



MYTHOS

Marionnettes, théâtre d'ombres et mapping vidéo
Une pièce de Yiorgos Karakantzas



Dossier pédagogique

SOMMAIRE

NOTE D'INTENTION.....	P.3
UNE ODYSSEE MÉDITERRANÉENNE.....	P.4
UNE CARTE.....	P.5
MYTHOLOGIE, RÉCIT SOCIAL ET PERSONNEL.....	P.6
LA MYTHOLOGIE, MATIÈRE CONTEMPORAINE ?.....	P.7
LES OMBRES.....	P.8
ABORDER LE TRAVAIL D'ANIMA THÉÂTRE.....	P.9
VIDÉOS DU TRAVAIL DE LA COMPAGNIE ANIMA THEATRE.....	P.10
PISTES POUR PROLONGER LA DECOUVERTE.....	P.11
LES ACTIONS CULTURELLES.....	P.12
• À BORD DE L'ARGOS	
• PROMÉTHÉE	
• ODYSSEE	
• LE FIL D'ARIANE	
• LE TALON D'ACHILLE	
• AU FIL DU STYX	
• DES STAGES PROFESSIONNELS / MASTERCLASSES	
• LES INTERVENANT.E.S	
CONTACT.....	P.21

NOTE D'INTENTION

Depuis l'aube de l'humanité, l'homme a essayé d'interpréter et d'apprivoiser le monde. Ainsi, des traditions orales sont nées et avec elles, des divinités qui habitent la nature, la forêt, le feu pour devenir des dieux ou des déesses. Ces personnages expliquent le monde qui nous entoure autant que les méandres de notre psyché. La mythologie est autant un trésor universel qu'une expérience personnelle et intime.

Pour moi, cette mythologie est liée à un homme : mon père. Son enfance s'est déroulée pendant la seconde guerre mondiale, pendant l'occupation allemande, qui l'a marqué : il n'avait que 10 ans. Devenu père, chaque soir, pour m'endormir, il me racontait un épisode de l'Illiade, de l'Odyssée, des travaux d'Hercule... ces histoires étaient ancrées en lui et il aimait les raconter toutes. Ce qui me marque, ce dont je me souviens, c'est la façon dont il tissait les récits de la mythologie et ceux de son enfance sous l'occupation. En moi, ces deux univers étaient liés émotionnellement. Dans mon esprit d'enfant, ils ne faisaient qu'un : l'avion allié qui s'écrasait était la chute d'Icare... l'emprisonnement de mon grand-père par les soldats nazis et son retour à la maison avec tous ses cheveux devenus blancs était le retour du héros antique suite à sa descente aux enfers.

**L'envie de s'évader d'une réalité dure et oppressante
était présente pour aller vers un destin où l'espoir
nous permet de faire face à l'adversité.**

C'est une histoire personnelle, intime, nourrie par une mythologie universelle afin que le quotidien devienne plus supportable, que je souhaite vous raconter avec **Mythos**. Comme les mythes, le théâtre réinterprète le monde, mêlant imaginaire et réalité pour faire sans cesse renaître les mondes. Les enfants le font d'instinct dans leurs jeux quotidiens. Je cherche ici à questionner ce pouvoir vital, le fait que la création est essentielle pour rester humain dans des situations de déshumanisation (guerre, catastrophe naturelle, maladie...). Certaines personnes nées dans des pays en guerre ou qui vivent dans des camps de réfugiés ne peuvent affronter ce qui les entoure qu'en s'évadant grâce aux histoires...

- Yiorgos Karakantzas

**« La poésie est cette démarche qui par le mot, l'image, le mythe,
l'amour et l'humour m'installe au coeur vivant de moi-même et du monde. »**
- Aimé Césaire



