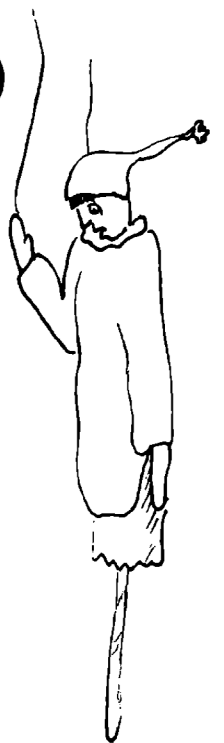




# MARIONNETTES

ET

# THEATRE D'OMBRES



# générique

## élaboration du dossier

Nicole FORGET,  
Michel FORGET,  
Anne DE GAIL

## avec des comptes-rendus d'expérience de

Agnès ZUMBIHL  
Anne-Marie MISLIN  
Anny PFAFF  
Jean-Claude SAPORITO  
Michel FEVRE

## illustrations

Anne DE GAIL

## composition

Pierre VERNET

## maquette

Monique BOLMONT  
Lucien BUESSLER

## impression

Offset A.E.M.T.E.S.

## co-édition

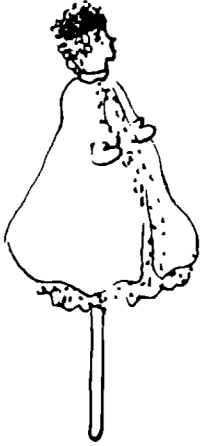
premier trimestre 1982  
par  
CHANTIERS PEDAGOGIQUES DE L'EST  
14, rue Jean Flory 68800 Thann  
et  
CHANTIERS  
DANS L'ENSEIGNEMENT SPECIAL  
35, rue Neuve 59200 Tourcoing

## reproduction interdite

sauf pour les publications du Mouvement  
ECOLE MODERNE - PEDAGOGIE FREINET

la correspondance relative à ce dossier  
est à adresser à  
Michel FORGET 9, rue Franklin Roosevelt  
68000 Colmar





# PRÉSENTATION

marionnettes à gaine  
 marottes  
 marionnettes au doigt  
 marionnettes à fils  
 théâtre d'ombres  
 moyen d'expression  
 art du spectacle  
 outil pédagogique  
 divertissement  
 création

c'est tout cela le royaume de la marionnette.

Et parmi toutes ces formes et toutes ces attentes nous n'avons pas voulu choisir. C'est pourquoi nous avons résolu de donner à ce dossier une orientation résolument pratique.

Pour nous les marionnettes sont, avant tout, un puissant moyen d'expression. Comme tout moyen d'expression, celui-ci suppose des techniques sur lesquelles il prend appui. Ce sont quelques unes de ces techniques que nous avons voulu réunir, à titre d'initiation, à l'usage de ceux que l'approche de ce royaume intimide encore. Dans le domaine de la marionnette, ces techniques sont, au demeurant fort simples et surtout, elles sont ouvertes, évolutives, s'enrichissant indéfiniment des trouvailles et des apports de chacun.

Ceci dit, il faut rappeler à la fois que les techniques sont indispensables et qu'elles ne sont rien... L'essentiel vient ensuite. Il consiste à se mettre en route un jour et à poursuivre au gré de sa fantaisie, de son imagination et de ses rêves.

Bon voyage au pays de la marionnette.

## TROIS PARTIES COMPOSENT CE DOSSIER:

- 1/ Marionnettes: différents types, castelets, la réalisation d'un spectacle.
- 2/ Théâtre d'ombres
- 3/ Expériences: quelques comptes rendus d'expériences menées en classe et des réflexions nées de la pratique de la marionnette avec des adultes ou avec des enfants.

**N.B.:** La mention (bibliog. N° ...), renvoie à des compléments d'information que l'on trouvera dans les livres cités en bibliographie à la fin du dossier.

# Sommaire

## MARIONNETTES

historique	11
différents types de marionnettes	12

## MARIONNETTES A GAINE

matériel	13
techniques de fabrication	13
la tête - l'expression du visage - la gaine	
manipulation	17
travail sur les attitudes, les déplacements, sur les gestes utilitaires, les gestes expressifs	

## LA MAROTTE

matériel	20
fabrication	21
marotte à une main, à deux mains, marotte à bras ballants, marotte mixte; tailles et proportions;	
marotte à deux dimensions en papier, en polystyrène	
marottes à trois dimensions; les animaux à une tige, à deux tiges; manipulation à une ou plusieurs mains	
manipulation	

## MARIONNETTES DE RECUPERATION 28

## MARIONNETTES A FILS

* marionnettes à fils simplifiées	29
* marionnettes à fils traditionnelles	31
matériel	32
fabrication	
la tête, le corps, le contrôle, les costumes,	
manipulation	35
la marche, saluer, asseoir la marionnette	

## MARIONNETTES POUR LES TOUT PETITS

## LE CASTELET

fabrication	37
décor et rideaux	41
éclairage	43
les lampes, les couleurs, le tableau de commande	

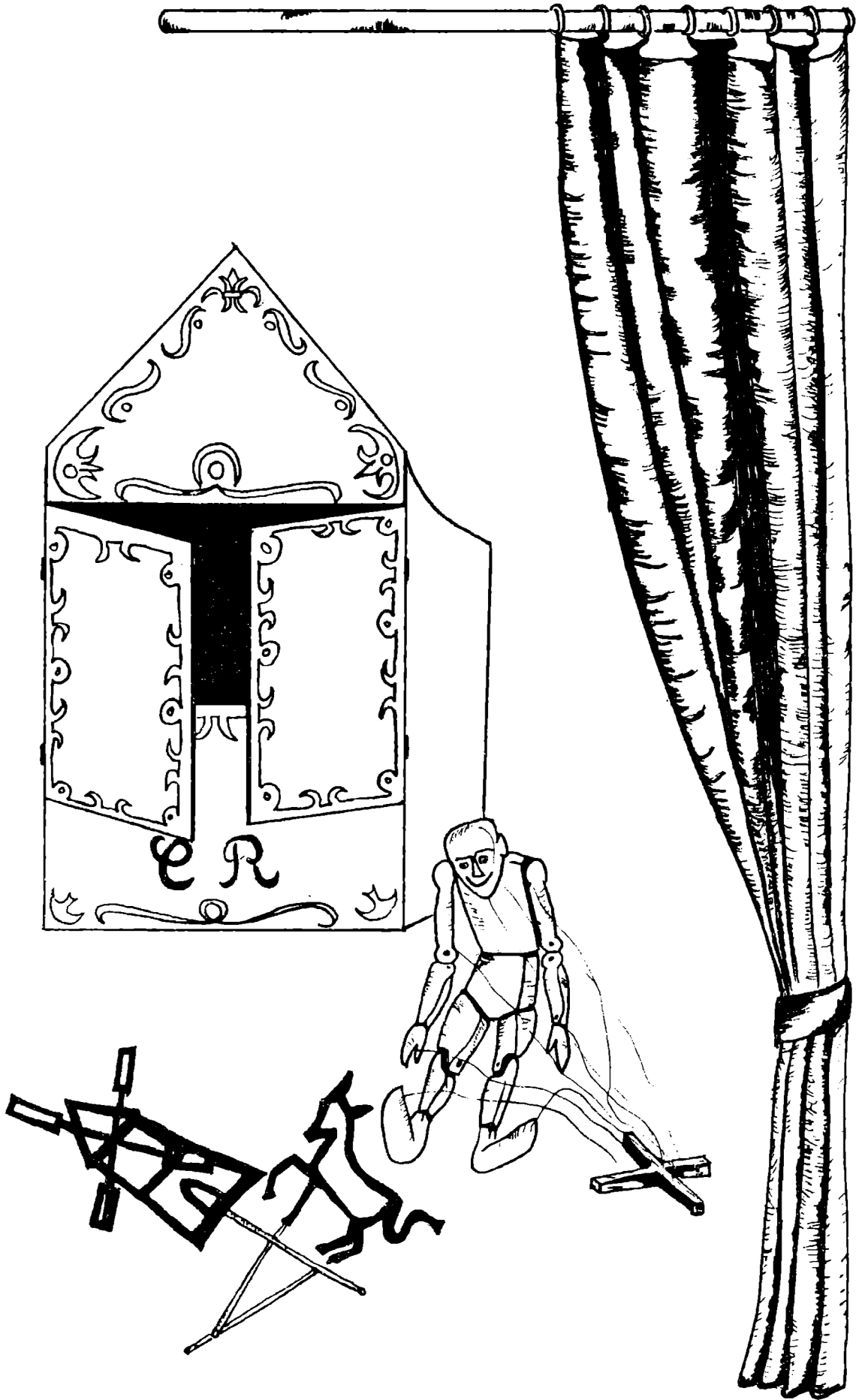
## L'UTILISATION

les scénarios	45
la musique	47
la musique et les sons enregistrés en direct, les bruitages, les exercices de la voix	

<b>l'organisation d'un spectacle</b>	<b>50</b>
les principaux rôles	
<b>l'enfant et la marionnette</b>	<b>51</b>
la marionnette comme outil psychologique et psycho- pédagogique, la création d'un spectacle de marion- nettes est une aventure éducative; apprentissage de la vie en groupe, du sang froid, de la confiance en soi, de la relativité	
<b>THEATRE D'OMBRE</b>	
<b>historique</b>	<b>53</b>
<b>fabrication</b>	<b>54</b>
<b>matériel</b>	
<b>silhouettes</b>	
articulations, couleurs	
<b>décors</b>	<b>57</b>
décors découpés, décors projetés	
<b>castelet</b>	<b>59</b>
l'écran	
<b>éclairage</b>	<b>60</b>
<b>manipulation</b>	<b>61</b>
<b>EXPERIENCES</b>	
<b>1. le soleil de New-York</b>	<b>63</b>
théâtre d'ombre en classe unique	
<b>2. les marionnettes en classe de perfectionnement</b>	<b>66</b>
<b>3. il fallait bien manipuler</b>	<b>69</b>
marionnettes à fils simplifiées en classe de cours préparatoire	
<b>4. les marionnettes s'aiment et font un bébé marionnette</b>	<b>73</b>
les marionnettes dans la classe, la pièce de marionnettes, marionnettes expression et transfert	
<b>5. la sorcière de la rue Mouffetard</b>	<b>77</b>
du conte écrit à la pièce de théâtre pour marionnettes en classe de perfectionnement	
<b>6. les pirates</b>	<b>81</b>
théâtre d'ombre en classe de perfectionnement	
<b>7. les marionnettes et nous</b>	<b>84</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>87</b>

---

R. C. II. 81.



# MARIONNETTES

## historique

La date de naissance de la première marionnette se perd dans la nuit des temps. C'est du côté de l'Égypte qu'on trouve la première trace de nos poupées articulées et mues par des fils, s'il faut en croire le témoignage que nous a laissé Hérodote.

La Grèce aussi a connu les marionnettes. On donnait à Athènes de véritables représentations et nous connaissons même le nom d'un manipulateur célèbre: Pothein.

Avec le temps les techniques se sont perfectionnées et se sont diversifiées. Chaque pays a ses personnages, son style et ses traditions propres.

Ce qui apparaît à peu près certain c'est que la marionnette, tout comme le théâtre, comportait à son origine une signification religieuse. Image analogique des dieux, les statues mobiles de l'Égypte ou de la Grèce antique participent d'abord à la liturgie. Ce n'est que peu à peu que les hommes se risqueront à jouer eux-mêmes les rôles d'abord confiés aux figurines et aux statues articulées, en sorte que la marionnette n'est pas, comme on serait tenté de le croire, une imitation du comédien. *"C'est au contraire l'acteur qui est, historiquement, un substitut, honteux d'abord, de la marionnette"*. (bibliog. N° 4, p.16)

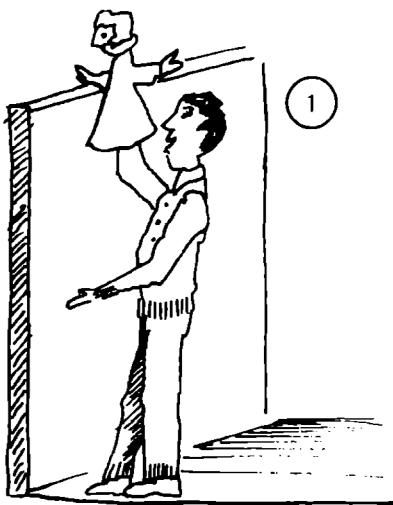
Quant à l'étymologie du mot marionnette, elle est assez controversée. Quatre explications au moins, sont proposées. Marionnette viendrait :

- 1/ de "Mariolette", elle-même dérivée de **Mariole**: nom de la figurine articulée qui jouait le rôle de Marie dans les crèches ou les Mystères du Moyen-Âge.
- 2/ de **Marion**, l'héroïne d'un Mystère du 13<sup>e</sup> siècle.
- 3/ de **Marotte**, le sceptre surmonté d'une tête garnie de grelots que tenait le "fou" du seigneur au Moyen-Âge.
- 4/ de **Mario** ou **Marione**: un fou célèbre au Moyen-Âge.

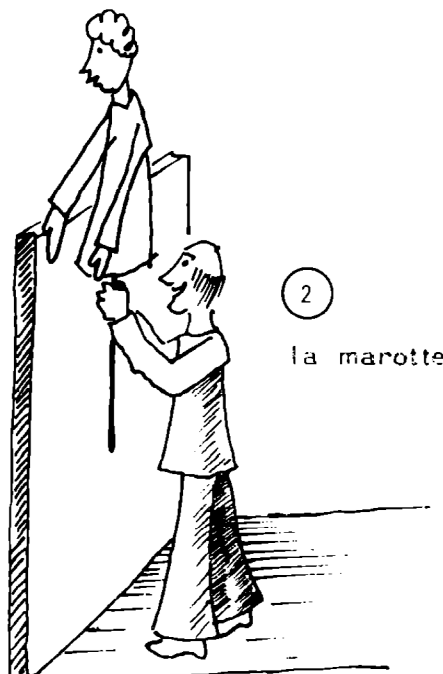
A vous de choisir parmi ces étymologies celle qui vous convient le mieux et si aucune ne vous satisfait il n'est interdit à personne d'en inventer une nouvelle, bien au contraire...

Dans ce dossier qui se veut essentiellement pratique et orienté vers la construction et la manipulation nous laisserons volontairement de côté l'aspect historique de la genèse des figures et des techniques. Le lecteur que ces questions intéressent pourra se reporter aux livres cités en bibliographie: N° 1 à 8 et 9, 27, 34.

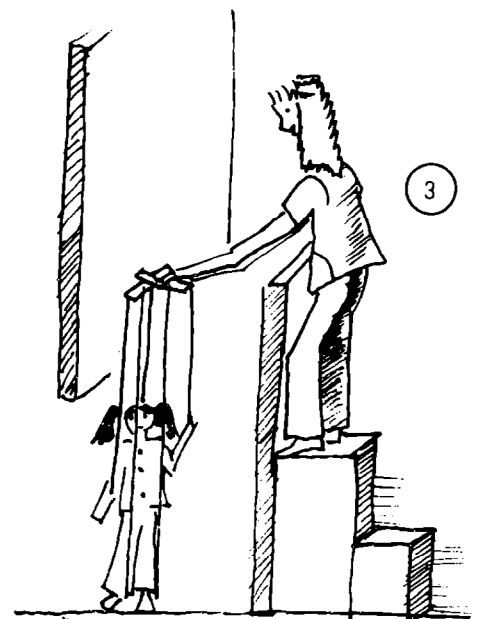
# différents types de marionnettes



la marionnette à gaine



la marotte



la marionnette à fils



Il existe une variété presque infinie de marionnettes. Il est cependant possible de mettre un certain ordre dans cette diversité, en classant les marionnettes selon la manière dont elles sont manipulées. On distingue traditionnellement **deux grandes familles** de marionnettes selon que celles-ci sont manipulées :

**par le haut** (en surplomb) : marionnettes à tringle et marionnettes à fils.

**par le bas** (en élévation) : marionnettes à gaine, marottes, marionnettes à tiges.

Nous examinerons successivement **les marionnettes à gaine** (fig. 1), **les marottes** (fig. 2) et **les marionnettes à fils** (fig. 3).

## MARIONNETTES A GAINÉ

Popularisée par Guignol, la marionnette à gaine est constituée d'une tête creuse sous laquelle vient se fixer une gaine qui figure le vêtement tout en servant à dissimuler la main et l'avant-bras du manipulateur.

### matériel

Tissu, feutrine...  
Laine, raphia  
Carton léger pour accessoires  
Papier journal  
Colle à papiers peints (genre Perfax ou Rémy)  
Nécessaire de couture  
Velcro  
Gouache  
Si possible, machine à coudre.

Enduit à lisser  
Papier de verre  
Cutter

### techniques de fabrication

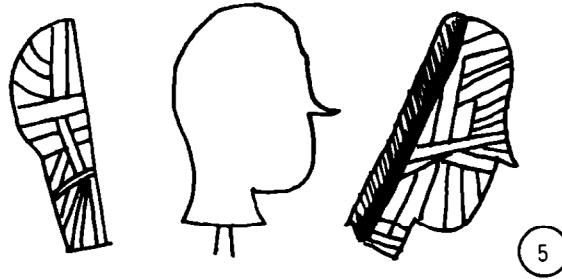
**TETE.** La technique la plus facile est celle du **papiétage**. On commence par modeler une tête en argile ou en pâte à modeler, puis on la plante verticalement sur un bâton maintenu dans une bouteille. On recouvre ensuite cette forme d'une couche de bandelettes de papier journal étroites, déchirées et non découpées avec des ciseaux, (car ainsi l'adhérence et la superposition des couches seront plus faciles) et trempées dans l'eau. La tête prend l'aspect d'une momie. Cette première couche non encollée est destinée à permettre un démoulage plus facile. Puis on continue à envelopper la tête de bandelettes de papier journal que l'on trempe, cette fois, dans de la colle à papiers peints à laquelle on donne une consistance assez épaisse. On recouvre ainsi toute la tête de 5 à 6 couches de bandelettes. (A vrai dire on ne sait jamais très bien où l'on en est du nombre des couches, mais cela n'est pas très important; l'essentiel est d'être méthodique et aussi régulier que possible).



On termine par le cou en entourant le bâton d'une série de bandelettes. Une sage précaution consiste à former une sorte de bourrelet à la base du cou qui aidera au maintien de la gaine. Si l'on a négligé cette précaution, on pourra ultérieurement coller autour du cou un morceau de cordelette sur lequel il sera facile d'accrocher la gaine. (fig. 4)

Laisser sécher 24 ou 48 heures, selon la température ambiante. Lorsque le papier paraît bien sec on découpe la tête avec un cutter selon une ligne qui va d'une oreille à l'autre en passant par le sommet du crâne. On sépare les deux moitiés puis on les colle l'une à l'autre par quelques bandelettes de papier trempées dans la colle.

Finition: Lorsque la tête est tout à fait sèche on la recouvre au pinceau d'une ou deux couches d'enduit à lisser (utilisé d'ordinaire pour reboucher les petites fissures d'un mur que l'on va peindre). Cette opération fait disparaître les caractères d'imprimerie et fait office de sous-couche avant peinture à la gouache. Elle permet aussi un ponçage au papier de verre qui peut s'avérer utile avant de peindre. A ce propos, souvenons-nous que les couleurs "gueulardes" ou le rose bonbon ne sont pas obligatoires et que de beaux effets peuvent être obtenus avec des couleurs douces et des tons pastels. (fig. 5)



#### REMARQUES:

Les proportions du corps humain sont telles que sa hauteur totale équivaut à 7 fois celle de la tête. Mais les marionnettes évoluent dans un monde qui n'est pas celui des hommes et **elles doivent éviter toute tentation naturaliste**. En règle générale, la hauteur de la tête doit être par rapport au corps, dans un rapport de 1 à 3 pour les marionnettes à gaine. (Ce rapport est de 1 à 4 ou 5 pour les marottes et de 1 à 6 pour les marionnettes à fils. Ces indications sont valables en règle générale mais elles admettent toutes les exceptions en fonction des cas particuliers.

La **tête** et son **expression** méritent des soins particulièrement attentifs car c'est elles qui vont donner son **caractère** à la marionnette. A cet égard il est utile d'observer les quelques recommandations suivantes:

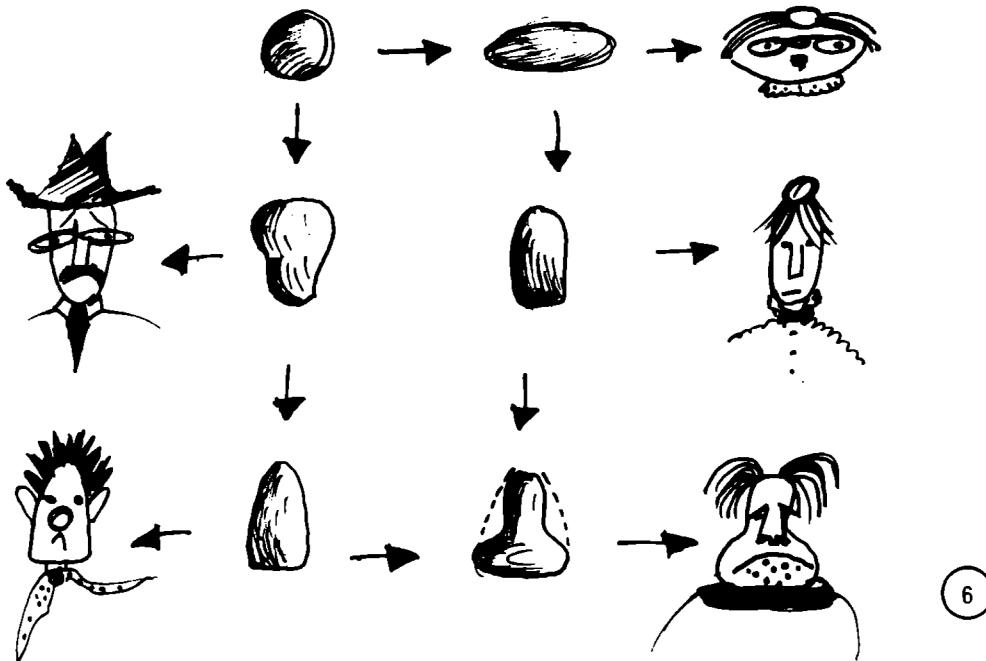
1/ se méfier de tout ce qui pourrait conduire à une imitation trop stricte de la nature. L'art des marionnettes n'est pas un art réaliste mais un art symbolique. Il ne doit donc pas copier le réel mais y renvoyer sur un mode allusif, symbolique, imaginaire.

2/ C'est pourquoi un moyen d'expression particulièrement efficace consiste à accentuer les détails ou à déformer les traits que l'on veut significatifs. Accentuation, simplification et déformation symbolique sont les voies privilégiées de l'expression plastique des marionnettes.

3/ Se souvenir aussi que (sauf cas particuliers de rôles stéréotypés) il importe que la marionnette puisse exprimer des attitudes et des sentiments variés. On doit donc se méfier d'un visage trop fortement figé dans une expression déterminée: joie, tristesse, méchanceté... certains marionnettistes préconisent plutôt la réalisation de têtes relativement neutres qui, selon le jeu du manipulateur pourront assumer des nuances beaucoup plus variées d'expression. Certains vont même jusqu'à préconiser la suppression de la bouche.

C'est elle, en effet, la grande responsable des expressions figées: sourires, grimaces, moues..., et il sera bien difficile de faire rire une poupée qu'affecte une moue trop marquée ou, à l'inverse de faire pleurer une figurine qui sourit. Une tête neutre offre une beaucoup plus grande plasticité d'expression.

4/ Se souvenir enfin qu'il faut très peu de chose pour donner de l'expression à un visage. Les 3 éléments significatifs à combiner entre eux sont ici: la forme de la tête, la position des yeux et des sourcils, la position et la forme du nez. (fig. 6)

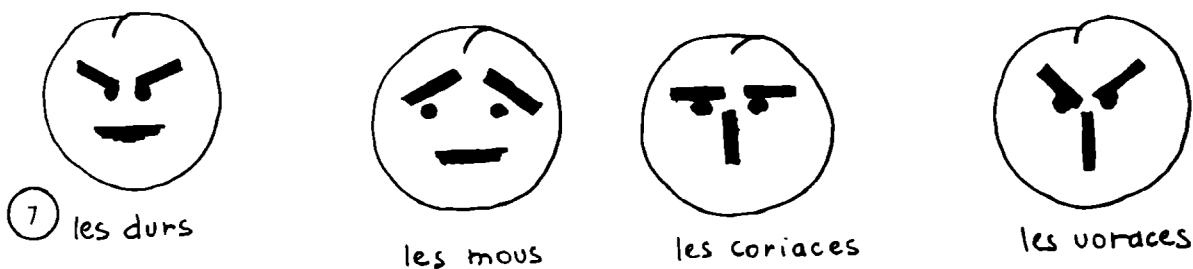


a/ La forme de la tête: (fig. 6) En partant d'une simple boule qu'on déforme on parvient facilement à des formes typées sur lesquelles on modulera le caractère.

b/ Les yeux et les sourcils sont très importants. En règle générale les yeux sont situés à mi-hauteur du visage, mais toutes les exceptions sont possibles selon le caractère que l'on veut donner aux personnages. Se rappeler aussi que les yeux ne sont pas forcément symétriques dans leur forme, leur position....

c/ Le nez est important. Un visage d'ordinaire a son nez placé au milieu. Si on élève le nez vers le haut du crâne, l'idée de bêtise se fait jour. A l'inverse, un front dégagé fait penser à un intellectuel ou à une "grosse tête".

d/ Quant à la caractérologie de la marionnette, on peut distinguer avec Marcel TEMPORAL 4 types de base sur lesquels on peut broder à l'infini toute la gamme des variations individuelles. (bibliog. N° 11). Ces 4 types sont: (fig. 7)



Les Durs: sourcils contractés vers le centre, bouche haute, menton épais.

Les Mous: sourcils ouverts au centre, bouche basse, peu de menton.

Les Coriaces: sourcils horizontaux reposant sur un long nez, pas de bouche.

Les Voraces: sourcils contractés vers le centre, fermant le front, ouvrant les yeux.

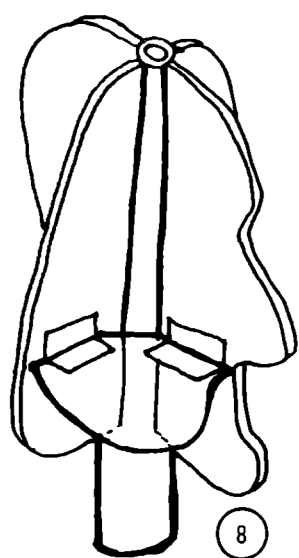
**Autres techniques de fabrication des têtes:** Il existe bien d'autres procédés pour fabriquer des têtes de marionnettes à gaine. En voici quelques uns:

1/ **Papiétage sur boule de papier:** on procède comme pour le papiétage mais on remplace l'argile par une boule de papier journal froissé.

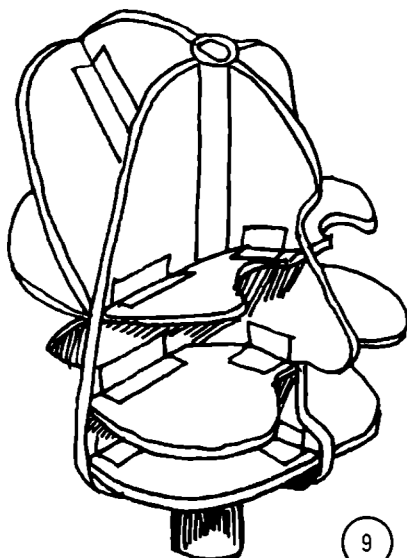
2/ **Papiétage sur sac de sciure de bois:** on forme une boule en remplissant un carré de tissu de sciure de bois. Cette boule est enfoncée sur un bâton et solidement nouée à sa base par un **noeud simple** (type boucle de lacet de chaussure). Prendre la précaution de laisser dépasser la ficelle, le noeud plat se défait, on récupère sciure et tissu. Il devient donc inutile de séparer la tête en deux moitiés qu'on recolle ensuite, comme dans les techniques précédentes.

3/ **Boule de polystyrène creusée,** recouverte de tissu.

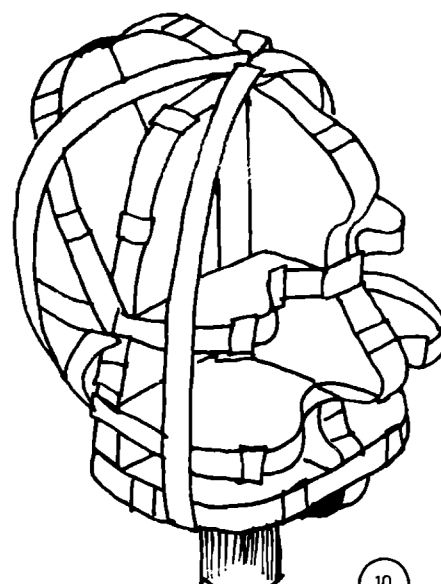
4/ **Pâte à bois ou pâte à modeler durcissant à l'air,** en vente chez les fournisseurs d'articles pour travaux manuels: type Plasmogeno (Lefranc-Bourgeois) ou Ascobois (Asco). Se travaille comme de l'argile; peut être poncé, creusé, percé, poncé après séchage. Avantage: rapidité du travail.



8



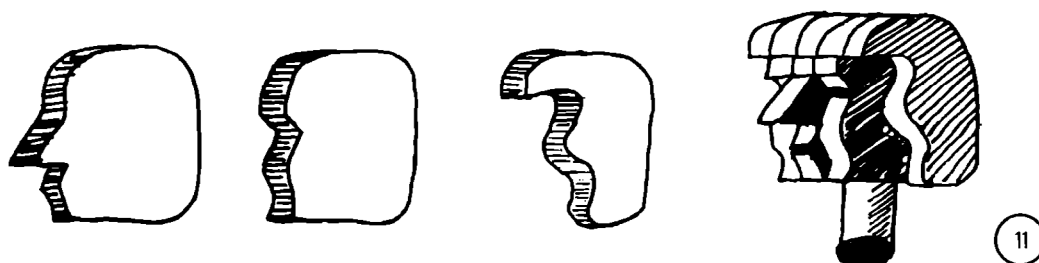
9



10

5/ **Bandes plâtrées** autour d'un ballon de baudruche. On crève celui-ci après le séchage des bandes.

6/ **Têtes en papiétage sur armature en carton.** Les figures ici représentées suggèrent le principe de cette technique qui est décrite en détail par Albert BOEKHOLT, bibliog. N° 20 pp. 81-86. (fig. 8, 9, 10)



11

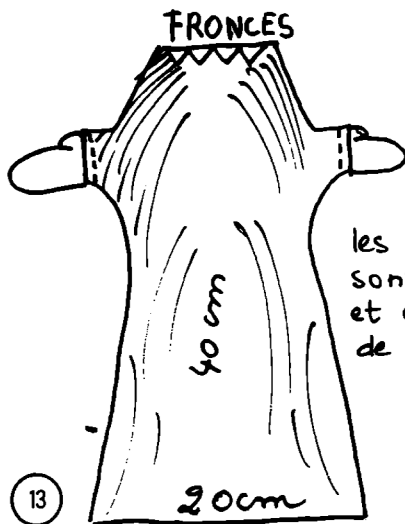
7/ **Têtes en bois découpé.** Dans une planchette de 1,5 cm d'épaisseur on découpe le profil d'un personnage qui donne ainsi la partie centrale de la tête. Découper ensuite deux autres parties, dans un bois un peu plus épais, qui figurent les joues. On peut ajouter enfin, en surimpression les oreilles et même les cheveux. Toutes les parties sont réunies par de la colle à bois (par ex. Pattex). L'assemblage une fois sec on perce un trou pour le passage du doigt. Technique Jacques CHESNAIS, bibliog. N° 9, pp. 18-19. (fig. 11)

**GAINÉ.** Elle habille la marionnette en même temps qu'elle rend possible son animation.

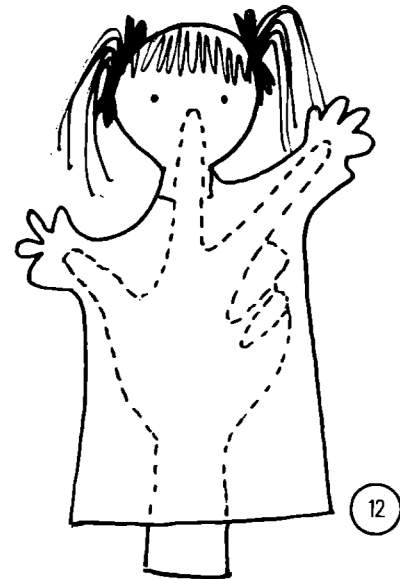
La taille à donner à la gaine est évidemment fonction de la main du manipulateur et de la taille de la tête.

L'essentiel est que la main puisse se placer comme l'indique la figure (fig. 12)

Pratiquement on peut adapter le patron proposé ci-dessous (fig. 13) Les dimensions sont indicatives. Le bas de la gaine doit arriver juste dans le pli du coude du manipulateur.



les mains  
sont en carton  
et cousues à l'intérieur  
de la gaine



Il ne reste plus qu'à figurer le personnage en ajoutant tous les détails indispensables à sa personnalité et à son rôle: finition de la tête: cheveux, lunettes... et de la gaine: poches, colliers, broderies..., sans oublier la fabrication d'éventuels accessoires: balai pipe.... Mais ici, il ne s'agit plus de technique mais d'imagination...

## manipulation

Plus une marionnette est simple dans sa structure morphologique, plus le travail de manipulation doit être soigné si l'on veut lui donner toutes les chances d'exprimer les situations et les sentiments les plus variés. En ce sens, la manipulation d'une simple marionnette à gaine suppose, paradoxalement, tout autant de travail que celle d'une marionnette à fils très perfectionnée.

Pour progresser dans la manipulation des marionnettes à gaine le recours au miroir est indispensable si l'on s'entraîne seul. A plusieurs on peut s'exercer à tour de rôle sous le regard impitoyablement critique des copains.

Voici, à titre d'exemples, quelques exercices possibles que nous empruntons à André-Charles GERVAIS. (bibliog. N° 6)

### Travail sur les attitudes.

Chaque personnage a son attitude dominante propre liée à son caractère et au rôle qu'on entend lui faire jouer dans la pièce. Ici chacun doit tâtonner devant son miroir en fonction des fins qu'il poursuit et il n'est guère possible de fournir des recettes. Voici cependant comment obtenir quelques attitudes classiques:

-le jeune homme: la tête droite (index tendu), la paume de la main bien ouverte pour donner le maximum de développement à la poitrine et donner l'illusion que les épaules sont rejetées en arrière.

-le **bourgeois bedonnant** (toujours utile!): déplacer les doigts en arrière en mettant la paume presque horizontalement. La partie inférieure de la paume simulera le ventre. L'index pourra faire tomber une tête lourde sur l'estomac.

-le **vieillard**: par le mouvement combiné de l'index et du poignet arrondir la ligne de la colonne vertébrale selon une ligne plus ou moins fermée selon le degré de décrépitude que l'on désire signifier. Lorsque la tête se relève ne faire travailler que l'index, garder la ligne générale du dos.

-... ..

### Travail sur les déplacements.

On oublie, la plupart du temps, que la marionnette à gaine est censée avoir deux jambes (bien que celles-ci soient invisibles). Une marionnette doit marcher et non glisser comme sur une patinoire. On aura intérêt à travailler les déplacements en s'aidant d'un métronome si l'on travaille seul ou d'instruments à percussion si l'on est en équipe.

-la **marche**: tenir la poupée bien droite sur l'avant-bras tenu verticalement. L'opérateur marche à tous petits pas, de long en large dans le castelet. C'est le mouvement même de ses pas qui se transmettra directement au corps de la poupée donnant ainsi l'impression de la marche. Selon les cas un mouvement saccadé de l'avant-bras peut venir renforcer le rythme donné par les pieds.

