

ASSOCIATION PANTCHA INDRA

PANJI'S UCHRONY

Solo de danse contemporaine

Création 2018





© Pantcha Indra

PANJI'S UCHRONY

Un spectacle de **Kadek Puspasari**

Durée : 1 heure

Tout public à partir de 13 ans

Direction artistique **Kadek Puspasari**

Chorégraphie, interprétation **Kadek Puspasari**

Scénographie **en attente**

Dramaturgie **Kati Basset**

Réalisateur, performance vidéo **Clément Thuriot**

Musique **Christophe Moure** (rebab, métallophone, cithare à cordes pincées) et **Raphael Seguin** (musique électronique)

Anthropologue, chercheuse, écrivaine **Kati Basset**

Lien vidéo <https://vimeo.com/254090276>

Mot de passe uchrony

Avec le soutien du service culturel de l'Ambassade d'Indonésie à Paris

ASSOCIATION
PANTCHA
INDRA



11 rue des anciennes mairies - 92000 Nanterre |
www.pantchaindra.com | gamelanfrance@gmail.com | Siret
538 329 624 00026 | APE 9001Z | Licence 2-1070259

Panji's Uchrony | Propos & Création

Kadek Puspasari

Synopsis

Panji's uchrony est une recherche chorégraphique inspirée par la tradition orale et la littérature de Java et de Bali autour du mythe de Panji dans un contexte d'expression de danse contemporaine. Le travail chorégraphique interprète ce que cette histoire nous dit du corps et de notre relation à cette idée de corps physique. Le mythe de Panji est une épopée hindoue écrite aux environs du XIII^{ème} siècle. Elle raconte de nombreuses aventures pouvant être lues à plusieurs niveaux : de la simple histoire narrative à une lecture spirituelle ou philosophique. Parmi les multiples histoires narrées dans le mythe, le projet *Panji's uchrony* se concentre autour de trois personnages. La notion de personnages possède ici une définition différente de celle que nous connaissons habituellement : les personnages peuvent se métamorphoser, changer d'aspect, changer de sexe et même se métamorphoser en animal. Le personnage est davantage un caractère archétypal, comme un sol stable sur lequel peut venir se déposer des aspects et des formes variées. Le corps est un concept fluctuant. C'est ce que souhaite raconter ce projet : la fluctuation des corps en quête de stabilité.

Cette narration sera déclinée en trois tableaux introduisant chacun ces trois personnages. Le récit débute avec Klana, un personnage fougueux, ambitieux, colérique et à demi fou caractéristique de la royauté déchue, une sorte de roi Lear insatiable. C'est également un personnage errant et insatiable non seulement par son envie de tout dévorer, mais aussi de tout connaître et de tout comprendre. Ce premier tableau montre la naissance de Klana et sa recherche pour trouver une forme corporelle. Bouillonnant, son corps ne parvient pas à prendre une forme stable.

Le second tableau nous montre sa rencontre avec Sekartaji, la princesse éplorée. Habituellement, Sekartaji est la moitié de Panji mais ici notre lecture du mythe nous invite à unir Sekartaji et Klana pour donner naissance au troisième personnage qui est Panji. Sekartaji est en effet le contrepoint pur de Klana, princesse gracieuse et modèle de vertu associée à la nuit. La rencontre de ces deux personnages procède comme la rencontre de deux éléments chimiques non miscibles. Entre bataille et lutte amoureuse, chacun essaye d'assimiler l'autre sans y parvenir.

De leur union finalement accomplie naît Panji. Ce dernier personnage est un horizon, l'idée de l'incarnation même où le soi coïncide parfaitement avec l'environnement et entre en vibration avec le monde. La lutte des deux premiers personnages est nécessaire pour obtenir cette incarnation qui n'est ni facile à trouver ni facile à garder. Il existe effectivement un risque permanent de basculer d'une forme à l'autre. Panji est une vibration car il comprend aussi tous les autres corps possibles au-delà du sien. C'est finalement le but de cette recherche chorégraphique : trouver l'équilibre entre toutes les représentations possibles de soi.

