

High Gear

Kidows Kim

25.03 à 20h
26.03 à 20h

Durée 60'

Création

High Gear est un solo qui explore une collection corporelle de figures tirées de mémoires intimes parasitées, enchevêtrées dans une imagerie de mangas. Kidows Kim interroge le cycle incessant de la production, de la consommation et de la réincarnation. Plutôt que de reproduire ces schémas, une figure cherche à en subvertir les mécanismes, à briser leur réitération et à s'affranchir de leur emprise. S'inspirant de la structure du *yonkoma manga*, un type de manga narratif en quatre cases souvent utilisé dans la presse politique, ce solo traverse quatre thèmes fondamentaux; 1(起) naître, 2(承) manger, 3(轉) travailler, et 4(結) mourir, dans un circuit fermé où les représentations sont continuellement absorbées, (dé)construites et (re)formées. Dans les interstices de cet agglomérat de bruit et de regards, un corps fantomatique et fragmenté tente de se frayer un passage. *High Gear* devient alors un espace exclu, où le corps s'expose et se décompose dans la quête d'un extérieur insaisissable.

Kidows Kim est né en Corée du Sud. Après avoir étudié la conception graphique et le mime, il a poursuivi sa formation au CNDC d'Angers puis au master exerce à ICI-CCN de Montpellier Occitanie. Ses créations composent une cosmogonie intime sous la forme d'un "Dictionnaire des créatures fantastiques". Il en a dévoilé le premier chapitre, un solo étrangement monstrueux nommé *FUNKENSTEIN* (présenté à la Ménagerie de verre à l'automne 2023) puis *CUTTING MUSHROOMS*, qui explore une micro-transformation inachevée. En parallèle, il élabore une série de performances ponctuelles et éphémères autour de son obsession pour les mangas.

Création, chorégraphie, interprétation:
Kidows Kim, avec la collaboration artistique de:
Design sonore et musique live: Samir Kennedy
Photographie et dramaturgie: Hubert Crabières
Création textile et costume: Josiane Martinho
Création sculpture en métal: Célia Boulesteix
Création lumière: Marie-Sol Kim
Réflexion texte: Lucille Belland
Regard extérieur: Kazuki Fujita

Production déléguée: Météores ● Administration, production: Charlotte Giteau ● Diffusion, production: Raphaël Bas ● Coproduction: La Ménagerie de verre, CCN Ballet national de Marseille direction (LA)HORDE, ICI-CCN Montpellier Occitanie direction Christian Rizzo, La Place de la danse CDCN Toulouse Occitanie ● Government of Japan in Fiscal Year 2023 ● Accueils en résidence: La Bellone Bruxelles, Kunstencentrum Buda Courtrai, CND Centre national de la danse, The Saison Foundation Japon (invitation en tant que "Visiting fellow" en 2023) avec le soutien de The Agency for Cultural Affairs, Workspacebrussels ● Spectacle créé le 25 mars 2025 à la Ménagerie de verre

INFORMATIONS, RÉSERVATIONS
menageriedeverre.com
+ 33 (0)1 43 38 33 44
billetterie@menageriedeverre.com

SERVICE DE PRESSE
Myra — Rémi Fort, Lucie Martin,
Célestine André-Dominé
+33 (0)1 40 33 79 13
myra@myra.fr

BAR RESTAURANT PISTIL
Du lundi au vendredi
de 10h à 16h
et chaque soir
de représentation

opus, *Cutting Mushrooms*, était une recherche sur une résistance interne dans un environnement hostile, il abordait la violence du productivisme et observait comment le corps se transforme toujours sans trouver d'identité fixe.

Ton travail est toujours nourri par de multiples références: lectures, films, arts visuels, etc. Peux-tu partager certaines de tes références et comment elles ont été déterminantes pour cette recherche?

Une amie m'a parlé du *yonkoma manga*, un style de manga narratif en quatre cases souvent utilisé dans la presse politique, avec très peu de texte. Ces quatre cases symbolisent quatre actions qui forment une narration avec une situation initiale, un développement, un bouleversement et une situation finale. Je me suis inspiré de cette structure pour composer la dramaturgie de la pièce à partir de quatre actions: naître, manger, travailler et mourir. Au cours de mes recherches, j'ai également été inspiré par la composition de *Nejishiki* de Yoshiharu Tsuge, un manga, publié à la fin des années 1960, qui raconte l'histoire d'un jeune garçon blessé qui parcourt le Japon déchiré par la guerre à la recherche d'un médecin capable de le soigner. La narration y est fragmentée, les transitions sont brutes, ça m'a paru intéressant pour construire une dramaturgie hachée.

Dans High Gear, tu explores les phénomènes cycliques de la vie: production, consommation, déclin et réincarnation. Quels ont été les moteurs de cette nouvelle recherche?

Cette nouvelle création a été en grande partie démarrée en réaction à l'actualité et à une sensation d'impuissance face à des phénomènes cycliques qui semblent inextricables. En lien avec la structure du *yonkoma manga*, je me suis donc intéressé à quatre actions essentielles de la vie: naître, manger, travailler et mourir. Je voulais travailler sur une figure à la fois impliquée dans les situations et à la fois témoin. En visitant des temples bouddhistes et en méditant, j'ai lié ces questions à des cycles de réincarnation, la mort et la vie. Dans cette pensée, il y a aussi l'idée d'une boucle qui ne s'arrête jamais et face auquel on peut se sentir impuissant. Cette pièce est un peu une tentative de réponse. C'est un questionnement sur comment faire face à ces cycles. Une des pistes que j'ai explorées pour cela est de me plonger dans l'objet du manga qui offre au lecteur ou lectrice le choix d'être témoin ou d'être pleinement impliqué dans la narration, de la couper ou de la reprendre. Dans le spectacle vivant, habituellement, ce choix n'existe pas.

Pour ce projet, tu as réuni la même équipe artistique que pour ta précédente création.

En effet, j'ai proposé à la designeuse de mode Josiane Martinho, au photographe Hubert Crabière et à la créatrice lumière Marie-Sol Kim de m'accompagner dans le processus de cette nouvelle création. J'ai commencé par partager des références, des images, des idées, à partir desquelles chacune et chacun à commencer à travailler. Même si chaque collaborateur travaille à partir d'un médium spécifique, c'est important pour moi que chaque personne soit impliquée dans le processus global, dans la fabrication collective d'un monde.

Pour la recherche sonore, tu collabores pour la première fois avec Samir Kennedy. Peux-tu donner un aperçu du processus musical de High Gear?

J'ai rencontré Samir Kennedy durant une sortie de résidence au CCN de Montpellier, il était à l'époque étudiant de la formation exerce. Lorsque j'ai commencé à imaginer cette nouvelle pièce, je lui ai tout simplement proposé de m'accompagner dans la création sonore. Je lui ai partagé plusieurs références, des extraits de films *cyberpunks*, des musiques *noises*, des matériaux sonores. Je voulais conserver ce côté cinématographique. On a pas mal expérimenté ensemble en studio, on a enregistré des bruits de chaînes de vélo, des bruits de bouche (onomatopées, mastication, etc.) à partir desquels il a composé des ambiances industrielles.

Peux-tu partager l'histoire du dispositif de High Gear?

La scénographie évoque un univers entre *cyberpunk* et nature morte, composé avec des objets de récupération et usinés. Pour cette création, je collabore pour la première fois avec la plasticienne Célia Boulesteix qui a réalisé une

