

LES OBJETS PHARES DU MUSÉE

Introduction : QU'EST-CE QUE LA MARIONNETTE ?

O VEICULO

CARTE D'IDENTITÉ

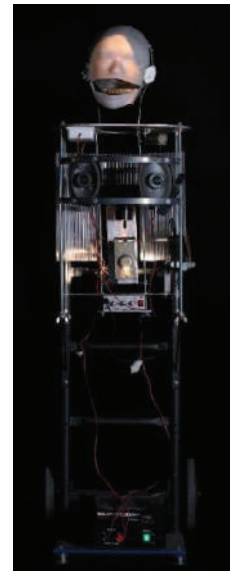
Date de création : 2002

Lieu de création : France

Créateur : Zaven Paré

Matériaux : métal et divers

Technique : marionnette électronique. Elle se manipule par le son et la voix. Une interface permet le mouvement de la mâchoire et le contrôle de sa voix à distance, grâce à un circuit monté à partir d'un émetteur et d'un récepteur, d'un capteur et de haut-parleurs. S'imposait ensuite la nécessité de son déplacement, d'où ses roues et sa manipulation sur charriot. Enfin, un visage est rétro-projeté sur le masque.



Contexte de création : le plasticien et metteur en scène Zaven Paré développe depuis les années 1990 des marionnettes électroniques et de nouvelles interfaces pour manipulateurs. Il conçoit et construit des marionnettes, des automates ou des robots, des objets anthropomorphiques, etc, sous forme de prototypes, de sculptures ou d'installations. Ces créations trouvent leur origine dans la formation plurielle de Zaven Paré. En effet, il a étudié l'art et l'histoire de l'art mais est aussi titulaire d'un post doctorat en robotique de l'université d'Osaka. À travers ses marionnettes électroniques, Zaven Paré interroge les relations entre le théâtre et les technologies numériques. Selon lui : « ce n'est pas dans la cybernétique ni dans la science-fiction que l'on doit seulement chercher certaines de ses origines, mais aussi dans la littérature et le théâtre : dans la liberté, la capacité qu'a l'imagination à vouloir créer des êtres de fiction ». Ainsi « dans la filiation qui fait succéder les robots aux automates et aux marionnettes, la coexistence simultanée de la tradition de la marionnette et de la robotique au Japon m'a permis d'envisager cette nouvelle machine » **(*Voir fiche sur Jujiro Takechi)**.

L'objet : commandé par l'auteur Valère Novarina pour jouer dans son spectacle *La Scène*, ce robot est le clone de l'acteur français Dominique Pinon. Il a été fabriqué à partir des moulages séparés de sa tête et de ses oreilles. Pour le spectacle, l'image fixe de son visage est retro-projetée.

Pourquoi ce nom, O Veiculo ? Parce que « l'acteur ainsi cloné remplit une fonction de véhicule : « il transporte la parole » ».

Contrairement à l'automate, le robot peut être défini comme relevant de la famille des marionnettes car il peut être animé en temps réel. C'est bien un être humain qui lui donne sa vie, lui intime ses mouvements, il n'est pas auto-suffisant et ses réactions ne sont pas programmées.

PISTES D'EXPLOITATION EN CLASSE :

- Travail sur le statut de l'objet, sur le rapport entre l'inerte et le vivant
- Travail sur la place de la technologie dans l'art

LE FOEHN

CARTE D'IDENTITÉ

Date de création : 2008

Lieu de création : Nantes, France

Créateur-trice : compagnie Non Nova - Phia Ménard

Matériaux : sac plastique, une paire de ciseaux, un rouleau d'adhésif,

Technique : marionnette à vent. « Techniquement, huit ventilateurs silencieux créent un vortex d'un diamètre de base de 5m. Ce vortex simple est sans danger pour les enfants. Un simple mouvement dans l'espace provoque une traînée qui modifie la direction du vortex. En utilisant des objets tel un parapluie ou un manteau long et lourd, nous créons des dépressions ou des « trous » d'air qui nous permettent de contrôler les trajectoires des marionnettes sans avoir à les toucher »



© X. Schwebel

Origines : Phia Ménard est une artiste – et non une marionnettiste – qui a choisi un théâtre aux arts associés, où le mouvement prime, pour s'exprimer.

La découverte d'une étude de l'université de Munich montrant les interactions entre les événements météorologiques du vent le « foehn » et les comportements humains avait tout particulièrement interpellé Phia Ménard. Puis ce fut la commande d'une installation sur le thème du « mouvement » pour le Muséum d'Histoire Naturelle de Nantes en octobre 2008 :

« L'absence de courant d'air me faisait défaut. J'installais donc dans la galerie de l'évolution une série de brasseurs d'air silencieux. C'est sous le léger crissement des pelages que je pris conscience que je me trouvais finalement dans un lieu de la représentation de la mort. Le musée devint alors pour moi un cimetière dans lequel je décidais de réintroduire de la vie sous une forme inattendue. Un sac plastique rose lesté se mit donc à circuler parmi les animaux figés, tel un visiteur inadéquat ! De là naquit l'envie d'écrire une forme chorégraphique pour sacs plastiques transformés ».