La création du projet

Cette création est partie d'une recherche chorégraphique inspirée par la littérature orale de Java et Bali. Panji est un personnage légendaire qui aurait existé à Java-est au XII^e siècle. Connu sous plusieurs noms, *Inu Kertapati*, *Inao*, *Kuda Wanengpati*, ce personnage entre mythe et réalité a inspiré durant plusieurs siècles différentes traditions artistiques dans plusieurs disciplines (marionnettes, danse, musique, peinture) et ainsi influencé les arts traditionnels de toute l'Asie du Sud-est (Malaisie, Cambodge, Thaïlande, Philippines).

C'est en lisant le roman de Philip K. Dick, *Le maître du Haut-Château*, qu'il m'a paru intéressant d'explorer le concept d'uchronie et de faire la liaison avec la littérature de Panji. Dans ce livre K. Dick explore et imagine un monde où les Etats-Unis auraient été victimes d'une bombe lancée par les Nazis et auraient perdu la Seconde Guerre mondiale face au III^e Reich et aux japonais. L'épopée de Panji possède déjà un caractère intemporel. En effet, cette épopée de tradition orale connaît des versions multiples qui ont coexistées dans des pays très éloignés géographiquement et à des périodes différentes. Ce qui m'intéresse ici, c'est d'imaginer une adaptation de cette épopée dans un contexte moderne et dans un environnement historique à priori étranger à la culture javanaise : qu'advierait-il des personnages et de leurs caractères via les moyens d'expression de la danse contemporaine ?

J'ai choisi de centrer cette création autour des trois personnages principaux de l'épopée de Panji : la princesse Sekartaji, le prince Panji et le roi Klana. Panji représente un être idéal que chacun d'entre nous aspire à devenir. D'un autre côté, Klana est son opposé. C'est le personnage antagoniste qui cherche son chemin pour trouver son idéal via la rencontre-union avec Sekartaji, la perfection féminine. La symbolique autour du chiffre trois est très forte dans les arts indonésiens et plus particulièrement dans la philosophie hindo-bouddhiste javanaise. On la retrouve dans le concept hindou *Trimurti* ou la trinité divine Brahma, Vishnou et Shiva. Les caractères principaux dans la danse classique javanaise sont également au nombre de trois : le masculin brutal (*gagah*), le masculin raffiné (*putra halus*) et le féminin (*putri*). Dans le *wayang kulit* javanais (théâtre d'ombre) tous les spectacles suivent un canevas précis et sont systématiquement articulés en trois moments : *Pathet Nem*, *Pathet Sanga*, *Pathet Manyura*. Ces *pathet* (ou modes) correspondent également à la jeunesse du héros, la recherche de la maturité par l'expérience du voyage et enfin la résolution ou l'acquisition de connaissance, ou le rétablissement du *dharma* (action juste) de l'équilibre du monde.

L'iconographie des temples javanais de l'époque hindo-bouddhiste autour du mythe de Panji est également une source d'inspiration dans ce travail. J'en fais ici une réinterprétation réintroduite de manière vivante à travers la danse contemporaine. Cette recherche chorégraphique fait écho à la naissance de la danse traditionnelle à Java. Le répertoire de danses javanaises serait né des différentes poses présentes sur les reliefs des temples de la période hindoue de l'île. On suppose que ces reliefs auraient fonctionné comme des modèles canoniques à mettre en mouvement et en chair.



Une collaboration musicale, ethnologique et visuelle

Il m'a parut important dès le début de ce processus de m'entourer d'artistes de différentes disciplines afin d'échanger avec eux et de nourrir ce travail chorégraphique pour ne faire qu'un. Bien que cette histoire soit omniprésente en Asie, très peu d'analyses ont été faites. Contrairement au *Mahabharatha* ou au *Ramayana*, il n'existe aucun ouvrage traduit permettant d'avoir accès à cette histoire. C'est pourquoi il m'a parut intéressant de mêler le regard de Kati Basset, une ethnologue occidentale spécialiste de la culture balinaise, pour me permettre d'avoir du recul par rapport à ce mythe et d'en saisir les aspects plus conceptuels.