L'index donnera à chaque pas une imperceptible oscillation de la tête, la paume de la main simulera les mouvements du buste et les doigts qui commandent les bras donneront à ceux-ci un léger balancement.

Ce ne sont-là qu'indications; chacun devra tâtonner et trouver son style et son mouvement. Le défaut à éviter dans cet exercice est l'inclinaison de l'avant-bras qui se traduit par une mauvaise inclinaison du corps de la poupée. Veiller à garder l'avant-bras bien vertical.

Laissons la parole à A.C. GERVAIS: *"Rien dans ce domaine ne peut suppléer à un sens critique bien appliqué et à une observation rigoureuse, mais surtout intelligente qui saura déceler ce qui est faux de ce qui est juste, ce qui est réussi de ce qui est insuffisamment dessiné. Tout mouvement qui n'est qu'indiqué n'est pas perceptible: il ne faut jamais se contenter d'intention, mais aller jusqu'au bout d'un geste, d'une attitude - jusqu'au bout d'une expression. C'est pourquoi nous conseillons encore en terminant, le travail devant le miroir et le contrôle d'un observateur sévère".* (bibliog. N° 6 p. 46)

On pourra ensuite à partir de cette démarche de base travailler des démarches particulières:

**Démarche lourde**: par un mouvement du bras marquer chaque pas de la poupée d'un affaissement de tout le corps, une fois à droite, une fois à gauche. Les bras de la poupée demeurent presque immobiles. La tête est molle. Observer une cadence lente en accentuant l'impression de pesanteur.

**Démarche légère**: sur un rythme vif, balancer allègrement les bras en maintenant la tête et le buste très dégagés. Imprimer à la poupée, par les jambes et les bras de l'opérateur des mouvements rapides et aisés. Travailler d'abord dans un mouvement modéré avant d'atteindre la cadence définitive.

**Démarche trémoussée:** pas exagérément petits transmettant à tout le corps des mouvements secs, sans amplitude, un peu désordonnés et sur un rythme assez vif.

De proche en proche essayez ensuite la **démarche tremblante, la démarche grelottante, la titubante, l'onduleuse, la militaire, la marche sur les pointes de pied...** et si vous ne trouvez pas tout de suite ne vous découragez pas, travaillez encore. En désespoir de cause, vous pouvez toujours courir en bibliothèque consulter l'ouvrage de A.C. GERVAIS (bibliog. N° 6) malheureusement épuisé.

### Travail sur les gestes utilitaires.

Voici encore à titre d'entraînement quelques exercices possibles. Dans tous les cas il est important de bien décomposer les différents moments du geste au lieu de se contenter comme on a tendance spontanément à le faire, de la position finale en omettant les gestes intermédiaires.

**S'asseoir:** on peut asseoir la poupée sur la bande en formant les genoux avec l'autre main glissée dans la gaine.

**Coudre:** décrire de larges cercles avec la main droite au-dessus de l'ouvrage posé à cheval sur la main gauche.

**Comment poser un accessoire sur la bande.** Selon le genre de l'accessoire on est obligé d'incliner plus ou moins, le buste de la poupée. Avant de se résoudre à ce mouvement disgracieux, il faut avoir fait accomplir aux bras leur plus grande trajectoire. Toutes les fois que le jeu le permet faire ce mouvement face au public (et non de profil).

**Comment se servir d'un balai, d'une canne, d'un râteau:** Prolonger ces accessoires par une tige que l'on tient et dirige de la main gauche.

Ensuite vous essaierez de faire faire **du violon à la marionnette, de la flûte, de lui faire faire un lit, monter et descendre un escalier, de lui faire faire sa toilette, etc...**

### Travail sur les gestes expressifs.

A côté des gestes utilitaires il y a tout le domaine des gestes expressifs par lesquels il ne s'agit plus de **faire** mais d'**exprimer** quelque chose: sentiment ou émotion. Ici encore nous laisserons la parole à A.C. GERVAIS pour quelques recommandations:

1/ *"Le manipulateur ne peut s'abstraire des sentiments dont il veut donner le spectacle, sans qu'aussitôt ceux-ci s'évanouissent et meurent dans sa poupée. Il ne peut avoir la tête froide pour traduire une émotion. Il doit éprouver intensément en lui-même ce que la marionnette doit exprimer".*

2/ *"La poupée doit bouger pour vivre disent les uns; il ne faut pas qu'elle gesticule constamment disent les autres. En vérité la poupée peut s'agiter sans paraître vivante et demeurer immobile tout en exprimant intensément la vie, selon que celui qui la tient lui aura ou non transmis le frémissement nécessaire".*

3/ *"Pratiquement, il faut reconnaître que c'est surtout par les mouvements qu'on obtiendra la vie. Plus ils sont progressifs (spécialement ceux de la tête) plus ils seront humains. Plus ils seront lents plus ils seront beaux".*

4/ "L'émotion véritable provoque toujours un frémissement qui se traduit par un mouvement, si petit soit-il. Mais la réciproque n'est pas vraie et tout mouvement n'exprime pas forcément une émotion. Dans ce cas il devient sans signification, ce n'est plus qu'une gesticulation et il doit se justifier par une utilité quelconque. Sinon il doit être évité à tout prix, car il ne peut qu'encombrer le jeu et diminuer l'importance des gestes nécessaires ou significatifs". (bibliog. N° 6 p. 52)

# LA MAROTTE

C'est certainement parmi toutes les formes de marionnettes, celle qui donne "confiance" aux débutants par sa rapidité de fabrication par sa manipulation plus abordable et plus variée.

## matériel

Quelques idées, SURTOUT IMAGINEZ: tout est possible avec la marotte

**Pour le manche:** baguettes de bois  
bâton trouvé dans la nature  
manche à balai  
tube de plastique

**Pour la tête : RECUPEREZ**  
des boîtes (métal, carton, polystyrène, baril de  
des pots (yaourts, plastiques) lessive)  
du polystyrène en feuille ou plaque  
des chaussettes bourrées avec sciure ou copeaux  
des vieux bas bourrés " " " "  
pâte à bois  
pâte à pierre  
papier maché  
terre glaise  
carton

**Pour les cheveux:**

tissus découpés ou déchirés	branches
ruban de papier	mousse
papier froissé	plume
raphia	tuyaux de plastique
laine	papier aluminium
filasse	éponge métallique
copeaux	

**Pour le corps:** carton  
coussin bourré  
grillage fin

**Vêtements:** tissus - papier - plastique - métaux - papier alu - bois.

**Petit matériel:** ciseaux - colle - trombones - fil - aiguilles - cutter  
matériel à peinture - attaches parisiennes - etc...



# fabrication

## Marotte à une main

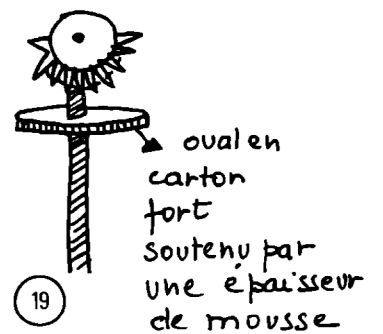
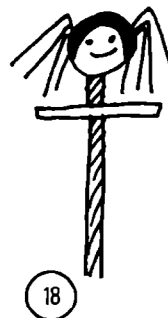
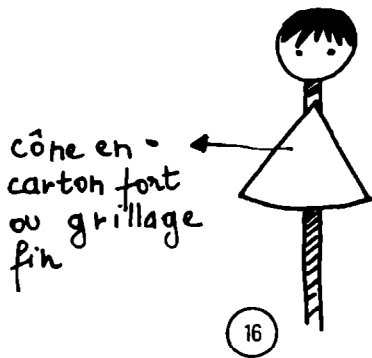
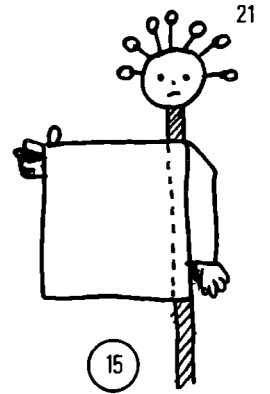
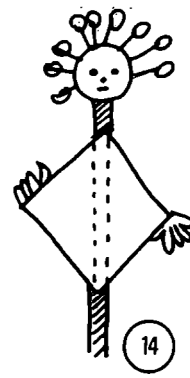
Plusieurs fixations: par l'angle du tissu (fig. 14)  
par le pli du tissu (fig. 15)

On peut coudre une fausse main qui sera ballante  
ou un faux bras prolongé d'une fausse main.  
(cf. bibliog. N° 21)

Le tissu est de forme carrée et double.

Dans le premier cas on aménage une fente à gauche pour passer la main ou un bout de main gantée.

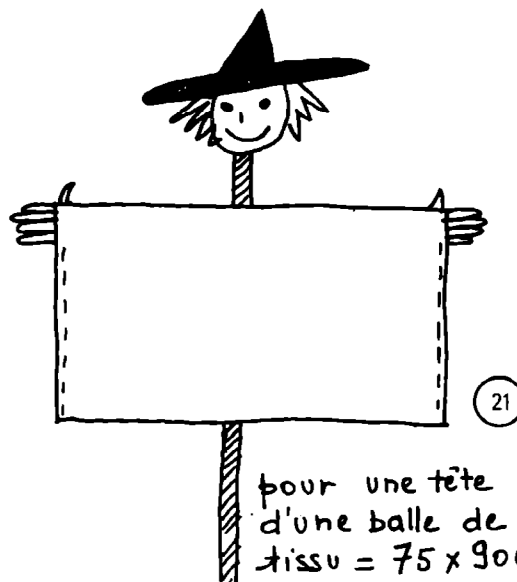
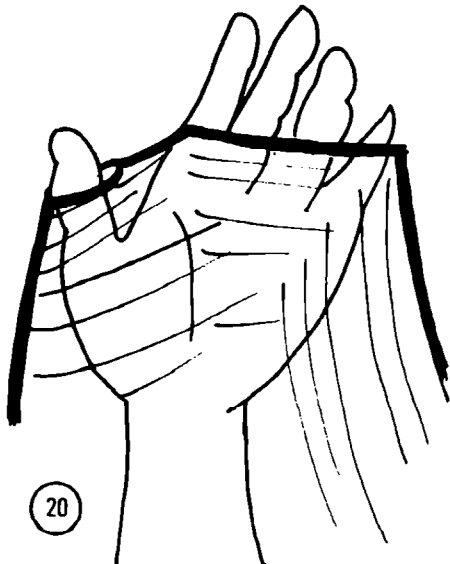
Un vêtement trop étroit empêche le bras d'être introduit.



Pour donner plus de formes à la marotte, plusieurs solutions:

- .cône en carton fort ou grillage fin (fig. 16)
- .porte manteau fixé sur le manche (fig. 17)
- .bout de bois fixé perpendiculairement au manche (fig. 18)
- .ovale en carton fort ou ovale en mousse, retenu par épaisseur de carton enroulé autour du manche. (fig. 19)

Si la main gantée du manipulateur passe en entier dans la fente réservée dans le vêtement de la marotte, elle peut nuire aux proportions de la marionnette. On peut la cacher partiellement ou la découvrir totalement. Cela dépendra des proportions de la marotte. (fig. 20)



pour une tête du volume  
d'une balle de tennis :  
tissu = 75 x 90cm plié en deux

Pour une tête du volume d'une balle de tennis, tissu 75 x 90 cm plié en deux (fig. 21)

Le tissu double est fixé en son milieu. On peut réaliser ainsi une marotte à deux mains puisque l'ampleur du vêtement permettra au manipulateur de glisser ses deux mains dans les fentes laissées sur les coutures de côté.

Elle est manipulée à deux: .un pour la tête et les déplacements.  
.un pour les mains.

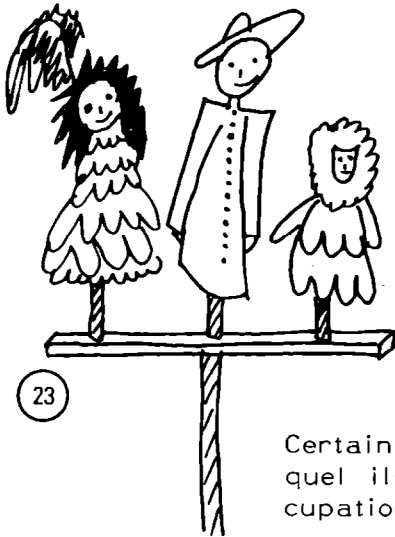
Sa beauté réside dans l'ampleur de son vêtement, son corps drapé qui se déforme au gré des mouvements.

Elle peut être fabriquée avec armature pour lui donner plus de forme.

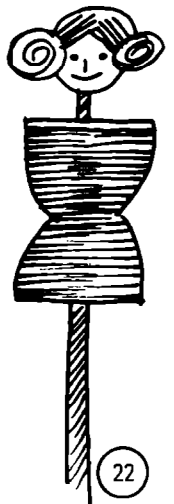
**Armature:** une barre transversale de longueur variable (en fonction de l'identité du personnage) est fixée sur le manche.

Sur cette barre on accroche un petit sac de toile rempli de bourrage.

Il faut veiller à ne pas alourdir la marotte, car trop lourde elle rendrait la manipulation difficile. (fig. 22)



Certains metteurs en scène ont imaginé une sorte de râtelier sur lequel ils ont fixé plusieurs marottes. Cet effet peut réaliser une occupation scénique totale. (fig. 23)



### Marotte à bras ballants

On construit la marotte avec une ossature.

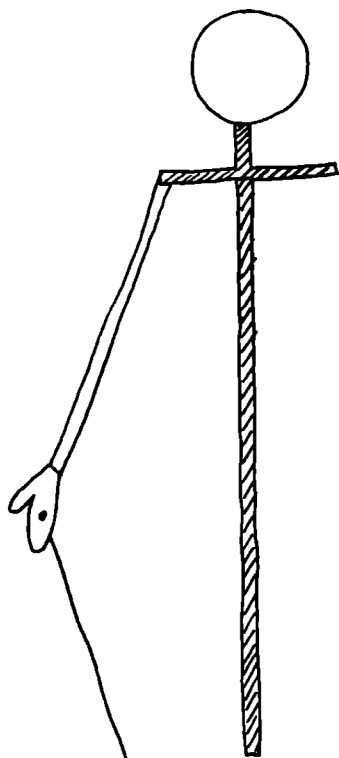
Deux bras ballants sont fixés.

Cette marotte est parfaite pour les mouvements de foule, danses, pour les scènes exigeant un grand nombre de personnages.

Les manipulateurs peuvent en porter une ou deux dans chaque main. Au moindre mouvement les bras s'animeront. (fig. 24)



Dans certains cas, on ajoute des jambes ballantes qui peuvent à leur tour être animées (il faudra plusieurs acteurs: trois).



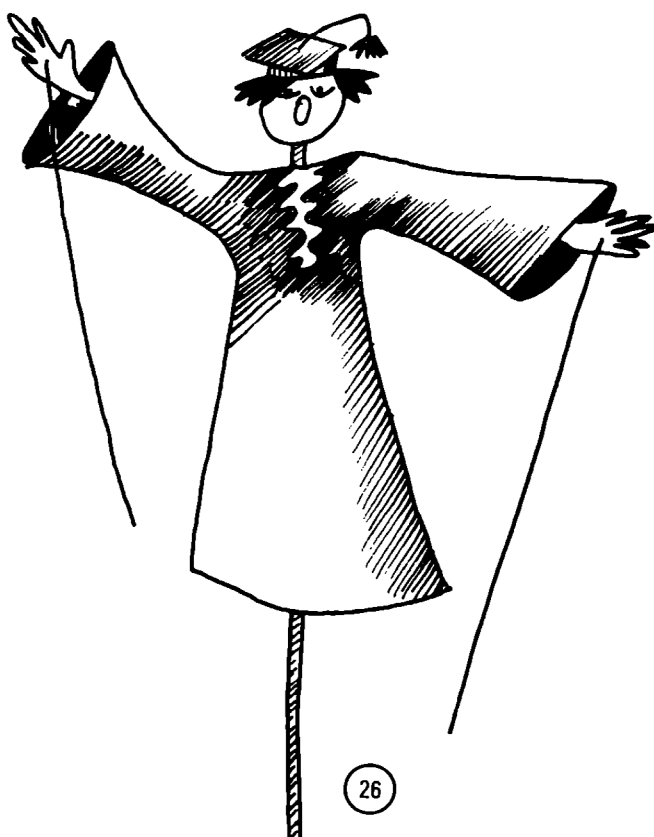
25

### Marotte mixte

On peut fixer à toutes ces formes de marottes et plus particulièrement à la main une tige (bois - métal) qui permet de manipuler la main ou les mains indirectement.

Ce type de "marionnette à tige" peut, grâce aux tiges, avoir une très grande ampleur de mouvement. (fig. 25)

La main peut être en carton, bois, fil de fer, papier mâché, mousse. (fig. 26)

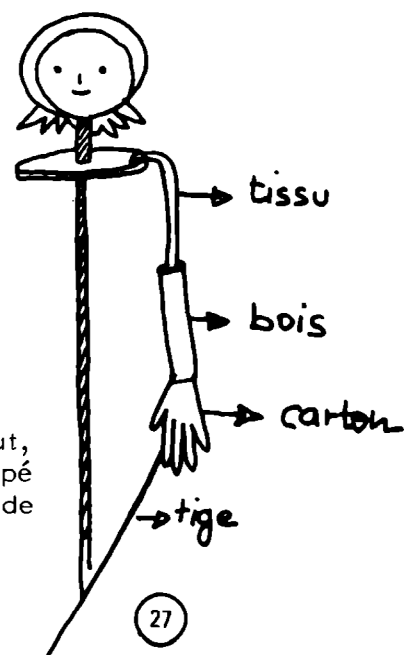


26

Le bras peut être constitué de plusieurs matériaux: tissu en haut, puis bois, main de carton ou fil de fer entouré de papier trempé dans une colle à papier peint; la tige pouvant être fixée au fil de fer. (fig. 27)

### Tailles et proportions

La marotte doit se voir de loin.



27

Traditionnellement pour une marotte de 0,50 à 1,00 mètre, on ne fait apparaître dans la manche de la marotte qu'une demi-main.

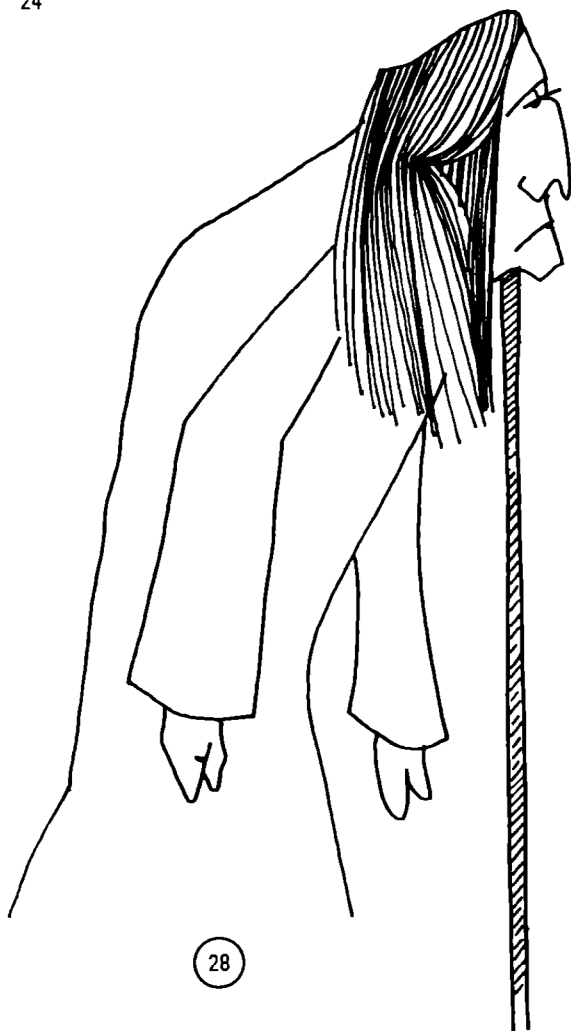
La hauteur totale de la marotte est en fonction de la hauteur de la tête. Environ quatre à cinq fois cette hauteur.

Bien sûr on peut varier la longueur du bâton. La marotte peut changer de taille: d'une masse au ras du sol, se dresser d'un seul coup à 2 m de hauteur. Ainsi dans un même spectacle on peut voir des marottes de tailles très différentes.

Par la position des épaules on peut varier l'âge des marottes.

Pour rendre un personnage bossu ou plié par les ans on remonte les épaules assez haut, on fixe la tête en avant du bâton et on place un rembourrage en arrière de la tête pour amorcer le dos. (fig. 28)

(cf. bibliog. N° 21)

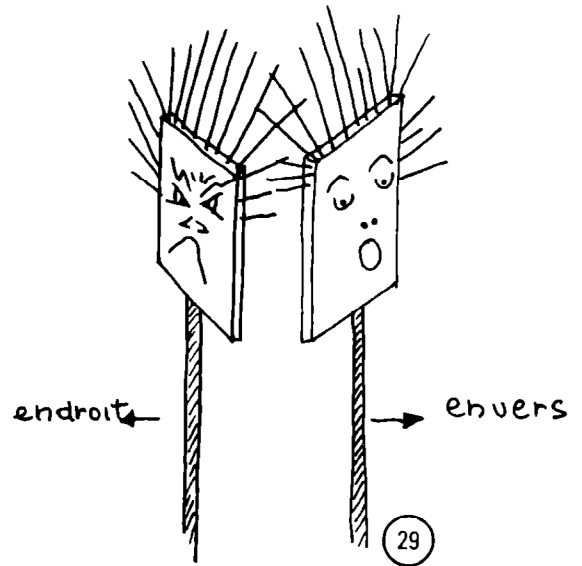


**Marotte à deux dimensions**

Elle exige une manipulation dans le plan: latéralement, de haut en bas.

Le retournement est possible si la marotte est bi-faces.

Les deux faces peuvent exprimer deux idées complètement différentes permettant des jeux scéniques. (fig. 29)



### **Marotte en papier**

Avec du papier blanc et fort: opposer les pleins et les vides par des trous, des plis, des collages - avec des papiers de couleur et forts, du papier froissé -

Sur une base de carton on peut modeler avec du papier mâché ou encollé (colle à papier peint) des petits volumes: sourcils - nez - yeux - lèvres.

Le carton ondulé permet une expression riche:

- .jouer avec ses lignes

- .les opposer dans leur direction ce qui produit des effets par des éclairages rasants.

Ce carton permet toutes sortes de mouvements si on s'en sert avec les lignes placées verticalement. Il convient aussi à tous animaux rampants avec un déplacement glissé latéralement ainsi qu'aux poissons, chats, chiens, etc...

### **Marotte en polystyrène**

Le polystyrène s'attaque, se troue, fond avec divers solvants (colles type scotch, Huhu, Trichloréthylène ou au fer à souder).

On peut le décorer de mille pointes, fils, ficelles, etc...et le peindre avec des peintures spéciales ne l'attaquant pas.

Le papier et le polystyrène ont cet avantage de pouvoir concrétiser rapidement des marottes. C'est la technique idéale si on veut ne pas passer trop de temps à la fabrication pour le consacrer à l'animation (souvent trop négligée). LA MARIONNETTE N'EST PAS SEULEMENT UN BEL OBJET, ELLE A BESOIN D'ÊTRE ANIMÉE.

masque double  
africain  
(d'après "les arts de l'Afrique  
noire" de Jean LANDE)



### Marotte à trois dimensions

Toute forme de boîte, d'emballage en papier. L'essentiel est de faire oublier sa propriété initiale.

Toute boîte de conserve,

Tout bloc de polystyrène,

Tous les volumes en boule (boule de polystyrène, louche, balle de caoutchouc),

La pâte à bois, } permettent de modeler le visage souhaité.

La pâte à pierre, }

On peut utiliser le papiétage tel qu'il est décrit dans la fabrication des marionnettes à gaine.

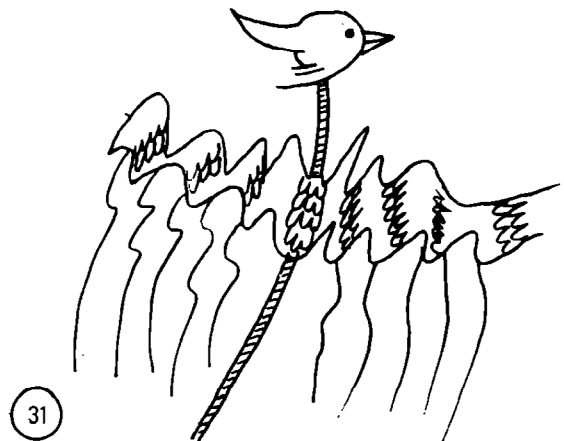
On peut remplacer la terre glaise par une boule de papier journal froissé ou un petit sac rempli de sciure.

Il faut insister sur les reliefs, la marionnette doit se voir de loin et elle doit posséder un vrai profil et non une tête camuse.

Il est possible de fabriquer des marottes à deux têtes comme certains masques africains à deux faces.

La tête de la marotte peut également pivoter sur l'axe du bâton.

Fig. 30: masque double (d'après le livre de Jean LANDES "Les arts de l'Afrique noire")



### Les animaux

#### .à une tige

un simple foulard, voile, papier froissé autour d'un fil de fer, d'une corde à piano peut devenir oiseau ou papillon, mouche, poisson. (fig. 31)

#### .à deux tiges

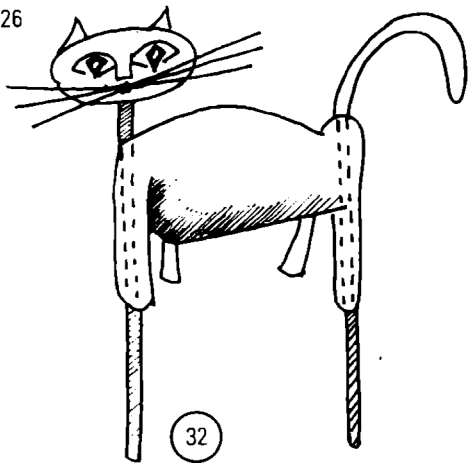
pour les animaux à quatre pattes il faut un corps souple.

Si l'on veut plus d'effet on peut rajouter deux pattes doubles.

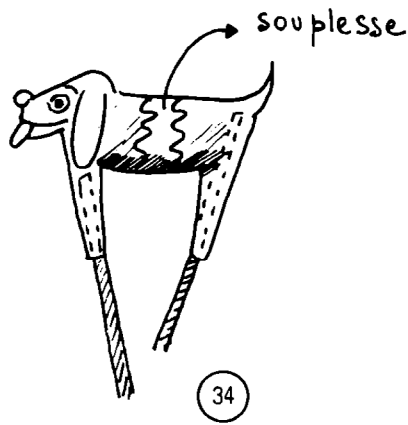
La tête peut être mobile. Deux exemples:

Fig. 32: silhouette à deux dimensions avec rajout de pattes, tête plate ou en volume.

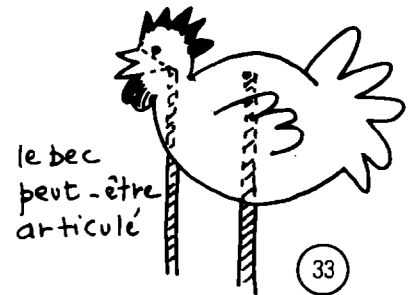
Fig. 33: le bec peut être articulé.



32



34



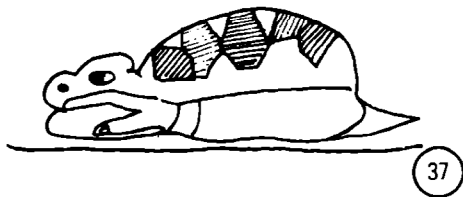
33

L'animal peut être découpé dans du tissu en double et cousu sur la ligne de profil. Il sera bourré comme pour un coussin. Il faut cependant veiller à ce qu'il ne soit pas trop lourd ni incapable de bouger l'arrière train indépendamment de la tête. Une souplesse doit être laissée dans le milieu du corps. (fig. 34)

manipulation à une ou plusieurs mains

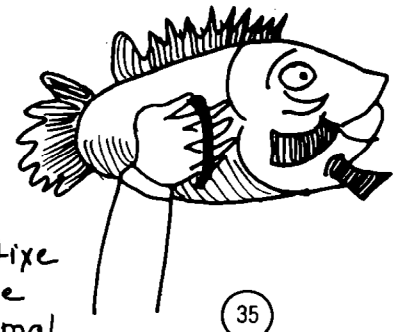
(fig. 35 - 36 - 37)

La main glisse dans une lanière fixée à l'animal.  
(d'après H. DELPEUX - bibliog. N° 17)



37

la main se fixe  
à une lanière  
fixée à l'animal

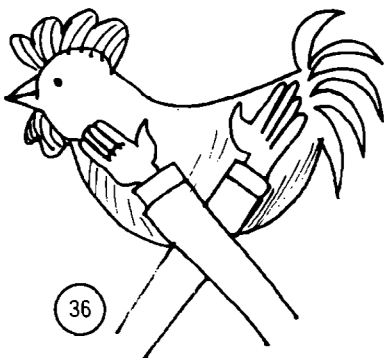


35

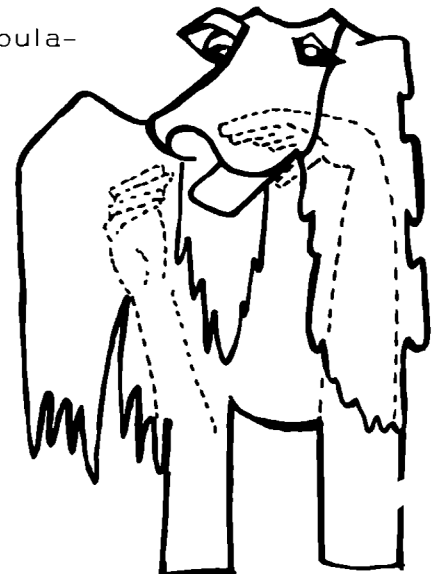
Manipulation à deux mains: (fig. 38 - d'après H. DELPEUX, bibliog. N° 17).

(fig. 39 - d'après M.F. MOINY-KUBLY, bibliog. N° 21): main gauche dans le postérieur, main droite sous la gueule, le pouce dans la mâchoire inférieure, le reste dans la mâchoire supérieure.

Parfois, étant donné l'importance de la marionnette, les manipulateurs doivent se glisser à l'intérieur de celle-ci.



36

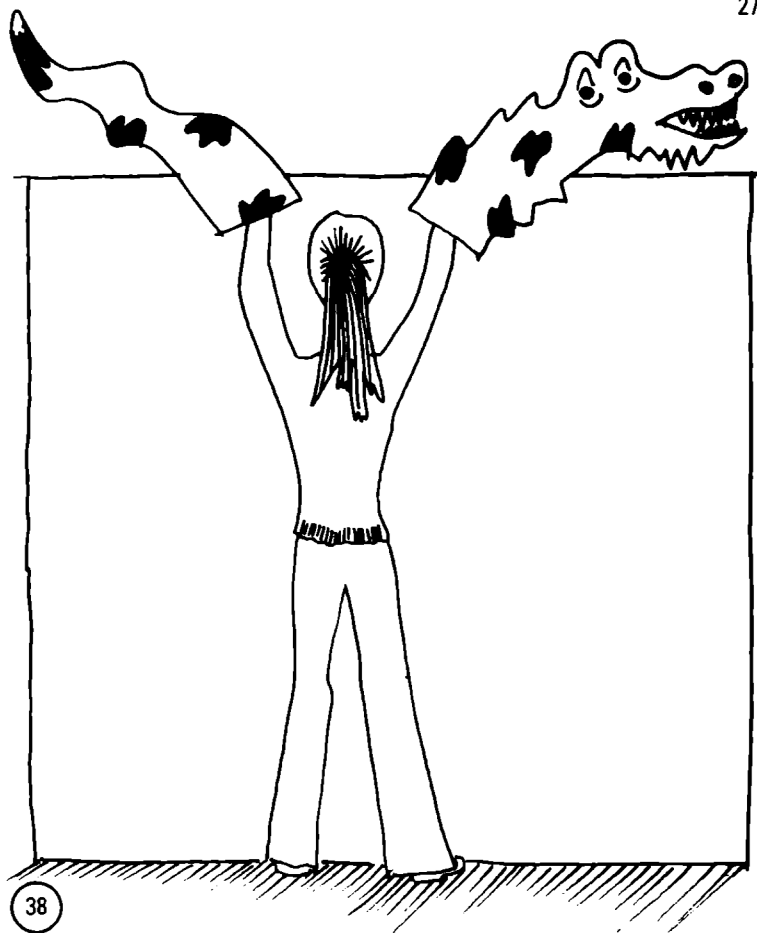


39

## IDEES

On peut concevoir une marotte dont les mains ne font pas partie intégrante du corps, le quittant pour aller chercher un objet, par exemple.

Ou bien une marionnette de taille humaine ou plus, le manipulateur devenant castelet par un costume ou drapé appropriés, etc...



# manipulation

La manipulation d'une marotte est relativement simple. Le respect de quelques règles élémentaires suffit pour se lancer.

.Se rappeler d'abord que c'est essentiellement par le **mouvement** que, la marotte, reste expressive. Pour cela, faire corps avec la marotte. C'est le mouvement du manipulateur qui se transmettra à la poupée. Donc, pour les déplacements, marcher avec elle. On évitera ainsi l'effet "glissade" inesthétique et invraisemblable.

.Veiller à bien maintenir la verticalité du manche.

.Veiller à maintenir à une hauteur constante. Difficile à cause de la fatigue qui tend à faire baisser les bras et conduit à faire s'enfoncer la marotte dans les sables mouvants.

.Se souvenir aussi que lorsqu'on recule vers le fond du castelet le spectateur voit la marotte s'enfoncer dans le sol. Compenser cet effet en rehaussant le bâton.

.Entrées et sorties par les coulisses (c'est-à-dire horizontalement et non verticalement) et non par de brusques enfoncements dans le sol, comme si le héros était soudain aspiré par une trappe (entrées et sorties "métro").

.pour une meilleure "lisibilité" distinguer nettement les temps de parole et les temps de mouvement. La marotte bouge, elle s'arrête, elle parle, elle avance à nouveau, elle agit, elle s'arrête, elle parle...

.S'il y a plusieurs personnages en scène, éviter de parler tous en même temps. Il est rare que le spectateur y gagne en compréhension.

.Eviter, sauf nécessité les gesticulations désordonnées. Comme pour la marionnette à gaine, à la plus grande lenteur de mouvement correspond souvent le plus haut degré d'expressivité.

**Exercices:** Comme pour les autres types de marionnettes il est recommandé de se livrer de temps en temps à de petits exercices de manipulation.

Par exemple:

.Exercices sur les **déplacements:**

marcher, courir, sauter, avancer à pas de loup... poursuites...

Exercices sur les **sentiments:**

seul ou à plusieurs tenter d'exprimer par les gestes les plus simples: la tristesse, la joie, la peur, l'orgueil, la fatigue...

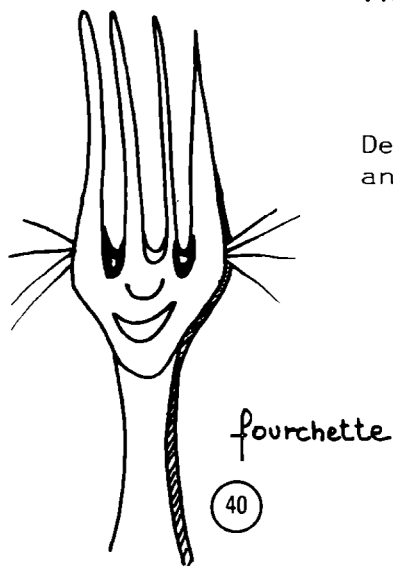
.Exercices sur des **rythmes musicaux** ou des **bruitages:**

utilisation du disque ou d'instruments à percussion divers.

