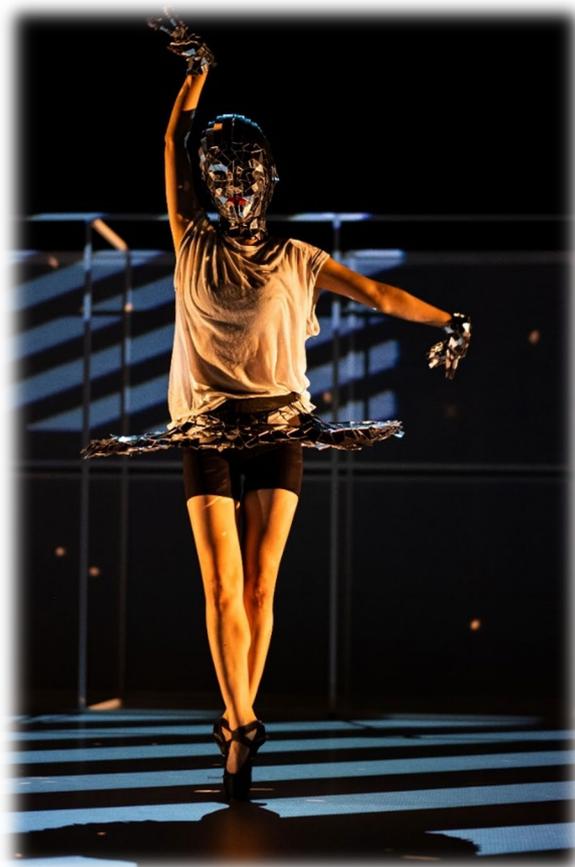


La Mégisserie

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

YUREI

Compagnie Sine Qua Non Art



©Lucie Gagneux

Séances scolaires :
Vendredi 12 janvier à 10h et 14h30

Séance tout public :
Samedi 13 janvier à 17h30

Spectacle à partir de 7 ans
Durée : 50 min

LA MÉGISSERIE
14, avenue Léontine Vignerie
87200 Saint Junien
Accueil : 05 55 02 87 98

LA COMPAGNIE

SINE QUA NON ART développe une création changeante, insaisissable et affirmée qui incarne les contradictions de notre monde.

Fondée à La Rochelle en 2012 sous l'impulsion de Christophe Béranger et Jonathan Pranas-Descours, la compagnie interdisciplinaire développe une écriture scénique hybride et collaborative.

Arrimée au corps, elle s'appuie sur l'abstraction chorégraphique, la composition musicale et la porosité entre les arts de la scène et les arts visuels. Elle puise la trame de ses œuvres dans les multiples facettes de l'existence humaine, de l'épreuve du temps, de l'espace et de la place de l'artiste dans ce monde mouvant. Elle révèle sur scène nos états physiques et psychiques, nos pulsions et nos principes, notre rapport au monde et à nous-mêmes.

Sine Qua Non Art réalise des créations atypiques que ancrent l'imaginaire dans le présent.

Les deux chorégraphes créent depuis 2018 des pièces à destination du jeune public autour des cultures urbaines, mélange de street art, arts numériques et beatbox / musique live, afin de pouvoir irriguer les territoires éloignés et amener la danse au plus grand nombre, notamment auprès des territoires ruraux en région Nouvelle-Aquitaine où la danse est peu présente.

DISTRIBUTION

Christophe BERANGER et Jonathan PRANLAS-DESCOURS
Chorégraphes

Sakiko OISHI
Danseuse

Brice ROUCHET
Danseur

Olivier BAUER
Créateur Lumière et Vidéaste

TIONEB
BeatBox



©Lucie Gagneux

LE SPECTACLE

YUREI est un terme japonais. Il désigne certaines personnes ayant laissé sur terre des chagrins, des colères, ou des regrets, qui ne peuvent quitter ce monde, et l'on dit de leurs âmes, les yurei « fantômes », qu'elles apparaissent aux personnes touchées par le sort.

