

Théâtre des Marionnettes de Genève
Dossier presse – saison 2011 - 2012

MADemoiselle PAS ASSEZ

Création de la Compagnie du Jabron Rouge- Montboucher (F)

DU 25 JANVIER AU 12 FÉVRIER 2012



Texte, mise en scène, marionnettes et interprétation

Nathalie Roques

Scénographie, accessoires, bruitages et lumières

René Delcourt

Aide à l'écriture et à la mise en scène

Johanny Bert



Marionnettes à gaine

**tm
marionnettes
g**

45 minutes
Dès 4 ans

Le spectacle

1. L'histoire

Comment grandir et apprendre à vivre ? Telle est la question délicate que se pose une gamine à l'imagination capricieuse. Dans sa chambrette, Mademoiselle n'a que faire du formidable trésor de jouets, qui déborde de partout. Insatiable, elle n'a jamais assez de jeux. Elle veut à tout prix un étrange joujou qui manque à sa collection, un "poutrak", sans même savoir ce que c'est. Mais l'essentiel est que tous ses amis y jouent. Pourquoi pas elle ? Son papa estime qu'elle n'est pas assez âgée pour partir à la recherche du jouet manquant. Pour dénicher à tout prix le lumineux objet de tous ses désirs, elle s'introduit subrepticement dans une usine pleine d'étonnantes machines actionnées par des personnages pleins de vie. À travers ce dédale mécanique, la fillette change de taille dans un mouvement de yoyo, devenant tour à tour minuscule puis immense avant de retrouver ses formes habituelles. D'un atelier à l'autre, au cœur d'une fabuleuse fabrique, échappera-t-elle à la surveillance d'une redoutable gardienne ? Parviendra-t-elle à surmonter les épreuves et à se découvrir elle-même ?



Mademoiselle pas assez

Comme dans un subtil mouvement d'horlogerie, un décor fourmillant de superbes détails, de caches et d'un ascenseur accueille des marionnettes à gaine et un ange gardien, facétieux et magicien à ses heures. Ensemble, ils nous disent avec un rare bonheur que les biens les plus précieux ne s'achètent point. Mais ils sont peut-être à portée de cœur et d'humanité. Dissimulée derrière son castelet, la comédienne manipule les figures se déployant à différentes hauteurs et réalise l'ensemble des voix. Avec une maîtrise à couper le souffle, elle nous tient en haleine au fil de péripéties à rebondissements. Le versant burlesque et surréaliste du travail à la chaîne est exploité avec virtuosité dans le sillage du chef-d'œuvre de Charlie Chaplin, "Les Temps modernes", satire de la société industrielle. Nathalie Roques a notamment joué au TMG ses créations "Superfiston" et "Au voleur !".

2. Le merveilleux à l'usine

Entretien avec Nathalie Rocques, comédienne, marionnettiste qui a conçu *Mademoiselle pas assez*.

Quel a été votre désir de départ en créant *Mademoiselle pas assez* ?

Nathalie Rocques : C'est la présence de la figure d'un ange dans cette histoire qui en a été le moteur. La nouvelle, "*Un très vieux Monsieur avec des ailes immenses*" de l'écrivain et Prix Nobel de littérature colombien Gabriel Garcia Marquez qui imagine un étrange ange âgé a

été l'une de mes sources. Il s'agit ici d'une figure d'ange gardien sans connotation religieuse, qui accompagne la petite fille au caractère difficile dans ses aventures. Il est aussi magicien à ses heures. Il est devenu une sorte de capitaine à la barbe blanche à bord d'un petit navire ou plutôt d'un ovni rétro avec lequel il se déplace. Et que l'on croirait sorti des "*Aventures de Baron de Munchausen*", une splendeur de conte pour grand enfant, visuellement fantastique réalisée par Terry Gilliam.



Mademoiselle pas assez

Comment avez-vous imaginé le personnage de Mademoiselle pas assez ?

N. R. : C'est l'envie de renouer avec l'enchantement, la magie, au détour d'un spectacle. L'histoire se déroule initialement dans une vie quotidienne bien réelle avant qu'elle ne glisse légèrement vers le merveilleux et le fantastique. D'où l'intervention d'un personnage un peu étrange, magique qui peut apporter aide et secours, lorsque l'héroïne se retrouve dans une situation délicate, voire difficile. Le récit se déroule sur le fil entre réalité identifiable et échappée imaginaire et surréaliste.

La petite fille subit plusieurs métamorphoses de son corps. Elle rétrécit puis grandit démesurément, devient grosse avant de retrouver sa taille et son poids habituels. Contrairement à Alice dans le conte imaginé par Lewis Carroll, elle se trouve métamorphosée grâce à l'action réelle d'une machine qui dans l'usine de son père qu'elle découvre clandestinement, l'allonge, par exemple, démesurément.

