

**BANDE DESSINEE VIVANTE
THEÂTRE D'OMBRE / MARIONNETTE**

CYCLE 3

West RN - Compagnie Zapoi

Une bande dessinée vivante

Une épopée rocambolesque imaginaire

Un Western coquille

Un road movie pour jeunes filles ivres de liberté

Un spectacle tout public avec des ombres, des marionnettes, des silhouettes, des dessins, des fantômes, des esprits...

Imaginé par :
Denis Bonnetier et Hippolyte

5 SÉANCES SCOLAIRES :

LIEU : Centre culturel Balavoine – Arques

Mercredi 11 Avril 2018 – 10 h 00

Judi 12 Avril 2018 – 10 h 00 / 14 h 15

Vendredi 13 Avril 2018 – 10 h 00 / 14 h 15

Pré-en-bulle

En 2008, la compagnie Zapoï réunissait Hippolyte (auteur de bandes dessinées) et Denis Bonnetier, metteur en scène sur la création du spectacle *Dracula*.

Le travail de recherches visuelles, mélangeant théâtre d'ombres et projection de séquences animées a abouti sur un spectacle singulier, où les structures narratives de la bande-dessinée se confrontaient à celles du théâtre de marionnettes. Fort de cette expérience et de l'acquis technique, la compagnie Zapoï reconduit le même duo artistique pour la création de *West R.N.*

West R.N. c'est presque un western, un road-movie, une balade imaginaire dans les plaines sauvages de l'Ouest, une épopée étrange où la route nationale n°4 zigzague entre les cactus et où les restos routes sont infestés de bandits mexicains.

L'objectif est de proposer au public une lecture d'une bande-dessinée vivante, empruntant au théâtre de marionnettes sa science de la mise en mouvement.

Le texte et les dialogues existeront à travers la bulle, les onomatopées, les cadrages, les juxtapositions de cases dans un même champ visuel seront les codes utilisés au service de la dramaturgie.

Le projet questionnera ainsi le temps de lecture, le temps de la scène et du jeu, les aspects visuels du son et le temps de la force contemplative des images.

Il existe un entre-bruit entre le son et chacune de ses représentations visuelles. De la même manière, à chaque transformation de la figure (par ex : du passage du corps à l'ombre) il existe un entre-deux fantomatique où l'illusion se crée. La supercherie est presque évidente et, dans cette acceptation de la tricherie, l'illusion devient consentie et permet au spectateur de faire corps avec son imaginaire.

West R.N. est un spectacle familial, mais il faudra savoir lire...

... et pas qu'entre
les lignes !!!



West R.N.

DRAMATURGIES

C'est l'histoire d'une fête foraine...

C'est l'histoire d'une famille de forains.

C'est l'histoire de deux jeunes filles qui travaillent dur sous la contrainte de leur père.

Les ordres fusent et quand les coups ne pleuvent pas, l'indifférence prend le relais.

Un jour où la tension devient trop forte, où la goutte d'eau fait déborder le fleuve de colère qui sommeillait, Donita entraîne sa petite sœur Sancha dans une course folle à travers les plaines sauvages de l'Ouest.

Elles chevaucheront dans les déserts arides, elles se perdront dans des mines d'or, elles danseront avec les indiens, elles combattront le mal, elles prendront des coups, mais elles se relèveront toujours plus fortes...

Elles affronteront des bandits impitoyables et dans une course légendaire Donita affrontera son pire démon : le célèbre Mister Lance qui impose sa propre loi, celle du plus fort. Tricheur, voleur, brigand de grand chemin, Mister Lance sème la terreur sur son coursier le plus rapide de l'Ouest, un cheval de feu, de hargne et de fureur. La légende le dit tout droit sorti des enfers, les Indiens le craignent, le peuple l'admire aveuglément mais Donita réussira à trouver la faiblesse qui le fera tomber dans la poussière et l'oubli...

C'est un western classique, une aventure où le bien et le mal s'affrontent. Dans un environnement sans foi ni loi où règne la loi du plus fort, les héroïnes se révèlent et nous rappellent notre part d'humanité. Elles nous enseignent aussi que le monde peut se transformer que rien n'est jamais figé. Mais voilà cette histoire se déroule aujourd'hui le long de la Route Nationale. La fête foraine se déplace, installe et démonte inlassablement ses miroirs aux alouettes, ses morceaux de rêves.

Leur père passe son temps à lire les magazines sportifs et se passionne pour les courses à vélo. Donita joue avec des pistolets en plastiques qu'elle a dérobés sur le stand de la pêche au canard. Sancha regarde par la fenêtre. La mine d'or ressemble étrangement à une escapade dans le train fantôme.

