

MAI



© Cie Shonen

## HIKU

Anne-Sophie Turion & Éric Minh Cuong Castaing

THÉÂTRE / ARTS NUMÉRIQUES - CRÉATION

MER 15.05—19h30

Placé au cœur d'un dispositif numérique, le spectateur vit une rencontre live avec trois hikikomori au Japon ! Un spectacle inédit qui bouscule le rapport à la virtualité, au corps vivant et à la solitude.

 1h

 De 6 à 22 €

Le Théâtre est à 20min de Magenta (RER-E — Noisy-le-Sec)

→ THÉÂTRE DES BERGERIES

5 rue Jean-Jaurès 93130 Noisy-le-Sec - [letheatredesbergeries.fr](http://letheatredesbergeries.fr) - Billetterie : 01 41 83 15 20

Contact presse : Clément François - 01 49 42 67 17 - [clement.francois@noisylesec.fr](mailto:clement.francois@noisylesec.fr)



## DISTRIBUTION

### HIKU 引 <

Une pièce d'Anne-Sophie Turion & Eric Minh Cuong Castaing

HIKU se développe entre France et Japon en partenariat avec l'association de soutien aux hikikomori New Start Kansai (Tonda, Japon)

Conception : **Anne-Sophie Turion, Eric Minh Cuong Castaing**

Performance et traduction live : **Yuika Hokama**

Performance en téléprésence : **Shizuka Fujii, Ippei Mastuda, Tomohiro Yagi**

Collaboration au Japon, médiation, co-organisation de la manifestation : **Atsutoshi Takahashi** et l'association **New start Kansai**

Accompagnement dramaturgique : **Marine Relinger, Elise Simonet**

Scénographie : **Pia de Compiègne, Anne-Sophie Turion**

Création sonore : **Renaud Bajoux**

Création lumière : **Vera Martins**

Régie générale : **Virgile Capello**

Chef opérateur : **Victor Zebo**

Assistanat deuxième tournage : **Yuya Morimoto**

Cadreur camera premier tournage : **Yuji Suzuki**

Traduction au Japon : **Tadashi Sugihara, Naoko Tanabe**

Montage : **Lucie Brux**

Chargée de production : **Claire Crova**

Attachée de production et d'administration : **Adèle Rivet**

Administration : **Emilie Parey**

Co-direction déléguée : **Aurélien Guillois**

Production : Cie Shonen, en collaboration avec la cie Grandeur nature

Partenaires & coproductions : Association New Start Kansai (Tondai), Villa Kujoyama (Kyoto), Groupe des 20 Théâtres en Île-de-France, La Comédie de Valence, Festival d'Automne-Paris en co-réalisation avec la Maison du Japon, Théâtre de l'entresort - centre National de la création adaptée (Morlaix), 3bisf (Aix-en-Provence), Charleroi-Danse, plateforme Chroniques créations (soutenue par la DRAC Provence-Alpes-Côte d'Azur, la Région Sud Provence-Alpes-Côte d'Azur, la ville de Marseille et l'Institut Français à Paris, en coproduction avec Parallèle et Scène 44, en partenariat avec le 3 bis f), Théâtre Export avec le soutien de l'Institut français, Di-crém - CNC, La Fondation des artistes, La Scam, la Fondation Sasakawa. Avec le soutien de Montévidéo (Marseille), de Montpellier Danse dans le cadre de l'accueil en résidence à L'Agora cité internationale de la danse avec le soutien de la Fondation BNP Paribas, prêt studio cie La zouze - dans les parages (Marseille). Le projet a bénéficié du programme "Mondes Nouveaux" du Ministère de la Culture.

La compagnie Shonen est soutenue par La DRAC PACA pour le conventionnement et par la ville de Marseille. Remerciements : Nicolas Tajan, Program-Specific Associate Professor, Kyoto University, le conseil d'étudiants du Yoshida Dormitory, Kyoto university, Kumiko Takahash.