UNE ODYSSEE MÉDITERRANÉENNE

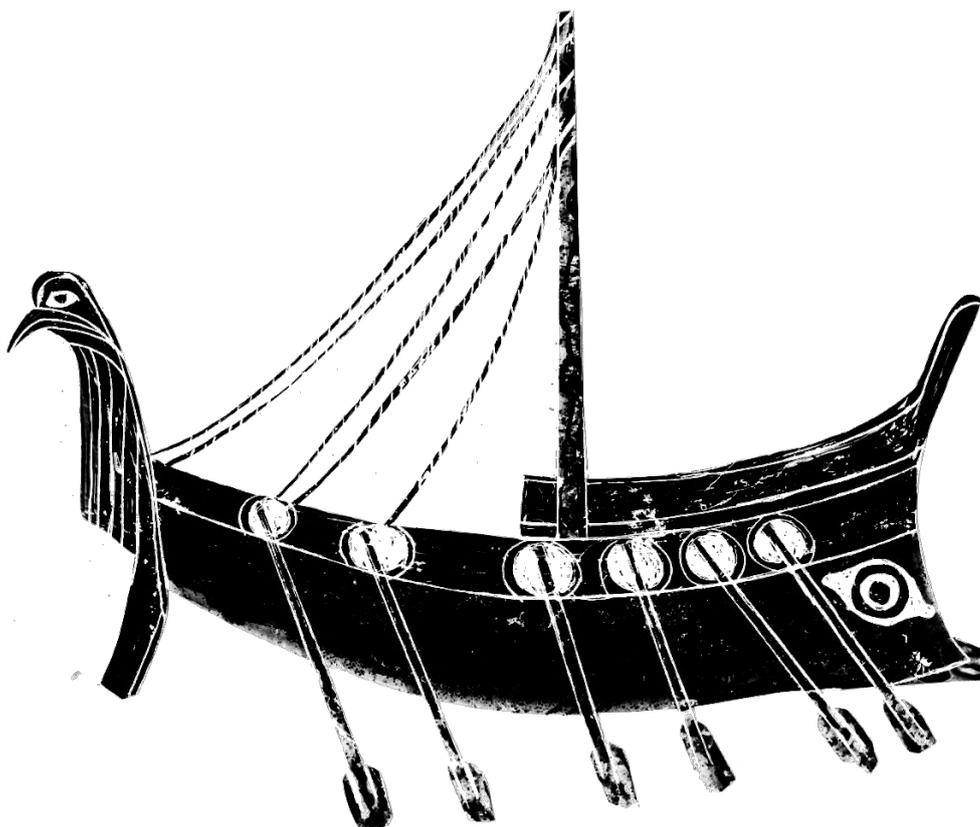
Le périple commence à Marseille, à la Friche Belle de Mai. L'équipage de la compagnie Anima Théâtre et son capitaine voguent d'abord à la recherche de l'histoire familiale et d'un regard passionné par la mythologie. Une personne qui, enfant, a entendu la même histoire familiale et mythique : sa sœur Effimia Karakantzas, vit en Grèce, à Athènes.

C'est dans la même ville qu'un autre compagnon croise la route de notre équipage : Panayotis Evangelidis, auteur et scénariste, qui a déjà voyagé avec eux à la recherche de **Rebetiko**.

Les ports s'enchaînent ensuite, l'itinéraire de **Mythos** se mêlant à celui de **Laterna** qui va à la rencontre de personnes déplacées, de réfugiés en Grèce (Athènes), en France (Port-de-Bouc, Martigues, Calais/Amiens), au Liban (camp de Chatilla, près de Beyrouth) et en Afrique du Sud (Le Cap) : la force de la création face à l'adversité monte à bord.

Pendant ce temps, comme Dédale, un fidèle compagnon de route dessine, modèle et construit les personnages de l'histoire : Éric Deniaud vit et travaille au Liban, et les masques, marionnettes et figures d'ombre voyagent à leur tour vers Marseille. Avant de retourner sur les bords de la Méditerranée, **Mythos** frôlera le cercle polaire, pour faire escale dans l'archipel des Iles Lofoten, en Norvège, terre de mythes nordiques et de trolls.

Un projet de spectacle, pour une compagnie de spectacle vivant, c'est toujours un parcours semé d'embûches et de rencontres, où l'on découvre de nouvelles saveurs et de nouveaux paysages. **Mythos** est créé par une équipe qui, de par son histoire ou sa situation géographique, ne peut ignorer les guerres et les familles à la recherche de refuge. Chacun apporte au projet son savoir-faire mais aussi la force qu'il déploie pour rendre le monde plus poétique.