Une relecture contemporaine et urbaine des spectacles fantasmagoriques, ou l'art de faire parler les fantômes en public, de rendre visible l'invisible, pour explorer un nouveau versant du sillage de la pantomime et des cultures urbaines... Lorsque le tribal rencontre le numérique, des origines vers le futur, les corps sont ornés de parures lumineuses et paysages numériques pour un voyage rythmé au son du beatbox et de ses déformations endiablées.

Librement inspiré de la « Fantasmagorie », étymologiquement « l'art de faire parler les fantômes en public » et de la technique qui se trouve être l'ancêtre de la projection numérique dans le spectacle vivant, cette nouvelle création suivra le fil conducteur onirique de la fantasmagorie, du YUREI Japonais et du mythe de Petrouchka pour une création musicale et chorégraphique originale rassemblant un trio d'artistes fulgurant.

Le travail sur le costume a pour objet de détacher les danseurs du décor, comme source de lumière autonome ou réfléchissante et donc comme espace corporel numérique. Créer la présence d'un personnage de type « avatar », qui est une représentation symbolique projetée à l'intérieur de l'œuvre et mettre en scène une dramaturgie du costume créant une succession de personnages fantasmagoriques.

Formidable hommage à l'interprète, et historiquement inventé pour déjouer la censure en suggérant plutôt qu'affirmant, la pantomime est le fil conducteur de l'écriture chorégraphique, revisitant ainsi les grands fantômes des ballets classiques et leurs correspondances aujourd'hui sur les danses urbaines et notamment la danse électro, qui s'inspire du travail géométrique des bras du mime. YUREI imagine la rencontre entre les fantômes des danses classiques de Petrouchka et leurs descendants urbains.

Liens teaser et site compagnie

[Focus création YUREI](#)

[Cie Sine Qua Non Art - YUREI](#)



©Lucie Gagneux

PRÉPARER SA VENUE AU SPECTACLE

Emmener ses élèves au théâtre leur permet de vivre une expérience exceptionnelle. Chaque représentation est unique, le spectacle vivant se déroule sous les yeux des élèves et de leurs professeurs et il est important de rappeler que les comédiens jouent en temps réel devant les spectateurs.

Ainsi, sur scène, les comédiens reçoivent l'énergie de la salle autant qu'ils transmettent l'énergie du spectacle. C'est un respect mutuel et une écoute commune qui s'opèrent alors entre la salle et la scène.

Plusieurs thèmes peuvent être abordés en classe en lien avec le spectacle *YUREI*. Tout d'abord, la signification du mot « yurei » dans la culture japonaise, la découverte du mythe de Petrouchka avec l'écoute du ballet de Stravinsky, l'art de la pantomime et enfin l'apparition du BeatBox.

Les quelques pistes ci-dessous vous permettront de prendre en main ces sujets et d'y trouver de la matière exploitable en classe, avant ou après le spectacle.

QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

[Yurei, qu'est-ce que c'est ?](#)

Yurei ou le fantôme japonais...

Dans de nombreuses cultures, une grande importance est accordée aux défunts. Le Japon ne fait d'ailleurs pas exception : la mort y est presque aussi importante que la vie. Lorsqu'une personne meurt, son âme voyage vers le *yominokuni*, l'au-delà shintoïste, ou l'*anoyo*, son équivalent bouddhiste. Mais la route pour s'y rendre est loin d'être simple, et tout obstacle au cours de ce voyage peut transformer cet esprit en *yurei*, un fantôme japonais.

Le mot *yurei* vient des *kanji*, *yu* (sombre) et *rei* (âme). Un *yurei* est souvent représenté sous forme humaine sans pieds, flottant en l'air. Il arbore également de longs cheveux noirs et porte un kimono blanc utilisé lors des rituels funéraires.

