

**PRODUCTION LA RUSE  
BÉRÉNICE LEGRAND**



# FAIRE SOI.E



**DOSSIER PÉDAGOGIQUE**

# FAIRE SOI.E

## DOSSIER PÉDAGOGIQUE

## PRESENTATION

### La Ruse

Créée en 2013, La Ruse est une compagnie de danse contemporaine engagée dans la création et le partage de projets résolument ou subtilement interActifs. Elle soutient les projets conçus par Bérénice Legrand. Son désir permanent est de penser des projets protéiformes où la danse, l'attention au corps et l'imaginaire seront perçus comme nécessaires dans le quotidien de chacun.e.

Tous les projets artistiques de La Ruse sont des espaces d'expérienceS et de pratiqueS, faisant émerger l'art comme vecteur de lien social, fondamental dans la construction d'une société sensible, inclusive, engagée, curieuse et en réflexion permanente.

## SOMMAIRE

Présentation	P3
Faire Soi.e : Equipe de création ?	P4
Axe un : La Planète Punk	P6
Axe deux : La construction de soi	P8
Axe trois : Un costume carapace	P10
Axe quatre : La Métamorphose	P12
Contacts	P15

### Faire Soi.e en quelques mots

Faire soi.e révèle la découverte d'une créature en perpétuelle métamorphose. Chaque jour, chaque heure, elle se façonne, se sculpte, se zippe, se raccommode, se protège au grès de ses trépignements intimes et à l'affût des regards. Par le prisme de la créativité et l'exaltation à pouvoir se ré-inventer au quotidien, Faire soi.e invite à une réflexion autour de la quête d'identité. Avec la furieuse envie de partager cette vision avec la jeunesse #No future #planetepunk

### Distribution

Conception et chorégraphie	Bérénice Legrand
Interprétation et complicité à la chorégraphie	Mélanie Favre
Création costume	Mélanie Loisy
Composition musicale	Benjamin Collier
Création et régie lumière (format plateau)	Rémi Vasseur
Scénographie (format plateau)	Philémon Vanorlé
Assistants en tournée	Laura Simonet ou Maxime Vanhove
Production, administration	Céline Luc
Communication et assistante au développement	Justine Trichot
Diffusion	Lucie Ebalard

### Teaser

Cliquez [ICI](#) pour découvrir le teaser de **Faire soi.e**

## FAIRE SOI.E : ÉQUIPE DE CRÉATION

### Bérénice Legrand - Chorégraphe

QUI ES-TU ?

Une femme déterminée (avec un cœur d'artichaut) qui rêve d'une société où l'on dansera toujours sur la haine et le mépris.

QUI ÉTAIS-TU HIER A 18H53

L'heure fatale où tu te sens à la fois working girl, maman ourse, Beyoncé au réveil, la mousse de la bière et les bulles du champagne.

SI TU ÉTAIS UNE MATIÈRE TEXTILE ?

Du sequin rose fluo face A et rouge sanguin de l'autre.

TON COTE PUNK ?

Le besoin incessant de prolonger le slogan punk #No future par « Nous sommes notre futur ».

TON TITRE PRÉFÈRE DES CLASH ?

Rock the casbah.

PITCH MOI **Faire soi.e** EN 5 MOTS CLES

Solo, identitéS, euphorisant, safe place, bouillonnement.

### Mélanie Favre - Interprète

QUI ES-TU ?

Je suis un petit être d'1m60.

QUI ÉTAIS-TU HIER A 18H53

Un casseuse de cloison, à taper dans des murs, pseudo experte en bricolage.

SI TU ÉTAIS UNE MATIÈRE TEXTILE ?

Une matière mixte avec du poil synthétique, douce et réconfortante à l'extérieur et qui protégera du vent par l'intérieur, pour garder la douce chaleur du corps.

TON COTE PUNK ?

Les modifications corporelles j'imagine.

TON TITRE PRÉFÈRE DES CLASH ?

Straight to hell.

PITCH MOI **Faire soi.e** EN 5 MOTS CLES

Transformation, démultiplication, oser, sans fin, ludique.

### Benjamin Collier - Compositeur

QUI ES-TU ?

Un astronaute belge à la retraite.

QUI ÉTAIS-TU HIER A 18H53

Un ours dans sa grotte.