UNE CARTE

I Des villes

- ① Athènes, Grèce
- ② Marseille, France
- ③ Port-de-Bouc, France
- ④ Saint-Martin-de-Crau, France
- ⑥ Mougins, France
- ⑦ Hammana, Liban
- ⑧ Îles Lofoten, Norvège
- ⑨ Montpellier, France
- ⑩ Grenoble, France
- ⑪ Paris, France
- ⑫ Reggio Emilia, Italie

I Des résidences

- ② Théâtre Massalia, Scène conventionnée d'intérêt national enfance et jeunesse
- ③ Théâtre Le Sémaphore, Scène conventionnée - Pôle régional de développement culturel
- ④ Centre de création à l'Etang des Aulnes
- ⑤ Le Totem, scène conventionnée d'intérêt national enfance et jeunesse
- ⑥ Scène 55
- ⑦ Hammana Artist House
- ⑧ Nordland Visual Theatre

I Des artistes

- ① Panayotis Evangelidis
- ① Efimia Karakantza
- ② Yiorgos Karakantzas
- ② Pablo Hassani
- ② Pauline Parneix
- ② Vincent Pierre-Louis
- ② Fred Beroujon
- ② Adele De Keyzer
- ② Michaël Cros
- ⑦ Éric Deniaud
- ⑨ Yragaël Gervais
- ⑩ Thais Trulio
- ⑪ Uriel Barteley
- ⑪ Stéphane Miquel
- ⑪ Eirini Patoura
- ⑫ Fabricio Montecchi



MYTHOLOGIE, RÉCIT SOCIAL ET PERSONNEL

Le mythe est un récit charmant, avec une action intense qui, après l'apogée, mène à sa résolution. Cependant, en même temps, ce récit reflète les angoisses et les problèmes de la société des personnes qui l'ont créé ou de la société qui le réutilise. Ce dernier nous conduit au mythe moderne. Il y a des histoires charmantes du passé qui ont survécu et sont réutilisées pour expliquer notre présent social et politique.

Qui est Achille pour nous les humains modernes ? Un fossile du passé ? Ou un héros « humain » qui se fâche, se retire de la lutte commune, souhaite la mort de ses camarades, abuse du corps de son ennemi, mais réapprend finalement à sympathiser et à pardonner ? Si Achille est comme ça, alors en quoi est-il différent d'un homme moderne ?

Qu'est-ce qu'Antigone ? Est-elle une fille d'origine aristocratique de la Grèce antique ? Ou une femme qui, dans des conditions extrêmes de guerre et de politique arbitraire, décide de désobéir aux ordres du monarque et d'enterrer le corps de son frère dans la tombe ? Est-ce au service d'un sens supérieur du droit ? Et si oui, en quoi est-elle différente des milliers de femmes qui, dans les sociétés totalitaires modernes, résistent aux décisions politiques arbitraires et risquent leur vie pour agir contre ces mandats oppressifs ?

**Le mythe moderne est le récit fascinant du passé
vêtu de nouveaux costumes et de significations.**

Dans **Mythos**, un père racontant l'histoire d'Achille et d'Hercule à son fils est la matière première sur laquelle le metteur en scène construit son spectacle. Que veut dire le père à son fils à travers ces histoires, dans la Grèce d'avant-guerre et aussi la Grèce occupée ? Comment une guerre (celle de Troie) devient le cadre d'interprétation d'une autre guerre ? (Seconde Guerre mondiale), et comment elle est finalement utilisée pour aborder un monde moderne en proie à des épidémies, des conflits, des vagues de réfugiés, de migration et des systèmes de violence ?

Les récits traditionnels, dans **Mythos**, sont alimentés par des interprétations politiques et post-féministes, pour toucher l'âme et l'esprit des spectateurs d'aujourd'hui.



LA MYTHOLOGIE, MATIÈRE CONTEMPORAINE ?

“Le propre d’un mythe, c’est d’être intemporel et d’éclairer tous les présents”.
- Eugène Green

Les mythes constituent une tentative de la part des êtres humains d’interpréter leur environnement naturel et social, et sont utilisés par eux pour attribuer un sens au monde dans lequel ils vivent. Le contenu des mythes a constamment été transformé. Ce qui ressort parmi les types mythiques de l’époque classique sont les habitudes de l’homme primitif : les réactions émotionnelles aux phénomènes naturels, les efforts humains pour dompter l’environnement naturel, l’instinct du chasseur, les rituels d’initiation, etc. De plus, à travers leur fonction morale, les mythes incarnent le système de valeurs qui régit le comportement humain, fournissant des exemples concrets de ce que les gens devraient ou ne devraient pas faire.

