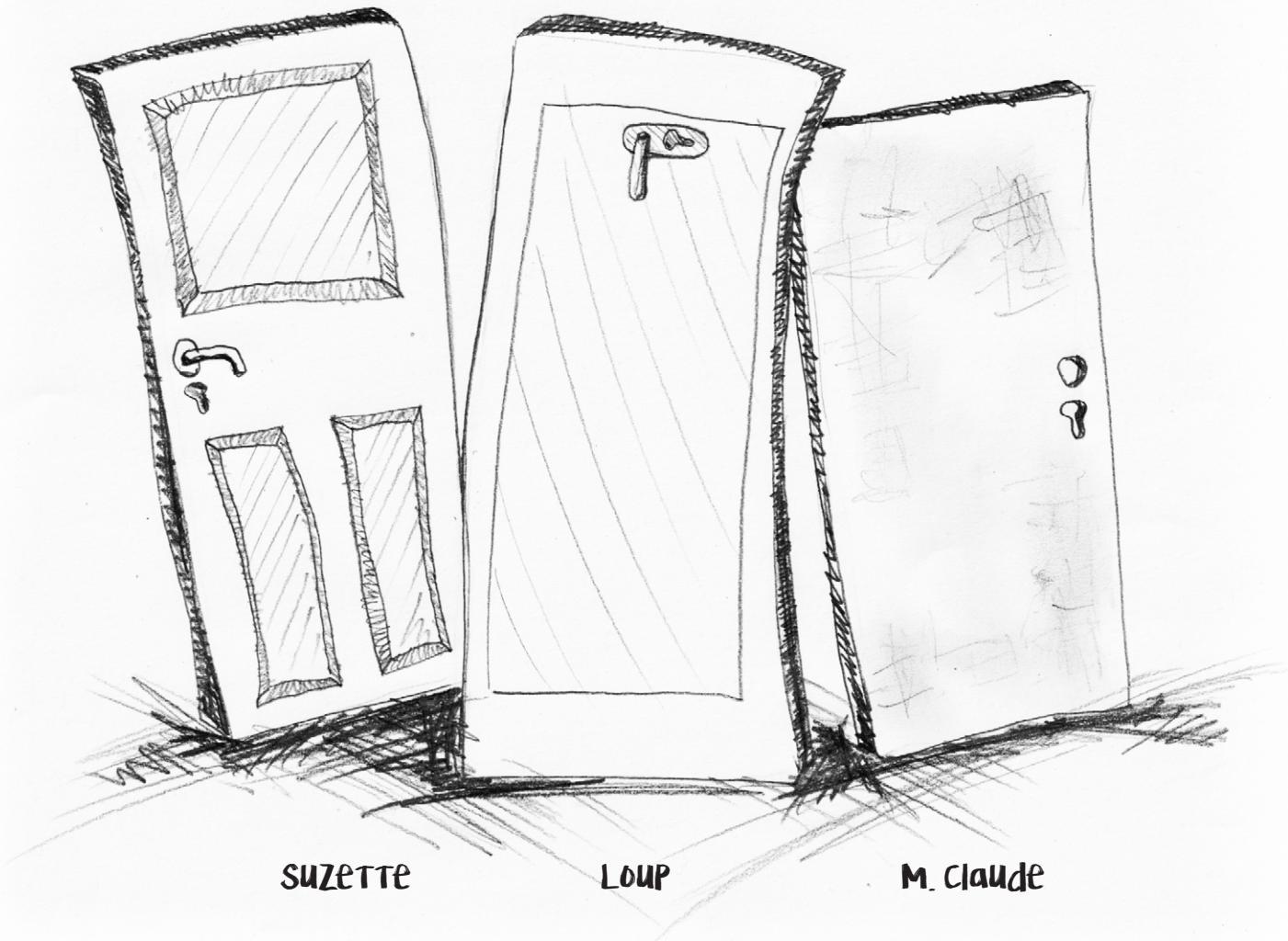


mauvaises GRAINES

ou
LES VULNÉRABLES

UN SPECTACLE DE MARIONNETTES
TOUT PUBLIC dès 13 ANS
ENV. 1h30
2020/21



Projet sélectionné pour Les A Venir 2019.
Les parrains : Théâtre aux Mains Nues (Paris),
La Nef – Manufacture d’utopies (Pantin).

SOMMaiRE

Cie La Barbe à Maman	p.2
Spectacle <i>Mauvaises Graines</i> , note d'intention & dramaturgie.....	p.3
Axes de recherche.....	p.4-5
Histoire 1 sur la vieillesse.....	p.6
Histoire 2 sur la maladie mentale.....	p.7-8
Histoire 3 sur la pauvreté.....	p.9-10
Récit Marianne / le handicap physique	p.11
Équipe.....	p.12
Distribution, calendrier & partenaires.....	p.13
Contacts	p.14



La Barbe à MaMan

La Barbe à Maman, c'est une compagnie de théâtre de marionnettes qui raconte des histoires sur les minorisé·e·s et qui détricote, avec poésie, humour et réflexion, les normes pesant sur nos peaux d'humain·e·s. Donner la parole aux invisibles, à celles et à ceux que l'on force à terre, que l'on évite, que l'on isole, que l'on désigne étranges, qui marchent de travers, qui pensent autrement, qui restent autour-de-et-jamais-au-centre: la Barbe à Maman, c'est côtoyer avec gourmandise celles et ceux qui cheminent loin des sentiers battus.