Seule l'indifférence de leur père est bien réelle.

Le spectacle aborde la question de l'adolescence. Deux jeunes filles ivres de liberté transforment leur réalité par l'imaginaire. Il leur faut trouver une piste nouvelle sur laquelle s'affirmer et prouver au monde que leur imaginaire peut le transformer. Que rien n'est immuable, que l'imagination et la créativité peuvent littéralement changer les codes établis.

« Si les contes de fées sont plus vrais que vrais, ce n'est pas parce qu'ils disent que les dragons existent, mais parce qu'ils disent que les dragons peuvent être vaincus. »

G.K Chesterton

Le spectacle commence par l'affirmation que tout ceci n'est qu'une histoire. Tout comme dans la BD, cela commence par la couverture, une image, un titre. Le plateau passe au noir, la page se tourne, l'histoire commence.

Elle est mise en œuvre par trois marionnettistes. Ils portent les rôles principaux (le père et les deux filles) mais incarnent également, au fil de l'histoire, l'ensemble des différents protagonistes.

Le plateau exprime une certaine réalité, celle d'une arrière scène, une zone technique, le ventre d'un manège.

C'est une zone d'entre deux, entre le monde de l'illusion (la fête foraine) et la réalité de leur existence. C'est leur espace de vie, c'est ici qu'ils peuvent sortir de leur propre servitude et s'accorder un moment d'ailleurs, un moment d'autre chose.

Notre héroïne, Donita provoque l'imaginaire en transformant la réalité en une aventure westernienne. Elle provoque la transformation du plateau par le son, la lumière et l'apparition des images. Les images sont des espaces mentaux, des endroits où la réalité se trouve transformée. Passionné de bande dessinée et de cinéma, Donita provoque une vision décalée qui lui permet de supporter son existence.

Les éléments scéniques agissent ensemble pour construire une image éphémère. Les images et les ombres sont immatériels, les supports sur lesquels elles se reflètent changent et s'adaptent au gré de l'histoire et des besoins du plateau. Les écrans, les cadres, les lampes, les dessins, les silhouettes œuvrent ensemble pour construire une projection de l'esprit, une idée, une image, une émotion.

Le plateau est un monde dans lequel tout peut s'écrire, tout peut s'imaginer. Nos héroïnes débordent de vie et nous démontrent que l'imaginaire nous est indispensable.

Elles nous démontrent que le réel n'est pas inéluctable, que notre capacité humaine à rêver peut nous faire changer le monde.

Dans sa dématérialisation du réel par l'imaginaire, elle se rêve en super héroïne...



Les personnages



Le père :

Il travaille dur pour élever seul ses deux filles. Il accepte toutes les tâches même les plus ingrates. Il est dur avec ses filles. Il ne parle pas beaucoup et quand le temps lui laisse un peu d'errance il se réfugie dans la lecture de magazines sportifs.

Donita :

Donna c'est l'aînée. Elle est impertinente, débrouillarde, maline et quelquefois très agaçante. Quand elle va mal ou que la colère la prend elle se réfugie dans ses pensées. Lorsque son imaginaire prend le dessus elle devient *Donita Quichotta*, une femme de l'Ouest intrépide qui tire plus vite que son ombre.

Elle se rêve en super héroïne, elle rêve d'aventures, de soleil et de vent dans ses cheveux.

Sancha :

Sancha est la plus jeune, et ne parle plus depuis la disparition de sa mère. Elle subit jour après jour les difficultés quotidiennes dans le silence qu'elle s'impose. Elle accompagne avec plaisir les délires de sa sœur, elle joue le jeu de

cette nouvelle réalité en gardant un regard amusé et conscient sur la réalité des choses. Sancha est un volcan qui sommeille, si elle se laissait aller, elle choisirait le couteau ou peut-être bien le sabre japonais.

Mister Lance

Il est le méchant dans toute sa splendeur. Porte flingue impitoyable au service du grand capital, tricheur, voleur, escroc, il est sans scrupule. Sur le cheval le plus rapide du monde connu, il fait l'admiration des foules qui le vénèrent comme un demi-dieu. Ses exploits ont fait le tour du monde depuis qu'il gagne inlassablement la plus célèbre des courses hippiques : la grande boucle de l'Ouest. Les indiens disent qu'il a volé le cheval de la mort, les villageois qu'il

Et aussi :

Les touristes
Le public du « Tour de... »
Les marchands ambulants
Le musicien,
Le bluesman, qui a...
diabole
Le chercheur d'or
Le joueur de poker
Les 7 mercenaires
Le riche propriétaire de ranch
Le banquier
Le journaliste, qui permet de continuer à transformer la réalité en légende.
La veuve croyante, gardienne de la morale au sein de la communauté.
Les bandits
Les Indiens (le chef, le sorcier, la squaw, les enfants)
La maquerelle
Les danseuses de saloon
Le prêcheur
Etc..



l'a ramené de l'enfer, mais qu'importe le peuple n'a d'admiration que pour le vainqueur.

