UNIVERSITÉ D'ARTOIS, ÉCOLE DOCTORALE NUMÉRO 473,
SCIENCE DE L'HOMME ET DE LA SOCIÉTÉ

THÈSE DE DOCTORAT
DISCIPLINE ARTS DU SPECTACLE

Présentée par Stanka PAVLOVA- BONNETIER
Sous la direction de Monsieur le Professeur Amos FERGOMBÉ

LES AVATARS ET LES MÉTAPHORES DE LA FIGURE HUMAINE DANS LES SPECTACLES CONTEMPORAINS DE LA MARIONNETTE



Soutenue le 10 décembre 2011

JURY :
- **Bernard ANDRIEU**, Professeur en Epistémologie du corps et des pratiques corporelles à l'Université de Nancy
- **Lucile BODSON**, Directrice de l'Institut International de la Marionnette et de son Ecole Nationale Supérieure des Arts de la Marionnette, invitée
- **Amos FERGOMBE**, Professeur des arts du spectacle, Université d'Artois
- **Guy LECERF**, Professeur des arts plastiques - arts appliqués Université de Toulouse II Le Mirail
- **Didier PLASSARD**, Professeur des arts du spectacle, Université Paul Valery - Montpellier III

REMERCIEMENTS

Tout au long de ce travail périlleux et solitaire que représente l'écriture, le doute a été mon compagnon silencieux.

Ainsi vacillant entre les doutes et les convictions, j'ai donné corps aux idées qui me hantent, tant dans cette recherche que dans les spectacles que nous avons réalisés. Face à ces moments difficiles et contrastés, une multitude de mains tendues m'ont montré des chemins, des routes, des contrées à explorer, à labourer. Je me suis accrochée. Je ne les ai plus lâchées dans cette folle farandole.

Je remercie profondément Denis qui en tant que mari attentionné, a su me laisser la liberté nécessaire à l'accomplissement de mes travaux. Je le remercie également en tant que metteur en scène généreux. Il a été la source et l'inspiration.

Je remercie Elina, ma fille de 8 ans qui a grandi avec cette thèse et qui au fil des pages a su illuminer mon écriture.

Toute ma gratitude va vers Amos FERGOMBE qui a été pour moi plus qu'un encadrant. Je crois avoir trouvé en lui l'ami que m'as si généreusement épaulée dans les moments difficiles. Sans lui je n'aurai jamais terminé. Je le remercie d'avoir porté ce fardeau. Je remercie également sa compagne Anne d'avoir partagé avec moi les moments de joies et de peines tout au long de ce travail.

Profondément émue, je tiens tout particulièrement à dédier cette thèse à la mémoire de ma mère Sissa et de mon frère Jordan, qui ont quitté le monde des vivants pendant l'écriture de cette thèse. Merci à mon père qui depuis la Bulgarie continue à m'envoyer de l'énergie.

Les personnes dont les noms suivent m'ont également apporté une aide inestimable. Je leur exprime ma gratitude pour leur disponibilité, leurs remarques, leurs indications sur les pistes à suivre.

Je remercie Ilse et Michel Bonnetier, ainsi que Martine et André Boncourt, pour leur lecture avisée et leurs corrections indispensables.

Merci à Maïté Durieux, Amandine Marecalle, Clémentine Robach, Kartika Naïr et Caroline Delaporte pour leur coup de mains précieux dans la mise en place finale.

Merci également à Marja Nykanen avec laquelle j'ai partagé des moments de doutes, à Emmanuelle Delapierre qui m'a ouvert les portes de la bibliothèque du Musée des Beaux-Arts de Valenciennes, à mes collègues de l'université d'Artois, à mes étudiants.

Je remercie chaleureusement les artistes qui ont travaillé et participé aux spectacles de la compagnie ZAPOÏ depuis sa création.

Une très forte pensée aux amis marionnettistes, comédiens, plasticiens, graphistes, danseurs et musiciens qui comme moi affrontent le regard du spectateur.

J'ai sans doute oublié de mentionner toutes les personnes qui d'une manière ou une autre ont contribué à la réalisation de cette thèse : qu'ils en soient chaleureusement remerciés.

Le vrai geste de l'artiste n'est pas le geste parfait, mais le geste unique. Ce qui est fondamentalement différent. Un geste périlleux. Du travail sans filet. Un saut dans le vide.[1]

Gérard Mordillat

[1] Gérard Mordillat, « Eloge du flou », in *Le monde diplomatique*, septembre 2011, p.27.

SOMMAIRE

INTRODUCTION p. 5

Première Partie
La figure de la marionnette comme puissance créatrice et transfiguratrice p. 31

Chapitre I.

La figure humaine comme lieu de métamorphoses p. 32

I. 1. La marionnette : une figure animée p. 37

I. 2. La marionnette comme figure entre-ouverte p. 43

I. 3. La marionnette comme syntaxe visuelle p. 52

I. 4. La marionnette, entre *colossos* et *eidolon* p. 63

I. 5. La marionnette comme une *mirabilia* p. 65

Chapitre II.

La figure de la marionnette comme une source créatrice p. 84

II. 1. ***Vix Motrix*** ou le pantin d'Heinrich von Kleist p. 85

II. 2. De la Sur-marionnette d'Edward Gordon Craig au corps–sculpture d'Oskar Schlemmer p. 94

II. 3. La figure du mannequin comme modèle pour l'acteur vivant dans l'œuvre de Tadeusz Kantor p. 110

Deuxième Partie
La marionnette comme lieu d'une dérive des corps p. 115

Chapitre I.

La figure morcelée et fragmentée dans les spectacles de la compagnie Zapoï p. 116

I. 1. Le visage comme dispositif de monstration dans *Oko* p. 130

I. 2. Les figures composites dans *Oko* p. 135

I. 3. La révélation comme principe dramaturgique p. 139

Chapitre II.

Des corps au pluriel ou la perception de la figure humaine dans les spectacles pour les tout-petits p. 143

II.1. La déconstruction dramaturgique dans les spectacles pour les tout-petits p. 147

II.2. La métaphore du plein et du vide dans *C'est un bout de papier* p. 156

II.3. L'éclosion de la figure dans *Mobilhomme* p. 176

II.4. *Aux commencements* ou la pensée fractale p. 184

Chapitre III.

Les doubles corporels et les ombres, possibles avatars de la marionnette p. 208

III. 1. Le vacillement des corps dans le spectacle *Dracula* p. 222

III. 2. Dédoublement et démultiplication corporelle p. 240

III. 3. La figure du vampire p. 245

III. 4. L'écran dans *Dracula* p. 255

III. 5. Trois principes de composition scénique p. 266

III. 6. Le corps acté dans *Dracula* p. 283

III. 7. Le concept d'avatar comme prolongement corporel p. 291

Chapitre IV.

Le dispositif scénique, une iconostase pour la figure humaine p. 299

IV.1. La figure entre visible et invisible p. 304

IV.2. Le tressage comme procédé narratif dans le spectacle *Cirkusa Absurdita* p. 334

CONCLUSION p. 345

Bibliographie p. 357

Table des figures p. 373

Spectacles de la compagnie Zapoï p. 377

Index des noms p. 387

Index des notions p. 394

INTRODUCTION

Le travail de recherche, intitulé, *les Avatars et les métaphores de la figure humaine dans les créations contemporaines de la marionnette,* a pour point de départ la pratique de la marionnette et la place conférée à la figure dans les dispositifs scéniques contemporains. Fondés sur les confluences des figures animées et des images de synthèse, les dispositifs contemporains issus des nouvelles techniques de l'image et du son ont permis de dépasser la structure traditionnelle de la marionnette, à mi-chemin entre poupée et forme sculpturale pour instaurer des doubles virtuels, des avatars de synthèse, pouvant être transformés et évolués en temps réel. La visibilité de ces figures passe par une interface technologique de diffusion de l'image (des écrans d'ordinateur, des écrans-lunettes, des téléviseurs, des téléphones portables, des écrans de projection).

Façonnés à la fois par la main du manipulateur et par l'ordinateur, ces avatars engendrent des métaphores, de nouveaux espaces d'émotion, de nouveaux récits, créant un langage poétique et sensible. Espace d'une fiction du regard, ces dispositifs scéniques abritent des formes étonnantes, reconfigurent sans cesse leurs contours et se prêtent à l'expérience oculaire du regardeur en le transformant en véritable acte de voir.

Les arts de la scène ont souvent interrogé les inventions techniques de leur époque, qu'elles soient liées à la découverte de l'électricité, de la photographie, du cinéma ou des technologies numériques. En s'appropriant ces découvertes, les artistes ont su détourner leur usage et ont aussi permis une véritable interrogation de l'espace, du temps et de la figure. Des compagnies de marionnette comme Zapoï – arts vivants / arts numériques[2], travaillent à la frontière

[2] La Compagnie Zapoï – arts vivants / arts numériques, créée en 2001, propose un dialogue entre nouvelles figures issues des arts numériques et les formes de la marionnette plus traditionnelles. Le

des arts dans des zones indéfinies et ambiguës, révélatrices de nouvelles réalités de la figure humaine. Les nouvelles techniques de l'image permettent une modulation de la figure humaine à travers les doubles virtuels, leurs dédoublements et leurs multiplications.

L'apparition dans les années 1990 sur les écrans de cinéma, de la télévision, des ordinateurs, de multiples figures virtuelles, d'avatars en tous genres, a ouvert la voie de la recherche artistique sur des questionnements autour de l'identité, de l'altérité, de la notion de réalité. La réalisation de ces personnages montrait une approche de la figuration, avoisinant celle d'une marionnette. Il y avait quelque chose d'éxagéré, parfois de stylisé dans ces premières figures virtuelles. *Cléo*, la première speakrine digitale de Canal +, par exemple, se présente comme une femme-tronc[3]. Ses traits et ses formes sont exagérément renforcés et ses mouvements lents et parfois saccadés la rapprochent de la figure de la marionnette.

Rapidement les technologies numériques se perfectionnent et le personnage de *Lara Croft*, la célèbre héroïne du jeu vidéo *Tomb Raider*, dépasse les premières esquisses virtuelles. Ainsi des créatures d'un genre nouveau commencent à peupler l'espace virtuel : *Zara*, le

---

travail de création a donné naissance à de multiples formes théâtrales : *Oko* en 2002, *Zapping Lupus* en 2004, *Croc Soupe* en 2005 *Cirkusa Absurdita* en 2006, *Mobilhomme* en 2007, *Balkanik Délirium* en 2007, *Dracula* en 2009 et *Aux Commencements* en février 2011. Ces projets, bénéficiant des soutiens des tutelles (Ministère de la Culture, Conseil Régional du Nord Pas de Calais, Conseil Général du Nord et autres collectivités territoriales), ont été présentés sur différentes scènes, notamment, le Phénix-Scène Nationale de Valenciennes, Culture Commune-Scène Nationale du Bassin Minier à Loos-en-Gohelle, Le Grand Bleu (Etablissement National de Production et de Diffusion Artistique) à Lille. La compagnie Zapoï fut associée au théâtre le Grand Bleu pour la période 2006-2009.

[3] Le personnage de *Cléo* est présentatrice virtuelle de télévision. *Cléo* a été développée dans les années 1990 par le studio Medialab, filiale de la chaîne de télévision de Canal +.

mannequin de l'agence NoDNA, *Ananova*, la présentatrice virtuelle, *Webbie Tookay*, le mannequin parfait.

Dans le film japonais *Final Fantasy* du réalisateur Hironobu Sakaguchi, le visage de l'héroïne principale *Aki Ross* nous interroge sur la notion de réalité. Son regard, ses cheveux, sa carnation et l'ensemble des signes qui marquent le vivant en elle, donnent corps à un sujet pourvu de conscience.

La recherche du mouvement et du geste parfait reste une priorité dans l'élaboration de ces figures virtuelles. L'évolution rapide de la technologie de l'image et du son, ainsi que le perfectionnement considérable des outils de communication instaurent une manière nouvelle d'appréhender l'espace et le temps, la corporéité, le vivant. À l'époque le logiciel Avatar Studio© par exemple proposait une manière inédite d'explorer sa propre identité. Loin d'être un simple logiciel de dessin, l'Avatar Studio™ permettait aux utilisateurs d'engager un processus de fragmentation et de recombinaison qui soumettait le corps à un véritable découpage, fragment par fragment, avant de monter comme « en kit » un personnage-assemblage.



Figure 1. Exemple d'Avatar

L'acte consistant à façonner une figure ou à la recomposer, la réinventer donne une certaine puissance créatrice aux utilisateurs de ce logiciel. Ce geste autorise également une manière de se détourner de sa propre image en imaginant une forme totalement différente de son sexe et de ses origines. Inventer un autre, imaginer un double, fragmenter un corps, donne aux utilisateurs une manière inédite de percevoir l'image.

Car il s'agit avant tout d'une représentation de soi, de son corps ou d'une image de soi et « dans ce miroir de sorcières, comme le précise Valérie Morignat, l'image de soi entre en déhiscence et s'agrège la colonie multidimensionnelle des personnages qui hantent les coulisses du corps et de la conscience. »[4] Cette élaboration de soi et la manière d'inventer et de déjouer sa propre image à travers « une accumulation des signes du vivant (forces vitales, armes et *kits* de survie, nourriture, organes sexuels, cheveux dynamiques, éventails de voix et d'intonations, etc.) corporalise la conscience du sujet en quête d'une épiphanie de sa singularité dans le monde virtuel. »[5]

L'hybridation par l'avatar, un concept développé par Bernard Andrieu dans son dernier ouvrage *les Avatars du corps*, « propose un mode d'incarnation de nos possibilités d'être, révélant les limites de notre existence corporelle dans le monde. » Sans la représentation de notre avatar dans les cybers espaces, précise l'auteur, nous ne pourrions par être plusieurs à la fois. Cette polyexpressivité donne la possibilité d'une multiplicité incarnationelle. Mais depuis l'arrivée des

---

[4] Valérie Morignat, « Avatars et mondes virtuels », in *Adolescence*, N° 69, 2009, citée par Bernard Andrieu, *Les avatars du corps, une hybridation somatechnique*, Montréal, Liber, 2011, p.46.

[5] *Ibid*.

technologies comme la Wii[6] qui propose de montrer le schéma corporel en action, le joueur devient spectateur de sa gestuelle et peut effectuer des modifications son propre corps. Selon Andrieu, « cette différence entre schéma corporel externalisé et schéma corporel internalisé se montre dans le jeu au cours même de l'action, impliquant ainsi une rétroaction de l'un sur l'autre. »[7]

Aujourd'hui, nous vivons la projection dans un espace virtuel non seulement à travers notre avatar, mais dans notre propre schéma corporel. Cette nouvelle modalité fait de l'espace « à la fois une réalité extérieure et physique ainsi qu'une réalité intérieure et vécue. »[8] Ces nouvelles données interviennent dans la réflexion sur la manière dont notre corps perçoit les nombreuses figurations extérieures.

L'avatar virtuel ne désincarne-t-il pas le sujet ? Cette éventuelle dématérialisation du corps participe-t-elle à la libération de la chair dans le réseau informatique ? Et comment la marionnette comme figure représentative d'un schéma corporel nous aide-t-elle à nous situer dans le monde ?

Ces questions ont été esquissées dans un mémoire de fin d'études présenté dans le cadre d'un DESS de « Développement culturel et direction de projet » en 2001 à l'Université Lyon 2

[6] Wii est une console de jeu de la septième génération du fabriquant Nintendo. Elle est de la même génération que la Xbox 360 ou la Play Station 3. Elle a comme particularité d'utiliser un système capable de détecter la position, l'orientation et les mouvements de la manette.

[7] Bernard Andrieu, *Les avatars du corps, une hybridation somatechnique*, Montréal, Liber, 2011, p. 51.

[8] *Ibid.*

Lumières intitulé l*es Nouvelles interfaces de la marionnette – réel tangible ou métaphore de survie ?* et dirigé par Brunella Eruli[9].

Cette première recherche proposait l'hypothèse d'une mutation significative dans les arts de la marionnette, provoquée en partie grâce à l'émergence des technologies de l'image et du son et leur utilisation massive dans la vie quotidienne. Le mémoire questionnait également notre rapport à l'image numérique, et la corporéité des figures générées et retravaillées par l'ordinateur.

Les tensions déjà existantes entre le corps vivant du manipulateur et celui de la marionnette, leur présence scénique, soulevaient la question de la figure, de sa représentation, de sa corporéité et de son altérité. Ainsi la réflexion sur les relations entre la forme traditionnelle de la marionnette et les nouvelles formes manipulables - images de synthèses en deux et trois dimensions (avatars, humains virtuels, doubles) a permis de questionner les figures instaurées dans les créations contemporaines et les dispositifs scéniques qui rendent leur présence visible. Les corps des figures virtuelles reproductibles à l'infini et dotés d'une certaine ubiquité se différencient de l'image du double corps reflété dans le miroir. Si le reflet dans le miroir, dans sa définition psychologique, permet à l'individu de se constituer, de construire un schéma corporel, l'art numérique devient le lieu de la projection, provoque le corps visible, le fait sortir de lui-même pour faire surgir sa visibilité, son image.

À partir de cette réflexion un certain nombre de questions ont émergé : est-ce que le corps virtuel est nécessairement un corps

[9] Brunella Eruli est professeur à l'Université de Sienne en Italie. Elle est également rédactrice en chef de la revue PUCK, revue d'art annuelle thématique sur la marionnette et les autres arts, éditée par l'Institut International de la Marionnette et les éditions de l'Entretemps.

désincarné ? Par quel procédé se forment la matérialité, la temporalité et la spatialité d'un corps virtuel ?

Ces questionnements ont pu trouver écho dans les créations de la compagnie Zapoï – arts vivants / arts numériques. Ce mémoire de recherche a été également à l'origine du travail artistique de cette compagnie professionnelle, que nous avons fondée avec Denis Bonnetier en 2001. Sa spécificité réside dans l'instauration des passerelles entre deux univers, l'un réel, palpable, celui de la marionnette dans ses formes les plus diverses, et l'autre monde, issu des images insaisissables et immatérielles. Lieu d'une certaine expérimentation scénique, ces créations originales mêlent l'art de la marionnette, les images de synthèse et l'écriture musicale.