Dans les arts traditionnels indonésiens, les interactions entre la musique et la danse sont très étroites. Un danseur doit connaître au minimum les frappes du tambour et les cycles musicaux. Inversement, un musicien joue en observant les mouvements du danseur. Pour mes créations contemporaines, j'essaye de travailler avec des musiciens live afin de garder cette inspiration dans la création mais aussi afin de garder une part de liberté et de ne pas être dépendante d'un enregistrement sonore préétabli et statique. Dans cette création chorégraphique, la musique est le fruit d'une rencontre entre le gamelan (ensemble musical collectif emblématique javanais) et la musique électronique. Ici le gamelan est morcelé, individualisé en plusieurs entités et transformé jusqu'à parfois ne plus être identifiable. C'est le principe d'uchronie et des différentes réalités possibles qui sont la source d'inspiration pour ce projet. A l'aide de filtres électroniques, les vibrations des gongs, des lames, des cordes, sont détournées et sortent de leur réalité habituelle pour s'éloigner de leur texture et prendre parfois une autre apparence sonore. La grande musique javanaise hétérophonique superpose différentes couches d'instruments qui jouent collectivement.

Dans Panji's uchrony, il s'agit plutôt de prendre quelques instruments mélodiques et de les détourner pour les jouer de façon plus individuelle ou avec une technique de jeu différente.

Cette métamorphose électronique s'adjoint d'un instrument live acoustique pour coexister et former un nouveau son hybride. Grâce à la granulation et d'autres traitements électroniques des sons, la plénitude d'un ensemble de gamelan est recréé dans le but d'accompagner et de servir les intentions de la chorégraphie. De même que dans un contexte scénique traditionnel javanais, le dispositif musical est en interaction directe et réagit aux codes inclinés par la danse. La recherche sera donc de développer des scénarios, des parcours musicaux qui interagissent avec celui de la danse. Cette technique permettra ainsi d'obtenir un lien sensible entre musique et danse.

La vidéo sera tout d'abord pour moi un outil de dialogue entre personnages multiples : la danseuse sur scène et son double filmique mais également entre plusieurs personnages à l'écran. Afin de rendre compte de cette possibilité vibratoire du corps, le réalisateur Clément Thuriot a commencé par expérimenter un dispositif me permettant de mettre en vibration les images animées par des fréquences sonores. La recherche de base étant de pouvoir métamorphoser le corps de la danseuse en plusieurs personnages sans passer par un jeu de surimpressions qui ne rendent pas compte d'une métamorphose mais davantage d'une coupure entre deux corps, d'une superposition de deux corps différents. Dans la métamorphose, le corps reste le même, mais il est travaillé par une évolution qui le transforme. Cette technique de vibration de l'image permet de fragmenter le corps de la danseuse (ou le décor), de travailler dans cette fragmentation et de le faire évoluer vers d'autres corps possibles. Ce n'est pas seulement la transformation qui est en jeu dans cette création c'est aussi le mouvement d'un corps à l'autre.

« L'un des points qui m'intéresse particulièrement dans ce projet est la thématique centrale de l'incarnation et de la métamorphose ; et ce que ces thématiques nous disent du corps sur scène et du corps filmé. S'incarner, c'est prendre corps. C'est réussir à faire coïncider les images multiples de corps possibles en un seul unitaire, tenu ensemble malgré le risque toujours présent de la fragmentation. L'incarnation est le moment de la réunion et entre le corps de la danseuse et ses personnages, entre les personnages entre eux. Klana est le personnage colérique, errant, en recherche, et c'est la rencontre avec le personnage féminin de Sekartaji qui va rendre possible, par leur union, la création de Panji, le personnage unitaire, qui rassemble. La direction que je propose est un travail sur le jeu entre un corps qui essaie de trouver sa forme et son risque de fragmentation. Car la recherche est toujours un risque, une possibilité de dédoublement dans des fausses pistes, des tentatives non fructueuses, ou qui ne parviennent pas à trouver la justesse parfaite.... Et l'incarnation, ce moment de stabilité du corps, est un horizon lointain. Ce qui nous intéresse est davantage le chemin vers cet horizon, l'abstraction qui prend soudainement forme avant de retourner à l'abstraction, l'intégrité du corps qui se délite ou qui se maintient, les vibrations des possibles qui travaillent la forme... L'incarnation n'est pas la vérité d'un corps, c'est juste un instantané du dernier état de son ébullition. » **Clément Thuriot | Réalisateur & performance vidéo**