.**Improvisation**, à plusieurs de saynettes sur un thème:

chez le dentiste, en classe, la chasse au papillon, idylle entre un hippopotame et une girafe, etc...

De toutes façons, travailler toujours sous le contrôle d'autrui jouant le rôle de spectateur critique.

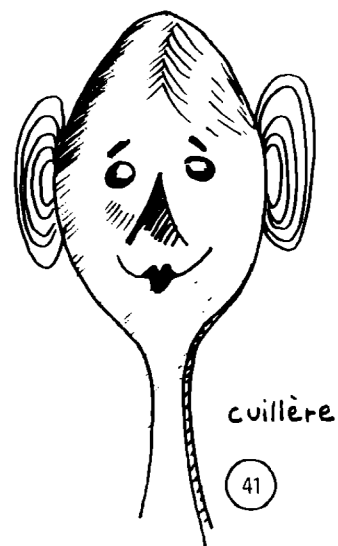


## MARIONNETTES DE RÉCUPÉRATION

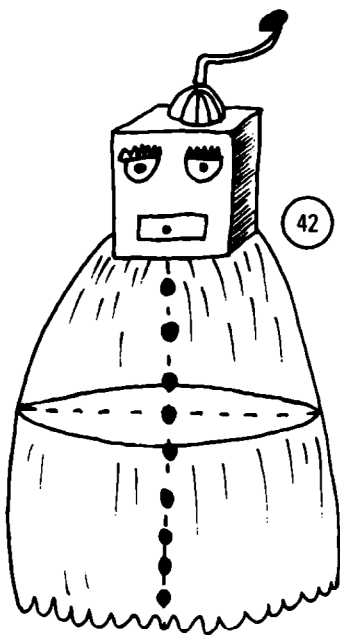
Mentionnons pour mémoire, les marionnettes de récupération dont la matière première est constituée par ces laissés pour compte de la nature, de l'industrie et du commerce que constituent nos rebuts et nos détritius.

Tout ici peut servir de matériau et le jeu est, dans son principe, illimité. Il s'agit de détourner de leur destination ordinaire tous ces objets récupérés dans la nature, dans les poubelles ou les greniers puis de les combiner et de les assembler pour créer des personnages fantastiques, cocasses ou inquiétants.

Les branches d'arbres aux formes surprenantes, les emballages que produit en si grand nombre la société de consommation, les pièces mécaniques hors d'usage, les ressorts ou les engrenages, les objets ménagers vont ainsi retrouver une existence nouvelle s'ils ont la chance d'être arrachés à leur destin ordinaire par le regard d'un marionnettiste attentif.



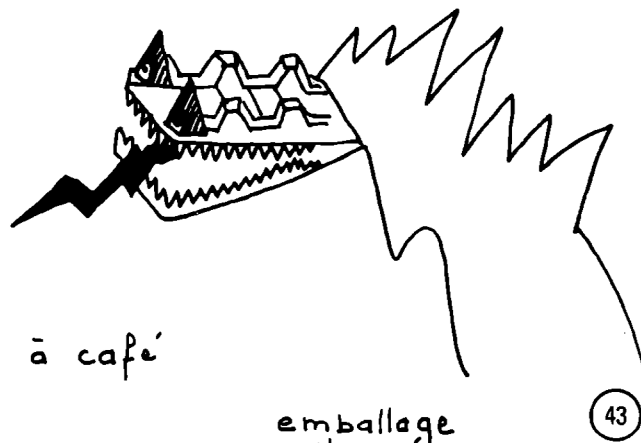




moulin à café

gaine en tissu

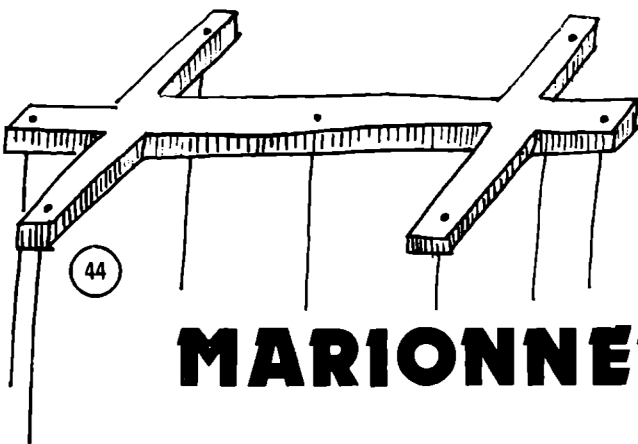
cercle en  
carton pour  
donner du ventre



emballage  
d'œufs

Mais il nous semble qu'une précaution s'impose ici. Cette voie qui peut être celle de l'imagination la plus cocasse, la plus libérée et la plus communicative peut aussi rapidement devenir celle de la facilité et de la platitude.

Nous avons tous en mémoire de sinistres marottes en pots de yaourts, bricolées à la hâte et sans soin et qui avaient perdu toute originalité. L'audace était devenue conformisme et l'humour dérision. Redonnons vie aux objets morts, certes, mais si nous travaillons avec du vieux, que ce soit pour faire du neuf et, si possible, du beau. (fig. 40 à 43)

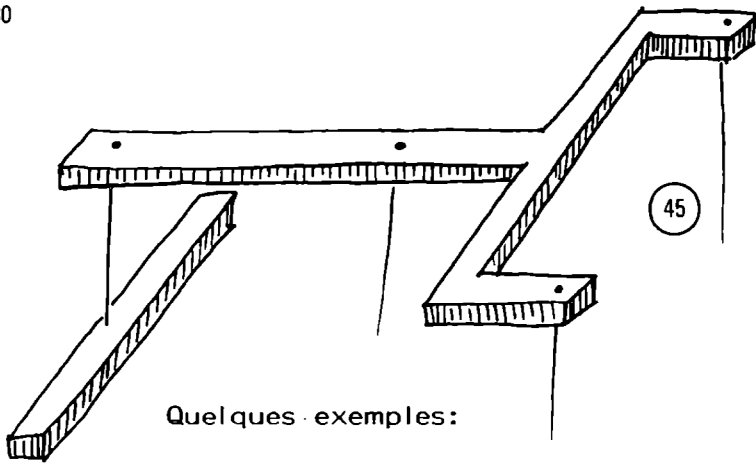


## MARIONNETTES A FILS

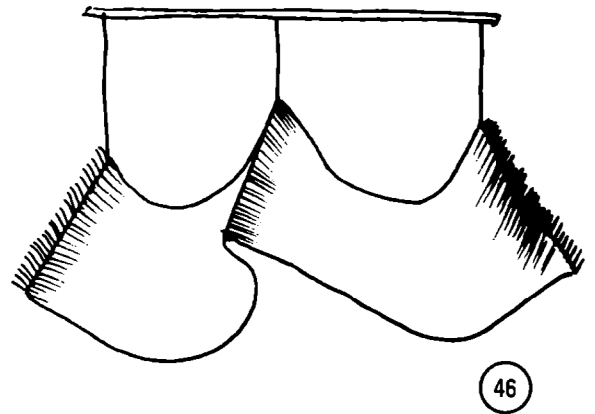
De toutes les formes de marionnettes, la marionnette à fils est la plus difficile d'accès. De par une fabrication et une manipulation plus délicates, elle convient à des enfants déjà âgés - et fortement motivés - et tout particulièrement à des adultes.

## marionnettes à fils simplifiées

Il existe toutefois des marionnettes à fils d'un type plus rudimentaire, à la portée des jeunes enfants. De toutes façons, du modèle le plus simple aux plus compliqués, le principe est toujours le même: les marionnettes sont manipulées par le haut (en surplomb) par l'intermédiaire d'un réseau de fils qui relie les différentes parties du corps à une croix, plus ou moins compliquée, appelée contrôle. (fig. 44 et 45)



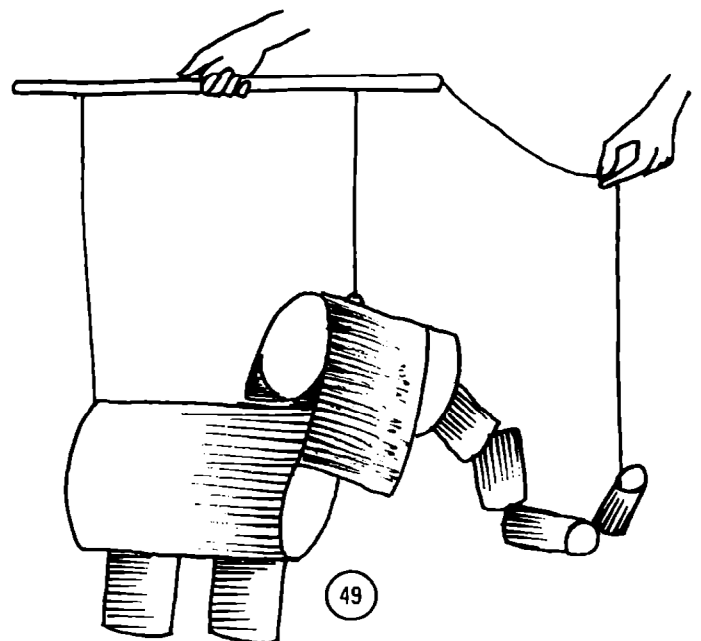
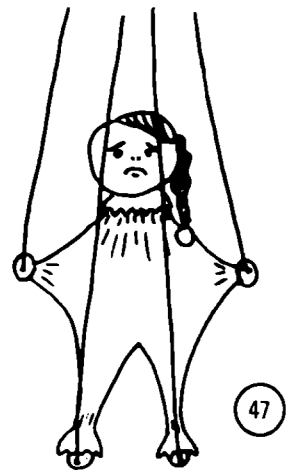
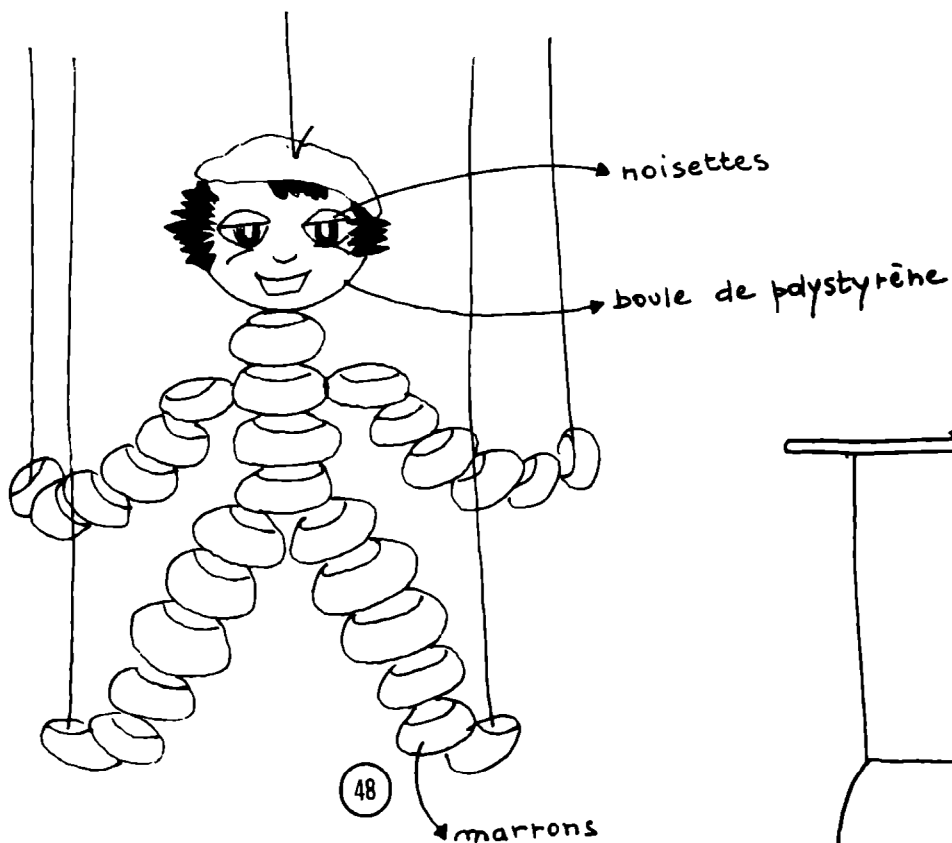
Quelques exemples:



.Marionnettes "chiffons": il suffit de nouer quelques fils à intervalles plus ou moins réguliers - à une étoffe. Ces fils, tenus par une baguette, peuvent être tirés alternativement par la main droite, la main gauche agitant la baguette qui tient lieu de contrôle simplifié. On obtiendra ainsi de multiples possibilités de mouvements. (fig. 46)

.Un carré de tissu, muni aux angles de grosses perles en bois ou en terre. (fig. 47)

.Marionnettes "marrons". (Voir fig. 48)



.L'éléphant (d'après bibliog. N° 23).

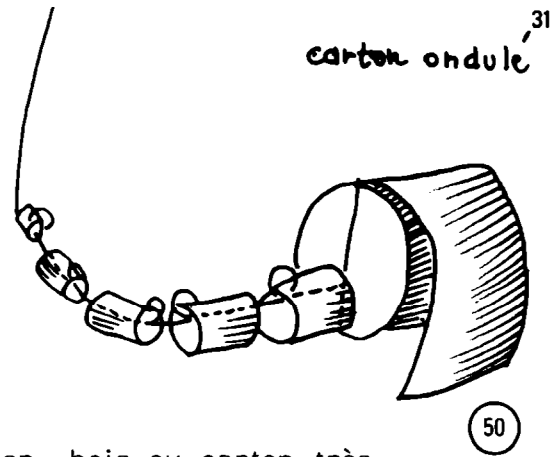
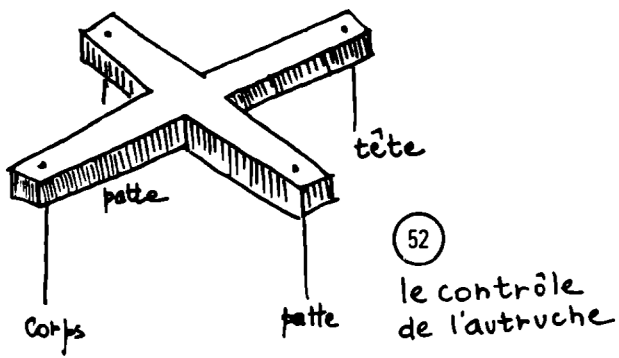
Matériel: feuilles de carton ondulé, ficelle, grosses attaches parisiennes, baguettes de bois.

L'assemblage est très simple. Les feuilles de carton ondulé sont roulées serrées et tenues par des attaches parisiennes.

La trompe est enfilée et fixée à la tête.

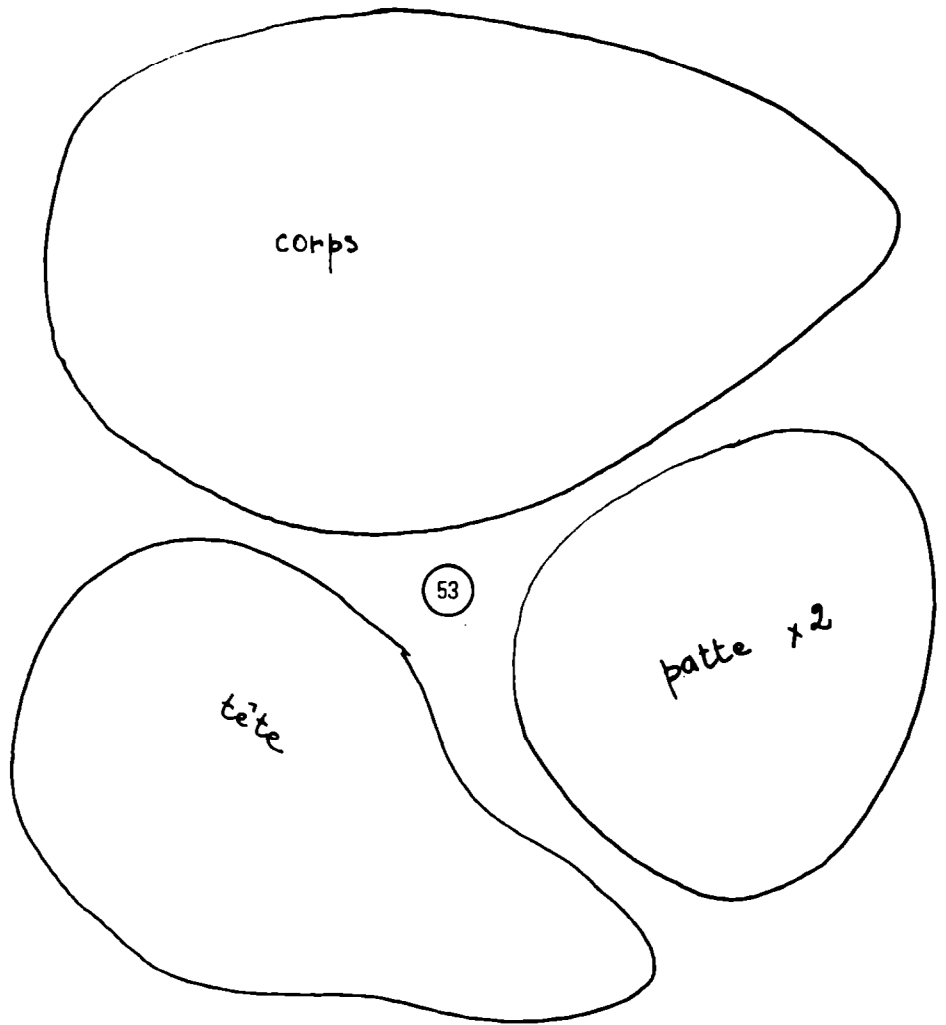
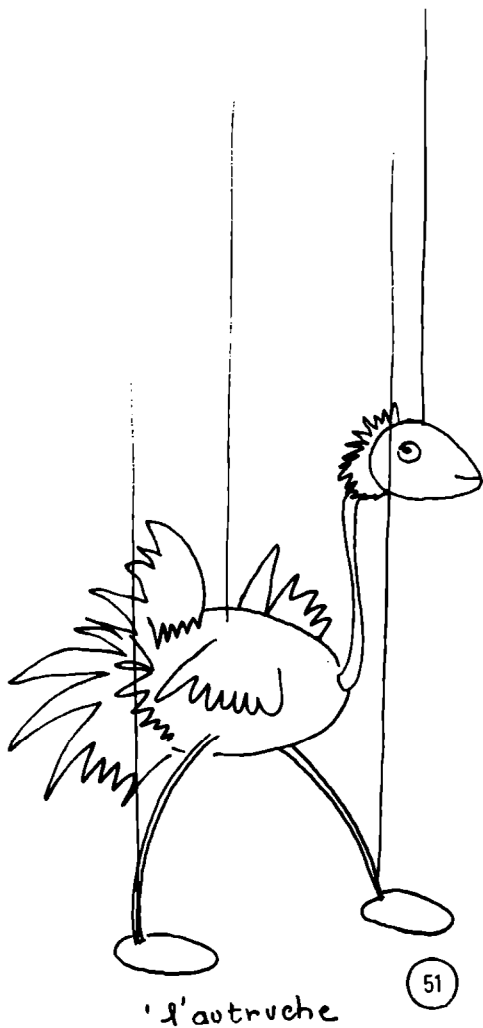
Les fils sont fixés à une baguette.

On pourra successivement le faire bouger, remuer la tête, puis s'asseoir, se coucher... (fig. 49 et 50)



**.L'autruche**

Matériel: baguettes de bois (contrôle), fil nylon, bois ou carton très épais (corps, tête, pattes), cordelette (cou, jambes), de quoi "l'habiller" (peinture, laine, raphia, etc). (fig. 51, 52, 53)



# marionnettes à fils traditionnelles

Pour ceux qui désirent construire une vraie marionnette à fils, voici un modèle relativement simple qui pourra servir de base, ultérieurement, à des constructions plus sophistiquées encore. Ce modèle, est celui que propose I. BECKER (bibliog. N° 25). Nous en donnons ici une version simplifiée.

# matériel

Contreplaqué de diverses épaisseurs

1 baguette de bois ronde de 13 cm de long et 1 cm de diamètre

papier journal

pâte à modeler durcissante

colle à papier peint

petits pitons fermés

quelques clous (dont un grand = 6 cm)

fil de fer fin

papier de verre

morceaux de cuir ou skaï

tissu

fil nylon

# fabrication

**La tête:** on peut utiliser les techniques n° 4 (pâte à bois) ou 7 (bois découpé) utilisées pour les marionnettes à gaine.

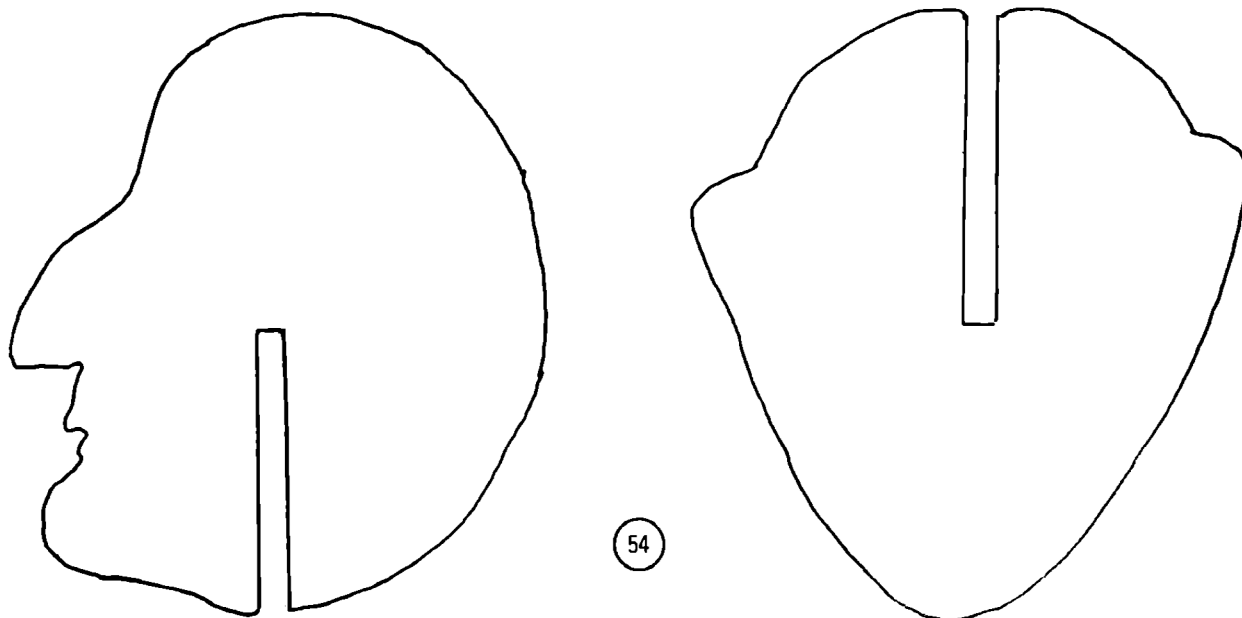
En voici une autre, spécifique de la marionnette à fils.

La tête se compose d'une armature en contreplaqué, remplie de papiétagage et recouverte en dernier lieu de pâte à bois.

a/ découper dans du contreplaqué de 4 mm environ, deux formes, dont l'une représente le contour de la tête vue de face, l'autre le contour de la tête vue de profil. On pratique dans chacune des pièces une entaille à mi-bois (de la largeur du contreplaqué utilisé) et on assemble les deux pièces. (fig. 54)

b/ on remplit les 4 volumes ainsi délimités par des bandelettes de papier journal enduites de colle à papier peint (bien essorées entre les doigts) et froissées. Laisser sécher. On peut éventuellement accélérer le séchage par un passage au four, réglé très doux.

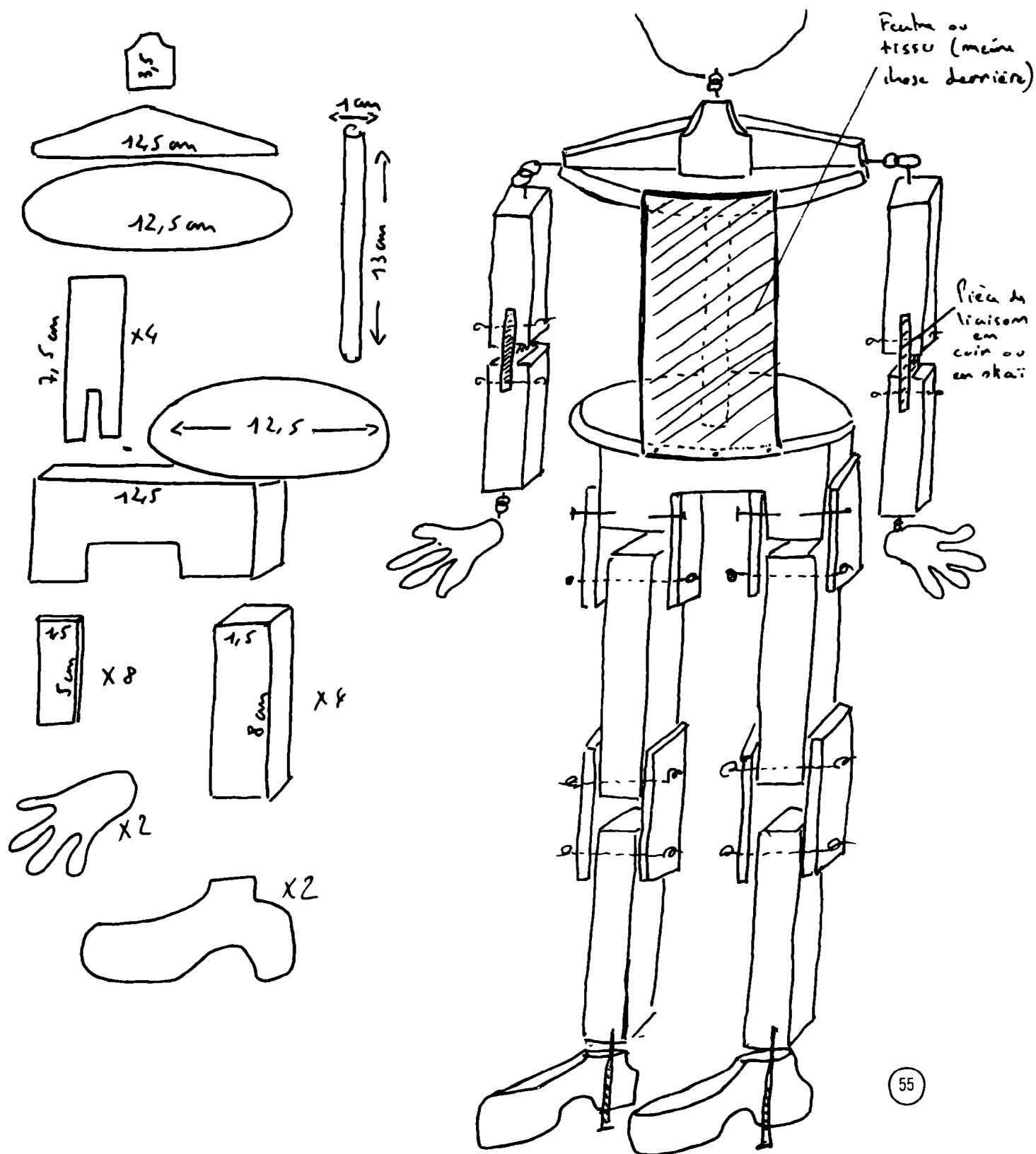
c/ après séchage on fige, si on le veut les reliefs avec de la pâte à modeler durcissante ou de la pâte à bois: sourcils, bouche, détails...



**Le corps:** un dessin (fig. 55) permettra mieux que de longues explications de suggérer la structure du corps. On se rappellera cependant que les deux caractères essentiels pour une marionnette à fils doivent être sa souplesse et sa mobilité, d'une part, une relative lourdeur, d'autre part.

1/ **la souplesse:** qui doit en faire un sujet parfaitement docile aux sollicitations de son manipulateur. Pour cela éviter de serrer les articulations.

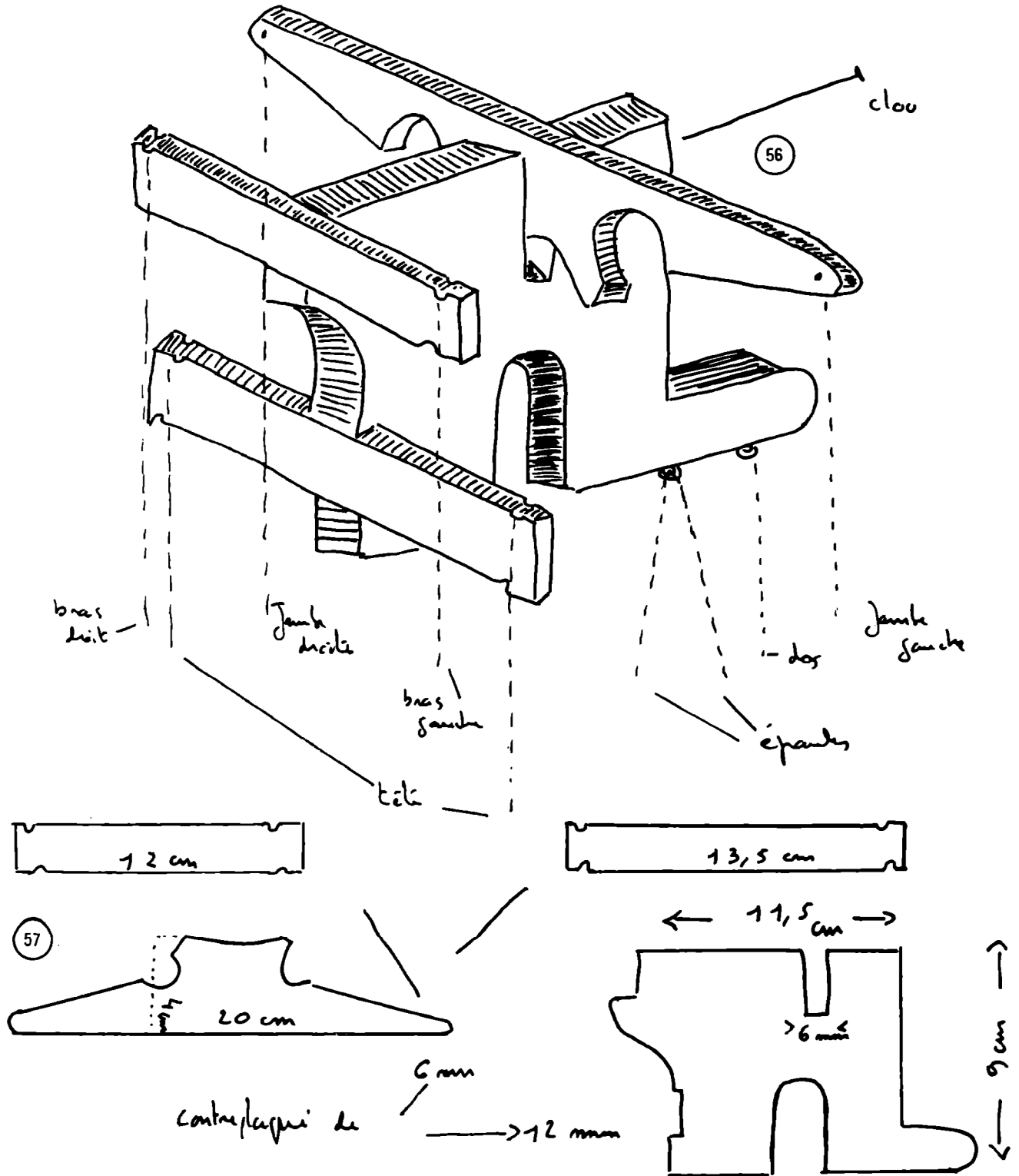
2/ la lourdeur: une marionnette à fils doit peser un certain poids faute de quoi elle aura tendance à "voler". Il sera donc parfois nécessaire de la lester de quelques morceaux de plomb fixés sur les jambes ou dans les chaussures.



Le contrôle: chacun peut choisir et bricoler un contrôle à sa convenance (voir ci-dessous). Se rappeler, de toutes façons, que la perfection du mouvement dépend moins des raffinements mécaniques du contrôle que de la pratique répétée de la manipulation. Voici, à titre d'exemple, le contrôle que propose I. BECKER (fig. 56 et 57).

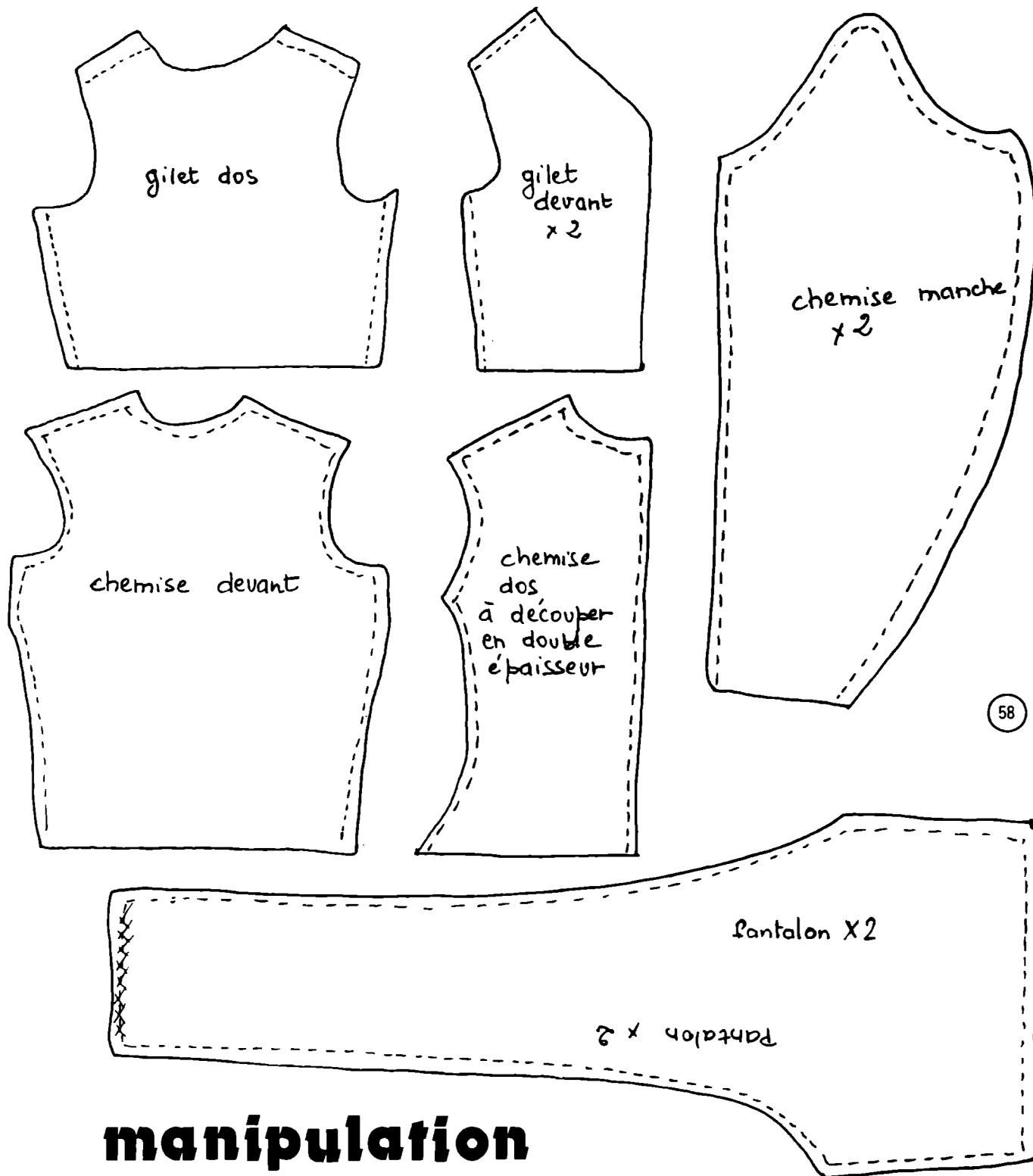
Pose des fils ou "ensecrètement". (Cette opération tire son joli nom d'"ensecrètement" des XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles ou les astuces de construction des contrôles étaient jalousement gardées secrètes par chaque montreur).

