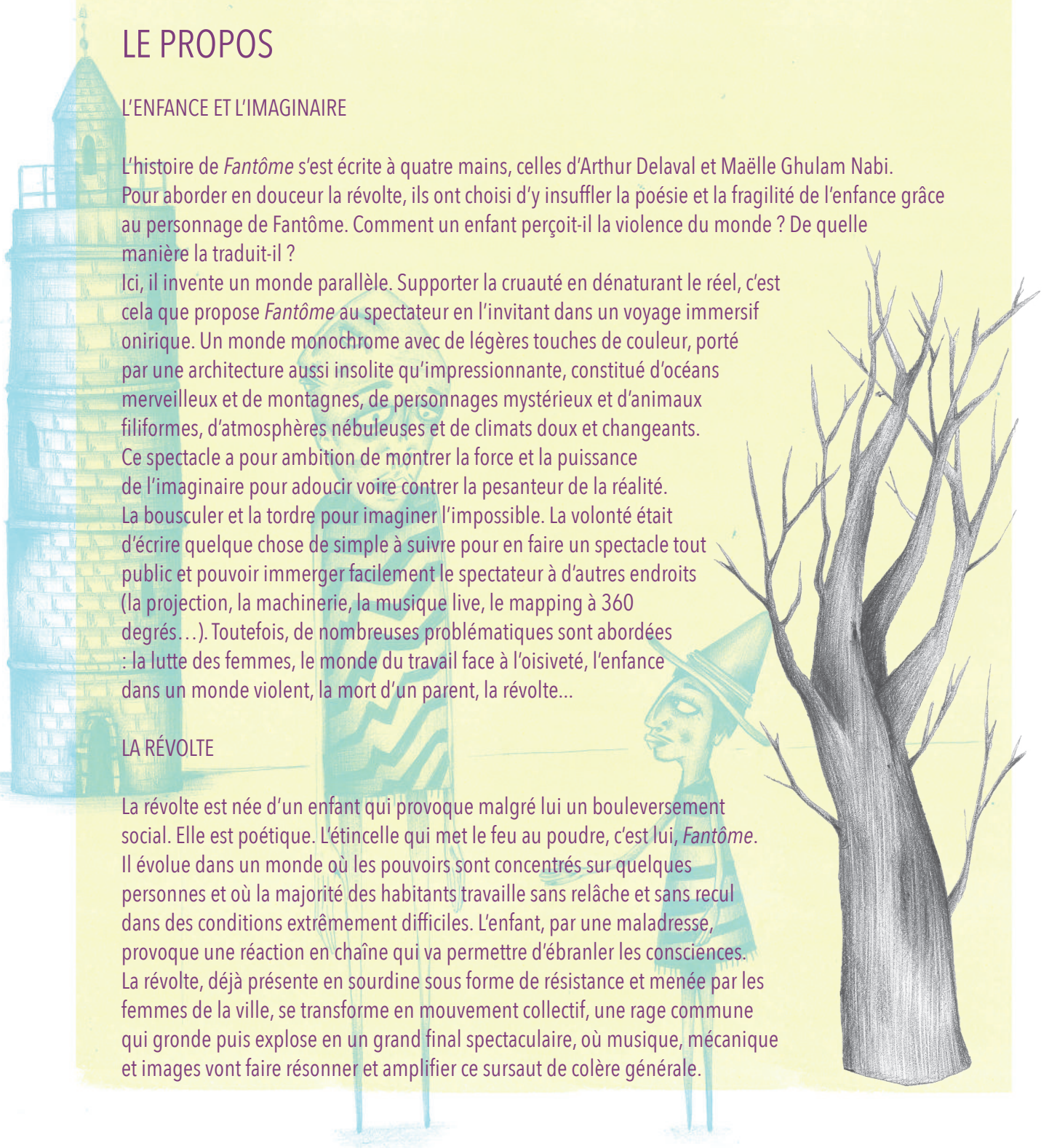
L'ENFANCE ET L'IMAGINAIRE

L'histoire de *Fantôme* s'est écrite à quatre mains, celles d'Arthur Delaval et Maëlle Ghulam Nabi. Pour aborder en douceur la révolte, ils ont choisi d'y insuffler la poésie et la fragilité de l'enfance grâce au personnage de Fantôme. Comment un enfant perçoit-il la violence du monde ? De quelle manière la traduit-il ?

Ici, il invente un monde parallèle. Supporter la cruauté en dénaturant le réel, c'est cela que propose *Fantôme* au spectateur en l'invitant dans un voyage immersif onirique. Un monde monochrome avec de légères touches de couleur, porté par une architecture aussi insolite qu'impressionnante, constitué d'océans merveilleux et de montagnes, de personnages mystérieux et d'animaux filiformes, d'atmosphères nébuleuses et de climats doux et changeants. Ce spectacle a pour ambition de montrer la force et la puissance de l'imaginaire pour adoucir voire contrer la pesanteur de la réalité. La bousculer et la tordre pour imaginer l'impossible. La volonté était d'écrire quelque chose de simple à suivre pour en faire un spectacle tout public et pouvoir immerger facilement le spectateur à d'autres endroits (la projection, la machinerie, la musique live, le mapping à 360 degrés...). Toutefois, de nombreuses problématiques sont abordées : la lutte des femmes, le monde du travail face à l'oisiveté, l'enfance dans un monde violent, la mort d'un parent, la révolte...

LA RÉVOLTE

La révolte est née d'un enfant qui provoque malgré lui un bouleversement social. Elle est poétique. L'étincelle qui met le feu au poudre, c'est lui, *Fantôme*. Il évolue dans un monde où les pouvoirs sont concentrés sur quelques personnes et où la majorité des habitants travaille sans relâche et sans recul dans des conditions extrêmement difficiles. L'enfant, par une maladresse, provoque une réaction en chaîne qui va permettre d'ébranler les consciences. La révolte, déjà présente en sourdine sous forme de résistance et menée par les femmes de la ville, se transforme en mouvement collectif, une rage commune qui gronde puis explose en un grand final spectaculaire, où musique, mécanique et images vont faire résonner et amplifier ce sursaut de colère générale.