Les univers d'inspirations

Un western se compose de paysages grandioses, d'un héros solitaire, de méchants (des vrais), d'une femme à sauver, d'un prédicateur illuminé, d'indiens tapis dans l'ombre, d'un justicier désabusé, de bottes, de chapeaux, d'un soleil brûlant, d'hivers interminables, d'une brute, d'un truand et d'une poignée de pépites.

Un western raconte toujours une aventure humaine en terre inconnue, des territoires à conquérir où l'on doit sans répit s'adapter et survivre. Une lutte permanente où la loi du plus fort et du plus rapide règne en maître.

Le héros, solitaire et libre doit faire face et décider du chemin entre le bien et le mal.

Mais il y a la bête accompagnée de ses démons sans foi ni loi. La bête, c'est le train, la route, le progrès, la transformation du monde, c'est la « chose » qui inexorablement avance, qui grandit et s'impose à tous sous le poids de la foule.

La fête foraine



La fête foraine agit comme une toile de fond.

Il s'agit, dans l'écriture, de s'appuyer sur cet univers et d'y poser les personnages. Nos deux héroïnes, y vivent et y travaillent. Elles sont en errance. Cette caravane hétéroclite est un univers en soi, un monde autonome, une cloche en verre sur leur existence.

En s'y promenant, elles projettent leur envie d'imaginaire et d'aventures.

Les interactions potentielles entre l'univers de la fête foraine et le western sont nombreuses.

Le manège à petits chevaux se métamorphose en chevauchées endiablées. Le taureau mécanique devient un rodéo, le train fantôme une mine d'or. Les stands de tirs, les magiciens, les jeux de hasard, les jeux d'argent, le poker, le cinématographe, les palais des glaces, le pianiste et ses danseuses sont autant d'ouvertures possibles à l'écriture de la dramaturgie.

La Route Nationale

Dans un western, la route avance inexorablement vers des territoires inexplorés. A travers la route, se dessine la problématique du progrès.

Et il y a la route, sa propre route, celle des autres que l'on croise, celle qu'on cherche, la route mythique, la route de la fortune....

La route se déploie et avec elle l'ensemble des structures qui l'accompagnent (ronds-points, panneaux, station essence, péages, luminaires, téléphone de secours, baraques à frites, etc..). Mais il y a aussi ce qui se développe lentement derrière elle, villes, villages, zones commerciales, zones industrielles,...

La route amène avec elle également une population hétéroclite d'utilisateurs : les transporteurs de marchandises, les touristes, le public du tour de France, les agents d'entretien, la police, les auto-stoppeurs, les bandits de grands-chemins.



La route avance, elle est vivante, aspire tout sur son passage, coupe et troue les montagnes, efface les sentiers, traverse les cours d'eau, déchire les forêts...

La route est pleine de danger : vitesse, virages dangereux, chute de pierres, aquaplaning, chute d'arbres, nids de poules, animaux sauvages, bandits...



Une route, ça peut faire des nœuds, nous faire tourner en rond et nous perdre à l'infini.

La route est une allégorie, celle du monde qui change...

Les Super-Héros

Il y a dans l'adolescence une phase de surpuissance. Un sentiment où l'on se sent invincible où rien ne peut nous atteindre. Il y a un autre corps rêvé, celui du héros. Un corps qui change le monde, qui rétablit une certaine idée de la justice.

Au moment où le trop plein est atteint, que la colère déborde notre héroïne se transforme, tout comme Hulk qui se métamorphose sous l'effet de la colère et du danger.

Donita trouve son costume et découvre qu'au pistolet elle tire plus vite que son ombre. Tout comme Don Quichotte (qui peut être considéré comme le premier super héros des temps modernes) elle se choisit un costume, elle nomme sa monture d'un nom de légende et s'entoure d'un compagnon fidèle et loyal pour l'appuyer dans ses aventures.

De nombreux duos s'appuient sur ce principe : Zorro et Bernardo, Batman et Alfred Pennyworth, Batman et Robin, Iron Man et sa secrétaire Pepper Potts, Sherlock Homes et le Docteur Watson...

Le spectacle s'inspire en partie de l'œuvre de Cervantès, la trame du roman est source d'inspiration afin d'inscrire nos personnages principaux dans la dramaturgie.