Le traitement des mythes se rapproche du fonctionnement intellectuel des enfants, qui montrent une capacité à créer des histoires dès leur plus jeune âge. Des propriétés similaires existent dans la culture orale de l’enfance partout dans le monde occidental, en particulier dans les contes de fées. Toutes les histoires abordent des oppositions binaires : dieu/humain, bien/mal, divin/démoniaque, juste/faux, père/mère, féminin/masculin, ordre/désordre, vie/mort, union/dissolution, jour/nuit, paradis/enfer. Le contenu des contes repose sur de forts concepts abstraits que les enfants possèdent déjà, les personnages principaux sont aussi étranges que ceux que l’on trouve dans les mythes. Dans les histoires comme dans les mythes, la métaphore, le langage mythique ou la pensée mythologique sont habités par des dieux, des héros et des créatures d’un autre monde.

Plusieurs chercheurs considèrent la création de mythes comme une constante transhistorique et interculturelle, résultant d’une sorte « d’instinct narratif ».

Aujourd’hui, pour les adolescents particulièrement, les récits de fiction, mangas, sagas, séries, univers de jeux, sont un élément vital, viral et omniprésent. Malgré le côté incontestablement commercial de certaines œuvres à succès, ils en font quelque chose de très personnel et de collectif en même temps.

Les indétrônables Harry Potter, Naruto, One Piece... dessinent les contours d’une culture adolescente dont ils constituent les nouveaux mythes. Loin de ne faire que consommer, les jeunes se réapproprient, réinventent, échangent, écrivent et vivent, à travers les fictions, l’expérience, en première personne, d’une construction de soi forcément chaotique. Supports d’une initiation singulière, ces récits les aident à entrer dans le monde adulte... tout en retardant cette échéance.

Entre bien et mal, narcissisme et charisme, les personnages les plus populaires sont aussi les plus troubles. Aux limites de l’humain. Face aux monstres de la crypte, les fameux pouvoirs des héros sont sans doute nécessaires pour affronter les risques et sauver sa peau. Le mythe est un éternel présent atemporel. Tant que les humains auront besoin de transcender la réalité, d’inventer une autre réalité, les mythes se renouvelleront et de nouvelles histoires naîtront.



LES OMBRES

Le théâtre d'ombres est lié à la naissance de l'humanité. Il est aisé d'imaginer les ombres dansant dans les grottes préhistoriques comme dans la caverne de Platon. Au temps de la Grèce antique, l'ombre est utilisée par l'Oracle de Delphes pour créer une atmosphère mystique car les ombres permettent de représenter d'autres mondes dans l'imaginaire collectif. Les devins, les haruspices font parler les ombres et leur parlent, comme à des émanations du monde de l'obscurité, celui de l'inconnu ou de la mort.

Plus récemment, de nombreux illusionnistes se sont servis de l'ombre et de la technique du Pepper's Ghost (CF vidéo de Rebetiko) pour créer leurs fantasmagories et faire frémir les foules, ou pour mettre en scène des séances de spiritisme plus vraies que nature. Les ombres sont l'un des premiers trucages de la magie, et les ancêtres de l'hologramme !

L'ombre est également utilisée dans le cinéma expressionniste pour simuler des univers entre la réalité et le cauchemar ; elles permettent d'habiter l'espace et de donner l'état d'une réalité menaçante. Au théâtre, de nos jours, il est possible de les mélanger avec diverses sources de lumière et de vidéo. Les ombres peuvent devenir une page de narration plus fantasmagorique. Yiorgos Karakantzas explore l'écran d'ombres comme une fenêtre sur l'histoire, sur l'imaginaire.

**Les ombres et les projections sortent de la narration et les personnages prennent vie, qu'ils soient des personnages de sa famille ou des dieux et des héros.
Les mythes déteignent sur la réalité.**

Les deux mondes se mélangent, l'officier militaire ressemble au minotaure dans le labyrinthe et le moyen de transport clandestin pour traverser les barrages au Cheval de Troie. Dans un monde qui évolue à tout vitesse l'art de la marionnette ne cesse de se transformer. Comme les contes et les mythes, c'est une matière interculturelle, qui parle un langage compréhensible par tous, mêlant réel, imaginaire et symbolique.