DES OUTILS AU SERVICE DE L'IMMERSION

UN TRAIT VIVANT

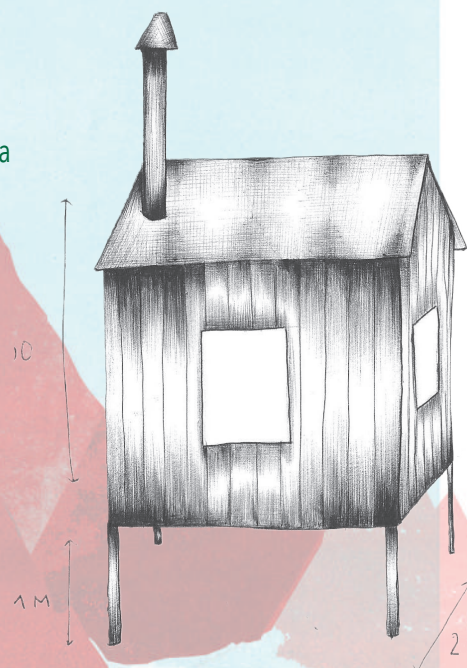
C'est à travers un dessin animé que nous suivons l'aventure de *Fantôme*, socle narratif et visuel du spectacle. Il aura fallu 3 années pour achever ce travail. Chaque dessin est réalisé au stylo bic puis animé numériquement. Cet outil permet à l'auteur une grande liberté pour créer, explorer, développer l'imaginaire de *Fantôme*. C'est un procédé familier pour Arthur Delaval, déjà utilisé dans son précédent spectacle *Avion Papier*.

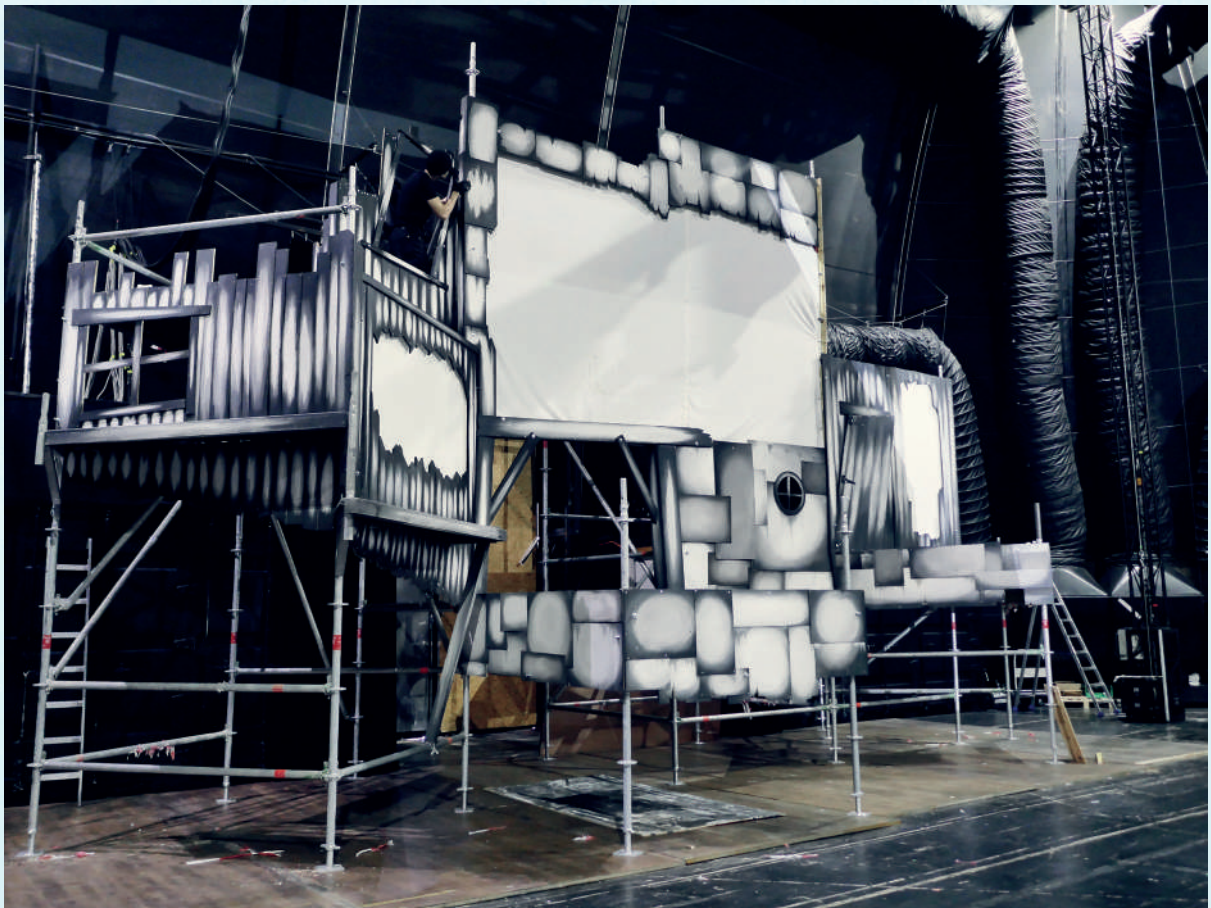
Loin de maîtriser l'art de l'animation, Arthur Delaval s'est construit son outil. Il a abordé la construction du film comme il aurait abordé l'écriture d'un morceau de musique, laissant la place aux surprises, aux heureux hasards des erreurs. Les personnages du films semblent se mouvoir de manière fragile, hésitante. Caractéristiques de l'animation en 2D, l'imperfection et la vibration du trait sont donc assumées et rendent les protagonistes vivants. C'est certainement pour cela que *Fantôme* ressemble davantage aux vieux dessins animés réalisés en image par image qu'aux films d'animation contemporains.