Au Japon, des dizaines de milliers d'individus se retirent du monde pour vivre dans un isolement absolu, restant enfermés chez eux pendant des années.

On les appelle les hikikomori 引き籠り.

La réclusion se fait souvent au sein du foyer familial : les hikikomori vivent dans leur chambre, quittent leur travail ou leurs études, rompent toute relation sociale et s'immergent dans des univers fictionnels (jeux vidéos, mangas, etc), se nourrissant de plateaux repas déposés à la porte par leur famille.

## Résumé

Depuis 2020, grâce à différents séjours au Japon, nous nous sommes immergés dans la vie d'une association de soutien aux hikikomori et avons pu entrer en contact avec certains d'entre eux. Mêlant cinéma et performance, HIKU crée les conditions d'une rencontre à priori impossible : celle du public avec ces individus qui ont fait l'expérience d'un retrait social radical. Shizuka, Mastuda et Yagi, trois hikikomori en phase de resocialisation, investissent la scène grâce à des robots de téléprésence pilotés depuis leur chambre au Japon. En dialogue avec la performeuse franco-japonaise Yuika Hokama, iels nous embarquent au coeur de leur univers intime et à la rencontre de l'étonnante communauté qui s'est formée autour de l'association : le médiateur de l'association, un hikikomori en phase de réclusion, sa mère, et les participants d'une surprenante manifestation organisée dans la rue par l'association. Dépassant la fascination initiale qu'engendre le phénomène hikikomori, HIKU invite le public à entrer en contact avec leur pensée marginale, leur rapport distancié au monde, leur façon d'arrêter le temps. Par un jeu de miroir, iels nous renvoient à nos propres choix intimes, interrogeant nos vulnérabilités, nos solitudes, nos facultés à décrocher du réel de façon plus ou moins choisie. Habitée par des robots, la scène devient un espace troublant qui bouscule nos rapports à la virtualité, au corps vivant, à la présence.

## **HIKU associe étroitement 3 médiums : les actions lives, l'image cinématographique, le son enregistré**

1/ Le live : Shizuka, Mastuda et Yagi, trois hikikomori en phase de resocialisation, performant par l'intermédiaire de robots de téléprésence. En direct depuis le Japon et par le seul intermédiaire de ces avatars pilotés en temps réel, iels prennent la parole, circulent, interagissent entre eux et avec le public, et transforment l'espace scénique par le déplacement d'objets et la réalisation de tracés au sol. En scène avec elleux, Yuika assure leur traduction française en direct, dialogue avec elleux, les accompagne dans leur actions.

2/ L'image : des "portraits-actions" de Shizuka, Matsuda et Yagi : excroissances oniriques des actions scéniques, ces séquences vidéos nous entraîne au coeur de l'univers intime des hikikomori, les mettant en jeu dans des actions quotidiennes déplacées dans des contextes extra-ordinaires ; un lac sous l'orage, un squat, un champ en pleine nuit...

La "hikikomori démo" en caméra embarquée : accompagnés par l'association, des hikikomori descendent dans la rue avec des banderoles géantes pour donner une visibilité à ce phénomène tabou et revendiquer leur marginalité.

3/ Le son : une bande sonore mettant en scène Ogawa, un hikikomori en phase de réclusion. Pendant des semaines, le médiateur de l'association lui rend visite. Il lui parle à travers la porte de sa chambre. S'entrelaçant avec les actions scéniques, ces paroles font naître au fil de la pièce un hors-champ inextricable : le silence de celui qui se tient juste derrière la porte, sa chambre inaccessible, sa vie invisible.