POURQUOI LA MARIONNETTE ?

De l'ambiguïté conférée par son statut d'être animé/inanimé, la marionnette nous paraît concilier la réponse plastique et dramatique la plus pertinente à notre envie artistique d'interroger le monde: ouvrir le champ de l'imaginaire; mettre à distance ; jouer de l'inquiétante étrangeté propre à la marionnette; «représenter la part inhumaine de l'homme et mettre en lumière ce qui fonde sa possible humanité».

Avec la marionnette, il s'agit pour nous de trouver une autre manière de se mouvoir et, une autre manière de dire.

www.la-barbe-a-maman.fr

Mauvaises Graines ou Les vulnérables

Disposer de son propre corps, décider de guérir ou pas, chercher un abri pour se protéger : deux marionnettistes blancs donnent la parole à Suzette, Loup, monsieur Claude, trois marionnettistes pour raconter avec une cruelle poésie leur déshumanisation. Trop vieille, trop dingue, trop pauvre, chacun·e porte en elle ou en lui les stigmates de l'exclusion sociale contemporaine. Jusqu'au moment où, Marianne, une marionnettiste racisée est invitée à raconter l'histoire de son frère handicapé : une aubaine pour les marionnettistes blancs de se réapproprier facilement une histoire de plus et... de la blanchir. Du moins, c'est ce qu'ils s'imaginent.

Mauvaises Graines explore des corps sociaux exclus, des vulnérables qui ont encore leurs mots à dire.

Note d'intention

EXCLUSION T'as de beaux jours devant toi

Rien ne sert de courir, il faut appartenir à la norme. Une norme et une pensée établit à l'image des dominants qui peuvent décider de mettre en lumière ou de mettre en «taire».

Les histoires que nous présentons sont celles d'individus dont la parole est tu(é)e, qui appartiennent à la lie de notre société. Pas assez compétitifs, trop bizarres, amochés, obsolètes. Vulnérables. Inutiles à cette société du gain et du profit. Et par-dessus tout, ce sont des gens qui coûtent à cette société ! Pas ou peu rentables, en somme. Ce sont de mauvaises graines.

Avec *Mauvaises Graines*, nous avons la prétention d'ouvrir des portes, avec douceur, pour voir ce qui s'y cache derrière et faire entendre une voix, possible. Trop vieille, trop dingue, trop pauvre, trop handicapé·e, trop noire, chacun·e de nos protagonistes porte en elle ou en lui les stigmates de l'exclusion sociale contemporaine.

Grâce aux marionnettes, *Mauvaises Graines* est un spectacle où les exclus-objets deviennent visibles-sujets. À elles et à eux de se raconter.

Dramaturgie

Déshumanisation : de sujet à objet, d'objet à sujet

Les personnages à qui nous donnons la parole font partie des exclu·e·s. Ils suscitent le mépris de la part de notre société normée. La norme est un critère puissant et discriminatoire qui a le pouvoir d'énoncer un jugement de valeur. Ce dernier prive. Exclut. Stigmatise le vulnérable. Le déshumanise.

Afin de rendre concrète la déshumanisation produite par l'exclusion, nos marionnettes portent en elles cette désintégration sociale qu'elles subissent : d'une marionnette portée aux traits réalistes, nous concluons par une marionnette aux traits ébauchés, un pictogramme.

En miroir, le corps du marionnettiste est de moins en moins engagé dans l'existence des corps marionnettiques : le marionnettiste s'éloigne de plus en plus de la marionnette pour lui donner vie. Il interroge, par ce biais, la relation sujet-objet dans le processus de déshumanisation.

En conviant les spectateurs dans leur intimité, nos protagonistes, considérés comme objet dans notre société occidentale, retrouvent leur rôle de sujet.

Mauvaises graines est un spectacle où la parole est redonnée aux éprouvé·e·s.

I PERSONNAGE RACISÉ ET 2 MARIONNETTISTES blancs : Rôle et liens

Mauvaises Graines est un spectacle pour trois interprètes et plusieurs marionnettes.

Les deux hommes blancs marionnettistes existent dans leur propre rôle de manipulateurs et dans celui de techniciens de plateau, puisque ce sont eux qui installent le décor pour chaque histoire : ils « prennent en main » les différentes marionnettes et, l'action terminée, se rassoiront dans l'espace qui leur est assigné. Le seul moment où la parole leur est donnée, c'est quand ils prêtent la leur aux marionnettes. Ils s'enquièrent de leur rôle, sans sourciller, et créent une possible tension pour le public : humains, ils semblent marionnettisés eux-mêmes. Quelle part d'humanité en eux est-elle étouffée alors qu'ils racontent pourtant avec empathie des histoires d'humain·e·s exclu·e·s ?