L'ESPACE SCÉNIQUE

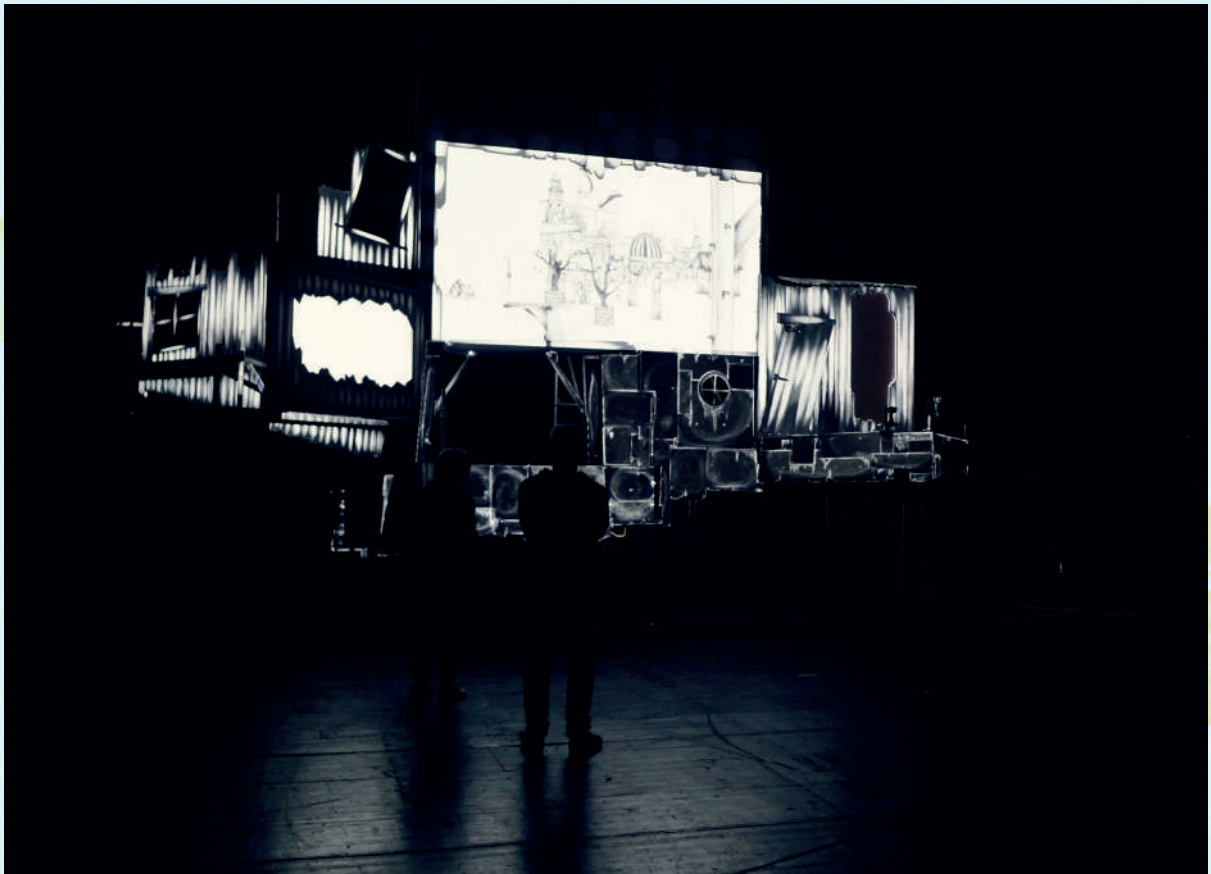
Ce spectacle a été pensé pour de grands espaces, extérieurs ou pourquoi pas intérieurs. Une cour d'école, une place de marché, un hangar, une friche industrielle, tout est envisageable. L'espace scénique doit être cerné de bâtiments ou structures qui pourront devenir de potentiels supports de projection et viendront compléter, étendre le décor. En prenant appui sur l'architecture existante, nous voulons manipuler le réel et transposer le monde de *Fantôme* au sein de celui-ci, afin de brouiller les repères. Le public sera ainsi plongé dans un espace immersif fictionnel imbriqué, fondu dans le réel.

Les constructeurs Jordan Bonnot et Mathieu Fernandez ont imaginé la scénographie comme un reflet de l'univers du film d'animation, un support de l'histoire. Elle révèle les ruines du monde dans lequel vivait *Fantôme*. L'histoire sera donc racontée, elle ne se déroule pas au présent. Sur un échafaudage de 6 mètres de hauteur se dressent d'immenses cabanes. Le public est debout. Des totems sont éparpillés autour de lui, sources sonores et lumineuses. On trouve l'écran principal de 4 mètres de longueur au centre du décor, mais il ne s'agit pas de l'unique espace de projection. La scénographie se développe tout au long du spectacle, les décors et le film sont mouvants, entraînant le public à changer de point de vue et de place, à se laisser surprendre. Cela offre également la possibilité aux interprètes de circuler d'un espace de jeu à un autre.





Décor en construction



Tests de Vidéo Mapping

ÊTRE GUIDÉ.E.S EN MUSIQUE

Plusieurs personnages semblent s'extraire du dessin animé pour être présents physiquement dans le spectacle. Les deux principaux sont interprétés par Arthur Delaval et Charlie Doublet. Évoluant dans les vestiges d'une ancienne cabane du monde de *Fantôme*, bien identifiables de par leur costume, ils ne parlent pas : leur langage est la musique. Ayant été témoins des événements, ils prennent le rôle de guides et accompagnent le public durant toute la projection du film d'animation, interagissant avec la vidéo, activant des mécanismes et se déplaçant dans le décor ou dans le public.

Arthur est familier de la technique du looping qu'il utilise pour ses spectacles et concerts. Il s'agit de créer une boucle sonore à l'aide d'une pédale de loop, puis d'accumuler les sons et les bruitages afin de construire avec cette matière une mélodie évoluant avec l'histoire. C'est à l'aide d'objets et d'instruments non-conventionnels qu'il fabrique des sons qui deviendront musique ou bruitage. Ce « bidouillage » lui permet de créer avec justesse un univers sonore instinctif et espiègle, en cohérence avec son coup de crayon et l'ensemble du projet.