SI TU ÉTAIS UNE MATIÈRE TEXTILE ?

Du skay.

TON COTE PUNK ?

Mon côté knup.

TON TITRE PRÉFÈRE DES CLASH ?

Lost in the supermarket.

PITCH MOI **Faire soi.e** EN 5 MOTS CLEFS

Poil, guitare, larsen, cordes, frottement.

### Mélanie Loisy - Costumière

QUI ES-TU ?

Une bricoleuse multimesdoigts.

QUI ÉTAIS-TU HIER A 18H53 ?

Une festivalière frigorifiée.

SI TU ÉTAIS UNE MATIÈRE TEXTILE ?

La laine, douce ou piquante.

TON COTE PUNK ?

On s'en fout !

TON TITRE PRÉFÈRE DES CLASH

Tommy Gun.

PITCH MOI **Faire soi.e** EN 5 MOTS CLES

Naissances, exploration, espiègle, singularité, étrangeté.

### Rémi Vasseur - Créateur lumière

QUI ES-TU ?

Je suis Rémi, nordiste élevé dans la campagne entre les monts de Flandres à quelques kilomètres de la Belgique. Je suis régisseur, éclairagiste et scénographe ayant acquis mes compétences au fil d'expériences d'abord associatives puis professionnelles au travers de différentes disciplines des arts et du spectacle vivant.

QUI ÉTAIS-TU HIER A 18H53 ?

La même personne mais avec quelques certitudes de moins et quelques questions de plus.

### Philémon Varnolé - Scénographe

QUI ES-TU ?

Un compagnon de route.

QUI ÉTAIS-TU HIER A 18H53 ?

Un pigeon des villes.

SI TU ÉTAIS UNE MATIÈRE TEXTILE ?

Une moquette événementielle monochrome, très vive.

TON COTE PUNK ?

Absurde, irrévérence.

TON TITRE PRÉFÈRE DES CLASH

Aux armes aux armes et caetera ?

PITCH MOI **Faire soi.e** EN 5 MOTS CLES ?

Baudruche, immanence, suspension, mue, puissance.

SI TU ÉTAIS UNE MATIÈRE TEXTILE ?

Un coton épais et doux.

TON COTE PUNK ?

Tout, sauf la face.

TON TITRE PRÉFÈRE DES CLASHS

Rock the casbah. Evidemment.

PITCH MOI **Faire soi.e** EN 5 MOTS CLES

Energies, expériences, croissance, possibles et questionnement perpétuel.

# Axe Un : La planète punk

## Note d'intention

La culture punk, qui émerge dans l'Angleterre puritaine des années 70, revendique une inventivité dans les manières d'être, de paraître et d'agir. Le bricolage des vêtements, l'autoréalisation et le Do It Yourself participent à cette énergie créatrice, à la fois spontanée et revendicative.

Parler du punk, ce n'est pas que parler look et musique. Le punk c'est une « gueulante », une ouverture décalée sur le monde. C'est être idéaliste et réaliste à la fois. Ne jamais baisser les bras et rester attentif à bouger les normes.

« Le punk c'est traiter tous les êtres humains de façon exemplaire » Joe Strummer  
C'est donc avant tout l'état d'esprit, l'éthique, l'art de vivre de ce courant qu'il nous intéresse de saisir. Car le punk c'est bel et bien créer sans attendre que les voies préexistantes ne s'ouvrent à nous. A chacun de créer son « No future ».



## Les références

Réf 1 - Philippe Liotard

[Le corps punk, de la transgression à l'innovation](#)

45 min

Réf 2 - The Clash

[The Clash - discographie](#)

30 min

Réf 3 - Alexandra Bosa

[La planète punk une contre société -](#)

15 min

Réf 4 - Danse et rock - Numéridanse

[40 ans de Danse et de Rock](#)

60 min

Réf 5 - France Culture, la série documentaire

[Punk, génération No Future](#)

3h30

## Les mises en pratique

### Mise en pratique 1 - Atelier d'écriture

En recherchant et t'inspirant des fondements du mouvement punk des années 70, basés sur un certain nombre de revendications, de valeurs, de contestations, d'espoirs, écris un manifeste ou des slogans de ta société rêvée.