Ainsi fut conçu *L'après-midi d'un Foehn*. Le titre est un jeu de mots sur la rencontre entre l'œuvre de Debussy « L'après-midi d'un faune », et les marionnettes à vent, le Foehn étant un vent.

Rôle : Phia Ménard offre à nos yeux et à notre imaginaire une « chorégraphie pour une marionnettiste et des marionnettes ».

« De la manipulation des sacs plastique, de leur évolution et leur transformation se développe un rapport de géniteur à marionnette. Ici commence alors l'aventure, nous suivons des rencontres fortuites au gré des phénomènes thermiques, une danseuse étoile naît sous nos yeux... »

PISTES D'EXPLOITATION EN CLASSE :

- Travail sur la matérialité dans l'art, la transformation des objets du quotidien, la place de l'objet et son détournement
- Travail sur la représentation, son rapport au réel, l'importance cruciale du mouvement pour créer l'illusion de vie

JUJIRO TAKECHI

CARTE D'IDENTITÉ

Date de création : 20^e siècle

Lieu de création : Awa, Japon

Créateur-trice : Kenji, Tada

Technique : dite « bunraku »

La marionnette est manipulée par trois marionnettistes à vue. Les manipulateurs respectent une hiérarchie réglée en fonction de leur degré de connaissance dans l'art du *bunraku*. Un maître (au moins vingt ans de métier) tient la tête et la main droite, ses deux assistants tiennent l'un le bras gauche, l'autre (le novice) les pieds de la marionnette. Pour pouvoir être manipulée, la marionnette possède des « contrôles » ou baguettes sur ces différentes parties.



© X. Schwebel

Origines : strictement parlant, le *bunraku* s'appelle *ningyô joruri*, genre né à la fin du 16^e siècle et issu de la réunion de deux traditions : celle des *ningyô*, marionnettes ou poupées et celle du *jôruri*, récit accompagné de la musique du *shamisen*. Le terme *bunraku* n'apparaît qu'au 19^e siècle, du nom du grand marionnettiste d'Osaka, Bunrakuken. Le *bunraku* est interprété par un récitant qui chante tous les rôles, accompagné d'un joueur de *shamisen* à ses côtés. Les marionnettes au rôle important nécessitent 3 manipulateurs, tandis que les figurants ou les animaux sont animés par une seule personne. Les manipulateurs sont en noir, encagoulés, sauf le maître, qui se produit en général à visage découvert et en habit de cérémonie.

Le répertoire, originellement constitué de récit d'épopées et de guerres claniques, s'est très vite élargi dans une veine fantastique ou romantique. Les drames historiques, permettant, sous le couvert de l'Histoire, de relater des récits contemporains, ont également connu une grande vogue.

Les visages des personnages correspondent à des types plutôt qu'à des personnages spécifiques. Les têtes sont laquées et coiffées de perruques très élaborées qui jouent un rôle majeur car dans le Japon ancien, la coiffure permettait de situer immédiatement le rang et la situation sociale d'un personnage.

Rôle : Jujiro Takechi est le héros des *Chroniques illustrées du Régent* (titre japonais : *Ehon taikoki*). Cette pièce raconte les derniers jours de Akechi Mitsuhide (1528-1582; nommé Takechi dans la pièce pour éviter la censure des shogun), le *daimyo* (gouverneur de province) de la période Sengoku qui se rebella contre Oda Nobunaga (1534-1582) pour prendre le contrôle du Japon.

Influences : ce type de théâtre a beaucoup influencé la création contemporaine occidentale au 20^e siècle, notamment Zaven Paré et sa marionnette robot, ou encore la compagnie Houdart-Heuclin.

PISTES D'EXPLOITATION EN CLASSE :

- L'altérité en art, les autres perceptions culturelles, la découverte d'autres aires géographiques (Japon) et d'autres représentations du monde
- Travail sur l'articulation entre le mouvement et le texte, le corps et la voix, dans ce cas différenciés
- Travail autour du texte et du récitant qui dit toutes les voix
- La place et le rôle du spectateur qui est davantage sollicité