Les premières techniques de *motion capture*[10] ont permis de trouver quelques similitudes dans la manière de concevoir et de manipuler un personnage virtuel et une marionnette et ont suscité un intérêt particulier auprès de certains marionnettistes. Margareta Niculescu, directrice de l'Institut International de la Marionnette (1987-2002) a été à l'initiative d'un stage de pratique intitulé *Traditions du réel - Pratiques du virtuel*[11] et dirigé par Sally Jane Norman. L'approche proposée a porté sur l'imaginaire que suscite le développement des figures virtuelles en deux et trois dimensions : des

[10] La motion capture ou encore la captation du mouvement est un procédé technologique qui a pour objectif d'obtenir dans un espace en trois dimensions le mouvement de la personne ou de l'objet capturé. Les trois catégories de captation de mouvement les plus répandues sont la motion capture mécanique, magnétique et optique. Il existe depuis peu d'autres alternatives comme par exemple la technique dite de « markerless » ou « sans marqueurs » qui permettent d'effectuer la capture à l'aide de vidéo de mouvement. La dernière technologie de captation du mouvement est la motion scan ou « mesh ». C'est une technique de cinéma qui consiste à reproduire la moindre expression du visage.

[11] Le stage intitulé *Traditions du réel-Pratiques du virtuel* et dirigé par Sally Jane Norman a eu lieu à L'institut International de la marionnette à Charleville-Mézières du 8 au 26 août 1994.

marionnettes de synthèse, des avatars, des doubles virtuels et la forme plus traditionnelle de la marionnette. Le metteur en scène de la compagnie Zapoï, Denis Bonnetier [12] a participé à ce stage. Les expériences menées au cours de cette rencontre et les échanges avec les autres participants vont confirmer l'envie d'expérimenter et d'utiliser des technologies numériques dans ses spectacles de marionnettes.

Les interrogations esquissées dans cette thèse prennent précisément appui sur des expériences de création au sein de la compagnie Zapoï et sur un parcours de marionnettiste à NAFTIZ (Académie Théâtrale de Sofia en Bulgarie), et à l'ESNAM (Ecole Supérieure Nationale des Arts de la Marionnette) de Charleville-Mézières. Garder ce lien avec la scène nous a permis d'être au plus près des préoccupations et des désirs des spectateurs. Cette confrontation permanente avec eux nous permet un ajustement dans la manière de penser les spectacles, mais aussi dans l'envie de transmette à un plus grand nombre.

Le travail d'enseignement que nous menons à l'Université d'Artois en Arts du spectacle a certainement motivé cette recherche.

[12] Denis Bonnetier est metteur en scène de la compagnie Zapoï. Il est marionnettiste formé à L'Ecole Supérieure Nationale de Arts de la Marionnette à Charleville-Mézières deuxième promotion (1990-1993). Pour la première fois, Denis Bonnetier obtient l'autorisation de l'équipe pédagogique et de la direction de l'ESNAM de présenter un film de marionnette intitulé *VHF ou la très cathodique histoire de docteur Frankenstein* comme projet de fin d'étude. Ainsi il confirme son envie et son intérêt pour l'utilisation de l'image dans les spectacles de marionnettes ou de la marionnette au cinéma. En 1993 il obtient son diplôme avec félicitation de jury et en 1994 Denis Bonnetier intègre le stage proposé par Sally Jane Norman. Cette rencontre et les réflexions abordées pendant ce stage oriente l'artiste vers une formation plus technique autour de l'image numérique. Denis Bonnetier rejoint le cycle de spécialisation en infographie de SUPINFOCOM de Valenciennes. Il sort diplômé en 2000 et travaille comme infographiste 3D pendant un an pour Chman, une start-up montante de l'époque. En mai 2001 Denis Bonnetier est à l'initiative de la création de la compagnie Zapoï avec Stanka Pavlova.

Depuis 1995 en parallèle de notre travail d'artiste, nous menons une approche particulière d'enseignement et de transmission autour des arts de la marionnette, d'abord à L'Université de Strasbourg, puis depuis 2004 à l'Université d'Artois (Arts du spectacle). Les échanges avec les étudiants durant ces dernières années nous ont confirmé notre envie de poursuivre dans la voie de la recherche.

Le traitement de la figure proposé par les artistes et les dispositifs qui l'accueillent, offre une inépuisable possibilité de recherche et d'inspiration. Une des particularités de la compagnie Zapoï est la création pour les tout-petits. Or les enfants de moins de trois ans établissent un rapport différent à la perception du temps, de l'espace et de la figure. Cette différence a conduit à élaborer une nouvelle manière dans la construction de la figure scénique. Il est intéressant de constater que l'enfant perçoit la figure en éclatement. Après un long processus de maturation et d'évolution, il va enfin, vers l'âge de quatre ans, se considérer comme un être dans sa totalité, et établir son schéma corporel.

À partir de notre expérience de marionnettiste, la méthodologie de recherche choisie consistera à examiner le processus de création dans les expériences scéniques proposées par la compagnie Zapoï, souvent pour le jeune public et les tout-petits, car la question de l'imaginaire des enfants se révèle telle une métaphore en gestation. La perception de l'œuvre par le très jeune public (de 9 mois à 3 ans), notamment la question du rythme, de la gestualité et de la figuration, furent au cœur de ces expériences scéniques.

La question de la construction de l'espace et du temps, le processus de représentation du schéma corporel, seront également interrogés à partir des réalisations de la compagnie : *C'est un bout de papier (2001), Croc Soupe (2005)*, *Mobilhomme (2007)* et *Aux*

commencements (2011), pour les « tout-petits », ou *Oko (2002)*, *Zapping Lupus (2004)*, *Cikusa Absurdita (2006)*, *Balkanik Délirium (2007)* et *Dracula (2009)*, pour le « tout public ». Ces neuf créations seront examinées et/ou citées en exemple. Elles permettront de suivre le processus de création et de formuler quelques hypothèses relatives à la figure de la marionnette, aux nouveaux dispositifs scéniques issus de l'utilisation des technologies de l'image et du son. L'expérience acquise pendant de longues années de formation, la pratique mise en œuvre au sein de la compagnie Zapoï, nous ont conduits à nous interroger sur les problématiques qui découlent de l'utilisation de la technologie contemporaine de l'image et du son. Comment agit-elle sur la manière de concevoir l'œuvre théâtrale ? Quelles perspectives esthétiques peuvent générer le processus de création ? Et comment cette technique participe-t-elle à la représentation de la figure? Dans quelle mesure les nouveaux avatars de la marionnette (doubles virtuels, images en 2D et 3D) changent-ils la perception des corps ?

Ces réflexions nous ont amenés à élaborer l'hypothèse que les nouvelles techniques utilisées dans les arts de la marionnette participent à la réinvention de la figure humaine. Les ombres, les doubles virtuels deviennent ainsi des possibles avatars de la marionnette. Ces technologies permettent une multiplication de la figure à l'infini. Ainsi plus la figure se dédouble et se multiplie à travers l'image, plus cette figure s'efface. Impalpables, diaphanes, fluides, presque liquides, ces figures interrogent l'immersion du corps dans un nouvel imaginaire de l'espace et du vécu du sujet l'humain. C'est une expérience nouvelle, fascinante qui vient troubler l'identité et « parler de l'hétérogène qui nous compose »[13]. Ces nouvelles figures

[13] Brunella Eruli, citée par Hélène Beauchamp dans « Les Présences du marionnettiste », in *Manip, le journal de la marionnette*, N° 22, Themaa, Paris, 2010, p.8.

fantomatiques et spectrales reconfigurent les dispositifs scéniques et permettent une altération du vivant et de l'humain.

Notre approche tentera de montrer comment ces techniques instaurent une nouvelle figure humaine, influencent la conception scénique et scénographique, l'écriture dramaturgique et la réception de l'œuvre.

La figure tend progressivement vers un effacement de ses contours. Loin de la forme anthropomorphique, elle symbolise le plus souvent une idée en jouant sur l'essence de la matière et les agencements plastiques d'objets et de matières. Quant aux possibles dédoublements de l'interprète réalisés grâce aux technologies de l'image et du son, le corps vivant en chair et en os se démultiplie dans des figurations comme les ombres et les reflets. L'ensemble de ces phénomènes compose des images décalées par rapport aux corps ou aux objets qui les produisent, elles s'apparentent aux fantômes et provoquent de l'illusion, du semblant, du fantasme. Cette nouvelle figure, selon Amos Fergombé, « (…) est entièrement construite par les jeux d'illusions et de leurres qu'autorise l'usage du numérique (…). »[14], effaçant progressivement les contours traditionnels de la figure humaine et brouillant les pistes d'identification tangible. Ces nouvelles figures se présentent comme des images dérivées et sont une véritable invitation à penser l'absence et la présence, l'apparition et la disparition.

Les images n'ont cessé de représenter le corps autrement ; d'une époque à une autre se forge une véritable culture du corps, qui selon le psychologue Robert C. Romanyshyn, est une réelle « invention

[14] Amos Fergombe, « Par delà la figure humaine », in *La reconnaissance sur la scène française XVII ème - XXI ème siècle*, Arras, Artois Presses Universitaires, 2009, p.247.

culturelle »[15]. Il précise que « nous vivons dans le monde et avec les autres par les corps de pantomime que nous sommes, et non à travers les corps anatomiques que nous avons »[16]. La réalisation de ces figures imaginaires et des avatars qui nous représentent dans les espaces virtuels, dépasse les corps de pantomime que nous élaborons dans nos relations communicatives. Ce sont en effet des corps qui miment des gestes et des expressions, mais ce sont également des corps imaginés et réalisés à l'aide d'un logiciel. Nous intervenons également dans leur manipulation, leur animation à travers des outils technologiques. Un lien peut être établi avec l'art de la marionnette et plus particulièrement l'élaboration de la figure et ses gestes.

Parmi les figures du double, celle de l'avatar nous intéresse particulièrement. La figure de l'avatar, dont l'étymologie sanskrit *avatara*[17] renvoie à la descente dans une nouvelle chair, est une incarnation passagère du dieu Vishnu. Ainsi la marionnette – avatar, peut être perçue comme une incarnation scénique et corporelle. L'idée de l'incarnation se situe au centre de la problématique du corps de l'avatar. Si le corps de la marionnette porte la mémoire de la matière qui le compose, le corps de l'avatar est un corps immatériel. Il se présente en images, en projections animées ou fixes. Même s'il ne porte pas les stigmates de la matière, c'est un corps incarné. En effet, l'incarnation n'est pas forcément liée à la matérialisation. Comme le

[15] Robert C. Romanyshyn, cité par Hans Belting, *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard, 2004, pp. 121-122.

[16] Ibid.

[17] Dans le jargon des communautés de l'internet et des jeux vidéo en ligne, l'avatar est employé pour signaler le personnage représentant l'usager à l'écran. Vishnu, créature supérieure « descend » sur terre et s'incarne à dix reprises dans cet univers parallèle pour tenter de secourir l'humanité, l'avatar des mondes virtuels contemporains est la projection numérique d'un sujet physique qui se sert de cette figure virtuelle pour évoluer dans un monde irréel. Que cela puisse paraître paradoxal un avatar est l'incarnation immatérielle d'un individu dans un espace numérique.

souligne Marie-José Mondzain, dans son ouvrage intitulé *Image, icône, économie, les sources byzantines de l'imaginaire contemporain* :

> L'incarnation n'est pas matérialisation ; l'icône en tant que mémorial de l'économie incarnationnelle met en œuvre une chair qui n'est pas une matière (…). C'est parce que le [s'est fait chair] n'est pas un équivalent de [s'est fait matière] que se pose d'une façon totalement nouvelle la question de ce qui fait la chair de nos images et le corps de nos institutions. [18]

Cet ouvrage nous a permis de mieux cerner les questions liées à l'incarnation concernant le corps de la marionnette et ses multiples avatars virtuels. Les réflexions de Jean-Pierre Vernant sur le *colossos* et l'*eidolon*, ainsi que l'ouvrage *Statues* de Michel Serres, ont ouvert la voie à une recherche riche et étonnante sur les liens entre la statue et l'apparition des figures des revenants : spectres, fantômes, doubles métamorphosés, pierres.

La marionnette, considérée comme figure animée, a permis une manière d'aborder ces questions, car les problématiques de l'inerte et du vivant, sont au cœur de son dispositif corporel. La dialectique que propose la marionnette (animé/inanimé, matériel/immatériel, visible/invisible, réel/irréel) est au centre des interrogations des marionnettistes. La scène contemporaine marionnettique est de plus en plus peuplée de nouvelles figures hyperréalistes [19] qui mettent en lumière le débat à la fois sur l'humain et le non-humain, sur l'apparence, sur la réalité et réinterroge la relation entre manipulant et

---

[18] Marie-José Mondzain, *Image, icône, économie, Les sources byzantines de l'imaginaire contemporain*, Paris, Seuil, 1996, p.124.

[19] Nous pensons au récent travail de Bérangère Ventusso de la compagnie Trois trente six (Aveugles de Maeterlinck et L'Herbe folle sur des textes d'Eddy Pallaro) et de Julika Mayer de la compagnie LàOù Marionnette Contemporaine (*Reprendre son souffle*, une performance dans l'espace public, présentée au Festival Mondial des Théâtres de Marionnette de Charleville-Mézières).

manipulé. D'une part les artistes puisent des inspirations dans la sculpture hyperréaliste (Ron Mueck, Sam Jinks ou encore Duane Hanson) et d'autre part les œuvres subissent les influences des jeux vidéos, des réseaux socio-technologiques de communication.

Ainsi les nombreux avatars de la marionnette qui peuplent la scène contemporaine confirment cet engouement et cette fascination pour l'inerte et l'inanimé. La marionnette procède comme un révélateur : la chair absente questionne le corps, la chose et la représentation du vivant, la poupée et notre attitude face aux stéréotypes de la beauté, l'objet et ce qu'il représente socialement, affectivement… Utilisée dans d'autres disciplines artistiques, comme la danse ou le théâtre d'acteurs, elle en révèle l'essence : l'inertie interroge le mouvement, l'apesanteur de l'objet manipulé renvoie aux lois de la gravité, à l'engagement corporel du manipulateur.

L'art des marionnettes est au cœur de la réflexion et des théories artistiques et philosophiques évoquées par de nombreux créateurs et praticiens du théâtre. Pour préciser notre argumentation, nous nous intéresserons aux approches de ces auteurs, qui ont nourri notre parcours théorique et marionnettique : Heinrich von Kleist, Edward Gordon Craig, Oskar Schlemmer et Tadeusz Kantor. Tous les quatre mettent au centre de leurs œuvres, la marionnette et ses multiples représentations : mannequins, doubles, effigies. La figure de la marionnette affirme son existence, son expression corporelle à travers le corps du danseur comme chez Kleist ou Craig, ou bien dans les mannequins et les divers avatars de la marionnette comme chez Kantor et Schlemmer.

Les textes théoriques et les expériences scéniques de ces auteurs et créateurs seront mis en regard d'autres expériences de marionnettistes plus contemporains. Comment ces artistes ont suscité à

partir de la figure la « mise en effigie » à travers marionnettes, automates ou mannequins et façonné ce que Monique Borie désigne par les termes de « l'invisible dans le visible »[20] ? Car la constante interpénétration entre êtres animés et inanimés engendre des croisements incessants en montrant la fragile existence de la figure de l'humain.

La rédaction de cette thèse a surtout été marquée par les disparitions rapprochées de deux êtres chers, notre mère et notre frère aîné. Le travail long et pénible de deux deuils consécutifs a ralenti durablement notre écriture et a donné une note spirituelle à cette réflexion. Les rites orthodoxes qui entourent les morts ont été une source d'inspiration, tant dans l'approche sur l'image et l'icône, que dans la recherche sur les dispositifs (l'iconostase). Nous avons alors puisé dans des lectures et dans des œuvres, celles de Marie-José Mondzain, de Michel Serres, de Victor Stoichita devenues sources d'une grande inspiration.

Il y a toujours un manque que nous n'arriverons pas à combler. C'est un espace ouvert, prêt à être rempli, mais restant inlassablement vide. Une béance où s'engouffrent les sentiments de perte, de l'absence, de manque, de vide. Un ami nous a rappelé que la seule chose plausible pour surmonter les deuils qui nous frappent est de les transformer en mémoire.

Août 2010…

Nous flânons dans le cimetière de notre ville natale en Bulgarie. Les morts maîtrisent le silence. Les nécrologues peuplent les troncs d'arbres et les pilons d'électricité. Cette tapisserie d'images et de

[20] Monique Borie, « Le théâtre à l'épreuve de l'invisible », in *L'ombre de l'image. De la falsification à l'infigurable*, Seyssel, Champs Vallon, 2002, p. 218.

citations dans les cimetières bulgares est un quotidien. Leur textualité fragmentée hante le destin matériel des mots et des images. Des superpositions de couleurs et de matières, des couches sur des couches de destins humains franchissent le regard. Les déchirures de papier, l'érosion, les moisissures, les fissures rendent peu à peu indéchiffrable l'assertion graphique de la nature ineffaçable du souvenir.

Les épitaphes discursives ou narratives que sont les nécrologues deviennent le lieu d'interpellation de la mort ou encore le lieu de l'expression d'une déploration du survivant totalement émotive. Ces formes de dédicaces, d'adresses ou de lamentations très répandues en Bulgarie font partie de la vie endeuillée. Elles sont accrochées après le décès d'un proche aux endroits destinés à cet usage et sur un rythme très précis et symbolique : 3 jours, 9 jours, 40 jours, 3 mois, 6 mois, 9 mois, 1 an, deux ans et ainsi de suite chaque année à la date d'anniversaire du décès. Le mort devient ainsi un interlocuteur, le mort « prend la parole » et son tombeau devient l'espace d'expression du chagrin.

Nous allumons les bougies et nous les posons dans les petites boîtes en fer, placées généralement à côté de la croix tombale. Ces ornements sont le lieu d'une pratique orthodoxe répandue et toujours vivante. Ils contiennent le nécrologue du défunt, avec son nom et prénom, un portrait photographique, les épitaphes commémoriales. Ces boîtes peuvent être ouvertes et fermées et peuvent également contenir des objets personnalisés : une cigarette par exemple si le défunt aimait fumer, le doudou pour un enfant disparu, etc.