Ceci à partir des débuts de phrases suivantes :

Nous rêvons de  
Nous refusons que  
Nous crions : « »  
Nous exigeons  
M'énerve pas, sinon  
Nous sommes  
Nous pensons que  
Nous avons besoin  
Laissez-nous

Les textes peuvent être enregistrés ou transformés plastiquement (ex : pancartes)

1. Recherche historique et politique

2. Atelier d'écriture

3. Exploitation libre des écrits

### Mise en pratique 2 - Recherche musicale

Crée ton top 10 des meilleurs titres, reprises, remix, sample du répertoire musical rock et/ou punk. Pour partager ces musiques, la playlist peut être présentée sous forme de blind test.

1. Recherche musicale

2. Ecoute et sélection

3. Présentation / Blind test

### Mise en pratique 3 - Exploration corporelle

A partir de vidéos extraites de la ref 4 ou de vidéos live de concerts ou autres sources photo/vidéos, compile une liste de mots qui caractérisent les gestes et les attitudes du courant rock punk. Puis complète la recherche avec 10 gestes à enchaîner et à interpréter avec ton propre corps. Finalise l'exploration librement avec les inspirations de mots et de gestes sélectionnés.

1. Recherches vidéo et/ou photo

2. Analyse-sélection de mots clés

3. Extension vers un travail corporel

### Mise en pratique 4 - Atelier d'arts plastique

A partir de la ressource de la ref 2, crée ton fanzine\* personnalisé.

1. Découverte de la vidéo

2. Création plastique

3. Exposition collective

fanzine\* : Petite revue de bandes dessinées, de science-fiction, de musique, etc., rédigée par des amateurs.

# Axe Deux : La construction de soi

## Note d'intention

**Faire soi.e** invite à regarder la quête d'identité par le prisme de la créativité. C'est une manière de penser la construction de soi avec la trépidante exaltation de se ré-inventer sans cesse. Une manière de revendiquer sans complexe les joyeuses complexités qui habitent chacune de nous. Comment ne pas parler de différence mais de singularité?

**Faire soi.e** souhaite partager une vision de la construction de soi comme un acte de résistance politique. « L'identité est un processus hautement dynamique » J. Arnett  
Il y a, à travers ce projet, l'intime conviction que nous nous fabriquons tous.tes au quotidien. Nous pouvons endosser des identités multiples, s'en séparer pour laisser de la place à d'autres, les superposer, les créer en réaction au monde extérieur, se laisser happer par un trépignement intime et le laisser gagner du terrain... Sommes-nous parfois des mensonges ?

**Faire soi.e** souhaite évidemment par ce questionnement autour de l'identité inclure une réflexion sur les questions de genre. Nous faisons jaillir sous nos yeux des personnages souvent sur le fil, non-binaires et « gender fluides ». Une manière de redessiner des nouveaux contours d'identités, floutant les lignes strictes que la société veut parfois véhiculer.



## Les références

**Réf 1 - Sébastien Thème - France Culture**  
[Les queens "drag" la France](#)

60 min

**Réf 2 - Les Portraits de Bernard Pivot**  
[Best of des portraits de B.Pivot](#)

30 min

**Réf 3 - Fouloscopie**  
[4 tests psychologiques](#)

15 min

**Réf 4 - Irvin Anneix**  
[Web Série "Cher Futur Moi"](#)

60 min

**Réf 5 - A nos 20 ans - l'âge de venir au monde - France Culture**  
[Episode 10/20 : C'est qui moi ?](#)

14 min

## Les mises en pratique

### Mise en pratique 1 - Atelier d'écriture et/ou vidéographique

A la manière de "Cher futur moi" (ref.4), une websérie qui invite des participant\*es, entre 15 et 20 ans, à se confier, face caméra, à leur moi du futur, écris une lettre/ réalise une vidéo à celui ou à celle que tu seras dans 10 ans.

1. Découverte du concept vidéo
2. Atelier d'écriture
3. Mise en forme graphique (écrit / plastique / vidéo) selon le temps imparti

### Mise en pratique 2 - Atelier plastique

A la manière des jeux "personnages à habiller" découpe dans des magazines des vêtements, accessoires, éléments de corps, expression du visage pour te représenter. Mais qui veux-tu représenter ?!