Ce qui nous importe est la manière dont nos deux héroïnes basculent dans l'imaginaire et transforment leur propre réalité. Le lien entre Donita et sa petite sœur ressemble fortement à celui de Don Quichotte et de Sancho Pansa.

Sancha accompagne sa sœur, elle accepte la folie de l'histoire proposée tout en gardant un regard lucide sur la réalité.



Le dispositif scénographique

Le plateau est presque nu, la technique est visible.

L'histoire se donne à voir dans la lumière qui par sa présence efface tout le reste.

Le dispositif scénographique s'impose malgré tout et invite clairement à consentir l'illusion. Les stockages d'accessoires, les changements scénographiques, les allumages lumineux, les changements de costumes ne sont jamais complètement invisibles. Il doit se dégager une énergie de mise en jeu du spectacle.

Le dispositif doit rester éphémère, il est en errance. Les changements techniques d'installation sont pleinement assumés, ils sont à l'image des faiseurs d'illusions qui montent et démontent au gré de la route.

L'univers constitué de toiles suspendues qui serviront tout à tour d'écrans d'ombres, d'espaces scénographiques et de support de projections vidéo.

Trois marionnettistes sont sur le plateau Ils incarnent le père (rôle masculin) et les 2 filles (les deux rôles féminins).

Le père accompagne le spectacle en interprétant l'ensemble des autres personnages que nos deux héroïnes croiseront sur leur chemin.



L'image

L'ensemble du spectacle se construit comme une bande-dessinée théâtrale, en utilisant l'ensemble de ses codes narratifs, la page, la case, la bulle, l'onomatopée, le style graphique.

Ces codes se confrontent à l'écriture du plateau (interprétation, temps du texte et de la musique, de la lumière) mais également à ceux du cinéma d'animation, notamment par la mise en mouvement des cases, des bulles, des décors et des personnages. Le texte à l'intérieur des bulles s'anime. Le travail typographique, l'échelle, la transformation et la nature graphique participent pleinement à l'expression du sens et de l'émotion à travers la lecture du spectateur.

L'utilisation de la case, du cadre, comme un espace narratif autonome (lieu, action, personnage) induit forcément l'utilisation du cadre et du hors cadre, du champ/contrechamp, du hors champ, du hors scène.

La nature des figures est multiple. Les comédiens incarnent des personnages. Ils deviennent des ombres et prennent ainsi différentes natures graphiques dans leurs représentations : ombres corporelles, ombres en silhouettes articulées, marionnette en 2D. Ils peuvent également être représentés graphiquement (photographies, dessins, aquarelles, ...) et mis en mouvement en utilisant différentes techniques du cinéma d'animation.

West R.N. s'inspire également du cinéma, par la citation et la référence aux grands classiques du cinéma américain et italien.

L'ensemble du processus de création aura à cœur de s'interroger et de veiller à l'harmonie, à l'unité, et à l'équilibre entre les choix graphiques, ceux-ci sont au service de l'histoire et se doivent de laisser les interprètes au premier plan.

Le texte

Il se présente sous forme de cartouche, tout comme dans le cinéma muet, lorsqu'il s'agit d'expliquer, de situer, de commenter. Le cartouche fait office de voix off. Le dialogue et les pensées se présentent sous forme de bulles, comme en bande dessinée.

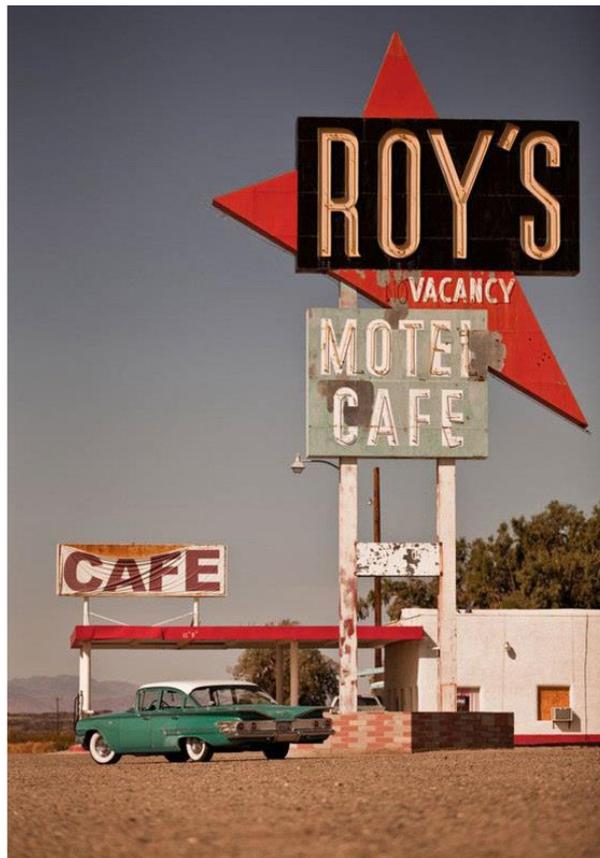
Toutefois il est également possible d'interagir sur le graphisme, la typographie, la taille, la couleur, le mouvement afin d'être au plus près des émotions et des caractères des personnages.

