

LA COMPAGNIE
DU COLIBRI

MITSUKO

ET LE SOLEIL ENGLOUTI

... spectacle hybride ...

concert graphique théâtralisé
tout public dès 8 ans

DOSSIER DE PRÉSENTATION

“Enseignez à vos enfants ce que nous avons enseigné aux nôtres, que la terre est notre mère. Tout ce qui arrive à la terre, arrive aux fils de la terre. Si les hommes crachent sur le sol, ils crachent sur eux-mêmes. Nous savons au moins ceci : la terre n'appartient pas à l'homme, l'homme appartient à la terre. Cela, nous le savons (...)”

Extrait du discours de Seattle, chef de la tribu Suquamish, devant l'Assemblée des tribus d'Amérique du Nord en 1854, en réponse au président Cleveland, qui lui proposait d'abandonner sa terre aux blancs et lui promettait en échange une réserve pour son peuple.

SOMMAIRE

GENÈSE

INFORMATIONS GÉNÉRALES

LE SPECTACLE

- > Synopsis
- > Personnages
- > Un spectacle graphique
- > ... Et musical
- > Et ensuite

NOTE D'INTENTION DU METTEUR EN SCÈNE

PARTENARIATS ET RÉALISATION

- > Partenariat
- > Résidences

GENÈSE

Le manga (ou manhua en Chine, ou manhwa en Corée...), est une version extrême orientale de notre bande dessinée européenne ou encore des comics américains.

Il reflète une culture, des codes exotiques, mais parle lui aussi de l'Humain, des rapports sociaux, il s'adresse aux enfants et adolescents et est donc particulièrement adapté à la création d'un spectacle jeune public. C'est souvent par ce type d'ouvrage que les jeunes lecteurs accèdent à la lecture individuelle.

Décliner le manga sur scène peut être un véritable lien entre la littérature et le spectacle vivant. Cet "art littéraire" s'est particulièrement développé ces vingt dernières années en France, lui donnant un nouveau visage plus noble dans le milieu du livre.

Mais le manga en lui-même n'étant pas suffisant, la première étape de création du spectacle fut de trouver une histoire. Nos recherches nous entraînèrent sur le site d'IDEO (Impressions d'Extrême-Orient), proposant des traductions inédites de textes littéraires issus de Chine, Corée, Japon, Inde, Vietnam et Thaïlande. Grâce à ces sources d'inspiration, nous avons eu la possibilité de créer un spectacle réunissant contes et personnages de l'Extrême-Orient.

Finalement c'est notre rencontre avec Pierre-André Pernin, créateur du groupe NĀO qui a concrétisé notre projet.

En effet, la compagnie réfléchissait depuis longtemps à la création d'une forme musicale et théâtrale hybride.

Cette rencontre a permis à la création d'évoluer au gré de nos échanges sur le contenu et la forme et ainsi de se diriger vers cette idée de spectacle hybride. Cette forme paraissait être le meilleur format pour exprimer, traduire et donner notre vision du Manga.

La musique électronique est ainsi apparue comme une évidence et nous fûmes alors embarqués dans une idée un peu folle...

... proposer un spectacle de théâtre graphique et musical.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Genre : spectacle vivant musical et graphique tout public à partir de 8 ans

Type : Spectacle assis

Public : Scolaire ou Familial

Durée du spectacle : environ 45 mn

Jauge : 150/200 personnes (à voir selon les spécificités de la salle)

Possibilité de mise en place d'ateliers pédagogiques

Mise à disposition d'un livret pédagogique, d'une fiche de présentation et d'un visuel de l'affiche.

