

Les Marionnettes, nous apprend le dictionnaire sont de petites poupées à forme humaine, mais Martin et Olga Stevens, les joueurs de marionnettes bien connus, les font parler et agir comme des personnes vivantes. Voici comment ils font :

# Montez

## 1<sup>re</sup> Partie

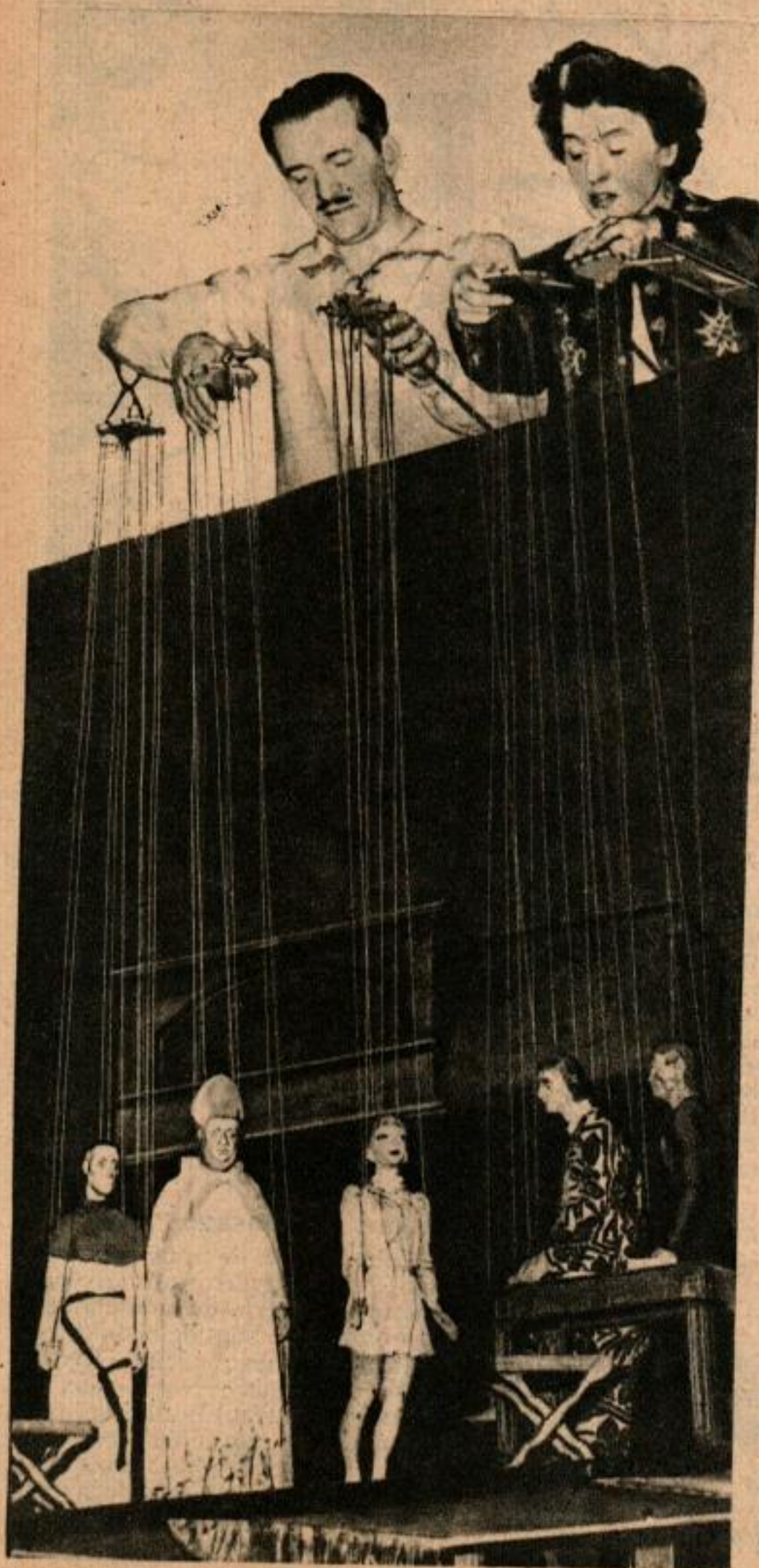
UNE représentation de marionnettes habilement faite est une véritable distraction, on retrouve dans ce spectacle l'atmosphère émouvante, les déguisements et les dialogues de la scène, le caractère et la personnalité des acteurs adultes. Les représentations de la troupe Stevens sont tellement réalistes que les enfants demandent souvent à être présentés aux « acteurs » lorsque le spectacle est terminé.