Qu'abordez-vous comme sujet principal ?

N. R. : La création tourne autour de l'idée de consommation voire de surconsommation chez l'enfant notamment. Un phénomène auquel se confrontent aussi les adultes. La jeune fille rêve d'un objet ou jouet inconnu qu'elle veut à tout prix posséder sans même savoir ce qu'il est. Comme les copains en ont parlé, elle doit absolument l'avoir.

*L'envie de renouer avec
l'enchantement, la magie.*

On peut imaginer que le voyage de Mademoiselle pas assez lui aura appris qu'il existe d'autres manières d'appréhender le jeu ou les jouets que dans un mode de demande ou d'acquisition compulsive, comme c'est souvent le cas chez jeune enfant. Elle découvre ainsi que l'on peut se faire plaisir grâce à des activités fort simples, tel un simple jeu de mains avec un être aimé, qui lui procurera largement plus de plaisir qu'un objet.

3. Le périple d'une petite fille

Mademoiselle n'a pas assez de jeux, il lui manque un « poutrak ». Son père n'est pas d'accord : il l'enferme dans sa chambre et laisse Melle pleurer à la fenêtre.

Un vieil ange gardien passe. Mlle pas assez s'envole avec lui et, toute joyeuse, se pose à terre. Devant la fabrique, la gardienne l'arrête : l'entrée est interdite aux enfants. Pas assez grande mais bien assez maligne, Mlle réussit à se glisser dans l'ascenseur et entre dans la fabrique. Elle va rencontrer trois ouvriers devant leurs machines et accepter de les aider pour avoir un poutrak. Mais elle n'est pas assez prudente et elle va se retrouver tour à tour trop petite puis trop grosse et enfin trop grande.

Le soir arrive, la Fabrique ferme. Mlle pas assez reste seule, inquiète, dans l'obscurité. Pas assez petite pour sortir par les portes, comment va-t-elle échapper à la recherche de la redoutable gardienne ? Est-ce que l'ange voudra bien l'aider encore une fois ?

Quant au poutrak : vous pourrez tous y jouer à la fin du spectacle !

Nathalie Roques

4. La scénographie

Le décorateur, fidèle à l'esthétique de la Compagnie du Jabron rouge, a créé un grand castelet à plusieurs niveaux : l'habitation du père et la guérite de la gardienne au milieu, la chambre de la fille en haut dans la tour et les trois ateliers de la Fabrique en contrebas.

Il y a bien sûr des tas de machines astucieuses, des portes et des fenêtres qui claquent, des poulies et des cordes qui soulèvent, des marteaux qui frappent, un tapis roulant qui cliquète, des billes qui dégringolent avec fracas, des lampes d'atelier, des pendules à l'heure et la sonnerie de l'ascenseur... sans oublier l'ange qui circule sur un Objet Volant Non Identifié !

Les voix des sept personnages, les musiques (piano-jouet, chimes ou carillon) ainsi que tous les bruits sont réalisés en direct.

5. « Bienvenue dans mon bazar »

Entretien avec René Delcourt, scénographe

Quelles sont les lignes de force de votre décor ?

René Delcourt : La présence d'un foisonnement de machineries et de lieux successifs dans un même castelet. Pour le décrire, j'aime bien l'idée orientale de bazar, qui contient des boutiques ou échoppes regroupées pas service ou par produit, mais également des ateliers et parfois des habitations. Dans un écheveau de rues, on y trouve des vêtements et tissus jusqu'au travail du cuivre, de la laine et du coton.

C'est aussi une force économique, sociale et politique d'importance qui rejoint l'une des réalités suggérées au fil de la pièce. Soit plusieurs visions du monde du travail adressées à de jeunes enfants, de manière poétique, ludique et allusive.

Les différents lieux de la fable se singularisent par leurs formes, ici carrée, là horizontale, ailleurs verticale. Mais également par leurs couleurs, accessoires et machines. Partant, un atelier montre le lien quasi affectif qu'un ouvrier, rencontré par la petite fille dans l'usine de son père, entretient avec sa machine qu'il « bichonne » littéralement.



Mademoiselle pas assez

Le mouvement semble permanent dans le spectacle.

R. D. : Dans *Mademoiselle pas assez*, l'œil et l'oreille du spectateur sont sollicités, souvent de manière renouvelée. Il y a ainsi de multiples choses à voir, ce qui permet d'avoir nombre d'espaces où la marionnette circule avec fluidité. Ainsi les créations imaginées par la Compagnie du Jabron Rouge sont-elles souvent marquées par des déplacements importants de la part des personnages marionnettes.

