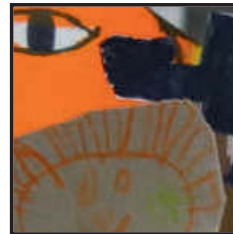


Tout objet tout matériau peut être marionnette



Atelier animé par
Norbert Choquet



Tout objet, tout matériau peut être marionnette. La fabrication doit être rapide car l'important est de jouer, jouer à manipuler, jouer à regarder. La manipulation directe c'est-à-dire sans fil et sans tringle est simple et assez immédiate, instinctive. Il n'y a pas de compétence à avoir. La manipulation directe permet des questionnements sur ce qui est donné à voir (manipulateur ou marionnette), sur le décalage possible entre une intention ; celle du joueur ou de l'acteur, et une perception, celle du regardant, du spectateur. Elle permet aussi différents niveaux de jeu selon l'objectif des joueurs ou de l'animateur ; jouer pour soi, pour le groupe, pour les autres, pour un public.

Déroulement, propositions

Installation

L'atelier se déroule dans la plus grande pièce, celle dans laquelle a été déposé le matériel du regroupement. Les joueurs auront donc à leur disposition toutes sortes de matériaux et d'objets : caisse d'outils, planche, bois, sac de tissus, papiers, tables de jardin, grille métallique. J'installe au milieu de la pièce, plusieurs de ces matériaux en tas : morceaux de mousses, boule de papier, morceau de plastique, sac poubelle.

Première proposition de jeu par groupes de trois ou quatre

Chaque groupe choisit un des objets situés dans le tas au milieu de la pièce. En utilisant ce matériau et un vêtement (un pull ou un gilet), la consigne c'est de « construire » des personnages, animaux, monstres, organismes... en plusieurs tentatives. Il est possible de mettre en jeu le corps d'une ou de plusieurs personnes du groupe ainsi les bras d'un des joueurs passés dans le pull deviennent les bras d'un personnage à tête de mousse. Chaque groupe cherche en même temps dans différents endroits de la pièce. Il est important de « faire vivre » le plus longtemps possible chaque « création » ; trouver des déplacements, des actions particulières : la créature se réveille, marche, saute, glisse, regarde, chasse, mange... Inventer un cri, un son, une manière particulière de communiquer. Il n'y a pas de temps limite annoncé au départ pour cette expérimentation. J'arrête le jeu lorsque chaque groupe peut montrer aux autres trois ou quatre propositions différentes. On montre, on regarde. Présentation devant les autres joueurs de ce qui a été trouvé dans chaque groupe. Il est donné comme consigne à ceux qui regardent d'être attentif au phénomène suivant : quand voit-on quelque chose de différent, de « non-humain » exister ? Pour moi, Il ne s'agit pas de dire si telle manipulation a été bonne ou mauvaise, mais simplement raconter ce que l'on a vu, décrypter les signes.

*Deuxième proposition de jeu :
seul, « fabriquer » rapidement
et jouer avec un personnage/marionnette*

Je propose ensuite un jeu similaire mais individuel. Chaque joueur doit, en se servant de plusieurs éléments (le nombre n'est pas limité à deux et tout ce qui est dans la pièce est utilisable), fabriquer un personnage. Je donne comme consigne supplémentaire que ce personnage doit pouvoir voler « à sa manière ». Chacun fabrique son personnage. Comme pour le jeu précédent, il n'y a pas de temps limite annoncé. Chacun a donc le temps de chercher, d'essayer plusieurs matériaux, de faire vivre plusieurs personnages.

*Troisième proposition de jeu**En groupe de 5 ou 6, en gardant le « personnage » qui vient d'être créé*

Il s'agit pour cette dernière proposition de représenter une histoire connue de tous, soit un conte soit une pièce de théâtre, avec les personnages créés précédemment. Pour commencer, chacun présente son personnage au groupe. Celui-ci choisit ensuite une histoire qui sera jouée par tous ces personnages. Énumération de propositions d'histoires ou de mythes connus avec rappels rapide de contenus et échanges. Il est possible de se servir de tout ce qui est présent dans la pièce pour créer les décors/appuis et « l'espace de jeu ».

Parmi les histoires présentées, on peut noter *Boucle d'or et les trois ours*, *Roméo et Juliette*, *Richard III*, *Le petit Chaperon rouge*. Essais de jeux. On montre, on regarde.

Il s'agit là encore de dire ce que l'on a vu, de décrypter les signes sans juger et d'en discuter.

Échanges, questionnements

Induits par les propositions faites et les consignes d'observation données, les échanges ont porté principalement sur les conditions d'existence de personnages et sur leur degré de permanence, pour les manipulateurs comme pour les récepteurs/regardants. ■