S'il n'y avait pas les fils qui actionnent les marionnettes et si la scène n'était pas aussi petite, détails qui trahissent les marionnettes, les spectateurs pourraient écouter et voir des pièces entières sans se rendre compte que les acteurs ne sont que des poupées, tellement l'illusion est parfaite.

Martin et Olga Stevens, qui construisent eux-mêmes leurs marionnettes, nous ont expliqué les raisons de cette illusion. Leurs marionnettes sont des copies à l'échelle de modèles humains. Les mouvements des modèles sont soigneusement étudiés de façon à ce que les marionnettes possèdent des mouvements ayant les mêmes différences, les mêmes similitudes et les mêmes possibilités que les prototypes.

*La préparation des pièces brutes.* Pour faire une marionnette, il faut d'abord en faire le dessin, vue de face et de profil sur une feuille de papier d'emballage de 38 sur 60 cm., que vous épinglez sur une surface lisse. La figure 16 donne les dimensions générales des marionnettes du modèle utilisé par les professionnels. Beaucoup de joueurs de marionnettes professionnels prennent des êtres vivants comme modèles et adoptent l'échelle de 1 cm. pour 3 cm.

Et, ainsi que nous l'avons déjà indiqué, les marionnettes offrent les mêmes particularités que l'être normal, afin de donner à la reproduction le caractère



# des pièces de théâtre avec des marionnettes

et la personnalité du modèle. Faites particulièrement attention à mesurer et à placer exactement les joints des genoux, ainsi que des autres articulations, de façon à ce que la marionnette ait un aspect et un maintien naturels d'elle-même, sans dépendre entièrement de l'habileté de celui qui tient le « champignon ».

La détermination de la ligne centrale, qui passe par les articulations de l'épaule, de la hanche et du genou, est importante (voir fig. 15 et 16) ; elle assure en effet l'équilibre naturel. Si vous construisez une marionnette mal équilibrée, vous aurez besoin de fils supplémentaires pour l'actionner durant les représentations. Bien équilibrée, la marionnette prend des poses naturelles lorsqu'elle est simplement supportée par le « champignon ».