LE SPECTACLE

> SYNOPSIS

*“Je m’appelle Mitsuko
Je vivais dans un pays magnifique,
Mon peuple avait compris que la vie était simple et belle, qu’il fallait vivre en accord avec la nature.
Le temps s’écoulait ainsi paisiblement, saison après saison, au fil des marées.
Puis ça a commencé...
La grisaille a lentement envahi l’atmosphère, puis nos cœurs.
Et se fut la nuit...”*

Ainsi commence l’histoire de notre héroïne, les esprits de la nature las de voir les hommes détruire la terre, décident de leur subtiliser le soleil... Mitsuko entreprend alors de partir à sa recherche pour le délivrer. Au cours de sa quête, accompagnée et aidée par un esprit de la forêt, Tanuki, elle rencontrera des êtres extraordinaires parfois bienfaisants, parfois non... Arrivera-t-elle à sauver la planète ?

> PERSONNAGES

MITSUKO : Héroïne de l’histoire, c’est une adolescente intrépide, déterminée à sauver le monde.

LE TANUKI : C’est, dans la mythologie japonaise, l’un des yōkai (esprits) de la forêt, inspiré du chien viverrin, sous espèce de canidés ressemblant au raton laveur. Maître des déguisements, il est réputé pouvoir changer de forme à volonté. Les tanukis sont souvent représentés portant un chapeau de paille et une gourde de saké, avec un ventre rebondi qu’ils utilisent comme un tambour et des testicules de grande taille, qui donnèrent naissance à des dessins et des légendes humoristiques. Symbole de chance et de prospérité, ils sont présents dans l’art et les contes japonais depuis le Moyen Âge et restent très populaires dans leur pays d’origine, comme le prouve notamment le film d’animation d’Isao Takahata *Pompoko*.

KYŪBI NO KITSUNE *ou renard à neuf queues* : Les kitsune posséderaient une intelligence supérieure, une longue vie et des pouvoirs magiques. Ils sont un type de yōkai ou d’entité spirituelle, et le mot kitsune est souvent traduit par esprit renard. Tout au long de leur longue vie, les renards gagnent des capacités surnaturelles. Physiquement, les kitsune sont connus pour avoir jusqu’à neuf queues. Généralement, un grand nombre de queues indique un renard plus vieux et plus puissant. Un kitsune peut prendre forme humaine, une capacité apprise quand il atteint un certain âge : habituellement 100 ans... Les formes communes prises par les kitsune incluent des belles femmes, des jeunes filles ou des hommes âgés.

LE KAPPA : C’est un monstre du folklore japonais, décrit comme un génie ou un diable d’eau. Le kappa est réputé pour chercher à attirer les humains ou les animaux dans l’eau. Les kappa ont l’apparence de tortues anthropomorphes, parfois avec une bouche en forme de bec et le sommet de leur crâne est légèrement creusé, entouré de cheveux. Cet affaissement est rempli d’eau, liquide duquel ils tirent leur puissance. Ainsi, si l’on salue un kappa à la manière japonaise (en s’inclinant), il vous salue en retour et perd toute son eau, devenant alors inoffensif. Le kappa est en effet un être très poli, même s’il aime faire de nombreuses méchancetés.

RYŪJIN : Le dieu de la mer. C’est un dragon, symbole de la puissance de l’océan, pourvu d’une large gueule et capable de prendre forme humaine. Il vit à Ryūgū-jō d’où il contrôle les marées grâce à des bijoux magiques. Les tortues marines, les poissons et les méduses sont souvent décrites comme étant ses serveurs. Il existe divers dragons dans la mythologie japonaise, mais certains points semblent communs à tous les dragons japonais : avoir trois griffes, une moustache, une barbiche, 81 écailles sur le dos et 49 écailles sous la gorge (les toucher donnerait une mort certaine vu la façon dont ces écailles sont taillées), sous leur menton se trouve une “meishu” : perle leur donnant une sorte de vision infrarouge. On peut aussi mentionner la perle ryūju (“perle du dragon”) permettant de se réchauffer quand il fait froid. Certains les considèrent les différentes sortes de dragons comme des espèces distinctes et d’autres pensent que plus un dragon prend de l’âge plus il monte en catégorie draconique. Ryūjin fait partie des “shinryū” (dragons divins, dragons spirituels) puisqu’il est dieu de la mer.