*L'atmosphère se rapproche de l'univers
des séries d'animation
mettant en scène Wallace et Gromit.*

Les machines, elles, insufflent une dimension originale au plan sonore et visuel. En témoignent ces billes qui tombent dans un circuit rappelant les jeux de l'enfance. Elles permettent aussi de mettre en jeu des éléments qui bougent et créent ainsi sorte de tableau animé étrange et burlesque.

L'atmosphère peut alors se rapprocher de l'univers des séries d'animation et films mettant en scène Wallace et Gromit avec cette soif de faire se succéder les scènes les unes aux autres. Que l'on se souvienne de *Wallace et Gromit, le mystère du lapin-garou*, et sa multitude de machines ou pièges surnois, dont un nain de jardin sonneur d'alarme et un aspirateur qui attrape les bestioles en douceur. Les protagonistes marionnettiques dans leurs regards expressifs et leurs yeux très ronds peuvent se rapprocher, par certains traits, de l'esthétique due à Nick Park, l'un des créateurs de *Wallace et Gromit* ainsi que de *Chicken Run*.

Il y a d'autres clins d'œil qui vont au-delà du cinéma d'animation.

Assurément. Le recours à la machine rejoint par instants le côté de travail à la chaîne, très présent dans le film de Chaplin, *Les Temps modernes*. Ou plus proche de nous au fil de *Charlie et la chocolaterie*, récit de Roald Dahl que Tim Burton a transposé au cinéma. Mais aussi dans les vitrines animées des centres commerciaux ou magasins de jouets. La machinerie peut rappeler les fameuses devantures créées par la firme suisse de crayons Caran d'Ache. Où des humains et animaux sous forme d'automates et poupées mécaniquement animés, fabriquaient des crayons sur des tapis roulants.

Comment ce décor s'articule-t-il avec la marionnettiste qui fait aussi voix et sons en direct.

R. D. : Les règles essentielles de ce type de castelet épousent la technique de la marionnette à gaine que la manipulatrice enfile sur la main et une partie de l'avant-bras. Le décor est donc conçu à sa taille et autour d'elle sur différents niveaux de jeu et d'action. Un plan correspond à son bras plié, un autre accueille son bras tendu et le dernier de même. Mais la marionnettiste est, dans ce dernier cas, juchée sur un escabeau. L'ensemble est naturellement dissimulé à la vue du public, derrière le castelet, afin que l'illusion soit complète. Et la manipulatrice peut vérifier le placement de ses marionnettes par de petites fenêtres découpées dans le décor, qui sont opaques pour le public.

6. Jouet et situation de l'enfance

A la fois formidable condensé de conservatisme et illustration de toutes les innovations techniques, le jouet, dont on trouve des témoignages dès l'Antiquité, se caractérise par son double statut de cadeau et de bien de consommation.

Les enfants vivent de façon différente selon les époques, les cultures et les milieux sociaux, dans la société. Ils n'en sont pas exclus, mais leur statut, leur place sont construits de façon différente selon les lieux et les moments...

*Le jouet est moins le reflet
du monde que de l'enfant lui-même.*

Le jouet participe de cette situation de l'enfance, en étant à la fois la conséquence, le reflet et l'une des causes. La place du jouet, son existence même, la forme qu'on lui donne, la façon dont il entre en relation avec l'enfant dépendent de la place de l'enfant dans la société et des images que l'on s'en fait. Le jouet est reflet moins du monde, comme on le pense trop souvent en sélectionnant les jouets les plus réalistes d'une époque, que de l'enfant lui-même, de la place qu'il occupe, de la relation qu'il entretient avec le monde...

Sans enfants pas de jouets

A travers le jouet il doit être possible de mieux comprendre la place de l'enfant dans la société, dans une société où il dispose de produits de consommation qui lui sont propres... Il y a l'objet produit par l'enfant dans le mouvement de son jeu, jouet éphémère qui disparaît une fois le jeu terminé, détournement de l'environnement ou bien construction avec les ressources disponibles. Il est celui qui subsiste comme tel lors même qu'aucun enfant ne joue avec, que l'on trouve dans les vitrines de magasins, qui peut être offert et reconnu comme jouet par divers protagonistes. Il s'agit d'un objet social, qui ne se limite pas à sa dimension matérielle mais qui supporte des significations sociales plus ou moins stables. Il suppose des actions sociales mettant en jeu des acteurs variés pour être reconnu et persister comme tel: les fabricants (et au-delà le système de promotion et de distribution qui permet de le faire exister, de contribuer à sa signification et de le rendre accessible), les enfants qui sont visés par les premiers et vont en faire usage et enfin les parents ou, au-delà, l'ensemble des adultes (famille, éducateurs, amis) qui les mettent le à disposition de ces êtres dépendants, par les cadeaux ou la construction d'environnements (crèches, écoles, centres de loisirs, ludothèques).