Cette question est amenée par le personnage de Marianne. Une femme, racisée, à qui l'on demande de jouer le jeu de l'exclusion ; une femme noire à qui l'on ordonne de hiérarchiser les vulnérables dans une société où la norme a une couleur : blanche. Marianne est une femme qui incarne le débat. Marianne pose les contradictions. Marianne bouscule les marionnettistes dans leurs certitudes, elle interroge en creux l'exclusion qu'elle-même subit : le racisme structurel.

Le questionnement sous-jacent qui naît avec ce personnage est le suivant : comment parler à la place de ? Peut-on parler à la place de ? Suis-je légitime pour ? Comment être porte-voix sans déposséder l'autre ? Lorsque la parole de Marianne se libère, sera-t-il question de l'histoire de son frère, ou bien de faire résonner le silence de sa colère, et de continuer son chemin, grandir ?

Mauvaises Graines est un spectacle de marionnettes sur comment reprendre la parole quand on nous *inanime*.

I RÉCIT ET 3 HISTOIRES POUR 4 TYPES de MARIONNETTES

Quatre marionnettes comme quatre défis intimes pour parler des vulnérables : en les différenciant, c'est accorder de la place à toute leur singularité, donner de la visibilité à ce qui les rend uniques et complexes.

Chaque histoire de *Mauvaises Graines* se joue avec une forme spécifique de marionnettes. Ce choix sert aux mieux nos vulnérables : une marionnette portée à deux déforme un corps pour transfigurer la vieillesse, une gaine disparaît et apparaît en défiant les lois de la physique et dialogue avec une ombre pour parler des troubles schizophréniques, une feuille de papier en guise de manteau fragilise une apparence pour traiter de la pauvreté. Enfin, une marionnette noire à démembrer se débat, se réorganise, s'équilibre, pour faire corps avec le racisme structurel.

Au fur et à mesure que les histoires sont révélées, le corps humain investi est de plus en plus exclu dans la part marionnettique animée. Les sujets prennent vie, presque d'eux-mêmes. En révélant la déshumanisation qui les caractérise, les marionnettes mettent à la bonne distance à la fois l'humain qui les anime et le public, et laissent une place au cheminement : et si la réhabilitation du sujet dans l'espace social créait un espace favorable à l'altérité, à la compréhension de l'autre ?

I SCÉNO EN 3 PORTES CONVERTIBLES

Les portes symbolisent le seuil, un passage entre deux états, entre deux espaces. C'est la possibilité de franchir un monde connu vers un monde inconnu. Ici, les portes sont comme entrouvertes : quelle tranche de vie se cache derrière chacune d'elles ? Cette fois-ci, ce sont les exclu·e·s qui s'invitent sur la place publique pour témoigner !

Chaque porte est à l'image du protagoniste qui se trouve derrière. Sitôt franchie, elle devient un objet magique et est marionnettisée : la porte

perd sa fonction première et se révèle autre. Ainsi, lorsque la porte de Suzette s'ouvre, celle-ci se transforme en banc. Et Suzette vient prendre place pour jouer ses dernières minutes de vie. Si c'est celle de Loup qui s'ouvre, un castelet en trois volets prend naissance pour raconter ses troubles schizophréniques. Pour monsieur Claude, une table basse de manipulation est dressée, tel un plateau de jeu.

Grâce à une scénographie convertible, chaque porte devient, en quelques manipulations, le décor de l'histoire choisie.

MUSIQUE : À COUP de PUISATIONS

Puisque nous travaillons sur la déshumanisation, la musique électronique est la piste privilégiée pour insufler l'air de *Mauvaises Graines*. Cette partition se construit à l'image du cœur battant du personnage de Marianne : discrète au début, elle crée de plus en plus de tension au fur et à mesure que les enjeux pour Marianne se dessinent clairement. La musique s'envisage alors comme un marathon, une course effrénée, haletante pour retrouver à temps sa parole.

Pour autant, l'ambiance sonore des trois histoires est différente, propre à l'univers dramaturgique de chacune d'elles.

TEXTE : MOTS douX, MOTS CRUS

Comme la musique, les textes sont fonction de chaque histoire, de chaque marionnette qui porte le texte. Balbutiante et faite d'onomatopée pour Suzette, bavarde pour Loup, désincarnée pour monsieur Claude, la parole de chacun·e des personnages traduit son rapport au monde.

Pour l'intrigue principale, les mots de Marianne portent l'évolution de sa pensée. La trajectoire du personnage de Marianne passe ainsi de la naïveté à la sidération pour terminer par une prise de conscience : telle une pensée en surplomb, sa voix est poétique.