Yurei dans l'art japonais

Les fantômes ayant une place importante dans la culture et l'histoire, il n'est pas étonnant qu'une chose aussi importante ait trouvé sa place dans l'art japonais. De nombreux artistes de la période Edo (1603-1868) ont réalisé des œuvres liées aux *yurei* en peintures et en gravures sur bois *ukiyo-e*. L'une des premières peintures à mettre en scène un *yurei* est *Le fantôme d'Oyuki*, créée en 1750 par Maruyama Okyo.

Mythes et légendes des Yurei

La fiction a un impact énorme sur la diffusion et la création des histoires d'horreur. On y retrouve des *yurei* depuis l'ancien *Kojiki*, une chronique de mythes, légendes et récits oraux de l'histoire du Japon datant du VIII^e siècle, jusqu'au roman contemporain de *Kafka sur le rivage* de Haruki Murakami.

Pendant la période Edo, les histoires d'horreur nommées *kaidan* sont devenues populaires, et de nombreux écrivains se sont rendus dans des villes et des villages à la recherche d'histoires de fantômes et de légendes mettant en scène des *yurei* propres à ces régions.

Ces âmes, coincées entre le monde des vivants et des morts, ont eu une grande importance dans l'univers des contes au Japon. Légendes, rumeurs, traditions et mystères ont perduré jusqu'à nos jours. Le festival de l'Obon en est l'un des exemples les plus parlants : il s'agit de l'une des dates les plus importantes du calendrier japonais où les familles se réunissent pour honorer leurs ancêtres.



Yurei dans le théâtre japonais

De nombreux personnages de *yurei* apparaissent dans les pièces de théâtre nô ou kabuki, la mort étant un thème récurrent dans la dramaturgie. Le kabuki plus spécifiquement a été le précurseur de nombreuses histoires de fantômes durant la période Edo. Ce type de théâtre était destiné à un public populaire, où de nombreux sujets étaient traités sans aucun tabou. Ainsi, un nouveau genre de kabuki a vu le jour, appelé *kaidan mono*.

Source : voyapon.com

Exploitations en classe : Dessin et atelier gravure

Les élèves pourront dessiner le yurei de leur choix et le présenter aux autres en racontant l'histoire de ce yurei (qui était-il avant de mourir, pourquoi est-il bloqué dans le monde des vivants, que faudrait-il faire pour l'aider...)

Les dessins peuvent ensuite être gravés sur du polystyrène et déposés sur un papier blanc comme présenté ici : [Tuto gravure pour enfants](#)

[Le mythe de Petrouchka :](#)

Le spectacle *Yurei* met en scène l'âme de Petrouchka, une marionnette dotée de sentiments humains. Après sa mort, son fantôme est toujours présent.

Petrouchka est un personnage masculin présent dans le ballet d'Igor Stravinsky composé en 1910-1911. Le ballet raconte l'histoire de cette poupée dont le corps est un sac de sciure rempli de paille. La marionnette, douée de vie et d'amour, souhaite vivre une vie humaine, ce qui lui est malheureusement impossible.

Petrouchka est manipulé par un magicien et accompagné par deux autres personnages : la ballerine et le Maure. Le magicien donne vie à ses trois marionnettes et Petrouchka tombe amoureux de la ballerine, qui ne veut pas de lui.

[Extraits de Petrouchka à l'Opéra de Nice](#)

Exploitations en classe : Musique et arts plastiques

Ecoute et visionnage d'un extrait de Petrouchka et discussion sur ce qui a été observé : comment remarque-t-on qu'il s'agit de marionnettes ? Il y a-t-il des phrases parlées ou chantées ? Comment est la musique par rapport aux pas des marionnettes ?...

Création de marionnettes en arts plastiques à manipuler à plusieurs sur une musique.