1. Sélection d'images, découverte de magazines variés
2. Conception et réalisation plastique
3. Exposition collective

### Mise en pratique 3 - Atelier d'écriture

Ecris ton portrait décalé à partir des phrases suivantes (uniquement avec des adjectifs)

- Les adultes disent de moi que je suis
- Mes ami·e.s disent de moi que je suis
- Pourtant je suis ..
- Et je rêve d'être ..

Tu peux aussi retranscrire certains adjectifs en Emoji puis les interpréter avec une posture ou un geste et créer une séquence chorégraphique.

1. Temps de recherche collective
2. Écriture
3. Extension corporelle

### Mise en pratique 4 - Atelier d'écriture

A partir de la Réf 2, écris ton portrait chinois à la méthode de Bernard Pivot. Choisis en grand groupe les questions du portrait puis réponds-y en un temps express.

1. Découverte du concept vidéo
2. Discussion collective
3. Interview

# Axe Trois : Un costume carapace

## Note d'intention

L'univers du textile est par extension au coeur de la pièce.

Un costume modulable mettant en exergue les multiples enveloppes métaphoriques que l'interprète se confectionne face aux tumultes de la vie. Nous nous enveloppons tantôt d'une peau soyeuse, crantée, d'une fourrure retournée ou d'une armure en métal. Nous nous zippons, arrachons, raccommmodons, épinglons, customisons, cachons, perçons, teignons à tout va.

Pour cette créature, ce sont ses transformations quotidiennes. Ses créations nécessaires. A l'image de la métamorphose des vers à soie.

Support ludique, multifonction et attisant la curiosité tout au long de la pièce, ce costume modulable soutient également notre choix d'absence de décor pour ce projet hors les murs.

*"Faire soi.e constitue un défi exaltant. Il s'agit de concevoir un costume unique et multiple. Un vêtement comme moyen d'expression, qui offre à ce personnage-créature le moyen de révéler ou de traverser des états de corps et d'âme pluriels, qu'il remanie sans cesse.*

*Un temps de recherche iconographique a été insufflé en amont de la création. Nous avons trié ces images en fonction des volumes, matières, esthétiques, possibilités de jeu, imaginaires ou encore références que nous souhaitions explorer (...) puis nous avons posé les bases de la conception souhaitée : Un costume armure et cocon, (...) léger et ludique, (...) bestial et primitif, une seconde peau à la frontière entre horreur et beauté, un costume caméléon des humeurs. Un costume bagage qui camoufle ou expose l'intime." Mélanie Loisy*



## Les références

**Réf 1 - Cécilia Bengolea et François Chaignaud**

[Les Sylphides - Numéridanse](#)

45 min

**Réf 2 - Inspirations plastiques**

[L'oeuvre d'Erwin Wurm](#)

[L'oeuvre de Guda Koster](#)

[L'oeuvre d'Annette Messenger](#)

[L'oeuvre d'Oskar Schlemmer](#)

30 min

**Réf 3 - Mark Tompkins**

[Under my skin - Numéridanse](#)

30 min

**Réf 4 - Fernand Léger**

[L'oeuvre Picturale de Fernand Léger](#)- Centre Pompidou

60 min

**Réf 5 - Françoise Dolto**

[Paroles pour adolescents ou le complexe du homard](#)- Edition Gallimard

Temps de lecture

## Les mises en pratique

### Mise en pratique 1 - Atelier d'écriture

En piochant dans la liste de verbes suivant, raconte ta journée d'hier (actions, émotions, rencontres, observations, pensées) : zipper, arracher, raccommoder, épingler, customiser, coudre, tricoter, assembler.

1. Exposition des mots

2. Distribution et écriture

3. Lecture

### Mise en pratique 2 - Atelier plastique et corporel

A partir d'un vêtement XXL, explore des mouvements qui permettent de : se cacher de multiples façons, se transformer et créer des personnages à l'allure fantastique.

1. Recherche de vêtements

2. Recherches de mouvements possibles

3. Création d'une séquence dansée

### Mise en pratique 3 - Atelier pratique

Recherche 10 utilisations possibles d'un même vêtement. Puis affine ta recherche en définissant 10 gestes précis.

Puis affine encore ta recherche en stylisant tes gestes avec l'imaginaire de personnages connus ou pas.

1. Recherche corporelle collective

2. Exploration individuelle

3. Exposition des gestes/histoires

### Mise en pratique 4 - Atelier plastique

A partir des oeuvres de la ref. 3, construis iconographiquement ton propre costume carapace.