La projection du texte se faisant par voie numérique, il devient traduisible dans toutes les langues.



La couleur

Le spectacle se construit à partir du noir et du blanc, de l'ombre et de la lumière. La couleur s'immisce au fur et à mesure de l'histoire. Elle s'insinue à partir des teintes ocre et jaune de la lumière et des écrans puis au fur et à mesure de la bascule des personnages dans l'imaginaire. La ligne colorée se dessine comme une respiration à la dramaturgie.



Le traitement sonore

Le traitement sonore est au service de l'imaginaire du spectateur. Il s'inspire des réalités musicales contemporaines mais également des sonorités qui composent notre imaginaire lié au western. L'insertion du son dans une bande dessinée utilise le texte, les onomatopées et des effets graphiques. La création sonore prend en compte ses nouvelles données et jongle entre ses propres représentations. Le son d'un cheval au galop par exemple peut se matérialiser par le son de manière hors champ et devenir visible textuellement lors qu'il entre dans le cadre de l'action.

LA COMPAGNIE ZAPOI

La compagnie ZAPOÏ a été créée en 2001 à l'initiative de Stanka PAVLOVA et Denis BONNETIER, tous deux formés à la marionnette à L'École Supérieure Nationale des Arts de la Marionnette de Charleville-Mézières en 1993.

La compagnie est établie à Valenciennes et travaille étroitement avec la Communauté d'Agglomération de Valenciennes Métropole dans le cadre du Festival Itinérant de Marionnettes. Le festival s'associe aux autres structures culturelles de la ville - le Phénix scène nationale de Valenciennes, Le Musée des Beaux-Arts de Valenciennes, le Conservatoire de Musique, etc...

Animés par une passion, celle des arts de la marionnette, les deux artistes imaginent leur compagnie comme un espace ouvert et créatif. Ils s'entourent de créateurs venus d'autres champs artistiques : des musiciens, des vidéastes, des plasticiens, des auteurs contemporains, des auteurs BD, des illustrateurs... à partager le monde poétique de la marionnette. En cherchant une mixité et une résonance entre les différents arts, un théâtre d'image propre à la compagnie ZAPOÏ voit le jour. Un monde poétique et sensible où la figure humaine, les doubles, les ombres et autres fantômes réveillent l'imaginaire et questionnent notre regard de spectateur. Elle propose également, dans une volonté de partage et de découverte des ateliers, des formations, des masters class pour tous types de public.

La compagnie ZAPOI organise depuis 8 ans le Festival Itinérant de Marionnettes sur le Valenciennois. Ce festival propose au public un panorama de la création contemporaine des Arts de la Marionnette. www.fim-marionnette.com