Arthur a fait appel à Charlie Doublet pour qu'en binôme ils racontent l'histoire et guident le public en musique, Charlie étant proche de la sensibilité musicale d'Arthur. Également chanteur et multi-instrumentiste, avec une approche plus savante de la musique, il connaît bien la scène et a pour habitude de travailler pour le théâtre ; sa participation au projet est donc vite devenue une évidence.

Jouer la musique du spectacle en live contribue à rendre cette histoire vivante. Des inventions mécaniques sont également disposées dans le public, accompagnées de dispositifs sonores dont les bandes-son diffusées simultanément sont différentes. L'envie est d'offrir à chaque spectateur la sensation d'être intimement connecté avec ce qui arrive à *Fantôme*. Deux autres personnages, plus discrets, sont présents et reconnaissables. Ils fendent la foule et activent eux aussi des mécanismes. Ils peuvent être amenés à soutenir les musiciens en guidant eux aussi le public et en orientant le point de vue.

SORTIR DE L'ÉCRAN : UNE AUTRE MANIÈRE DE REGARDER UN FILM

Le film, bien que terminé, nécessitera de nombreux allers retours entre le logiciel de mapping et celui d'animation pour qu'il s'adapte et s'ajuste parfaitement à la scénographie et à la dramaturgie.

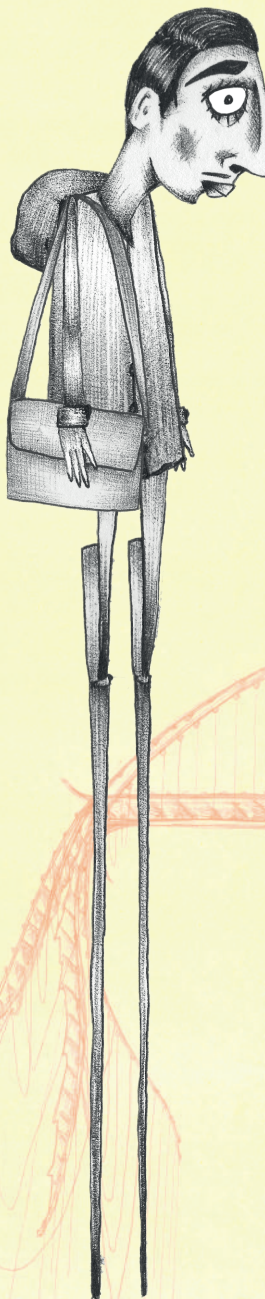
Dotée d'un écran central, la structure de la scénographie, volontairement détruite et ouverte par endroits, offre d'autres écrans de projection dédiés. Une « jupe de scène » permettra également d'étendre l'univers dans lequel voyage le personnage principal ; ce dernier pouvant même aller jusqu'à disparaître hors champ, impliquant alors l'imaginaire du spectateur.

Ce procédé de "mapping vidéo", également déjà amorcé dans *Avion Papier*, est l'outil-clé qui ouvre les portes de l'imaginaire. De par le changement radical d'échelle, il est amplifié et développé dans *Fantôme*. Le mapping s'adapte à l'endroit de jeu du spectacle, à son architecture, ce qui nécessite un travail d'ajustement avant chaque projection sur les différents lieux, rendant chaque représentation unique. Les personnages du film d'animation peuvent ainsi voyager sur différents volumes, à différentes échelles, ce qui permet de véritables profondeurs de champ. C'est la mission de Guillaume Bertrand, qui va truquer l'espace scénique et public pour en faire un théâtre optique où images fictives projetées et objets réels seront en interaction. L'art numérique offre à la fois une possibilité de fascination contemplative mais permet aussi l'interaction avec le public, en créant une bulle immersive autour de lui.

Mais la projection ne s'arrête pas aux écrans de la structure... Musiciens et machinistes seront également équipés de vidéoprojecteurs mobiles pour permettre de projeter des séquences vidéos depuis le public sur les façades d'immeubles existantes, venant renforcer et embellir le vivant, l'espace public lui-même devenant à son tour écran. Nous aurons nos propres outils de projections qui devront s'adapter à l'environnement.

Avec le souhait de surprendre le spectateur et de démultiplier les possibilités de projection du film, nous sommes également allés chercher des procédés plus anciens, plus artisanaux, du côté des marionnettes et du théâtre d'ombre. À l'image du travail de Julia Dantonnet, nous utiliserons des lanternes magiques pour projeter des ombres sur les parois alentour, et nous projetterons des diapositives du film à l'aide de lampes torches. Ce souhait de mêler projection artisanale et mapping vidéo nous semblait correspondre à l'univers global de *Fantôme*, entre bricolage low-tech et art numérique.

BROUILLER LES FRONTIÈRES ENTRE FILM ET RÉALITÉ



La structure du décor est en quelque sorte un schéma de la ville de *Fantôme*. Les éléments architecturaux clés du film, qui ont été reproduits à échelle humaine dans la scénographie, sont des espaces de jeu et de projection (une cabane, un ponton, une porte...). Ils peuvent agir à la fois comme des balises, des points de repère importants au déroulé et à la temporalité de l'histoire en étant directement liés à l'image (tremblement de la structure au passage d'un train, vrais écrans qui tombent lors de la révolte...) mais aussi perturber les perceptions du spectateur en estompant les limites entre virtuel et réel. Dans le même ordre d'idées, une des portes présentes dans le dessin animé sera construite réellement sur la structure, afin que son ouverture dans le dessin animé devienne réelle.

Pour poursuivre cette volonté d'altérer les frontières entre le film et le réel, nous avons également cherché à appliquer le même procédé sur les personnages. En évoluant sur le même plan et à la même échelle, comédiens, machinistes et personnages du film pourront cohabiter et interagir au sein du même monde, pouvant même aller jusqu'à se confondre, le vivant pouvant interférer sur le numérique en temps réel, et inversement. Nous utiliserons une caméra reliée directement au logiciel de mapping. Les mouvements des comédiens pourront alors modifier en temps réel l'image projetée, la faire apparaître ou évoluer, et certains éléments du film pourront sortir physiquement de l'écran : le poisson montgolfière du dessin animé continuera sa route dans le public sous forme de ballon d'hélium, une lanterne chinoise s'envolera dans le lointain du ciel...