Pour surmonter la déshumanisation, la poésie de Marianne est l'un des moyens de résistance. Comme l'écrit la poétesse et essayiste Audre Lorde, dans *Sister Outsider* : «Parce que

nous vivons au sein de structures façonnées par le profit, le pouvoir vertical, la déshumanisation institutionnalisée, nos émotions n'étaient pas censées survivre. [Nos souffrances] refont surface dans nos rêves, et ce sont nos rêves qui nous indiquent le chemin de la liberté. Ces rêves deviennent possibles grâce à nos poèmes qui nous donnent la force et le courage de voir, de ressentir, de parler et d'osier.»

HISTOIRE 1 SUR La Vieillesse

durée : 15 min

Les Pas de Suzette

Un regard mordant sur la solitude et le suicide des personnes âgées dans la société occidentale.

- drame intime
- marionnette portée à 2
- bruits environnants
- sans paroles



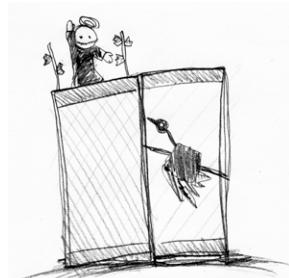
HISTOIRE 2 SUR La Maladie mentale

durée : 35 min

L'où vas-tu

Une fenêtre ouverte sur la vie d'un·e schizophrène et des préjugés qui l'entourent.

- thriller
- marionnette à gaine
- & théâtre d'ombres
- vacarme mélodieux
- texte



HISTOIRE 3 SUR La PAUVRETÉ

durée : 20 min

Monsieur Claude

Un engrenage implacable dans la pauvreté à travers l'histoire d'un clochard.

- jeu de la société ordinaire
- marionnette sur table
- & joueurs
- berceuse et marche
- texte



Les Pas de SUZETTE

Durée : 15 minutes

Création 2017

Partenaire : Théâtre aux Mains Nues, Paris (75)

Fable poétique et emportée pour deux marionnettistes

Assise sur son banc public, Suzette veille. Vêtue de son imperméable solitude, elle ne veut plus laisser le temps s'écouler entre ses doigts : enfuie de son Ehpad, on la recherche. Le ciel se couvre. Suzette veille. Au grain. À ne pas être prise par surprise. À exécuter son plan. Suzette veille. Complice et familière avec la mort.



vieillir, un corps qui se désaccorde

À quoi donc songent nos vieilles et nos vieux quand la société les exclut parce que moins rentables, moins désirables, ou lorsqu'ils et elles sont délaissé·e·s par leur famille ? Rêvent-elles, rêvent-ils de disparaître ? *Les Pas de Suzette* questionne l'abandon de son corps lorsque celui-ci se désintègre, physiquement et socialement. Pour rendre compte de cet état de corps qui se volatilise, nous avons travaillé sur l'asymétrie.

UNE ASYMÉTRIE PHYSIQUE

Suzette a été conçue pour deux interprètes qui manipulent à vue, tout en étant marionnettisés eux-mêmes : une des jambes de chaque marionnettiste devient la jambe, droite ou gauche, de Suzette. Ce choix de manipulation reproduit une réalité vraisemblable de corps abîmé par les années et permet de (se) jouer des incapacités physiques. En explorant les appuis, les axes et les déséquilibres, nous cherchons à transcender la vieillesse à travers la théâtralité de la marionnette.

UNE ASYMÉTRIE GENRÉE ET GÉNÉRATIONNELLE

Manipulée par deux jeunes hommes, Suzette est une vieille femme. Quelle part de masculinité dans le corps de Suzette ? Et inversement, quelle part de Suzette dans les corps des deux manipulateurs ? Comment convoquer la féminité d'une vieille dame dans des corps masculins ? Abandonner son corps, ne serait-ce pas s'affranchir des lois de genre dictées par la norme ?

UN CORPS QUI S'ENVOIE

Alourdi par la difficulté physique de se déplacer, le corps de Suzette se détériore. Il hésite, il est lent, il ploie. Le moindre geste nécessite un temps. Un souffle. Pourtant, bien qu'épuisé et à bout, le corps de Suzette se déploie à la fin : il défie la pesanteur, il défie la mobilité, devient soudain leste et vif, prêt à exécuter sa dernière danse. De manière poétique, Suzette s'abandonne et abandonne ses marionnettistes.

L'Où vas-tu

Durée : 35 minutes

Création 2018

Partenaires : Théâtre aux Mains Nues, Paris (75),
Quartier Culturel Malévoz, Monthey (Suisse)

THRILLER MARIONNETTIQUE POUR gaine ET OMBRES

Dans sa pièce aux quatre murs, Loup ne pense qu'à rejoindre la Forêt du L'Où vas-tu, avant que les rats n'aient tout envahi. Quotidiennement, Loup s'entraîne pour être d'attaque le moment venu. Malgré les coups de fil incessants qui l'interrompent. Malgré les brimades terrifrayantes de l'Oiseau. Les saisons passent. Loup fatigue. Mais résiste. «Les gens ont toujours eu peur de Loup. N'est-ce pas ?» demande Loup. Mais personne pour lui répondre. Comment faire comprendre aux autres que Loup s'épuise, à tant lutter contre l'invisible vacarme ?