Le travail du réalisateur sur ce projet se déroule en plusieurs phases. La première étape est de filmer la chorégraphie des différents personnages dans des lieux divers et contemporains, le but est d'actualiser et de resituer ces personnages dans notre quotidien du XXI^e siècle. Le choix des lieux est dirigé par la narration du mythe. Klana, le personnage errant, insatiable et mu par son désir, sera filmé dans différents lieux montrant à la fois son caractère d'errance



© Pantcha Indra



© Pantcha Indra

et son ambition dévorante. Sekartaji est un personnage rattaché à la nuit : un tournage nocturne dans la « jungle » humaine sera notre terrain d'exploration. Panji est celui qui rassemble les deux thématiques visuelles.

La seconde phase de travail est de créer en studio à partir du dispositif du réalisateur, des effets de vibrations de l'image et ainsi de me créer une palette visuelle nécessaire au montage de l'image. Le montage se déroulera en amont du travail avec la chorégraphie scénique. Cette première ébauche faite, la dernière étape sera ensuite d'adapter le montage final à la création chorégraphique.

« Notre recherche pour ce projet, se dirige vers une improvisation structurée en moments clés lors des représentations du spectacle. Afin de faire interagir la vidéo, à la fois avec la danse et la musique, je souhaite mettre en place un dispositif de vjing, de montage d'images et de mélange d'images faits en temps réel lors des représentations. À partir d'une trame réalisée en amont, cette forme de l'image en vibration me permettra d'adapter le rythme, les couleurs, les mouvements visuels librement. Cette présence de montage en temps réel rendra cette trame filmique vivante et adaptée aux impulsions de la danseuse et des musiciens. » **Clément Thuriot | Réalisateur & performance vidéo**

L'équipe et l'association

Pantcha Indra

L'association

L'association Pantcha Indra a pour vocation de promouvoir les arts indonésiens javanais et balinais par le biais de créations, de spectacles, stages et ateliers pédagogiques mêlant danse, musique (gamelan) et marionnettes (théâtre d'ombre) à Paris. Pantcha Indra est une référence à Paris, en France et dans toute l'Europe pour la promotion de la culture indonésienne.

Kadek Puspasari

Chorégraphe



Kadek Puspasari commence dès l'enfance sa formation aux danses indonésiennes (styles de Java-Bali-Sumatra). Elle est diplômée de l'Institut des arts de Surakarta en Indonésie où elle obtient un master en danse (spécialisation chorégraphie) en 2003. Pour son sujet de master, elle fait une recherche ethnographique sur une ancienne danse rituelle balinaise nommée *Sang Hyang Dedari*.

En 2006 elle réalise la chorégraphie du rôle de Sinta pour le film-musical *Opera Jawa* (réalisation Garin Nugroho, production Peter Sellars), présenté à Vienne pour les 250 ans de l'anniversaire de la naissance de Wolfgang Amadeus Mozart. Remarquée par le directeur artistique Lin Hwai-Min, elle suit une formation professionnelle de un mois au Cloud Gate Dance Theater de Taiwan en

2007. La même année, elle est sélectionnée par le Centre Kennedy pour participer à un programme d'échange avec des écoles de danse contemporaine à New-York et Chicago (Martha Graham, Merce Cunningham, Alvin Alley, Hubbard Steet and Trisha Brown, Broadway). Elle est invitée à plusieurs reprises dans le cadre d'Asian young choreographer à Singapour et Taiwan pour présenter ses chorégraphies.

Installée à Paris depuis 2009, ses chorégraphies ont été représentées dans divers festivals. Étant une des rares danseuses balinaise résidant à Paris et la seule dépositaire de la danse classique javanaise, elle est régulièrement sollicitée pour enseigner à la Cité de la musique,

à l'université de Paris 10 et via l'association Pantcha Indra mais aussi pour des collaborations, notamment avec l'ensemble Pang Pung. Plus récemment, elle a été reçue comme chorégraphe-stagiaire au sein du programme *Prototype V (2017-2018)* dirigé par Hervé Robbe à l'abbaye de Royaumont.