À chaque coin de rue, dans le cimetière, dans les dernières pages du journal, les images des morts s'offrent au regard des vivants.

Qu'est-ce qui nous regarde dans ce que nous voyons ? Paraphraser Georges Didi-Hubermann dans ces circonstances peut être justifié. Face aux deux tombeaux qui nous regardent, nos yeux ne voient que le *sfumato*, la stèle se brouille et l'image avec, ne reste que le souvenir dans notre mémoire. L'image devient de plus en plus floue, mais nous restons émus face à ce souvenir. Comme si en ne distinguant pas clairement les traits de cette image, nous saisissions quelque chose de plus intime, de plus secret.

L'écrivain et réalisateur Gérard Mordillat rappelle à propos d'un portrait d'Arthur Rimbaud en Abyssinie, à Harrar, en 1883, l'effacement progressif des traits du visage du célèbre poète. Difficilement discernable, le visage de Rimbaud sur le portrait porte le doute. Aucune certitude de l'origine, mais comme le précise l'auteur, « Il ne propose rien d'autre que de s'interroger sur ce que l'on voit, que ce soit Rimbaud, quelqu'un ou quelque chose d'autre. De s'interroger sur le réel, sur l'image, la société qui les produit, le monde qui l'expose. »[21]

C'est dans cet effacement progressif que se joue le scénario de notre humanité. Les images spectrales produites par les moyens technologiques dressent un mur d'illusions, derrière lequel se cachent la souffrance et la fascination des êtres vivants. Ils ressassent, nient, doublent la réalité jusqu'à son effacement, « Ce que l'image a gagné en définition, elle le perd en profondeur, en pugnacité, comme ces visages remodelés par la chirurgie esthétique qui ne sont plus que « des trous d'ombre creusés en forme d'hommes. »[22]

[21] Gérard Mordillat, « Eloge du flou », in *Le monde diplomatique*, septembre 2011, p.27.

[22] Ibid.

Le travail de recherche se construira autour de deux parties principales. La première partie intitulée, *La figure de la marionnette comme puissance créatrice et transfiguratrice*, s'attardera sur la compréhension de la marionnette comme figure génératrice de nouvelles métaphores du corps. Nous tenterons de définir ce qu'est une figure et comment les différents matériaux qui la composent créent une poétique du corps et de l'espace. Nous nous proposons d'interroger également dans cette partie la représentation de la figure chez Heinrich Von Kleist, Edward Gordon Craig, Oskar Schlemmer et Tadeusz Kantor, et de voir comment et de quelle manière la figure de la marionnette a influencé leurs œuvres. Cette partie sera enfin attentive à la marionnette comme puissance transfiguratrice et tentera d'esquisser les contours d'une telle figure.

La deuxième partie, intitulée *La marionnette comme lieu d'une dérive des corps*, examine la problématique de la marionnette comme figure métaphorique. Elle sera attentive à l'élaboration des métaphores de la séparation (apparition/disparition, plein/vide) et à la figuration (corps morcelé et fragmenté) à travers des spectacles vivants à destination des tout-petits (de 9 mois à 3 ans). Nous verrons comment ces nouvelles écritures scéniques, notamment *C'est un bout de papier (2001), Mobilhomme (2007) et Aux commencements (2011),* combinent des éléments et des ressources hétérogènes et inattendues.

Dans ces créations, les artistes s'amusent avec les codes préétablis et cherchent une dynamique nouvelle de la pensée et du sensible. Ce théâtre particulier transcende la réalité, approche l'abstraction, fait jeu de tout et avec tout. Ainsi ces formes d'écriture scéniques pour la plupart visuelles, cherchent une manière de construction permanente, proche du rêve, de la genèse des premières émotions exprimées et partagées, une incarnation du vécu. À partir de ces constats nous avons imaginé une manière particulière de traiter de

la figure. En partant de la fragmentation et du morcellement nous avons constitué des figures poétiques pour les tout-petits. Cette recherche pour les enfants nous a également permis de comprendre l'importance de la figuration. Une fois créée, nous pouvons déstructurer et fragmenter cette figure à l'infini en jouant avec ses multiples avatars. L'ouvrage de Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité* sera également une inspiration précieuse dans nos réflexions. Les recherches de Varenka et Olivier Marc, deux psychiatres et anthropologues pour enfants, appuieront notre démarche autour de ces concepts. Le spectacle *Oko*[23] *(2002)* de la compagnie Zapoï nous permettra de préciser notre approche de l'incarnation et de saisir les possibles corps « distraits », dont parle Michel Serres.

L'approche des *dispositifs scéniques contemporains, une iconostase pour la figure humaine*, sera axée sur la fragmentation et l'éclatement de ces dispositifs et la possibilité de voir la marionnette et ses avatars comme figures métaphoriques. Les créations artistiques contemporaines se présentent comme un passage possible d'invention de nouveaux dispositifs narratifs, devenant ainsi le lieu de la métamorphose de la figure humaine. Cette réflexion examinera le processus de création d'œuvres et de mises en scène par la compagnie Zapoï, au croisement de la marionnette traditionnelle et des arts numériques.

Dans l'ensemble du corpus théâtral de la compagnie Zapoï, la présence des écrans qui réceptionnent en reflétant des corps physiques

[23] Oko, mot bulgare pour nommer l'œil.
Le spectacle *Oko* créé dans le cadre de E – Magiciens (Rencontre Européenne de la Jeune Création Numérique à Valenciennes). Ce spectacle marque le début d'une collaboration avec SUPINFOCOM (Ecole Consulaire de l'image) à Valenciennes. Depuis sa création la compagnie a accueilli une trentaine de stagiaires, issus de cet établissement.

ou virtuels, des corps désincarnés et des présences incarnées, des fantômes et des corps morcelés reste une voie de recherche ouverte et propice à des nouvelles réflexions sur l'ambiguïté du temps, de l'espace et du regard. Cette présence écranique sur la scène renforce le principe dualiste d'animé/inanimé, de monté/caché, de dévoilé/voilé. Trois créations attireront notre attention : *Zapping Lupus (2004)* et *Cirkusa Absurdita (2006) et Balkanik Délirium (2007).* Les dispositifs écraniques, examinés dans ces spectacles, sont envisagés comme le lieu possible de l'inscription de la figure humaine. Rigides ou souples, blancs ou noirs, les écrans dessinent souvent un cadre. Leurs formes graphiques se présentent pour la plupart comme des dispositifs qui renvoient à un carré ou un rectangle frontal. L'écran est également cet objet ambivalent qui par sa vocation primaire agit comme un obstacle. L'écran cache autant qu'il révèle. Il laisse transparaître. À partir du principe de la frontalité et de l'apparition et de la disparition que l'écran suscite, nous nous proposons d'interroger l'*iconostase* comme dispositif oculaire dans les spectacles vivants.

La diffusion des images et du son issus des technologiques numériques amplifie les interrogations sur le rapport ambigu entre illusion et réalité et sur l'expérience même de la subjectivité, de soi. Les créations artistiques sont le lieu d'une mise en scène des écrans où les simulacres électroniques nous obligent à une redéfinition de l'identité humaine. En effet la scène apparaît comme un lieu possible d'une incarnation nouvelle, mais aussi d'une autre « visibilité » selon Marie-José Mondzain.[24]

La quatrième partie de nos recherches, nommée *Les doubles corporels et les ombres, possibles avatars de la marionnette*, s'intéressera

[24] Marie-José Mondzain est philosophe et directrice de recherche au CNRS. Elle travaille sur la question de l'image, notamment sur l'iconoclasme à la période byzantine.

aux doubles corporels comme possibles avatars de la marionnette et à la perception de ces figurations. Nous interrogerons les diverses représentations de la marionnette et les images animées tels les dédoublements corporels, possibles avatars de la marionnette.

Nous questionnerons également le corps de chair du marionnettiste en interaction avec l'image. Comment les nombreuses applications des technologies aux arts de la scène provoquent une réverbération sur le corps de l'acteur réel et comment cette présence physique devient un point critique ? Comment la scène devient le lieu de rencontre et d'échange au croisement du réel et de l'imaginaire entre « l'acteur scénique »[25], sa présence physique, mais également sa « présence écranique »[26]. Comment l'acteur devient conscient de l'image qu'il est en train de produire sur scène, de son ombre, des interactions que ces dédoublements génèrent avec le reste ?

Dans le spectacle *Dracula* de la compagnie Zapoï, par exemple, la première image ouvre sur les questions du dédoublement. L'interprète dans un premier temps se double d'une ombre corporelle, puis se dédouble, comme si du corps de l'interprète pouvaient émerger des êtres fantomatiques qui lui appartiennent, mais qui prennent une vie autonome sur scène.

La nécessité de retrouver un nouveau langage qui interroge le corps, la figuration et l'espace est une phase importante de cette recherche. L'émergence d'une forme de narration qui accorde une forte place aux écritures non-textuelles se retrouve dans la création de la compagnie Zapoï : *Dracula, en* 2009. La particularité de ce travail est

[25] Nous reprenons ici le terme que Robert Lepage utilise dans un entretien : « Du théâtre d'ombres aux technologies contemporaines », in Béatrice Picon-Vallin, Ed., *Les écrans sur la scène*, Lausanne : L'âge d'homme, 1998, p. 326.

[26] Ibid., p.326

le questionnement entre la forme classique du théâtre d'ombres, de l'image et du son numérique en évoquant les principes de la bande dessinée et du cinéma. Les recherches de Victor Stoichita et de Véronique Mauron nous permettront d'être attentifs aux enjeux de l'ombre, le reflet et autres figures du double.

Dans cette quatrième partie nous tenterons d'évoquer le processus de perception de cette figure humaine dans les dispositifs scéniques contemporains. La scène où s'inscrit la figure devient le lieu d'une conjonction de plusieurs systèmes de signification. Elle recrée et réinterroge l'image d'un monde déjà vécu, réfléchi et intensifié. Dans cet espace clos et offert au regard du spectateur s'élabore la mémoire et se reflètent les pensées, les souvenirs et les désirs. L'espace se présente également comme le lieu de la multiplication de la figure humaine. Ainsi l'ensemble de ces images animées ou inanimées, de ces répliques, interfère avec l'espace et produit un dispositif qui met en crise le regard.

Mais ce que le spectateur perçoit n'est que l'effet d'une interaction entre l'espace réel ou imaginaire et le corps mis en mouvement, une interaction offerte au regard. L'espace s'ouvre sur une figure qui peut ainsi se réincarner, se régénérer. Et comme le souligne Georges Didi-Huberman[27], l'ouverture suppose l'incarnation.

La multiplicité des panneaux, d'écrans, de murs de projection, devenus lieux vivants prêts à accueillir d'éventuelles incarnations des corps est de plus en plus visible dans les arts vivants. Comment l'écran, qui par principe, est cet objet qui fait obstacle devient un lieu de révélations scéniques. La représentation se voile, se tisse et se compose par stratification laissant la possibilité d'une écriture en abyme, d'une

[27] Georges Didi-Huberman, *L'image ouverte*, Paris, Gallimard, 2007

écriture imagée et significative. Les spectacles vivants apparaissent comme le « puppet mind »[28]. Selon Roman Paska[29] nous devons redécouvrir que « faire le théâtre de marionnettes appartient à un monde de pensée qui est littéralement préhistorique en devançant la pensée linéaire et narrative, un mode de pensée ou la notion du réel n'est qu'une fabrication de l'homme historique, de l'homme après la chute, inventée pour séparer le monde naturel de sa propre imagination ». Mais cette préhistoire n'engagerait-elle pas une réflexion sur l'esthétique théâtrale et sur l'évolution de la représentation théâtrale en général ?

Derrière cette construction symbolique se profile sans doute l'idée d'une figure humaine en perpétuelle mutation. Cette mutation produit des corps immatériels et virtuels permettant une véritable plongée dans le concret et dans la matière :

> Ce n'est donc plus de la vision à distance et de la spiritualité qu'il s'agit à présent, mais bien d'une immersion parmi les corps, c'est-à-dire d'une expression de la chair. Le travail immatériel constitue des produits matériels, des marchandises, de la communication. Il s'organise socialement à travers des réseaux linguistiques, coopératifs, électroniques, informatiques, qui sont tous extrêmement matériels, et se donne à travers des types d'association – et des mouvements – multitudinaires. Il s'agit par conséquent d'une immatérialité très pleine de chair, très flexible : un ensemble de corps.[30]

---

[28] Roman Paska, « Pensée –marionnette, esprit-marionnette », in *Puck N° 8*, Charleville-Mézières, IIM, 1995, p.66

[29] Roman Paska est marionnettiste américain. Il vit et travaille à New York. Il a été Directeur de l'Ecole Supérieure Nationale des Arts de la Marionnette (ESNAM) à Charleville-Mézières de 1996-1999.

[30] Antoinio Negri, *Art et multitude*, Paris, Mille et une nuits, 2009 pour la présente édition, p. 138

Antonio Negri est philosophe, essayiste et dramaturge. Dans son livre Art et Multitude il s'interroge sur le positionnement du Beau dans le passage du moderne eu postmoderne. Pour lui la question ne s'arrête pas à l'abstraction. Une mutation est en train de s'opérer dans le monde de travail

Dans le paradoxe de l'évolution de notre histoire, si nous voulons ré-ouvrir ces questions, précise Antonio Negri,

> Il faut avant tout souligner que l'on se trouve en réalité face à une mutation importante – peut-être même une mutation anthropologique. Le développement artistique transforme l'abstraction des rapports sociaux dans lesquels nous sommes pris en figures corporelles. Cette évolution donne de l'importance : « à la vitalité de la chair – à travers les images qui se meuvent et qui se plient, dans un processus de transformation continue.[31]

Cette recherche a été ponctuée régulièrement par des créations professionnelles qui ont également été diffusées au niveau régional, national, voir international. Cet échange, entre plateau scénique et écriture, a certes enrichi le travail de réflexion, mais ralenti parfois le travail d'écriture. Cette méthodologie de travail a été essentielle dans notre démarche. Complétée par des lectures, elle se présente aujourd'hui comme une base théorique montrant un processus de création, un va-et-vient entre scène et théorie. Car il s'agit dans les arts de la marionnette de rendre vivant un concept, de le rendre perceptible pour le spectateur. Exprimer le concept de la métaphore du vide et du plein pour les tout-petits par exemple ou faire sentir la douleur qu'un être aimant peut ressentir dans le spectacle *Dracula* ont été des défis intéressant pour nous.

Nous avons éprouvé quelques difficultés durant ce long processus de gestation. Premièrement, le travail de création et de diffusion a certainement joué sur la durée de cette thèse. En tant que praticienne, il a été important de ne pas abandonner le plateau

---

immatériel et également dans l'art. Selon Antonio Negri créer n'a plus aucun lien avec quelque Nature que ce soit, ce n'est pas non plus une sublimation, mais une démesure, « une excédence » qui découvre des formes instituées comme surplus de la production. Dans un monde global à tendance impériale, créer et générer deviennent des gestes de résistance, réinventant constamment des singularités (objets, signes) prises dans le commun. Il appelle ce phénomène : la multitude.

[31] Op. cit., p. 139

scénique et les rencontres régulières avec le public. Car au fond, nous sommes persuadés que cela a enrichi notre démarche. Dans la compagnie Zapoï, que nous avons cofondée avec Denis Bonnetier, la réflexion de la thèse a ouvert la voie à des projets d'implantation sur le territoire valenciennois au travers de multiples actions. En 2009 nous avons crée un festival itinérant de marionnettes qui entame sa troisième édition et nous menons un travail de sensibilisation aux arts de la marionnette à travers des ateliers et des rencontres avec le public.

Ce travail de recherche s'envisage comme une base de réflexion sur la figuration contemporaine. Depuis le début de l'écriture, nous avons expérimenté un certain nombre d'approches pour être au plus près de la réalité des hypothèses avancées. Vacillant entre scène et écriture, nous avons cherché une manière d'instaurer une méthodologie de travail se basant sur le processus de création. Ce mouvement pendulaire nous a permis à la fois de comprendre que chaque étape dans la création, mérite une trace (écrite, filmée etc.).

Au fur et à mesure de l'avancement du travail nous avons constitué des dossiers, des notes, des prises de photos de plus en plus conséquentes. Les premiers spectacles de la compagnie Zapoï manquent de traçabilité, alors c'est la mémoire qui prend le relais. Cette thèse servira de point de repère dans notre travail de transmission auprès des étudiants en Arts du spectacle et particulièrement pour les cours de marionnettes. Depuis plusieurs années nous menons un travail de transmission autour de la compréhension de la marionnette et ses multiples représentations, mais également sur l'objet scénique.

PREMIÈRE PARTIE

LA FIGURE DE LA MARIONNETTE COMME PUISSANCE CRÉATRICE ET TRANSFIGURATRICE

Chapitre I

LA FIGURE HUMAINE

COMME LIEU DE MÉTAMORPHOSES

L'homme naquit, soit que le créateur de toutes choses, père d'un monde meilleur, l'ait formé d'un germe divin, soit que la terre récente, séparée depuis peu des hautes régions de l'éther, retînt encore des germes du ciel, reste de leur parenté, et que le fils de Japet, l'ayant mêlée aux eaux d'un fleuve, l'ait modelée à l'image des dieux, maîtres de l'univers ; tandis que, tête basse, tous les autres animaux tiennent leurs yeux attachés sur la terre, il a donné à l'homme un visage qui se dresse au-dessus ; il a voulu lui permettre de contempler le ciel, de lever ses regards et des les porter vers les astres. Ainsi la terre, qui naguère était grossière et informe, revêtit par cette métamorphose des figures d'hommes jusqu'alors inconnus.