LES TROUBLES SCHIZOPHRENIQUES, DES RÉALITÉS PLURIELLES

L'Où vas-tu est un spectacle qui interroge la réalité au pluriel : qu'est-ce qui est incontestable, authentique, réel et surtout, pour qui ? Que perçoit-on comme réel quand on est atteint de troubles schizophréniques ? Au fur et à mesure, l'irrationnel submerge la raison et devient la seule réalité possible. Nous racontons cette histoire du point de vue de Loup pour confronter ses perceptions à celles du public. En tordant les réalités, nous les rendons poreuses et suspectes : notre intention est de créer des confusions en explorant des réalités visibles et invisibles, autant que des réalités de la scène et du hors-scène.

Nous proposons, ici, des pistes. Des chemins à emprunter qui découlent de nos observations, de témoignages, de lectures. D'intuitions, aussi.

LES TROUBLES SCHIZOPHRENIQUES, UNE gaine qui dégaine et des ombres au Tableau

La marionnette à gaine rassemble des potentiels corporels et vocaux qui nous paraissent les plus appropriés pour évoquer le tumulte intérieur que cette maladie provoque. L'envie d'explorer la schizophrénie avec la gaine est accentuée par l'ambivalence que ce type de marionnette suscite : le capital sympathie indéniable, enfantin, que dégage la marionnette à gaine permet de distancier le rapport à la maladie et nous autorise à jouer avec l'inquiétante étrangeté de la marionnette ; la personne touchée par des troubles schizophréniques possède cette dualité, empathie / antipathie, avec l'extérieur.

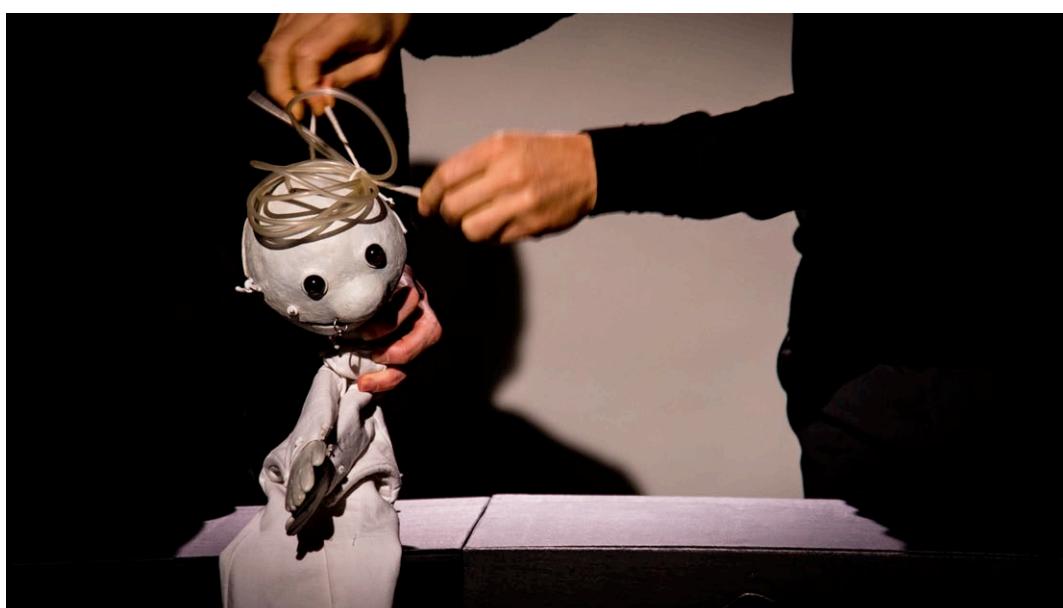
Les troubles de Loup sont représentés par du théâtre d'ombres : ici, les ombres de Loup ont l'apparence d'animaux. Comme un écho à son prénom. À son animalité. Car ce qui agite Loup, c'est aussi ce qu'on enclot, ce qu'on enferme ; c'est son zoo intérieur. Ces ombres d'animaux, stylisés, nous permettent ainsi de métaphoriser ses délires : à la fois familiers et dangereux, leur animalité nous parle mieux de l'humain. Il s'agit également de construire un travail autour de l'échelle : à la fois minuscule et attendrissante, l'ombre peut aussi se faire géante et menaçante. À partir du même objet, quelle réalité de celui-ci percevons-nous ? Que voit Loup ?