ABORDER LE TRAVAIL D'ANIMA THÉÂTRE

Depuis la nuit des temps, les arts de la marionnette, supports à la fois concrets et métaphoriques des mythes, grâce à leur force suggestive, retranscrivent les questionnements existentiels que se posent les hommes.

La compagnie Anima Théâtre développe son langage depuis plus de vingt ans, expérimentant les matières et les récits, avec l'envie de pousser toujours plus loin les limites de l'écriture visuelle.

À travers ces recherches, chaque étape donne des indices pour l'étape suivante, constamment dans une envie d'explorer ce nouveau monde mais toujours au service du propos dramaturgique.

Dans ses spectacles, Yiorgos Karakantzas a traversé de multiples champs de fusion : marionnette et cirque, théâtre d'objet et marionnette, mais aussi rétroprojection et théâtres d'ombre, vidéo-projection sur des écrans divers et variés, projections holographiques, utilisation d'écran vert, incrustation en direct et utilisations de minicaméras en direct...

Tous ces éléments de langage artistique sont à présent les outils qui permettent d'écrire les futurs spectacles. Les images, les matières et les sons prennent toute leur puissance dans la réception du public, dans l'émotion et le décalage des sens (sensations et significations)... pour garder à la marionnette sur scène toute son âme, toute sa force mais aussi sa fragilité.



VIDÉOS DU TRAVAIL DE LA COMPAGNIE ANIMA THEATRE



| [Mythos, Résidence au Sémaphore, Port de Bouc](#)



| [Mythos, Résidence au Liban](#)



| [Laterna, résidence Athènes](#)



| [Laterna, résidence Beyrouth](#)



| [Teaser Rebetiko / Teaser Rebetiko LSF](#)



| [Rebetiko, Interview de Yiorgos Karakantzas](#)



PISTES POUR PROLONGER LA DECOUVERTE DU TEXTE ET DE L'UNIVERS DU SPECTACLE

I TEXTES

- **Le feuilleton d'Hermès**, par Murielle Szac, éditions Bayard et toute la collection **La mythologie grecque en cent épisodes**
- **Percy Jackson** (les livres, pas le film !), une série de cinq romans de fantasy écrits par Rick Riordan et basés sur la mythologie.
- **Les nouveaux mythes** de Renaud Zuppinger

I IMAGES MOUVANTES

Quelques films autour des mythes, antiques ou futuristes :

- **Métropolis** (1927) de Fritz Lang
- **Orphée** (1950) de Jean Cocteau
- **Jason** et les argonautes (1963) Don Chaffey
- **Brazil** (1985) de Terry Gilliam
- **Hercule** (1997) de John Musker et Ron Clements
- **O'Brother** (2000) de Joël Cohen

I IMAGES ÉMOUVANTES

- Noémie Goudal et [son travail](#) XXL sur l'évolution de la nature
- [Les fresques du Palais](#) de Minos à Knossos
- [Le Taureau crétois](#) du Palais de Minos à Knossos
- [Le travail](#) d'Hélène Barrier sur le Minotaure

I À ÉCOUTER

- Podcast : [Mythes et Légendes / Quelle Histoire](#)
- Coffret 10 CD **La Mythologie Grecque** de Claudie Obin collection Contes d'auteurs / [Extrait](#)



LES ACTIONS CULTURELLES



À BORD DE L'ARGOS

DÉCOUVERTE DU PLATEAU

**I En direction des scolaires et groupes
à partir de 10 ans / CM1-CM2**

Pour 1 classe maximum / 25 personnes

Durée : 2H

2 à 3 intervenant·es

Ce temps comporte :

- découverte de la machinerie du plateau et de la régie
- découverte des marionnettes et des « machines » d'ombres
- rencontre avec l'équipe artistique et l'équipe technique
- initiation ludique au phénomène de l'ombre et à la marionnette

En parallèle d'une résidence ou de représentations du spectacle *Mythos*, les participant·es sont invitées à embarquer dans la machine théâtrale de la compagnie Anima Théâtre. Ils rencontreront l'équipe du spectacle et pourront découvrir l'envers du décor, ainsi que les ficelles des métiers de marionnettiste, régisseur, metteur en scène...