Bien plus qu'un simple film, *Fantôme*, en combinant savoir-faire artisanal et art numérique, animation et spectacle vivant, manipulation d'objets et projection, musique et théâtre, nous promet une expérience immersive unique et totale, où l'espace public, transformé le temps d'un spectacle, ne sera plus jamais regardé de la même manière.

LIENS UTILES

Fantôme - Présentation aux Plateaux du Groupe des 20 Théâtres d'Île de France : <https://youtu.be/1iSmWPTQ0fc>

Avion Papier - TEASER - <https://vimeo.com/222642138>

Plasticien - Pierrick sorin : <https://www.youtube.com/watch?v=QDhm07RVuyw>

Musique

Pascale comelade - <https://www.youtube.com/watch?v=DV7k9DETvA>

Yann Tiersen - <https://www.youtube.com/watch?v=erpnq7SwcCs>

Jeu vidéo

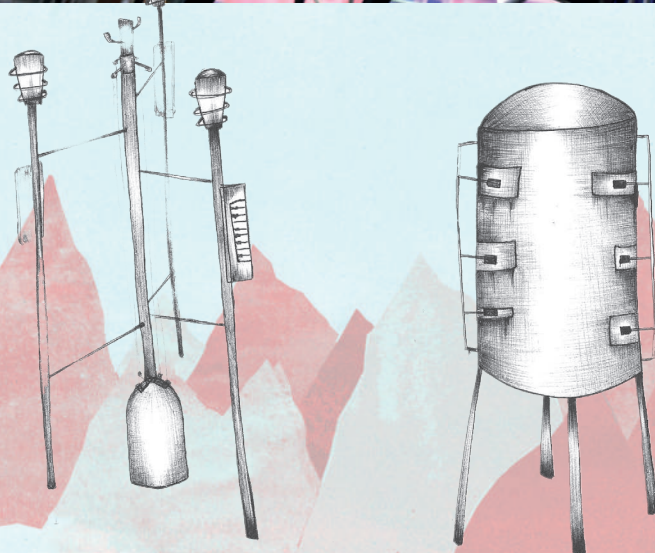
Machinarium - Amanita design - <https://www.youtube.com/watch?v=uwZBdWRSBRs>

Gris - Nomada studio - <https://www.youtube.com/watch?v=gxECQlrxhbw>

Livre

Max et les Maximonstres - Maurice Sendak - <https://www.youtube.com/watch?v=0uNU7eYQyBg>

INSTALLATIONS MÉCANIQUES ET SONORES



CALENDRIER DE CRÉATION

RÉSIDENCES 2020

Dessins, animation, montage et scénario - hiver /automne - 1 personne
Construction du décor - du 4 au 23 décembre - 3 personnes - L'Abattoir
CNAREP/Chalon-sur-Saône (71)

RÉSIDENCES 2021

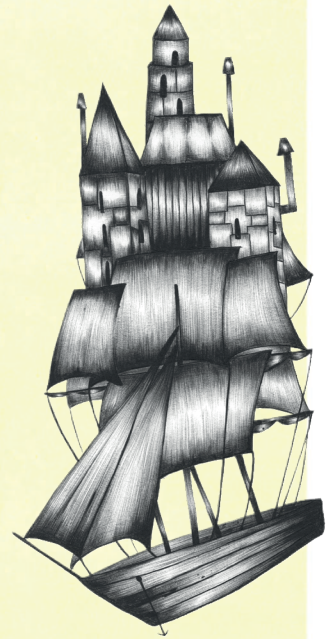
Construction du décor - du 4 au 15 janvier - 3 personnes - L'Abattoir CNAREP/Chalon-sur-Saône (71)
Réalisation du dessin animé - du 25 au 31 Janvier - 1 personne - Espace Périphérique/Paris (75)
Réalisation du mapping vidéo + Construction du décor - du 1 au 13 février - 4 personnes - Théâtre du Port Nord/Chalon-sur-Saône (71)
Réalisation du mapping vidéo - 8 au 14 mars - 4 personnes - La Transverse/Corbigny (58)
Construction d'instruments mécaniques - 29 mars au 4 avril - 3 personnes - Vache qui rue/Moiran-en-Montagne (39)
Réalisation du mapping vidéo (à la table) - 8 au 12 Avril - 2 personnes - La Méandre/Chalon-sur-Saône (71)
Réalisation du mapping vidéo (à la table) - 30 Août au 10 septembre - Théâtre du Port Nord/Chalon-sur-Saône (71)
Réalisation du mapping vidéo (à la table) - 25 au 30 octobre - 2 personnes - Maisons Folie Wazemmes et Moulins/Lille (59)
Création musicale - 01 au 05 novembre, 28 novembre au 02 décembre et 19 au 23 décembre - 2 personnes - Cave à musique/Mâcon (71)

RÉSIDENCES 2022

Spatialisation vidéo - 10 au 14 janvier - 4 personnes - La Lisière/ Bruyères-le-Châtel (91)
Création musicale - 24 au 29 janvier - 2 personne - La Galpon/Tournus (71)
Finition décors - 31 janvier au 13 février - 2 personnes - L'Abattoir CNAREP/Chalon-sur-Saône (71)
Residence transport - 31 janvier au 13 février - 2 personnes - La Méandre/Chalon-sur-Saône (71)
Création musicale - 15 au 19 février - 2 personne - L'Arrosoir/ Chalon-sur-Saône (71)
Création musicale - 4 au 11 avril - 2 personne - La Méandre/Chalon-sur-Saône (71)
Réalisation du mapping vidéo - 3 au 10 mars - 2 personnes - La Transverse/Corbigny (58)
Réalisation du mapping vidéo - 16 au 20 mai - 4 personnes - Furies/Châlons-en-Champagne (51)
Création musicale - 9 au 13 Août - 2 personne - La Méandre/Chalon-sur-Saône (71)
Construction des totems musicaux et lumineux - 17 au 30 octobre - 2 personnes - L'Abattoir CNAREP/Chalon-sur-Saône (71)
+ Création de la bande son (voix off) - 10 au 23 octobre - 1 personne
+ Création des costumes - 10 au 23 octobre - 1 personne
Création musicale - Du 14 au 27 Novembre - 2 personne - Furies/Châlons-en-Champagne (51)
Spatialisation sonore - 5 au 14 décembre - 4 personnes - en cours