## **Shizuka, Matsuda et Yagi : les interprètes hikikomori**

Matsuda a été hikikomori pendant 7 ans. Au plateau, sa parole surgit avec un minimalisme assumé, comme dans la vie ; il parle très peu. Adeptes de jeux vidéo, il parcourt en ligne les kilomètres que son corps ne peut faire dans la vraie vie car il est atteint d'obésité. Très à l'aise dans la manipulation du robot, il circule au plateau avec cette même énergie. Constamment dans l'action, il déplace les objets, reconfigure la scénographie, entre en interaction avec nos corps, dessine au sol des slogans géants... Son histoire de vie reste elliptique, mais sa présence sur scène est radicale, énergique, percutante dans tous les sens du terme (il percute certains objets sur scène pour produire des sons).

Depuis ses 14 ans, Yagi bégaie. Comme pour prendre une revanche sur les difficultés et les moqueries auxquelles il a dû faire face à cause de ce bégaiement durant sa scolarité, il prépare aujourd'hui le concours pour devenir instituteur. Aux côtés de Shizuka et Matsuda, il investit la scène du théâtre (lieu par excellence de la parole maîtrisée, virtuose) avec la musicalité extra-ordinaire de ses mots, avec son rythme à lui. Il joue du piano, nous raconte les groupes de parole de "garçons non populaires" auxquels il participe, nous montre l'ardoise sur laquelle il écrit pendant qu'il parle pour "débloquer les mots coincés dans sa gorge" et nous fait voyager grâce à la webcam sur les centaines de schémas, de cartographies anciennes, de tracts, de citations et de mots griffonnés qui couvrent les murs de sa chambre. Un système de réservoir et de pinceau géant permet à l'un des robots de dessiner à l'eau sur des grandes surfaces de papier à séchage lent qui sont installées au sol (les tracés, noirs au départ, disparaissent en séchant).

Shizuka a été hikikomori durant 1 an. Aujourd'hui encore elle fuit les situations sociales mais le temps passé avec elle a permis d'établir une relation de confiance ; désormais elle se confie à nous, sans filtres. Sur scène et grâce au robot, elle prend la parole et met des mots tranchants sur sa période de réclusion, sa colère contre les pressions scolaires et sociales, l'écrasement institué des femmes japonaises. Elle nous raconte la violence de son père, sa rencontre avec l'association New Start et avec son mari, lui-même hikikomori (iels se sont rencontrés au foyer de l'association), la façon dont elle s'est sortie de l'isolement et la manière dont elle se débrouille aujourd'hui avec la vie et avec ses propres fragilités. Elle monologue, dialogue avec nous, et entre même en interaction directe avec le public lors de différents moments d'échanges durant lequel les spectateurices sont invité.e.s à lui poser des questions.

## **Yuika, la médiatrice**

Sur scène, Yuika accompagne les interprètes hikikomori. Intimement connectée à toutes, elle est une extension sensible de leur présence virtuelle ; elle relaie et augmente leurs déplacements, leur regard, leur voix. Elle fait le lien d'une parole et d'une langue à l'autre : elle traduit en direct leur conversations et leurs prises de parole, leur pose parfois une question, traduit les questions du public lors des moments d'échanges. Sa présence médiatrice est protéiforme : à la fois discrète et essentielle, tantôt simple passeuse tantôt véritable personnage, en conversation directe avec les robots ou en bord de scène comme une voix off. Yuika prend également en charge des matériaux narratifs extérieurs aux récits des interprètes hikikomori ; des extraits de mail échangés avec l'association durant le processus de création. Sans filtres, ces récits permettent une incursion dans les coulisses du projet, les difficultés rencontrées sur place au Japon mais également celles du travail à distance, les frictions entre les enjeux du travail social de l'association et les enjeux artistiques du projet. Précisons ici qu'en partageant ainsi l'histoire du projet, il ne s'agit pas de mettre en avant le processus créatif mais plutôt la fabrication des liens qui nous permettent d'être aujourd'hui ensemble sur un plateau de théâtre. Ce tissage fragile de relations (des hikikomori entre eux, des hikikomoris avec nous, de l'association avec les hikikomori, de l'association avec nous) est ainsi le sujet du spectacle autant que sa condition sine qua none.