Pour comprendre un jouet il faut savoir d'où il vient (le système de production et de diffusion dans lequel il s'inscrit), les significations qu'il porte et qui en font l'expression d'une culture dont les concepteurs n'ont pas toujours conscience dans la mesure où ils s'inscrivent dans l'évidence, les « allant de soi » concernant l'enfant, le jeu... Il faut le situer dans les enjeux commerciaux, familiaux,

éducatifs. Mais il importe tout autant, ou peut-être plus encore, de saisir le sens que lui donne l'enfant, ce qu'il en fait, comment il se l'approprie.

Gilles Brougère

7. L'indispensable jouet

Par sa taille, le jouet propose à l'enfant un monde à la taille de son appréhension. Miniatures, mannequins, héros articulés, talkies-walkies, petits garages, boutiques l'imagination des concepteurs à reproduire en petit format ce que l'on voit tous les jours dans la rue permet aux enfants de se transposer une micro-société amusante et stéréotypée...

Toute une série d'actions, de gestes, du boulon vissé par l'adepte du Meccano au baigneur langé par une petite fille, sont ainsi vécus, dans un rite ludique. Mais le jouet possède une autre dimension socialisante il permet la rencontre de l'autre. Quand on joue à plusieurs, il devient souvent un « jeu ». Son potentiel convivial fait que les joueurs se rencontrent, mettent en commun leur activité et apprennent la coexistence avec tout ce qu'elle comporte : c'est en fait les notions de propriété, de relation, de respect et tous les rapports qui sous-tendent la vie en groupe que l'enfant découvre à travers son jeu, expérimentant le don, le prêt et le délicat concept de propriété.

La relation tourne vite à la compétition et si, dans beaucoup de jeux, cela inclut coopération ou opposition, l'idée de gagner et d'être le meilleur guide les joueurs...

Un besoin essentiel pour l'enfant

Une première certitude s'impose : les enfants ont un réel besoin de jouets. Dans une famille très pauvre de Lille, une assistante sociale a vu les enfants découper dans de vieux catalogues l'image des jouets dont ils rêvaient. Et ils s'en servaient comme s'il s'agissait de vrais objets. D'autre part, partout où vivent des enfants, existent des jouets...

L'enfant sans jouet s'en crée. Et ce n'est pas tant l'objet manufacturé qui importe, mais la possibilité et la permission données à l'enfant d'utiliser des objets dans son jeu. Certains enfants possèdent des dizaines de beaux (et chers) jouets, mais ne peuvent s'en servir car cela dérangerait l'ordre de la maison, la conversation des adultes... D'autres n'ont rien, mais emplissent leur chambre, leur armoire de trésors inouïs dont ils sont les seuls à percevoir le sens et l'utilité. Lesquels s'épanouiront le plus harmonieusement ?

Plus que quantitativement et qualitativement, c'est dans le droit à le toucher, à l'investir, que le jouet est indispensable. Bout de bois informe ou superbe train électrique, à quoi sert-il si l'on n'accorde pas à l'enfant un espace où y mener son jeu « tambour battant » ? L'exiguïté des appartements, la fatigue d'adultes trop soucieux ou certaines conceptions dites pédagogiques semblent bien aller à l'encontre du droit à jouer.

Francis Campagne

8. Espérance de l'Ange

Au tournant du millénaire voici les anges. Est-ce la grande peur de l'an 2000, ou au contraire l'espoir millénariste d'être ensemble enlevés au ciel, comme Platon l'imagine dans le Phèdre ? Est-ce le rêve d'un corps surnaturel ou artificiel, un corps de beauté lumineuse, d'énergie pure, doué de télécommunication, ce corps proposé par les jeux vidéo de la « cyberculture », maître de ses prolongements techniques et de ses métamorphoses, et bientôt enfin délivré des entraves



Mademoiselle pas assez

charnelles et terrestres ? Est-ce l'attente d'un grand débarquement salvateur, ou bien au contraire la grande profanation mercantile des décombres du sacré ?...