KRAFFF

CARTE D'IDENTITÉ

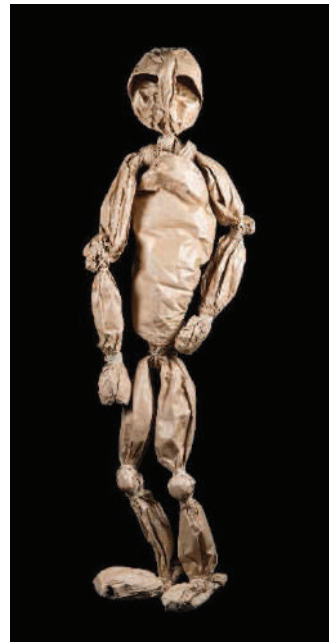
Date de création : 2017

Lieu de création : Lyon, France

Créateur-trice : Compagnie théâtre de Romette – Johanny Bert

Matériaux : papier kraft

Technique : marionnette portée éphémère



© X. Schweibel

Sources d'inspiration: cette création a été inspirée du texte *Sur le théâtre de marionnettes* (1810) de l'écrivain allemand Heinrich von Kleist (1777 – 1811). Au départ, Krafff était une expérimentation, une forme courte née d'une rencontre de du metteur en scène Johanny Bert avec le chorégraphe Yan Raballand. Krafff fait désormais partie du répertoire de la compagnie qui la retravaille et l'ajuste chaque saison depuis la première en 2007.

Création : Pour donner vie à Krafff, cinq interprètes entrent en scène, accompagnés de rouleaux de papier Kraft. « De ces grandes bandes de papier, qu'ils déroulent, plient, froissent, torsadent, nouent, surgit une effigie aux allures humaines, légèrement plus grande que les quatre acteurs qui la manipulent à vue. Le danseur et la marionnette entament alors un insolite pas de deux ».

Extrait de *Sur le théâtre de marionnettes* :

« - Et quel avantage cette poupée aurait-elle sur les danseurs vivants ?

- Et quel avantage ? Avant tout, mon excellent ami, un avantage négatif : elle ne ferait jamais de manières. Car l'affectation apparaît, comme vous le savez, au moment où l'âme (vis motrix) se trouve en un point tout autre que le centre de gravité. [...]

Du reste, me dit-il, ces poupées ont l'avantage d'être antigravitationnelles. Elles ne savent rien de l'inertie de la matière, propriété on ne peut plus contraire à la danse : car la force qui les soulève dans les airs est supérieure à celle qui les retient au sol. [...] Comme les elfes, les poupées n'ont besoin du sol que pour le frôler et réanimer l'envolée de leurs membres par cet arrêt momentané ; nous-mêmes en avons besoin pour y reposer un instant et nous remettre des efforts de la danse, et dont il n'y a rien d'autre à faire que de l'écarter autant qu'on peut. »

L'objet : cette marionnette a été créée spécialement par la compagnie pour le MAM. Elle est par principe éphémère et sera peut-être détruite, comme cela a été le cas pour les autres à la fin de chaque spectacle. Krafff illustre bien le fait qu'il n'y a pas de limites aux matériaux pouvant être choisis pour fabriquer une marionnette et à quel point ceux-ci peuvent lui conférer une grande force plastique.

PISTES D'EXPLOITATION EN CLASSE :

- Travail interdisciplinaire sur le spectacle vivant : danse, théâtre, marionnette, cirque, performance
- Travail sur la relation du corps à la production artistique : sa présence dans l'espace, la performance, le rapport entre l'humain et l'objet, le statut de l'objet
- Travail sur la matière : sa transformation, sa mobilisation matérielle dans et durant l'œuvre ; l'objet et sa transformation comme matériau artistique

Partie 1 - D'OU VIENT LA MARIONNETTE ?

STATUETTE ARTICULÉE DE BRNO II

CARTE D'IDENTITÉ

Reproduction photo et traitement graphique d'une statuette

Date de création : -25 000 ans avant JC

Lieu de création : Brno, République Tchèque

Créateur-trice : inconnu

Matériaux : ivoire de mammouth

Technique : marionnette articulée



© M. Bonfanti

Origines : elle est tenue pour être la plus ancienne statuette articulée connue au monde. Elle se rapproche de la marionnette car elle est composée de plusieurs parties (tête, torse, bras et jambes), ce qui en fait une poupée articulée qui peut être manipulée comme une marionnette. Les fragments ont été découverts dans une sépulture datant du Paléolithique, ce qui prouve que dès les origines de l'humanité l'homme a voulu animer l'inerte, donner vie aux objets.

Il est intéressant de constater que cet objet a été taillé dans le matériau le plus précieux des hommes de la préhistoire : l'ivoire. Il était en plus coloré et n'était pas seul : avec des parures en coquillages, en ivoire et en pierre, il constituait un ensemble déposé comme une offrande au défunt dans la sépulture.

Rôle : on ignore encore l'usage précis de la statuette de Brno : jeu d'enfant, pratique magique, rituel... ?

Bien que non articulées, de très nombreuses autres statuettes de la même période relevaient sans doute aussi de la marionnette.