LES TROUBLES SCHIZOPHRENIQUES, UN langage labyrinthique

Le texte de *L’Où vas-tu* joue sur différents registres de la désorganisation du langage due à la maladie : schizophasie (utilisation confuse des mots), paralogismes (raisonnement faux qui apparaît rigoureux), néologismes. Tous ces symptômes amènent l’écriture dans un jeu poétique, où le personnage de Loup crée finalement une langue parallèle, propre à son monde. L’enjeu ici est de trouver quelle parole donner à Loup, envisager le délire comme un labyrinthe langagier, et ainsi abandonner le langage et ses lois pour les tordre, comme le proclamait Antonin Artaud.

LES TROUBLES SCHIZOPHRENIQUES, VIVRE HORS-CADRE

Le castelet, paravent à trois volets, sert autant à occulter les marionnettistes que d’écran de projection pour les ombres. Au fur et à mesure que l’histoire avance, ce dispositif devient un élément organique du jeu : il se scinde, se déplace et se réassemble. Le castelet est de plus en plus envahi par les ombres et Loup finit par en être expulsé·e. Et quand une personne en souffrance psychique est hors-cadre, quel dialogue est-il encore possible d’entretenir avec elle ? À travers ce dispositif, il y a l’envie de symboliser la scission et la difficulté d’être quand des réalités éloignées s’entremêlent et s’entrechoquent.



MONSIEUR CLAUDE

Durée : 20 minutes

Création 2019

Partenaires : Théâtre aux Mains Nues, Paris (75),
Le Manipularium - Daru Thémpô, Ollainville (91)

ERRANCE FUNESTE POUR MARIONNETTE ÉPHÉMÈRE

Dans un temps imparti, deux joueurs s'affrontent dans un face à face asymétrique: le joueur 1 lutte pour que monsieur Claude, clochard né d'une ville tentaculaire, continue d'avancer, tandis que le joueur 2 accumule les avantages d'État pour l'anéantir: des tas de témoins anonymes, des tas de mésaventures climatiques, des tas de coups bas, autant de cartes piochées qui agressent monsieur Claude.

De jour comme de nuit. Monsieur Claude avance. Mais pour combien de temps encore ?



UN jeu de la Société...

Comme un écho à notre société, *Monsieur Claude* est construit sous la forme d'un jeu de société rapide et cynique pour 2 joueurs: à la fin, un seul joueur sortira gagnant. En créant les règles d'un jeu impitoyable, où le clochard, joué par l'un des joueurs, a une infime chance de survivre, nous proposons au public d'assister, avec distance, à l'élimination bien ordonnée du personnage principal: la marionnette monsieur Claude.

... POUR MARIONNETTE ÉPHÉMÈRE...

Tout commence par une feuille de papier froissé, qui va être hachuré, tracé, tamponné: la rue dans la grande ville. Asphaltisé par cette ville, monsieur Claude s'en fait un grand manteau: monsieur Claude apparaît. La marionnette, corps et tête, est construite à l'aide de matériaux recyclables et associés à la population vivant dans la rue: papier de calage, papier cartonné et encre. Leur fragilité et le soin qu'ils nécessitent pour durer conduisent les gestes du manipulateur à une délicatesse, contrepoint à la violence de la situation présentée: les pérégrinations d'un clochard qui vit dans la rue.

En donnant naissance à la marionnette en direct, nous créons un suspens autour du temps qui passe. Le joueur 1 façonnera-t-il assez vite monsieur Claude pour stopper la première phase de jeu qui lui est fortement préjudiciable? La marionnette monsieur Claude résistera-t-elle ensuite aux actions indiquées par les cartes «aléas» ajoutées à la main du joueur 2 distribué dans le rôle de la société? Jusqu'à quand? Monsieur Claude est mis à l'épreuve de son environnement: comment celui-ci le tord, l'accable de trop de poids, comment il l'allège, parfois, de ses attributs, comment il le déchire et comment il peut le rendre misérable, aussi. Au fur et à mesure que le jeu se poursuit, la silhouette de monsieur Claude disparaît, et nous renvoie à l'idée de l'oubli, de l'oubli de soi.

... dans 2 espaces scénographiques distincts...

Tel un linge sale parmi la famille des inclu·e·s, monsieur Claude flotte au-dessus d'un espace de jeu limité: une table basse, inclinée. La contrainte de cet espace force le manipulateur à jouer accroupi: dominé par sa position basse, il n'a aucun moyen de s'échapper. Comme monsieur Claude.

En opposition, le joueur 2 évolue dans un lieu dégagé de toute contrainte ou limite. C'est un espace dans lequel le joueur 2 circule à sa guise: maître du jeu, maître de ses mouvements, le joueur 2 a les moyens d'intervenir sur la marionnette sans que celle-ci puisse se défendre. Dans son espace, on y trouve aussi l'attirail, ludique, qui mènera à la perte de monsieur Claude: un panneau jour/nuit, des roues témoins, des cartes témoignages ayant différentes valeurs, des cartes «aléas». Tout un mécanisme infernal qui déclenchera la perte, à plus ou moins courte échéance de monsieur Claude.

... entre berceuse et marche.