Ovide, *Les Métamorphoses*, I, 76-102

Dans *les Métamorphoses* d'Ovide, l'histoire s'ouvre sur la transformation de la figure ; l'ensemble de l'œuvre est d'ailleurs marqué par l'errance de cette figure :

> Je me propose de dire les métamorphoses de formes en des corps nouveaux ; ô dieux (car les métamorphoses sont aussi votre ouvrage), secondez mon entreprise de votre souffle et conduisez sans interruption ce poème depuis les plus lointaines origines du monde jusqu'à mon temps.[32]

Ovide joue avec le sujet, le transforme, le transfigure. Il use des figures comme d'un appareil d'investigation, cherche les possibles passages d'un état à un autre. Il donne aux formes un corps nouveau, joue sur l'éclatement de la figure. Lui, le poète de ces chants, se démultiplie en narrateurs de substitution qui parlent la même langue que lui. Ces personnages sont également inscrits dans la multiplicité à travers les nombreuses nominations qui peuvent désigner une seule personne, selon qu'on la nomme par son appartenance familiale, son lieu de naissance, ses traits caractéristiques. Cela brouille des pistes, le lecteur erre comme la figure ovidienne, perdu dans un monde insaisissable. Les métamorphoses chez Ovide ont une double signification : elles montrent d'une part comment d'une forme donnée on passe à une autre forme, et d'autre part, comment dans un monde visible s'offrent des analogies qui, pour l'artiste, sont un éventuel support de l'hypothèse de l'aventure, qui est le principe de la métamorphose.

Ainsi, chaque œuvre serait-elle la mise en scène d'une transformation extérieure ou intérieure de la figure ? Composer une figure consiste à assembler de divers éléments en un tout, en une entité. Figurer revoie à une manière d'élaborer une apparence, à

[32] Ovide, *Les Métamorphoses*, I, 20-48, Paris, Gallimard, 1992, p. 42.

donner contenance à une chose. Dans *les Métamorphoses*, Ovide pose la problématique de la figure humaine, en faisant naître de l'informe, la forme humaine : « Ainsi la terre, qui naguère était grossière et informe, revêtit par cette métamorphose des figures d'hommes jusqu'alors inconnus. »[33] L'histoire de la représentation de la figure humaine serait donc l'histoire de son incessante métamorphose. Matière, espace, mouvement et geste participent activement à cette modulation de la figure et le corps pose une problématique quant à ses propres limites.

Les questions de cette incessante composition et recomposition sont au cœur du dispositif de la création contemporaine. Nous nous représentons dans notre corps qui parfois ne correspond pas à notre corps anatomique. Notre imaginaire s'ouvre sur une multitude de formes corporelles qui peuvent évoquer un certain transfert. Une des significations du mot figure[34] évoque ce processus de transfert. Cette forme extérieure que représente le corps, cette extension de nous-mêmes, très concrète, physique, peut en effet évoquer des multiples images et convocations poétiques. Mais toute représentation humaine est avant tout une affaire de représentation du corps, une affaire d'images, comme le précise Hans Belting :

> L'homme est tel qu'il apparaît corporellement. Le corps est lui-même une image, avant même d'être reproduit en images. La représentation n'est pas ce qu'elle prétend être, à savoir reproduction du corps. Elle est la

[33] Ovide, *Les Métamorphoses*, I, 76-102, traduction de Georges Lafaye, Gallimard, Paris, 1992, p. 45.

[34] *Figure* : forme extérieure de quelqu'un, de quelque chose, aspect. Figure désigne aussi la représentation graphique d'un ensemble de signes, une forme correspondant à une abstraction ou à une action programmée, *figurer* désigne également : façonner, donner une forme, représenter sous une forme visible, imaginer. Alain Rey, *Dictionnaire Historique de la Langue Française*, Le Robert, Paris, 2010, pp. 849-850.

> véritable production d'une image corporelle qui participe d'emblée à l'autoreprésentation du corps.[35]

Quelles sont les innombrables manières de transformer, de reconfigurer, de transfigurer la figure humaine ? Sous quelle forme se présente-elle et comment elle évolue dans l'espace scénique ? Quelle définition pour ces figures qui dédoublent l'homme ? La scène contemporaine de la marionnette se présente comme le lieu propice où s'échafaudent sans cesse ces nouvelles figures : avatars, doubles virtuels en 2D et 3D, marionnettes virtuelles etc. Nous assistons à une véritable éclosion de la figure grâce aux technologies de production et de diffusion de l'image et du son. Dans les médias d'aujourd'hui, les corps outrepassent les limites physiques et se présentent sous formes de nombreux avatars, créant ainsi de multiples figurations. Ces figures issues des créations contemporaines nécessitent de s'intéresser à la perception de ces possibles transfigurations.

[35] Hans Belting, *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard, 2004, pp. 122-123.

I.1. La marionnette : une figure animée

La question de la transformation, de la transfiguration et de la métamorphose de la figure humaine est récurrente dans l'ensemble des œuvres scéniques de la compagnie Zapoï. Comment les artistes questionnent cette figure altérée, dédoublée, multipliée à travers la marionnette et ses divers avatars? A partir de quel moment la marionnette dépasse-t-elle le simple appareillage qui la compose ? Comment le marionnettiste, à travers la technique et la gestuelle élaborée, investit-il le corps de la marionnette ? À partir de quel moment la marionnette devient-elle une figure animée ? Et comment cette animation semble-t-elle investir l'objet d'une certaine âme ?

Si la figure se présente comme une forme extérieure d'un objet, d'un corps, d'un ensemble, selon Alain Rey[36], le mot *figure* désigne également une forme plastique, une configuration ou une structure.

Ainsi la figure peut se présenter comme une forme extérieure, façonnée de manières multiples :

- La forme peut être modelée dans la masse par le geste de creuser : en enlevant de la matière la forme surgit.
- La forme peut être constituée à partir de l'accumulation de la masse. Par exemple : morceau par morceau la glaise devient forme.
- La forme naît à partir des assemblages.

[36] Alain Rey, *Dictionnaire Historique de la Langue Française*, nouvelle édition, 2010, p. 1003-1005.

Dans son ouvrage *À l'image de l'homme, Du Golem aux créatures virtuelles*, Philippe Breton avance l'hypothèse de l'existence d'une structure commune dans le récit de la création d'un être artificiel. Ce schéma semble obéir, selon l'auteur, à des règles constantes et suit un rythme à trois temps. La figuration de la créature est issue comme nous l'avons noté d'un matériau de base (la glaise, l'argile, l'ivoire, etc.). Cette présence d'un matériau concret enracine la figure dans la matière. L'argile et la glaise ont souvent inspiré les créateurs. Selon Philippe Breton,

> Les matériaux de bases utilisés pour façonner la créature sont très divers : l'argile pour le golem, l'ivoire pour la statue de Galatée, les rouages ou les circuits pour les automates modernes. (…) Dans l'acte de fabrication concrète de la créature, l'homme est toujours artisan de l'opération. C'est lui qui assemble les matériaux de base et leur donne une forme humaine. (…) Les récits de création sont souvent prodigues en détail précis sur les modalités de sculpture, de pétrissage, d'assemblage, de boulonnages ou de programmation, qui conduisent à la mise au point du sosie artificiel.[37]

La base matérielle est toujours présente, même dans le cas de la création de la Créature par le docteur Frankenstein, elle est réalisée à partir de morceaux de cadavres humains.

Dans l'acte de la fabrication de la figure artificielle, l'homme est au cœur du processus concret de la réalisation. C'est lui qui assemble les matériaux de base et leur donne une forme humaine. Le geste de la fabrication est également très important dans l'acte de la fabrication. Le creusement, l'assemblage, le pétrissage jouent un rôle primordial dans la figuration. Mais cela ne suffit pas pour donner vie à la figure, et à l'image de l'homme. La troisième étape est souvent plus mystérieuse. La vie, le souffle, le mouvement de la créature viennent toujours de

[37] Philippe Breton, *A l'image de l'homme, Du Golem aux créatures virtuelles*, Paris, Seuil, 1995, p. 60.

l'extérieur, même si c'est l'homme qui reste l'interprète de cet acte, qui en appelle des forces extérieures.

Nous verrons comment les différents matériaux de base, qu'ils soient mous ou durs jouent dans l'élaboration de la figure et comment ces matériaux créent une poétique du geste dans les spectacles contemporains. La notion de modelage dans le mot *figura* est inscrit sur la racine du verbe *fingere*, qui désigne « modeler dans l'argile ». En effet l'expression « modeler dans l'argile » porte la formation de la figure, sa transformation et son empreinte. A partir de cette masse molle que représente l'argile se dresse une figure, une forme grâce au geste du sculpteur. Dans les arts de la marionnette ces matériaux sont propices à une certaine composition figurale et leur choix dans les spectacles contemporains est lié à cette idée de transformation et d'empreinte. Dans le travail de Felicia Negomireanu[38], intitulé *Au temps où les peupliers faisaient des noisettes*, l'artiste fait surgir des figures à partir de la glaise. Elle s'inspire d'un conte populaire roumain *Jeunesse sans vieillesse est vie sans mort*, transcrit par Petre Ispirescu. C'est un récit représentatif de la symbolique de la mort initiatique. Arrivée à l'âge de l'adolescence, le fils de l'empereur sollicite le don pour lequel il est né : la jeunesse sans vieillesse. Mais l'empereur refuse, alors le fils part à la recherche de ce pays. Comme Gilgamesh et Perceval, le héros de ce conte cherche l'immortalité. S'en suivent alors des initiations « à la vie » d'au-delà : le désert de l'Est et le champ d'os, les deux douanes de la mort, les forêts de la Mégère et de la Harpie. Enfin le héros arrive au palais de la Jeunesse sans vieillesse où se trouvent les trois sœurs- fées. Il est au bout de son voyage. Parti comme adolescent, le voici arrivé comme vieillard. En réalité ce conte

[38] Felicia Negomireanu est marionnettiste issue de la deuxième promotion de l'ESNAM 1990-1993 à Charleville –Mézières. Elle est d'origine roumaine.

propose un rite funèbre. Par accomplissement de tous les désirs et la liberté qu'on offre à l'homme avant la mort, le héros revoit l'ensemble de sa famille, de ses proches. Il épouse la cadette des trois sœurs. L'entrevue avec la mort est ici assumée par transfiguration. La mort est une part d'Autrui. Dans ce spectacle, la matière évoque d'emblée les possibles transformations que le personnage principal va subir. De la glaise naît la figure, petit à petit cette figure grandit et le personnage passe de l'enfance à l'adolescence. Les mains de la marionnettiste jouent avec la matière, la transforment, la caressent et la provoquent comme un sculpteur, un potier. Le support sur lequel se passe l'action est une tour de potier qui évoque par le mouvement circulaire le voyage initiatique que le héros va entreprendre. C'est aussi un mouvement cyclique qui marque les étapes de la vie et inévitablement de la mort. Arrivé au pays de la jeunesse sans vieillesse, le personnage est représenté par une figurine en glaise desséchée. La dernière image du spectacle est marquée par l'effritement de la figure en état de poussière. Les figures de glaise que l'artiste roumaine nous offre sont comme des métaphores apparentes de cette mort initiatique. Ainsi la glaise comme élément scénique définit la dramaturgie de son spectacle.

Une même approche de la matière se retrouve dans le spectacle *Etats de femmes* d'Alice Laloy, metteur en scène de la compagnie *S'appelle reviens*. Cette fois l'amas de glaise est manipulé et transformé en temps réel par quatre interprètes-hommes. Ces multiples manières de façonner une figure peuvent en effet définir l'approche plastique et sculpturale choisie par le marionnettiste et le matériau qui se prête le mieux pour faire naître la forme. Le choix par les marionnettistes, des matériaux telles que la glaise ou l'argile vient probablement des possibilités de transformation en direct. Cette masse molle est appelée chez les Latins *l'amas* ou le tas. Michel Serres dans son ouvrage *les Statues*, précise également que le mot grec *amas* signifie la pâte qu'on

pétrit avant la cuisson du pain ou du vase. L'idée du pétrissage, de la séparation des masses s'exprime dans une racine commune empruntée à l'ancien saxon qui selon l'auteur veut dire « façonner la terre ou bâtir en torchis ». La masse devient ainsi visible. La statue selon Michel Serres est le premier objet, qui marque l'espace et arrête le temps en quelque sorte :

> Action primordiale, la statutaire rapatrie la masse, étrange, inévitable, sans cesse revenue, équilibre et fond du monde, premier objet, en l'unifiant, comme une chose ; en l'individuant, comme un corps ; en la localisant ou marquant par elle un espace ; en la stabilisant comme une chose ou un corps mort ; en arrêtant donc le temps ; en lui donnant des limites d'où elle ne peut sortir, en la définissant ou même en inventant l'acte de définir. En méditant sur les deux étrangetés de l'inerte et de la mort. La sculpture ainsi faisant prend la place d'une pratique primitive.[39]

Dans le spectacle *L'enfer* de la compagnie *Label Brut,* Babette Masson travaille à partir de la pâte à pain. Le texte de Marion Aubert porte par la malléabilité, la fluidité, l'organicité du matériau. Avec intensité suggestive les corps qui naissent à partir de la forme molle provoquent notre imaginaire de spectateur. Les figures s'entrelacent entre les mains de la marionnettiste. Tantôt les mains donnent à voir le geste de pétrir, tantôt elles caressent les corps, par exemple dans le passage avec l'enfant, tantôt elles étouffent les voix des figures marionnettiques.

Par contre, dans le spectacle *Baba Yaga, grand-mère jambe d'os*[40], de la compagnie *ACDM* créée par Liliana Moyano, des matériaux naturels comme la farine et la pâte à pain proposent un univers à la fois loufoque et angoissant. Le spectacle est inspiré de l'univers des contes

[39] Michel Serres, *Statues*, Paris, Flammarion, 1989, p. 99.

[40] Le spectacle *Baba Yaga, grand-mère jambe d'os* à été crée par la compagnie ACDM en 1999 et mise en scène par Marja Nykanen.

russes. La figure de la sorcière, appelée Baba Yaga, est traitée d'une manière originale : le corps est composé de pâte à pain, la tête est représentée par un masque en pâte à bois, qui rappelle la croûte de pain. Cette sorcière est avant tout une initiatrice. Des éléments tels que les grains d'orge ou de blé sont très présents. « Le cru et le cuit »[41] y sont associés spontanément. Ainsi la marionnette de la sorcière dans le spectacle regroupe ces deux caractéristiques. Dans la culture slave, ce personnage est particulièrement horrible et terrifiant, c'est une ogresse, elle avale, elle engloutit, elle régurgite. Dans son *isba*[42] il y a des graines, des cornichons, de la choucroute, du pain de seigle etc. Ainsi le corps souple et mou de la pâte à pain devient à la fois une bouche, un sein, un ventre etc. Le personnage de la sorcière prend entièrement sens dans la narration dramatique. A la fin du spectacle un pain cuit est partagé avec l'ensemble du public. Le passage du mou au dur, du cru au cuit montre en quelque sorte la constante transformation de la figure, elle navigue d'un état à un autre et cette métamorphose est le symbole d'une certaine transfiguration.

D'autres matériaux durs comme le bois et la pierre convoquent un geste figural par creusement. La naissance de la figure à partir de cette méthode sollicite une interrogation sur le phénomène de l'apparition de l'objet. Selon Michel Serres, le premier fondement dans le phénomène de l'apparition de l'objet comme forme extérieure est celle de la collectivité qui met en relation le sujet avec la mort. Le deuxième fondement, met en relation la mort avec l'objet.

---

[41] Nous faisons allusion à l'ouvrage de Claude Lévi-Straus, *Mythologiques Tome 1, Le cru et le cuit*, Plon, 1982.

[42] La maison russe se nomme *isba*. Celle de la sorcière russe Baba Yaga est montée sur une pate de poule.

Comme le précise l'auteur,

> Ce gisement fondamental unit ce qui gît dessous, ce qui ci-gît et ce qui gît devant. Objectivant le sujet, la mort lui donne l'objet à condition qu'il le travaille. Comment nommer ce gisement, cette instance stable, sinon une statue ? Bloc inerte posé là, silencieux, tumulaire, funéraire, grossièrement ou exquisément ouvré, prenant parfois la forme d'un corps, produit par nous, extérieur à nous… qui se dresse sans précession au bout de toute les origines, recherchées dans les voyages et les fouilles.[43]

I.2. La marionnette comme figure entre-ouverte

Les statues dont parle Michel Serres recouvrent non seulement les sculptures en pierre, mais aussi le sac de peau, la momie, les jarres, le fétiche, les pyramides et toutes « les boîtes » aux morts. Tous ces artifices supposent l'ouverture, ils se présentent comme des dispositifs où s'élabore l'acte d'apparition et de disparition qui par le geste de surgissement convoque le regard des vivants.

Dans le spectacle *la Zoétie* de la compagnie Cendres la Rouge, le principe d'apparition et de disparition est renforcé par l'utilisation des objets-contenants : une valise qui s'ouvre, révélant des squelettes d'oiseaux, ils tendent le bec comme pour nous demander quelques miettes de pain, nid ou tombeau ? Un seau qui en s'emplissant, révèle au fond notre propre image en reflet, rappelant Narcisse qui s'admire ou qui touche le fond ? Un livre illuminé par le geste qui l'ouvre et dont les pages révèlent ainsi des mots cachés ? Une radio dont le spectateur tourne le bouton comme pour chercher une station et qui se met à chuchoter des poèmes, des bribes de mots. Ainsi le spectateur se

[43] Michel Serres, *Statues*, Paris, Flammarion, 1989, p.48.

trouve réellement dans une posture « d'ouvrir les boîtes aux images ». Les installations et les objets que le public découvre dans *la Zoétie* ne se déploient que par l'intervention physique de ce dernier. Les boîtes, les valises, les cages, les horloges et les radios vident leur contenant et offrent leur contenu seulement si le spectateur ose ouvrir et regarder à l'intérieur. Les figures surgissent alors du néant jusqu'à la fermeture de la boîte.

La Zoétie raconte l'histoire d'une jeune fille qui dort et rêve, ou qui rêve de dormir. Elle connait l'existence d'un pays qui abrite des êtres minuscules et étranges, un pays sorti tout droit de son imagination. La jeune femme nous entraine doucement dans son univers onirique.



Figure 2. *La Zoétie*, C° Cendres la Rouge, 2008

Le spectacle se présente comme une forme théâtrale intime construit en deux parties : la première est frontale et représente un monologue interprété par Sandrine Châtelain. La deuxième partie est déambulatoire. Le public est invité à découvrir les installations poétiques qui abritent les petits êtres de la *Zoétie*.