PISTES D'EXPLOITATION EN CLASSE :

- Travail sur les origines de l'homme et de l'art ; sur les représentations du monde
- Découvrir de manière sensible d'autres périodes historiques et établir des ponts entre passé et présent

GUIGNOL

CARTE D'IDENTITÉ

Date de création : vers 1808

Lieu de création : Lyon, France

Créateur-trice : Laurent Mourguet

Matériaux : bois, tissu, cuir

Technique : marionnette à gaine



Premier Guignol
connu, vers 1808
© X. Schwebel



Guignol de la compagnie Émilie Valantin,
1992
© T. O'Neil

Origines : Laurent Mourguet, ancien canut au chômage suite à la Révolution, devient arracheur de dents pour gagner sa vie. Pour distraire et rassurer ses clients, il leur joue des marionnettes. Ses spectacles sont accompagnés du violon du Père Thomas, ivrogne qui lui inspirera le personnage de Gnafron, bientôt rejoint par celui de Guignol. Ces personnages sont l'héritage croisé des personnages burlesques de la Commedia dell'arte comme Polichinelle et du Père et de la Mère Coquard, personnages comiques locaux, parlant le patois lyonnais.

Rôle : le rôle de Guignol a changé au cours de l'histoire : personnage à la portée d'abord très sociale et critique destiné à un public d'adultes, il est devenu, avec la censure napoléonienne de la fin du 19^e siècle, un personnage amusant, clownesque, plutôt à destination des enfants et sans plus de portée politique.

Guignol a aussi évolué dans sa physionomie, ainsi, on peut voir combien, en deux siècles, le Guignol sérieux des origines s'est transformé en un Guignol franchement souriant, réactualisé, quoique reconnaissable à sa coiffe et sa veste.

Aujourd'hui : l'esprit du Guignol originel n'a cependant pas disparu : les Guignol de l'info ont pris la relève et Guignol lui-même ne cesse de se renouveler avec des compagnies telles que la compagnie M.A., la compagnie Émilie Valantin, qui adaptent le répertoire traditionnel et créent de nouvelles pièces, pour certaines très en prise avec les enjeux de la société contemporaine.

PISTES D'EXPLOITATION EN CLASSE :

- Le langage populaire, les fonctions sociales du langage
- Guignol s'adresse d'abord à un public adulte, travail sur l'évolution des publics et des discours
- Liens historiques : canuts et haleurs de Lyon
- Satire et contestation puis censure : les usages politiques de la marionnette
- La marionnette, le politique et le social dans l'espace urbain (lieux de Guignol)

WAYANG GOLEK - ARJUNA

CARTE D'IDENTITÉ

Date de création : 2017

Lieu de création : Bandung, Indonésie

Créateur-trice : compagnie Putra Giriara 3

Matériaux : bois, tissu

Technique : golek. La tête est fixée sur une tige qui sert d'axe à toute la marionnette, passant par un trou à la hauteur des épaules, qui constituent, avec le buste, une seconde partie. Les bras sont fixés aux épaules, articulés à l'épaule, au coude, au poignet. Deux fines baguettes de bambou sont fixées à la paume des mains.



© M. Bonfanti

Origines : *wayang* fait référence à la fois à l'objet marionnette, au spectacle qui la met en scène, et à l'événement social complet que constitue la performance. Il existe de nombreux types de *wayang*, distingués selon les supports utilisés (marionnettes en bois – "golek" – , en cuir – "kulit"...). *Wayang Golek* désigne une marionnette et un théâtre de figurines en bois peint, en volume, (différent des *Wayang kulit* qui sont des marionnettes d'ombre, *voir fiche du *wayang kulit*). La légende veut que le *Wayang golek* ait été inventé à la fin du 16^e siècle par le Sunan de Kundus, un prince musulman javanais, et que son rôle premier ait été de contribuer à répandre l'Islam. Il a ensuite été repris à leur compte par les hindous au 17^e ou 18^e siècle. À l'origine joué en contexte sacré, rituel, le *Wayang Golek* reste aujourd'hui un théâtre de marionnettes très populaire notamment à Java Ouest. Il est joué lors de célébrations comme les mariages.

Rôle : les *wayang golek* sont utilisés par les hindous pour raconter les histoires du *Mahābhārata* et du *Ramayana*, épopées de la mythologie hindoue.

Arjuna est le héros du *Mahābhārata*, récit racontant une guerre fratricide. Il est le fils du dieu du ciel Indra et représente l'idéal du noble chevalier, intelligent, excellent archer, grand connaisseur des arts, sensible et d'une grande beauté. C'est le favori des dieux et de son maître d'armes, Dorna. Il a de nombreuses épouses et autant d'enfants. Il est initié par l'avatar du dieu Vishnou juste avant le début de la grande guerre. Il doit affronter ses cousins, son grand-oncle, son propre maître d'armes, et même son demi-frère, Karna, qu'il finira par vaincre. Arjuna porte de nombreux autres noms (Partha, Janaka, Permadi, Mintaraga...).