- .Suspendre le contrôle sur une tringle horizontale ou à un crochet de manière à pouvoir travailler facilement.
- .On commence par suspendre la poupée par les épaules en attachant le fil aux pitons qui relient les bras aux épaules et en le faisant passer dans le premier piton fixé sous le contrôle.
- .Fixer ensuite la tête: un fil passé dans chaque oreille et reliés chacun à la barre de la tête.
- .Fixer un piton sur chaque genou, les relier par un fil au balancier qui commande les jambes. Lorsque le balancier est horizontal les jambes doivent pendre librement vers le bas.
- .Passer un fil dans le trou pratiqué dans les mains et relier à la commande des bras.
- .Fixer un piton à l'emplacement des reins et le relier au second piton fixé sous le contrôle. Ce fil doit avoir du mou (env. 3 cm).



Les costumes: sur ce squelette on peut ajuster toutes sortes d'habits découpés dans du tissu ou de la feutrine. Veiller simplement à ce que les habits ne serrent pas les articulations afin de laisser la plus grande mobilité possible.

Exemples de vêtements: cf. fig. 58.



## manipulation

La marionnette à fils exige une certaine habileté pour être manipulée de façon convaincante. Celle-ci s'acquiert par l'habitude.

Ne pas oublier que la marionnette doit "peser"; donc ne pas hésiter à la lester comme il a déjà été dit, sinon elle risque de flotter.

On peut s'entraîner à la manipulation par des exercices dont voici quelques exemples empruntés à Marcel TEMPORAL. (bibliog. N° 11)

**La marche:** c'est le mouvement le plus difficile car il suppose deux mouvements simultanés: le mouvement alternatif des jambes + progression en avant. La marionnette ne doit ni fléchir les genoux ni décoller. Si la partie du contrôle des jambes est fixe, on procède par une rotation alternative du poignet tout en avançant chaque fois la main d'un "pas", si l'on peut dire. C'est cette coordination entre le mouvement de balancement et la progression qui est difficile. Si la partie du contrôle qui commande les jambes est mobile, l'index commandera une jambe, le médium ou l'annulaire la seconde. S'exercer à manipuler avec une main puis avec l'autre.

**Saluer:** basculer le contrôle de la verticale vers l'avant en maintenant avec la main libre le fil de suspension des reins à sa hauteur initiale.

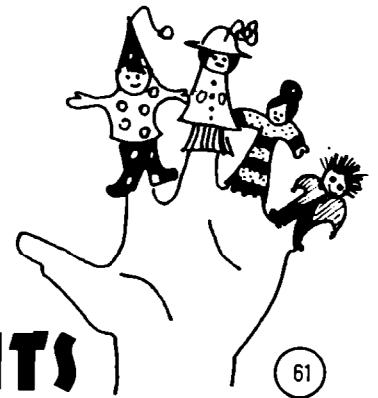
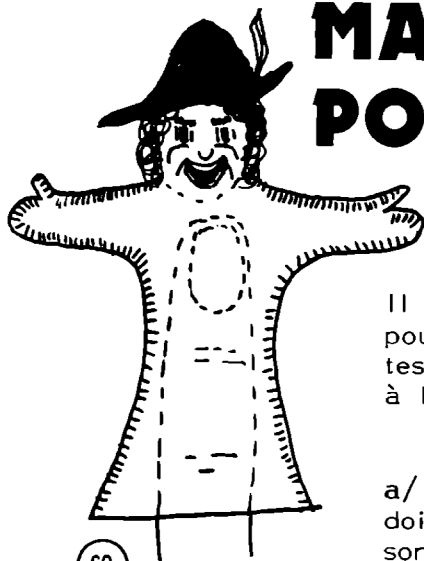
**Asseoir la marionnette:** incliner légèrement le contrôle vers l'avant puis, le maintenant dans cette position, reculer la main contre le siège où doit s'asseoir la marionnette en baissant le poignet de quelques centimètres, puis redresser le contrôle.  
Pour relever la marionnette, incliner le contrôle, le porter en avant en plongeant légèrement, puis relever poignet et contrôle.

**Faire tomber à plat ventre:** la main libre saisit les fils de commande des bras et les porte en avant. On abaisse le contrôle en l'inclinant horizontalement.

**Faire tomber la marionnette sur les fesses:** reculer et baisser brusquement le niveau du contrôle en tenant ce dernier bien vertical.

A vous de perfectionner et d'affiner la manipulation. C'est affaire de pratique et de patience.

## MARIONNETTES POUR LES TOUT PETITS

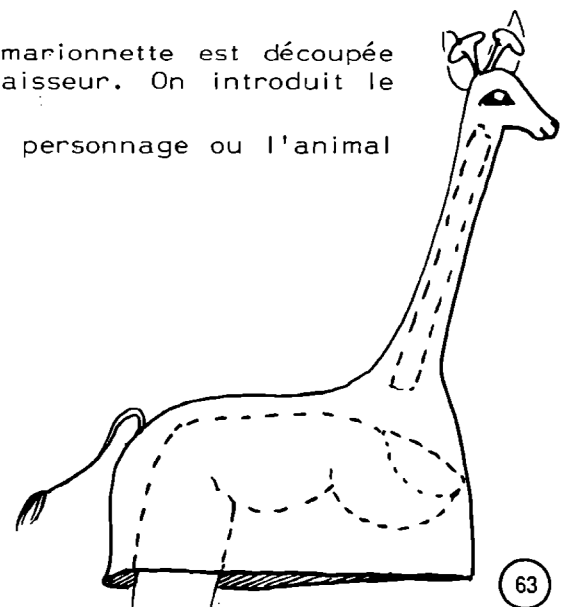
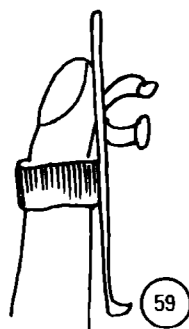


Il suffit parfois de très peu de chose pour servir de support et pour donner vie à une histoire ou à un conte. Pour ces marionnettes élémentaires quelques bouts de papier ou de chiffon suffiront à habiller les doigts qui deviennent ainsi les acteurs du récit.

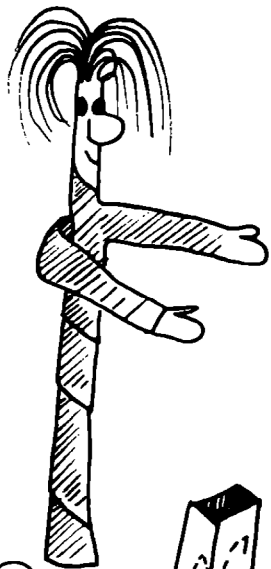
a/ **Marionnettes simple épaisseur:** les figurines sont en carton. Le doigt est enfilé dans un anneau de carton collé à l'arrière du personnage. (fig. 59 et 60)

b/ **Marionnettes en double épaisseur:** la marionnette est découpée dans un morceau de feutrine en double épaisseur. On introduit le doigt dans la gaine ainsi constituée.

La forme de la gaine peut varier selon le personnage ou l'animal à représenter. (fi. 61 - 62 - 63)



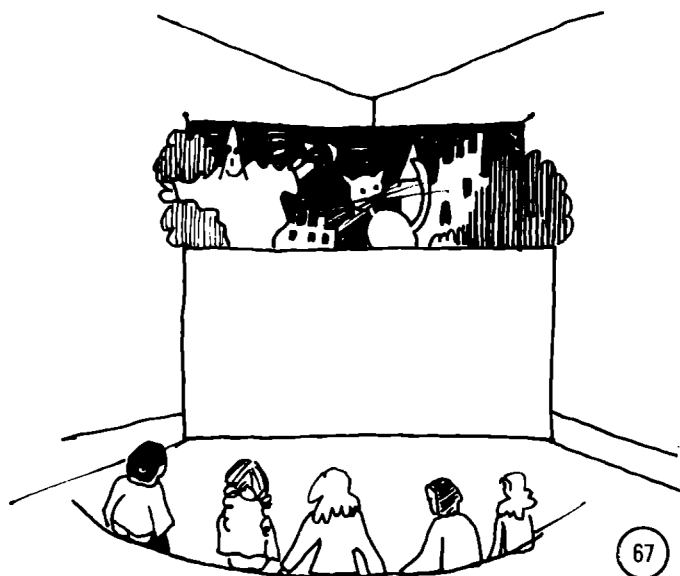




c/ **Marionnettes-tubes:** ce sont des marionnettes en papier semi-rigi- 37 de (genre papier Canson). Elles sont constituées d'un tube conique de papier roulé qui s'adapte au doigt du manipulateur. Ce tube est fendu de part et d'autre pour laisser le passage à une bande de papier qui figure le bras. On habille ensuite la figurine de tous les accessoires imaginables.

On peut aussi emboîter un second cône sur le premier, ce qui permet de faire des figurines beaucoup plus grandes et à base élargie. (bibliog. N° 20 et fig. 64)

d/ **Marionnettes-boîtes d'allumettes:** le support est ici constitué de couvercles de petites boîtes d'allumettes à l'intérieur desquels on glisse les doigts. Sur ces couvercles on peut ensuite coller des visages découpés aux formes infinies, des gants noirs ou de couleur assortie aux visages complètent l'illusion (facultatif). (fig. 65 et 66)



# le castelet

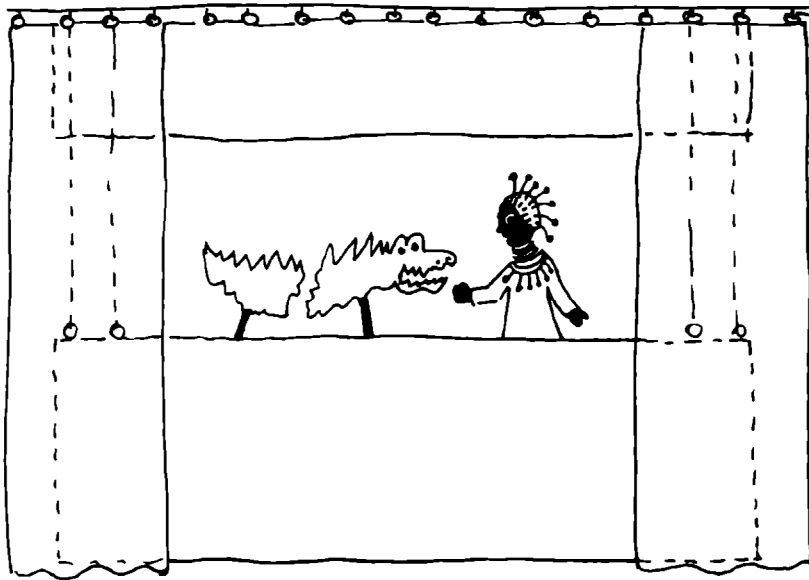
## fabrication

Le castelet a une double fonction. D'une part il dissimule le marionnettiste au public. D'autre part il est la scène de la marionnette.

Le commerce en propose quantités qui sont parfaitement inutilisables, et il est donc plus intéressant de le fabriquer soi-même, ce qui permet en outre de l'adapter véritablement à son spectacle, ses marionnettes et leurs manipulateurs. Il convient en effet, lorsqu'on construit un castelet - qu'il soit de fortune et de facture rudimentaire ou définitif et de conception élaborée - que celui-ci soit le plus fonctionnel possible.

**Quelques qualités indispensables:**

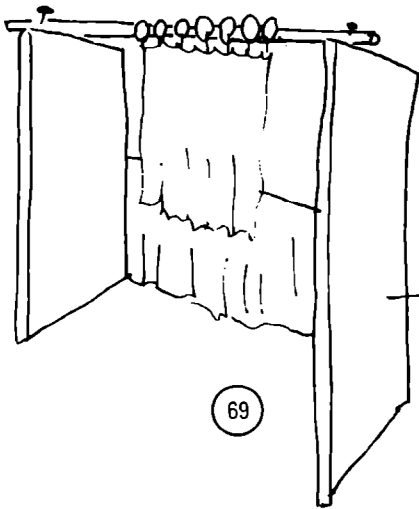
- .Le castelet devra être rapidement démontable (et remontable!)
- .transportable
- .léger
- .peu encombrant à ranger
- .stable.



pitons placés dans le plafond à 2 m du fond d'une pièce et sur toute sa largeur.

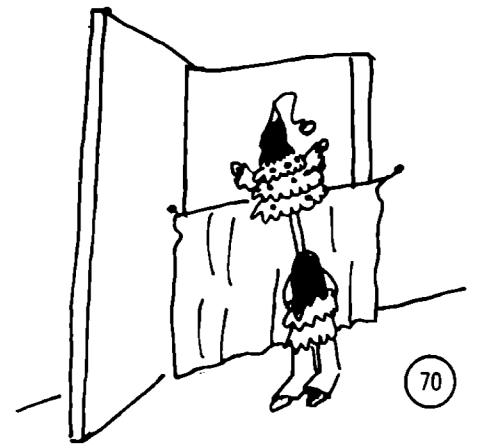
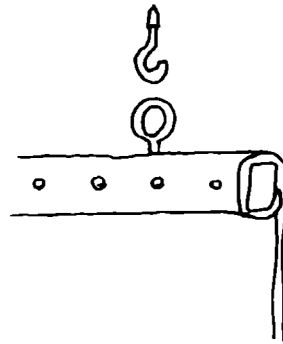
de biblig. n° 13

68



porte double

69



70

porte simple

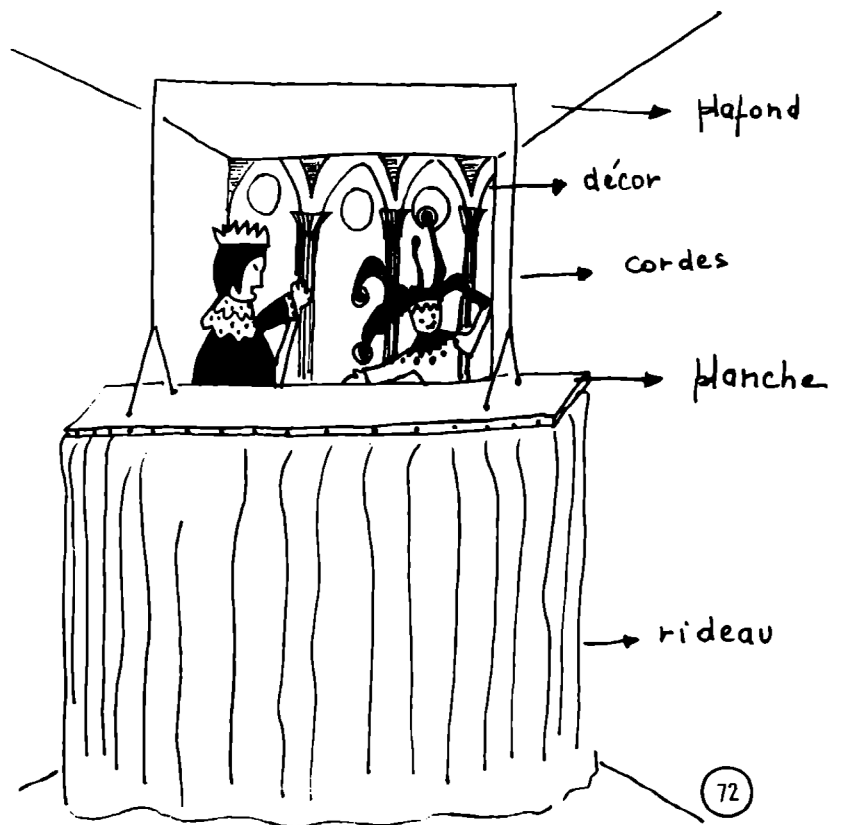


(biblig. n° 13)

porte simple

71

castelets improvisés



72

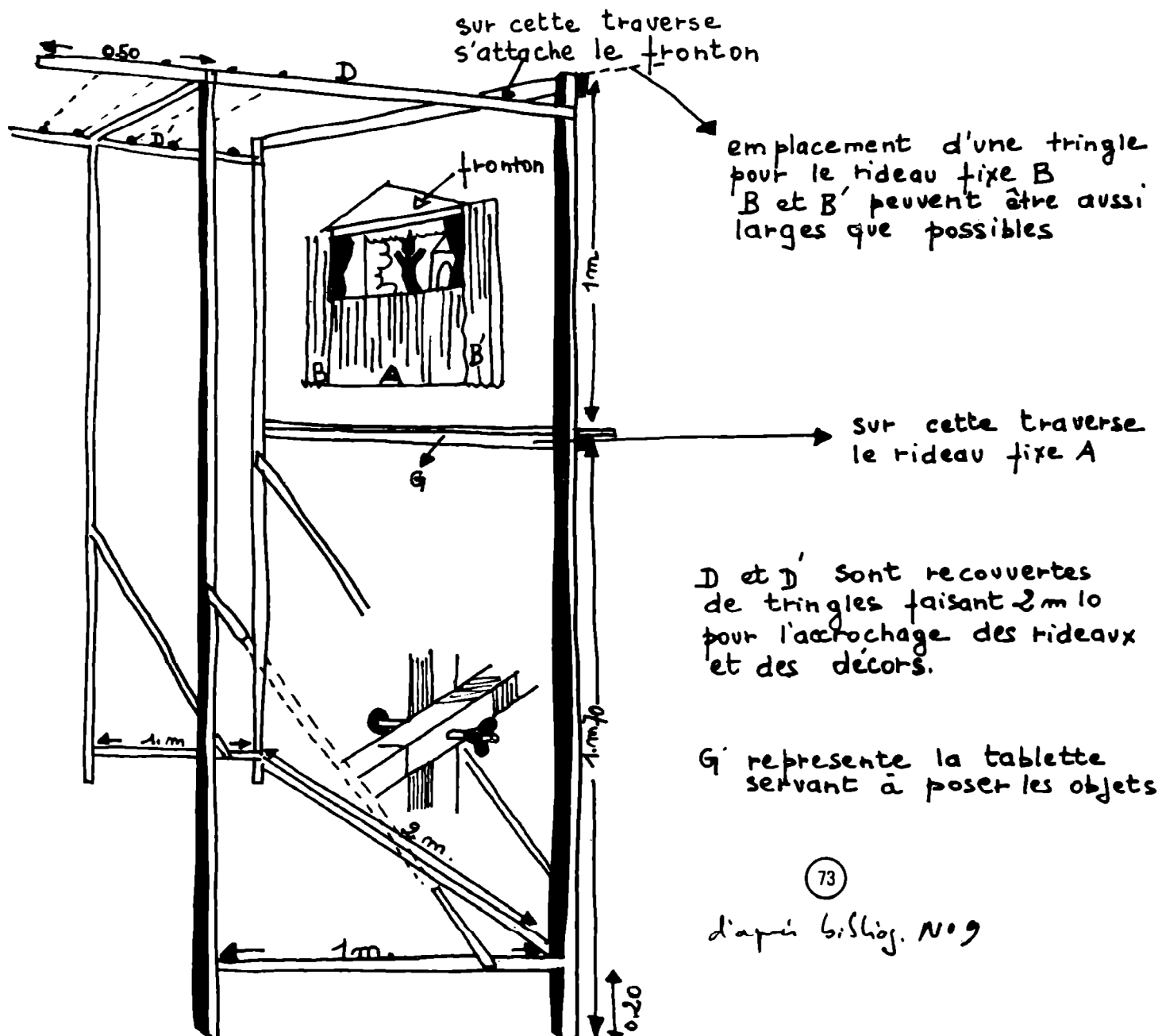
.Il faudra veiller également à ce qu'il offre une ouverture assez large pour un jeu scénique bien éclairé, de manière à assurer une bonne visibilité pour chaque spectateur.

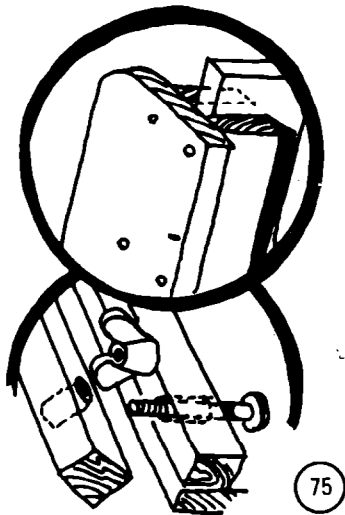
.Prévoir aussi de part et d'autre du cadre des dégagements suffisants pour permettre aux marionnettes d'entrer et de sortir normalement au lieu qu'elles soient contraintes, faute de place, d'apparaître et de disparaître verticalement, comme si elles entraient ou sortaient du métro.

.Pour les marionnettes à gaines et à tiges, manipulées par le bas, la bande servante au long de laquelle évolue la marionnette sera toujours placée un peu plus haut que la tête du marionnettiste afin qu'il puisse travailler caché sans avoir à se baisser (on peut pour cela envisager une hauteur de façade réglable).

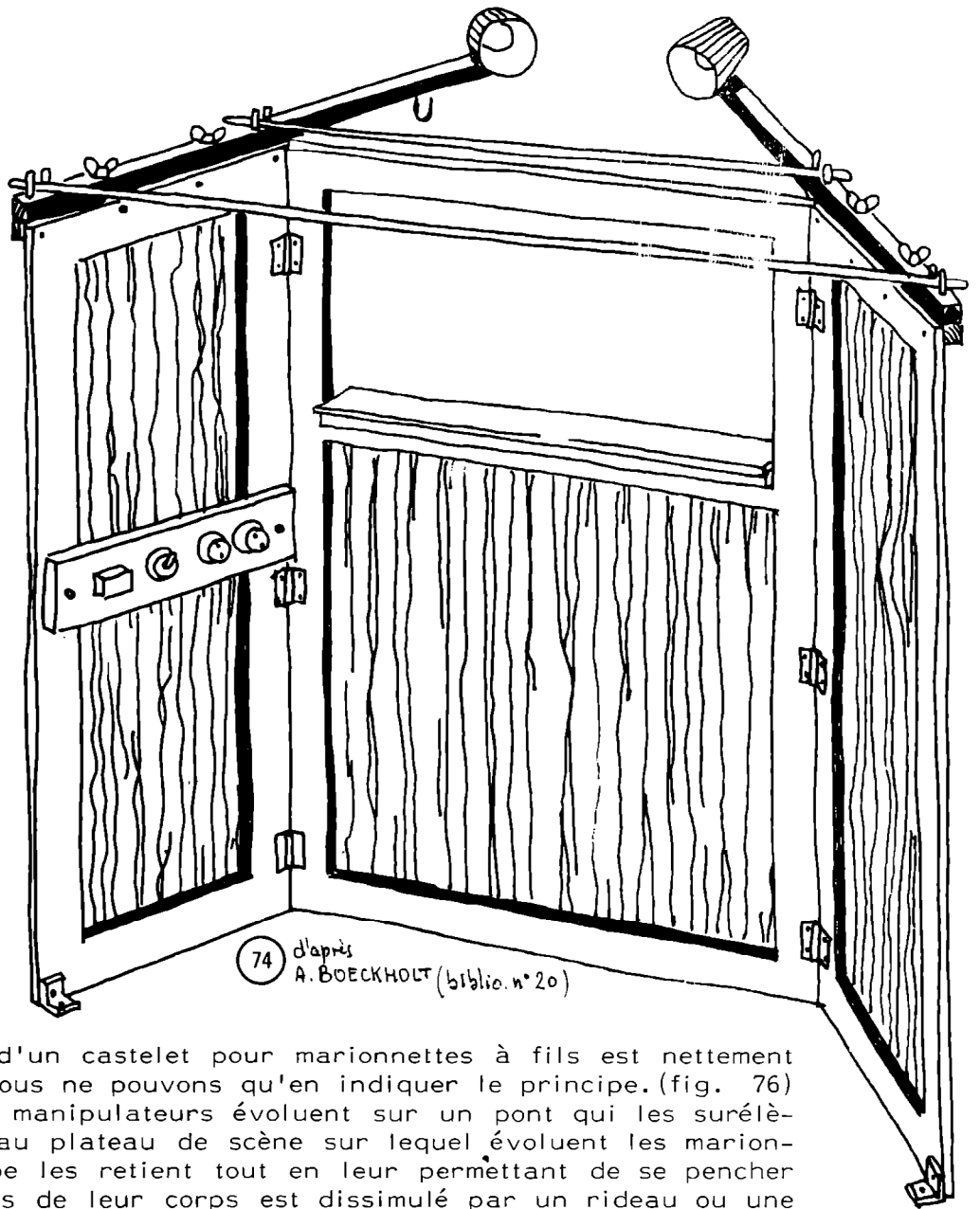
.Il est aussi très utile de prévoir, à l'intérieur du castelet, sous la bande, à hauteur de main du manipulateur une planchette ou une série d'anneaux ou de crochets (fixés par exemple à l'envers de la toile de façade) destinés à accrocher les marionnettes ou les accessoires dont on aura besoin au cours du spectacle.

.Une toile de fond, à l'arrière plan, soulignera et limitera la profondeur de la scène. De couleur sombre, celle-ci mettra vos marionnettes en valeur.

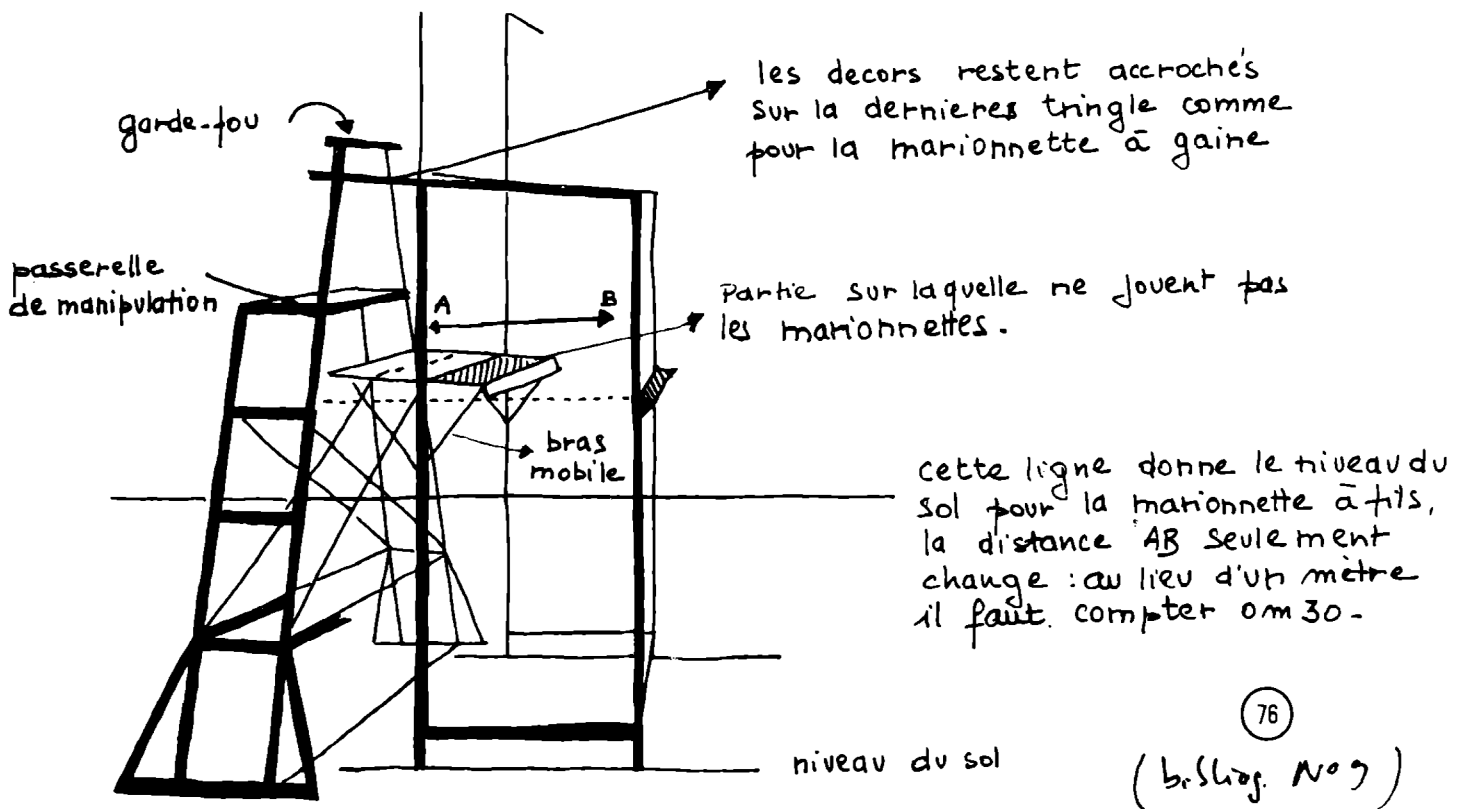




75

74 d'après  
A. BOECKHOLT (biblio. n° 20)

.La construction d'un castelet pour marionnettes à fils est nettement plus complexe. Nous ne pouvons qu'en indiquer le principe. (fig. 76) Généralement les manipulateurs évoluent sur un pont qui les surélève par rapport au plateau de scène sur lequel évoluent les marionnettes. Une rampe les retient tout en leur permettant de se pencher en avant. Le bas de leur corps est dissimulé par un rideau ou une toile de fond servant de décor. Le haut de leur corps est caché par un rideau qui descend des cintres jusqu'à hauteur de leurs mains.

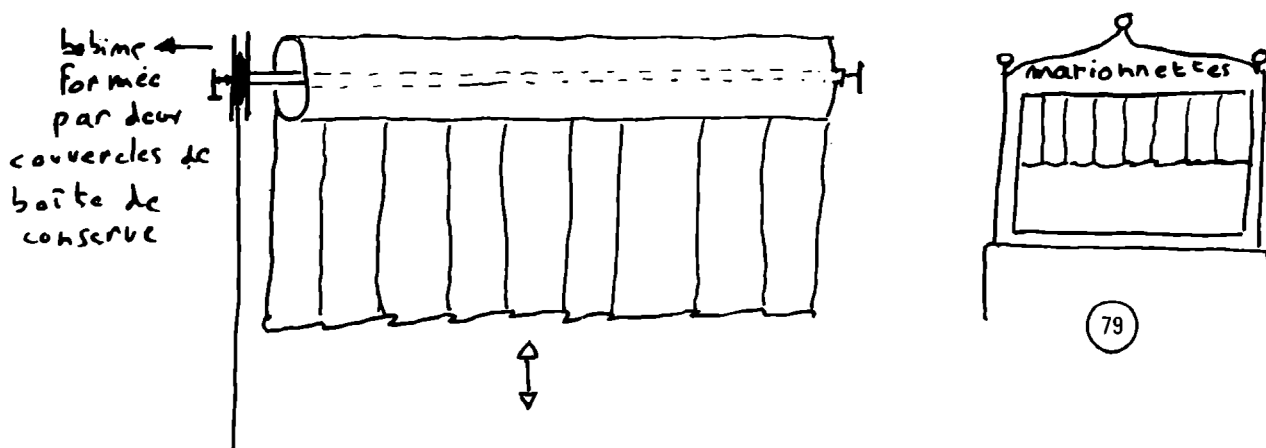
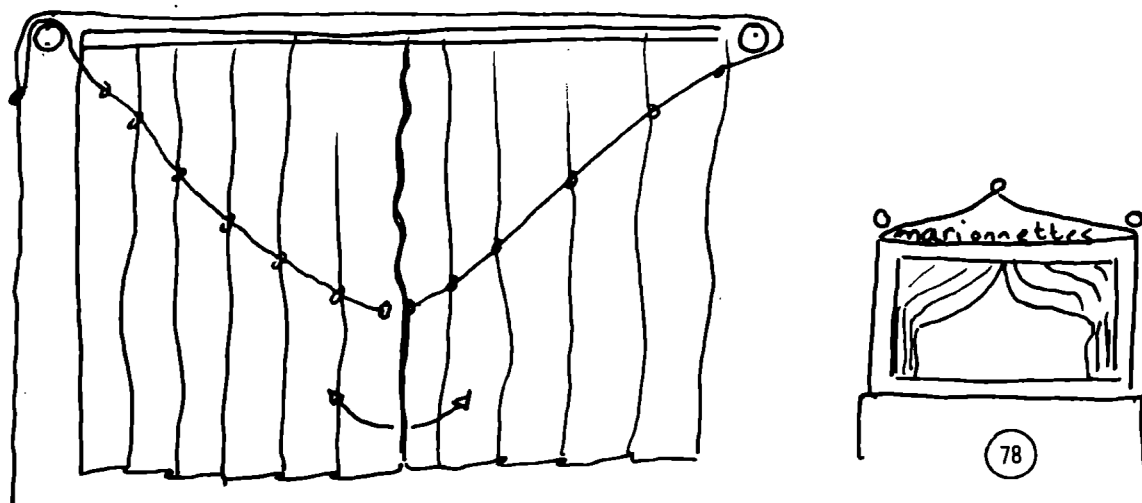
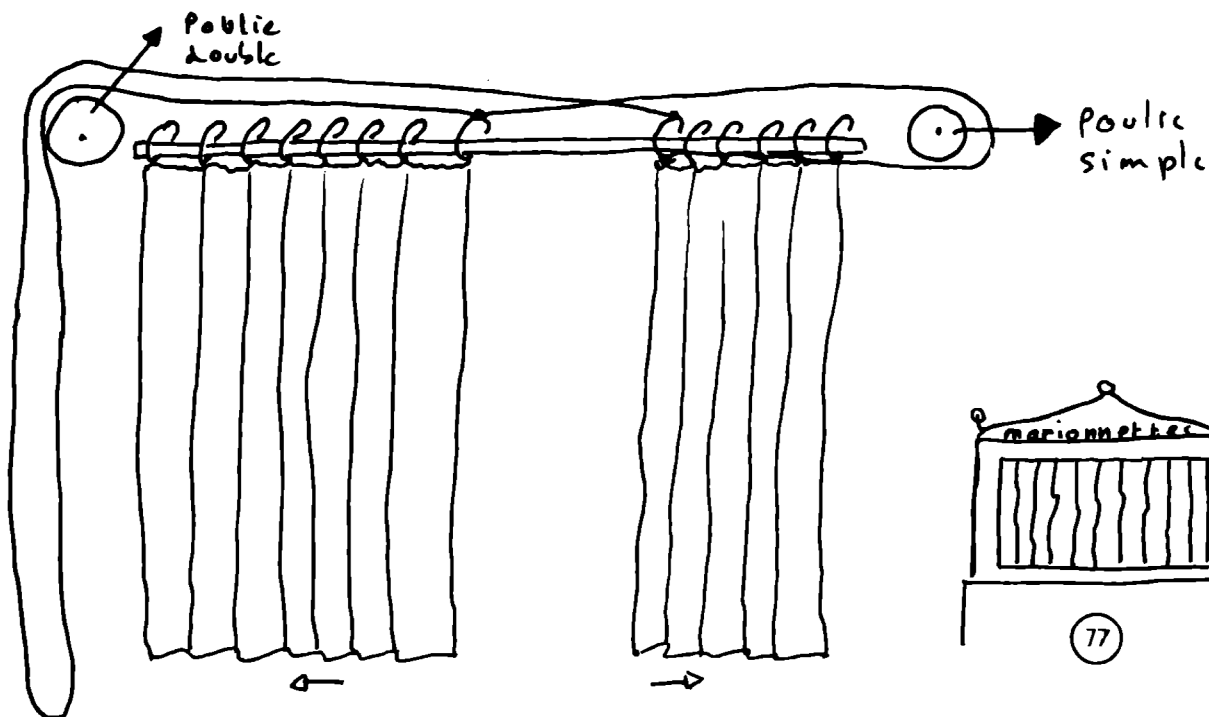


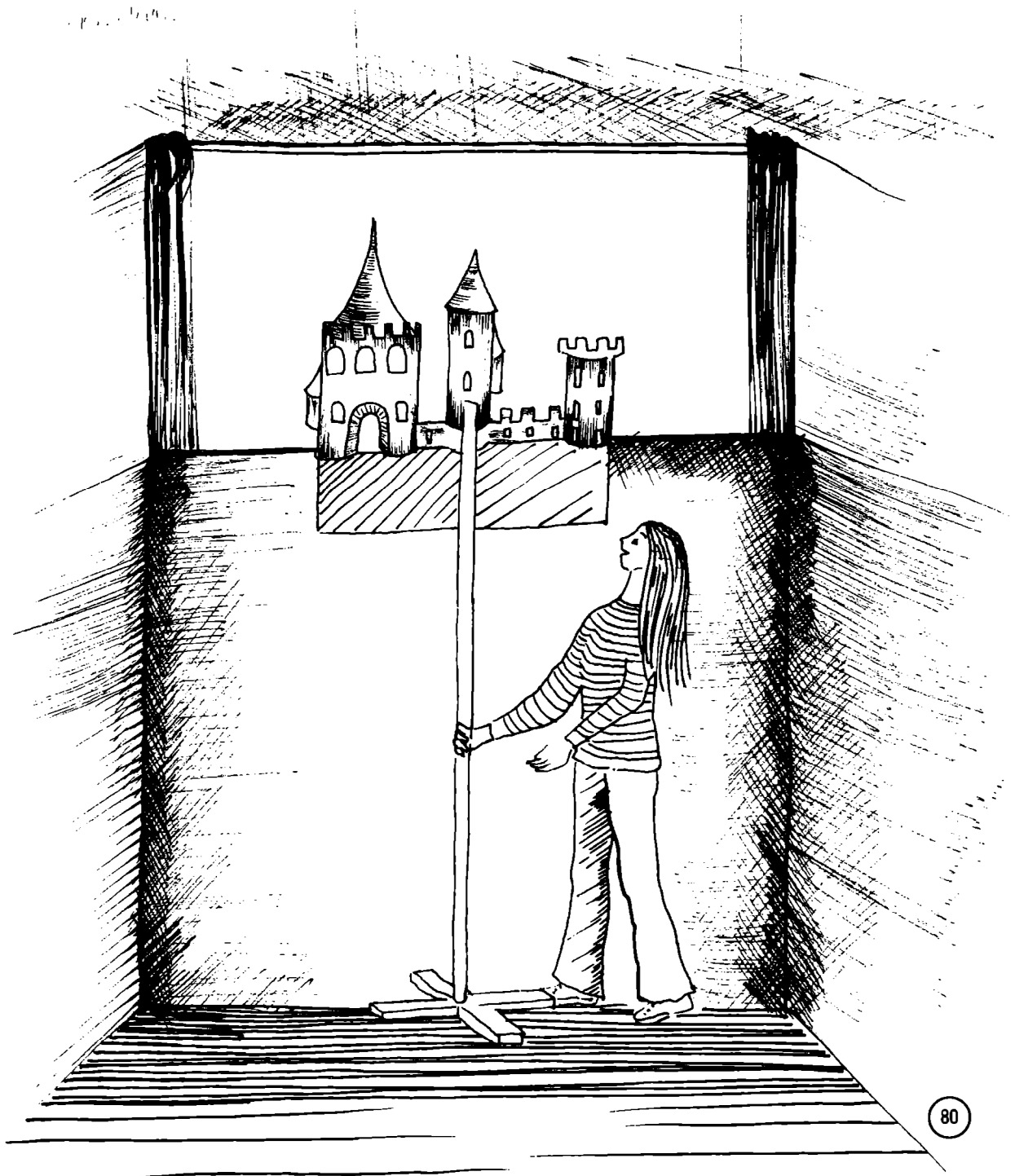
76

(br. Sup. No 9)

# décors et rideaux

Un rideau n'est nullement indispensable et l'on peut très bien concevoir tout un spectacle sans utilisation de rideaux. Ceux-ci peuvent cependant, dans certains cas rendre des services. Voici trois systèmes simples commandant trois types différents d'ouvertures. Ils peuvent convenir aussi bien pour des rideaux de scène (frontaux) que pour délimiter un ou plusieurs champs de profondeur. (fig. 77, 78, 79)





80

Quant aux décors, ils peuvent généralement être réduits au minimum. C'est la marionnette qui doit retenir l'attention du spectateur et non le décor; un spectacle de marionnettes n'est pas un opéra.

