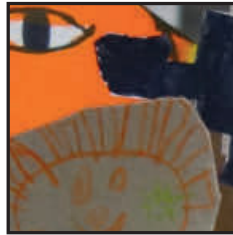
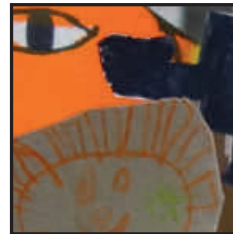
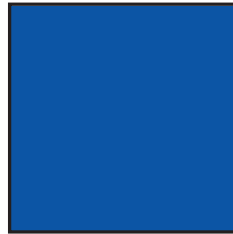
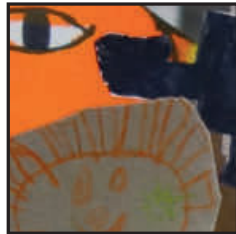


# Derrière un castelet

## Petites marionnettes à gaine



Atelier animé par  
Danielle Keim  
et Pascal Genet



Souhait de mettre en avant la récupération écologique et la valorisation du déchet, du rebut par ailleurs, métaphore de situations humaines de réinsertion.

Chance d'avoir des matériaux rébarbatifs/contrainants qui obligent à s'adapter, à se décoller de son intention première et à inventer en trouvant pratiquement/techniquement des solutions sans trop intellectualiser et à faire ainsi évoluer le projet initial.

### Objectifs visés

- Découvrir la marionnette comme étant autre chose qu'un simple objet de divertissement.
- Dépasser des idées-clichés.
- Faire l'expérience de jouer dans des registres inhabituels qui font appel aux émotions.
- S'orienter vers des jeux plus intimistes, plus subtils, plus ambivalents.
- Lui donner vie et ne pas tomber dans les travers courants de la marionnette bavarde et agitée. « La marionnette est une parole qui agit. »
- Travailler la lisibilité du jeu juste : postures, gestes, déplacements, rythmes, silences, éléments sonores pertinents...
- Expérimenter des situations de jeux simples, explorer toutes les variations autour d'une action simple.
- Vivre une démarche et élaborer les variations et les prolongements possibles.
- Réfléchir au rôle de l'animateur de cette activité.

## Déroulement, propositions

### *Entrée dans l'activité : découverte des marionnettes*

Présentation sommaire de la marionnette à gaine et du castelet

Avant de commencer des exercices systématiques, il faut laisser du temps, pour que chacun puisse s'approprier ce type de marionnette.

Donner quelques consignes de jeu : l'utilisation des coulisses, la tenue et le déplacement de la marionnette, la prise en compte de la profondeur.

### Expérimentation libre

Occuper l'espace de jeu dans toutes ses dimensions : planche servante, profondeur de l'espace, la verticalité, jeux avec les coulisses... Il est intéressant d'aménager un castelet élaboré permettant différents espaces et niveaux de jeu.

Explorer des jeux possibles, à tour de rôle avec plusieurs joueurs à la fois dans l'espace de jeu. À partir d'une consigne donnée et un support musical, se déplacer et occuper l'espace de multiples façons. Ainsi, un régiment militaire qui part à la guerre, qui revient de la guerre ; dans un sanatorium, une promenade hygiénique de tuberculeux en stade terminal ; à l'opéra, un spectacle de ballet classique avec les spectateurs dans les loges ; dans une taverne à bière bavaroise, des convives bien gais ; dans un couvent, un cortège de moines se rendant à l'office, aux caves...

Il est intéressant que les participants échangent souvent leur rôle, même au cours des jeux, pour pouvoir se rendre compte de ce que cela donne. Il faut se méfier de situations injouables comme le match de rugby qui nécessiteraient un vrai travail de chorégraphie pour être lisible.

### *Autre entrée dans l'activité : jeu collectif*

Jeu fondé sur l'attention et l'écoute active. Il demande à ce que tous les joueurs soient en tension pour qu'il n'y ait pas de rupture. Il s'agit, pour le groupe, de s'approprier un geste simple qui va se transformer au cours du jeu. Le meneur lance un geste que les autres vont reprendre. Quand le geste est maîtrisé par tous, le meneur choisit du regard un joueur et il lui fait comprendre visuellement que c'est à lui de prendre le relais. Ce deuxième meneur va transformer le geste de départ – ajouter un élément ou transformer un paramètre. Il ne passera le relais que lorsqu'il sentira que tout le groupe s'est approprié son geste. Il faut donc prendre le temps, choisir des gestes lisibles et simples. Chaque joueur doit être prêt avec un nouveau geste pour que le jeu reste fluide.

### *Jeu : variation autour d'une action simple d'une demi-heure*

Déplacer une boîte très lourde d'un bout à l'autre de la planche servante.