+ d'infos : www.compagniezapoi.com

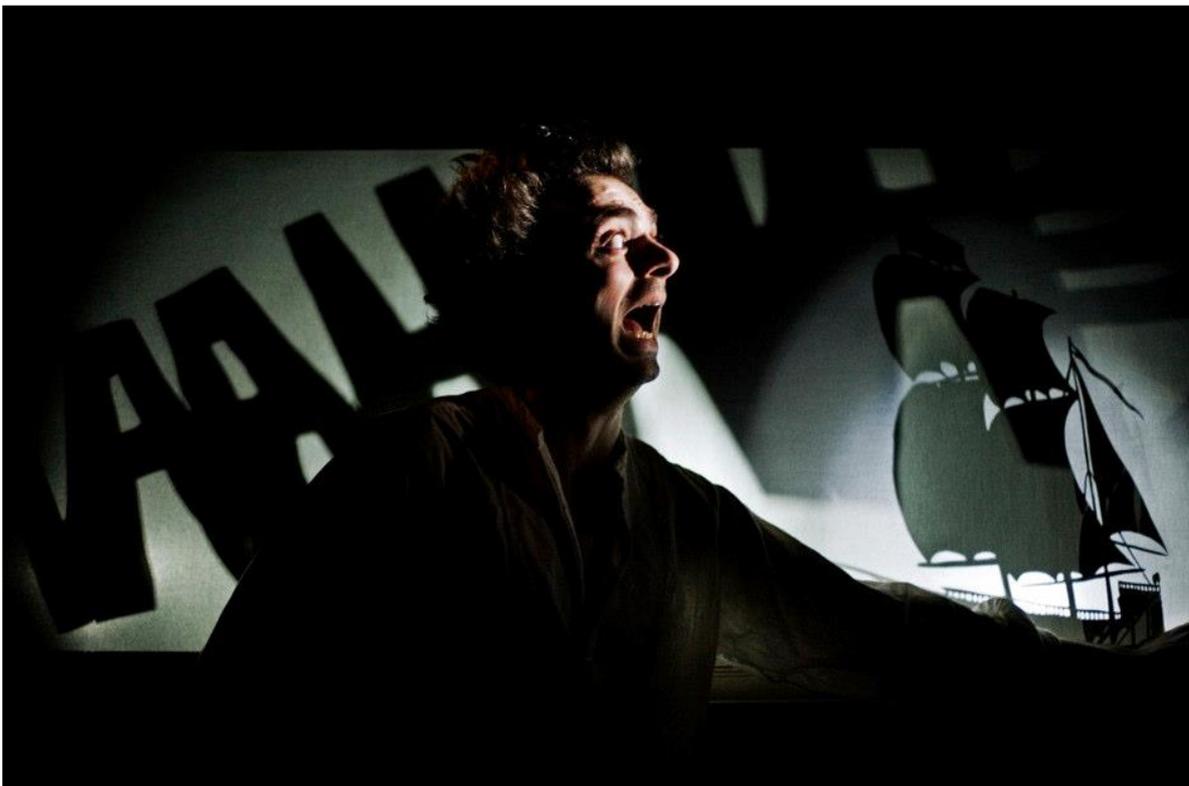


Photo issue du spectacle *Dracula*, mise en scène Denis Bonnetier, 2008

LA COMPAGNIE ZAPOI

Denis BONNETIER – Metteur en scène

Formé à la marionnette à l'Ecole Supérieure Nationale des Arts de la Marionnettes à Charleville Mézières (1990-1993) et à l'animation numérique à SUPINFOCOM à Valenciennes (1999-2001)

Metteur en scène pour la compagnie Zapoï depuis 2001, Denis Bonnetier cherche à travers la marionnette et le cinéma d'animation l'expression d'un théâtre d'images au service de l'imaginaire.

Il a notamment créé *Zapping Lupus*, *Cirkusa Absurdita*, *Balkanik Délirium*, *Dracula*, *Tranchées*, *Malgré eux*.

Il collabore également avec Stanka Pavlova pour l'accompagner dans ses projets : *C'est un bout de papier*, *CrocSoupe*, *Mobilhomme*, *Aux commencements*, *Moustaches* et *Chat Chat*.

Il collabore à la conception et à la réalisation de spectacle pour d'autres compagnies : *En fer et en os*, de Rachid Bouali, *Dracula*, *l'amour plus fort que la mort*, comédie musicale de Kamel Ouali, *Huck Finn* de la compagnie La Mécanique du Fluide, et *Avenue Zéro* pour le Théâtre des Alberts. En 2009, il crée avec Stanka Pavlova le Festival Itinérant de Marionnettes dans le Valenciennois.

HIPPOLYTE

Auteur / dessinateur / illustrateur

Hippolyte est né en 1976 au fin fond des Alpes. Diplômé de l'école Emile Cohl à Lyon en 2000, il commence par travailler en tant qu'illustrateur pour la presse nationale et la jeunesse puis se lance dans l'adaptation du *Dracula* de Bram Stoker en bande dessinée (Glénat) entièrement en carte à gratter, travail pour lequel il reçoit le prix du meilleur album de l'année à la Foire du Livre de Bruxelles en 2004. Il change alors son fusil d'épaule en passant à l'aquarelle et adapte *Le Maître de Ballantraë*, pour les éditions Denoël Graphic, chef-d'œuvre réputé inadaptable de Stevenson. Le succès critique est unanime.

Viendront ensuite *Minik* (Aire Libre) et *Brako* (Sarbacane). Grand voyageur, il n'est jamais là où on l'attend. Tour à tour photographe, illustrateur, metteur en scène de théâtre, Hippolyte cherche toujours de nouvelles voies d'expression. Depuis quelques années il publie des reportages bd pour la revue XXI. *L'Afrique de papa* sur la vie des retraités blancs au Sénégal puis *Les Enfants de Kinshasa*, reportage sur les enfants des rues et les églises de réveil, récit pour lequel il est nommé pour le Prix Albert Londres. Une première dans l'histoire de la bande dessinée. Cette année Hippolyte publie *Les Ombres* avec Vincent Zabus aux éditions Phébus, œuvre somme de 200 pages sur l'exil, racontée sous l'angle de la fable. Il a travaillé également avec Patrick de Saint Exupéry sur une bande dessinée autour du génocide Rwandais.