Pratiquement on se contente le plus souvent d'une toile (ou d'un papier) de fond, cloué sur une baguette et peinte à la gouache. Notre préférence va à des éléments encore plus simples. Une allusion significative au lieu où se déroule l'action est suffisante. Un réverbère pour une rue, un arbre ou une frise de feuilles en papier pour une forêt, trois fleurs pour un jardin... Ces éléments sont en carton peint ou en papier. On les fixe directement sur le cadre par des crochets ou du velcro. On peut aussi prévoir dans certains cas un système sur pied comme l'indique la figure 80.

L'essentiel reste ici la simplicité et il faut se souvenir qu'un décor n'a pour fonction que d'aider à la compréhension du jeu. Toutes les fois qu'il n'est pas indispensable à cette compréhension il est inutile.

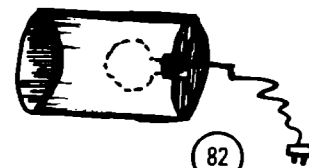
Si les décors ne sont pas indispensables, **l'éclairage**, par contre, est **très important** car il contribue beaucoup à mettre en valeur le modelé des visages et le chatonnement des costumes. On aura donc intérêt à utiliser quelques lampes qui aideront à créer le charme.

Quelques suggestions:

- .On peut utiliser avec profit quelques **spots à pinces**, largement répandus aujourd'hui. (fig. 81)
- .On peut aussi utiliser des **projecteurs** que l'on aura fabriqué à l'aide de vieilles boîtes de conserves. La douille est fixée au fond par une vis et un écrou que vendent les électriciens. Choisir une ampoule ronde qui ne dépasse pas de la boîte. (fig. 82)



81



82

Où placer les lampes ?

a/ soit en herse, à l'intérieur du castelet, juste au-dessus de la partie supérieure du cadre.

b/ soit **latéralement**, à l'intérieur du castelet toujours, mais le long des petits côtés (avec un risque de gêne évident pour les entrées et les sorties).

c/ soit à l'**extérieur du castelet**, entre le public et la scène, légèrement décalées sur le côté pour ne pas gêner la visibilité.



83

Souvent il faut avoir recours à plusieurs de ces possibilités simultanément. En effet une herse seule risque de projeter des ombres désagréables sur le bas des visages. De même, un éclairage latéral cesse d'être efficace dès que les poupées se reculent. On utilisera donc, selon les besoins du jeu, une combinaison de ces trois sources lumineuses utilisées soit ensemble soit alternativement.



84

Les lampes:

Il faut savoir aussi que toutes les lampes ne donnent pas le même type d'éclairage. Pratiquement on distinguera:

- .les **petites ampoules sphériques**, très utiles pour les projecteurs fabriqués en boîtes de conserves, mais de puissance limitée. (fig. 83)
- .les **ampoules à réflecteur incorporé**. celles-ci sont de deux types:



85

a/ **lampes dépolies (type flood)**: c'est la lampe classique la plus répandue. Elle donne un flux lumineux diffus et abondant. Elle a tendance à noyer le sujet en estompant les arêtes et les contours. Très utile pour l'éclairage général d'une scène. (fig. 84)



86

b/ **lampes de type PAR**, de forme triangulaire caractéristique. Ces lampes se divisent en lampes PAR/flood, qui donnent un flux équivalent à celui des lampes décrites précédemment et en lampes PAR/spot, qui seules nous intéressent ici. ces ampoules donnent un faisceau irrégulier, dur, qui accentue le modelé et les reliefs, comparable à celui des projecteurs de théâtre à lentille de Fresnel. Une ou 2 lampes de ce type seront très utiles pour mettre en valeur des visages. (fig. 85)

.Notons qu'un faisceau du même type peut encore être obtenu en fixant sur un spot à pinces un **réflecteur parabolique** et une ampoule à calotte argentée (fig. 86) qui renvoie au foyer du réflecteur la lumière émise par un filament. Ces réflecteurs, largement utilisés pour mettre en valeur les vitrines, existent en blanc, rouge, vert et jaune. Ils permettent, en les combinant, de très jolis effets de lumière.

#### Les couleurs:

Qui dit lumière dit aussi couleur. Le recours aux éclairages de couleur permet de réduire au minimum les décors en créant une atmosphère magique fascinante. On peut pour cela utiliser:

a/ les **ampoules** colorées en vente dans le commerce.

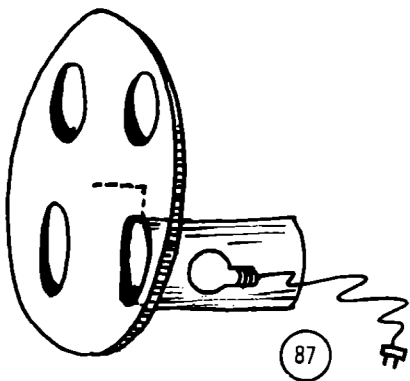
b/ des **filtres** colorés que l'on tient ou que l'on fixe devant un projecteur; ce filtre peut être:

-de la cellophane de couleur (mais attention au feu; éviter une proximité trop grande avec l'ampoule).

-des gélamines spéciales, utilisées pour les projecteurs de théâtre (coûteux).

-une plaque d'altuglass peinte au feutre pour rétro-projecteur (effaçable à sec) ou à l'émail vitrail (indélébile).

c/ On peut aussi bricoler une **roue** analogue à celles utilisées dans les théâtres et que l'on fixe par une équerre double à la partie supérieure d'un projecteur. Cette roue peut être en contreplaqué et les cercles en altuglass. (fig. 87)



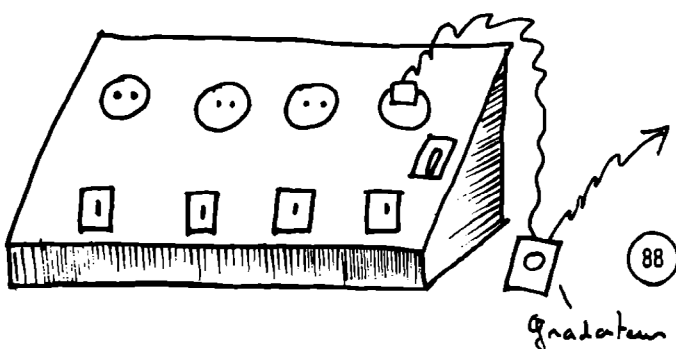
#### Le tableau de commande:

Suivant le nombre de lampes et de projecteurs, on aura intérêt à se construire un petit pupitre de commande qui comprendra une série de prises commandées chacune par un interrupteur. Sur ces prises seront branchées une ou deux lampes, selon leur type ou leur couleur.

.On peut aussi prévoir un interrupteur général qui permet de faire d'un coup l'obscurité totale.

.A la sortie d'une prise on pourra aussi interposer un petit gradateur de lumière qui permettra progressivement de faire monter le jour ou descendre la nuit; ce sera du meilleur effet!

N.B. le gradateur peut aussi être remplacé par un variateur électronique pour perceuse électrique. (fig. 88)





# l'utilisation

## les scénarios

La création de scénarios peut se faire de deux façons: soit **après** la fabrication des marionnettes, soit **avant**.

**APRES:** Chacun crée son personnage en fonction de ses intérêts ou de ses impulsions du moment sans se préoccuper pour l'instant de son insertion dans un scénario. Lorsque toutes les marionnettes sont achevées on se les présente mutuellement. Pour chacune on demande: "Celui-ci, qui est-il?, que sait-il faire ?" on note les réponses. Tous les participants peuvent ajouter des remarques et des suggestions. De tout ce qui se dit à ce moment là se dégage bientôt la trame d'une série d'aventures plus ou moins loufoques. En suivant les pistes ainsi tracées on découvre aussi qu'il manque tel ou tel personnage. On décidera alors de les créer pour compléter la troupe des acteurs. Souvent aussi quelques modifications de détail ou quelques accessoires permettront d'ajuster le nombre et la nature des personnages aux besoins du scénario: la concierge deviendra une sorcière ou le chien un loup et le tour est joué.

Cette manière de faire présente plusieurs avantages. Elle permet d'aborder directement la phase de fabrication, souvent beaucoup plus attrayante que la phase de construction d'un scénario à priori; de plus elle a un côté déconditionnant qui n'est pas à négliger puisqu'elle oblige à un réel effort d'imagination pour faire entrer tous ces personnages que le hasard rassemble dans un scénario aussi cohérent que possible.

**AVANT:** On peut cependant souhaiter "monter" une pièce à partir d'une idée préalable, pour illustrer un conte traditionnel ou une histoire inventée. Dans tous ces cas l'élaboration du scénario précède la construction de marionnettes.

Dans le cas des histoires inventées, à moins d'avoir affaire à des gens très imaginatifs et entraînés à la création collective on risque de connaître quelques "blocages"; c'est pourquoi nous donnons ici quelques techniques de facilitation destinées à ouvrir les voies de l'imaginaire.

1/ A partir d'un APHORISME ou d'un PROVERBE. On essaie d'inventer une histoire à laquelle un aphorisme ou un proverbe de départ fournira son thème ou sa conclusion. Exemples: "La nuit porte conseil", ou "On a souvent besoin d'un plus petit que soi" ou "Un imbécile peut en cacher un autre"...etc.

2/ QUOI ?, QUI ?, POURQUOI ?, QUAND ? : On choisit le nom d'un objet (par ex. un lorgnon). On demande alors: "Qui l'utilise ?". La réponse donne le personnage principal. On demande "Pourquoi?" et on obtient le ressort de l'action. Puis on décide où cela se passe et on détermine le lieu de l'action. La question "Quand?" permet de déterminer l'époque, le jour, l'heure... On imagine ce qui se passe alors et on obtient le début de l'action, on développe les conséquences que ce début implique avec quelques rebondissements imprévus et on prévoit un heureux dénouement comme dans les contes. (D'après René Caillaud, bibliog. N° 26)

3/ LA PREMIERE ET LA DERNIERE SCENE. On se donne pour point de départ la première et la dernière scène d'une intrigue de type dramatique ou policier ainsi que les personnages du "drame". Il ne s'agit plus que de relier ces deux scènes extrêmes par des épisodes variés conduisant logiquement (ou de façon farfelue) de l'une à l'autre.

Ex: 1° scène: le roi Georges le Sombre fait arrêter en plein Conseil les deux principaux ministres auxquels il reproche leur trahison. Dernière scène: le roi meurt en exil après avoir fait jurer à son fils de le venger et de reconquérir son royaume. Personnages: Georges le Sombre, le Duc, le Comte, l'Archevêque, la Reine, un émissaire, un moine, la Princesse Anne, Georges l'Impétueux (le fils), les deux ministres. (Exemple proposé par Michel Fustier, Exercices pratiques de créativité, Editions S.M.E., p. 52)

4/ UN NOM, UNE HISTOIRE. A partir de noms de lieux réels ou inventés, essayer de construire une histoire destinée à rendre compte de l'origine du nom de ces lieux-dits. C'est ce qu'a fait par ex. Marguerite Yourcenar avec sa nouvelle "N.D. des Hirondelles" (in Nouvelles Orientales, coll. L'imaginaire, Gallimard, pp.89 sqq) par laquelle elle a voulu inventer une étymologie à une petite chapelle qu'elle avait un jour découverte quelque part en Grèce. Voici quelques exemples de noms relevés sur la carte Michelin N° 81: Col de la Bohémienne, La Roche sur les Bois, La Roche St Secret, Le Bois du Défends-Vieux, chaque nom pourrait devenir l'occasion d'inventer une légende.

Au lieu de partir de noms propres on pourrait se servir de proverbes ou d'expressions proverbiales, à la manière de Robert Escarpit dans "Les Contes de la Saint-Glinglin" (Livre de Poche Jeunesse N°1) Chaque conte de ce recueil se veut une explication fantaisiste de l'origine d'expressions telles que: la poudre de perlimpinpin, la poudre d'escampette, la fleur de prétentaine, la bonne franquette, etc...

5/ TRANSPOSITION DE CONTES. On peut bien sûr monter en spectacle un conte traditionnel. On peut aussi transposer ces mêmes contes dans un autre temps et un autre lieu. C'est ce qu'a fait Gianni Rodari avec "Le Petit chaperon jaune" (in Tous les soirs au téléphone, La Farandole p.20) ou Philippe Dumas avec "Le Petit chaperon bleu marine" (in Contes à l'envers, coll. Renard Poche, Ecole des Loisirs, p.15). Voir aussi Gianni Rodari, bibliog. N° 47)

6/ QU'ARRIVERAIT-IL SI... ? Pour formuler la question de départ on choisit au hasard un **sujet** (grammatical) et un **prédicat** (un verbe) et on les met en rapport. Supposons qu'on ait choisi pour sujet **La ville de Mulhouse** et comme prédicat le verbe **"voler"**. Ça donnerait: **qu'arriverait-il si la ville de Mulhouse se mettait tout à coup à voler?** A partir de là on peut formuler toutes les hypothèses, péripéties, conséquences, remèdes liés à ce phénomène - inhabituel il faut en convenir. Gianni Rodari qui propose ce "truc" signale quelques réussites obtenues de cette façon. Par ex. **Qu'arriverait-il si un crocodile frappait à votre porte pour vous demander un brin de romarin?** ou **Qu'arriverait-il si votre ascenseur s'enfonçait au centre de la terre ou partait comme une fusée sur la lune?** (Cf. bibliog. N° 47)

7/ SUR UN MOT. On prend un mot au hasard, par ex. le mot **Rocher** et on l'écrit verticalement. Chaque lettre devient ainsi l'initiale d'un autre mot choisi arbitrairement :

R	e	cherche	regrets
O	g	re	obsédant
C	a	cher	citrouille
H	i	er	hiver
E	l	éphant	enlever
R	h	umatisme	rhinocéros

A partir de ces mots ainsi réunis par le hasard des associations spontanées on essaye de composer une petite annonce. Cela ne mar-

che pas à tous les coups, mais, après deux ou trois tentatives il est rare qu'on ne parvienne pas à une petite annonce suggestive qui se laisse alors développer en récit pour fournir la trame d'un scénario complet. Cet exemple est lui aussi tiré de cette "Grammaire de l'imagination" de G. Rodari dans laquelle on trouvera une foule d'autres suggestions. (bibliog. N° 47)

Ce ne sont là que quelques exemples qui ne sont que des "trucs" pour éviter le vertige devant la page blanche ou ces moments de silence paralysants qui précèdent souvent les phases d'invention. Mais tout est possible au royaume de l'imagination, il ne s'agit que d'oser. D'une façon générale on fera bien de :

- .se méfier des personnages stéréotypés (gendarmes, voleurs...etc) qui, limitent l'imagination plutôt qu'ils ne la libèrent.
- .se méfier des histoires toutes faites qu'on trouve dans les livres bien intentionnés mais qui restent extérieures aux manipulateurs, donc froides et sans vie. (Du genre: "100 pièces de théâtre pour nos marionnettes")
- .limiter le nombre des personnages car les problèmes techniques seront multipliés d'autant et le récit risque de perdre en lisibilité. Mieux valent deux ou trois courtes pièces qu'un grand spectacle confus.
- .limiter l'usage de la parole au profit de l'action. C'est l'action qui est le langage de la marionnette et non l'inverse. La parole n'est qu'une technique d'appoint. La marionnette est une figure essentiellement dynamique, c'est le mouvement qui fait le sens. Les invertébrés bavards que nous sommes ont parfois tendance à l'oublier derrière le castelet.
- .éviter par dessus tout la mièvrerie et le "cul-cul".

Une fois le scénario construit et les rôles répartis il est utile de dresser un tableau synoptique qui répertorie tout ce qui se passe au fur et à mesure du déroulement de l'action, aussi bien ce qui est visible pour les spectateurs que ce qui se passe à l'intérieur du castelet.

	DECOR	ACTION VISIBLE	ACTION INVISIBLE	ECLAIRAGE	SON
1	Le fond de la mer...	La baleine se promène		bleu/vert	Musique électronique
2	idem	la baleine fait la sieste	préparer le dragon	idem	idem
3	idem la mer s'agite	arrivée du dragon		éclairs rouges	tonnerre

## la musique

Tout comme le scénario, la musique peut être soit inventée soit "toute faite". Nous avons retenu trois façons essentielles d'utiliser la musique ou les sons:

- la musique ou les sons **enregistrés**;
- le **direct**;
- le **mixage** de ces deux dernières utilisations qui, pour les besoins du scénario peut être nécessaire dans un même spectacle.

#### La musique et les sons enregistrés:

Ils ont l'avantage de mettre à l'aise jeunes et adultes qui débudent avec la marionnette et qui se sentent peu à l'aise avec leur voix. Effectivement, tout le monde n'a pas une voix "qui porte". L'amplification du son au magnétophone peut remédier à ce manque.

Pour l'expérience du premier spectacle le magnétophone peut aider les manipulateurs à assumer leur trac et à maintenir la concentration nécessaire derrière le castelet. Il peut pallier au manque de mémoire si le scénario est abondant en texte. Par contre, les manipulateurs doivent rester très vigilants afin d'adapter leurs gestes à la musique. Il faut se souvenir aussi que cette formule ne permet pas de tenir compte, en improvisant, d'éventuelles réactions du public.

#### La musique et les sons en direct:

Cette méthode demande plus de préparation. Effectivement le texte du scénario doit être possédé parfaitement par les manipulateurs. Les imitations de voix ne doivent pas faiblir. La voix doit être régulière et forte. Le marionnettiste doit parler lentement et distinctement. Quelquefois, par manque d'habitude, des picotements prennent la gorge et une toux momentanée empêche le manipulateur de continuer une phrase. Tous ces petits obstacles ne doivent pas faire craindre le direct. Il faut les connaître et s'ils se répètent dans un spectacle, les voir comme des expériences, les noter et les vaincre par l'habitude des répétitions.

La voix se cultive. Elle ne fait que sommeiller en chaque gorge à cause de sa seule utilisation pour la parole. Il suffit d'un peu d'exercice pour que chacun découvre les trésors de sa voix.

Le direct a l'avantage, quelquefois, d'instaurer le dialogue avec les spectateurs qui interviennent parfois, surtout si le spectacle est basé sur le dialogue spectateurs-manipulateurs. Une vie particulière anime alors le spectacle.

#### Les bruitages - les exercices de la voix:

**a/ exercices de la voix.** Afin de découvrir les aptitudes vocales de chacun, voici quelques exemples d'exercices vocaux qui ne sont pas restrictifs. Bien d'autres peuvent être expérimentés:

-demander à chacun d'**imiter plusieurs bruits**: ex: le tigre rugissant, une locomotive démarrant puis à pleine vitesse, une voiture de course roulant à toute allure,...

-demander à chacun de **choisir son animal**. L'imiter ensuite dans **divers moments de son existence**; ex: cris aigus qu'il pousse étant jeune, bruits qu'il fait en mangeant, en geignant, ...etc.

-rapporter dans le lieu de travail de marionnettes des **bandes magnétiques qui auront enregistré divers bruits** (l'enregistrement sera fait de préférence par les futurs manipulateurs) et essayer de les **reconnaître** et de les **imiter**.

-émettre n'importe quel son. Ex: TIC, BRR, HA, etc..., les redire en leur donnant une **qualité**. Ex: l'émettre comme s'il était **fatigué** ou **en colère** ou **très heureux** ou **pris de tremblement**, etc...

-toute phrase peut être dite de différentes manières: sur un ton alerte, pleurnichard ou comme ferait un automate.

-chacun choisit un objet dans le lieu de travail, sans le prendre, mais en le regardant. L'observer (matière, formes, couleurs). Chacun ensuite le définit vocalement sans la parole.

-dispute vocale. Deux personnes face à face ou deux groupes face à face se disputent les sons 1 - 2 en variant l'intensité de la voix. Cette dispute devient par les nuances vocales du 1 et du 2, caresse, haine, douceur, etc... On peut varier les sons de 1-2 à 1-2-3 ou 1-2-3-4, etc... On peut remplacer les chiffres par OUI-NON ou bien par des onomatopées.

b/ les bruitages: quelques exemples parmi les plus simples, obtenus à l'aide du magnétophone.

#### .LES MOYENS DE TRANSPORT:

-locomotive à vapeur: frotter avec un mouvement de va et vient une brosse assez dure sur une boîte en carton vide, en s'inspirant du rythme de la locomotive. Les sifflements s'obtiennent en produisant un son aigu avec la bouche dans les mains jointes.

-démarrage de voiture: poser un patin à roulettes sur une planche de contreplaqué ou sur une table en bois et lancer les roues à la main par saccades.

-sirène de brume: produire un son dans un long tube en fer ou dans une bouteille plus ou moins remplie suivant la tonalité désirée.

-petit bateau à moteur: faire frotter un petit pot de yaourt vide contre une bobine vide tournant sur un magnétophone.

#### .LES BRUITS MECANIQUES:

-petite cloche: frapper à coups réguliers une cuiller en bois sur un saladier en verre.

-mouvement d'horlogerie: approcher un réveil en marche près du micro.

-explosion: faire éclater un sac en papier gonflé d'air. Reproduire l'enregistrement à une vitesse très ralentie.

-ambiance d'usine: mettre en marche tous les appareils électro-ménagers de la maison. Agiter des chaînes, frapper sur des morceaux de fer et reproduire, si nécessaire à vitesse inférieure.

#### .SPORTS ET LOISIRS:

-cheval au galop: assis sur une chaise, se frapper avec les paumes des mains alternativement et fortement poitrine et cuisses au rythme du galop désiré.

-pas dans la forêt: marcher sur quelques sacs en plastique.

-ski: faire glisser d'un geste circulaire deux morceaux de polystyrène sur une planche en bois.

#### .LES ANIMAUX:

-envol d'oiseaux: mouchoir plié en triangle et secoué près du micro.

-criquet: gratter avec l'ongle les petites dents d'un peigne placé très près du micro.

**.LES BRUITS DE LA NATURE:**

-grêle: verser du gros sel ou du riz sur une planche légèrement inclinée.

-incendie: écraser avec les doigts, près du micro, une boîte d'allumettes vide.

-pluie en forêt: mettre un comprimé effervescent dans un verre d'eau et enregistrer très près du micro. reproduire à vitesse réduite.

-etc, etc...



# **l'organisation d'un spectacle**

L'organisation d'un spectacle de marionnettes ou de théâtre d'ombres est un véritable travail d'équipe. Celui-ci, comme tout travail d'équipe, suppose une rigoureuse répartition des tâches et une définition précise des rôles de chacun.

Derrière le castelet, l'espace est réduit. Chacun doit donc savoir exactement quand il doit intervenir et pour quoi faire, sinon il en résultera une indescriptible confusion et de grands cataclysmes en coulisse.

Les principaux rôles à prévoir peuvent être les suivants :

- .Les acteurs ou manipulateurs:** ce sont eux qui ont le rôle le plus visible; ce ne sont pas pour autant des vedettes.
- .Le conteur:** il peut intervenir lorsque les marionnettes ne dialoguent pas, pour commenter l'action ou introduire les nécessaires liaisons.
- .Le (les) bruiteur(s):** chargé de faire partir et d'arrêter le magnétophone dans le cas d'une sonorisation sur bande magnétique. Il(s) peut (peuvent) aussi intervenir en direct avec des instruments de musique (flûte, percussions...).
- .Les machinistes ou accessoiristes:** leur rôle est essentiel. Ils passent les poupées et les accessoires aux manipulateurs et les rangent, dans leur ordre d'apparition ou de réapparition sur scène. Ils assurent les éventuels changements de décor ou les trucages. C'est sur eux que repose le déroulement sans à-coups du spectacle. Ils doivent être précis et calmes. Prévoir pour eux, comme pour les acteurs une synopsé du déroulement scène par scène (Cf. 4.1.) peut s'avérer utile. Ils l'afficheront en coulisse.
- .L'éclairagiste:** il peut se trouver soit derrière le castelet, soit au fond de la salle, côté spectateurs, s'il dispose d'un tableau de commande et de fils assez longs. Il peut alors régler la régie lumineuse en suivant le spectacle avec les yeux mêmes d'un spectateur.
- .Le souffleur:** peut intervenir efficacement en cas de trou de mémoire, toujours possible.

.Le coordonnateur: assure le déroulement des répétitions.

.Le ou les "public relations": ont la charge de faire connaître le spectacle aux spectateurs éventuels (autres classes, parents...) par tracts, affiches ou tout autre moyen à inventer.

Tous ces rôles - est-il besoin de le préciser ? - sont égaux en dignité. Un spectacle réussi est une oeuvre coopérative dans laquelle chacun doit tenir sa place dans un passionnant travail d'équipe.

## **l'enfant et la marionnette**

Si elle est un jouet merveilleux, la marionnette est aussi beaucoup plus que cela. Ou plutôt, comme tous les jeux véritables, elle a une dimension éducative indiscutable. On peut donc envisager son rôle aussi bien isolément lorsqu'elle est manipulée pour elle-même et sans autre projet que de fournir un support projectif à l'enfant qui l'anime que lorsqu'elle s'insère dans le cadre général d'un spectacle monté par un groupe d'enfants.

### **a/ La marionnette comme outil psychologique et psycho-pédagogique.**

Dès qu'un enfant prend en main une marionnette et s'avise de l'animer il va spontanément lui prêter les sentiments, les désirs, les craintes qui sont les siens propres. C'est ce phénomène universel de la projection qui sert de fondement à la valeur psychologique et éducative de la marionnette. Ce que l'enfant vit ou désire vivre ou redoute de vivre sans pouvoir l'exprimer clairement ni en prendre conscience, par le détour de la poupée qu'il anime il va réussir à le représenter, à le communiquer, à le surmonter parfois. Les ressorts profonds de ce mécanisme inconscient sont infiniment complexes et il est difficile d'en rendre compte théoriquement en peu de mots. Mais la pratique constante est là pour attester la réalité de cette action libératrice, qui opère au niveau des couches profondes de la personnalité, de l'expression par les techniques projectives au premier rang desquelles nous rangeons la marionnette. C'est pourquoi celle-ci est utilisée depuis longtemps aussi bien en pédagogie qu'à titre thérapeutique dans le traitement des troubles du caractère, des névroses infantiles et même chez les adultes. Il n'est pas possible de développer ici ces thèmes mais le lecteur qu'ils intéressent pourra se reporter aux titres cités en bibliographie N° 28, 32, 34, 37, ainsi qu'aux témoignages d'Anne-Marie MISLIN et Anny PFAFF, réunis dans la troisième partie de ce dossier, p..

### **b/ La création d'un spectacle de marionnettes est une aventure éducative.**

Quand l'enfant (ou l'adulte) s'exprime avec une marionnette pour la création d'un spectacle, il n'analyse pas son travail et ses répercussions sur son être intérieur. L'enfant (ou l'adulte) s'exprime pour la joie pure et toute simple de s'exprimer. L'acte de créer est inhérent à l'homme comme celui de penser. Avec la marionnette il remplit cette fonction: c'est tout et c'est immense.

La préparation d'un spectacle de marionnettes ou de théâtre d'ombres est un point fort dans la vie d'un être. Elle a des répercussions sur sa vie sociale et affective.

### .Apprentissage de la vie en groupe.

Dans la classe ou l'atelier, lors de la fabrication de la marionnette, l'enfant apprend à recevoir les idées des autres, à donner les siennes. Lors des premiers essais d'animation, chacun, chacune, donne sa critique sur le travail de l'autre, enrichissant le travail de celui qui manipule. Le maître, le professeur ou l'animateur(trice) est là pour éviter les critiques qui "démolissent gratuitement". Aussi, dans la classe, les enfants "se frottent", discutent, se disputent (parfois) et s'acceptent à propos de la manipulation la plus adaptée à leur scénario. Il est important dans cette partie du travail - évaluation lors des premiers essais de manipulation - de veiller à instaurer une ambiance constructive car les enfants ont parfois tendance à se juger avec sévérité non seulement au point de vue intellectuel mais aussi au point de vue de la voix, du geste (donc du corps)...

Lors du spectacle beaucoup de préjugés entre enfants tombent, s'aplanissent ou s'assument car il naît derrière le castelet une **complicité** énorme (fous rires partagés - et atténués pour le spectacle - clin d'oeil pour faire comprendre à l'autre que c'est à lui de parler, gestes silencieux pour se passer le matériel, les décors. Cette complicité partagée peut aider des jeunes à s'accepter, surtout quand le spectacle est préparé par des élèves de "classes-filières" différentes (élèves forts/élèves "faibles").

### .Apprentissage du sang froid.

Le spectacle est une école inégalée pour vaincre timidité et trac. Il faut se jeter à l'eau avec tout son être, veiller à parler fort, se taire derrière le castelet, maîtriser un tremblement, imiter au mieux la voix de sa marionnette, tenir les bras levés, etc... Si le costume d'une marionnette se détache, l'enfant est amené à improviser, à s'adapter pour continuer le spectacle malgré tout. Il essaie de rester maître des imprévus.

### .Apprentissage de la confiance en soi.

L'enfant est amené pour manipuler sa marionnette à changer sa voix, à faire des gestes inhabituels. Il apprend à le faire devant les autres. Il se donne en spectacle avec sa marionnette (surtout valable lors des répétitions). Il est amené à dépasser l'idée qu'il a souvent d'être ridicule aux yeux des autres. En même temps qu'il apprend à s'assumer "enfant-spectacle" il découvre ses ressources: celles de sa voix, celles de ses mains, celles de son imagination, celles de son humour. Il est important de toujours valoriser l'enfant quand il s'exprime en tâtonnant.

### .Apprentissage de la relativité.

Par la marionnette, l'enfant apprend à se décentrer. Il prend ses distances par rapport à son égocentrisme naturel. Il est, grâce au spectacle: cheval, sorcière, prince, écureuil ou grand-père. Il sort de lui pour aller dans un autre. Il prend du recul.

En manipulant, les enfants peuvent être deux ou plusieurs (pour de grands personnages ou des animaux). Ainsi, ils s'écoutent, apprennent à ne pas couper la parole, sentent leurs gestes, se passent leurs voix, etc...

**C'est une sensibilité partagée.**





# THÉÂTRE D'OMBRES

## historique

Tout comme sa cousine la marionnette, le théâtre d'ombres a des origines qui se perdent dans la nuit des temps. La tradition fait de la Chine son lieu de naissance (les fameuses "ombres chinoises") mais certains auteurs le situent plutôt en Inde? C'est de là qu'à la faveur des grandes migrations il aurait gagné le Moyen puis le proche Orient.

Utilisé d'abord à des fins religieuses (évoquer l'âme des morts) et d'exorcisme, il est rapidement devenu une forme particulièrement séduisante de spectacle populaire, mettant en scène aussi bien de grands poèmes épiques que des satires politiques ou grivoises, comme le célèbre **Karageuz** de Turquie, par exemple.

On en trouve aujourd'hui la tradition vivace en Asie (Cambodge, Thaïlande, Malaisie, Java, Bali), en Grèce, en Turquie, tandis qu'un renouveau s'amorce en Europe Occidentale.

Le lecteur que ces questions intéressent pourra consulter les livres cités en bibliographie: N° 7, 41, 43, 45, 46.

# fabrication

**Principe:** le principe du théâtre d'ombres est des plus simples. Il s'agit de projeter sur un écran les ombres produites par des silhouettes en carton que l'on interpose dans le faisceau lumineux qui éclaire l'écran.

Trois éléments donc sont essentiels pour faire du théâtre d'ombres:

- un écran
- une source lumineuse
- des silhouettes découpées.