Il n'est pas sans remarquer que *la Zoétie* a « Quelque chose d'Alice », celle de l'œuvre de Lewis Carroll *Alice au pays de merveille* et également celle du film *Quelque chose d'Alice* du cinéaste thèque Yan Svankmajer. Par exemple chez Lewis Caroll, la jeune fille traverse le miroir, chez Svankmajer elle entre dans le tiroir de la table et chez Cendre la Rouge, l'interprète traverse l'armoire.

Les personnages qui surgissent des installations scéniques du spectacle rappellent ceux de Svankmajer faits d'ossements divers et de parties d'animaux empaillés et les *toves,* étranges personnages dans l'œuvre de Caroll.



Figure 3. *Quelque chose d'Alice* de Yan Svankmajer, 1987

Le spectacle propose deux espaces bien distincts : la chambre et le pays des petits êtres, la Zoétie. Un troisième espace intermédiaire se situe au seuil des deux autres: c'est celui de l'armoire.

Le premier est celui d'une chambre. Les spectateurs (environ une vingtaine) découvrent un lit sur lequel une jeune fille est allongée. Elle dort et rêve probablement, une lampe de chevet s'allume, une couverture devient longue robe de princesse ou de mariée… La jeune fille nous raconte ses souvenirs, ses rêves, son monde.

Le deuxième espace est celui de la Zoétie. Le pays des petits êtres, nommé ainsi par les artistes de la compagnie Cendres la Rouge. Ils nous plongent dans un grenier magique, ou peut-être une cave pleine de mystères. Une multitude d'objets habités se présente au regard des spectateurs. Le spectateur se retrouve à vivre une expérience tactile. Gilles Dunant précise à propos de l'œuvre de Yan Svankmajer :

> L'expérience tactile est une importance primordiale à mes yeux. On y trouve les ingrédients de la plongée intérieure, de la figuration défigurée. L'œil se retourne en une mémoire de vision invisible en chacun. Il y a là comme une liberté retrouvée, a-rétinienne. »[44] L'expérience oculaire dans *la Zoétie* devient alors tactile. Le cinéaste tchèque Yan Svankmajer, maître de surréalisme précise à propos de ce type de perception simultanée : « J'ai vu sans regarder, j'ai senti sans sentir, j'ai entendu sans écouter, j'ai goûté sans rien mettre dans la bouche, j'ai tâté sans toucher, quoi que ce soit, telle est la loi de la synesthésie. [45]

En effet le spectateur est totalement libre d'explorer les objets, de revenir sur certaines installations s'il éprouve une envie ou une nécessité. Le geste d'ouvrir et de fermer les boîtes fascine. Nous nous souvenons du conte écrit par Maupassant *La chevelure* et de ce personnage fou qui achète un meuble et qui se met à l'adorer : « En quoi consiste l'adoration ? Le mot lui-même le dit, précise Michel Serres, en l'ouverture, à chaque instant, de ses portes et tiroirs. Cette manipulation lui procure les ravissements et les joies de la possession. »[46] Peut-être face à ces espaces-habités sommes-nous dans l'envie de posséder le contenu de ces boîtes ? Le public découvre que l'univers de la Zoétie est peuplé des personnages hybrides, faits de bric et de broc, assemblages de matériaux divers, un bestiaire fantastique et

[44] Gilles Dunant, « Yan Svankmajer, quelques signes d'évidences », in *Bouche à bouche*, édition de l'œil, 2002, p. 12.

[45] *Ibid*.

[46] Michel Serres, *Statues*, Paris, Flammarion, 1987, p. 145.

squelettique, objets en perpétuelle activité et réinvention, que nous pouvons nommer : des espaces-objets :

- Des espaces qui se dérobent, qui se déchirent (décors/tunnels, des seaux sans fond)
- Des espaces clos, enfermant (valises, cages, boîtes)
- Des espaces inadaptés (trop petits ou trop grands)
- Des espaces sonores (tourne-disque, radio)
- Des espaces qui s'emboîtent (tiroirs)
- Des espaces transitoires (l'armoire)

L'armoire est un élément scénique majeur, il crée le lien entre les deux mondes. Il est un espace transitoire. Comme dans *le Monde de Narnia*[47], les enfants entrent dans l'armoire et découvrent un monde fantastique, les spectateurs seront conviés à traverser cette armoire pour accéder à la Zoétie et découvrir le pays des petits êtres. C'est un espace d'intimité, comme le précise Bachelard, « l'espace intérieur à l'armoire est un espace d'intimité, un espace qui ne s'ouvre pas à tout venant ».[48] D'ailleurs toute la première partie monologuée sert à la préparation de la cérémonie du passage. Les miniatures squelettes animés, les ossements fragiles qui émergent de leurs boîtes, de leurs cages, de leurs espaces- habitacles exécutent inlassablement les mêmes mouvements, les mêmes gestes. Cette mécanisation du geste porte quelque chose de dramatique, de tragique.

[47] C. S. Lewis, *Le Monde de Narnia*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2002.

[48] Gaston Bachelard, *La Poétique de l'espace*, Paris, PUF, 1957, p.83.

L'espace dans le spectacle La *Zoétie* s'offre comme une matière qui capte le spectateur. Ce dernier s'émerveille par la découverte des installations poétiques, véritables condensés du temps. Ces dispositifs scéniques et composites jouent avec la mémoire des spectateurs, fixent leur regard et suspendent le temps.

Comme le stipule Gaston Bachelard dans son ouvrage *La Poétique de l'espace*,

> On croit parfois se connaître dans le temps, alors qu'on ne connaît qu'une suite de fixations dans des espaces de la stabilité de l'être, d'un être qui ne veut pas s'écouler, qui, dans le passé même quand il s'en va à la recherche du temps perdu, veut « suspendre » le vol du temps. Dans ces mille alvéoles, l'espace tient du temps comprimé. L'espace sert à ça. [49]

La sensation que le spectateur éprouve face aux dispositifs scéniques de la *Zoétie* fait que lui-même devient une sorte d'espace-transitoire, comme le précise Bachelard ,

> (…) à la surface de l'être, dans cette région où l'être veut se manifester et veut se cacher, les mouvements de fermeture et de l'ouverture sont si nombreux, si souvent inversés, si chargés aussi d'hésitation que nous pourrions conclure par cette formule : l'homme est l'être entr'ouvert. [50]

Les marionnettes issues de la matière (glaise, papier, farine, pierre etc.) possèdent la capacité de transformation et de détournement. Elles offrent des expressions illimitées renforçant les pouvoirs expressifs de la marionnette, nouveau territoire de la métaphore. Pour le marionnettiste et professeur argentin Tito Lorefice, la matière est appréhendée comme matériau de réalisation poétique. Le marionnettiste s'exprime à travers un objet concret, mais en effet, il synthétise la réalité et la modifie en la sublimant : « Jouer n'est pas seulement reproduire un mouvement sur le corps de la marionnette avec son propre corps, mais c'est définir l'ordre des signes qui

[49] Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace*, Paris, PUF, 1957, p.27.

[50] *Op.cit.*, p.200.

permettent une projection symbolique. C'est personnifier la métaphore en soi. C'est poétiser l'espace. C'est donner une âme à un corps. »[51]

Si l'invention et la fabrication de la marionnette n'interviennent pas forcément avant la conception du spectacle, des marionnettistes telles que Danièle Virlouvet, responsable de la Compagnie du Coq à l'âne rappelle que la recherche sur la matière participe au processus préalable de création comme mode d'exploration des possibilités expressives de l'objet. Elle considère ainsi les matières comme des «aliments» qui vont permettre d'appréhender le monde différemment : «On va d'abord en deçà de l'objet fabriqué, on plonge dans la matière pour retrouver une forme de primitivité et pour lui donner un prolongement. On entre dans un rapport de domptage complice».[52]

Johann Le Guillerm, directeur artistique du Cirque Ici, procède également à cette phase exploratoire préliminaire pour concevoir les «sculptures de piste» utilisées dans son dernier spectacle *Secret*, qui s'intègre dans une démarche expérimentale autour des notions de point de vue, de forme et d'équilibre. Il y met en jeu des objets qui semblent bel et bien dotés de vie et qu'il dompte comme des animaux sauvages, comme il le précise,

> Je projette une idée dans la matière, ce qui est une manière de faire travailler la matière, de créer une prothèse de spectacle. Les objets naissent de l'observation des matières qui me montrent des choses qui m'étonnent, que j'essaie de cerner pour construire en forme. C'est l'objet qui me montre ce qu'il sait faire et qui guide le geste, le mouvement.[53]

---

[51] Mauricio Kartùn et Tito Lorefice, « La marionnette, territoire naturel de la métaphore » in *E pur si muove N° 5*, 2006, p. 6.

[52] Gwénola David, Synthèse du débat public « La marionnette : art visuel », organisé par THEMAA à l'espace Saint-Louis à Avignon, le 17 juillet 2004 Source : http://www.themaa.com/debats/, consulté le 15 mai 2009.

[53] *Ibid.*

Chaque matériau qui compose la marionnette est porteur de sens. Le modelage du matériau permet une caractérisation qui lui donne une certaine autonomie scénique. Pour le marionnettiste Enno Podehl,

> en fabriquant une marionnette, on peut seulement espérer trouver et donner forme au mode de vie pressenti pour un rôle de par la nature du matériau choisi ; de même, on a besoin du dialogue, de la collaboration de la marionnette pour rendre vivant le jeu ! Ces forces doivent se rencontrer, dialoguer entre elles, se compléter et se renforcer mutuellement afin d'éviter que le spectacle ne soit qu'une simple présentation des marionnettes. [54]

La matérialité de la marionnette influe sur la perception du regardeur de l'univers qu'elle incarne. Pour Michel Chaillou,

> Il y a dans la marionnette déjà tout un univers. Un comédien est quelqu'un qui joue un rôle. La marionnette elle, joue l'univers entier auquel elle appartient. Si on lui donne le rôle d'un roi, la marionnette joue le roi mais en même temps tout l'univers en chiffon et en bois qu'elle symbolise. [55]

La marionnette prend parfois la forme d'un objet scénique pouvant être perçu tel un symbole, une icône ou un indice. D'autres figures de langage peuvent être associées à la marionnette. C'est ainsi qu'elle peut être lieu d'une métonymie, qu'Anne Ubersfeld dans son étude sur l'objet scénique[56] définit comme une figure « qui exhibe sur scène ce que pour des raisons diverses on ne peut montrer, le présent concret figurant un présent réel absent beaucoup plus vaste : l'objet scénique désigne alors la place du non figurable. Ainsi, un seul verre, plein ou vide, peut être la métonymie d'un comportement d'ivrognerie ou d'une situation (de fête). » Dans le spectacle de la compagnie Zapoï,

---

[54] *Ibid.*

[55] Chaillou Michel, « Hold-up sur les esprits » in *Puck N° 5 Tendances. Regards*, Charleville Mézieres IIM, 1992 p.45.

[56] Ubersfeld Anne, *Lire le théâtre* II. L'école du spectateur, Paris, Bélin, 1996.

Aux commencements, un bout de tissu bleu, tissé de quelques nuages et cadré dans une fenêtre devient par le geste du marionnettiste, le ciel tout entier. Du simple rideau, le tissu renvoie à un monde céleste dans lequel évolue librement la marionnette.

La mise en œuvre d'un spectacle de marionnette impose parfois d'être attentif à la relation entre l'objet scénique et le spectateur. En d'autres termes,

> le principe même de la marionnette, c'est la sensation que son mouvement produit chez le spectateur. (…) Par principe donc, la marionnette peut être n'importe quel objet, elle peut être aussi le résultat d'une création, d'une invention plastique, d'un projet poétique. On peut déterminer sa forme, effectuer les choix en vue de représenter, de montrer, de communiquer quelque chose à l'autrui. Dès lors, l'objet devient l'instrument d'un langage.[57]

Ainsi la marionnette se présente comme faisant partie d'un tout qui est son monde. Cette configuration esthétique d'un univers irréel qu'elle érige place la marionnette dans l'échafaudage de nouveaux langages scéniques. La figure de la marionnette s'inscrit dans une forme de langage en décalage avec le réel. Elle peut réunir une multitude de représentations, elle peut-être à la fois un objet ou une réalisation plastique, à la fois une matière ou un assemblage poétique dans le but de représenter, de montrer, de raconter, elle devient ainsi un outil de langage visuel, comme le souligne Gwénola David,

> l'objet, figuratif ou abstrait, matériel ou immatériel quand il s'agit d'ombres ou d'images, constitue le support consubstantiel à cet art autrement désigné art de la 'manipulation', d'impulser de la vie dans la forme originellement

[57] Jappelle Hubert, « L'interprétation du mouvement » in *Les Mains de lumière*, dir. Didier Plassard, Charleville-Mézières, Institut international de la marionnette, coll. « La recherche », 1996.

inerte, muette, qu'est la marionnette, de raconter une histoire par truchement. [58]

I.3. La figure de la marionnette comme syntaxe visuelle

La figure, l'objet, la matière, prennent ainsi la valeur d'image et acquièrent un sens métaphorique. La circulation et le déplacement de sens sont inscrits dans l'origine même du mot métaphore[59]. Cette notion de déplacement définit particulièrement l'art de la marionnette. Il s'instaure ainsi une relation de l'ensemble des « *effigies de l'entre-deux*, qui marquent toujours des seuils, des ponts de passage ou des croisements. Effigies qui sont des objets de pierre ou de matières inertes mais chargés de puissance car elles peuvent s'animer pour donner, 'signe de vie'».[60]

Le travail du marionnettiste Gilbert Meyer se place justement dans cet espace de l'entre-deux et particulièrement la figure de l'épouvantail. Créant un passage possible entre le monde de l'animé et de l'inerte, l'épouvantail possible représentation de la figure humaine provoque de multiples interrogations. Grâce à l'épouvantail, l'homme

[58] Gwénola David, La marionnette : art visuel, débat public du 17 juillet 2004 organisé par THEMAA à l'espace Saint-Louis à Avignon, source THEMAA.

[59] Le mot métaphore est un terme de rhétorique emprunté (v. 1278) au latin *metaphora*, emprunt au grec *metaphora*, proprement « transport » et, depuis Aristote, « changement, transposition de sens », source, *Le Dictionnaire Historique de la Langue Française*, sous la direction d'Alain Rey, nouvelle édition, 2010, p. 1320.

[60] Monique Borie, *Le fantôme ou le théâtre qui doute*, Paris, Actes sud, 1997, p. 18.

invente, selon l'artiste « une image grimaçante de lui-même et se rend de ce fait présent dans son absence. »[61]

La marionnette semble entretenir avec les deux natures (inerte et animée) une relation dont le geste, la voix et le regard de l'animateur sont la manifestation d'une relation entre elles. Telles des hiéroglyphes, à la fois images et signes d'écritures, les marionnettes peuvent être perçues comme des objets linguistiques, comme le précise Anatole France :

> J'en ai déjà fait l'aveu, j'aime les marionnettes (…). Elles ont une grâce naïve, une gaucherie divine de statues qui consentent à faire les poupées, et l'on est ravi de voir ces petites idoles jouer la comédie… Ces marionnettes ressemblent à des hiéroglyphes égyptiens, c'est-à-dire à quelque chose de mystérieux et pur, et, quand elles représentent un drame de Shakespeare ou d'Aristote, je crois voir la pensée du poète se dérouler en caractères sacrés sur les murailles d'un temple. [62]

Par exemple, les figures marionnettiques de la compagnie *Alis*[63] peuvent être perçues comme des caractères d'une méta-écriture dramaturgique. Les corps que les artistes élaborent sont perçus tels des images, des signes et des figures. Ce sont « des hypothèses de corps à géométrie variable » [64] avec lesquels le spectateur est obligé de composer ou de reconstituer une éventuelle fiction. Cette fiction, par exemple, se présente comme « celle d'un corps épars dont la présence

[61] Tohu-Bohu Théâtre, *Les épouvantails*, juillet-août 1995.

[62] Anatole France, cité in *E. G. Craig*, Denis Bablet, L'arche, Paris, 1962, pp.136-137.

[63] La compagnie *Alis*, a été créée par Pierre Fourny en 1982 et est implantée à Fère-en-Tardenois dans l'Aisne en 1990. Elle aborde les différents espaces poétiques qu'elle travaille sous l'angle du spectacle, même si les manifestations en sont très variées : installations, expositions, films, événements, productions numériques, livres et bien sûr, représentations scéniques. Sur le plateau, les signes, les images, les objets et même les mots sont manipulés.

[64] Alis, « Géométries Variables, Le corps agite l'esprit », in *Puck N° 4*, Charleville-Mézières, IIM, 1991, p.54.

furtive est indice d'une existence »[65] ou bien comme celle du corps du spectateur « en état de perceptions multiples »[66].