<http://hippolyte.viewbook.com>

<http://hippolyteblog.blogspot.fr>

<https://www.facebook.com/hippolyteart>

USMAR (Quentin VAN HERSEL) – Auteur / compositeur

USMAR est un musicien-producteur lillois aux influences diverses. Repéré par les Découvertes du Printemps de Bourges et par le Chantier des Francos en 2005 avec son premier album *L'âge des possibles* (Tekonosko / Musicast / Edition Sony ATV Publishing), USMAR a signé depuis de nombreuses musiques pour le spectacle vivant (Compagnie Zapoï, Compagnie Illimitée, Gilda et compagnie, Cie In Extremis...) et s'est spécialisé dans l'utilisation des instruments électroniques en live. USMAR collabore régulièrement avec Stanka Pavlova, au sein de la compagnie Zapoï pour des créations à destination des tout-petits (*Mobilhomme*, *Aux commencements*, *Moustaches*, *Chat Chat*). Il travaille depuis 2004 avec Denis Bonnetier et compose la musique et dessine l'univers sonore de ses spectacles : *Zapping Lupus*, *Cirkusa Absurdita*, *Malgré eux*, et *Dracula*.

A découvrir sur : <http://usmar.net>

Marion BELOT- Marionnettiste interprète

Suite à des études d'arts appliqués où elle découvre l'objet d'art et l'objet fonctionnel, elle s'oriente vers les métiers d'arts en pratiquant la sculpture, le vitrail et la céramique à l'École Supérieure des Métiers d'Arts d'Arras. Finalement rappelée par sa fascination pour le théâtre, elle décide de poursuivre un cursus universitaire des Arts du Spectacle à l'Université d'Artois.

C'est là qu'elle y découvre sa passion pour la marionnette et suit en parallèle la classe marionnette au conservatoire d'Amiens auprès de Sylvie Baillon. Elle rentre alors à l'École Supérieure Nationale des Arts de la Marionnette, et obtient son diplôme avec une mention très bien pour la conception et la réalisation du spectacle *Grasse Carcasse*, adaptation du tome 1 de la bande dessinée de Manu Larcenet. En mai 2015, elle obtient le prix d'interprétation au festival de marionnette de Lomza (Pologne) pour le rôle de Dimitri dans *Les animaux inéluctables*, spectacle mis en scène par Juratė Trimakaitė. Elle travaille depuis la fin de ses études comme comédienne-marionnettiste avec Sylvain Maurice dans *Histoire d'Ernesto*, et avec la compagnie Zapoï dans *Moustaches et La petite sirène*. En parallèle de la scène, elle construit des marionnettes pour différentes compagnies.

Thaïs TRULIO - Marionnettiste interprète

Thaïs Trulio, artiste brésilienne, fait partie de la cie Ludicos de Teatro Popular de 2005 à 2011, compagnie qu'elle a fondé avec d'autres partenaires. Dans cette compagnie elle crée et joue de nombreux spectacles en tant que comédienne. Elle a joué dans deux long-métrages : *Les Douze Travaux* (2007), réalisé par Ricardo Elias et *Le Soleil du Midi* (2009), réalisé par Eliane Caffé. En 2008, elle rejoint le Groupe Giramundo Théâtre de Marionnettes où elle travaille en tant que constructrice, manipulatrice de marionnettes et animatrice d'ateliers de théâtre d'ombre. Puis, en 2011, avec l'envie de suivre une formation en théâtre de marionnettes, elle arrive en France et intègre l'École Supérieure Nationale des Arts de la Marionnette, à Charleville-Mézières dont elle sort diplômée en 2014.

En 2013, elle fonde avec Véra Rozanova (Russie), Juratė Trimakaitė (Lituanie), Marion Belot et Lucas Prioux (France) le Collectif [23h50] : cinq artistes aux influences différentes, qui se rejoignent sur l'envie d'une écriture théâtrale visuelle, marionnettique et sensible.

Thaïs a été compagne du Tas de Sable - Ches Panses Vertes, Pôle des Arts de la marionnette en Région Hauts-de-France en 2015 où elle a pu créer son spectacle solo *Le Corps Liquide*. Aujourd'hui avec le Collectif 23h50 elle joue et manipule dans *Les Animaux Inéluctables* de Juratė Trimakaitė, et *Grasse Carcasse* de Marion Belot et fait l'assistantat à la mise en scène dans *Humais*, de Lucas Prioux et la co-mise-en-scène avec Vera Rozanova dans *La Femme Qui a tué les Poissons*.