Un quatrième élément s'y rajoute (facultatif): la couleur. Car, paradoxalement, nos ombres (ou la lumière qui les produit) peuvent être colorées. Nous allons y revenir.

## matériel

Carton le plus épais possible (3-4 mm) pour une bonne rigidité. Si l'on ne dispose que de feuilles plus minces, possibilité de contrecoller 2 ou 3 épaisseurs.

Baguettes de bois à section ronde ou carrée (diamètre: 1 cm environ).  
Fil d'acier mince (corde à piano).

Attaches parisiennes.

Cellophane de couleur ou papier cristal (à défaut rhodoïd transparent + émail vitrail).

Colles: Pattex, Ponal, Uhu...

Scotch

Ruban adhésif large (5 cm) pour emballages

Ficelle

Cutters

Ciseaux

Pinces

Une agrafeuse grand modèle (du type "pince" et une cloueuse peuvent aussi rendre de grands services mais ne sont pas indispensables.

## silhouettes

Elles seront découpées dans du carton assez épais. On peut tâtonner avec du carton mince ou du papier jusqu'à trouver la forme la plus satisfaisante, c'est-à-dire la plus évocatrice.

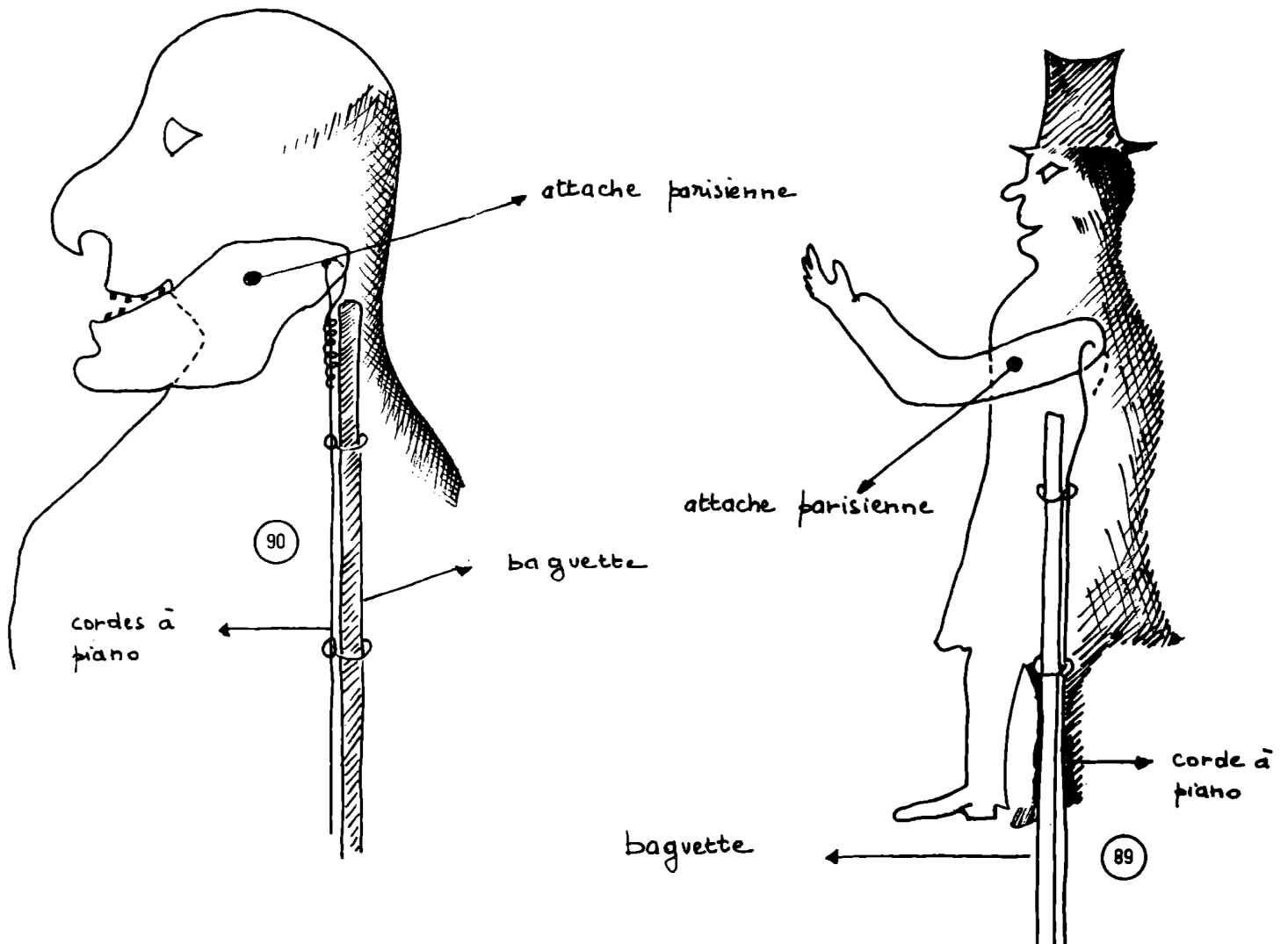
En règle générale on représentera les personnages de **profil**. C'est de cette façon que, traduites en ombres, ils seront le plus "lisibles".

.On découpe les yeux au cutter, ainsi que certains détails significatifs (plis de vêtements, ...).

.Ceci fait, on colle, sur la plus grande hauteur possible, une baguet-

te en la faisant dépasser vers le bas de 15 à 20 cm. Sa fonction est double: permettre la manipulation et assurer une bonne planéité de la silhouette. Nous avons réalisé une silhouette qui est prête à jouer.

.**Articulation.** Mais la forme que nous venons de réaliser reste statique. Pour éviter cet inconvénient nous pouvons donc perfectionner notre technique en créant, cette fois, des silhouettes animées.



Soit par exemple la silhouette d'un homme dont nous voulons animer le bras (fig. 89). On découpe d'abord la silhouette du personnage sans le bras.

.On découpe ensuite le bras en prenant soin de le prolonger vers l'arrière. On fixe le bras au corps par une attache parisienne.

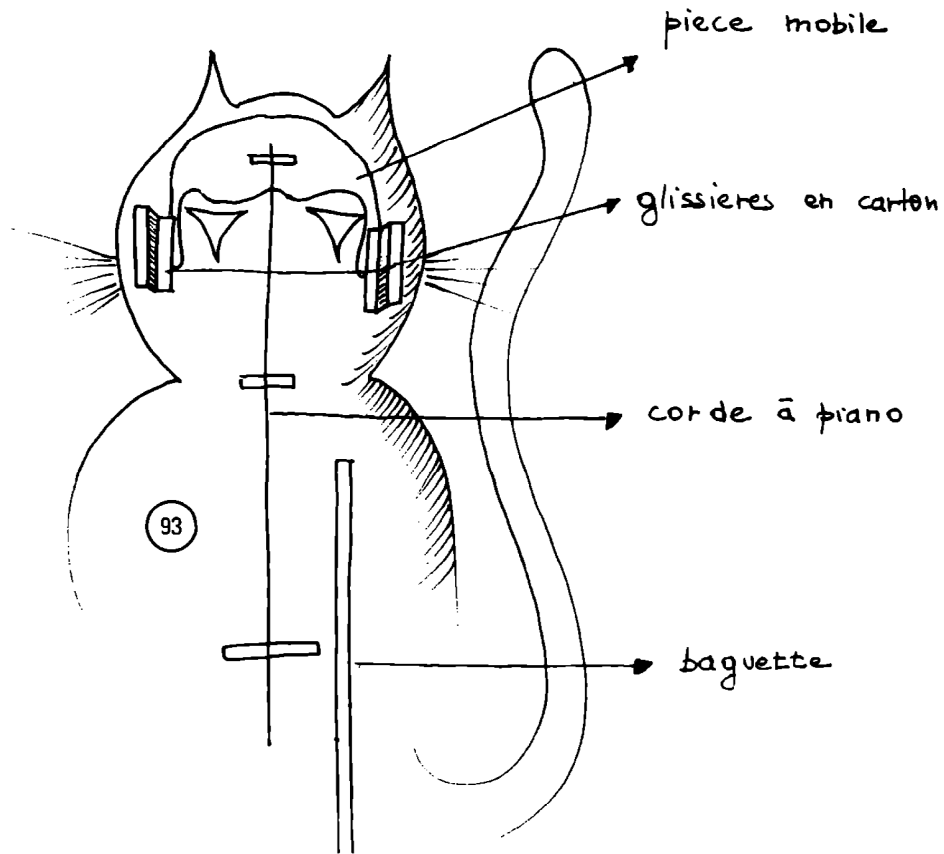
.On fixe la baguette de manipulation.

.A l'extrémité (invisible) du bras on perce un petit trou par lequel on fait passer une ficelle ou une corde à piano qui descendra le long de la baguette et servira à l'animation du bras. Un élastique peut, éventuellement, faciliter le rappel du bras.

On pourra, par un système analogue, animer n'importe quelle partie du corps, par exemple la bouche, ce qui est très important, car faire bouger la bouche d'un personnage qui est en train de parler donne beaucoup de vie à la scène et, au cas où il y a plusieurs personnages en scène simultanément, cela augmente considérablement la lisibilité de l'action.

Pour pouvoir s'ouvrir et se fermer, une bouche doit être construite en deux parties. La mâchoire inférieure est mobile (fig. 90). En tirant sur la corde à piano le menton remonte et ferme la bouche.

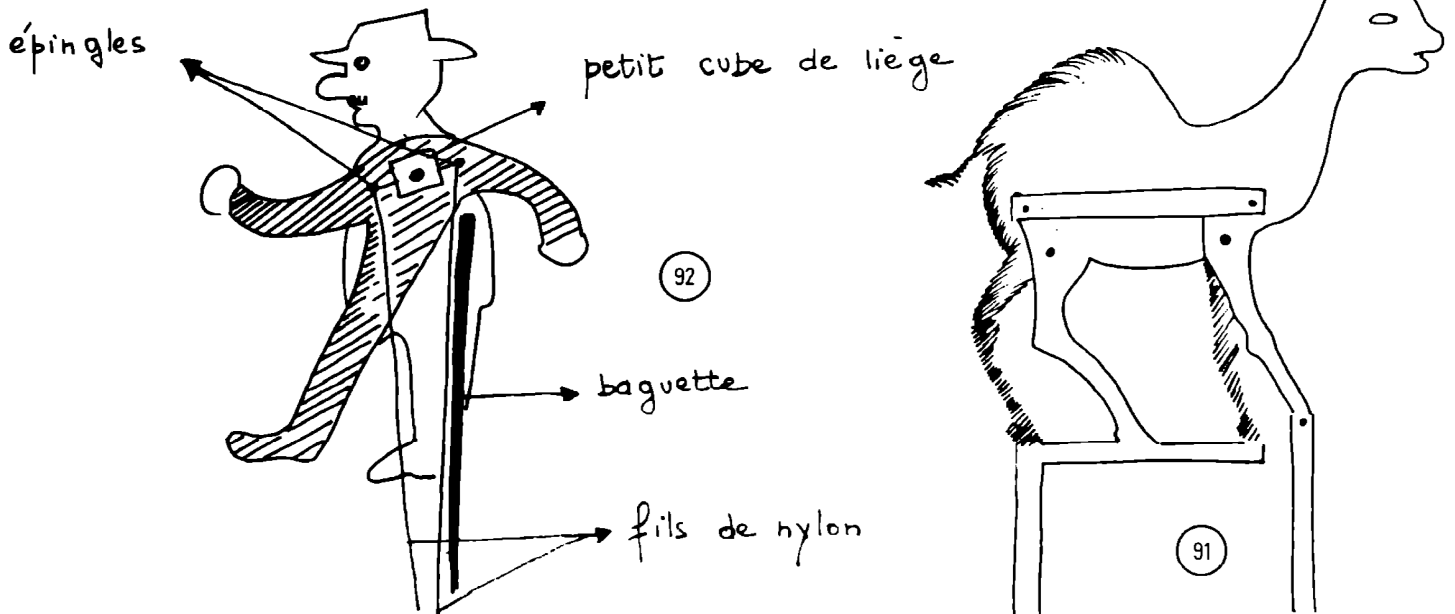
On peut, de la même façon, animer les jambes ou les pattes d'un animal (fig. 91). En réfléchissant un peu il est possible de trouver des systèmes qui permettent l'articulation simultanée de plusieurs éléments du corps (fig. 92), ou d'ouvrir et de fermer les yeux (fig. 93)



Remarques :

1/ Il serait possible de multiplier les exemples. Mais ce serait aussi inutile. Tout (ou presque) est ici possible. C'est affaire d'invention et de travail.

2/ Dans la mesure du possible on essaiera de dissimuler les cordes à piano ou les ficelles qui commandent les articulations en les faisant descendre le long des baguettes de manipulation. L'emplacement de ces dernières est alors à prévoir en tenant compte de l'articulation. Toutefois, il est des cas où il n'est pas facile de dissimuler entièrement les tiges qui commandent les segments articulés. Cela n'a pas beaucoup d'importance. Pris par le jeu des personnages, le public oublie très rapidement la présence de ces ombres parasites.



3/ Au cours d'un spectacle un personnage peut être amené à exécuter des actions très diverses: fumer la pipe, monter à cheval, faire la cuisine... Une seule silhouette ne peut pas y suffire. C'est pourquoi il sera parfois nécessaire de prévoir plusieurs silhouettes pour un seul personnage. Les contours seront exactement identiques mais l'articulation sera chaque fois différente et les possibilités du personnage seront multipliées.

4/ Un personnage peut aussi être muni d'accessoires amovibles du genre chapeau, sac à dos, fourche... Ceux-ci seront fixés par des bouts de velcro. Les machinistes auront la charge de les placer et de les ôter au bon moment.

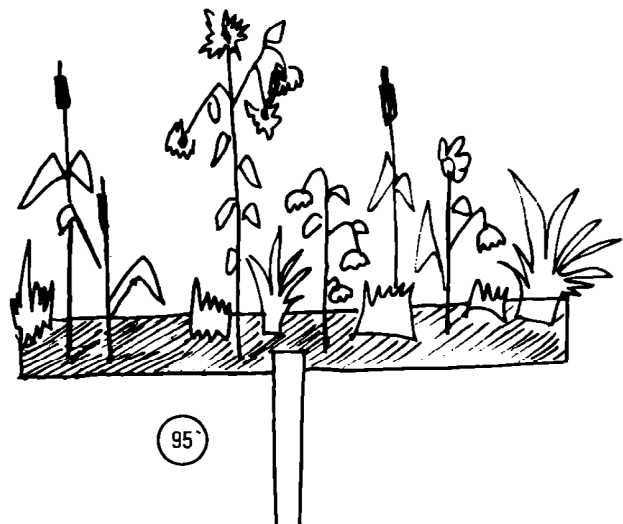
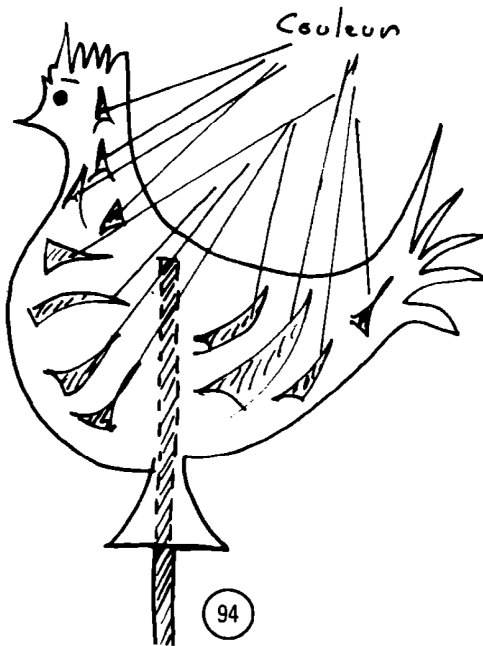
#### Couleur :

Jusqu'à présent nos silhouettes apparaissent en noir sur fond blanc. On peut les améliorer encore en les dotant d'une multitude de couleurs.

Pour cela il suffit de coller derrière les ouvertures que l'on a pratiquées dans le carton (yeux, bouche, plis de vêtements) des bouts de matériaux transparents colorés tels que:

- .cellophane de couleur
- .papier cristal
- .papier de soie
- .rhodoïd de couleur

(fig. 94)



On peut aussi utiliser du rhodoïd transparent non coloré que l'on peindra avec de l'émail vitrail. Les seules précautions à prendre sont les suivantes :

1/ ne pas multiplier les ouvertures décoratives au point de compromettre la planéité d'une silhouette. Si tel était le cas, on peut envisager de l'"armer" en collant sur les parties non ajourées, des bandes de carton ou des baguettes de bois pour renforcer sa rigidité.

2/ prévoir les ouvertures après avoir réalisé l'articulation, sinon les mécanismes d'articulation ou les baguettes de manipulation risquent d'apparaître par transparence et de rompre le charme.

## les décors

Ils peuvent être de deux sortes : a/ en carton découpé;  
b/ projetés par diapositives.

a/ **décors découpés**: comme ceux des marionnettes ils seront réduits au minimum: simple allusion au lieu où se déroule la scène. Ils seront découpés dans une feuille de carton de grand format et accrochés par un système quelconque sur l'un des côtés du castelet, tout contre la toile d'écran.

Tout comme les silhouettes des personnages ils peuvent être colorés et animés: porte ou fenêtre qui s'ouvre, moulin à vent dont les ailes tournent...

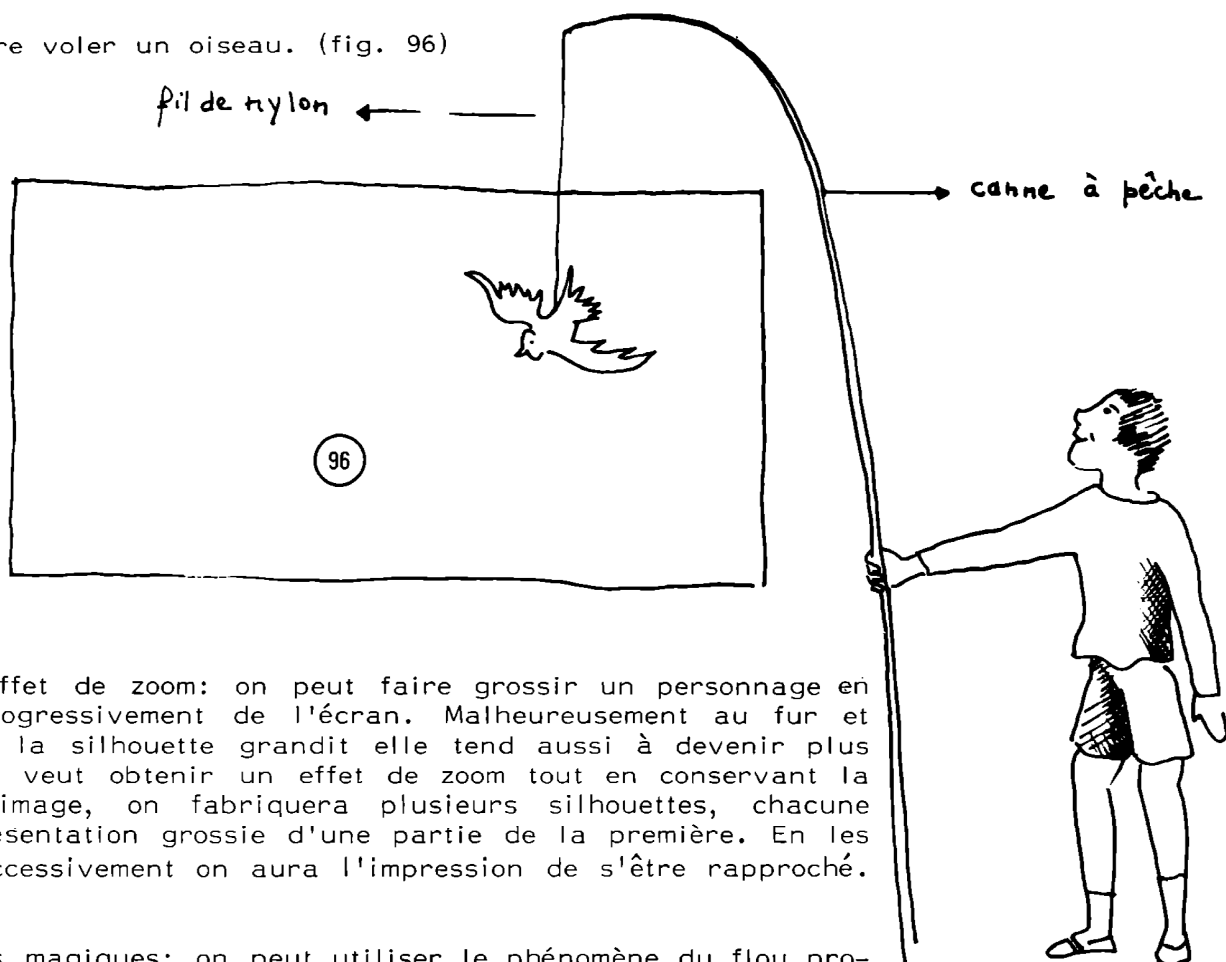
b/ **décors projetés**: selon les cas on peut préférer un décor projeté. Dans ce cas on fabrique une **dia dessinée** ou **peinte** selon des techniques bien connues de tous (cf. CPE N° 36, Décembre 1972 ou Dossier 14 de Chantiers). Celle-ci pourra être réaliste avec arbres, maisons, rochers, château, etc, ou simplement abstraits, avec pour seule mission de créer une atmosphère colorée suggestive: forêt profonde, fonds sous-marins...

Dans le cas du décor projeté, c'est le projecteur de dia qui servira aussi de source lumineuse.

#### Quelques astuces :

.Multiplier le nombre des figures sur l'écran sans multiplier le nombre des manipulateurs, en fixant plusieurs silhouettes à un même support. (fig. 95)

.Faire voler un oiseau. (fig. 96)



.Produire un effet de zoom: on peut faire grossir un personnage en l'éloignant progressivement de l'écran. Malheureusement au fur et à mesure que la silhouette grandit elle tend aussi à devenir plus floue. Si l'on veut obtenir un effet de zoom tout en conservant la netteté de l'image, on fabriquera plusieurs silhouettes, chacune étant la représentation grossie d'une partie de la première. En les présentant successivement on aura l'impression de s'être rapproché. (fig. 97)

.Transformations magiques: on peut utiliser le phénomène du flou progressif du à l'éloignement de l'écran pour des transformations magiques. C'est ainsi qu'on peut reculer la silhouette d'un éléphant jusqu'à ce qu'elle soit tout près du projecteur. L'animal est alors tout à fait flou et méconnaissable. On lui substitue alors la silhouette d'un animal différent - disons un papillon - que l'on rapproche progressivement de l'écran. Et voilà comment, en un clin d'oeil, un éléphant peut devenir papillon.

Des astuces comme celà, il en existe des milliers et c'est l'un des plus grands charmes du théâtre d'ombres que de les rechercher et de les découvrir au fur et à mesure du travail.



## castelet

Il y a peu de choses à dire sur le castelet d'un théâtre d'ombres. On peut facilement utiliser un castelet pour marionnettes en tendant une toile devant le cadre de scène.

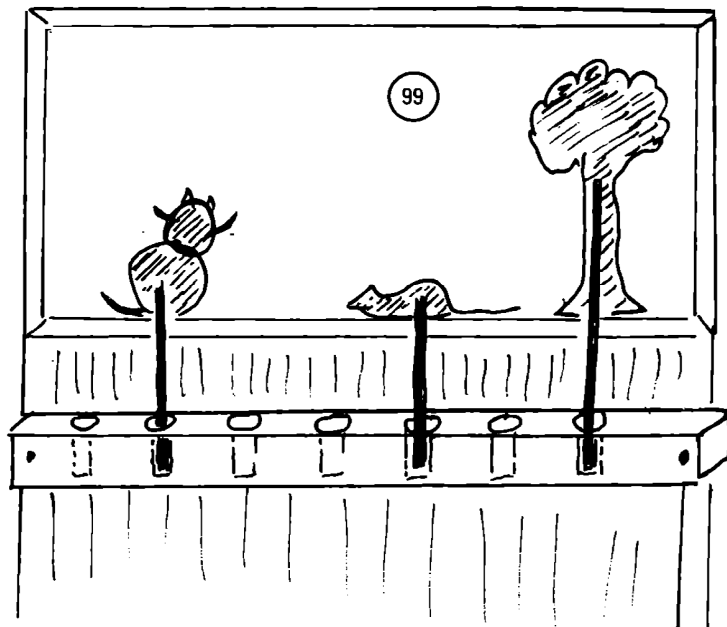
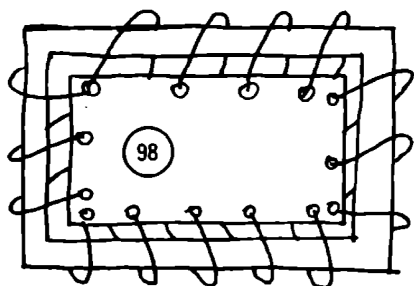
**L'écran:** un drap de coton blanc fera l'affaire; le nylon convient aussi ainsi que le jersey. Ce dernier présente l'avantage de se laisser tendre facilement, mais il absorbe plus de lumière et demande donc un éclairage plus puissant. La toile doit être bien tendue (mais sans excès, pour éviter les déchirures).

- .Le plus simple consiste à l'agrafer sur un cadre en bois lequel sera fixé par vis au cadre du castelet.
- .On peut aussi, si l'on dispose d'une pince à oeillet, prévoir un système de tension par corde ou élastique. (fig. 98)
- .Ou bien encore, on fixe la toile seulement sur la partie supérieure du cadre et on ménage un ourlet à la partie inférieure de la toile. Dans cet ourlet on introduit un manche à balai dont le poids assure la tension de la toile.

Il est important de prévoir au bas du cadre, sur toute sa longueur, un système qui permette de faire tenir les silhouettes toutes seules ou de planter des éléments de décor. Deux suggestions :

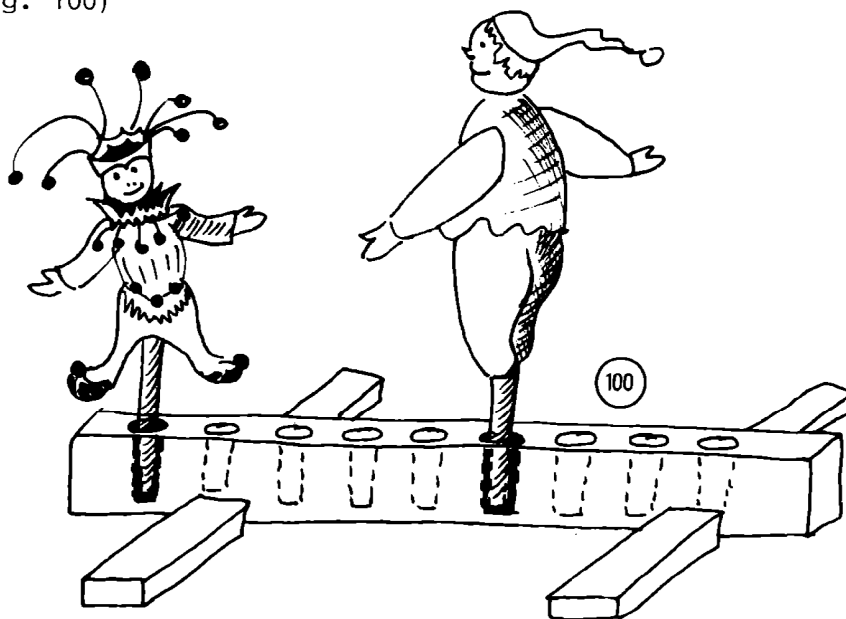
a/ une planchette de 2 cm de large et 5 cm de hauteur, percée de trous de 4 cm de profondeur et espacés de 5 en 5 cm. (fig. 99) Il sera possible d'introduire dans ces trous les extrémités des baguettes de manipulation ou de décor. Dans ce cas la longueur des baguettes devra être normalisée de manière que, une fois en place, le bas de chaque figurine arrive au niveau inférieur de l'écran.

b/ Disposer sur une planchette située sous le cadre, des aimants



(genre fermetures magnétiques pour placards) espacés de 5 cm les uns des autres. Coller d'autre part sur chaque figurine, à la hauteur appropriée, une rondelle métallique qui permette l'adhésion contre l'aimant.

En coulisses il sera utile de prévoir, à droite et à gauche, deux rateliers destinés à ranger les figurines par ordre d'entrée en scène. (fig. 100)



## éclairage

Un bon éclairage de la toile est évidemment nécessaire. Pratiquement il faut veiller à ce que :

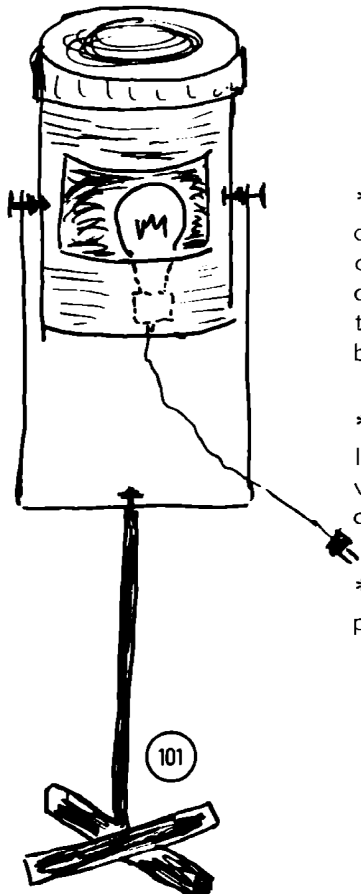
- la lampe ou le projecteur soit situé à 2 - 3 m derrière l'écran pour ménager un espace de jeu suffisant pour les animateurs.
- l'écran soit uniformément éclairé.
- les silhouettes se découpent en contours bien nets.
- la luminosité soit suffisante (côté spectateurs), compte tenu de l'absorption plus ou moins grande de la lumière par la toile utilisée.



\* Les meilleurs résultats seront obtenus avec :

- une lampe assez puissante (150 à 500 W) selon les dimensions du castelet.
- claire et non dépolie (qui ne permet pas d'obtenir des contours nets).
- à filament aussi ponctuel que possible. Plus le filament sera ponctuel plus il sera possible de se reculer tout en conservant aux ombres une bonne netteté.

\* Quelle source lumineuse utiliser? Compte tenu de ces indications c'est encore un projecteur de diapos qui, malgré sa puissance relativement faible (150 W) donnera, dans la plupart des cas, les meilleurs résultats. Ces appareils possèdent souvent une lampe aux halogènes, au filament très resserré, qui donne une grande netteté aux contours. De plus, ils permettent l'utilisation de dias comme décor ou de jeux de lumière en montant des morceaux de cellophane colorée dans les cadres-caches pour dias.



\* Si l'on souhaite disposer d'une plus grande puissance lumineuse, on peut utiliser des lampes dites "épiscopes à miroir", 250 et 500 W, que vendent les photographes pour les projecteurs de studio. Dans ce cas, on aura intérêt à bricoler un projecteur à l'aide d'une boîte de conserves de 5 kg sur le côté de laquelle on ménagera, au burin, une petite lucarne de 7 x 10 cm environ. (fig. 101)

\* Il est aussi possible de prévoir un système de roue colorée, analogue à celle décrite en fig. 87, et qui permettra de faire varier la couleur de l'éclairage en fonction des besoins du spectacle.

\* Il est enfin possible d'utiliser, alternativement ou simultanément, plusieurs sources lumineuses :

- un projecteur diapos + une lampe épiscopes, pour utiliser alternativement décors en dias et décors découpés.
- 2 projecteurs diapos pour décors en fondu et enchaîné.
- 3 ou 4 projecteurs différents utilisés simultanément. Dans ce cas on obtiendra, pour une même silhouette autant d'images qu'il y a de projecteurs allumés. Ce peut être l'occasion d'intéressantes recherches de jeux optiques.

## manipulation

.En règle générale, les silhouettes doivent être maintenues, en cours de manipulation, aussi près que possible de la toile. On ne s'en éloigne que pour les "effets spéciaux": grossissements volontaires, transformations magiques, zooms, etc.

.Veiller aussi à un rigoureux parallélisme entre la silhouette et le plan de l'écran sinon les ombres paraîtront déformées.

.Prendre l'habitude, en travaillant, de regarder non la silhouette qu'on manipule mais son ombre sur la toile. Ceci permet de corriger aussitôt d'éventuelles erreurs de manipulation.

.La scène gagnera en lisibilité si l'on prend soin d'animer les figures l'une après l'autre, au moment où elle dit ou fait quelque chose, plutôt que toutes simultanément, ce qui produit toujours une grande confusion.

.Un rythme général assez lent – qui n'exclut pas des moments plus agités, de temps à autre – convient bien à ces figurines nées de l'ombre. la musique, les couleurs feront le reste.

.Travaillez toujours devant témoins.

**et maintenant,  
à vous de jouer, de rêver  
et de faire rêver.**



cliché lino gravé  
Collège d'Ottmarsheim

# EXPERIENCES

## 1. LE SOLEIL DE NEW-YORK

La traditionnelle fête de Noël du village est pour moi l'occasion de stimuler mes élèves dans la création. Je refuse les saynettes toutes faites, apprises par coeur et les sketches de patronage.

Voilà plusieurs années que nous inventons nous-mêmes les histoires que nous mimons, jouons ou dansons. A chaque fois je leur propose un autre moyen d'expression si c'est possible. Pour la fête de Noël 1979 je leur suggérai de traduire une histoire collective écrite en octobre, au moyen du théâtre d'ombres. C'est une technique qu'ils n'avaient encore jamais pratiquée, et moi-même je n'en connaissais que la théorie et les principes.

Le conte avait été écrit au retour des grandes vacances. Nous a-

vions parlé du soleil de nos vacances, nous avons peint, découpé, collé des soleils, nous avons parlé de l'énergie solaire, nous avons recherché des poèmes sur le soleil... Le conte, inventé collectivement nous avait beaucoup amusé. Les élèves l'aimaient bien, et je pensais qu'il se prêterait bien au théâtre d'ombres.

Dans un premier temps nous enregistrons le texte. Le lecteur et les personnages sont choisis coopérativement après des essais. Puis, nous faisons ensemble, des recherches sonores à partir de nos voix et d'instruments improvisés pour faire les bruitages et les "musiques". Nous les enregistrons. Après, je fais moi-même le mixage paroles-bruitages par découpage et collage de la bande (technique apprise au stage audio-visuel I.C.E.M. à Objat).

Parallèlement, nous travaillons à nos figurines qui sont dessinées sur carton et découpées. Et on fait les premiers essais derrière un drap tendu sur le castelet. Une lampe de chevet sert de "projecteur". Les enfants s'amuse de l'effet produit et font leurs expériences (s'approcher du drap, s'éloigner, tourner, bouger...) Très vite ils se rendent compte que les contours doivent être découpés avec beaucoup de soin pour être nets, qu'il faudrait que tout cela soit un peu plus mobile, qu'on ne peut pas tenir sa figurine avec les doigts qui se voient. Après des discussions et des échanges, ils fixent des baguettes à leurs découpages pour les tenir. Les plus grands qui ont déjà fait des pantins commencent à articuler leurs ombres. Je suggère des découpes derrière lesquelles ils collent du papier coloré. Puis les manipulations s'organisent. L'enchaînement des scènes se fait peu à peu.

A force de manipuler encore et encore, les figurines s'abiment, se plient, déchirent. Les rafistolages ne se comptent plus. Jamais, elles ne tiendront jusqu'à la fête et ne supporteront pas le transport ! C'est alors qu'un garçon du CM propose de les faire en contreplaqué; et nous recommençons tout... Nos cartons servent de gabarits. Et nous avons 24 personnages ou éléments de décor :

Monsieur X, 1 grand soleil, 1 petit soleil, 1 grande statue de la liberté, 1 petite statue de la liberté, 2 policiers, 1 juge, 6 personnages, 1 voiture de police, le Concorde, 4 buildings, des ustensiles de cuisine pour le final.