## **Ogawa, le personnage fantôme**

Ogawa est un hikikomori en phase de réclusion. Cela fait plusieurs années qu'il est enfermé dans sa chambre. Ogawa est un "anti-personnage" ; il habite toute la pièce mais nous ne le voyons jamais. Sa présence se dessine en creux, à travers les mots des autres ; à plusieurs reprises nous entendons Takahashi san, médiateur de l'association , qui lui parle à travers la porte. Nous entendons aussi sa mère, qui nous parle de lui, des rares fois où elle l'entrevoit lorsqu'il se glisse en dehors de sa chambre pour aller à la salle de bain, des notes de guitare ou du bruit de l'aspirateur qu'elle entend à travers les cloisons ou de ses souvenirs avec lui. Le refuge de la chambre garantit au hikikomori son absence au monde. Sans forcer ce seuil, Takahashi établit patiemment le contact avec le reclus en lui parlant à travers la porte. Il adresse ses mots à celui qui se tient derrière la porte mais n'attend pas de réponse, au début en tout cas. Il revient toutes les semaines, pendant parfois plusieurs mois, avant d'entendre la voix de celui qui se tient derrière la porte.

Ogawa dessine, tout le temps, de nuit comme de jour, avec une méticulosité inconditionnelle. Il dessine des natures mortes composées à partir de ce qu'il a sous la main, dans sa chambre : un rouleau de sopalin, un dérouleur de scotch, un emballage de bonbon, ou des objets qu'il récupère lorsqu'il sort se promener la nuit. La présence d'Ogawa habite la scène aussi à travers ces dessins qui sont imprimés en très grand format et intégrés à la scénographie.

Les dessins d'Ogawa mettent en jeu un hors-champ inextricable : ses objets, sa chambre, et à travers cela sa vie, son quotidien, son corps. Personnage fantôme qui "hante" toute la pièce, il nous renvoie aussi au passé de Shizuka, Yagi et Mastuda, aujourd'hui sorti.e.s de la phase radicale de l'isolement. Son absence insuffle encore plus de force à leur présence au plateau, là, face à nous, pour nous raconter leur retour au monde.



## **Des façons d'être là : la dramaturgie**

Robotiques, filmiques, physiques, vocales... Chacune à leur manière, ces différentes modalités de présence expérimentent des façons d'être là, de s'adresser à l'autre, d'impacter l'espace alentour. Loin de déshumaniser les présences des hikikomori, les robots les rendent possibles. L'avatar robotique et la performance à distance constituent un dispositif qui les préserve du contact brut avec le public : iels agissent depuis l'espace familier de la chambre, avec un outil dont iels sont coutumiers (Internet). Avec une vitalité chaotique, leur robot habite la scène. Ils déplacent des éléments scénographiques, produisent des sons spécifiques en faisant tomber des objets, en roulant dessus, en les poussant. Grâce à un système de pinceau au robot, ils peuvent aussi réaliser des sortes d'action paintings au sol : des lignes plus ou moins abstraites, des mots, des ratures, des slogans... À l'encontre de l'idée établie d'un virtuel immatériel, propre et désincarné les action paintings des robots impactent directement la scène, avec énergie. Physiquement à l'autre bout du monde, les hikikomori sont étrangement là et modifient l'environnement direct du public. Grâce au dispositif non théâtral (le public est sur scène) les interactions des corps, des voix et des objets scénographiques sont très concrètes: les spectateur rice.s sont à proximité immédiate des interprètes et des robots qui peuvent ainsi s'approcher, varier les adresses, faire et défaire des cercles d'écoute et de regard, déplacer un objet pour le placer juste sous les yeux de telle ou telle personne du public... Les langages robotiques et chorégraphiques se conjuguent ensemble dans un pur présent ; l'ici et maintenant de cette zone d'expression et de relation provisoire que crée la performance.