### En jeu, seul

Élaborer, petit à petit, toutes les solutions possibles, les états d'âme qui en découlent et ceci en exploitant les moyens à notre disposition : postures, gestes, déplacements, arrêts et silence,





bruitages... la parole étant à éviter. Il est important d'aller jusqu'à l'aboutissement des gestes, de ne pas les escamoter. Variations possibles : une boîte fragile, légère, brûlante... Se déplacer dans tout l'espace.

Autres actions : attraper, remplir/vider, dévider...

Autres situations de jeu à partir d'un objet : exploiter toutes les utilisations possibles d'un objet ; celui-ci peut-être détourné de sa fonction initiale.

Jouer avec le même objet qui varie de taille : à la taille de la marionnette, à l'échelle humaine et avec une dimension gigantesque.

En jeu à deux (toujours la même consigne)

A aide B : à parité ou l'un des deux est leader.

A freine B : empêche volontairement ou involontairement, croit aider mais gêne...

On peut varier la situation : le panier est dangereux, il contient une charge de nitroglycérine qui peut exploser au moindre faux pas !

Ces jeux peuvent être une activité complète en soi ou devenir des ébauches de futurs scénarios.

### *Travail sur les émotions*

Chacun choisit une marionnette et va explorer pendant un certain temps une relation privilégiée avec celle-ci. C'est un personnage qui est proche car il y a déjà beaucoup d'histoires communes. Il s'agit ici, de jouer des états très « diffus », faire émerger des sentiments vis-à-vis de la marionnette qui peuvent être :

- Dans un registre positif : réconfort, entraide, complicité, remémoration, rêve, confiance ;
- ou une relation négative : agacement, dégoût, dédain, humiliation, rancœur, déception, honte, aveu...

Cette recherche se fait avec l'aide d'un tiers qui tiendra le rôle de metteur en scène. Si certaines personnes le souhaitent, il est possible de montrer le résultat de la recherche.

### *Jeu d'un acteur avec une marionnette*

On se retrouve par deux. Il s'agit alors de déterminer qui sera acteur et qui sera manipulateur. Le joueur-acteur choisit un chapeau qui va induire un profil de personnage. Les deux partenaires décident du type de relation qui les lie ; ce sont deux personnages proches. Les deux personnages étant à parité au niveau de leur force, au départ.

L'histoire est alors à créer.

Le jeu de l'acteur a lieu dedans ou en dehors du castelet.

Un temps d'échanges est possible, ainsi que le jeu.

Pour que la marionnette soit « vivante », il est indispensable que le joueur-acteur capte son regard.



#### Variations possibles

- Le joueur-acteur est aussi le manipulateur ;
- le jeu de l'acteur est défini au départ ;
- la détermination des personnages, du type de relation, du niveau de la relation (à parité, un leader) se fait par choix ou est aléatoire.

#### Attitude de l'animateur

Quand le groupe ou une personne résiste, ne pas se laisser « parasiter » mais l'accepter comme une chose qui peut se passer.

Montrer une attitude de sérénité ; croire que le groupe peut y arriver malgré tout.

Ne pas culpabiliser les personnes, le groupe.

Prendre du recul

Prendre la température du groupe et avoir des solutions de rechange pour débloquer des impasses, donner des défis qui feront office d'« appels d'air » pour le jeu.

Faire attention aux réticences qu'entraîne un premier jeu trop parfait.

L'animateur doit avoir une fonction « d'aiguillon ». Il doit aussi être « bon public » et ne pas rester de marbre et mettre en sécurité pour créer les conditions propices au « lâcher prise ».

#### *Quelques remarques entendues au cours des différents moments de l'atelier*

Des réactions très diverses et très tranchées : une sympathie pour l'objet ou un sentiment d'étrangeté vis-à-vis des poupées-marionnettes.

Il est difficile de laisser sa place à cet(te) autre, de s'effacer pour elle.

Il faut d'abord lâcher prise et se laisser apprivoiser par elle.

Il y a un grand paradoxe à gérer : il y a nécessité d'un engagement personnel fort, de nombreuses barrières à franchir : soi-même, la marionnette, le castelet et à la fois, une maîtrise, une retenue du geste.

Une grande surprise heureuse : « Cela fonctionne ». Le spectateur se laisse prendre à l'illusion de vie et le manipulateur se laisse entraîner par elle.

Le spectateur est très actif : Il est toujours à la recherche de signes pour reconstruire du sens. C'est dur de ne pas se voir, de voir ce que cela donne et c'est également dur de ne pas voir le public. On est très attentif aux réactions sonores.

C'est dur aussi d'être tout seul dans l'espace du castelet, séparé et face aux autres.

Le castelet est-il une aide ? un frein ? une protection, un écran, une barrière ?

Le castelet est-il utile ?

C'est l'espace repéré du jeu : c'est un cadre convenu, contenant et sécurisant.

C'est un piège car il induit implicitement l'idée du spectacle.

Ce qu'on a expérimenté personnellement et ensemble nous laisse à penser que nous n'avons abordé que le « premier cercle » et que l'on est en face de quelque chose qui nous dépasse. ■