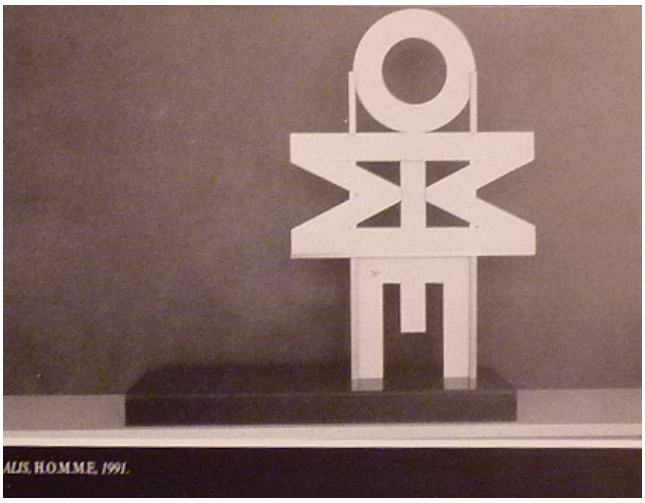


Figure 4. ALIS, H.O.M.M.E. 1991

Par l'image l'homme tente de fixer de manière durable les faits de la vie quotidienne, mais aussi il exprime des données plus abstraites relevant des premières croyances, des premiers concepts. Ce souci de représenter, de donner sens par des formes nouvelles, exprime une pensée symbolique. À l'aide d'un outil ou d'un doigt, les hommes dessinent des lignes, des courbes. L'empreinte semble être à la fois l'image et la marque du vivant. Véronique Vassal avance l'idée qu'aux représentations animales et figuratives viennent se mêler des tracés énigmatiques, plus au moins complexes, appelés « signes »[67]. Figure désigne une forme, une représentation visuelle d'une image, une possibilité de rendre la pensée plus frappante, un trope entraînant d'autres visibilités, d'autres sens. Les premières représentations

[65] *Ibid.*

[66] *Ibid.*

[67] Véronique Vassal, Revue *les Cahiers de Science § Vie*, N° 107, 2008, p. 14

visuelles, productions artificielles du corps au moyen de l'image, naissent dans « un face à face, visage contre visage »[68]. L'autre se présente comme possible miroir participant à la construction de la personne[69]. L'image vise à représenter ce qui est absent et invisible. Les humains partagent avec d'autres animaux l'usage des outils. Cependant nous sommes les seuls à fabriquer des images dans un geste créatif du corps. Nous sommes les seuls à inventer « la vie des choses en leur absence »[70]. Ainsi de producteur d'images, l'être humain se place comme spectateur. Il pose le regard et la parole dans « un geste de corps »[71] :

> Si l'on pouvait demander à l'homme de la grotte Chauvet ce qu'est la condition d'homme, peut-être pourrait-il répondre : Je suis celui qui, s'étant perdu de vue, a désiré voir dans la trace de son absence le regard d'un autre d'où sa présence va surgir. Je suis celui qui est sorti d'un temps qui le tuait pour inaugurer une histoire qui le ferait vivre au-delà de sa mortalité. Je suis celui qui désigne à tous les regards la figure de sa nativité faite de main d'homme. [72]

---

[68] Jean-Paul Demoule et Erich Lessing, *Naissance de la figure*, Paris, Hazan, 2007, p. 195. Les deux auteurs du livre avancent l'hypothèse que l'aptitude ou le besoin des hommes de fabriquer des images ne coïncide pas avec l'apparition de la dernière forme humaine connue, la nôtre – Homo sapiens sapiens. Elle semble n'apparaître, dans l'état actuel de nos connaissances, qu'après plusieurs dizaines de millénaires d'existence de notre espèce. En Europe où les recherches archéologiques ont été les plus denses, les premières images représentent des femmes nues ou des animaux sauvages. On attribue ces images féminines à un souci de fertilité et de fécondité. Mais pour les deux auteurs il est plus pertinent de parler de sexualité. L'espèce humaine est la seule où l'activité sexuelle ne soit pas soumise à des cycles d'activité et d'inactivité. C'est aussi la seule, à l'exception occasionnelle des chimpanzés bonobos, à pouvoir pratiquer l'amour face à face, donc visage contre visage. Selon les deux auteurs la reproduction artificielle du corps au moyen de l'image eut peut-être à voir avec la reproduction sexuelle des corps.

[69] Personne vient du mot grec *persona* est signifie : le rôle, le masque.

[70] Marie-José Mondzain, *Homo Spectator*, Paris, Bayard, 2007, p. 11

[71] *Ibid.*

[72] *Op. cit.*, p. 52

Marie-José Mondzain imagine dans ce passage une scène qui instaure l'humain en tant que spectateur, dans un monde commun où son regard est celui d'un continuel déplacement. En passant par un signe isolé et figuratif et en l'associant à plusieurs signes entre eux « l'homme des cavernes » invente une syntaxe visuelle dans laquelle le déchiffrage d'un sens reste complexe. Néanmoins les représentations humaines occupent une place croissante. Ces productions sont le reflet d'une socialisation probable de l'individu. En schématisant de plus en plus les figurations, ces signes deviennent une sorte d'annonciateur de l'abstraction qui sera l'écriture. Les hiéroglyphes sont lisibles dans plusieurs sens. Cette écriture « sacrée » [73] permet une certaine manipulation du réel. Les hiéroglyphes ne figurent pas seulement la parole, ils sont porteurs de la réalité du monde et constituent à ce titre un monde d'action. Selon Pascal Kerms la dichotomie de l'écriture égyptienne positionne un double jeu : « Tout en notant visuellement ces énoncés, elle les connote ».[74] Dans les tombes les hiéroglyphes aident le mort à vaincre les périls du voyage dans l'au-delà. Inversement les signes en forme de serpent et de vautour sont décapités ou mutilés, l'image étant susceptible de s'animer et d'attaquer le défunt.

Nous savons pertinemment que la marionnette n'est pas vivante. Elle est un objet fabriqué. Les transformations que cette figure va subir, produites par son manipulateur ou quelques mécanismes externes ou internes raniment la matière et donnent l'illusion de vie. Justement cette illusion, le spectateur la charge d'une manière consciente et inconsciente d'une mémoire, d'un vécu. La figure semble s'émouvoir, jouir de certains sentiments, semble investir une âme. Selon Jean

[73] Du grec *hieros* qui veut dire sacré et *glyphein*, gravé

[74] Pascal Kerms, Revue *les Cahiers de Science §Vie*, N° 107, 2008, p. 14

Florence, l'animation et les interrogations qui relient le mouvement de la marionnette à celui de la matière sont intimement liées :

> en animant -parce que c'est un problème « d'âme » - une matière inerte, en lui donnant vie, en lui donnant de la voix, tu transfigures, tu métamorphoses et tu fais exister quelque chose qui n'existait pas.[75]

Par rapport aux autres arts vivants, la marionnette révèle une particularité qui lui est transmise par son caractère synesthésique. Dans son ouvrage *Le Théâtre et son Double*, Antonin Artaud écrivait à propos des spectacles balinais : « (…) ces danses de mannequins animés, c'est : qu'à travers leur dédale de gestes, d'attitudes, de cris jetés dans l'air, à travers des évolutions et des courbes qui ne laissent aucune portion de l'espace scénique inutilisée, se dégage le sens d'un nouveau langage physique à base de signes et non plus de mots. Ces acteurs avec leurs robes géométriques semblent des hiéroglyphes animés. » [76] La marionnette développe ce langage composite où la parole ne forme pas l'unique vecteur du sens. Comme la métaphore, elle « fait image », « place sous les yeux », elle participe à l'élaboration « (…) de langage unique à mi-chemin entre le geste et la pensée »[77].

Dans le travail de l'artiste catalan Joan Baixas cette notion de langage métaphorique, de langage de transfert est présent dans un de ses spectacles intitulé *Terra Preniada*. Sur une grande toile, apparaît le tableau que Joan Baixas, invisible du public, peint au rythme d'une voix chantée et bavardée en temps réel. Il s'agit d'un tableau mobile, sur lequel des couleurs, des formes abstraites naissent, disparaissent et

---

[75] Jean Florence, « Sensorialité, poétique, politique, marionnettes », in *Théâtre et marionnette pour l'enfance*, Créa Théâtre 1978-1998, Bruxelles, Lansman, 1998, p. 16.

[76] Antonin Artaud, *Le théâtre et son double,* Paris, Gallimard, collection Folio, 2008, pp. 82-83.

[77] *Op. cit*., p. 138

se réincarnent sans cesse. Le peintre saisit la réalité en temps réel et la mémorise sur la toile l'espace d'une seconde.

Objet visible et matériel, la marionnette ne produit pas un théâtre d'essence naturaliste. La forme concrète de la marionnette offre une interface physique où la pensée peut se projeter. Ce génie singulier de projeter la pensée sur la matière et de la rendre éloquente fonde l'irréductible originalité de l'art de la marionnette, qui fonctionne par symbole, métaphore et métonymie via l'imaginaire. Et cette faculté ne relève pas de la question de la figuration. Dénuée de psychologie intrinsèque et d'affects, une figurine peut immédiatement être investie d'une identité. Elle ne joue pas, elle « est ». Elle se rapproche ainsi du théâtre de masques. Plus, en l'absence de la chair, elle pointe la présence de l'être. Comme le soulignait déjà Kleist dans son ouvrage *Sur le théâtre de marionnette*, elle touche à l'essence même de la théâtralité, alors que le naturalisme du corps du comédien menace toujours d'étouffer le personnage. D'ailleurs, le processus d'identification au personnage s'opère différemment : par osmose empathique avec un acteur, il fonctionne par transfert et projection mentale sur l'objet. De par sa dualité fondamentale, c'est-à-dire son analogie à l'humain mais sa qualité ultime d'objet inerte, la marionnette apporte le décalage nécessaire par rapport au réel pour conférer au propos et aux émotions une dimension universelle. Elle offre un support fantastique à l'imagination la plus libre et la plus transgressive : « en tant qu'art visuel, elle capte quelque chose de l'invisible : elle dit l'au-delà de ce qui est montré. »[78]

[78] Evelyne Panato, directrice de la Maison du Geste et de l'Image, citée par Gwénola David, Synthèse du débat public, *La marionnette : art visuel*, organisée par THEMAA à l'espace Saint-Louis à Avignon, le 17 juillet 2004

Dans le spectacle du Morbus Théâtre *La vieille au rideau*, le manipulateur ne touche quasiment pas la marionnette. Le lien s'établit par le texte et le regard que pose le manipulateur sur cette figure. Le spectateur investit l'ensemble de la gestuelle et anticipe le mouvement : la voix se présente comme le dernier fil qui tient le personnage en vie.

Dans le travail de Gilbert Meyer, intitulé *« Seppele » ou Yoseph et ses frères*, l'artiste utilise des pierres, du sable, et des objets de chantier pour raconter l'histoire biblique. Il questionne un matériau brut, la pierre, qui est reconnue pour ce qu'elle est, mais en même temps il recherche « des relations perdues avec ces matériaux et les signes de notre environnement, en vue de redonner, par leur détournement, un sens à leur usage. »[79] Le marionnettiste est placé dans une situation créative de commencement, de démarrage devant une marionnette qu'il aborde, dans une distance maximale appelant la complicité du spectateur, ce que Claude Monestier nomme : le point zéro : « Tout ce fait alors dans le mouvement de la mise en œuvre du matériau. »[80]

En effet, la marionnette semble porter en elle dès son apparition la mémoire de l'objet qu'elle représente et en même temps elle se charge de multiples évocations qui racontent l'humain. Dans un chapitre intitulé *Objet, corps mort*, extrait de l'ouvrage *les Statues,* Michel Serres nous livre ses interrogations et cherche une réponse à la question :

[79] Claude Monestier, Le partage de la scène, in *PUCK N° 5 Tendances et regards*, Charleville-Mézières, IIM, 1992, p.99.

[80] *Op. cit.,* p.100.

Comment le corps mort devient-il objet ? Comment un cœur, palpitant régulièrement, devient-il une montre, vivant sa vie de mécanique ? Inversement, une horloge peut-elle redevenir un cœur ? [81]

Le passage d'un état inerte à un état animé s'inscrit dans le fonctionnement de la marionnette. Pour Bernhild Boie par exemple, la marionnette « fait naître et peser une suspicion généralisée sur l'existence humaine tout entière. Le bois et la chair, l'horlogerie et le cœur, la mécanique et la vie se confondent, se replacent, se font concurrence. On passe continuellement, et sans préjuger du sens du changement, de la vie à la mort et de la mort à la vie. »[82] La dualité corporelle, entre inerte et animé et la puissance évocatrice donne une force symbolique à la marionnette : elle se place comme une figure visible qui peut figurer l'invisible, c'est-à-dire, la mort. Elle permet à travers son double corps une mise à distance, une possibilité de nous regarder « *in effigie* dans un miroir »[83], sous forme d'une figure et non seulement comme une face. Alain Lebon exprime également l'idée qu'il faut accepter la mort pour discerner ce qui ne meurt pas. Pour lui, la marionnette ne demande qu'à être animée, la tradition réside dans la capacité à insuffler de nouveau la vie à ce qui semble être mort : « C'est la main qui se rappelle. » [84] Dans cette mémoire du toucher, de la fabrication, deux phases se distinguent dans la manière de créer une marionnette. Il y a en effet une première phase qui est celle de l'expérimentation et qui se distingue de la mise en scène. Cette première phase selon Gilbert Meyer, permet de rassembler, d'éprouver ce qui est épars pour condenser un événement par la mise en dialogue

[81] Michel Serres, *Statues,* Paris, Flammarion, 1989, pp.151-152.

[82] Bernhild Boie, *L'homme et ses simulacres, essai sur le romantisme allemand*, Paris, Corti, 1979, p. 84.

[83] Hans Belting, *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard, 2004, p. 121.

[84] Marcel Freydefont, « Donner la main qui se rappelle », in *Mû, l'autre continent du théâtre, N°5*, Paris, Themaa, 1995, p.39.

entre une matière ou un objet et un propos. Rien n'est gagné à l'avance. Nous ne savons pas si nous pouvons faire surgir de la vie, là où il n'y en a pas, alors fréquemment le marionnettiste devient « un maître de collage, rassemblant les particules diverses de langues éclatées, nostalgique d'un monde homogène disparu qu'il tente de faire renaître. La mise en scène constitue ainsi soit une totalité indivisible, soit un moment identifiable et passager. »[85] Pour Gilbert Meyer la marionnette permet « de traiter de choses qui sont coincées entre plusieurs langues »[86]. Et il n'est pas rare de voir ce marionnettiste strasbourgeois naviguer dans ces nombreuses créations entre plusieurs langues : français, allemande et alsacien. Les matériaux, les objets que Gilbert Meyer utilise rappellent les statues dressées comme figures précédant les langues, retrouvant à juste titre, cette approche de Michel Serres pour qui « les statues passent avant les langues (…). Nos idées nous viennent des idoles, le langage même l'avoue ; mieux, elles en reviennent, comme des revenants. »[87]

Les questions de la figure sont au croisement du discours théâtral anthropologique et la marionnette comme figure entre animée et/ou inanimée révèle sa relation avec les statues. Dans son ouvrage *Statues* Michel Serres ouvre une perspective riche et étonnante sur les liens invisibles entre la statue et l'apparition des figures des revenants : spectres, fantômes, doubles métamorphosés, pierres. En effet, le statuaire est l'intermédiaire entre l'inerte et la mort et selon Michel Serres il renvoie aux premiers objets durs, comme le cadavre. Mais l'auteur souligne que cette statue est aussi tournée vers l'animation de la forme, vers le souffle et la parole donnée à l'inerte :

[85] *Ibid.*

[86] *Ibid.*

[87] Michel Serres, *Statues*, Paris, Flammarion, 1989, p. 49.

> L'Egypte ancienne, notre première culture, vouée à la nuit des sarcophages, à son dieu solaire, pratiquait une cérémonie mystérieuse appelée, dès les Textes de Pyramides, l'ouverture de la bouche. Avant que la statue d'un dieu ne sorte de l'atelier, le rite, accompli dans « la maison d'or », chez le sculpteur, cherchait, dit-on, à rendre les organes capables de remplir leur fonction. Donnait-il la vie à chaque statue ? La même Egypte, directement sortie du néolithique et passée dans l'histoire écrite, pratiqua le même rite sur les momies. Pour leur rendre leur haleine et verbe ? [88]

Dans l'analyse de Michel Serres nous retrouvons un rapport étroit entre le corps mort et la statue, entre l'inerte et l'animé. La figure de la marionnette comme corps inerte se place à la lisière du vivant et du mort. Ni tout à fait objet, ni tout à fait statue, la marionnette se présente comme un appareillage qui inscrit en lui le processus de l'ouverture, du mouvement. A la différence du postiche qui se pose, et se lie avec le corps de son propriétaire par un scellement, l'appareillage comme dispositif s'incorpore, fait corps, et se détache également. Le processus de l'appareillage d'un corps, son incorporation et par la suite son détachement peuvent définir le processus de l'animation d'une figure : marionnette, avatars, double etc. Comme le note Michel Serres, « (…) nous expérimentons de tout notre corps que nos organes se détachent. Nous nous dépareillons, nous appareillons pièce à pièce et en totalité. Expérience tragique, mais drame sans lequel il n'y a ni connaissance ni expérience. Nous sortons de nous-mêmes, le verbe expérimenter le dit de lui-même. »[89]

Dans le jeu de figuration et défiguration, la marionnette propose cette expérience de morcellement, de la fragmentation, du dédoublement dans une interrogation de l'humain. Etroitement liée au corps du manipulateur la marionnette joue sur le détachement,

[88] Michel Serres, *Statues*, Paris, Flammarion, 1989, p. 155.

[89] *Op. cit.* p. 168.

questionne l'extériorisation. Ilka Schönbein, marionnettiste allemande, propose dans son travail un processus de l'ouverture et de l'extériorisation, de l'incorporation et du détachement. Les figures qu'elle crée sortent de son corps vivant, ainsi l'inerte se mêle et s'entremêle au vivant. Dans son dernier spectacle l*a Vieille et la Bête,* les jambes en chair et en os de la marionnettiste habillées de fourrure et maquillées, deviennent les sabots de l'âne, la figure de l'animal sort littéralement du corps de la marionnettiste.

I.4 La figure de la marionnette, entre *colossos* et *eidolon*

La figure de la marionnette propose quelque chose d'emprunté et renvoie à la matière qui la compose. Elle garde les stigmates de la fabrication, et en même temps elle tente d'effacer les contours qui limitent sa forme. Cette figure fabriquée, se métamorphose sans cesse à travers le mouvement. Cette mise en place du réel et de l'illusion qui caractérise l'art de la marionnette pourrait être une mise en parallèle, peut-être, d'« un théâtre du *colossos* et de l'*eidolon* »[90], une alliance subtile entre vivants et morts. Défini par son immobilité et sa fixation, le *colossos* dans l'Antiquité grecque fut souvent substitué au cadavre absent, le *colossos* tient la place du défunt. Jean-Pierre Vernant y voit ce que « retient l'idée de quelque chose d'érigée, de dressé. »[91] Il fut placé dans ou sur la sépulture à la place du défunt, lorsque ce dernier

[90] Monique Borie, « Le théâtre à l'épreuve de l'invisible », in *L'ombre de l'image. De la falsification à l'infigurable*, p. 217.

[91] Jean-Pierre Vernant, *Mythe et pensée chez les grecs, Etudes de psychologie historique*, Paris, La Découverte, 1996, p. 325.

n'a pas pu être enseveli pour diverses raisons. Mais comme le précise l'auteur, le *colossos* « ne vise pas à reproduire les traits du défunt, à donner l'illusion de son apparence physique. Ce n'est pas l'image du mort qu'il incarne et fixe la pierre, c'est la vie dans l'au-delà, cette vie qui s'oppose à celle des vivants comme le monde de la nuit au monde de la lumière. Le colossos n'est pas une image ; il est un « double » comme le mort lui-même est un double du vivant. »[92].