LE TRUC EN PLUS

La matière première de cette création sera le conte Zhuang cité plus haut. Il servira de trame, de base à l'histoire. À partir de là, des interactions avec d'autres textes, contes, nouvelles seront possible. Nous aurons, en effet, besoin de matière pour établir le parcours initiatique des deux personnages et leurs rencontres avec les figures du monde asiatique. D'autres textes seront donc cherchés et utilisés à ces fins au cours des répétitions.

Nous souhaitons également travailler autour de textes et témoignages autour de la catastrophe de Fukushima, ce qui nourrira les personnages et l'ambiance de début de spectacle.

La comédienne Mélanie Manuélian a déjà effectué des voyages au Japon et en Chine, c'est un réel atout dans notre cheminement de création.

> UN SPECTACLE GRAPHIQUE...

Imaginons un écran utilisé en fond de scène, sur celui-ci sont projetés des dessins d'inspiration manga qui servent de décor à la scène. Ici le dessin sert d'illustration à l'histoire.

Imaginons maintenant que ces dessins projetés soient utilisés comme images animées (illustrations qui s'enchaînent afin de donner une impression de mouvement) permettant aux comédiennes de rentrer en interactivité avec des personnages virtuels. Là, les dessins deviennent partie prenante de l'histoire, participant à son écriture.

Imaginons par exemple, qu'au début du spectacle l'héroïne ne soit représentée que par son illustration projetée, qui s'anime, jusqu'à devenir réelle ; la comédienne s'extrayant alors de l'écran pour commencer son voyage initiatique.

De l'imaginaire, nous arrivons peu à peu au réel, de l'illustré au vivant.

Tout cet univers pictural au départ très sobre, en gris, noir et blanc va petit à petit s'enrichir tant en ce qui concerne le trait que les couleurs.

LE TRUC EN PLUS

L'univers pictural de Jérôme Léon, n'est pas celui du manga. Il est illustrateur de livres jeunesse (*Aurore et le loup*, *Le fil de la vie...*) et auteur de bandes dessinées. Ce qu'il souhaitait dans cette création, c'est effectuer un travail de recherche tendant à intégrer l'univers graphique asiatique à son œuvre, à se l'approprier. Le challenge étant d'utiliser les codes du manga dans ses propres illustrations, afin que les spectateurs reconnaissent immédiatement cet univers, tout en étant conviés à une proposition "Hors des sentiers battus". Il s'agit avant tout de croiser deux univers afin de n'en faire plus qu'un.

Sa proposition artistique a été exploitée et mise en valeur par Sébastien Fourcault (Seb K), réalisateur/vidéaste.

Ce travail a été effectué en parallèle avec celui de la costumière. Celle-ci s'inspirant des costumes traditionnels asiatiques mais également des costumes des personnages de mangas, elle a pu ainsi créer un univers propre au spectacle, en symbiose avec la partie graphique du décor.

> UN SPECTACLE GRAPHIQUE... ET MUSICAL

Imaginons que la partie musicale soit jouée en direct sur scène par un musicien qui peut donc interagir avec les comédiennes et même jouer des personnages.

Notre choix s'est porté sur la musique électronique, il nous a été dicté d'abord par le thème abordé : le manga, qui fait partie de la culture asiatique "High-Tech". De plus, la tranche d'âge du public concernée par ce spectacle est susceptible d'être déjà sensibilisée à ce style de musique.

Il y a un musicien sur scène ?

Oui, le musicien compositeur est présent sur scène, il est non seulement visible, mais véritablement acteur du spectacle au même titre que les deux comédiennes. Il a la possibilité d'interagir avec elles, comme partenaire, complice et aussi comme personnage s'exprimant avec des sons ou même une voix déformée électroniquement... La musique fait partie intégrante du spectacle, les sons, rythmes, morceaux ne servent pas simplement à illustrer l'histoire mais à l'écrire.