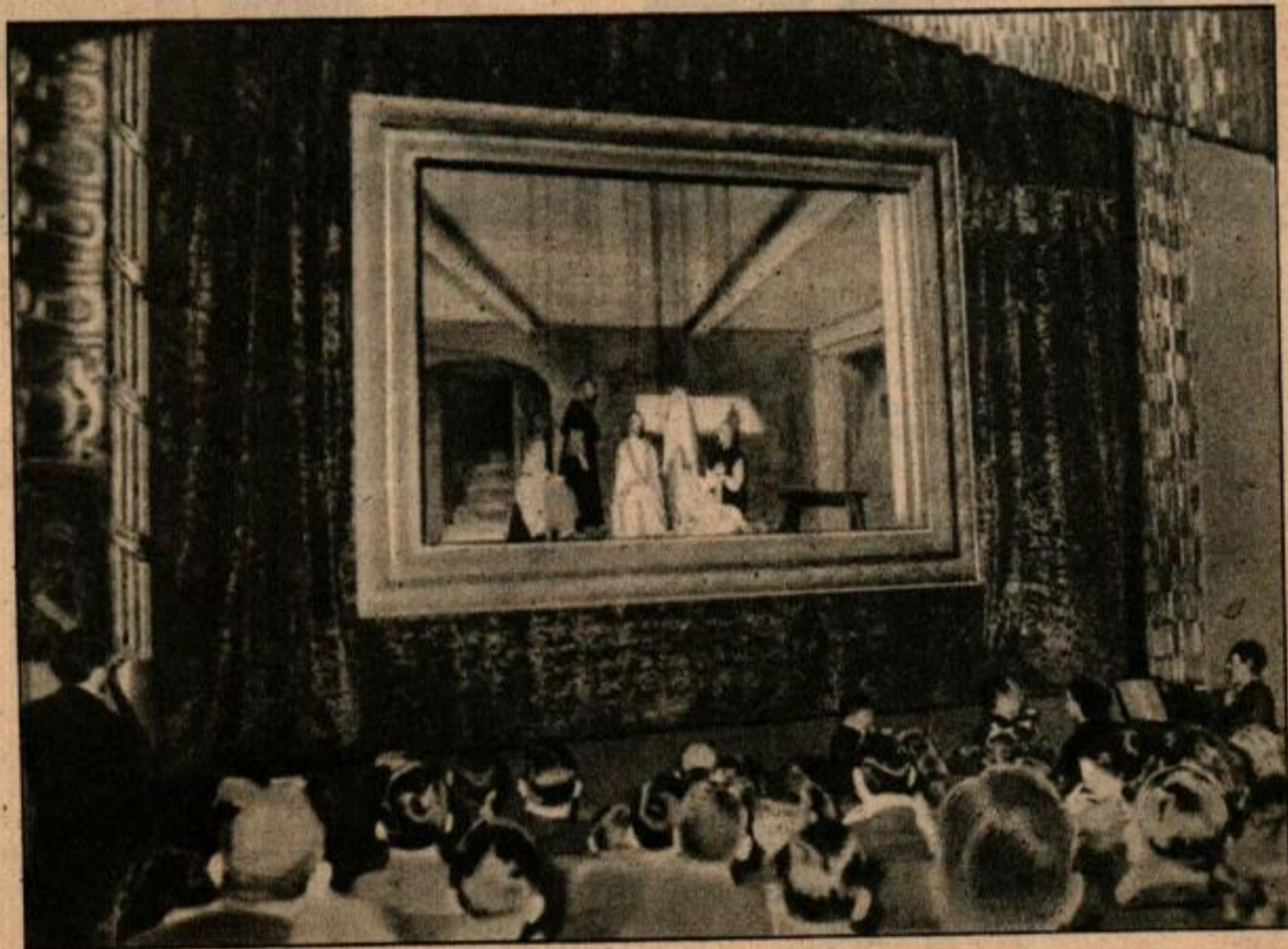
Ensuite, vous faites des gabarits en carton de face et de profil de chacune des parties, tête, torse, bras, jambes, hanches et pieds.

Marquez soigneusement la ligne centrale sur chaque gabarit (fig. 1, 2, 3 et 16). Puis préparez le bois dans lequel vous découperez les différentes parties. Marquez les lignes

centrales sur le bois, de façon à ce qu'elles servent de points de repères pour les gabarits. Le bois qui convient le mieux est le sapin, ensuite on peut employer le peuplier ou le tilleul.

Les dessins de face et de profil sont soigneusement tracés sur chaque pièce au moyen des gabarits. Sciez tout d'abord un profil, puis l'autre ensuite (fig. 6). Quand vous scierez la tête (fig. 9), faites attention à ce qu'elle soit légèrement plus lourde en avant de la ligne centrale, comme l'indique la figure 16. La position exacte de la ligne centrale permet à la tête de s'incliner facilement et sans tomber vers l'intérieur lorsque la marionnette joue.