Si *colossos* s'apparente à une idole de pierre, *l'eidôlon*[93] renvoie à l'image du défunt qui se fixe à jamais dans notre mémoire et établit un lien entre le territoire des vivants et celui des morts. *L'eidôlon* est également l'âme du mort qui s'envole du cadavre comme une ombre insaisissable. L'image du défunt est encore lisible, telle une fumée qui trace une absence, une image audible dans le dernier souffle du mourant. Une image qui s'efface progressivement devenant ainsi, un souvenir dans la mémoire des vivants. Ces effigies façonnées à l'image de l'homme considérées comme « une chose morte à laquelle il fallait d'abord insuffler la vie » continuent d'émerveiller et d'agir sur l'imaginaire du spectateur.

Comme nous l'avons déjà signalé le *colossos* grec se présente comme une statue ou une simple pierre dressée. Sans engager la mimétique et la représentation anthropomorphe, il a pour vocation de fixer la psyché du défunt. Cette partie insaisissable de l'homme qui erre après la mort entre deux mondes, celui des vivants et celui des morts peut en effet apparaître sous la forme d'un double fantomatique. Le *colossos* a pour fonction de désigner l'espace de l'éventuelle

[92] *Op. cit.*, 327.

[93] Nous renvoyons à l'analyse de J.-P. Vernant consacrée à l'*éidôlon* et au *colossos*, où il qualifie l'*éidôlon* de « image de rêve (*onar*), apparition suscitée par un dieu (*phasma*), fantôme d'un défunt (*psyché*) ». Jean-Pierre Vernant, *Mythe et pensée chez les grecs, Etudes de psychologie historique*, pp. 325-338.

apparition et en même temps il est signe d'absence du mort. Il marque pour toujours à travers la matérialité de la pierre l'appartenance du mort à un ailleurs, à une autre monde. A la fois signe d'une présence affective et signe d'une altérité, le *colossos* associe la pierre et l'ombre et marque par la figure tombale la matérialisation possible de la psyché qui reste insaisissable.

À l'image de *colossos* et de *l'eidôlon* grec, il y a dans le corps de la marionnette une triple lecture :

1. Le corps de la marionnette (parfois grossier) taillé dans la matière nous rappelle le *colossos* antique.
2. Un tel corps se dresse par l'impulsion et le mouvement ou le regard inspiré par l'animateur et compose l'image d'un double corps (*eidôlon*).
3. Enfin l'écart entre ces deux corps l'un inerte et l'autre animé forme un nouveau corps invisible, que le regard du spectateur fait exister, que nous pouvons nommer : un corps merveilleux.

I.5. La marionnette comme une *mirabilia*

En nous appuyant sur l'ouvrage de Jacques le Goff, *Un autre Moyen âge* et particulièrement son chapitre « Le merveilleux dans l'Occident Médiéval », nous tenterons d'envisager ce qui peut être un corps merveilleux dans le cas de la marionnette. Le mot merveille est

issu du latin *mirabilia*[94] et trouve ses origines dans la racine *mir* (miroir, mirer) qui renvoie à quelque chose de visuel. Le regard est donc mis en jeu, de celui qui contemple attentivement, qui s'étonne. Mais le rapprochement avec le mot miroir nous renvoie également de part son origine (speculum) à l'image de quelqu'un qui s'identifie, de quelqu'un qui se projette dans l'image, comme le précise Jacques Le Goff,

> Les *mirabilia* ne se cantonnent pas à des choses que l'homme admire avec les yeux, devant lesquelles on écarquille les yeux, mais à l'origine il y a cette référence à l'œil qui me paraît importante, parce que tout un imaginaire peut s'ordonner autour de cet appel à un sens, celui de la vision, et une série d'images et de métaphores visuelles. [95]

Cette notion de double corps de la marionnette est très présente dans le Moyen Âge. Comme le note Jacques le Goff, l'âme chez les hommes du Moyen Âge apparaît sous une forme corporelle,

> sa représentation habituelle est celle d'un petit homme ou d'enfant. Elle peut prendre des formes matérielles plus déconcertantes encore. Dans les *Dialogus miraculorum* de Césaire de Heisterbach au début du XIII ème siècle on voit les démons jouer avec une âme comme avec un ballon.[96]

---

[94] Merveille, nom féminin est issu (1050) du latin populaire *mirabilia* ou *miribilia*, forme altérée phonétiquement (par assimilation de a aux deux i qui l'entourent) du latin classique *mirabilia*. Ce dernier est le pluriel neutre substantivé, au sens de « choses admirables, étonnantes » et, surtout en langue de l'Eglise, « miracles », de l'adjectif mirabilis « admirable, merveilleux ». Il s'agit d'un dérivé de mirus « étonnant, étrange, merveilleux » que l'on a rapproché de plusieurs mots du domaine indoeuropéen signifiant « sourire » comme le sanskrit *smàyate* « il sourit », le vieux slave *smijati* se « rire », l'anglais *to smile* « sourire » (le sens du latin n'en est toutefois que médiocrement expliqué [mirer]. Source *Le Dictionnaire Historique de la Langue Française* sous la direction d'Alain Rey, nouvelle édition, 2010, p.1318.

[95] Jacques Le Goff, *Un autre Moyen Age*, Paris, Quarto Gallimard, 1999, p. 456.

[96] *Op.cit.*, p. 557.



Figure 5. R.Guariento (?-1378) *Ange présentant une âme*.Padoue, Museo Civico.

La religion chrétienne interroge le processus événementiel, celui de la disparition d'un corps et l'apparition d'une croyance. Un exemple frappant est celui des trois Marie qui arrivent au tombeau du Christ pour pratiquer les rites d'embaumement, et trouvent le caveau vide. A partir de cette disparition singulière une légende va naître : les textes, les récits, les messages remplacent finalement le corps disparu. Jean-Claude Schmitt, précise dans son ouvrage *Le corps, les rites, les rêves, le temps*, que pour comprendre l'existence du Christ, sa réalité corporelle,

« on se mit à rechercher aussi les *reliques* corporelles de son existence historique : non seulement les reliques de la vraie croix (le bois, les clous, la sainte lance, etc.), ou des images portant l'empreinte de son corps et de son visage (telle la

Véronique conservée à Saint Pierre de Rome), mais des fragments du corps enfant (le Saint Prépuce, notamment à Charroux et à Rome) ou des gouttes du Précieux Sang (à Bruges ou à Londres, entre autres). »[97]

Ce phénomène de la disparition-apparition se situe au cœur de la religion chrétienne. Le Christ disparait et réapparaît dans une image glorieuse, lumineuse et étincelante, dans un corps à la fois à l'image de l'homme, mais portant des indices d'une présence surnaturelle, merveilleuse. Car selon Jacques Le Goff, il y a dans le merveilleux un trait fondamental, c'est la notion d'apparition. Dans l'Ancien Testament par exemple, il existe de nombreux indices, des signes qui indiquent la présence de Dieu : sous forme de nuages tourbillonnants, qui masquent son visage enveloppé dans des flammes. La présence est donnée sous forme d'un corps merveilleux. Le corps constitue un lieu privilégié de l'intervention du surnaturel.

Déjà Kantorowicz[98] évoque la métaphore du double corps du roi. Selon l'auteur la notion de l'Etat s'incarne dans le corps abstrait, dynastique et immortel du souverain par opposition de son autre corps individuel et périssable. Jean-Claude Schmitt précise que

> lors des obsèques royales, « la représentation » du roi, c'est-à-dire l'effigie funéraire de bois ou de cire couchée sur un catafalque vide, est totalement distincte de la bière contenant réellement le cadavre du défunt ; les tombeaux de Saint-Denis, au début du XVI ème siècle disposent sur deux étages, en bas la sculpture du cadavre nu du roi homme, en haut l'effigie vivante et en prière du souverain.[99]

---

[97] Jean-Claude Schmitt, *Le corps, les rites, les rêves, le temps,* Essais d'anthropologie médiévale, Paris, Gallimard, 2001, p. 354.

[98] E. Kantorowicz, *Les Deux Corps du roi. Essai sur la théologie politique au Moyen Age*, Paris Gallimard, 1989.

[99] Jean-Claude Schmitt, Le corps, les rites, les rêves, le temps, Essais d'anthropologie médiévale, Paris, Gallimard, 2001, pp.358-359.

Selon Tzvetan Todorov[100], le merveilleux s'oppose à l'étrange, en ce sens qu'il « demeure non expliqué » et suppose l'existence du surnaturel. Le corps merveilleux de la marionnette serait donc un lieu d'hésitation, un lieu instable où le regard du spectateur vacille sans cesse. Le corps merveilleux de la marionnette est un corps inversé de la figure visible. Il peut se présenter en creux, comme une empreinte, un signe. Les ombres ou les reflets dans les mises en scène de la compagnie Zapoï, par exemple, peuvent donner à voir ces corps en décalage par rapport à l'objet qui les produit. Ils s'apparentent parfois aux fantômes et aux mirages. Sans consistance, ils sont une pure apparence, une illusion, un fantasme, une *mirabilia*. Ces figures réinventent les questions de la représentation. Le mot représentation désigne littéralement « action de mettre sous les yeux »[101], c'est aussi l'action de rendre présent ou sensible quelque chose à l'esprit, à la mémoire, au moyen d'une image, d'une figure, d'un signe. Toute représentation s'apparente à une certaine transgression, à une invitation à passer de l'autre côté du miroir, à dépasser la simple façade iconique. Il ne s'agit pas seulement pour le marionnettiste de sculpter un personnage et de l'animer, mais de dépasser la simple reconstitution figurale et de composer un corps merveilleux, conféré d'une certaine humanité. La question ne réside pas dans la simple reconstruction de figures, mais dans un certain dépassement de cette dernière. La marionnette porte en elle la question de corps multiples, de leur incrustation l'un dans l'autre. Le marionnettiste est confronté à une présence, à un corps qui efface tout en révélant, un corps qui double et qui redouble la figure. Dans le spectacle *Dracula* de la compagnie Zapoï, par exemple, le personnage de Mina dans une des scènes est

[100] Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, édition du Seuil, 1970.

[101] Alain Rey, *Le Dictionnaire Historique de la Langue Française*, nouvelle édition, 2010, pp.1915-1916.

initialement représenté par une image projetée qui se double d'une figurine d'ombre. Renfield tient entre ses mains cette même silhouette de papier. Dans une colère il déchire cette figure fragile. Bout par bout, morceau par morceau, le corps de Mina se multiplie dans un amas de papiers déchirés jusqu' à une complète disparition. Le tas de papier devient la métaphore de ce corps disparu : un corps merveilleux. Mina est également représentée par un bourgeon de fleur rouge. La dernière image de Renfield qui s'approche de l'écran spectacle est également en lien avec cette idée d'un double corps merveilleux. Un papier rouge et froissé va également représenter Mina. Cette fois-ci, les bouts de papier se substituent aux gouttes de sang, versées par le personnage. Ce sont aussi les larmes du comte Dracula. Cette interpénétration des corps et de figures composées crée une nouvelle figuration qui s'apparente à une *mirabilia*. La marionnette peut se présenter comme une métaphore visuelle d'un corps merveilleux. Cette figure engage le regard du spectateur, qui la perçoit par strates. Car il ne s'agit pas seulement de son corps fabriqué, mais également de la présence qui s'instaure entre la figure et son manipulateur.

Neville Tranter[102], l'artiste australien, travaille sur cette double relation et fait ressurgir une présence entre les marionnettes et lui, assimilable au corps merveilleux. Dans son spectacle *Schicklgruber, alias Adolph Hitler*, l'artiste interprète le personnage de Heinz Linge, le domestique d'Hitler. Il est également au service de l'ensemble des marionnettes à taille humaine. Dans le bunker, une poignée de fidèles célèbre l'anniversaire du Führer : Goebbels et ses six enfants, le serviteur Linge et Eva, avec qui Hitler s'est marié la veille.

[102] Neville Tranter est comédien et marionnettiste australien installé aux Pays-Bas depuis plus de 25 ans. Il crée Le Stuffed Puppet en 1976. Son théâtre visuel et très émotionnel s'est développé jusqu'à sa forme actuelle et confronte à chaque fois le public, de manière brutale et poétique, par l'intermédiaire de marionnettes à taille humaine, à ses peurs, ses pulsions mais aussi ses rêves.



Figure 6. *Schicklgruber*, Neville Tranter, 2003

Pour créer une autonomie de la marionnette, le corps du manipulateur qui se situe derrière la figure est en mode économe de gestes et de regard. Il se met au service de la marionnette pour créer une illusion de vie. Il est un corps présent à la recherche d'une absence. Mais dans le théâtre de Neville Tranter ce processus s'effectue à vue, c'est-à-dire devant le regard des spectateurs. C'est la marionnette qui fait entrer le manipulateur en jeu, par exemple la marionnette de Schicklgruber pose son regard sur Linge. Ce dernier baisse légèrement les yeux pour montrer une certaine obéissance, il est

en effet un simple serviteur. Ce geste renforce encore plus cette idée de l'absence de la présence du marionnettiste.

Arts de la marionnette, de figures animées, d'objets, de formes et de matières, la multiplicité des expressions traduit la difficulté d'une clarification de l'identité de la marionnette. Les approches traditionnelles sont peu à peu abandonnées au profil de nouvelles expérimentations et recherches autour de la figure. C'est en effet un art expert en métamorphoses qui s'échappe aisément des cadres tracés.

Comment d'ailleurs est vue la figure de la marionnette et quelle définition pouvons-nous donner à cet objet complexe ? La marionnette est-elle un simple objet scénique ?

« Objets animés par l'homme »[103], les marionnettes dans leur diversité peuvent se distinguer en deux familles selon Alain Recoing : les marionnettes manipulées « par au-dessus » et celles manipulées « par en dessous ». Les innombrables techniques de manipulation regroupées sous ces deux appellations permettront aux artistes de dépasser le jeu avec la simple figurine ou avec la poupée et permettront d'associer ce langage complexe à l'art de l'animation.

Dans son essai *Recherche sur les structures et la symbolique de la marionnette*, Roger-Daniel Bensky définit également la marionnette comme « un objet mobile, non dérivé, d'interprétation dramatique, mû soit visiblement, soit invisiblement, à l'aide de n'importe quel moyen inventé par son manipulateur »[104]. La marionnette est pensée comme un prolongement esthétique et « extra – théâtral »[105], un pivot de l'art

[103] Alain Recoing, « Les marionnettes Techniques et manipulations » in *Histoire des spectacles*, p. 1461.

[104] Roger-Daniel Bensky, *Recherches sur les structures et la symbolique de la marionnette*, Paris, Nizet, 1971, 2 ème édition, 2000, p. 22

[105] *Ibid.*

de l'animation. En effet, pour lui la marionnette n'a de valeur expressive que dans le jeu, dans l'animation. Roger-Daniel Bensky tente de définir en quoi la marionnette peut être considérée comme phénomène esthétique particulier ayant créé des conventions à part. Il fonde sa réflexion sur trois aspects : les lois esthétiques de la marionnette (l'objet et sa dramaturgie), le domaine psychologique (tant au niveau du praticien que chez le spectateur) et enfin les interrogations métaphysiques qu'engendre la figure de la marionnette. Bensky affirme que l'essence même de la marionnette est le symbole : elle traduit la réalité de façon « idéo-plastique ». Sa configuration plastique (qui est celle de la marionnette à gaine n'ayant pas besoin d'appui au sol) influence l'irréel de l'univers, qui entraîne une libération de la pensée non-logique chez le spectateur. La marionnette se présente comme une provocation au voyage dans un monde imaginaire que nous voulons prolonger dans nos rêves.

Le théâtre des Sensibles de Guido Ceronetti et ses marionnettes-idéophores nous fait renter dans ce que le créateur appelle « un théâtre-lilliput total ». Par exemple le personnage de Calpurnia, une minuscule marionnette à fil unique apparaît subitement sur scène, en volant et criant : « Au secours, au secours, on assassine César ! ».

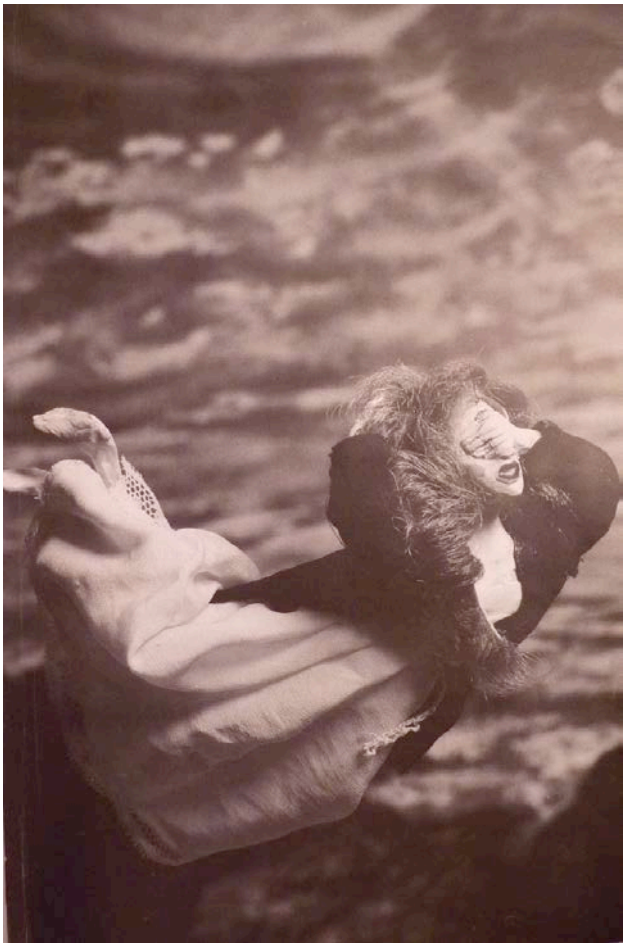


Figure 7. Guido Ceronnetti, *Calpurnia,* Théâtre des Sensibles.