## **Chambres et anti chambres : la scénographie**

La scénographie est constituée d'éléments recyclés : cartons, objets domestiques divers, denrées alimentaires, impressions en noir et blanc, morceaux de tuyauteries, chaises en plastique... Si certains évoquent l'espace de la maison, d'autres renvoient plutôt au chantier, ou en tout cas à une forme d'habitat précaire ou provisoire, en attente d'être aménagée ou déménagée. Le tout forme un assemblage hétéroclite et fragile qui, constamment bousculé et reconfiguré par les robots, tient selon des équilibres toujours éphémères. Selon les besoins de leur récit, les robots déplacent en effet ces éléments pour réaliser des reconstitutions de différents espaces : une chambre, un paysage de jeu vidéo, un lieu souvenir. Ces reconstitutions se font "avec les moyens du bords"; pour figurer un écran de TV, on place par exemple un carton, pour signifier un lac on reverse au sol une bouteille d'eau, pour imaginer le bruit d'une voiture qui se gare sous la fenêtre on fait "vrombir" une chaise en plastique en la poussant bruyamment au sol. Aussi désuet soit-il, chaque élément acquiert ainsi au fil de ses usages une polysémie incongrue. Cette place donnée à l'objet quotidien, banal, sans qualité, est également en lien étroit avec la passion d'Ogawa, le hikikomori reclus que nous avons évoqué plus haut. La scénographie est d'ailleurs en partie "dessinée" par Ogawa : certains objets réels sont remplacés par leur représentation graphique (réalisée, donc, par lui) agrandie à l'échelle sculpturale, façon PLV publicitaires. Ces dessins (sur)réalistes viennent creuser l'espace concret des objets qui jonchent la scène, à l'instar de l'étrange "absence-présence" d'Ogawa.

## **Des réalités augmentées : les séquences cinématographiques**

Les séquences vidéos innervent l'ensemble de la pièce, jouant tantôt comme des interludes cinématographiques, tantôt point de départ de conversations entre Shizuka, Matsuda et Yagi. Elles sont vidéoprojetées sur un grand écran intégré à la scénographie. Les portraits-actions : excroissances oniriques des actions scéniques, ces séquences mettent en scène Shizuka, Mastuda, Yagi ainsi que l'un des personnages secondaires récurrents de la pièce, Yoshida, un ancien hikikomori devenu maraîcher. Les séquences sont des situations quotidiennes qui, par la chorégraphie ou le déplacement dans un contexte extraordinaire, deviennent de véritables actions performatives. Gestes de la vie de tous les jours et routines intimes apparaissent ici comme des "réalités augmentées". Chaque action a été imaginée à partir d'une habitude de la personne filmée. Matsuda pratique la marche aquatique tous les jours à la piscine pour perdre du poids. Nous le découvrons marchant dans un lac immense sous les trombes d'eau d'une tempête. Lorsqu'elle était hikikomori, Shizuka ne sortait que la nuit, les écouteurs sur les oreilles, pour être sûre de ne croiser et de n'entendre personne. Toutes les nuits elle roulait jusqu'au château d'Osaka. Elle apparaît ici sur une sorte de "vélo spatial", fantomatique et libre, filant dans l'obscurité.

La "hikomori démo" : Véritable happening filmé, la "hikikomori démo" est une action collective surprenante dont l'énergie sous-tend l'ensemble de la pièce, revenant sous forme de chapitres filmés autonomes ou se juxtaposant aux actions scéniques. Cette manifestation se déroule dans l'espace public ; munis de banderoles géantes et de hauts-parleurs, une trentaine de hikikomori descendent dans la rue à l'heure de pointe. Installation de banderoles, sit-in, prises de parole, cuisine sur place d'un repas ensuite partagé avec les passants, défilé dans les rues... faisant un pied de nez à l'invisibilisation de ce phénomène tabou, ils revendiquent leur marginalité, ensemble.