Les personnages s'animent (joués tour à tour par les deux comédiennes, le musicien et quelquefois représentés par des illustrations projetées), font vivre la musique. Le son répétitif du départ forme un tout, il n'est plus juste son, il devient musique, il devient l'histoire.

Nous avons travaillé sur la spatialisation des sons et musiques pour donner plus de relief et de magie.

Le langage de la musique, l'influence des sons, du silence, des ambiances et des bruits de la vie, tout cela se mettant en place pour créer une partition ; les différentes disciplines artistiques se conjuguant alors et convoquant une nouvelle approche.

> ET ENSUITE...

Au fil du spectacle, d'une durée d'environ 45 mn, l'univers pictural et sonore évolue, les décors et les costumes se parent de couleurs, la bande son au commencement minimaliste et peu mélodique va devenir plus vivante, vibrante et présente, les voix des comédiennes s'harmonisant avec la musique ainsi créée.

À la fin de leurs périples, les deux protagonistes auront accompli leur quête. Leur univers en sera profondément modifié et elles-mêmes auront appris à se connaître et à vivre plus en harmonie avec le monde tel qu'il est.

NOTE D'INTENTION METTEUR EN SCÈNE

> UN SPECTACLE HYBRIDE

Au travers de cette création nous avons décidé d'explorer les passerelles possibles entre trois disciplines artistiques : musique, théâtre et art visuel ; et de nous laisser une part de liberté dans cette expérimentation.

Pour cela, nous avons entrepris un véritable travail de collaboration autour d'une histoire commune.

Chacun des intervenants étant sur un pied d'égalité, les propositions ont toutes été exploitées, sans parti pris si ce n'est la compréhension de l'histoire elle-même.

Ce travail de recherche a permis d'aller plus loin dans la fusion des sensibilités artistiques de chacun et de pouvoir les mettre en pratique concrètement au service du spectacle final.

> THÈME ET PUBLIC LIÉS

Mitsuko, l'héroïne vit devant les spectateurs une aventure qui la mènera d'un monde gris sans espoir, à un autre où tout est possible, tout est à construire...

Les préadolescents peuvent s'identifier aux personnages du spectacle par le biais de ce parcours initiatique.

L'adolescence étant elle-même une quête de soi pour parvenir à l'âge adulte.

Il s'agit d'un passage, celui de l'enfance à l'âge adulte, moment crucial où l'on cherche sa place au sein de la société.

Ce moment de la vie que nous avons tous traversé, est souvent un moment difficile, où il y a beaucoup de remise en question...

C'est aussi le moment magique où l'on fait des choix, où l'on prend des décisions et où tout est encore possible, l'avenir semble nous appartenir.

Cette histoire qui débute si sombrement est aussi là pour démontrer que nos actions ont une répercussion sur notre environnement, nous sommes responsables de notre monde.

Tout comme nous sommes responsables de nos vies en général et de ce que nous voulons en faire.

ÉQUIPE ARTISTIQUE

Jeu : Mélanie Manuélian et Virginie Rossi

Mise en scène : Olivier Bourcet

Création musique : Pierre-André Pernin/Não (www.nao-online.com)

Créations graphiques et illustrations : Jérôme Léon (www.jerome-leon-illustration.com)

Création vidéo : Seb K (<http://seb-k.fr>)

Création lumière : Bastien Hennaut

Création costume : Viviane Millerand (www.vidjinn.net)

Assistants réalisation costumes : Andréa Chopard et Marion Sola (DMA de Dole-39)

Chorégraphie bokken et combats : Rémi Dechaume

Voix du grand-père : Sylvain Fabbri

Chargée de production : Sarah Lemonnier

Écriture texte : création collective à partir de contes de l'Extrême-Orient

Photographie : The Glint

PARTENARIATS ET RÉALISATION

> PARTENARIATS

Dans le cadre du Projet Manga, La compagnie du Colibri a mis en place plusieurs partenariats afin de réaliser des résidences dans des structures diverses permettant ainsi d'enrichir ce projet de recherche et la création finale du spectacle.