*La sculpture à la main.* Cela peut sembler difficile, mais une fois que les pièces sont sciées, il est assez simple de les sculpter suivant le contour voulu. A l'exception de la tête, ce travail consiste principalement à enlever les angles aigus des pièces, à gratter et à poncer les surfaces arrondies. Utilisez pour cela les outils ordinaires des sculpteurs ou un couteau à sculpter bien aiguisé. Coupez





1 Tracez le joint du genou au compas et découpez autour de la ligne.



2 Reportez le dessin sur le bois en reperant bien l'emplacement de la coupure circulaire.



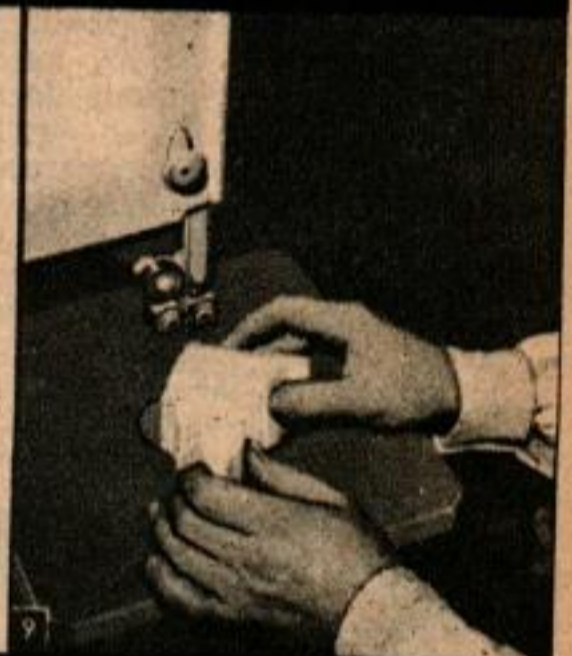
3 Essai d'ajustage ensuite. Les joints doivent fonctionner librement.



7 Des cure-dents fixent les extrémités des ficelles et vous faites des entailles pour recevoir les nœuds.



8 Marionnette dégrossie avec bras en deux morceaux. On emploie aussi des bras faits d'un seul morceau.



9 Sciez la tête à la scie à ruban, elle sera plus facile à sculpter ensuite.

le bois perpendiculairement aux fibres et guidez votre outil en l'appuyant au moyen du pouce de la main gauche, de façon à l'empêcher de glisser.

Pour la tête, il faut un tout petit peu plus de patience (fig. 10) pour sculpter les traits. Une photographie du modèle qui a servi à établir les dessins de profil peut être d'un grand secours. Ne vous tracassez pas à figurer des détails qu'on ne peut apercevoir au delà de la première rangée des spectateurs.

**Articulations.** Les joueurs de marionnettes ont inventé différents types d'articulations, mais le système d'articulation fibre-ficelle, qui est simple tout en fonctionnant parfaitement, est celui qui est le plus employé. L'emplacement des ficelles dans l'articulation des hanches est indiqué par la figure 16. On utilise comme ficelle du cordeau ordinaire. On fait une encoche dans la jambe afin de fixer le nœud situé à l'extrémité de la ficelle ; celle-ci remonte en diagonale, passe à travers la partie inférieure du torse, tourne derrière pour passer sur le côté de la hanche (fig. 7).

On introduit des cure-dents dans les trous de sortie pour fixer l'extrémité des ficelles et permettre leur réglage par la suite, étant donné que les jambes doivent avoir exactement la même longueur. Employez un compas pour tracer au genou un cercle de même grandeur que le diamètre de la jambe (fig. 1). Tirez une ligne sur la jambe immédiatement au-dessus du cercle et sciez la jambe en deux parties.

Ainsi que l'indique la figure 4, découpez des rainures pour le passage des charnières en fibre. Pour exécuter ce travail, employez une scie à couteau dont la barre devra avoir la même épaisseur que la fibre dans laquelle on découpera la charnière. On perce les tiroirs pour les pivots des charnières avec des poinçons fixés sur une perceuse à main, plutôt que d'enfoncer ces pivots au marteau. Remarquez que la forme de la fibre est telle qu'elle vient heurter un arrêt (fig. 17), de façon à empêcher la jambe de se plier en deux en remontant vers l'avant.