Et les répétitions reprennent et les discussions aussi :

*"Quand le soleil est dans la statue, ça doit briller... Quand il fait nuit, comment on fait?... la voiture de police devrait avoir une lumière qui clignote..."*

Autant de questions, autant de réponses à trouver ! On cherche ensemble. On essaie. On trouve des papiers de couleur pour colorer nos différentes séquences. On fait des branchements et des montages de douilles et ampoules pour fixer un éclairage derrière la statue de la liberté.

Un papa vient donner un coup de main pour bricoler un système à coulisse derrière la statue et donner l'illusion du soleil qui monte dans la statue. Il fait aussi un montage avec une ampoule clignotante de guirlande de Noël pour la voiture de police. Pour le jour de la fête il nous aide à faire les installations nécessaires sur la scène.

A partir du jour où les problèmes techniques ont été maîtrisés et où le fil de l'histoire était archi-connu, les enfants jouaient avec un plaisir non dissimulé et jouaient leur histoire sans se lasser.

La jour de la fête, les manipulations se sont faites sans heurts et sans problèmes; cela avait été tellement exercé ! De plus ils n'avaient pas le trac car ils n'étaient pas face au public... Les applaudissements et les rires de la salle ont été le gage de la réussite. Pour moi la satisfaction était ailleurs; j'avais pu vivre toute l'évolution de cette entreprise et partager le plaisir des enfants qui venaient de découvrir une nouvelle technique d'expression.

Bruitages:

\* *Bruits de la ville: vrombissements, klaxons, ronronnements, etc.*

Un homme qui habite New-York a un "Concorde".  
Il n'aime pas le soleil.  
-"Le soleil m'énerve, il me fait mal à la tête;  
je vais l'enlever".

\* *Bruits de départ d'avion (avec la voix) Bang - sifflement  
d'atterrissage.*

Il enlève le soleil avec son avion.  
Il le cache dans la statue de la liberté.

\* *Pas qui montent dans un escalier, puis redescendent;  
mélodée à bouche fermée à 2 voix qui se répondent par un chant  
calme de nuit.*

La nuit la statue s'éclaire.  
Tout le monde regarde la statue.

\* *Murmures de foule avec exclamation "Oh la statue qui s'éclaire"*

Les policiers arrivent, ils mettent les menottes au soleil, pour l'em-  
mener en prison.

\* *Grincement et claquement d'une serrure.*

Les policiers pensaient que le soleil voulait voler la statue.  
-"Non, je ne voulais pas voler la statue - dit le soleil  
C'est monsieur X qui m'a enlevé et enfermé ici".  
Les policiers ne savent pas s'il faut croire ce que dit le soleil.  
Ils l'emmènent aux juges.  
Les policiers cherchent monsieur X.

\* *Sirène de voiture - Coups de frein - portières qui claquent.*

-"Est-ce vous qui avez enfermé le soleil?"  
Monsieur X dit non afin que le soleil reste en prison.  
Les policiers emmènent monsieur X aux juges.

\* *Bruits de pas dans un corridor (plusieurs personnes.  
\* Murmure et chuchotement de la salle d'audience. Trois coups  
frappés puis  
silence.*

Juge: -"Jurez de dire la vérité toute la vérité"

Soleil -"Je le jure"

Monsieur X -"Je le jure"

Soleil -"C'est monsieur X qui m'a enfermé. je dis la vérité  
vraiment la vérité"

Juge -"Est-ce vous qui avez enlevé et enfermé le soleil?"

Monsieur X -"Oui, c'est moi. J'ai menti, c'est vrai le soleil dit la  
vérité. Je vais aussi dire la vérité. C'est moi qui ai  
enlevé le soleil car il me fait mal à la tête et aux  
yeux"

Juge -"Alors vous serez condamné à faire le ménage du soleil et à  
lui faire la cuisine à l'énergie solaire".

"Musique": *rythmes sur des casseroles, des verres, avec des cuillè-  
res, des fourchettes, des couvercles... pendant que des  
ustensiles de cuisine font une danse avec monsieur X.*

Agnès ZUMBIEHL

Travail fait avec une classe unique  
de 11 élèves S.E. au C.M.



# 2. LES MARIONNETTES EN CLASSE DE PÉRFECTIONNEMENT

*"En marionnette, j'aime le loup,  
mais pas pour de vrai".*

*Agatina*

Depuis deux ans, j'ai entrepris dans ma classe d'initiation, un travail sur les marionnettes.

Mon projet initial était de donner l'envie de parler à tous les enfants en les laissant créateurs d'une histoire et de les amener progressivement à structurer de mieux en mieux leur langage.

Ce projet s'est très vite transformé par la force des choses. Mais à partir de ce travail-là, j'ai découvert tout un autre univers des enfants au-delà des premières relations pédagogiques. Cela m'a rendu beaucoup plus sensible à la manière dont ils ressentaient, vivaient et finalement symbolisaient les choses de la vie.

## Organisation de la classe.

Dans la journée j'organise 3 ou 4 moments collectifs autour de la parole. Les enfants sont groupés autour de moi avec une obligation: "s'écouter". Le moment des marionnettes est un de ces moments-là et se situe en général au début de l'après-midi ou après une récréation.

## Les règles du "jeu".

Tout peut être joué. Tout peut être dit. C'est "pour du semblant". Un enfant propose une histoire, mais il lui est demandé de présenter seulement le début de son histoire. Il choisit ses partenaires de jeu. Avant de jouer il y a donc un temps de parole nécessaire:

-Comment on va jouer l'histoire?

-Qui fait quoi?

L'enfant qui propose l'histoire donne généralement une personnalité à la marionnette, c'est-à-dire les qualités qu'il a envie d'y voir ("C'est un gentil - un méchant - un vieux...")

Nous essayons de fixer ensemble un cadre, "ni trop long ni trop court". C'est un moment difficile, la présentation est souvent trop longue, l'enfant est tenté de raconter toute son histoire (et après... et après...).

D'autre part ce sont les mêmes enfants qui proposent des histoires et qui sont presque toujours choisis:

"Ceux qui parlent bien"

Les garçons choisissent les garçons,

les filles choisissent les filles,

les petits choisissent les petits.

Il y a très peu d'interaction entre ces différents groupes.

Ce moment-là est très révélateur du groupe-classe et les conflits s'y expriment vivement et souvent avec beaucoup d'agressivité:

"Non, pas lui - je ne veux pas avec lui..."

De plus, le problème des enfants inhibés reste entier. Ils ne sont pas choisis ou, lorsqu'ils le sont, ils finissent par refuser de peur de ne pas pouvoir tenir leur rôle, ils ne se sentent pas de taille.

"Moi, je n'aime pas parler" (Jérôme).

Les enfants ont à leur disposition des marionnettes à gaine, des animaux en peluche (loup, tigre, lapin, chat, chien, singe...) et des marottes faites en papier mâché qu'ils ont fabriquées eux-mêmes. Les marottes représentent pour la plupart des personnages (papa, maman, fée, sorcière, grand-mère, bébé, fille, policier...) mais les enfants ont tenu à refaire un loup plus terrible.

Dans le fond de la classe, j'ai installé un castelet de fortune. Au départ les enfants allaient jouer derrière le castelet. Les difficultés techniques étaient grandes:

- .il faut porter la marionnette à bout de bras pour la rendre visible;
- .l'animer correctement (nécessité d'un geste fin);
- .l'espace est réduit, il ne permet pas de grands déplacements.

Le jeu derrière le castelet n'intéressait que très peu d'enfants spectateurs qui se contentaient d'être très critiques:

- ."il fait pas bien - il marche couché -
- .- il court en arrière - il sait pas jouer -
- .- on voit sa tête... "

Malgré les difficultés et le peu d'intérêt des camarades spectateurs, les enfants ont voulu continuer à jouer.

Le jeu a évolué à partir du moment où certains enfants ont commencé spontanément à investir l'espace de la classe situé près du castelet, en se réfugiant derrière les tables ou en montant dessus: "je suis un arbre..."

Pour les scènes de poursuite, ils ont utilisé progressivement tout l'espace de la classe avec, notamment, une préférence pour les coins.

C'est à partir de ces séquences-là que la participation des camarades spectateurs devenait effective et le jeu plus vivant. Souvent les spectateurs entraient dans le jeu quand le besoin s'en ressentait: "je fais le papa qui rentre..."

Le jeu démarre cependant derrière le castelet. L'enfant est debout, il met sa marionnette devant le visage et participe corporellement à toute l'action. Il court, saute, se cache avec sa marionnette. Progressivement il investit tout l'espace de la classe. La marionnette est portée à bout de bras ou même dans les bras. Elle devient uniquement prétexte. Certains enfants se servent d'une marionnette et se soucient peu de ce qu'elle représente. Selon les besoins du scénario, un lapin devient bébé, un loup: un crocodile..."L'ours serait maintenant un docteur..."

Mais le problème des enfants inhibés n'était pas résolu (ils ne sont pas choisis). Alors j'ai créé un petit groupe d'inhibés qui jouent à d'autres moments, sans spectateurs. Leur histoire est souvent celle des autres avec très peu de changements.

Une autre difficulté subsiste: l'enfant qui propose une histoire a beaucoup de mal à la partager avec ses camarades. "C'est mon histoire". Et souvent l'enfant interromp le jeu. "Stop, on arrête tout, il se trompe - c'est pas comme ça mon histoire" (José).

Mon intervention se situe surtout à ces moments là:

"On peut essayer de jouer l'histoire d'un camarade"

"Ça ne fait rien si l'histoire est un peu différente".

Cela demande de ma part une régulation constante; très souvent j'interviens dans le jeu et j'essaie de faire entrevoir aux enfants d'autres solutions:

"On peut jouer autre chose - le papa n'est pas toujours méchant..."

Cela nécessite tout un travail sur l'ambivalence qui est très difficilement accepté par les enfants.

## Contenu des histoires.

Il y a presque toujours des méchants et des gentils. Dans toutes ces histoires, il y a beaucoup de scènes de bataille et de poursuite. Les méchants meurent très souvent car les gentils déploient des ruses et tendent des pièges. Les méchants sont exécutés avec des raffinements très particuliers.

Ce sont les histoires que les enfants jouent le plus souvent. Les scénarios sont souvent fort complexes et les scènes émotionnellement très fortes. Ce qui se traduit surtout par des cris, des onomatopées et qui restent syntaxiquement très pauvres.

D'autres thèmes très fréquents mettent en scène des situations familiales avec la dominante des images parentales. Souvent les papas y sont méchants et les mamans dépassées, les enfants punis à tort. Ces histoires là ne se terminent jamais - elles restent en suspens.

D'autres scénarios fréquents chez les pré-adolescents: les histoires de fiancés, de mariage, d'amour. La cérémonie de mariage est jouée avec beaucoup de sérieux et d'exactitude (importance du rituel, échange de bagues...).

Les petits jouent avant tout des scènes de soins, avec visite du docteur (piqûre, pansements, suppositoires...). "le bébé pleure, crie, Il fait pipi, il aura la fessée..."

Ce type d'expérience où tout le monde participe à un vécu imaginaire et engage d'une certaine manière sa propre histoire (les enfants grands et petits et la maîtresse) agit semble-t-il fortement sur la sociabilité du groupe-classe. Les affrontements, dans d'autres moments de la vie de la classe, ne se passent plus tellement souvent sous forme d'affrontements corporels, mais beaucoup plus souvent sous forme d'échanges verbaux permettant un autre type de négociations et de relations. L'expression verbale s'élargit et se développe dans d'autres secteurs. Les enfants parlent plus spontanément, plus librement, plus complètement. En cela, mon premier objectif semble se retrouver indirectement. La parole est devenue un véhicule normal pour eux, pour exprimer un certain nombre de choses. Mais la question de "bien parler" et de la syntaxe reste posée.

## Autres bénéfiques.

La libération d'une certaine expression, en particulier l'expression du monde imaginaire de l'enfant et, derrière cela, de sa problématique.

Il n'est pas évident de jouer "la brutalité des pères et le débordement des mères, comme il n'est pas permis, apparemment, d'exprimer le sadisme complet et l'instinct de mort. Mais accéder symboliquement à tous ces phénomènes humains donne à l'enfant les moyens d'avoir un autre regard sur les problèmes humains de son environnement familial et social.

Anny PFAFF  
Ecole J.J. Rousseau  
68000 COLMAR

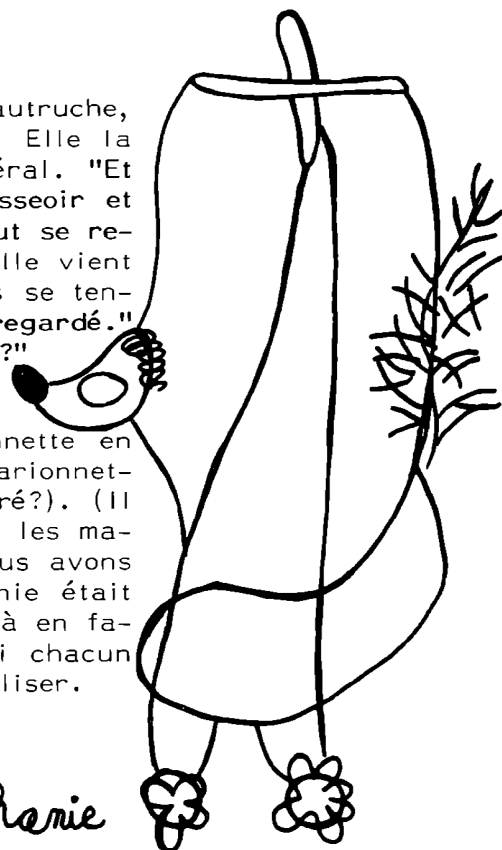




### 3. IL FALLAIT BIEN MANIPULER

Le dernier jeudi avant Noël Stéphanie nous apporte son autruche, une marionnette à fils que des amis viennent de lui offrir. Elle la manipule devant ses camarades et c'est l'enthousiasme général. "Et même ça marche!" s'écrie David émerveillé. "Elle peut s'asseoir et elle peut baisser la tête et aussi se coucher quand elle veut se reposer." ajoute Stéphanie; et l'autruche exécute tout ce qu'elle vient de dire. Stéphanie veut bien la prêter, mais trop de mains se tendent. Elle dit timidement: "C'est facile à faire, j'ai déjà regardé." Et plusieurs enfants demandent: "On va en faire, nous aussi?"

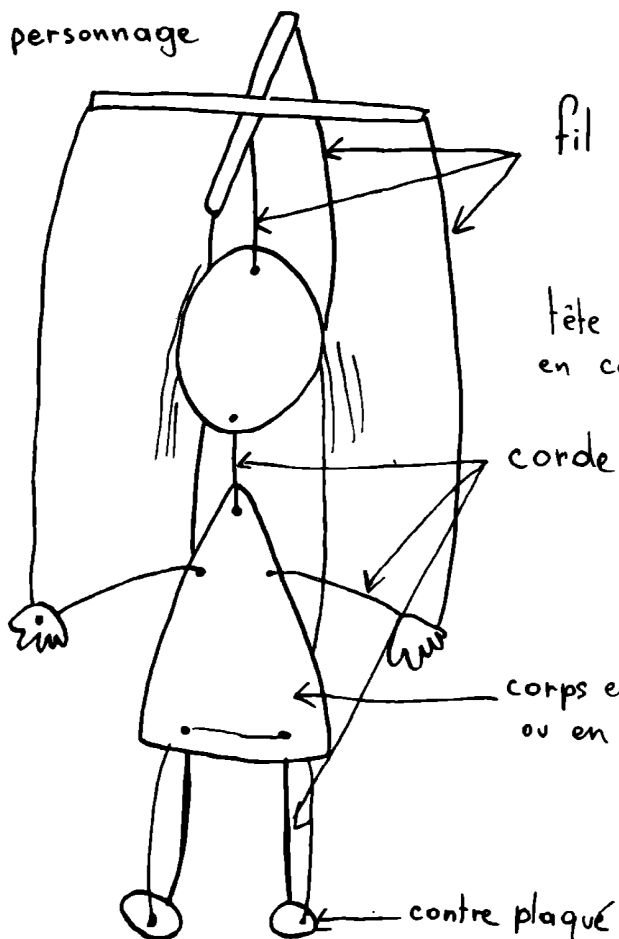
Après les vacances de Noël Stéphanie rapporte sa marionnette en classe, et le matériel nécessaire à la fabrication d'autres marionnettes fut rassemblé plus vite que je ne l'aurais cru (ou espéré?). (Il faut dire que personnellement je n'ai jamais beaucoup aimé les marionnettes, mais celle-ci vraiment était trop séduisante!). Nous avons souvent démêlé cette autruche et heureusement que Stéphanie était bonne joueuse. Mais il vallait mieux, quand même, songer à en fabriquer d'autres. Quelqu'un suggéra que ce serait bien si chacun avait sa marionnette; mais ceci me semblait impossible à réaliser.



*l'autruche de Stéphanie  
isabelle t*

On commence par faire chacun un projet, grandeur nature si possible, et nous nous mettons au travail. Elles nous en font voir, ces marionnettes ! Exemples: nous avons découvert qu'un corps de grandeur donnée ne pouvait pas s'assortir d'une tête de n'importe quelle grandeur, qu'il y avait en somme des proportions à respecter.

personnage



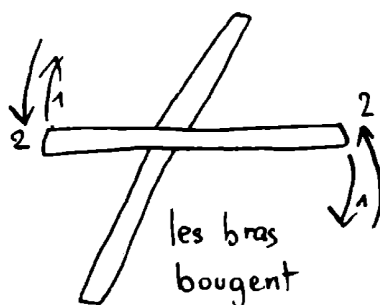
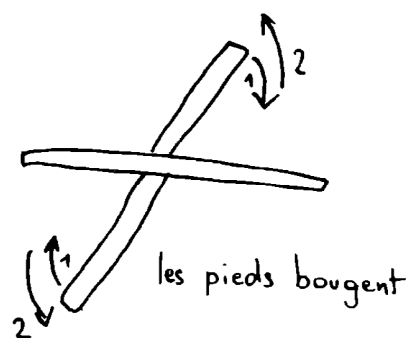
fil nylon

tête en carton ou  
en contre-plaqué

corde

corps en carton  
ou en contre-plaqué

contre plaqué



Il a aussi fallu mesurer, des baguettes en bois, de la ficelle, des fils en nylon, et ce n'était pas toujours évident; il a fallu scier du contreplaqué, percer des trous, faire des noeuds...Je passe sur quantité de difficultés de réalisation qu'il nous a fallu surmonter; très souvent, même quand cela paraissait impossible, ils n'abandonnaient pas leur idée. (Je pense notamment à Pedro qui voulait absolument que son shérif ait des bottes! Rien à faire, ça n'allait pas; un soir il s'en plaignait à sa voisine qui lui a donné le "truc", il ne restait plus qu'à le réaliser).

Les marionnettes terminées il a bien fallu les manipuler. Louise a été la première à avoir terminé la sienne; c'était une poule qui ressemblait beaucoup à l'autruche de Stéphanie. Elle s'en va dans un coin avec sa poule et essaie de la faire marcher; c'était marrant! Elle soulève sa jambe gauche à elle, puis la droite et s'étonne de ce que la poule ne bouge pas; elle essaye encore plusieurs fois, et vient me la rapporter en disant qu'il y avait une erreur quelque part. Comme j'étais occupée avec d'autres enfants elle l'accroche à la poignée de la porte et s'en va à la peinture.

Un peu plus tard Laetitia demande à Louise si elle veut lui prêter sa poule; elle arrive, elle, à la faire marcher; Louise n'y comprend rien et reprend sa marionnette pour la faire marcher, elle aussi. Elle s'y prend de la même manière qu'avant et à nouveau la poule ne marche pas ! Laetitia lui explique qu'elle confond ses pieds à elle et les pattes de la poule; Louise est soulagée et, ravie, promène sa marionnette dans la classe. Elle deviendra très habile à manipuler les marionnettes et elle sera pratiquement toujours présente à chaque naissance de marionnette pour donner à l'utilisateur des conseils pour la manipulation.

Le lendemain nous commençons la journée avec la poule de Louise.

"Comme elle marche,  
la marionnette,

comme une vraie personne !" s'écrie Jacky; et il imprimera, il illustrera aussi son texte et il sera le premier à dessiner une marionnette en forme de bonhomme (il n'a jusqu'à présent dessiné que des maisons, des fleurs et des bonshommes, jamais d'animaux). A la vue de son dessin Sandrine dit: "On pourrait bien faire aussi des personnes au lieu de faire seulement des bêtes; moi ça me plairait de faire une mariée." "Et moi, dit Pedro, je ferais un shérif puisque Laetitia a déjà fait un cheval" -"Je ferai, si j'arrive, une petite fille et, avec de la laine, je lui ferai des longs cheveux, dit Nathalie. (Elle voudrait bien avoir des cheveux longs mais sa mère les lui coupe toujours, assez mal et courts). Et nous voilà embarqués dans des projets de marionnettes-personnages.



L'intérêt pour ces marionnettes ne tombe pas et elles nous occuperont plus ou moins de janvier à juin et il a déjà été question de reprendre cela l'année prochaine au C.E.1.

.Delphine par exemple a fait une dame qu'elle a perfectionnée des jours et des jours durant en lui faisant successivement: un tablier, un chapeau, un collier avec une médaille, des mains de différentes grandeurs et formes et pour finir des chaussures à talons !

.Comme je ne voulais guère plus de 6 enfants à la fois dans l'atelier de fabrication des marionnettes, les autres s'occupaient à jouer avec la leur, seul ou avec des camarades, la transformaient en y ajoutant cheveux, chapeau, en colorant les chaussures, en collant une couronne, des bagues, des boucles d'oreilles, et là l'imagination était féconde. Certains avaient eu l'idée de peindre des arbres et des maisons, de les découper et de les coller sur du carton pour que les animaux puissent "être dans une vraie forêt" et les personnages "dans un vrai village". Parfois ceux qui n'avaient pas encore de marionnettes tenaient le décor, mais lorsqu'il y eut assez de marionnettes pour tous, il fallut trouver un moyen pour faire tenir

les arbres et les maisons tout seuls. Certains, lorsqu'ils n'avaient pas envie de jouer, recommençaient une autre marionnette; ils se mettaient à plusieurs, et, ensemble ils réalisaient une marionnette qui appartiendra à toute la classe; il y eut ainsi une mariée, un hibou, un lapin, un bonhomme et une fille.

Construire une histoire, donner un spectacle, ne les intéressait pas; ils se contentaient de courtes improvisations; ils ne se souciaient pas non plus qu'il y ait ou non des spectateurs. D'ailleurs une des rares fois où, ensemble nous avons regardé un petit groupe jouer, Hervé a fait remarquer que ceux qui jouaient ne se souciaient pas de ceux qui regardaient puisqu'ils **"se mettaient n'importe comment et cachaient même leurs marionnettes la plupart du temps"**. Un autre jour nous regardions jouer Pedro, Nicolas et Daniel; il s'agissait d'un garçon qui volait des cerises, s'était fait "engueuler" par le fermier et finalement s'était fait prendre par le gendarme; Laetitia s'écrie: **"regardez, c'est eux qui jouent et pas les marionnettes !"** et Stéphanie d'ajouter: **"ils en auraient même pas besoin."**

Les corps étaient faits en bois ou en carton et longtemps les animaux seuls étaient "habillés" (avec des plumes ou de la laine). Delphine la première a utilisé du tissu pour confectionner un tablier; cela a donné à Stéphanie l'idée de couper un châle; Nathalie a eu envie de faire une robe pour sa petite fille. Elle coupe un bout de tissu qu'elle colle sur le corps en carton; en la voyant faire Stéphanie veut aussi faire une robe: elle coupe le tissu plus grand que le corps et elle ne colle qu'en haut en disposant des plis (elle a souvent vu sa mère faire de la couture) et pour la décorer elle collera un bouton par dessus; ceci pour le devant; puis elle dit: **"c'est moche comme ça, elle ne pourrait même pas se retourner, il faut lui faire aussi un dos"**. Le tout terminé elle dit: **"au fond, si j'avais cousu, ce serait une vraie robe, y aurait pas de différence!"** C'est elle qui aidera Delphine à coudre une robe pour sa marionnette.

Ces nouvelles marionnettes nous plaisent et nous décidons d'habiller tous les personnages, mais l'idée de ce travail, me donnait des sueurs froides; par hasard j'en parle à ma mère qui me propose de venir nous aider. Ce matin-là Pedro - pourtant très peu généreux d'habitude arrive en disant avec un grand sourire: **"J'ai apporté quelque chose, quelque chose pour tout le monde, c'est pour la mariée, la mariée qui sera à tous"**. En disant cela il met la main sur sa poche, puis il en sort une pierre; **"c'est un diamant!"**, **"un vrai?"** demandent les autres. **"Oui, enfin non, mais c'est comme un vrai"**. Nathalie lui demande: **"c'est vrai que tu le donnes pour la mariée? Je le voudrais bien pour la mienne à moi"**. **"Non, il est pour la mariée de tous sinon je ne l'aurais pas apporté"**, et ce disant il le pose sur le bureau. On se met au travail; chacun choisit son bout de tissu, on coupe, on coud, et au bout d'une heure et demie le bureau disparaît sous une montagne de chiffons. Pedro dit tout affolé: **"le diamant de la mariée n'est plus là, quelqu'un l'a volé"**. Silence. Consternation. La petite voix (moqueuse un peu ?) de Nathalie réplique: **"t'es shérif (il est en train de faire une marionnette-shérif, justement il découpait l'étoile dans du papier doré) t'as qu'à le chercher, c'est fait pour ça un shérif!"** Il lui lance un de ces coups d'oeil, mais il prend cette réflexion au sérieux et se met à chercher; **"ça y est! ouf qu'il est retrouvé, quelqu'un l'avait sûrement caché sous le tissu!"** Puis il retourne à son travail. Plus tard, les marionnettes terminées nous avons repris cet épisode pour en faire une histoire.

Il me semble que les marionnettes ne sont pas toujours faites au hasard; par exemple, la tête de celle de Hervé ressemble étrangement à son père. Daniel, ça fait longtemps qu'il voudrait bien être copain avec Louise qui, elle, était toujours réticente; il fera un coq qui tiendra compagnie à la poule; pour une petite scénette il

apporte des grains de blé, il les met par terre et montre que son coq ne les mange pas tous, il en laisse à la poule de Louise. Virginie qui attend avec impatience la naissance d'un petit frère veut absolument que sa marionnette soit une dame enceinte et elle confectonnera sous la robe une poche qui contiendra un bébé; par la suite elle préparera avec l'aide de Stéphanie un berceau pour le bébé mais aussi un lit pour que la maman puisse accoucher. David avait je crois, une situation un peu spéciale dans la classe; il doublait le C.P. et n'avait aucun intérêt à un quelconque travail scolaire, mais par contre, il avait le souci de tout le monde; il ne supportait pas que quelqu'un soit malheureux; il avait l'art de dédramatiser les situations; il n'était jamais à sa place, savait tout ce qui se passait, c'était un peu un rayon de lumière; quelle marionnette fera-t-il? un soleil avec plein de rayons, et de peur de brûler ceux qui passent près de lui ou de peur qu'on ne passe plus à côté de lui, il colle un bouton sur le soleil pour dit-il, "m'éteindre ma chaleur"; il se fera même un nuage bleu pour s'asseoir dessus ou se cacher derrière. Ce soleil était à mes yeux tout à fait l'image de David.

Outre les nombreuses activités manuelles et ingéniosités auxquelles nous a obligé la confection des marionnettes, celles-ci ont apporté bien autre chose dans la classe; au fil des mois elles ont fini par devenir presque des personnages vivants, des confidents, des amis; c'est là un rôle que je n'avais pas soupçonné. Il arrivait qu'on prenne sa marionnette à témoin de la méchanceté d'un camarade par exemple (j'ai entendu Daniel souffler à sa marionnette: "elle exagère la maîtresse, avec toujours des calculs à faire !)...

Les dialogues que je pouvais entendre à l'occasion étaient eux-mêmes si révélateurs sur les enfants; exemples:

- .La marionnette petit garçon de Nicolas raconte à son copain qu'il a tué son père, "c'est bien fait pour lui maintenant, il avait qu'à se tenir tranquille."
- .La petite fille de Nathalie dialogue avec la poule de Louise: "-j'ai appris à pondre, j'ai mangé des graines, je pondrai toujours des oeufs à ma maman, comme ça elle sera contente et elle m'achètera des gâteaux"; "-moi aussi, répond l'autre, j'ai mangé des graines et j'ai pondu une petite fille"; "-ça t'a pas fait mal?"

Aucune des activités de l'année n'a passionné les enfants et la maîtresse un laps de temps aussi long que ne l'ont fait les marionnettes; peut-être parce que sa richesse et ses possibilités se situaient à plusieurs niveaux:

- ..l'activité manuelle qui fut très intéressante et permit de laisser libre cours à l'imagination;
- ..la possibilité et la nécessité de tâtonner et surtout de tirer profit très visiblement des tâtonnements de chacun;
- ..le plaisir de travailler ensemble (il fallait être au moins à deux pour fixer les pieds et les bras des marionnettes par ex. et aussi pour les démêler...);
- ..et l'expression dans un premier temps dans la création de la marionnette (le chat qu'a fabriqué Christèle au caractère de félin, le lapin à l'air effaré de la timide Isabelle).

A la limite on pourrait reprendre chacune des 23 marionnettes et aussi se demander pourquoi Redouane par exemple a toujours refusé d'en fabriquer (et surtout de toucher une marionnette ?) et, dans un second temps, ce que ces marionnettes ont permis de dire.



le shérif de pedro

# 4. LES MARIONNETTES S'AIMENT ET FONT UN BÉBÉ-MARIONNETTE

## I. LES MARIONNETTES DANS LA CLASSE

C'est en janvier que commence l'activité "marionnettes". Nous avons vu un spectacle de Guignol en décembre... Claude ramène de chez lui des marionnettes à gaine, cadeau de Noël. Qu'en faisons-nous? Claude les prête pour deux jours à la classe. Aussi pendant ces 2 jours, faire des marionnettes devient l'activité très demandée et les petites histoires jouées (seuls ou devant les autres) se multiplient.

Les premières histoires sont surtout reprises de Guignol, puis viennent des contes repris et des histoires inventées. Claude a ramené ses marionnettes en classe, mais elles ne sont plus suffisantes (elles se limitent à 4 personnages).

Les enfants utilisent un castelet de fortune (non satisfaisant).

Le besoin de construire de nouveaux personnages apparaît. Commence alors la fabrication de marionnettes (en carton, en plâtre, en bobines de fils...) et d'un castelet plus fonctionnel et plus grand (certaines histoires comptent 6 personnages et 6 enfants).

Les marionnettes se construisent au gré des besoins, mais ne sont guère solides. Je propose d'en construire en plâtre à modeler peint et vernis et de faire des habits plus solides.

Les histoires évoluent, le répertoire aussi: des contes (Blanche neige - Guignol, toujours - histoires inventées mettant en scène des personnages nés de l'imaginaire).

Une pièce de Guignol est jouée devant une autre classe et c'est un peu un échec (le "trac").

Plus de 2 semaines que les marionnettes vivent avec nous. Une histoire de Guignol est reprise dans le petit journal: NOS HISTOIRES Valérie joue à la poupée avec les marionnettes.

A tel point que Fatima rouspète: "On fait presque plus que ça". Il est vrai qu'il reste peu de place pour les autres activités! Pourtant, même si Fatima râle, même si André et Olivier préfèrent d'autres activités, même si le Journal, le colis des correspondants prennent du temps, même si... les marionnettes continuent à envahir la classe, les préoccupations et le plan de travail quotidien. Il faut faire des groupes, organiser des spectacles, améliorer, réparer les marionnettes. Nouredine, jusque là n'en faisait pas plus que les autres. Puis il annonce qu'il va préparer un grand spectacle! Il prépare chez lui surtout et un matin il présente l'amour de 2 marionnettes et la naissance d'un bébé qui sera abandonné.

Une histoire courte mais qui impressionne et fait rire:

"un homme fait l'amour avec une femme, une boîte en carton apparaît: c'est le bébé qui est dedans"

Une discussion s'installe et critique l'histoire:

"des marionnettes ne font pas de bébés"

"il faut 9 mois pour que le bébé vienne..."

"il faut qu'ils soient mariés"

"c'est pas rigolo"

Nouredine défend son histoire. Il va la refaire en mieux et demande une partenaire. Fatima veut bien et sera la femme, Nouredine l'homme et le bébé.

Valérie aidera à présenter, José s'occupera de la musique.

Durant une semaine c'est la préparation qui donnera la pièce ci-après. Plus tard Nouredine et Fatima feront une cassette des dialo-

gues pour seulement faire le jeu des marionnettes, sans avoir le souci de parler en même temps.

## II. LA PIÈCE DE MARIONNETTES

### Les personnages:

Présentatrice : Valérie P  
 l'homme : Nouredine H  
 la femme : Fatima F  
 le bébé : Nouredine B

### La musique:

responsable: José  
 Il baisse et augmente le son entre les parties parlées et les parties sans paroles.  
Air choisi: Gavotte des montagnes du groupe Folk KOUERIEN

Texte et dialogues :	Scènes et jeux :
P: Un homme et une femme vivaient ensemble: ils veulent se marier.	Rideau fermé
	Le rideau s'ouvre L'homme et la femme apparaissent en marié et mariée (cravate, chapeau et voile blanc). Ils dansent. Rideau fermé
H: Je suis content d'être marié avec toi. F: Je resterai toujours avec toi. P: Les amoureux sont heureux. F: Et si on faisait un bébé. H: Je veux bien, mais sans faire... d'enfant. F: Pourquoi ? H: Parce qu'il fera des bêtises et se sauvera tout le temps.	Rideau ouvert Face à face Ils s'embrassent Face à face
	Ils font l'amour L'homme est sur la femme et ils dansent doucement.
H: C'est bien de faire un bébé. F: Je crois que je suis enceinte. H: Tu vas avoir un bébé ? F: Oui. On l'appellera comment ? H: On l'appellera Bébé.	
P: 9 mois plus tard... B: Ouin...ouin...	Rideau fermé
	Rideau ouvert Le bébé apparaît (petite marionnette) couché dans une sorte de berceau décoré. De chaque côté: le père et la mère.
P: Il est beau ! M: Oh oui ! Il va manger et on va le coucher.	Les marionnettes dansent en bougeant le berceau.



P: 9 mois après ils divorcèrent.	Rideau fermé
	Rideau ouvert Les marionnettes saluent et partent, chacune d'un côté du castelet.

Cette pièce a été jouée : - une fois en classe;  
- une fois lors d'un goûter commun avec la classe de Perfectionnement des Petits.

### III. MARIONNETTES, EXPRESSION ET TRANSFERTS.

Sans tenter une quelconque analyse sur le terrain de la psychologie j'aimerais poser quelques pistes de réflexion. Nouredine transpose une partie de sa vie dans le jeu des marionnettes, comme chacun des enfants peut le faire, à différents niveaux et dans d'autres types d'expression (théâtre, dessin, textes...).

Je parle surtout de Nouredine, puisqu'il s'agit de son histoire au départ.

Nouredine a 11 ans cette année là. Il est en placement familial, dans l'attente de retrouver sa famille. Il construit sa vie dans un univers tantôt d'opposition à tout et aux autres, tantôt de création, aides, apports. Un jour il se sauve et laisse des messages... pour qu'on le retrouve dans une maison abandonnée sur le plateau de Vitry. Le midi, il fait un détour chez le Monsieur aux lapins qui vit dans une cabane en bois, sur le même plateau de Vitry. Ce plateau, est un immense terrain vague, avec des vestiges de cultures et des jardins populaires. Un jour Nouredine amène un chat en classe et se chargera de l'élever et de le faire accepter par l'école (un chat abandonné dit-il). Nouredine dit qu'il est "placé" parce qu'il travaille mal et fait des bêtises.