Notre perception première, instrumentée par la télécommunication, n'a le temps de retenir que cet inattendu, cet accidentel, ces catastrophes. La meilleure manière de savoir la vision du monde a une culture est encore de chercher son angéologie. Les Grecs anciens côtoyaient diverses apparitions: divinités, images de rêve, fantômes de morts; les peuples de l'Asie centrale et de l'Altaï avaient besoin de ces « êtres intermédiaires » pour visualiser les opérations du chaman ; les soufis de l'Islam médiéval ne voyaient plus que des anges, et leur cosmologie entière n'était qu'une angéologie fantastique. Dans nos sociétés hantées par l'accident et la catastrophe, ce sont surtout les anges gardiens qui sont de retour, et dans notre ultramoderne solitude, les anges de la para communication sont devenus la chose au monde la plus répandue. L'ange est devenu notre « joker », et peut servir à tout. Il suffit de jeter un coup d'œil affolé à la presse et à une bibliographie galopante pour s'en convaincre. Bientôt on rencontrera plus facilement des anges que des hommes.

Olivier Abel

9. Les Marionnettes

Les personnages de *Mademoiselle pas assez* sont des marionnettes à gaine (gantées) manipulées par une seule marionnettiste qui est complètement dissimulée derrière le castelet (décor).

La marionnette à gaine est manipulée par le bas. Elle est constituée d'une tête creuse montée sur un costume de tissu fixé à la base du cou. On la manipule en plaçant la main à l'intérieur du costume; on passe un ou deux doigts dans le cou et les autres doigts dans chacun des bras, ce qui permet d'exercer un contrôle direct sur les mouvements. La tête et les mains de la marionnette à gaine peuvent être fabriquées de matériaux solides (bois, fûtée, papier mâché) ou flexibles (tissu,

caoutchouc mousse, latex). La marionnette à gaine n'a habituellement pas de jambes; lorsqu'elle en a, elles pendent sans être manipulées.

10. Certaines créations de N. Rocques présentées au TMG

Superfiston

Fiston n'a pas sommeil, trop occupé par ses bricolages et ses histoires de Super Héros. Mais il est tard, il faut se coucher. Là-haut, dans le ciel, le marchand de sable passe, qui l'aide à s'endormir. Pendant la nuit, Fiston rêve d'un Monstre et se réveille, paniqué. Ses parents le rassurent mais voilà : Fiston est sûr que son Monstre existe et qu'il va revenir.

Alors il prépare un piège et attend. Il va attendre toute la journée, dans sa chambre. Il va manger, jouer avec son chien, se disputer avec sa petite soeur, grimper au plafond, jouer au foot avec un copain, détourner la télé des parents, percer le plancher, utiliser son Passage Secret. Mais le monstre ne se montre toujours pas. Le soir arrive, Fiston se couche, s'endort et rêve... le Monstre apparaît... A toi de jouer, Superfiston !

Au voleur !

La Petite Fille est chez elle et attend impatiemment. Sa mère arrive enfin mais elle n'a pas encore acheté son cadeau d'anniversaire. Dès qu'elles sont sorties, un homme entre et emporte le porte-monnaie laissé par la mère. La Petite Fille revient : "Au voleur !" et se lance à sa poursuite.

Elle va rencontrer tour à tour un jeune homme, une marchande de bazar, une paysanne, un marin, une boulangère et un aviateur. Et elle va voyager tour à tour sur une mobylette, dans un triporteur, sur un tracteur, à bord d'un bateau, dans un fourgon et en avion.

Et quand finalement elle retrouve le voleur

Horaires des représentations

Représentations publiques

MADemoiselle PAS ASSEZ

Janvier	Mer	25	---	15h00
	Sam	28	15h00	17h00
	Dim	29	11h00	17h00
Février	Mer	1	---	15h00
	Sam	4	15h00	17h00
	Dim	5	11h00	17h00
	Mer	8	---	15h00
	Sam	11	15h00	17h00
	Dim	12	11h00	17h00

Représentations scolaires

Les représentations scolaires sont aussi accessibles aux journalistes.

MADemoiselle PAS ASSEZ

Janvier	Jeu	26	09h30	14h15
	Ven	27	---	14h15
	Mar	31	09h30	14h15
Février	Jeu	2	09h30	14h15
	Ven	3	---	14h15
	Mar	7	09h30	14h15
	Jeu	9	09h30	14h15
	Ven	10	09h30	14h15

Pour des informations complémentaires :

Bertrand Tappolet
Théâtre des Marionnettes de Genève
3, rue Rodo - cp 217 - 1205 Genève 4
tél. +41 22 807 31 04
mobile +41 79 517 09 47
e-mail b.tappolet@marionnettes.ch

Davantage d'informations sur : www.marionnettes.ch.

Théâtre des Marionnettes de Genève - Rue Rodo 3, 1205 Genève / Tél. 022/807.31.00 -
fax 022/807 31 01