Un partenariat avec plusieurs SMACs de Franche-Comté a été établi.

La Rodia à Besançon (25) est la SMAC de référence sur ce projet.

Des résidences de créations ont eu lieu dans les SMACs suivantes :

La Rodia (Besançon - 25), Scène de Musiques Actuelles de Besançon

Le Moulin de Brainans (39), Scène de Musiques Actuelles du Jura

La Poudrière (Belfort - 90), Pôle des Musiques Actuelles de Belfort

Le Moloco (Audincourt - 25), Espace musiques actuelles Pays de Montbéliard

Par ailleurs, dans le cadre de la Belle Saison, un compagnonnage avec la médiathèque départementale du Doubs a également été élaboré grâce au concours de la DRAC Franche-Comté.

> RÉSIDENCES

MÉDIATHÈQUE

Une première résidence d'écriture a eu lieu au printemps 2015 sur trois jours à la médiathèque de Saint-Vit (25) avec une restitution du travail effectué sous forme de lecture.

SMACS ET FESTIVAL GÉNÉRIQ

Pour ce projet nous avons souhaité mettre en place un partenariat avec les diverses SMACs de Franche-Comté et autres scènes assimilés.

Ce projet par son aspect expérimental pour la compagnie ne pouvait se créer par d'autres moyens. En effet, nous envisageons ce projet dans une globalité comme un projet de recherche de création collective.

C'est pourquoi afin de créer dans de bonnes conditions nous avons développé au maximum le nombre de résidences dans différentes SMACs et cela afin de pouvoir tester diverses configurations et récolter les avis des différents professionnels.

Une première résidence de création s'est déroulée fin mai 2015 à La Rodia à Besançon (25). Au cours de cette résidence une partie de la création a été amorcée et un teaser a été réalisé. De nouvelles résidences ont eu lieu en janvier et février 2016 avec une première représentation du spectacle à l'issue des résidences. La Rodia tient également le rôle de conseils et ressources.

Le Moulin de Brainans (39), La Poudrière de Belfort (90) et Le Moloco à Audincourt (25) ont également accueilli le projet.

MITSUKO

ET LE SOLEIL ENGLOUTI

LA COMPAGNIE
DU COLIBRI

... Contact ...

Sarah Lemonnier
chargée de production
09 54 08 43 24
compagnieducolibri@free.fr
www.compagnie-colibri.fr

... Siège social ...

59 quai Veil Picard
25000 BESANÇON

... Adresse postale ...

14 rue Pasteur
25000 BESANÇON

Projet réalisé dans le cadre de la Belle Saison.

Projet soutenu par la Ville de Besançon, le Conseil départemental du Doubs, la Médiathèque départementale du Doubs, la Région Franche-Comté, la DRAC Franche-Comté, la SACEM et le CNV.

Projet accueilli en résidence à la Rodia de Besançon (25), au Moulin de Brainans (39), à la Poudrière à Belfort (90), au Moloco à Audincourt (25) et à la Médiathèque de Saint-Vit (25).

LA BELLE
SAISON

Ville de
Besançon

Le Doubs
Territoire coopérateur

Franche-Comté
Conseil régional

SAI
SACEM

SACEM
Société d'Animation
Civique et Culturelle

CNV
Centre National
de la Vidéo et de la
Production de la Vidéo

LA
RODIA

Moulin
de Brainans

POUDRIÈRE

LE MOLOCO

LES
METS
Passants

Édité par la Compagnie du Colibri, 59 quai Veil Picard, 25000 Besançon | Siret 40856204900036 | Licence 2-1019336 | Illustrations © Jérôme Léon | Création graphique © Carlie www.carlie.fr | Imprimé par La Compagnie | Ne pas jeter sur la voie publique