Thaïs collabore avec l'association Art-Boretum où elle crée des formes marionnettiques dans le milieu arboré. Elle travaille aussi avec la Cie Zapoï et Stanka Pavlova sur le spectacle *Chat Chat*.

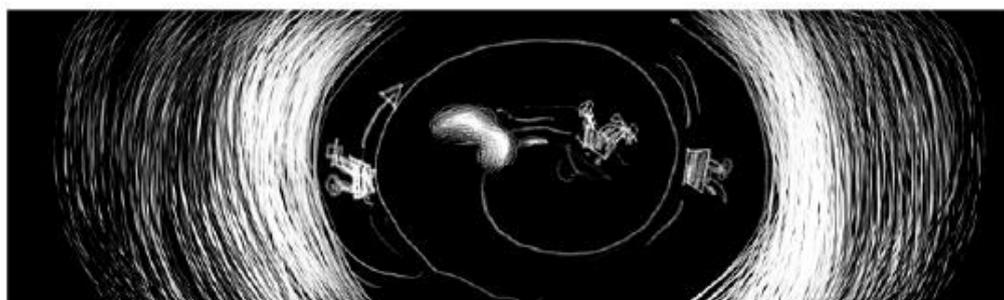
Cédric VERNET - Marionnettiste interprète

Élève de J.-F. Quéniart, H. Botte et C. Moyer, il axe son travail sur un théâtre du corps et du mouvement, puis découvre la marionnette et travaille depuis à la construction et à la manipulation (sur table, théâtre d'objets, ...), notamment pour l'Aventure, les Compagnies Mano Labo, Zapoï, Cendres la rouge, Agathe dans le vent et Peuplum Cactus Cie.

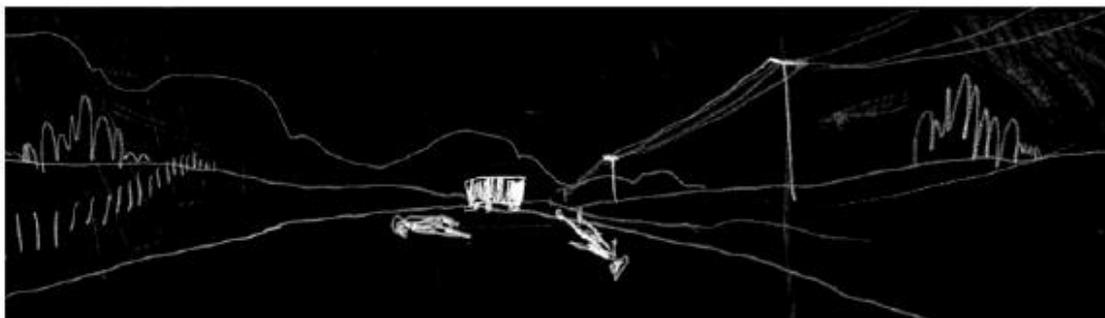
Avec la compagnie Zapoï, il participe à la création des spectacles *Dracula*, *Tranchées et Malgré eux*. Il fonde sa compagnie en 2015, La Mécanique du fluide avec David Lacomblez et créent ensemble le spectacle *Huck Finn*.



UNE FETE FORRAINE



BASCULENT DANS L'IMAGINAIRE



DU GRAND OUEST



DES DUELS



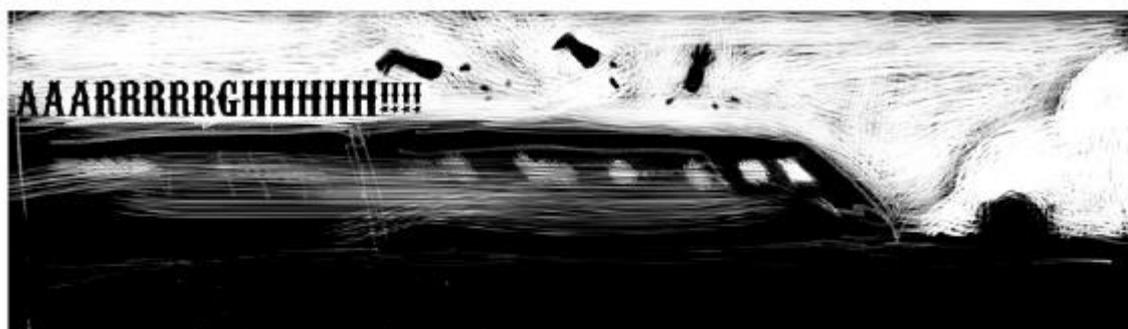
LA MORT



DES INDIENS



LE PROGRES



ENTRE LIMOGES ET MAUBEUGE