Les *wayang golek*, comme les *wayang kulit* dont elles sont inspirées, possèdent les signes distinctifs des personnages qu'elles représentent. Chaque caractère est stéréotypé et « lisible » dans la forme, l'expression du visage, la position de sa tête et la couleur :

- Les bons ont un nez pointu, un visage fin, l'œil en amande, un buste étroit, la bouche fermée.
- Les mauvais ont des formes plus grossières, un œil rond, un corps épais.
- La couleur du visage : un jeune prince est blanc, un homme franc est noir, un violent est rose, une brute est rouge, un hypocrite est vert, un pusillanime est bleu...

PISTES D'EXPLOITATION EN CLASSE :

- Inscrire une œuvre dans une ère culturelle, un temps historique, une aire géographique
- Les circulations culturelles : influence de l'Asie
- Le lien avec le sacré, le marionnettiste comme intermédiaire entre les hommes et les dieux
- Les poèmes épiques et les récits de création et d'origines

Partie 2 - À QUOI SERT LA MARIONNETTE ?

FAIRE RIRE - DIVERTIR

POLICHINELLE

CARTE D'IDENTITÉ

Date de création : Vers 1840

Lieu de création : théâtre Howard,
France

Créateur-trice : compagnie Howard

Matériaux : bois, tissu

Technique : marionnette à fils



© T. O'Neil

Origines : Polichinelle est l'avatar français de Pulcinella. Reconnaisable à ses deux bosses, l'une dans le dos et l'autre sur le ventre, Pulcinella est l'un des personnages de la Commedia dell'arte. Dans ce genre théâtral comique apparu au 16^e siècle en Italie, les comédiens portent chacun un costume et un masque spécifique pour incarner un personnage avec un caractère type (le personnage de l'amoureux, du rêveur, du vieillard, du fourbe...). Le répertoire est semi improvisé à partir d'un canevas de situations, fondées sur le rapport maître/valet. Les spectacles sont parsemés de passages burlesques avec des chants, des acrobaties, du jonglage ou du mime. Ce genre peut être interprété aussi bien par des comédiens que par des marionnettes. Originaire de Naples, Pulcinella est un valet du peuple. Son nom lui aurait été donné à cause de sa ressemblance avec un poussin sortant de l'œuf (pulcinello = petit poussin en italien), parallèle qui se retrouve dans son physique avec son nez crochu, rappelant un bec.

Le personnage arrive en France dès le 16^e siècle et prend le nom de Polichinelle. Il se fait connaître essentiellement dans les foires parisiennes des 17^e et 18^e siècles. Sa popularité est considérable. Bon vivant, drôle et plein de bon sens, Polichinelle influence le répertoire d'autres marionnettes populaires et contestataires, comme Guignol, ou Punch en Angleterre et Kasper en Allemagne.

Rôle : Polichinelle est tour à tour rusé, insolent, bouffon, benêt ou paresseux, mais toujours comique. Les histoires de Polichinelle visent à faire rire mais ont aussi une fonction sociale et permettent d'aborder tous les tabous, comme la mort.

Punch

Gravesend, Angleterre
Marionnette à gaine
Par Wal Kent (1880-1961)
Punch et Judy est un spectacle
humoristique populaire en
Angleterre.



© MAM

PISTES D'EXPLOITATION EN CLASSE :

- Travail sur la culture italienne, la commedia dell'arte et découverte d'un des personnages de référence
- Circulations culturelles de ces personnages et de la commedia dell'arte en général, évolution historique
- L'art comme moyen d'expression : le rire, le ridicule, la bouffonnerie, l'insolence, la transgression
- L'expression par le corps, la voix, les mimiques

FAIRE RIRE – SE MOQUER**PPD****CARTE D'IDENTITÉ**

Date de création : 2000

Lieu de création: Paris, France

Créateur-trice : Alain Duverne

Matériaux : latex, tissu, matières synthétiques

Technique : marionnette portée.

Les marionnettes sont « debout », chaque « guignol » est manipulé par deux marionnettistes. L'un s'occupe de la tête et donc de la bouche et des yeux à l'aide d'une pompe, l'autre s'occupe des bras qu'il enfle comme des gants. Pour la gestuelle, les marionnettistes visionnent des vidéos de la personnalité imitée et essaient de reproduire ce qui la caractérise (énergie, regard, démarche...)



© X. Schwebel

Origines : il s'agit de la marionnette de Patrick Poivre D'Arvor (dit PPD), caricature du journaliste présentateur du JT de TF1 pour *Les Guignols de l'info*. Cette émission de télévision satirique a été diffusée sur Canal + de 1988 à 2018 sous la forme d'un journal télévisé.