Durant la première phase - construction et témoignages - une berceuse résonne. La mélodie, de prime abord anodine par ses notes douces et légères, s'oppose à la violence de ce qui se construit et se raconte sous nos yeux. Nous privilégions pour la berceuse le glockenspiel, instrument à percussion, qui porte dans sa traduction littérale («jeu de cloches» en allemand) l'origine historique du mot clochard (celui qui sonnait les cloches en échange de nourriture).

Durant la deuxième phase, nous utilisons une marche. Une marche propre à l'errance de monsieur Claude. Une marche boiteuse, qui s'égrène à cloche-pied. Nous utilisons l'accordéon, car il convoque l'allégresse et la tristesse en même temps. La marche, au rythme cadencé, à la mélodie entraînante et légèrement dissonante, apparaît d'autant plus cruelle et insupportable que l'existence de monsieur Claude se délite.



Andy, quoi

Création 2019/2020

DU HANDICAP PHYSIQUE AU RACISME STRUCTUREL

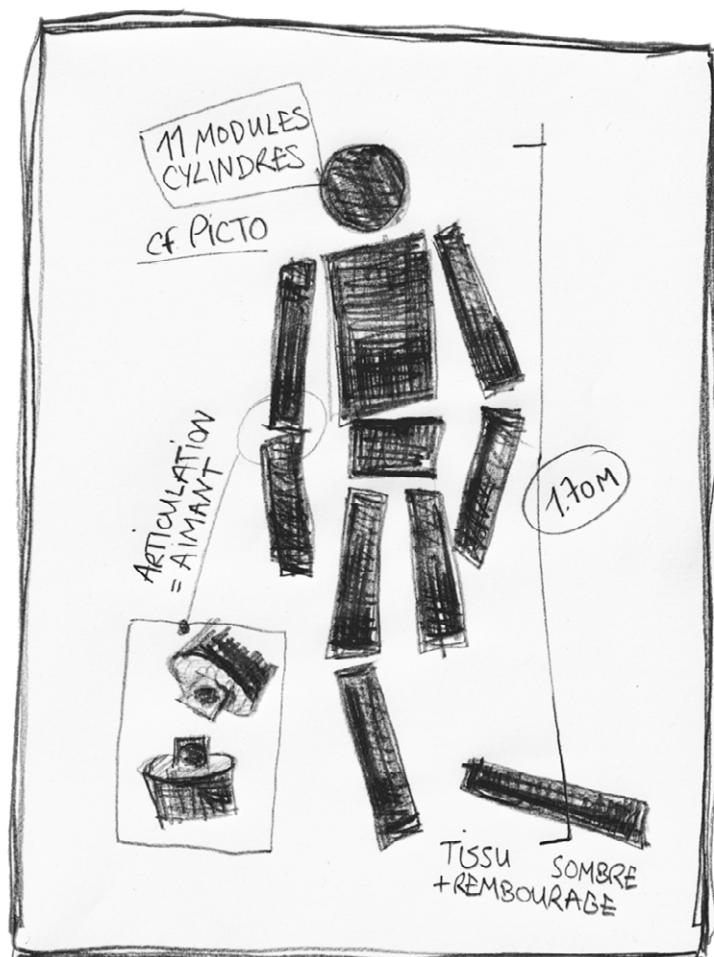
À l'issue de ces trois histoires, Marianne n'a toujours pas raconté celle de son frère, Andy. Pourra-t-elle le faire ? Et surtout, voudra-t-elle le faire ? Conçue pour porter l'histoire du handicap dans un premier temps, la marionnette va servir finalement de point de friction entre les enjeux des deux marionnettistes et ceux de Marianne : porter la parole de.

La part d'humanité dans cette marionnette est ébauchée : sous l'aspect d'un pictogramme, l'humain est réduit à une représentation graphique. C'est juste une silhouette en volume. Le dernier stade avant d'être définitivement déshumanisé. À taille humaine et à démembrer, la marionnette censée représentée Andy est composée de onze modules aimantés, interchangeables, avec lesquels Marianne compte jouer pour donner vie

aux problématiques du handicap physique : l'anticipation, l'adaptation. Quand le corps s'éloigne de la norme, comment s'organise-t-il ?

Mais lorsque Marianne tente de l'animer, dès qu'elle lui fait prendre la parole, elle est coupée, dans ses mots et dans ses actions : les deux marionnettistes interviennent finalement pour se réapproprier ses mots, son histoire, sa marionnette. Et passer tout ce qui lui appartient sous le prisme de la blanchité, «socialement gratifiante et à laquelle il est vivement conseillé d'adhérer». Entre les mains des trois interprètes, la marionnette se désarticule, se défait, se décompose et se recompose. Il s'agit d'une lutte, la marionnette devient un territoire à conquérir.

Qui aura le dernier mot ?