Une occasion de monter sur un plateau et de partir à l'aventure théâtrale.



PROMÉTHÉE

ATELIER DE PRATIQUE

**I En direction des scolaires et groupes
à partir de 10 ans / CM1-CM2**

Pour 1 classe / 25 personnes

Durée : 3H

1 intervenant.e

Cet atelier comporte :

- Présentation de l'intervenant.e, du travail de la compagnie
- Échauffement vocal et physique
- Manipulation de figures de théâtre d'ombre et de lumières
- Initiation à l'ombre à partir d'un mythe décalé

À partir de lumières (pas de feu), de figures, et d'écrans amenés par la compagnie, les élèves sont amenés à découvrir le théâtre d'ombres et à interpréter quelques situations mythologiques décalées, issues du spectacle ou inédites. Ce court parcours permet un premier aperçu des fondamentaux du théâtre de matières et de figures : le corps, la voix, le texte et l'image, les symboles et les signes, le rythme, le travail en équipe,...

NB : Pour cela, la compagnie se déplace avec différents types de sources lumineuses et différents types d'écrans. Un soutien technique est un plus. La possibilité de plonger dans la pénombre est indispensable !



ODYSSÉE

ACTION CULTURELLE AU LONG COURS

En direction des scolaires et groupes à partir de 10 ans / CM1-CM2

Pour 1 classe / 25 personnes

Durée : 20h et plus

1 intervenant.e

1 intervenant.e vidéaste lors des deux dernières interventions

Cet atelier comporte :

- Présentation de l'intervenant.e, du travail de la compagnie
- Écriture d'un « mythe décalé »
- Rituels d'échauffement
- Construction de figures de théâtre d'ombre et de matières
- Manipulation de figures de théâtre d'ombre
- Réalisation d'une petite forme filmée

Quels sont les aspects mythiques de notre quotidien ? En quoi notre Histoire ressemble à un conte initiatique ou à une légende ? Ma journée, c'est une épopée fantastique ? À partir de mythes connus (mais aussi pourquoi pas de légendes urbaines ?), les participant.es sont amenés à lier l'épique au quotidien. De l'écriture à l'interprétation, en passant par la construction, chaque participant.e a l'opportunité de découvrir un aspect de la conception, artistique ou technique, qui lui conviendra.

Le parcours proposé au sein de cet atelier au long cours permet d'expérimenter toutes les étapes de la création d'un spectacle et de garder une trace filmée et partageable de la forme finale. Ce parcours demande un investissement aux participant.es hors présence de l'intervenant, et peut s'appuyer sur un projet pédagogique global de la structure qui l'accueille.

NB : Pour ce parcours, la compagnie est susceptible de se déplacer avec différents types de sources lumineuses et différents types d'écrans. Aussi, il est indispensable d'avoir la possibilité de travailler dans l'obscurité.



LE FIL D'ARIANE

ATELIER DE PRATIQUE

**I En direction des scolaires et groupes
à partir de 11 ans / 6^{ème}**

Pour 1 classe / 25 personnes
Durée : 2 x 3h
1 intervenant.e

Ce temps comporte :

Atelier 1 (3H)

- présentation de l'intervenant.e, du travail de la compagnie
- découverte de figures de théâtre d'ombre
- écriture d'un « mythe décalé » à partir des figures d'ombres et d'une situation contemporaine

Atelier 2 (3H)

- échauffement
- mise en jeu de l'histoire écrite
- manipulation des figures d'ombre et des lumières

À partir d'éléments amenés par la compagnie, les participant.es sont guidés tout au long d'un processus de création, inspiré de celui du spectacle *Mythos*. Il leur est proposé de choisir une place au sein de l'équipe pour que chacun.e ait un rôle à jouer au long du parcours.

Cet atelier en deux temps permet de découvrir le langage théâtral et celui du théâtre d'ombres à travers l'écriture, la manipulation et l'interprétation. Les ateliers peuvent avoir lieu au sein de la même journée ou sur une période rapprochée.

NB : Pour cet atelier, la compagnie se déplace avec différents types de sources lumineuses et différents types d'écrans. La possibilité de plonger dans la pénombre est indispensable.