La première opération pour faire l'arti-



4 Exécution de la rainure pour le montage de la pièce de fibre. La rainure doit être assez large.



5 Faites les rotules du genou en mastic. Tenez compte du retrait au séchage.



6 On peut dégrossir à la scie à ruban presque toutes les parties des marionnettes.



10 La sculpture n'est pas trop difficile si vous avez une lame bien affûtée et de forme convenable.



11 Utilisez un pinceau fin et des couleurs d'artiste pour peindre les traits.



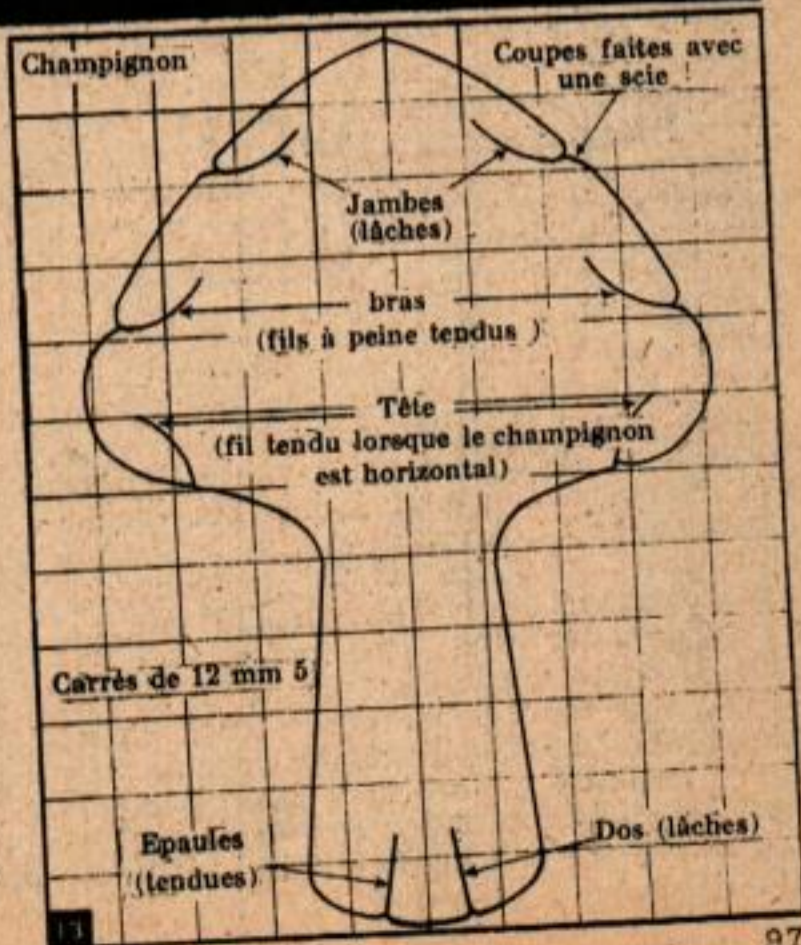
12 Voici les joints des jambes terminés. Un dernier ajustage donne des mouvements libres.

culation à genouillère du genou consiste à arrondir la partie supérieure de la jambe et, après avoir mouillé avec de l'eau, la partie de la rotule, afin d'empêcher le mastic de coller, de donner la forme voulue à la cavité de l'articulation en appliquant, comme le montre la figure 5, le mastic sur la partie voisine.

On aperçoit (fig. 3 et 12) l'articulation terminée ; la figure 12 montre aussi l'articulation terminée de la cheville. Cette articulation est faite de la même façon, mais sans employer de mastic.

On voit figure 18, la charnière de la cheville qui est freinée dans les deux sens. Il est important d'arrondir les talons et le bout du pied, de façon à ce que la marionnette puisse marcher d'une manière naturelle.