1. Etude des oeuvres

2. Echange collectif

3. Elaboration plastique

### Mise en pratique 5 - Atelier plastique

Des millions d'espèces de crustacés, d'insectes, de myriapodes (mille-pattes), de chélicérates (araignées, scorpions) et de certains vers marins, ont un squelette externe inextensible et sont contraints de croître par mues successives au cours de leur existence. Le processus de mue (ecdysis) leur permet de grandir en taille en renouvelant périodiquement leur cuticule. Et toi, de quelle matière et de quelle forme serait la carapace qui te protège des attaques extérieures mais qui t'empêche aussi de grandir ?

1. Recherche individuelle

2. Echange collectif

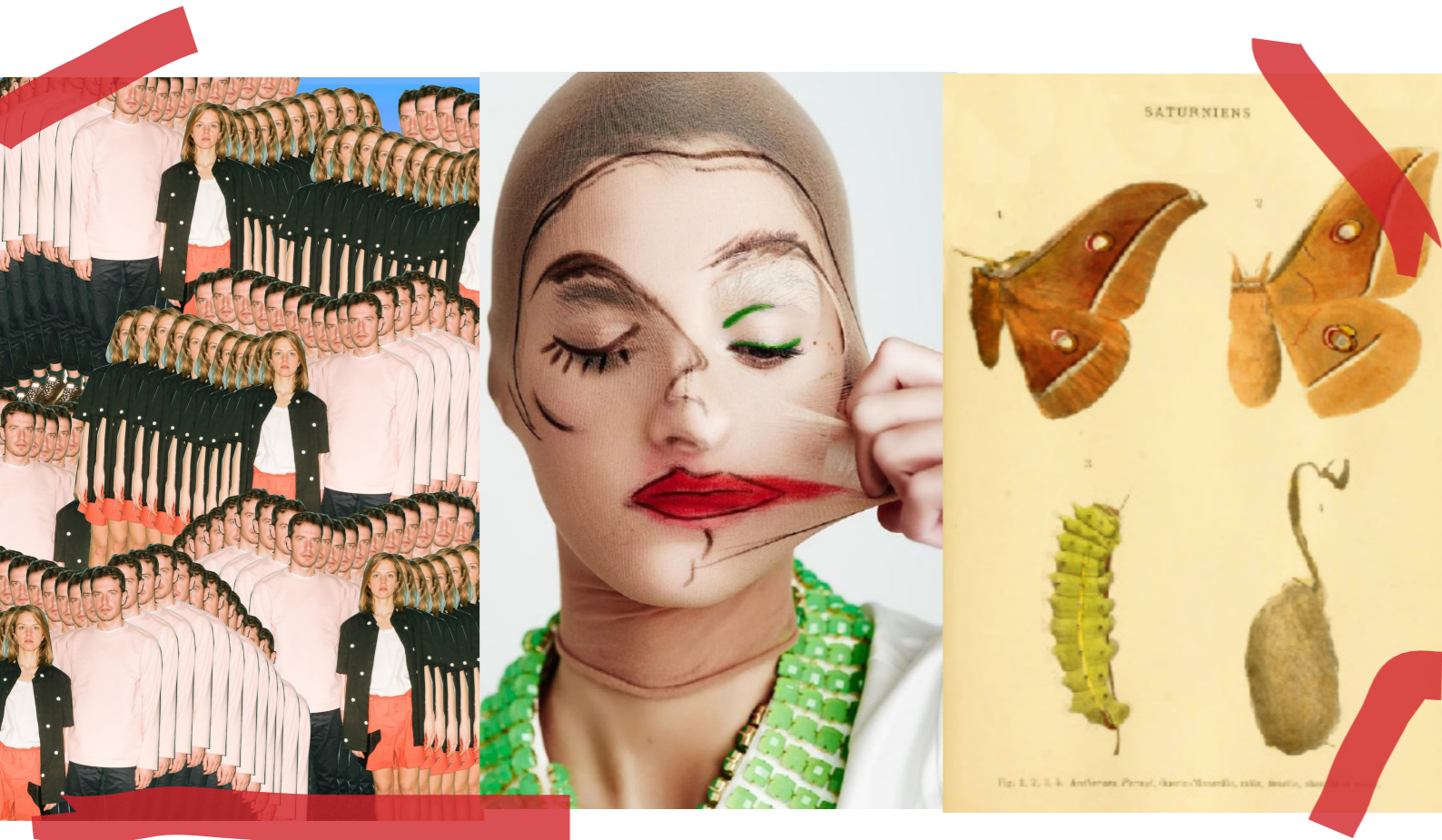
# Axe Quatre : La métamorphose

## Note d'intention

Le ver à soie forme une enveloppe soyeuse appelée cocon dans lequel il s'enferme pour devenir chrysalide. Une fois le cocon de soie formé, c'est l'étouffage de celui-ci qui permettra de récupérer un fil de soie. Si l'étouffage n'est pas exécuté, la chrysalide se transforme en papillon et celui-ci s'échappe hors du cocon.

C'est avec cette image que nous avançons dans la création. Une allusion du bout des doigts car pour **Faire soie**, il ne s'agit pas d'une mue définitive.

Les métamorphoses s'enchaînent sans cesse et sans complexe, sans une ligne pré-dessinée. Tout devient une ouverture pour devenir autre ou se façonner autrement. Transformation, réminiscence, zapping, bouillonnement intime, quête, tentative, mue, avatar..... Reposant sur un principe de vase communicant, la REcréation de cette créature est en constante évolution. Ce parti pris est pour nous une manière de présenter une personne hybride, ancrée, assumée, à l'écoute de soi et du monde dans lequel elle souhaite évoluer.



## Les références

Réf 1 - *Petit Vulgaire Podcast*  
[La Puberté](#)

🕒 20 min

Réf 2 - *Persepolis*  
[Le Legume](#)

🕒 10 min

Réf 3 - *Iris Van Herpen*  
[Les Métamorphoses](#)

🕒 30 min

Réf 4 - *Lawick Muller* :  
[La Folie à deux](#)

🕒 15 min

Réf 5 - *André Gunthert* :  
[La Métamorphose du corps](#)

🕒 45 min