Ses histoires sont peuplées d'enfants abandonnés qui souvent trouvent une "belle famille". Il s'entend bien avec Fatima, une fille calme qui sera intégrée au C.E.2 la rentrée suivante (elle avait le handicap de la langue). Fatima pourtant ne se laisse pas faire. Elle a de l'influence sur Nouredine, elle le sécurise aussi.

Quand Nouredine a eu terminé son histoire jusqu'au bout, avec un grand perfectionnisme, il a traversé une période de forte agressivité et de destruction en classe. Les colères furent fréquentes durant deux semaines. L'activité marionnettes avait-elle déclenché quelque chose? ou bien était-ce le vide soudain pour lui?

Il réclame du "vrai travail" toute la journée (orthographe, opérations...) et ne le fait pas.

**"Il faut que je travaille, pour retourner chez moi"**

Puis, un après-midi, Nouredine éclate, renverse sa table, hurle et va casser des objets qu'il a faits en classe, déchire des dessins et détruit **SES MARIONNETTES**. Le lendemain il décide de réparer les dégâts; les autres enfants n'étaient pas contents...

Il répare, reconstruit, sauf ses propres productions...Puis il devient peu à peu le Nouredine constructif, amusant.

Un soir, plus tard, il me dit: "De toute façon, je ne retournerai pas chez moi, jamais..."

J'ai perdu Nouredine de vue, depuis. La cassette enregistrée du dialogue a disparu. Je n'ai jamais su si c'était lui, ou une simple perte. Voilà pour Nouredine et les marionnettes.

L'activité a continué de fonctionner, avec des moments forts et des moments creux. Mais il faut dire que l'histoire de Nouredine est longtemps restée dans nos têtes.

UNE HISTOIRE DE GUIGNOL JOUEE DANS LA CLASSE.

Cette histoire, inventée, a été éditée dans le journal de la classe:  
"NOS HISTOIRES"

La pièce commence:

François: Bonjour, mesdames et messieurs.  
(le présentateur) Nous allons vous représenter une grande pièce.  
Voici les personnages. (ces derniers se présentent)

le gendarme: "Vous n'avez pas vu Guignol? je veux lui parler!"

Polichinelle: "Mais si, c'est mon ami, il vient juste de partir!"

le gendarme: "Ha ! ha !!"

le Père Noël arrive: "Bonjour, je vais apporter des jouets aux enfants. Mais chut..."

le fils: "Je vais avoir beaucoup de cadeaux".

le gendarme: "En tout cas n'apportez pas de cadeaux... à GUIGNOL. Je le crois capable de vous faire quelque petite farce".

la grand-mère: "Dites, Monsieur le père Noël, où sont les cadeaux pour mes petits enfants?"

le Père Noël: "Je ne peux rien dire, car c'est pour Noël !!"

(Tout le monde sort. Guignol arrive avec le père Noël. Le gendarme est caché.)

Guignol: "Oh, qu'ils sont beaux, mes cadeaux !!"

le Père Noël: "Ils ne sont pas pour toi !!"

le gendarme: "Tiens Guignol, voilà un beau cadeau !"  
(en criant) (il lui donne un coup de bâton)

Guignol: "Oh, merci monsieur le policier."  
(le gendarme se retourne et Guignol lui donne un coup de pied)

Témoignage d'une expérience de marionnettes  
en classe de perfectionnement à Vitry sur Seine (94)  
classe de Michel Fèvre Ecole Paul Langevin  
94400 VITRY sur SEINE





# 5. LA SORCIÈRE DE LA RUE MOUFFETARD

du conte écrit  
à la pièce de théâtre  
pour Marionnettes.

## POINT DE DEPART :

Saïda nous présente un jour une histoire qu'elle vient de lire :  
"La sorcière de la rue Mouffetard" de P. GRIPARI (Folio).

Présentation racontée. Les histoires de sorcières ça plaît toujours et Saïda se débrouille bien maintenant: l'histoire est très appréciée !

C'est la fin de l'année; quelques jours après nous décidons de monter une pièce de marionnettes pour présenter le jour du goûter (jour fâste !... nous invitons les enfants qui seront dans notre classe l'a prochain ainsi que la bibliothécaire avec qui nous avons des relations très suivies ).

L'histoire choisie sera celle présentée par Saïda.

## LA MISE AU POINT :

- .Chaque jour, une équipe de deux enfants (groupe des grands) prépare une séquence et la présentation en la lisant cette fois.
- .Ils s'aident d'une fiche guide que j'ai préparée et qui a pour but de mettre en évidence les points importants de l'histoire.

exemple de fiche guide :

### 1. pages 19 et 20

- Que doit faire la sorcière pour devenir jeune et jolie ? p. 19
- Elle apprend cela :
  - 1.dans un livre
  - 2.dans un journal
  - 3.c'est une amie qui le lui dit. p. 19
- Que demande-t-elle à Nadia ? p. 20
- Pourquoi ? p. 20

- .Après la présentation nous discutons des possibilités ou non de transposition théâtrale (cf. problèmes de scénario).
- .Parallèlement nous préparons les marionnettes: pour aller plus vite (car le temps nous est compté avant les vacances) nous reprenons des têtes déjà faites que nous repeignons et modifions par des accessoires.
- .Il s'agit de marottes (et non de marionnettes à fils). Une tête en papier mâché (bandelettes) emmanchée sur un tourillon que l'on tient d'une main (l'autre main pinçant le vêtement et simulant la main du personnage).

**PROBLEMES DE SCENARIO :**

Nous avançons ainsi :

- présentation d'une séquence;
- discussion;
- jeu... critiques... modifications,  
sans enregistrement pour l'instant car :  
.plusieurs options sont souvent possibles pour chaque sé-  
quence;  
.ces options peuvent modifier ou, inversement dépendre de  
la séquence suivante... en ne perdant pas de vue que la  
pièce ne doit pas être trop longue... trop embrouillée.

Il nous faut une vue globale de la pièce pour choisir.

Nous nous heurtons d'autre part à des problèmes de transposition de l'histoire: la sorcière se multiplie pour jouer les marchandes dans plusieurs boutiques à la fois... or, le temps nous manque pour réaliser plusieurs marionnettes de sorcières... avec regret nous abandonnons. Nous simplifions le scénario: Une seule sorcière.

Autre exemple: la sorcière enferme la fille dans le tiroir-caisse... tiroir-caisse qui, à la fin, est jeté à la tête de la sorcière par un marin de passage ! Après essais, il apparaît bien difficile d'enfermer une marionnette dans un carton (on voit trop le bras de l'enfant qui la manipule..."ça fait pas vrai!")...bien difficile pour une marionnette (!) de prendre ce carton et de le cogner à la sorcière... l'histoire est modifiée ainsi :

- la sorcière enferme Nadia dans l'arrière-boutique (coulisses du castelet),
- Nadia crie... son frère arrive et assomme la sorcière à coup de guitare puis il la délivre. (le personnage du marin est supprimé... pour cause de longueur).

Les enfants ont ainsi pris conscience de la difficulté de transposer point par point une histoire au théâtre.

Tout à fait par hasard nous avons trouvé aussi la transposition de cette histoire en B.D. (dans un N° d'Okapi): les comparaisons furent très intéressantes... La B.D. était plus fidèle à l'histoire que notre pièce...etc...

**L'ENREGISTREMENT :**

Il prendra une après-midi. Pas de problèmes particuliers si ce n'est d'avoir à prendre plusieurs fois chaque intervention du fait des difficultés de langage des enfants. J'enregistre le plus souvent pendant que les enfants jouent réellement.

**LES REPETITIONS :**

Nous répétons plusieurs fois...les enfants changeant de rôle: ça leur plaît...et c'est une assurance en cas d'absence le jour de la première.

**LA PREMIERE :**

Elle produit un gros effet sur les invités qui rient de bon coeur ! La classe entière est très fière...

" Les autres y font pas des pièces comme nous hè ! "

**...ET PEUT-ETRE DES REPRISES !**

Cette rentrée les anciens ont tenu à la rejouer... nous allons tenter de la présenter à d'autres classes...

Bonjour les enfants !  
 .....  
 Je suis la sorcière de la rue Mouffetard !  
 .....  
 Ecoutez ce que j'ai lu  
 dans mon grand livre de magie...  
 .....  
 "Madame, vous qui êtes vieille et laide,  
 vous deviendrez jeune et jolie...  
 Et pour cela mangez une petite fille  
 à la sauce tomate.  
 Attention, le prénom de cette petite fille  
 devra commencer par la lettre N."  
 .....  
 Maintenant je vais chez l'épicier  
 acheter une boîte de sauce tomate.  
 .....  
 Bonjour M. Saïd !  
 Bonjour Madame !  
 Ah ! C'est votre fille ?  
 Oui, elle s'appelle Nadia.  
 Nadia ? Oh, ça m'intéresse,  
 n'est-ce pas les enfants ?  
 .....  
 Je voudrais une boîte de sauce tomate...  
 C'est pour manger Nadia !  
 Comment Nadia ?  
 Je voulais dire des spaghetti !  
 Si vous en voulez aussi, j'en ai.  
 Non, non, j'ai déjà Nadia !  
 Comment Nadia ?  
 Je voulais dire, j'ai déjà des spaghetti !  
 Tenez, voici votre boîte.  
 Merci, au revoir M. Saïd.  
 Au revoir Madame.  
 .....  
 Maintenant, comment faire pour attraper Na-  
 dia?... Ah ! j'ai une idée! je vais me faire  
 passer pour une bouchère !  
 .....  
 Bonjour Madame !  
 Bonjour ma petite! Qu'est-ce que tu veux ?  
 Je voudrais un poulet.  
 Zut ! J'ai de la viande !  
 Tant pis ! ça sera pour une autre fois !  
 Cette fois je vais vendre des volailles.  
 .....  
 Bonjour Madame.  
 Bonjour ma petite. Qu'est-ce que tu veux?  
 Je voudrais... du poisson !  
 Et zut et zut... et flûte ! J'ai du poulet !

La sorcière seule en  
 scène.

Musique: plage "les  
 clowns" du disque :  
 "Imaginations pour  
 l'exp. corporelle"  
 (UD 30 1241).

Musique

Musique...elle sort.

M. Saïd, Nadia...  
 et arrivée  
 de la sorcière.

(dialogue entre elle  
 et M. Saïd)

La sorcière sort; les  
 2 autres personnages  
 aussi.

Retour de la sorcière.

Musique

entrée de Nadia.

Nadia repart.  
 (fond musical)

Retour de Nadia

Tant pis ! ça sera pour une autre fois !  
Au revoir Madame.

Cette fois je vais vendre du poisson !  
.....

Bonjour Madame.

Bonjour ma petite, qu'est-ce que tu veux ?

Je voudrais... des haricots verts !

Zut ! et j'en ai marre ! je t'enferme !

Au secours ! Au secours ! Délivrez moi !  
.....

Bonjour ! Je suis Bachir.  
Je cherche ma soeur.

Madame, vous n'auriez pas vu ma soeur  
par hasard ?

Non ! Non !

Oui, oui ! je suis là ! délivre moi !  
Je suis dans le tiroir-caisse !

Menteuse ! (à la sorcière)

Cette fois-ci elle ne bouge plus !

Nadia, Nadia ! Où es-tu ?

Je suis là,  
Je suis là ! dans le tiroir-caisse !  
Viens me délivrer !  
.....

Au revoir, les enfants !  
A bientôt !

Et surtout...méfiez-vous des sorcières !

Sortie de Nadia,  
sur fond musical.

Retour de Nadia.

Bruits divers...

Bachir donne  
des coups de sa  
guitare à la sorcière.

Sortie de Bachir...  
qui revient ensuite  
sur scène avec Nadia.

Fond musical.

classe de Perf., J.C. Saporito  
Ecole Jules Ferry, 06 NICE

lino gravé  
Collège d'Ottmarsheim



# 6. LES PIRATES (théâtre d'ombre)

## POINT DE DEPART :

La TV, des dessins, un texte.

La télé !! Un film sur les pirates et autres flibustiers qui a sévi un soir... film que tous ont suivi... d'où une explosion de dessins le lendemain et les jours suivants: pirates, vikings, les uns et les autres se mélangeant, s'étripant à grands coups de sabres et de pétoires...

Et voilà un texte d'Olivier :

Les vikings se sont battus  
avec les pirates.

Les pirates ont gagné : ils ont pris leur trésor  
et ils l'ont caché dans une île.

C'est l'obsession ! Il n'y en a plus que pour les pirates... j'ai vraiment l'air fin moi, avec mes sondages de niveaux scolaires. (c'est la rentrée)

Bon, c'est entendu ! Alex. se charge d'aller à la bibliothèque du quartier pour emprunter des livres sur le sujet.

Nous voilà plongés dans les livres. On regarde, on lit (quand on peut), on présente aux autres... on remarque au passage que pirates et vikings n'ont pas pu s'entretuer (quel dommage!): ils ne vivaient pas à la même époque.

...Et je propose aux enfants de monter un spectacle d'ombres: en dix minutes nous ébauchons les grandes lignes du scénario :

- BARBE-NOIRE
- les pirates attaquent un bateau
- ils vont cacher le trésor dans une île
- la tempête engloutit le bateau

Ouf! la morale est sauvée!

## CREATION MANUELLE :

.1 la tête de Barbe-Noire	découpées dans du carton à chaussures à
.2 bateaux	l'aide de cutters et ciseaux, percées de
.1 île	"fenêtres" "colorées" par du papier soie
.3 silhouettes de pirates	ou cristal.

Mourad, enfant fraîchement arrivé d'Algérie et qui parle très peu, se révèle un véritable artiste! De l'avis unanime c'est le meilleur! C'est lui qui est chargé de dessiner les bateaux...  
On aura droit à son premier sourire !

En une séance les silhouettes sont prêtes... jouons maintenant !

## LE JEU THEATRAL :

Première séance, mise en confiance... c'est bien sûr les anciens qui se lancent d'abord. Alex. passe derrière l'écran avec la tête de Barbe-Noire :

"Je vais vous raconter une histoire d'un pirate...  
de Barbe-Noire... je fais peur... je suis méchant..."

Puis c'est au tour de Didier :

"Grr... Ah ah ah... je suis un pirate !... "

Tous se prennent au jeu... Mourad s'esclaffe ... Valérie (très timide) se fera bien prier pour passer à son tour mais elle osera dire relativement fort quelques mots soufflés par Céline (nouvelle mais qui est déjà bien dans le coup!)

On discute: qu'est-ce qu'il faut améliorer ?

- Parler plus fort
- Les personnages s'envolent (ce sont les anciens qui se souviennent de nos préoccupations passées).

Il faut encore s'entraîner !

Tandis que certains restent dans la salle (côté spectateurs) nous passons derrière l'écran pour déplacer les silhouettes.

On détermine un repère horizontal sur l'écran: ce sera le sol, la mer. Tous repassent pour faire évoluer les personnages: attention, les pirates ne doivent ni s'envoler... ni descendre sous terre !

#### L'ENREGISTREMENT :

Nous jouons la pièce par tableaux successifs en enregistrant tableau après tableau. Les séquences d'enregistrement sont ainsi plus courtes, plus proches du jeu spontané.

On joue, chacun présentant sa version que l'on discute, adapte. Il y a donc tâtonnement individuel en liaison avec un tâtonnement de groupe. C'est la partie la plus longue.

On enregistre ensuite.

Certains peuvent venir au magnéto sans le support du jeu.

D'autres ont besoin de jouer, d'être en situation pour s'exprimer au mieux. Je tiens alors le micro près de l'écran tandis qu'ils rejouent.

La difficulté principale est ici. La grande majorité des enfants ont de gros problèmes de langage et l'enregistrement d'une courte phrase, même répétée, est souvent pour eux un dur effort.

#### LES BRUITAGES :

La musique est repiquée dans un disque (cf. scénario)

J'ai fait écouter sur une face les débuts de chaque morceau et nous avons choisi de retenir les deux préférés.

**Le bruit des vagues:** les enfants soufflent en imitant la mer.

**La tempête:** ils soufflent plus fort et dans des verres de plastique, et on froisse du papier journal... le tout accompagné de cris divers !

#### LES EFFETS DE COULEURS :

Un rectangle de carton percé de plusieurs fenêtres colorées (rouge, jaune, vert, bleu, orange, violet) permet de projeter sur l'écran des fonds divers.

#### AUTRE EFFET :

Khaled observe la différence de taille et de netteté des figurines suivant qu'on les colle à l'écran ou qu'on les en éloigne. On se servira de ce procédé dans le 1<sup>o</sup> tableau (Barbe-noire) pour dramatiser.

MUSIQUE:

Cf. "Métamorphoses"  
 (Unidisc UD 301243)  
 extraits de "ébullition".....  
 .silhouettes de Barbe-noire  
 et de bateaux.  
 Musique.....

Musique.....  
 .1 bateau sur l'écran...  
 .Projection de couleurs  
 Bruitage: la mer  
 (ils soufflent dans des verres..  
 Arrivée du bateau des pirates  
 bruits divers  
 changement de couleurs rapides  
 .....

.....  
 la mer (cf. ci-dessus)  
 Décors: l'île, le bateau  
 qui accoste.....

Nouveau morceau de musique:  
 même disque , plage "Amazonie"  
 .Silhouettes de pirates  
 qui avancent dans la jungle;  
 .fond de couleur verte.....

On obscurcit l'écran (quelques  
 secondes) pour le changement de  
 décors.  
 Décors: à nouveau l'île et le  
 bateau qui la quitte.  
 Bruit: la mer.....

Bruitage: froissement de jour-  
 naux, la mer (en soufflant plus  
 fort), cris divers !  
 Couleurs: variées.

Le bateau s'agite et disparaît  
 vers le bas...

"On va vous raconter une histoire  
 de pirate."

"Ah ! Ah ! je suis le méchant  
 pirate...  
 Le méchant pirate Barbe-noire !  
 Ah ! Ah ! Ah ! Ah !"

"Un bateau espagnol chargé d'or  
 a quitté l'Amérique..."

"Les pirates ! Les pirates !  
 Au secours ! Au secours !  
 Le bateau coule !

"Ah ! Ah ! Les pirates ont ga-  
 gné !"

"Les pirates vont cacher leur tré-  
 sor dans une île."

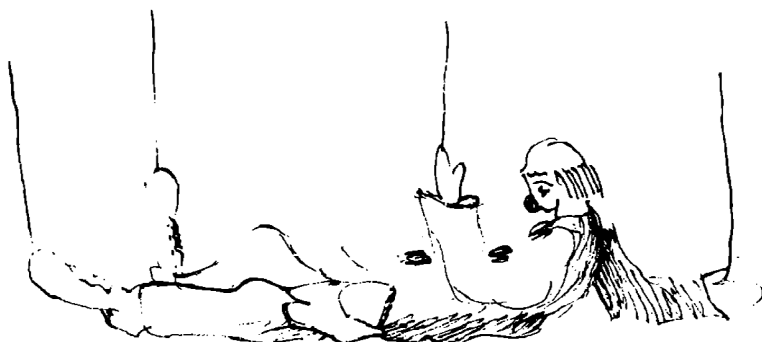
"Ensuite, le bateau repart."

"Mais la tempête arrive !"

"Au secours ! Le bateau coule !"

"On n'a jamais revu  
 les pirates !"

C. de P. Ecole Jules Ferry  
 Jean-Claude SAPORITO - 06 NICE



# 7. LES MARIONNETTES ET NOUS

Le temps est révolu où théâtre de marionnettes signifiait seulement théâtre de foire, sommaire, de mauvais goût, destiné de préférence aux enfants et au peuple, c'est-à-dire au public de condition inférieure. On peut, au contraire, tenir pour acquis aujourd'hui, le droit de la marionnette d'être considérée comme un art majeur, égal en dignité avec ces grands moyens d'expression que sont par exemple le théâtre, le mime ou la danse. C'est là justice si l'on pense au pouvoir d'envoûtement que possèdent ces comédiens de bois et de chiffons lorsqu'ils sont manipulés par des mains expertes et une connaissance approfondie de leurs ressources propres.

Mais enfin, d'où vient donc ce pouvoir de fascination que les marionnettes savent exercer sur nous ? Quel est le secret de leur charme, d'où leur vient cet empire qui les rend capables de mobiliser à leur service des artistes professionnels ou amateurs et qui fait courir vers elles, dans les spectacles ou les festivals, un nombre toujours plus grand d'adultes émerveillés ?

J'isolerais, à titre d'hypothèses provisoires, cinq éléments de réponses possibles à cette question.

1/ D'abord, il faut oser dire que la marionnette est sans doute avant tout un objet **métaphysique** (mais oui, parfaitement!). Ceci est particulièrement net dans le cas de la marionnette à fils mais reste vrai pour les autres formes de marionnettes. La marionnette tenue verticalement par des fils qui la relie à un manipulateur invisible qui l'anime (c'est-à-dire étymologiquement, qui lui donne une âme, la rend vivante) est en quelque sorte une représentation archétypique de la condition humaine.

Au début du Chant VIII de l'Illiade, Zeus établit sa supériorité sur tous les autres dieux par le fait qu'il est le seul à tenir dans sa main la corde d'or par laquelle il tient et manipule l'humanité entière. Platon (Les Lois, I, 644 d) reprend la même image appliquée à l'homme en proie à des désirs contradictoires et qu'il dépeint comme une marionnette sollicitée par des fils qui la tirent en des sens contraires et il invite le sage à n'obéir qu'au fil d'or de la Raison. L'historien des religions Mircea ELIADE a d'autre part montré la persistance, dans les religions anciennes, de cette image, en particulier en Inde, en Chine, en Irlande et dans l'ancien Mexique. Dans l'antiquité grecque, l'image mythique des Parques filant des destinées individuelles jusqu'à l'heure de la mort où elles tranchent le fil de vie, reprend un symbolisme voisin.

Dans tous ces cas, la **corde** apparaît comme une **image-clé** qui exprime l'ambivalence de la condition humaine. Elle est ce qui relie l'homme au Ciel, à son Créateur, à l'**Urgrund** cosmique dont il tire sa subsistance et sa vie. Mais elle est aussi ce qui manifeste sa dépendance à l'égard de ces mêmes puissances dont il tire son existence. Ainsi la corde a-t-elle été comprise, dans les couches les plus profondes de la mémoire collective, à la fois comme le symbole d'une situation privilégiée qui serait celle de l'homme (être rattaché au dieu) et comme celui de sa condition pitoyable et tragique d'être dépendant, conditionné, prisonnier de ses limites, de son passé, de ses actes. Il est sans doute permis de penser que c'est cette vieille image, cet archétype, ce noyau symbolique archaïque que les marionnettes viennent réveiller et faire vibrer en nous comme un écho lointain.



2/ La prouesse que réussissent aussi les marionnettes, c'est de nous introduire d'un coup dans le pur monde du signe. Car le monde de la marionnette n'est pas le monde de la réalité. Ou plutôt, c'est un monde dont la réalité n'est pas réaliste. Rien ici n'est "vrai", tout est simplification, schématisation, déformation expressive, tantôt dans le sens de la plus grande simplicité (épurer, éliminer les détails superflus, aller à l'essentiel), tantôt dans celui d'une exagération volontaire (accentuation des formes, des visages au service d'un caractère ou d'une idée), jamais dans celui d'une copie du réel. La parole elle-même est presque toujours superflue. C'est une facilité que l'on se donne mais elle n'appartient pas vraiment à l'essence de la marionnette. Son être véritable c'est la forme, le geste et le mouvement. On connaît le mot de Claudel: "*La marionnette ce n'est pas un acteur qui parle, c'est une parole qui agit*".

On peut dire aussi qu'avec la marionnette se trouve poussé à son maximum l'écart qui existe entre l'intention expressive et les moyens de cette expression. Vouloir exprimer à partir d'une poupée de bois ou de chiffon vaguement articulée, toutes les nuances des sentiments humains relève d'un pari absurde. Et pourtant le miracle se produit. Le contact s'établit, un message passe même si les voies de son cheminement sont d'une toute autre nature que celles d'une imitation pure et simple de l'humanité. C'est la voie du signe, de l'équivalent symbolique. En réalité, c'est une communication qui s'établit, dans laquelle l'indigence expressive des poupées contraint le spectateur à venir, sans qu'il s'en rende compte, au secours de la marionnette, suppléant à ses manques, complétant par anticipation les carences du geste et du mouvement. Plus que dans aucun autre spectacle, à cause même de l'inertie des figures, le spectateur d'un spectacle de marionnettes est un spectateur actif. Ce qu'il ne peut pas voir, il l'imagine et finalement il croit l'avoir vu. Paradoxalement, la fascination qu'exerce la marionnette est en raison inverse de son pouvoir expressif.

D'ailleurs la contre-épreuve de ce que j'avance ici est facile à faire. Qui n'a jamais éprouvé cet étonnement presque déçu lorsque, après un spectacle, il s'approche des marionnettes rendues à leur immobilité. Elles qui, un instant auparavant, faisaient rire et pleurer, voici qu'elles lui apparaissent vides, privées d'expression, sombres, presque laides. C'est donc bien que leur sortilège n'était pas en elles seulement mais plutôt dans ce pouvoir qu'elles ont d'émettre des signes que nous tissons ensuite en signification. "*Le paradoxe de la marionnette*, disait déjà A.C. GERVAIS, *c'est de nous découvrir plus largement la vie parce qu'elle est en bois et de nous obliger à lui donner une réponse parce qu'elle est muette*". La magie du spectacle n'a pas d'autre secret.

3/ Il y a dans les bons spectacles de marionnettes des moments particulièrement intenses. Soudain la pantomime qui avait commencé sur un éclat de rire se fige et s'achève en son contraire. Les rires cessent brusquement et nous sentons que se bloque au fond de notre gorge une émotion que nous cherchons à contenir. Je songe par exemple au célèbre Pierrot de Philippe Genty qui détache un à un les fils qui le relient à son manipulateur, sans s'apercevoir que cet élan d'indépendance absolue est aussi sa perte. Et nous voyons alors, peu à peu, la vie se retirer de lui à mesure qu'il croit gagner sa liberté. Il se fait alors, dans le public, un silence impressionnant, car la marionnette vient d'atteindre en plein cœur le mystère de la condition humaine qui tient d'abord à sa fragilité. Avec la marionnette, sans qu'il le sache toujours, le spectateur engage ainsi une sorte de dialogue avec lui-même et avec son propre mystère... Le monde des marionnettes se présente comme une analogie de la condition humaine, c'est pourquoi le rire et la peur, les larmes et le dérisoire qui en sont le chiffre s'y trouvent toujours en terrain d'élection. En tout cas, il me semble qu'on ne peut pas aimer les marionnettes et mépriser les hommes. Elles sont la revanche du sourire sur le tragique de la vie.

4/ Les marionnettes gardent aussi du long dédain dans lequel elles ont été tenues un caractère particulier qui contribue à leur pouvoir de fascination. Par rapport au théâtre d'acteurs et à ses prétentions, elles resteront toujours marquées d'un caractère de marginalité. Si nous restons fidèles aux marionnettes nous affirmons du même coup notre solidarité avec leur "différence". Au fond nous appartenons au même monde. Aimer les marionnettes veut donc dire que nous ne serons jamais tout à fait des gens "sérieux", elles nous préservent de l'esprit de sérieux, du goût pour la respectabilité et les décorations, de la facilité des conformismes plats et ennuyeux.

Par l'habitude qu'elles nous donnent de ne pas prendre trop au sérieux la réalité, les marionnettes sont aussi nos maîtres. Et il n'est pas interdit de penser qu'un enfant habitué à ne pas prendre trop au sérieux la réalité du monde tel qu'il est, qui aime à la dépasser, à s'amuser avec des idées inutiles ou loufoques, celui-là, devenu adulte, aura plus d'indépendance d'esprit face aux idées toutes faites, aux réputations établies, plus d'imagination pour inventer un monde moins bête et remettre en question les pesantes évidences du bon sens.

5/ La marginalité des marionnettes est donc aussi un peu ce qui leur confère leur liberté. C'est même leur liberté de parole qui a, de tout temps contribué à leur garder une audience populaire. Il faut se rappeler qu'historiquement les marionnettes ont très souvent servi de porte-parole à la contestation sociale ou politique toutes les fois que son expression directe était réprimée. Guignol ou Karageuz étaient ainsi la voix tolérée des opprimés.

Par la réduction qu'elles opèrent par rapport au monde réel, par la prise de distance qu'elles rendent possible par rapport à ses évidences et à ses structures, par leur ignorance des hiérarchies, les marionnettes ont le pouvoir de maintenir vivante en nous cette vertu politique plus indispensable aujourd'hui que jamais à l'exercice d'une vie sociale authentique et juste: la vertu d'impertinence !

Il y a sûrement bien d'autres raisons qui contribuent à expliquer les pouvoirs de fascination de la marionnette. J'en ai isolé cinq, à titre provisoire, pour amorcer une recherche par nature toujours ouverte et à laquelle sont invités à s'associer tous ceux qui aiment les marionnettes, c'est-à-dire tous ceux qui aiment la vie, les symboles et la poésie.



Michel FORGET  
9, rue F. Roosevelt  
68000 COLMAR  
Mars 1981

lino gravé  
Collège d'Ottmarsheim

# bibliographie

## 1/ HISTOIRE - GENERALITES

1. Roger Daniel BENSKY, Structures textuelles de la marionnette de langue française, Paris, Nizet, 1969.
2. Roger Daniel BENSKY, Recherches sur les structures et la symbolique de la marionnette, Paris, Nizet, 1971.
3. Jacques CHESNAIS, Histoire générale des marionnettes, Paris, Bordas, 1947, (épuisé).
4. G. BATY & R. CHAVANCE, Histoire des marionnettes, "Que sais-je ?" N° 845, Paris, Presses Universitaires de France, 1959, 1972.
5. Nadia LEROY, Le Guignol Lyonnais ou Guignol Mourguet, BTJ N° 44, Cannes, C.E.L., 1969.

6. **A. C. GERVAIS**, Marionnettes et marionnettistes de France, Paris, Bordas, 1947, (épuisé).
7. **René SIMMEN**, Le Monde des Marionnettes, Zurich, Silva, 1972.
8. **P. DROIN, N. CHEVALLIER, C. KOBLER**, Les Marionnettes, La Bibliothèque des Arts, Paris, 1980.

## 2/ FABRICATION

9. **Jacques CHESNAIS**, Marionnettes, Courbevoie, Editions "La Flamme", 1936, (épuisé).
10. **Denis BORDAT**, Marionnettes, jeux d'enfants, Paris, Editions du Scarabée, 1962.
11. **Marcel TEMPORAL**, Comment construire et animer nos marionnettes, Paris, A. Colin-Bourrelrier, 1973, (épuisé).
12. **Helen FLING**, Marionnettes, how to make and work them, Dover Publications Inc., New-York, 1973.
13. **Béatrice TANAKA**, Les Trois coups... Paris, Hachette, 1974.
14. **Any LUTHI-AMOS**, La Ronde des marionnettes, Paris, Dessain et Tolra, 1975.
15. **Lothar KAMPMANN**, Théâtre de marionnettes, Paris, Dessain et Tolra, 1974.
16. Revue "Textes et Documents pour la classe": Les marionnettes, N° 122 du 10 Janvier 1974, Paris, INRP.
17. **Henri DELPEUX**, Marottes et marionnettes, Paris, Fleurus, 1976.
18. Revue "CLE INTERNATIONAL", "Théâtre d'enfants" (les marionnettes), 11, rue Méchain, 75014 Paris, 1977.
19. **J. LEGUAY & M. LAYAC**, Les Marionnettes de bois et de chiffons, Paris, Guy Authier, 1977.
20. **Albert BOEKHOLT**, Masques et marottes, Paris, Le Centurion, 1979.
21. **M.-F. MOINY-KUBLY**, Marotte et créativité, CDDP, Charleville-Mézières, 1979.
22. **Ann ROCARD**, Marionnettes, coll. "Manupress", Paris, Dessain et Tolra, 1979.
23. Revue "JEUNES ANNEES" (revue des Francs et Franches Camarades) N° 32 bis, Juin 1979.
24. **Justus REINCKENS**, Marionnetten, coll. Brunnen-Reihe, N° 151, Christophorus-Verlag, Freiburg, 1979.
25. **Ingeborg BECKER**, Savoir faire les marionnettes à fils, Paris, Editions Sélection J. Jacobs, 1979.
26. **René CAILLAUD**, Marionnettes et marottes, Paris, A. Colin-Bourrelrier, 1980.
27. **Kurt SCHREINER**, Puppen und theater, Dumont Buchverlag, Köln, 1980.

28. Madeleine RAMBERT, La Vie affective et morale de l'enfant, Neuchâtel et Paris, Delachaux & Niestlé, 1945.
29. Laurence LENTIN, Comment apprendre à parler à l'enfant, (pp. 57-84: Marionnettes et langage à l'école maternelle), Paris, ESF.
30. Paulette LEQUEUX, L'Enfant créateur de spectacles, jeux d'ombres, jeux dramatiques, Paris, A. Colin-Bourrelle, 1973.
31. Paulette LEQUEUX, Jeux de marionnettes et "bande magique", Paris, A. Colin-Bourrelle, 1973.
32. F. BEDOS, S. MOINARD, L. PLAIRE, Marionnettes et marottes, Méthode d'ergothérapie projective de groupe, Paris, ESF, 1974.
33. J. GUIZ, M. GABLE, R. MEYER, Lecture-Eveil, 7-9 ans, Strasbourg, Istra, 1975.
34. Annie GILLES, Petit Organon pour la marionnette. La marionnette et l'enfant spectateur. La marionnette dans la pédagogie, (3 livrets + 60 diapositives), CDDP, Charleville-Mézières, 1977.
35. Revue "Media", N° 4, Décembre 1978. Dossier: Du théâtre de marionnettes à la pédagogie, Paris, CNDP.
36. Jeanine JOUBERT, La Marionnette et l'enfant, Paris, F. Nathan, 1978.
37. Ursula TAPPOLET, La Poupée au petit nez: la marionnette dans l'éducation, Neuchâtel et Paris, Delachaux & Niestlé, 1979.
38. M. VIOLETTE, G. LAJUDIE, B. BOUTEILLE, A.-L. PRUDAT, Formes animées, marionnettes, théâtre d'animation. Expériences de formation par la création. Documents INEP N° 25. Institut National d'Éducation Populaire, 78160, Marly-le-Roi, 1979.
39. Revue ANIMATION ET EDUCATION (OCCE), N°, 34, Janvier-Février 1980 et N° 37, Août-Septembre 1980, : Dossier: Théâtre d'ombres et marionnettes.

#### 4/ THEATRE D'OMBRES

40. E. COLEMAN & R. BRYAN, Théâtre d'ombres, Paris, Dessain et Tolra, 1974.
41. H. PAERL, J. BOTERMANS, P. VAN DELFT, Ombres et silhouettes, Paris, Chêne & Hachette, 1979.
42. Edouard LIMBOS, Le théâtre d'ombres, Paris, Fleurus, 1978.
43. Françoise et Chérif KHAZNADAR, Le Théâtre d'ombres, Rennes, Maison de la Culture, 1978.
44. Margarethe CORDES, Das Schattenspiel, spiele für bewegliche Figuren, Deutscher Laienspiel-Verlag, Weinheim.
45. J. REMISE, P. REMISE, R. VAN DE WALLE, Magie lumineuse, Paris, Balland, 1979.
46. Olivier PENHOUE, Notre théâtre d'ombres, BTJ N° 198, Cannes, C.E.L., 1981.

5/ SCENARIOS

47. Gianni RODARI, Grammaire de l'imagination, Les Editeurs Français réunis, 1979.

6/ PERIODIQUE

48. PUPPENSPIEL UND PUPPENSPIELER, Zeitschrift für das Theater mit Figuren, (bilingue allemand-français), 2 numéros par an. Abonnements: Zentralstelle Vereinigung Schweizerischer Puppenspieler, Talstrasse 43, CH-4343 Etzgen.