PPD est l'une des trois premières marionnettes réalisées, avec celles de Johnny Hallyday et Serge Gainsbourg pour *Les Guignols de l'info*. Au cours de l'histoire de l'émission, plusieurs marionnettes de PPD ont été fabriquées car elles s'abîmaient.

Son créateur Alain Duverne avait auparavant déjà prouvé son talent avec les marionnettes du Bébête show.

Rôle : l'émission parodie le « vrai » journal télévisé et caricature le monde politique, les médias, les personnalités. C'est une émission qui amuse mais qui souvent va plus loin en dénonçant et critiquant. La marionnette de PPD a joué son propre rôle de présentateur du journal télévisé.

PISTES D'EXPLOITATION EN CLASSE :

- Fonction politique de la marionnette : on peut lui faire porter un discours sans en endosser la responsabilité directe : dénonciation et critique sociale
- Travail sur les médias, leur rôle dans la construction politique contemporaine, leur influence, la liberté de la presse
- Guignol comme objet publicitaire, culture et publicité

FAIRE RIRE - CONTESTER**BEESHU****CARTE D'IDENTITÉ**

Date de création : Vers 2011

Lieu de création : Syrie

Créateur-trice : collectif Masasit
Mati – Rafat Alzakout

Technique : marionnette à doigts



Contexte de création : Beeshu est le surnom moqueur donné par le collectif de marionnettistes syrien Masasit Mati au personnage de Bachar Al-Assad. Ce personnage est représenté de manière caricaturale, le visage étroit et les oreilles exagérées. Il apparaît dans la série satirique *Top Goon* (*goon* signifiant « stupide ») créée en 2012 et qui tourne en ridicule le pouvoir syrien, dans le contexte du conflit armé en Syrie depuis mars 2011.

Quelques mois après la création de cette série, le collectif décide d'en faire un spectacle itinérant. Il part ainsi sur les routes de Syrie avec une troupe d'artistes. Parallèlement à ces représentations, Rafat Alzakout réalise des vidéos sur le terrain afin de réaliser un documentaire : *Home*. Le groupe a été persécuté. Aujourd'hui, Rafat Alzakout est exilé en Europe qu'il sillonne pour présenter ce film.

Rôle : grâce à l'utilisation de ses marionnettes, à l'humour, au rire et à la comédie, Rafat Alzakout tente de combattre la peur : « Nous avons voulu regarder ce mur de peur en face de nous et le détruire. Nous avons utilisé le rire contre les armes ».

L'ampleur du succès de cette série et ses répercussions sociales, non attendues, ont été telles qu'elles ont provoqué de la part du pouvoir une forte répression envers les marionnettistes.

La marionnette d'origine est toujours en Syrie. Celle conservée au MAM est une 2^e version réalisée en exil.

WHITE DOG**CARTE D'IDENTITÉ**

Date de création : 2017

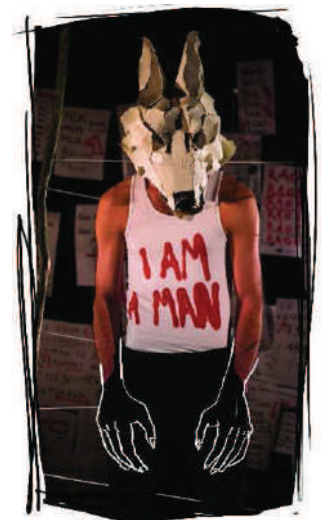
Lieu de création : Malakoff,
France

Créateur-trice : compagnie
les Anges au plafond -
Camille Trouvé

Matériaux : papier

Technique : marionnette
habitée

© Compagnie Les Anges au plafond



Source d'inspiration du spectacle : le spectacle *White Dog* s'inspire du roman *Chien Blanc* de Romain Gary qui dénonce le racisme aux États-Unis. En 1968, Romain Gary et son épouse Jean Seberg recueillent un chien abandonné : Batka qui est décrit comme doux et attachant. Mais il se révèle être un « Chien blanc » c'est-à-dire un chien élevé et dressé pour attaquer les hommes noirs. Contre l'avis de tous, Romain Gary veut croire à une rééducation possible de la bête.

Cette histoire se déroule dans le contexte politique de l'Amérique des années 1960, en pleine lutte des Noirs américains pour l'égalité des droits civiques et pendant les émeutes raciales qui suivent l'assassinat de Martin Luther King,

Camille Trouvé est passionnée par Romain Gary qu'elle a déjà pris pour sujet de ses spectacles précédemment. Elle utilise la marionnette pour des sujets engagés car elle pense que le marionnettiste est « passeur d'empathie »

L'objet : ce masque, un prototype du spectacle *White dog*, porté par un homme, incarne encore plus la bestialité des comportements humains.