STÉPHANE BIENTZ

auteur - comédien - marionnettiste

Après une licence de lettres modernes à Paris Jussieu, Stéphane se forme en tant que comédien à l'École Claude Mathieu à Paris. Puis, il s'initie à la marionnette avec Luc Laporte et Sylvie Osman avant de suivre la formation mensuelle au Théâtre aux Mains Nues.

Depuis 2001, il partage son activité entre la scène, l'écriture et les interventions artistiques. Son intérêt pour le monde de l'enfance l'amène à participer à plusieurs créations jeune public en tant qu'interprète, puis en tant qu'auteur : en avril 2018, il écrit et interprète le texte de *L'Îl(e) déboussolé(e)*, duo danse-théâtre jeune public avec la compagnie La Locomotive.

En 2015, il obtient le 2^{ème} prix Paris-Polar pour une nouvelle inédite, *Vivement Dunkerque*. En juillet 2016, il est lauréat de la bourse d'aide à l'écriture Beaumarchais-SACD pour la pièce *Hématome(s)*. En 2018, ce texte, soutenu par À mots découverts, obtient le Prix Jeunesse des E.A.T. 2018, l'aide à la création texte dramatique ARTCENA, et le Prix Domaine français des JLAT. *Hématome(s)* est publié aux Éditions Espaces 34.



BRUNO MICHELOD

artiste plasticien - marionnettiste

Né dans les Alpes suisses, Bruno part à Grenoble pour étudier le judo et les mathématiques. Puis, un virage le conduit vers l'École des Beaux-Arts de Clermont-Fd et l'École de Communication Visuelle de Paris. Après ses études, il continue à se former au CÉPIA (artiste intervenant), à Mains d'Œuvres (technologie d'interaction en temps réel) et à l'Atelier 231 (scénographie avec Olivier Borne).

Depuis 2017, il suit des stages en construction et manipulation de marionnettes avec Gilbert Epron au Théâtre aux Mains Nues, Jean-Pierre Lescot, Greta Bruggeman (Cie Arketal) et Camille Trouvé (Cie Les Anges au Plafond).

Artiste plasticien explorateur, Bruno est concerné par la matière, l'image, le mouvement, la narration et le jeu. Ce qui l'amène très tôt à collaborer avec des compagnies de danse et de théâtre. Depuis 2013, Bruno élabore aussi des projets d'intervention autour de problématiques sociales (handicap au travail, sexisme...). Il intervient dans des écoles, à l'association Le Refuge, en UEMO, en entreprise et en prison.

Distribution

Idée originale :

Bruno Michelloc et Stéphane Bientz

Texte : Stéphane Bientz

Scénographie, marionnettes :

Bruno Michelloc

Interprète Marianne : en cours

Marionnettistes :

Stéphane Bientz et Bruno Michelloc

Musique : en cours

Régie : en cours

Histoire 1 : *Les Pas de Suzette*

Regard extérieur : Pascale Goubert

Regard chorégraphique : Yan Giraldou

Histoire 2 : *L’Où vas-tu*

Regard extérieur : Marine Garcia-Garnier

Histoire 3 : *Monsieur Claude*

Regard extérieur : Pauline Phelix

Musique : Loïc Audureau

Récit Marianne : *Andy, quoi*

Regard extérieur : en cours

Calendrier envisagé de production

2017

histoire 1 *Les Pas de Suzette*

2018

histoire 2 *L’Où vas-tu*

2019

histoire 3 *Monsieur Claude*

2019/2020

Mauvaises Graines

- **sept.** : confirmé

du 16 au 20 septembre : Scène 55 Mougins

- **oct. 2019** : en cours

Le Tas de Sable - Ches Panses Vertes / 1 sem.

- **janv. 2020** : confirmé

Théâtre aux mains nues / 1 sem.

- **fév. -mars 2020** : en cours

Espace Périmérique / 2 sem.

- **mars 2020** : confirmé

Théâtre aux mains nues / 1 sem.

- **avril 2020** : confirmé

du 6 au 17 avril : La Nef - Manufacture d’utopies

- **automne 2020** : date de création - en cours

Partenaires

Compagnie en compagnonnage avec

Théâtre aux Mains Nues (75)

Parrains pour les A Venir 2019

Théâtre aux Mains Nues (75)

La Nef - Manufacture d’utopies (93)

Lieux d'accueil en résidence - confirmé

Théâtre aux Mains Nues (75)

La Nef - Manufacture d’utopies (93)

Malévoz Quartier Culturel (CH)

Le Manipularium - Daru Thémpô (91)

Scène 55 (06)

Partenaires pressentis

Espace Périmérique (75)

Tas de Sable - Ches Panses Vertes (80)

Théâtre Jean Arp (92)

L’Hectare Vendôme (41)

Le Mouffetard (75)

Contacts

La Barbe à Maman
1 impasse de la Baleine
75011 Paris

www.la-barbe-a-maman.fr
info@la-barbe-a-maman.fr

Diffusion

Stéphane Bientz
06 63 03 64 25

Technique

Bruno Michelod
06 85 45 53 35