[Le mime ou la pantomime ?](#)

Le mime et la pantomime font tous deux usages d'expressions, de mimiques, d'attitudes, de gestes. La principale différence entre mime et pantomime tient dans le fait que le mime présente un récit tandis que la pantomime vise à faire ressentir les pensées et les émotions de l'acteur. Le mime crée tandis que la pantomime est une imitation d'une histoire verbale qu'elle raconte avec des gestes pour expliquer.

Le mime tend vers la danse ou la poésie. Il est donc libéré de tout contenu figuratif, il tend vers l'abstraction. Il élargit ses moyens d'expression, propose des gestes que chaque spectateur interprète librement. La pantomime présente une série de gestes, souvent destinés à amuser et qui remplacent une série de phrases. Elle dénote fidèlement le sens de l'histoire montrée. Aujourd'hui la pantomime est un spectacle composé des seuls gestes du comédien. Le spectateur est alors conduit à ressentir les pensées et la vie intérieure de l'acteur.

Exploitation en classe : expression théâtrale

Les élèves notent sur un papier des situations de la vie quotidienne, exemple : je me réveille après une nuit difficile, je suis très fatiguée mais je dois me préparer pour l'école... rien ne se passe comme il le faudrait. Autre exemple : je me promène, la tête dans mes pensées quand, sur mon chemin, je croise des gens qui viennent me parler à tour de rôle, cela interrompt ma tranquillité, ça m'agace vite...

Chaque élève va piocher une situation de devra essayer de la retranscrire en pantomime à ses camarades. Attention : interdiction de parler !

[Le beatbox ?](#)

Le beatbox est née dans les années 70 dans le South Bronx à New York. Les rappeurs du Bronx n'ayant pas les moyens de se procurer la première boîte à rythmes programmable appelée *ComputeRhythm*, ont commencé à reproduire les sons des percussions avec leur bouche. Ainsi est née le beatboxing.

Beat = rythme

Box = boîte

Dans les années 80, de plus en plus de beatboxers se font connaître et les techniques évoluent.

Au début des années 90, le beatboxing se développe surtout au travers des battles dans lesquelles les beatboxers essaient de se faire connaître.

Depuis, le beatbox est une discipline à part entière et ne sert plus seulement à accompagner les rappeurs. Aujourd'hui, les battles font toujours partie intégrante de la culture beatbox et se tiennent dans d'immenses salles aux quatre coins du monde.

Fun fact est le premier championnat de France de beatboxing ayant eu lieu en 2006 à Marseille.

Autour de la technique évolutive du beatboxing se développe une véritable recherche musicale. Beaucoup d'artistes se servent de leur talent pour créer leur propre musique en studio à l'aide de loopstations qui permettent de superposer des sons, ou forment des groupes avec d'autres beatboxers pour explorer les possibilités infinies qu'offrent la discipline.

Quelques noms des meilleurs beatboxers : Berywam, Footbox G, Tom Thum, ou encore Kaila Mullady.

Exploitation en classe : Essai du beatbox

Pour réussir sa première rythmique beatbox, il faut trois sons : le kick, le hit hat et la caisse claire.

Le kick : serrer les deux lèvres, charger l'air derrière et relâcher de manière explosive. C'est comme si vous disiez « pomme » mais sans vraiment prononcer le mot. On l'écrira « P ».

Le hit hat : poser la pointe de la langue contre l'arrière des dents du haut et on prononce « T » en accentuant fortement. On l'écrira « t ».

La caisse claire : prononcer un K (sans le son [a]) de manière bien accentuée. On l'écrira « K ».

Une fois ses trois sons maîtrisés, l'enchaînement est le suivant PtKt en boucle et de manière régulière pour commencer.

Des variations sont ensuite possibles : doubler chaque son, changer l'ordre des sons, changer de rythmique...

Un peu d'aide ici : [Exercice PtKt en rythme](#)



La Mégisserie

14, avenue Léontine Vignerie
87200 Saint Junien

Contact :

Anais Penot

05 55 02 65 74 – 06 74 54 87 34

a.penot@la-megisserie.fr