RÉSIDENCES 2023

Création musicale - 11 au 16 Janvier 2023 - 2 personnes - Théâtre Cinéma La Mouche - Saint-Genis Laval (69)
Création musicale - 30 Janvier au 12 Février 2023 - 2 personnes - en cours
Construction régie - 30 janvier - 3 Février 2023 - 2 personnes - en cours
Mise en scène/répétitions - 27 au 19 mars - 7 personnes - L'Atelier 231/Sotteville lès Rouen (76) - En cours
Mise en scène/répétitions - 3 au 23 Avril - 8 personnes - Le Sablier/Dives-sur-Mer (14) - Le Sablier/ Dives-sur-mer (14)
+ Scénographie - tissus - 1 personne
Répétitions finales - 22 mai au 30 juin - 7 personnes - Théâtre du Port Nord/Chalon-sur-Saône (71)
Répétitions - 30 mai au 1 juin - 6 personnes - La Passerelle/Gap (05)



CALENDRIER DE DIFFUSION

2/3 juin 2023 : La Passerelle - Scène Nationale - *Tous Dehors !* - GAP (05) - Première

10 juin 2023 : *Furies* - Chalon en Champagne (51)

17 juin 2023 : Théâtre de la Nacelle - Aubergenville (78)

4 Juillet 2023 : Théâtre Cinéma La Mouche - Saint-Genis Laval (69)

8 Juillet 2023 : PIVO - Théâtre en territoire - La Roche-Guyon (93)

14 juillet 2023 : La Sablier - *Récidives* - Dives-sur-Mers (14)

20/21/22 Juillet 2023 : *Chalon dans la rue* - Chalon-sur-Saône (71) - option

31 Août 2023 : *Détours en Tournugeois* - Tournus (71)

Dates à préciser : Maisons Folie Wazemmes et Moulins/Lille ; Cave à musique/Mâcon ; Espace des Arts/Chalon-sur-Saône ; Les Deux Scènes/Juvisy ; Festival du cinéma d'animation - Cinesmascotte /Tournus ; Ville de Pantin ; Centre d'Art Numérique/Enghein-les-bains ;

ÉQUIPE DE CRÉATION

Arthur Delaval : Direction artistique, musique et interprétation

Jordan Bonnot : Direction technique, régie générale, création lumière

Charlie Doublet : Musique et interprétation

Mathieu Fernandez : Construction, machiniste

Guillaume Bertrand : Animation et mapping, technicien vidéo

Marie Dupasquier : Construction

Aurélien Blandeau : Construction

Pierre Lacour : Régie son

Laura Dahan : Mise en scène

Manuel Marcos : Mise en Scène

Marc Prépus : Regard extérieur

Julie Honoré : Création costume

Maëlle Ghulam Nabi : Écriture

Lucie Paquet : Regard extérieur

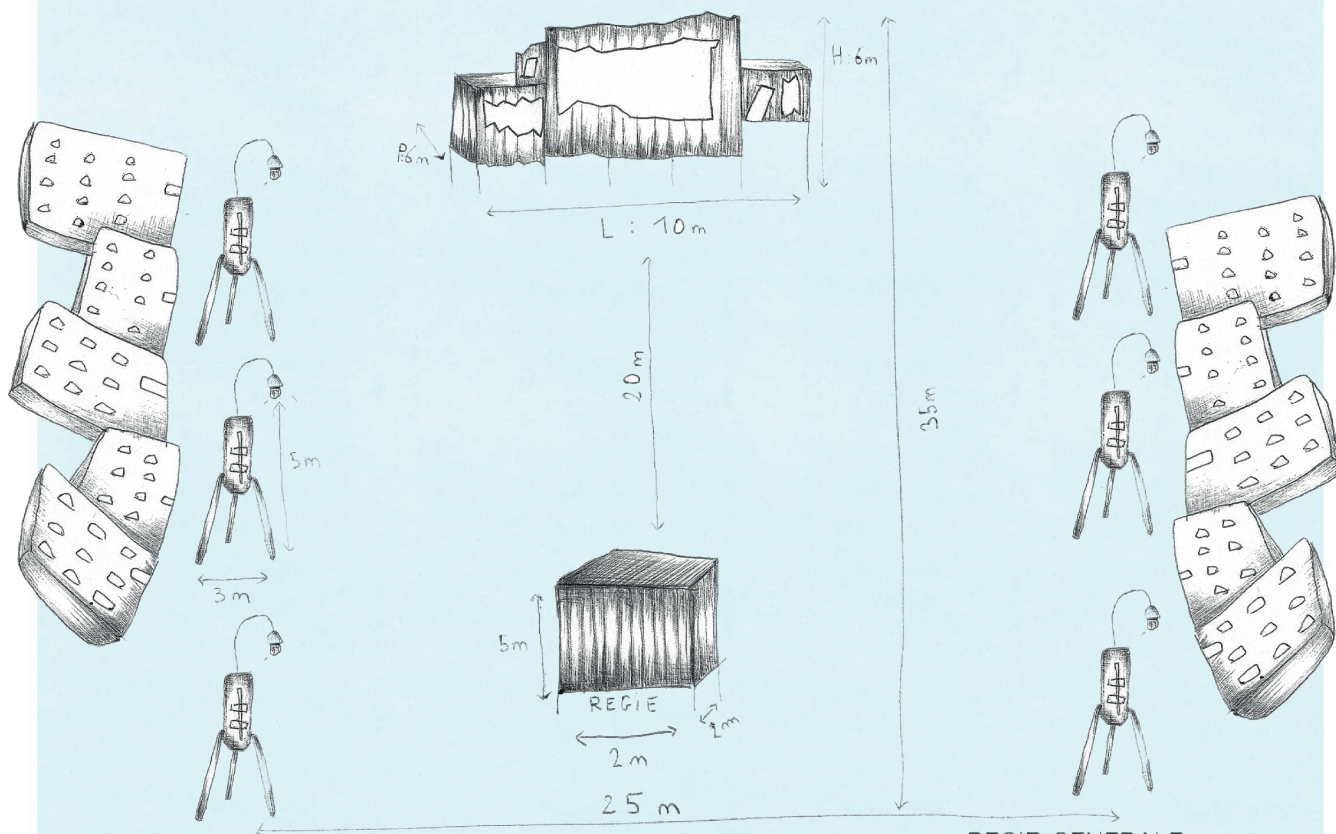
Clémence Lambey : Regard extérieur - production/diffusion

