

LES CINQ POSITIONS DU MARIONNETTISTE

PIERRE BLAISE

Nous observons cinq positions du manipulateur par rapport à sa marionnette. Ces cinq positions – cinq comme les doigts de la main – seraient les consonnes d'un alphabet imaginaire dont les voyelles seraient les types majeurs de marionnettes (gaines et tiges, fils et tringles, projections optiques...).

Cette analogie indique seulement que ces positions ne s'excluent pas l'une l'autre. Leur association, en cheville avec des techniques de manipulation différentes, mène à une palette d'expressions infinie.

Par rapport à sa marionnette, le manipulateur est donc :

1. Dessous ;
2. Dessus ;
3. À niveau (comme le Bunraku) ;
4. Dedans (masque recouvrant entièrement le manipulateur) ;
5. Loin (marionnette télécommandée, effets d'optique « spectres et ectoplasmes »).



D'entrée de jeu, Théâtre sans Toit. Les 5 positions du marionnettiste...

LES POSITIONS DU MANIPULATEUR APPLIQUÉES AU JEU

1. JOUER SOUS SA MARIONNETTE

L'énergie de la marionnette (son image, son mouvement) semble mettre l'acteur « à la traîne ». Cette forme se voit par exemple dans le jeu bien connu où la marionnette tente de s'échapper de l'emprise de son manipulateur ou fait mine de devenir indépendante.

2. JOUER SUR SA MARIONNETTE

L'énergie de l'acteur domine cette fois. La marionnette est un artifice, un indicateur pour nous montrer l'acteur ou le personnage. Cette forme se rencontre souvent dans le théâtre de table ou de papier où les figures sont au service du talent du bonimenteur.

3. JOUER DERRIÈRE SA MARIONNETTE

C'est un jeu équilibré où ni la marionnette ni l'acteur ne prend le dessus. Ils sont ensemble dans une expression de vie parallèle. Ou bien, l'expression passe rapidement de l'un à l'autre ? Ou bien encore, leurs expressions se complètent (la mobilité des traits du visage de l'acteur indique les émotions du visage impassible de la marionnette). Cette forme se rencontre dans les réalisations dites « masque sur la main », de Bunrakus manipulés à vue, de mannequins empoignés...

4. JOUER DANS SA MARIONNETTE

Il s'agit de prêter vie d'étonnante façon à quelque chose qui manifestement n'en a pas : « Le marionnettiste identifie sa poupée avec les personnages qu'il lui fait incarner. (...) Alors la marionnette prend une vie singulière, elle devient véritablement un être. »

ANDRÉ-CHARLES GERVAIS,

« Paradoxe sur le marionnettiste » in Propos sur la marionnette, Bordas, 1947.

5. JOUER À DISTANCE DE SA MARIONNETTE

C'est la pratique de la dissociation des éléments à manipuler, par exemple dans les formes de chœurs joués (un manipulateur anime la marionnette, et un autre la parle. Une marionnette est manipulée par plusieurs manipulateurs. Une marionnette passe de main en main...). Il faut pour le manipulateur suivre l'évolution du personnage en le saisissant par fragments dans le temps ou dans sa configuration plastique.

Chacune de ces cinq façons de jouer peut se superposer, se croiser ou s'associer à l'une ou l'autre de nos cinq positions du manipulateur, et par conséquent à tous les types de marionnettes.