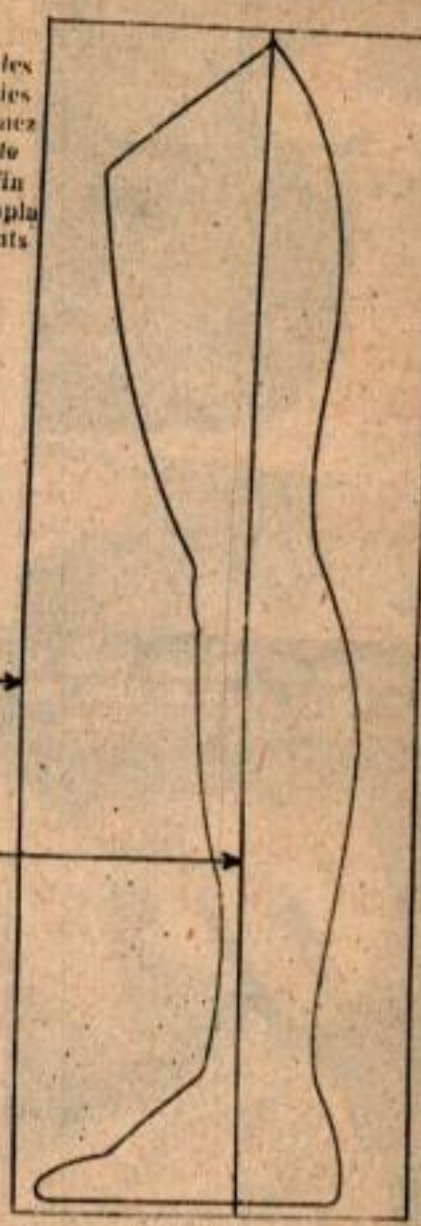
La façon la plus simple de faire l'articulation de l'épaule consiste à employer du cordeau (voir fig. 8) ; l'extrémité du cordeau est fixée avec un cure-dents de la même façon que l'articulation des hanches. Malgré sa simplicité, cette articulation donne un mouvement absolument naturel. On, remar-





14

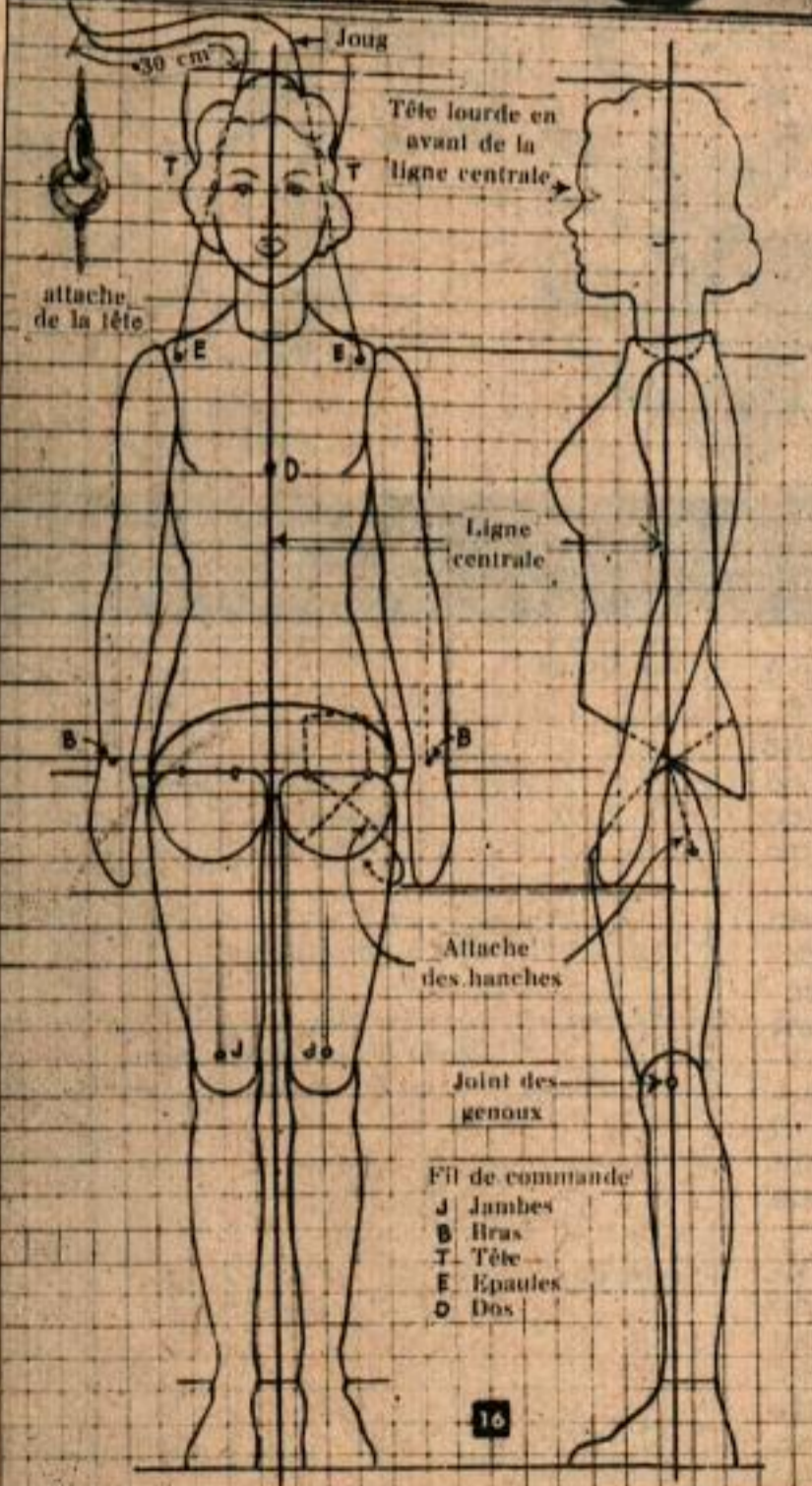
**NOTE**  
En découpant les  
pièces dégrossies  
de profil dessinez  
la ligne centrale  
et les carrés afin  
d'indiquer l'empla-  
cement des joints