PISTES D'EXPLOITATION EN CLASSE :

- Travail sur la fonction sociale et politique de l'art, comme moyen de dénonciation de la société, d'agir sur le monde
- Travail sur la liberté d'expression, l'expression politique dans l'art, la censure
- Géopolitique et exil politique

MESSAGES – ÉDUCER, MANIPULER**DER « BLAUE » KASPER»****CARTE D'IDENTITÉ**Date de création : 1984Lieu de création : Berlin, AllemagneCréateur-trice : Sven StäckerTechnique : marionnette à gaine

© M. Bonfanti

Origines et détournement : Kasper (ou Kasperl) est issu du théâtre d'acteurs allemand du 18^e siècle. Au moment où il devient une figure populaire du théâtre de marionnettes germanophone, il disparaît du théâtre d'acteurs avec le décès de son interprète principal, Johann Larche.

Comme Pulcinella, Kasper est à l'origine irrévérencieux, puis son personnage s'édulcore progressivement dans la seconde moitié du 19^e siècle pour s'adresser à un public d'enfants. Un nouveau tournant s'observe lorsqu'il est repris à des fins pédagogiques au début du 20^e siècle. L'artiste Carlo Böcklin débarrasse la dramaturgie de toute référence sexuelle et fait du jeune public l'allié de Kasper dans le combat contre les « mauvaises actions » : le Kasper bon vivant et bagarreur devient un Kasper propagandiste. Des années 1910 aux années 1920 des spécialistes de la pédagogie utilisent la marionnette comme un moyen de donner aux jeunes une conscience des rapports de classes. Puis, dans les années 1930, le national-socialisme s'approprie les marionnettes en créant un Kasper « noir » à opposer au Kasper « rouge ». Le personnage prend donc dans la première moitié du 20^e siècle des traits fortement politiques.

On observe aujourd'hui un regain d'intérêt pour le Kasper des origines. Depuis le début du 21^e siècle, de jeunes metteurs en scène montrent un Kasper non-conformiste, comique et philosophe.

Der « blaue » Kasper » : nous avons ici affaire à un Kasper qui prend ses distances avec la propagande pour se moquer d'un de ses chefs. Der « blaue » Kasper ressemble au chef de la FDJ (Jeunesse allemande libre) de l'époque, Egon Krenz. Le bleu était la couleur de la FDJ. La pièce *Egon et la merveille bleue* était jouée sur les marchés et dans des clubs de jeunes, avec allusions politiques.

PISTES D'EXPLOITATION EN CLASSE :

- Travail sur la propagande politique, l'éducation politique des masses, l'usage de l'art dans la propagande
- Travail sur la constitution et la manipulation de l'opinion publique, le traitement de l'information sociale et politique

TROUBLES – FAIRE RÊVER, SURPRENDRE, INQUIÉTER

TURAKIE – SUR LES TRACES DU ITFO

CARTE D'IDENTITÉ

Date de création : 2013

Lieu de création : Lyon, France

Créateur-trice : Turak Théâtre - Michel Laubu

Matériaux : vieux objets, vêtements, papier et latex

Technique : théâtre d'objets, marionnettes portées



© MAM

Contexte de création : Michel Laubu crée Turak théâtre à Lyon en 1985 : un théâtre visuel, nourri d'objets détournés qui deviennent des marionnettes pour raconter des mythologies anciennes et imaginaires, des langages inventés.

Les matériaux et les objets récupérés sont des objets du quotidien laissés tels quels. Il ne cherche pas à les rendre plus beaux ou plus neufs (pas de nettoyage particulier, pas de réparation). Au contraire il est important de laisser les traces d'usure, les traces du temps. C'est un théâtre dont le centre est l'objet. L'objet usé est la mémoire d'une civilisation inventée, d'un ailleurs imaginaire ... « On est projectionniste, mais on ne sait pas ce qui se passe dans les têtes du spectateur, c'est lui qui vient poser son imaginaire sur l'objet ».

Depuis l'invention de la Turakie, tous ses spectacles se présentent comme des expéditions archéologiques dans l'histoire inventée de ce pays qui n'existe pas.

Le spectacle *Sur les traces du ITFO* (ITFO pour Import' nawouak Turakian Folklorik Orke'stars) : on raconte que les musiciens de cet énigmatique ITFO, formation jadis parmi les plus prestigieuses, ont disparu à la suite de multiples péripéties, ou plutôt ont été dispersés aux quatre coins du monde... En scène donc, non pas une armada de musiciens apprêtés, mais les décombres d'un orchestre au milieu d'une forêt de pupitres et de partitions. Soudain, quelques grincements se font entendre, des pédaliers de bicyclette actionnent des accordéons, des mailloches semblent frapper comme par magie des grosses caisses... L'orchestre fantôme renaît peu à peu de ses cendres et joue pour nous, en souvenir du bon vieux temps, le Beau Dahu Bleu, une musique qui a deux pattes plus courtes que les autres...

