

Atelier de retour sensible du spectacle

Yasuke Kurosan

de Smaïl Kanouté

Pour la création de *Yasuke Kurosan*, Smaïl Kanouté, danseur et chorégraphe, puise son inspiration du vécu de cet homme africain, anciennement esclave, devenu le premier samouraï noir au Japon. L'œuvre ne retrace pas la vie de cet homme mais met en corps une vision partagée du chorégraphe autour du Japon et de la multiculturalité.

- **Revenir sur ses souvenirs du spectacle**

Matériel : post-it ou papiers de deux couleurs différentes

Définir une couleur de post-it qui correspond à « je suis d'accord » et une couleur qui correspond à « je ne suis pas d'accord ». Distribuer à chaque participant·e un post-it de chaque couleur et leur expliquer à quoi correspond chaque couleur. Le meneur ou la meneuse de jeu énonce les affirmations, et pour chacune les participant·e·s montrent un post-it d'une couleur, selon s'ils sont d'accord ou pas. Donner aux participant·e·s la possibilité d'argumenter s'ils et elles le désirent, sans obligation.

A la fin les participant·e·s peuvent énoncer eux-mêmes des phrases mais en faisant attention d'utiliser la formulation avec « je »

- J'ai été surpris.e par le spectacle
- Je me suis parfois ennuyé.e
- Je me suis endormi.e
- J'ai été ému.e
- J'ai pensé à autre chose
- J'ai ri
- Je ne sais pas quoi penser du spectacle
- J'ai pensé à ma vie parfois
- J'ai été sensible à la musique
- J'ai ressenti des émotions
- J'ai été choqué par des scènes du spectacle
- J'ai préféré un danseur aux autres
- J'ai été intrigué.e par les effets lumineux
- J'ai eu envie de danser avec elles-eux
- J'ai trouvé que le temps passait vite
- J'ai eu du mal à comprendre certains moments
- Je me suis imaginé une histoire dans ma tête

...

- **Créer son affiche du spectacle**

Matériel nécessaire : feuilles A3 de couleurs, feutres, colles et éléments en annexe

Commencer l'activité en énumérant les différents éléments que l'on peut trouver sur une affiche. S'en suit une conversation avec les participant·e·s autour des éléments que l'on retrouve sur cette affiche :

- Un titre
- Un lieu
- Une date ou une période
- Un visuel
- Une atmosphère qui se dégage de l'affiche

A la suite de cet échange, constituer des groupes de 3 à 4 personnes, puis proposer d'imaginer et créer l'affiche du spectacle. Les éléments en annexe peuvent être donnés sous forme d'enveloppe à chaque groupe. Ils·elles peuvent utiliser tout type de matériel mis à disposition. L'affiche doit exprimer les différents éléments et sujets mentionné lors du spectacle par le biais de l'imaginaire des groupes. La création de cette affiche est libre, il est possible d'y inscrire des mots ou des phrases autour du spectacle, de coller des images ou du texte, de dessiner ou autres. Pour le rendu final, trois aspects seront similaires sur chacune des affiches : le titre, le lieu et la date/période.

Restitution : toutes les affiches sont exposées au tableau ou sur un mur. Chacun·e prend le temps de regarder les œuvres des autres. Puis, montrer l'affiche du spectacle créée par l'équipe de communication de la MC93.

- **Concentration et ancrage**

Dans le spectacle de Smaïl Kanouté, et de façon générale pour un spectacle de danse, les danseur·euse·s doivent être très vigilant·e·s et concentré·e·s pour danser en harmonie sur le bon rythme. Ils·elles doivent savoir s'écouter sans communication verbale et faire attention aux autres. A la manière des danseur·euse·s du spectacle, l'idée est de proposer aux participant·e·s un exercice de concentration et d'attention. C'est également un exercice en lien avec la question du combat, de l'affrontement qu'on peut retrouver dans le spectacle.

Placer les joueurs·euses aux extrémités d'une table ou vont s'asseoir deux participant·e·s face à face. Les autres participant·e·s sont assis autour. Poser sur la table un petit objet facile à attraper. Les joueurs·euses doivent s'emparer de l'objet. Pour ce faire le meneur ou la meneuse de jeu va taper plusieurs fois dans ses mains jusqu'au moment où il décidera que les joueurs·euses doivent attraper l'objet. Il·elle définit en amont les règles du jeu et donne le chiffre qui fera office de feu vert pour attraper l'objet.

Exemple : si les joueurs·euses doivent attraper l'objet quand ils·elles entendent 1 clap, le meneur ou la meneuse doit faire 2 claps plusieurs fois, le temps qu'il·elle souhaite, pour brouiller les pistes et aider à la concentration. Une fois que les joueurs·euses entendent 1 clap ils doivent attraper l'objet. Le nombre de clap peut changer lors de chaque partie. La personne

qui parvient à s'emparer de l'objet, sans le faire tomber, reste à sa place et l'autre est remplacée par une personne du cercle extérieur. Ainsi de suite jusqu'à ce que tout·e·s les participant·e·s soient passé·e·s.

- **En corps !**

Si cette activité n'a pas été faite lors de l'atelier avant, il est possible de la faire lors de l'atelier retour sensible.

Dans un espace dégagé, former des groupes de 4 ou 5 personnes et demander à chaque groupe de réfléchir collectivement à un moment qu'ils-elles auraient aimé voir différemment ou un moment qu'ils auraient aimé rajouter dans le spectacle. Chaque groupe doit pouvoir resituer à l'oral son image au sein du spectacle, soit en expliquant quel moment ils-elles transforment, soit en expliquant quels sont les moments qui précèdent et suivent l'image. Puis, l'idée est de produire deux images fixes : une qui reproduit soit le moment tel qu'il était dans le spectacle soit le moment précédant l'invention, et une inventée, qui transforme le moment ou qui crée un nouveau moment.

Restitution : chaque groupe montre un enchaînement des deux images fixes aux autres participant·e·s, de la musique peut être jouée, si souhaitée.