## Les mises en pratique

### Mise en pratique 1 - Atelier Morphing

A partir de supports iconographiques, incarne les postures des images explorées puis enchaîne-les en étant très attentif·ves aux transitions entre chacune. Explore les transformations corporelles nécessaires pour créer l'idée d'un morphing.

1. Recherche iconographique
2. Exercice corporel
3. Exposition d'un tableau vivant

### Mise en pratique 2 - Atelier d'écriture

A partir de la ref.2, sélectionne un point de ton corps et imagine sa métamorphose d'aujourd'hui à tes 80 ans.

1. Lecture collective et échange de la Réf w2
2. Choix d'une partie du corps
3. Ecriture et lecture facultative

### Mise en pratique 3 - Atelier plastique

A partir de la ref .3 et du travail d'Iris Van Herpen utilise de la matière plastique, végétale ou vestimentaire pour créer ta propre métamorphose.

1. Etude de l'oeuvre de la Réf 3
2. Réalisation
3. Défilé

### Mise en pratique 4 - Atelier plastique

Quand la larve de libellule atteint sa croissance maximale en milieu aquatique, elle réalise sa dernière mue dite mue imaginale. Elle devient alors la libellule insecte qui vole dans les airs. Choisis le milieu qui te correspond le mieux aujourd'hui : l'air, l'eau, la terre, le feu ou n'importe quel autre lieu plus précis (ta chambre, un gymnase, le parc, la mer...). Imagine quel serait le résultat de ta mue imaginale par un dessin, collage ou récit.

1. Recherche individuelle
2. Elaboration plastique
3. Présentation collective



## **CONTACT**

La Ruse / 6 bis rue Christiaens - 59 800 Lille - [www.laruse.org](http://www.laruse.org)

Chorégraphe / Bérénice Legrand - [berenice.legrand@laruse.org](mailto:berenice.legrand@laruse.org) - 06 82 32 96 33

Production et Coordination / Céline Luc - [celine.luc@laruse.org](mailto:celine.luc@laruse.org) - 06 19 17 09 12

Communication et assistantat au développement / Justine Trichot -  
[justine.trichot@laruse.org](mailto:justine.trichot@laruse.org) - 06 31 31 40 11

Diffusion du projet / Lucie Ebalard -  
[lucie@bureaulesenvolees.com](mailto:lucie@bureaulesenvolees.com) - 06 14 37 19 56