Contour  
de la planche

Ligne centrale

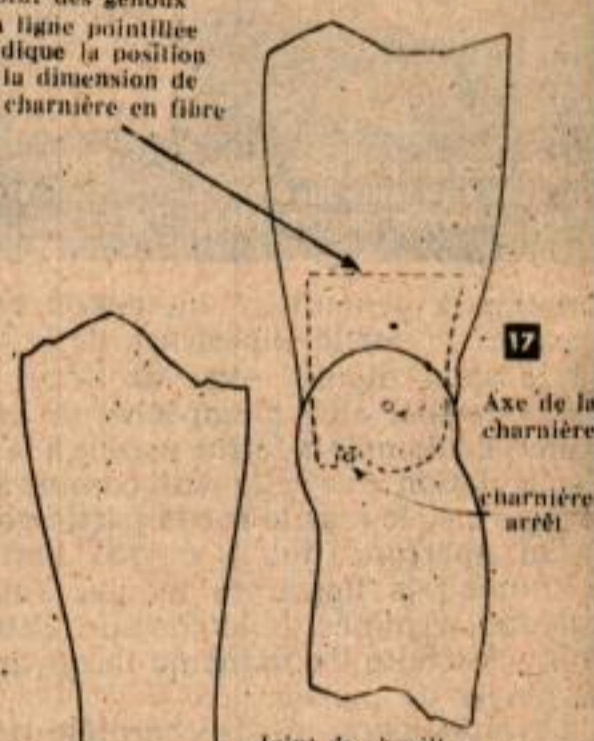
15



Fili de commande  
J Jambes  
B Bras  
T Tête  
E Epaules  
O Dos

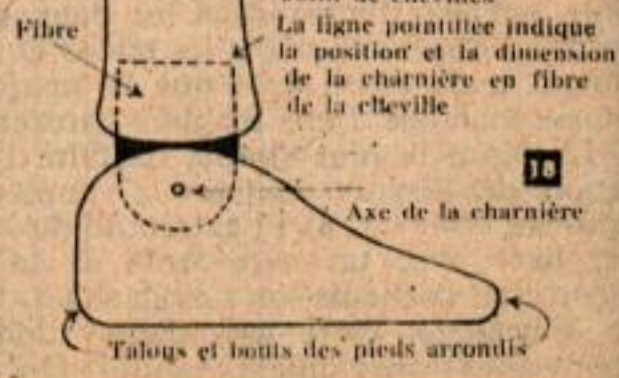
16

**Joint des genoux**  
La ligne pointillée  
indique la position  
et la dimension de  
la charnière en fibre



17

**Joint de chevilles**  
La ligne pointillée indique  
la position et la dimension  
de la charnière en fibre  
de la cheville



18

quera que le coude (fig. 8) est également articulé. Cependant, le mouvement du coude nécessite des fils de commande supplémentaires, et il n'est pas indispensable de le réaliser dans tous les cas. On peut, à n'importe quel moment, ajouter des articulations aux coudes et aux poignets.