LE TALON D'ACHILLE

STAGE 1/2 JOURNÉE

**I À destination des individuels et des familles
à partir de 11 ans**

**Pour 12 personnes maximum
Durée : 3 h
2 intervenant.es**

Cet atelier comporte :

- Présentation de l'intervenant.e, du travail de la compagnie
- Échauffement vocal et physique
- Manipulation de figures de théâtre d'ombre et de lumières
- Initiation à l'ombre à partir d'un mythe décalé

Est ce que le mythe se nourrit de l'anecdote ? Quels sont les petits tracas des grands héros ? Et comment s'écrit une légende familiale ?

À partir de matériaux, de figures d'ombre et de thématiques amenés par la compagnie, les participant.es sont amenés à découvrir le théâtre d'ombre et à expérimenter les multiples façons d'interpréter une situation mythologique du quotidien. Cette découverte se décline en temps individuels ou en petits groupes pour échanger et construire ensemble.

NB : Pour cet atelier, la compagnie se déplace avec différents types de sources lumineuses et différents types d'écrans. Un soutien technique est un plus. La possibilité de plonger dans la pénombre est indispensable !



AU FIL DU STYX

STAGE 1 JOUR

À destination des adultes

Pour 16 personnes maximum

Durée : 6H

2 intervenant.es

Cet atelier comporte :

- Présentation de l'intervenant.e, du travail de la compagnie
- Construction de figures de théâtre d'ombre
- Échauffement
- Mise en jeu / improvisations thématiques

L'ombre, ça se dédouble ? Et une silhouette, ça peut être coloré ? Quelle est la différence entre théâtre d'ombre et ombres chinoises ?

Une journée initiatique et ludique sur les bords du Styx... Ce stage propose de se fondre une journée dans les ombres. Leur origine, leur dimension allégorique et fantasmagorique, mais aussi le phénomène physique qui les fait exister et nous fascine. Les participant.es seront amenés à découvrir ce langage à travers l'expérimentation, la construction, la manipulation et l'interprétation.

NB : Pour ce stage, la compagnie se déplace avec différents types de sources lumineuses et différents types d'écrans, et un soutien technique est souhaitable. Il est indispensable d'avoir la possibilité de plonger dans le noir total.



LES INTERVENANT.E.S

I YIORGOS KARAKANTZAS

Marionnettiste, metteur en scène

Metteur en scène formé à l'académie de Théâtre de Prague en République Tchèque puis à l'École Supérieure Nationale des Arts de la Marionnette de Charleville-Mézières, il crée la Compagnie Anima Théâtre en 2004. Installé à la Friche Belle de Mai à Marseille, il crée au sein de sa compagnie des spectacles, petites formes et parcours de transmission, tout en coopérant avec d'autres compagnies et artistes, notamment Le théâtre de cuisine, la cie Pseudonymo, la Cie Paramana Athènes, Grèce et la Cie Alama d'Arame, Portugal.

I HUGUES CRISTIANINI

Marionnettiste

Photographe (presse, reportage) de formation, Hugues Cristianini se sensibilise aux arts du spectacle au sein de la Compagnie Alcazar Marionnette avec Thomas Tessier. Cette collaboration de dix ans l'initie au théâtre grotesque, de dérision, et à l'humour subtil des dramaturgies du non-sens par une approche pluridisciplinaire qui croise marionnettes, jeu, chant, théâtre d'ombre...Hugues collabore aussi avec le Chiendent théâtre, la Compagnie La Sirène à deux Queues, la Compagnie Les Royales Marionnettes, le Begat Theater... En 2013 il crée La Compagnie Rosette et élabore ses propres formes de théâtre d'objet.

I ALMA ROCCELLA

Marionnettiste, artiste plasticienne

Après des études en dessin aux Beaux-Arts de Bruxelles, Alma s'est tournée vers la marionnette. Elle construit des marionnettes et explore les matières pour différentes compagnies, dont la compagnie théâtre désaccordé, Arketal, le Théâtre de l'Entrouvert...





Friche La Belle de Mai
41 rue Jobin, 13003 MARSEILLE

Siret : 481 785 319 000 15 / APE : 9001Z
Licence : 2-1040406

animatheatre@gmail.com
WWW.ANIMATHEATRE.COM