L'association New start, qui organise cette manifestation tous les ans, revendique une posture claire : le phénomène hikikomori, s'il touche des individus psychologiquement fragiles, prend avant tout sa source sur les dysfonctionnements d'un système néo-libéral qui brise l'interaction sociale, annihile la place de l'individu et stigmatise ses fragilités. Double chantier, donc : d'une part, pousser la sphère politique à se responsabiliser, d'autre part, amener les hikikomori à s'éloigner du sentiment de culpabilité ou de honte en assumant leur refus d'un système déshumanisé. La "hikikomori démo" répond à ces enjeux par une même dynamique : visibiliser le phénomène. Pour réaliser ces séquences vidéo, nous avons "infiltré" cet événement annuel en imaginant avec l'association des façons de l'augmenter :

Par la création de banderoles géantes : au Japon, dire l'intime dans l'espace public est un acte subversif (les émotions doivent rester entre les murs de la maison, voire, idéalement, entre les parois du crâne). Des ateliers d'écriture ont été menés avec les hikikomori pour imaginer des "slogans intimes"; des phrases à la 1ère personne faisant état de leurs émotions. •

Par la chorégraphie : des ateliers de mouvement menés ont permis à chacun.e de trouver son espace d'expression corporel spécifique, de gagner en confiance face à la caméra et à la rue, de faire corps collectif pour bousculer la "chorégraphie sociale" ultra codifiée propre à l'espace public japonais.

La porosité entre ces images vidéo et les actions scéniques est l'un des moteurs dramaturgiques de la pièce : via leur robot, Matsuda et Yagi (eux-mêmes participants actifs de la manifestation, apparaissant donc dans le film) reprennent à haute voix certains slogans des banderoles, les retracent au sol à la peinture, nous racontent les émotions traversées durant l'évènement... Ces séquences de manifestation ancrent la pièce dans un prisme politique : en abordant le phénomène non seulement par le prisme des histoires personnelles mais aussi par la mise en jeu du corps collectif, nous voulons faire ressentir au public la force de la communauté qui s'est formée grâce à l'association. C'est ici par le partage des vulnérabilités et l'affirmation collective d'un sentiment d'exclusion et d'inadaptation à la société que peut s'inventer l'empuancement de chacun.e.

## **Conclusion**

Imbriquant temps enregistré (sons et films tournés au Japon) et temps réel (la performance), HIKU reconstitue l'histoire d'une émancipation : de l'invisibilité à la mise en jeu de soi, de l'espace confiné de la chambre à l'espace public de la ville et de la scène, du silence à la parole. L'espace-temps de la performance devient une zone tampon permettant l'apparition - intime autant que politique - d'individus qui ont, pour un temps, opéré une disparition sociale. Habitée par des robots, la scène devient un espace troublant qui bouscule nos rapports à la virtualité, au corps vivant, à la présence. Qu'est-ce qu'un tel phénomène raconte de nos sociétés contemporaines, de leurs idéaux de performance et d'autonomie, de la place qu'elles accordent à l'individu ? Sans relativiser l'étrangeté et la radicalité du phénomène hikikomori, HIKU s'atèle à dépasser la fascination initiale faire entrer les spectateur.rice.s dans l'univers intime de ces invisibles de la société japonaise. Ces parcours de vie fracassés peuvent créer des échos intimes avec les histoires de chacun.e. Pour les hikikomori, le retour au monde du travail est très difficile et prend en général des années. En les engageant en tant qu'interprètes, le projet contribue concrètement à l'objectif d'accompagnement à l'emploi porté par l'association. S'ancrant dans une réalité sociale difficile, le projet s'attelle à inventer à son échelle des dynamiques de réinsertion alternatives. Plutôt qu'un espace de représentation, la scène est ici envisagée comme un écosystème abrité du réel nous permettant d'initier des expériences relationnelles non-conventionnelles. Car le nerf du projet n'est autre que celui-ci : explorer l'endroit fragile, fugitif et insaisissable où le lien aux autres peut se reconstituer, voire se réinventer.