Christophe Moure

Musicien

Actuellement directeur musical de l'ensemble de gamelan javanais Sekar Wangi, musicien, marionnettiste et conteur, Christophe Moure commence sa formation musicale au conservatoire en étudiant le piano classique puis la guitare jazz. Il passe plusieurs années au conservatoire de Nadia et Lili Boulanger à Paris. Parallèlement, il passe une licence d'Indonésien-Malaisien à L'INALCO.

De 2004 à 2009, il obtient une bourse auprès du gouvernement Indonésien pour étudier la musique et la manipulation des marionnettes traditionnelles à l'institut des arts de Surakarta. Lors de son séjour, il étudie le gamelan javanais et se perfectionne auprès du grand marionnettiste Ki Sri Joko Raharjo.

Depuis 2009, il enseigne le gamelan javanais dans le cadre d'ateliers hebdomadaires à la Cité de la Musique, au conservatoire de Créteil et à l'Université Paris 10. Il se produit également sur scène comme conteur, marionnettiste et musicien avec l'association Pantcha Indra et l'ensemble Pang Pung (*Au bord du fleuve*). En avril 2013, il présente le spectacle *Danses et musiques savantes et populaires de la région de Java* à l'auditorium du Musée Guimet avec l'ensemble de gamelan Sekar Wangi et la chorégraphe Kadek Puspasari.

Raphael Seguin

Musicien

Né en 1979 à Paris, Raphael Seguin suit des cours de piano classique à partir de 10 ans avant d'étudier la guitare électrique et l'harmonie jazz. Il étudie la musicologie à Paris 8 et rédige un mémoire sur le chaos et la synthèse sonore. Il compose *Lips* pour ensemble de cuivres et sort un disque de musique électronique sur le label Événement sous le nom d'Erich Zahn. Il participe ensuite au collectif d'improvisation Section Amour et joue de la guitare électrique au sein du groupe Encre. Il signe quelques remixes notamment pour Viktor Vaughn a.k.a MF Doom et Sketch Show le groupe de Haruomi Hosono (Yellow Magic Orchestra). Il intègre en tant qu'assistant le studio de la Frette où il travaille avec des producteurs comme Alf Briat, Ryan Freeland et Yann Arnaud et des groupes tels que Noir Désir, Salif Keita, Katerine, Patrick Watson ou Syd Matters. En tant que réalisateur il travaille sur les albums de Milkymee, Mustang, Orval Carlos Sibelius, Griefjoy, Kumisolo et Andromakers. Il est aussi ingénieur du son live pour Yeti Lane, Zombie Zombie, Sebastien Schuller, NLF3 et les ciné concerts de Christine Ott. En 2015 il sort une cassette de "de synth music de chambre" sur le label Clapping Music.

Clément Thuriot

Réalisateur

Clément Thuriot travaille la vidéo sous des angles d'approche divers. Il commence par étudier la théorie du cinéma durant sa licence à la Sorbonne-Nouvelle. Par la suite, il suit un master en création audiovisuelle à l'école supérieure d'audiovisuelle de Toulouse. Durant ces années d'études, il est amené à participer à de nombreux tournages étudiants sur tous types de postes. Il se spécialise par la suite dans la réalisation. Installé à Paris, il travaille sur des courts-métrages au poste d'assistant réalisateur et réalise également des vidéos promotionnelles pour des pièces de théâtre et des musiciens. Passionné par la musique, il est à la recherche d'une écriture visuelle adaptée aux rythmes musicaux. Il est l'auteur de deux clips pour les groupes Low Jack et Mätisse.

CONTACTS

Direction Artistique | Kadek Puspasari

kadekdance@yahoo.co.id
+33 (0)6 32 20 38 29

Direction Pantcha Indra | Christophe Moure

christophemoure@yahoo.fr
+33 (0)6 37 97 92 85

Chargée de Diffusion | Marie-Julie Dhaou

mj.dhaou@outlook.fr
+33 (0)6 29 63 41 58

Association Pantcha Indra

gamelanfrance@gmail.com
11 rue des anciennes mairies - 92000 Nanterre
www.pantchaindra.com