*Mouvements de la tête.* Le plus souvent, les joueurs de marionnettes montent la tête avec une articulation à pitons à vis, le cou descendant dans les épaules comme un joint à rotule. Ce montage très simple de la tête, indiqué par la figure 16, est recommandé aux amateurs et aux professionnels. L'un des anneaux est recouvert de fil afin de supprimer le bruit. Quand on lâche le fil commandant la tête, on permet à celle-ci de s'incliner ou de tourner dans l'un ou l'autre sens.

*Décoration et vêtements.* Si la tête doit être découverte, faites vous-même une perruque ou utilisez une perruque toute faite pour poupées. Le plus souvent, une couche de peinture simulant les cheveux suffit. Vous finissez la décoration de la tête avec des couleurs à l'huile. Sur la figure 11, les traits sont peints avec un pinceau très fin, une fois que la couche de fond couleur chair est parfaitement sèche. La couleur chair est également employée pour le corps. Pour des représentations faites par des professionnels il est important de posséder une certaine maîtrise de la peinture afin de donner une personnalité et un certain caractère aux sujets. Vous pouvez faire des costumes simples ou recherchés, les faire suivant votre goût ou à l'échelle de modèles normaux. Il est important de se rappeler que les vêtements pour ces petits acteurs et actrices doivent être très légers. Si on employait des tissus ordinaires, on obtiendrait un aspect rigide et absolument artificiel. Par exemple, pour simuler une robe de velours, il faut employer un jersey de soie, pour un vêtement de fourrure, il faut utiliser des velours. On attache les vêtements avec un peu de colle ou avec quelques petits clous.

*Montage des fils de commande et du « champignon ».* Employez comme fils des lignes très fines et teintées en noir utilisées pour la pêche. Attachez les extrémités des fils sur le marionnettes au moyen de petits clous. Evitez d'avoir des fils lâches et pendant le long de la marionnette, et remplacez les fils cassés par des fils neufs plutôt que de les raccommoder par un nœud. L'appareil sur lequel vous fixez les fils de commandes s'appelle un « champignon » ; c'est le dispositif le plus pratique qui ait été réalisé pour cet usage.

Vous le découpez dans une feuille de contreplaqué de 6 mm. d'épaisseur avec une scie à découper. Vous pratiquez dans le « champignon » un certain nombre d'encoches pour fixer les fils ainsi que le montre la figure 13.

Les bouts de fils inemployés sont enroulés sur le manche de l'appareil. La figure 14 indique la façon d'utiliser le champignon ; les fils ont été raccourcis de façon à pouvoir photographier l'ensemble. Dans cette gravure, M. Stevens montre comment on doit tenir les fils lâches des jambes avec la main gauche

pour commander les mouvements de la marche. La marionnette est entièrement supportée par les fils des épaules. Ces fils sont réunis ensemble à un seul fil, à environ 30 cm. au-dessus de la tête. Ce fil surmontant le joug est fixé au champignon. Pour obtenir un équilibre naturel, il est important que le centre du joug soit exactement au-dessus de la ligne centrale du sujet. Les fils de la tête sont tendus lorsque le champignon est horizontal. La tête tourne lorsqu'on incline le champignon d'un côté ou de l'autre, et la tête s'incline lorsqu'on penche le champignon en avant. Le fil du dos est lâche de façon à ce qu'on puisse le prendre avec le petit doigt. Cette disposition permet à la marionnette de saluer d'une manière naturelle. (A suivre.)