## **BIOGRAPHIES**

### **Anne-Sophie Turion**

Performeuse, artiste visuelle et autrice, Anne-Sophie Turion décline son appétence pour le vivant et le visuel sous forme d'interventions in-situ, de performances, de spectacles. Dans la boîte noire ou au grand air, elle s'attaque au réel pour l'orchestrer en fiction. S'emparant avec humour des artifices du théâtre ou du cinéma, elle fabrique des récits aux rouages apparents : images spectaculaires et scénarios se construisent à vue, laissant la vraie vie s'incruster de toutes parts. Son travail a notamment été présenté au T2G - Théâtre de Gennevilliers, au Grand R - Scène Nationale de la Roche-Sur-Yon, au CDN d'Orléans, au TCI (Paris) dans le cadre du programme New Settings de la Fondation Hermès, au Centre Pompidou dans le cadre du Festival Hors-Pistes, à la Fondation Ricard (Paris), au Festival Actoral et au Festival Parallèle (Marseille), au Magasin CNAC (Grenoble), au Kunsthall Aarhus (Danemark), à la Ferme du Buisson (Noisiel), au Mamac (Nice), au 3bisf (Aix-en-Provence), pour Les tombées de la nuit (Rennes), à Centrale Fies (Italie). Depuis 2018, elle est représentée par Actoral, Bureau d'accompagnement.

### **Éric Minh Cuong Castaing**

Le chorégraphe Éric Minh Cuong Castaing a fondé la compagnie Shonen (adolescent, en japonais) en 2007. Artiste associé au Ballet National de Marseille de 2016 à 2019 puis à La Comédie de Valence (2020-2024), il a signé une quinzaine de créations – spectacle, installations, performances, films - mettant en relation danse et nouvelles technologies (robots humanoïdes, drones, réalité augmentée...). Ses projets, qu'il qualifie d'in socius, prennent forme au sein de réalités sociétales en partenariat avec des institutions en dehors monde de l'art (laboratoires de recherches, écoles, hôpitaux, ONG...). Eric M.C.C. explore ainsi les modes relationnels des corps à l'ère du numérique, interrogeant les dualités art/société, réel/ fiction, organique/ artificiel. Diplômé des Gobelins L'école de l'image (Paris), il a d'abord été, pendant plusieurs années, graphiste dans le cinéma d'animation. Le travail de sa compagnie est aujourd'hui diffusé en France et en Europe : Centre Pompidou, Palais de Tokyo, Charleroidanse, Tanzhaus nrw Düsseldorf, Festival de Marseille, Vooruit de Gand, Central Fies-Dro, Lowry Manchester, entre autres.

### **Yuika Hokama**

Née en 1988 à Okinawa au Japon, Yuika Hokama est danseuse comédienne et traductrice franco-japonaise. Elle étudie la danse classique à Lijima Ballet School dans sa ville natale puis rentre en 2003 au Conservatoire National Supérieur de Musique et de Danse de Lyon. De 2010 à 2011 elle intègre Le Jeune Ballet du C.N.S.M.D. Elle a été notamment interprète pour Jean-Pascal Viault, Davy Brun, Brigitte Trémelot & Denis Madeleine, Jean-Christophe Boclé, Yves-Noël Genod, Jocelyn Cottencin, Richard Brunel et Philippe Quesne. En 2020, elle obtient un rôle dans *Garçon Chiffon* de Nicolas Maury, CG Cinéma – 2020, Sélection officielle du Festival de Cannes. En tant que traductrice franco-japonaise, Yuika Hokama participe à différents événements internationaux entre la France, la Belgique et le Japon.

## **CONTACTS**

### **Shonen**

Professionnels & partenaires :  
Barbara Pierson

Développement  
07 60 68 19 33

prod@shonen.info  
shonen@shonen.info

### **Théâtre des Bergeries**

Contact Presse : Clément François  
clement.francois@noisylesec.fr  
01 49 42 67 17 / Billetterie : 01 41 83 15 20