Mélissa Azé : Regard extérieur

AVEC LE SOUTIEN

La Passerelle Scène Nationale de Gap (05) ; L'Abattoir CNAREP - Chalon-sur-Saône (71) ; L'Espace Périphérique - Mairie de Paris - Parc de la Villette (75) ; Le Club des Six - réseau Arts de la Rue en Bourgogne Franche-Comté ; La Transverse - Espace de création - Corbigny (58) ; La Vache qui rue - Moirans en Montagne (39) ; *Furies* - Chalon en Champagne (51) ; Maisons Folie Moulin/Wazemme - Lilles (59) ; Théâtre du Port Nord - Chalon-sur-Saône (71) ; La Cave à musique - Mâcon (71) ; La Lisière - Bruyères-le-Châtel (91) ; Le Sablier - Dives-sur-mer (14) ; Les Bord de Scènes - Juvisy-sur-Orges ; Espace des Arts - Chalon-sur-Saône (71) ; Le Théâtre-Cinéma La Mouche - Saint Genis Laval (69) ; Atelier 231 - Sotteville-lès-Rouens (76) ; La Galpon - Tournus (71) ; L'arrosoir - Chalon-sur-Saône (71) ; Théâtre La Nacelle - Aubergenville (78) ; Le Groupe des 20 Théâtres d'Île de France ; Réseau Risotto - Île de France

Le Département de Saône-et-Loire ; La Drac Bourgogne Franche Comté ; La Région Bourgogne Franche-Comté ; Le CNC - DICRéAM



IMPLANTATION FANTÔME

REGIE GENERALE :
 JOCCO : 06 03 76 22 21
 jocco.lameandre@gmail.com

ACCUEIL

Spectacle en extérieur, qui se joue à la tombée de la nuit.

Jauge : 1000 personnes

Durée : 60 min

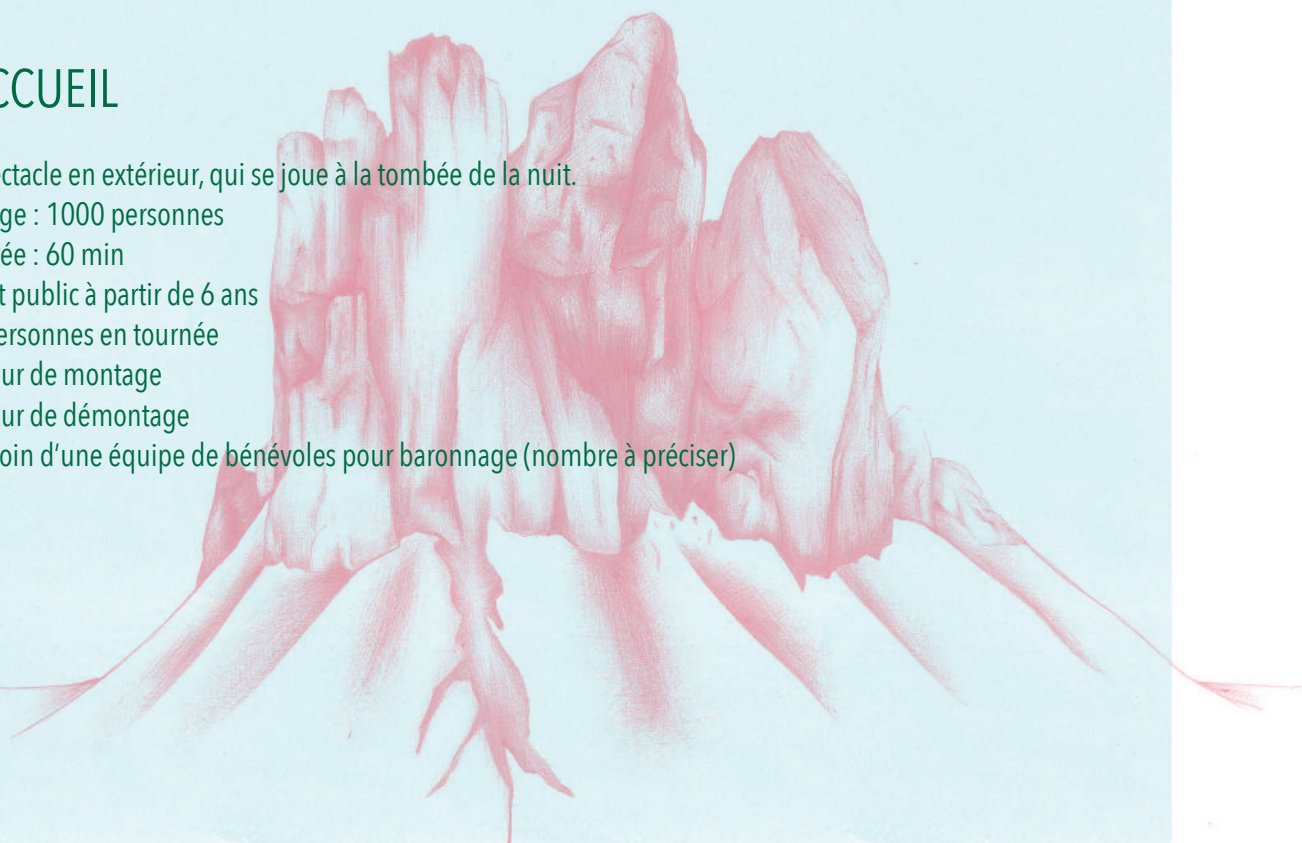
Tout public à partir de 6 ans

7 personnes en tournée

1 jour de montage

1 jour de démontage

Besoin d'une équipe de bénévoles pour baronnage (nombre à préciser)





ARTHUR DELAVAL - AUTEUR

Je suis un musicien et bidouilleur, gribouilleur de dessins animés.