À partir de marionnettes bricolées, d'objets, d'instruments de musique détournés, ou bien de morceaux d'instruments avec lesquels il les assemble, Michel Laubu présente ces drôles de machines musiciennes aussi loufoques qu'extraordinaires. Mises en mouvement par des musiciens de chair et d'os bien réels, elles réinventent une musique entre les grands airs du répertoire de la « fanfare de chambre », et de « l'électro-pop philharmonique de campagne ».

PISTES D'EXPLOITATION EN CLASSE :

- Travail sur la matérialité, le détournement d'objets
- Travail sur les usages des objets, sur le réel et l'imaginaire, le merveilleux et l'étrange
- Cycle de vie des objets, impacts sur la société et recyclage

WAYANG KULIT - GHATOTKATCHA

CARTE D'IDENTITÉ

Date de création : 21^e siècle

Lieu de création : Indonésie

Créateur-trice : inconnu

Matériaux : Cuir de buffle découpé
peint doré à la feuille, tige en corne

Technique : wayang kulit



© MAM

Origines : issu de l'Inde et de la Chine, le théâtre d'ombres est la première forme de théâtre apparue en Indonésie. Il est appelé Wayang Kulit, c'est-à-dire « ombre de cuir ». Toutes les autres formes de théâtre ont un nom greffé sur ce mot wayang (ombre), qui par extension signifie théâtre (***Voir fiche sur le wayang golek Arjuna**). On suppose qu'à Java les représentations de Wayang avaient déjà lieu aux 9^e et 10^e siècles (vénération des esprits des ancêtres) pendant lesquelles le Dalang (le manipulateur des marionnettes) agissait comme un prêtre, à l'occasion de fêtes religieuses, de grands événements. Ces représentations durent toute la nuit et sont un véritable événement social au cours duquel on peut aussi profiter d'un marché nocturne, etc.

Rôle: le répertoire joué par les wayang kulit est essentiellement puisé dans le *Mahābhārata* et le *Ramayana*, épopées de la mythologie hindoue.

Les wayang kulit possèdent les signes distinctifs des personnages qu'elles représentent. Chaque caractère est stéréotypé et « lisible » dans la forme, l'expression du visage, la position de sa tête et la couleur.

Ce personnage est Ghatotkatcha / Gatotkaca, un personnage du Mahābhārata, relatant une guerre fratricide. Il est un guerrier fort du clan Pandava avec "des muscles en acier et des os en fer", et il est le seul capable de "voler" de nuage en nuage. Gatotkaca est un jeune roi de Pringgadani, dont les habitants sont tous des ogres et ogresses. Durant cette guerre, Gatotkatcha est nommé *senapati* (général). Il tombe au 15^e jour sous l'arme magique de Karna, une flèche qui suit sa cible sans relâche dès qu'elle est tirée, Gatotkaca vole vers le ciel de nuage en nuage pour lui échapper, mais il finit par s'épuiser et la flèche lui perce le ventre.

PISTES D'EXPLOITATION EN CLASSE :

- Le travail sur l'ombre, qu'est-ce que c'est ; le rôle de la couleur
- Travail autour des matériaux : le cuir
- Travail sur les émotions : les marionnettes inquiétantes, ce qui fait peur et pourquoi
- Les circulations culturelles : influence de l'Asie
- Le lien avec le sacré, le marionnettiste comme intermédiaire entre les hommes et les dieux
- Les poèmes épiques et les récits de création et d'origine
- Travail sur les matières, la matérialité. Par quels moyens on crée l'émotion chez le spectateur

Partie 3 - *L'UNIVERS DU SPECTACLE ET COMMENT SE JOUE LA MARIONNETTE ?*

Le Ballet des étoiles de Jacques Chesnais

La salle 8 présente l'univers complet d'un spectacle : *le ballet des étoiles* (objets prêtés par la BnF). Il s'agit d'un numéro de marionnettes à fils créé par Jacques Chesnais. Grand marionnettiste du 20^e siècle, il était un virtuose dans la manipulation des marionnettes à fils.

Il s'agit de l'histoire d'un vieil astrologue qui s'endort et rêve, alors qu'il était installé sur la terrasse d'un château à consulter les astres. Dans son rêve, la lune descend et appelle les astres (les signes du zodiaque : Bélier, Gémeaux, Lion, Sagittaire...), puis les autres planètes (Vénus, Mercure, Mars, la Terre...). Ils arrivent tous au son d'instruments de musique et de mélodies différentes. Les planètes se battent pour l'amour de Vénus mais elle préfère l'astrologue. Elle le rajeunit grâce à ses pouvoirs magiques et à la fin part avec lui.

Dans cette féerie, les personnages sont joués sans recours à la parole mais transportés par une musique spécialement créée pour ce numéro par le compositeur André Jolivet. Le spectacle dure 6 min. 20.



La terrasse du château



Le chapeau de l'astrologue



La lune



La lunette

© BnF