J'ai débuté mon parcours artistique à l'école des Beaux Arts de Chalon-sur-Saône où j'ai pu expérimenter la création plastique à travers différentes techniques (peinture, vidéo, dessin, installation).

En parallèle, j'ai intégré plusieurs projets de musique, en pratiquant différents instruments dans différents styles. J'y ai trouvé une autre façon de m'exprimer.

En 2007 j'ai intégré le Collectif Alteréaliste qui deviendra le Collectif la Méandre en 2015.

Dans ce cadre façonné autour des rencontres et des croisement de disciplines, j'ai pu développer une palette de projets en tant que comédien ou musicien, parfois même un juste équilibre entre les deux. C'est ici qu'est né *Avion Papier*, fusion entre création plastique et musicale (création 2017) qui m'a rendu presque célèbre ! Aujourd'hui, je travaille sur un nouveau volet, *Fantôme*, un gigantesque ciné-concert en espace public. Je joue également un solo de Rock'n'roll, *Bisou Mamie*, avec lequel j'ai récemment enregistré un album et tourné six clips lors du confinement.

Essayer des choses est ce qui m'anime depuis toujours...

Musique

Bisous Mamie / OUI OUI OUI / Girls Ananas / Pom Pom Galli / Black Balls / Bullstooop / Nigdina / Timtamar

Spectacles

Collectif La Méandre : *Fantôme / Avion Papier / Bulles*

Collaborations

Cie Les Armoires Pleines : *Une vue de l'esprit*

Les Philosophes Barbares : *Une chaire périssable / Nom d'une pipe / Z / Ce n'est pas que des salades*

Cie Les Fugaces : *Guet-Appens poétique / Escapade(s)*

Programmation musicale

Festiculles (Culles-les-Roches) et La Méandre (Chalon-sur-Saône)



COLLECTIF LA MÉANDRE

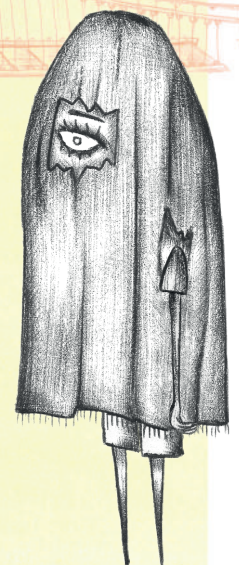
La Méandre est un collectif d'une vingtaine d'artistes pluridisciplinaires. Il.elle.s sont plasticien.e.s, scénographes, auteurs.e.s, comédien.ne.s, photographes, musicien.ne.s, danseur.euse.s... et s'entraident dans leur dynamique de création artistique.

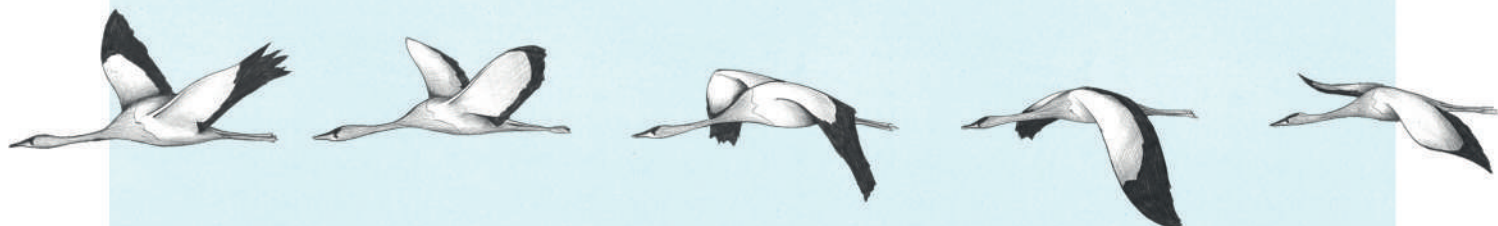
La Méandre est une forme flottante, mouvante, insaisissable, tentaculaire, qui aime chatouiller l'espace public mais pas que, rencontrer de très près le public et questionner sa place, aller vers les terrains glissants et immersifs, brouiller les frontières entre les pratiques.

La Méandre est aussi un lieu autogéré, un chantier ouvert permanent propice aux échanges et aux rencontres interdisciplinaires entre artistes de tous horizons. Basés au Port Nord de Chalon-sur-Saône, ses hangars accueillent de nombreuses compagnies en résidence.

Elle regroupe également deux associations Collectif La Méandre et La Méandre Compagnie, à la fois volontairement poreuses et cultivant une différenciation dans leurs fondements, leurs engagements et leurs activités.

Pierre ACOBAS ; Olivier Baudu ; Guillaume Bertrand ; Anaïs Blanchard ; Aurélien Blandeau ; Angèle Bidon ; Jordan Bonnot ; Arthur Delaval ; Marie Dupasquier ; Jane Fournier ; Mathieu Fernandez ; Cédric Froin ; Anne-Chloé Jusseau ; Julie Honoré ; Pierre Lacour ; Clémence Lambey ; Maëlle Le gall ; Émilie Léveillée ; Manuel Marcos ; Fanny Quément ; Zaïna Zouheyri





CONTACTS

Production-diffusion / CLÉMENCE LAMBEY
amour.lameandre@gmail.com
06.52.00.24.72

Artistique / ARTHUR DELAVAL
arthur.lameandre@gmail.com
06.76.25.07.64