Son petit cri se présente comme un raccourci des idées et avertit le public du meurtre de César. La rareté du mouvement du personnage accroît les possibilités de la marionnette-idéophore, son autonomie par rapport à l'univers qui l'entoure et qu'elle porte parfois. Le mot idéophore vient du grec et signifie littéralement une idée portée. C'est cela la force du Théâtre des Sensibles de Guido Ceronetti : moins cette figure porte les stigmates et les mouvements du corps humain ou de l'animal, « plus elle est libre et nous restitue, pâle, l'infini. Les marionnettes aux articulations parfaites qui nous ressemblent ne sont

pas des symboles vivants, mais plutôt des petits morts qui bougent (…) »[106].

Selon l'artiste, les Sensibles sont

> les marionnettes et tous les accessoires susceptibles d'être animés ; et puis, par extension, les mains qui les animent, les yeux et le reste du corps de celui qui y travaille. »[107] La marionnette et l'ensemble du corps du marionnettiste sont engagés dans l'action scénique. Pour François Lazaro[108] la manipulation s'effectue par objet interposé ainsi le marionnettiste devient un « interprète dramatique par délégation à des corps inertes ou à des effigies. [109]

Pour l'anthropologue Louis-Vincent Thomas, la marionnette se présente comme

> une chose inerte mais articulée, manipulée du dedans et du dehors, poupée, statue, figurine ou même cadavre, la marionnette est objet mort ; mais elle vit (symboliquement) quand elle se nourrit du flux que lui impulse le manipulateur. [110]

Dans le théâtre d'objet ou de matière, le marionnettiste est le plus souvent considéré comme un conteur, un actant qu'un manipulateur ou un acteur. Il tisse des histoires autour d'un objet, en activant sa mémoire. La présence de l'actant est là, selon Christian Carrignon [111], pour exposer l'objet « comme pourrait le faire un

---

[106] Guido Ceronetti, « Des grumeaux de vie, Les marionnettes idéophores du Théâtre des Sensibles », in *Puck, La marionnette et les autres arts, Marionnette et Société N° 3,* Charleville-Mézières, 1990, p.14.

[107] Op.cit.,p.16.

[108] François Lazaro est metteur en scène, interprète et dirige le Clastic Théâtre.

[109] François Lazaro, « L'art de faire parler les pierres », in *Les Fondamentaux de la manipulation, Convergences,* Paris, éditions Théâtrales, 2003, p. 35.

[110] Louis-Vincent Thomas, « L'envers et l'endroit, Le simulacre articulé », in *Marionnette et Société N° 3, Puck, La marionnette et les autres arts,* IIM, Charleville-Mézières, 1990, p. 74.

[111] Christian Carrignon est marionnettiste et metteur en scène. Son travail explore le théâtre d'objets. Sa compagnie est située à Marseille.

plasticien dans une installation »[112], il devient « un agenceur de nouvelles reliques plastiques, qui racontent quelque chose de l'histoire des hommes.»[113] La marionnette se présente comme une forme matérielle, une chose inerte qui, à travers des transformations diverses effectuées par le marionnettiste (des prises particulières, des créations d'articulations, des ajouts d'éléments spécifiques), ou à travers l'élaboration d'autres dispositifs de manipulations (à distance), va donner l'illusion de vie. Ainsi l'articulation qui peut être à l'intérieur de la structure de la marionnette, sous forme de jonctions souples ou rigides, mais peut également s'exprimer dans le rapport entre le corps du marionnettiste et la figure de la marionnette, entre les accessoires et la marionnette. L'utilisation des ressorts, des fils, des tiges ou celle de la main ou autre partie du corps serait probablement nécessaire pour définir la marionnette. Le corps physique du marionnettiste entre en interaction avec la marionnette. En effet le principe de manipulation à vue couramment utilisé dans les spectacles de marionnettes engage fortement le processus « de distanciation ». Les nombreuses applications des technologies aux arts de la scène provoquent une réverbération sur le corps de l'acteur réel et cette présence physique devient un point critique. La scène devient le lieu de rencontre et d'échange au croisement du réel et de l'imaginaire entre l'acteur scénique[114], sa présence physique, mais également sa présence

[112] Hélène Beauchamp, « Les Présences du marionnettiste », in *Manip, Le Journal de la Marionnette, N° 22,* Paris, THEMAA, 2010, p. 8. Cet article est une synthèse de la seconde « Scène des chercheurs », intitulée « Les Présences du marionnettiste » et organisée par THEMAA, le 12 décembre 2009 sous la direction scientifique de Didier Plassard (Université de Montpellier III) et de François Lazaro (Clastic Théâtre) à la BNF.

[113] Hélène Beauchamp, « Les Présences du marionnettiste », in *Manip, Le Journal de la Marionnette, N° 22,* Paris, THEMAA, 2010, p. 8.

[114] Nous reprenons ici le terme que Robert Lepage utilise dans un entretien : « Du théâtre d'ombres aux technologies contemporaines », in Béatrice Picon-Vallin, *Les Ecrans sur la scène*, Lausanne, L'âge d'homme, 1998, p. 326.

écranique [115]. Comment l'acteur devient-il conscient de l'image qu'il est en train de produire sur scène, de son ombre, des interactions que ces dédoublements génèrent avec le reste ?

À la différence de l'art pictural, qui offre au regard des mondes imaginaires, les univers virtuels dotés d'interfaces multi - sensorielles engagent l'ensemble du corps dans leurs constructions factices. Comme la marionnette ces figures virtuellement composées interrogent les principes du schéma corporel, du mouvement, du souffle, de la chute, de la dynamique gestuelle et verbale.

Mais parler du corps, dans le cas de la marionnette, peut relever d'un paradoxe. Faut-il alors parler plutôt d'une multitude de corps, d'avatars corporels, possibles métaphores de survie ?

Nous pouvons supposer que le corps de la marionnette à gaine[116] par exemple, mais également celui de la marionnette à tiges[117], est quasi inexistant. Ce corps est à peine esquissé, il est une forme aux contours mal définis, un objet protéiforme, qui dissimule « un corps » sous des jupons colorés, des couches de tissus juxtaposées créant ainsi une illusion corporelle.

---

[115] Ibid.

[116] La marionnette à gaine est manipulée par « en dessous ». Selon Emilie Valentin l'énergie du manipulateur, décentrée chemine par le bras, pour passé directement dans l'index (dont la dernière phalange porte la tête), le pouce et le médium (qui permettent d'animer les bras de la poupée. Revue les Carnets de la Marionnette, les Fondamentaux de la manipulation, sous la direction d'Evelyne Lecucq, Paris, THEMAA § Editions Théâtrales, 2003, p. 130

[117] La marionnette à tiges est manipulée par « en dessous » comme la marionnette à gaine. Elle est portée et décentralisée par le bras du manipulateur en énergie directe. Le bâton de manipulation qui soutient la tête permet de la dissocier du corps pour lui faire exprimer la négation, sans entraîner les épaules. Une fine tige de métal fixée au poignet libère la relation main - visage, poignets dessus, poigner dessous, avec des possibilités d'expressions du geste baroque. Revue *les Carnets de la Marionnette, les Fondamentaux de la manipulation*, sous la direction d'Evelyne Lecucq, Paris, THEMAA § Editions Théâtrales, 2003, p. 132

Selon Bensky, la marionnette puise son efficacité sur l'imagination de son irréalité foncière. Dans le cas des marionnettes à gaine, réduites à des éléments essentiels de figuration (tête et bras), ne font que suggérer la réalité humaine : « Ses éléments constitutifs éclairent surtout la pensée, et les gestes de la pensée, et relèvent uniquement du domaine du *signe* ». [118] Certaines techniques de manipulation directe des marionnettes sur table[119] usent également de ces corps composés qui manquent souvent d'une partie essentielle qui les rapproche du mouvement, de la vie : les jambes. Et si les marionnettes peuvent toucher le sol, c'est grâce à un autre corps, celui du marionnettiste. Lié à la marionnette par la chair et le verbe, le manipulateur se charge de cette figure et lui souffle les repères nécessaires à la vie dont elle est dépourvue : le haut, le bas, le mouvement, la respiration. Le corps physique du marionnettiste cède petit à petit sa place, sans toutefois l'abandonner complètement au personnage qu'il est en train de porter et interpréter. La séparation devient difficile, nous voyons un seul corps, nous entendons une seule voix qui appartiennent à deux réalités différentes : « Sur scène la marionnette et l'acteur vivant sont comme deux images réfléchies dans un seul miroir, souligne Brunella Eruli. Pour l'une et l'autre la réalité est à trouver sur - et - à travers la scène. »[120]

Dans le cas des marionnettes à fils, la question de la ressemblance humaine est posée différemment. En réalité ce type de technique spécifique réussit à imiter parfaitement le corps humain. Toutefois si elle pousse à l'extrême la reproduction, il y a toujours

[118] Roger – Daniel Bensky, Recherches sur les structures et la symbolique de la marionnette, Paris, Nizet, 2ème édition, 2000, p. 120

[119] Ce type de marionnette possède dans la plupart du temps un corps composé et la gestion du mouvement est facilitée par la proximité du manipulateur placé juste derrière son personnage.

[120] Brunella Eruli, « Ruptures d'échelle » in Revue Puck, Des Corps dans l'espace, Charleville-Mézières, IIM, 1991, p. 8.

quelque chose qui empêche l'immersion totale dans le mimétisme. Ceci dit, la marionnette est avant tout un corps théâtralisé et pas seulement un corps sur scène. L'hybridation de ce corps garde des traces de raideur, dues à des articulations fabriquées : le regard du spectateur se pose dans la construction de la signification. Cette figure animée apparaît selon Claude Gaudin, sur « la scène d'un théâtre miniature ». Mais cette forme réduite de l'homme possède une substance double : elle est à la fois physique et spirituelle, elle est réelle et imaginée, inerte et mobile et son implication théâtrale sollicite l'imaginaire des spectateurs d'une manière relationnelle. A l'aide des éléments visibles et invisibles le spectateur compose et décompose les signes reçus et élabore le sens. Pour Gaudin, le rôle de la marionnette n'est pas réduit à celui d'un simple objet ou d'un instrument :

> Son origine ludique marque son destin. Si elle peut devenir un substitut de l'acteur – et elle le deviendra dans le théâtre moderne – c'est que son rôle garde un élément d'indistinction présent dans les yeux : l'enfant joue lui – même un personnage à travers la poupée à laquelle il fait jouer un rôle. Elle est donc, primordialement une image.[121]

Dans son livre *le Commerce des regards*[122], Marie-José Mondzain souligne que l'image naît d'une construction, dans une relation triangulaire, entre celui qui la montre, ce qu'elle donne à voir, et celui qui la reçoit. L'écart entre ce qui est donné à voir et ce qui est vu crée l'espace de la réflexion. Les images publicitaires à la télévision ou au cinéma nient la liberté du regard par leur pouvoir de séduction, par la terreur induite dans leur suprématie, et dictent ce que le spectateur doit voir, penser, sentir : le sujet regardant est littéralement absorbé, fabriqué, par les images, aliénant ainsi sa faculté de juger. Au

[121] Claude Gaudin, *La Marionnette et son théâtre*, Rennes, Presses Universitaires, 2007, p.24.

[122] Marie-José Mondzain, *Le commerce des regards*, Paris, Seuil, 2003.

contraire, dans le spectacle vivant, appréhendé comme une manipulation des signes de la scène, le spectateur se réapproprie l'image parce qu'il la voit se fabriquer en direct, parce qu'il promène librement son regard et plus encore dans les spectacles de marionnettes, puisque le manipulateur est un «montreur» d'images : de figurines, d'ombres, d'objets…

> Il indique non pas ce qu'il faut voir mais plutôt où regarder. Une des grandes forces de ce théâtre-là, où le jeu s'exprime aussi à l'extérieur du corps du manipulateur, réside dans l'écart existant entre le manipulateur (comédien ou circassien), et l'objet manœuvré. La manipulation ne constitue pas seulement une technique employée pour servir un propos, mais elle est elle-même le propos en tant qu'elle dévoile ce qui se joue dans le rapport du manipulateur et l'objet. [123]

Dans les recherches de la compagnie Zapoï, les questions de la figure restent également une priorité et une source d'inspiration. Les artistes s'interrogent régulièrement sur les fondements de la recomposition de la figure et particulièrement, qu'est-ce qui constitue le corps de la marionnette et à partir de quel moment nous pouvons considérer qu'il s'agit d'une marionnette et non d'un simple objet ?

Pour les artistes de la compagnie Zapoï, la structure de la marionnette peut se représenter comme un appareillage, qui engage une possible transformation. Le dispositif scénique dans leurs nombreux spectacles subit des manipulations, des transformations comme une marionnette. Il est intégré au récit dramaturgique. Et pour qu'il soit considéré comme objet marionnettique, il est nécessaire de subir des transformations. L'appareil, comme le précise Michel Serres, équivaut à un : « ensemble d'éléments et de relations formant un tout

[123] Gwénola David, Synthèse du débat public, « La marionnette : art visuel », organisée par THEMAA à l'espace Saint-Louis à Avignon, le 17 juillet 2004.

pour une fonction. »[124] L'ensemble de ces relations vont agir dans l'acte de transformer, de transfigurer. La marionnette instaure nécessairement une relation étroite avec le dispositif scénique et le marionnettiste. Leurs corps s'entremêlent, s'interpellent, s'entrechoquent ou se frôlent pour créer un langage particulier.

Dans le spectacle de la compagnie Zapoï, *Aux commencements*, un travail à destination des tout-petits, à partir de 18 mois, le dispositif scénique est conçu tel un appareillage. Il représente une porte, qui coulisse et qui se sépare en deux parties. Cet élément est posé sur un espace circulaire de 3 m de diamètre et surélevé de 15 centimètre au dessus du sol. Un cercle qui porte un carré et qui représente le monde. La marionnettiste évolue dans ce dispositif, agit sur les portes en les ouvrant au fur et à mesure de l'avancement du spectacle. Ainsi elle porte en quelque sorte l'espace scénique, mais elle s'inscrit également à l'intérieur de cet espace, qui à son tour la révèle. La porte en s'ouvrant découpe l'espace en deux et une partie forme la terre et l'autre le ciel. La métamorphose de l'espace peut définir le dispositif scénique comme appareillage.

[124] Michel Serres, *Statues*, Paris, Flammarion, 1989, p. 172.



Figure 8. *Aux commencements*, spectacle pour les tout-petits crée en février 2011 au Centre de la Marionnette de Tournai (Belgique) C° Zapoï

Bien entendu l'éclatement ou la mise en retrait du castelet a diversifié les relations et les diverses formes de présence à vue du marionnettiste. Dans cette interdépendance entre l'acteur de chair et la marionnette s'agencent les codes de l'animé et de l'inerte, de visible et de l'invisible, de l'apparition et la disparition, de l'absence et de la présence.

Kantor avait intimement la conviction que « le concept de vie ne peut être réintroduit en art que par l'absence de vie »[125]. Ainsi les nombreux avatars de la marionnette qui peuplent la scène contemporaine confirment cet engouement et fascination pour l'inerte et l'inanimé. La marionnette procède comme un révélateur : la chair absente questionne le corps, la chose la représentation du vivant, la poupée notre attitude face aux stéréotypes de la beauté, l'objet ce qu'il

[125] Tadeusz Kantor « Le théâtre de la mort », in *Les voies de la création théâtrale*, Paris, CNRS, 1990, p. 59.

représente socialement, affectivement… Utilisée avec d'autres disciplines artistiques, comme la danse ou le théâtre d'acteurs, elle en révèle l'essence : l'inertie interroge le mouvement, l'apesanteur de l'objet manipulé renvoie aux lois de la gravité, à l'engagement corporel du manipulateur.

Chapitre II

LA FIGURE DE LA MARIONNETTE

COMME UNE SOURCE CRÉATRICE

L'art des marionnettes est au cœur de la réflexion et des théories artistiques et philosophiques évoquées par de nombreux créateurs et praticiens du théâtre. Nous nous intéresserons à : Heinrich von Kleist, Edward Gordon Craig, Oskar Schlemmer et Tadeusz Kantor. Tous les quatre mettent au centre de leurs œuvres, la marionnette et ses multiples représentations : mannequins, doubles, effigies. La figure de la marionnette affirme son existence, son expression corporelle, soit à travers le corps du danseur comme chez Kleist ou Craig ou bien dans les mannequins et les divers avatars de la marionnette comme chez Kantor et Schlemmer.

Les textes théoriques et les expériences scéniques d'Heinrich Von Kleist, d'Edward Gordon Craig, d'Oskar Schlemmer et de Tadeusz Kantor seront mis en regard d'autres expériences de marionnettistes plus contemporains. Comment ces créateurs ont-ils suscité à partir de la figure, la « mise en effigie » à travers marionnettes, automates ou mannequins et façonné ce que Monique Borie désigne par les termes de « l'invisible dans le visible »[126] ?

Nous nous proposons d'interroger dans cette partie la représentation de la figure chez Heinrich Von Kleist, Edward Gordon Craig, Oskar Schlemmer et Tadeusz Kantor et de voir comment et de quelle manière la figure de la marionnette a influencé leurs œuvres ?

II.1. *Vix Motrix* ou le pantin d'Heinrich von Kleist

Dans son essai *Sur le théâtre de marionnettes*, publié en 1810, Heinrich von Kleist place la marionnette du côté de l'enfance, de l'innocence et de la grâce. Cet essai court mais riche propose plusieurs

[126] Monique Borie, « Le théâtre à l'épreuve de l'invisible », in *L'ombre de l'image. De la falsification à l'infigurable*, Seyssel, Champs Vallon, 2002, p. 218.

niveaux d'interprétation. Et si nous revenons sans cesse à cet ouvrage écrit sous forme d'un dialogue, c'est sans doute parce qu'il est le premier « à élaborer une théorie esthétique à partir du principe de fonctionnement de la marionnette. »[127] Le protagoniste de l'histoire, un danseur d'opéra, soutient l'idée que les pantins articulés peuvent surpasser l'être humain. Car, ils sont dépourvus d'affectation, ce sentiment qui apparaît dès que l'âme, que Kleist nomme *vix motrix*, « se trouve en tout point autre que le centre de gravité du mouvement »[128].

La question de l'appropriation de la présence scénique de la marionnette peut à la fois se définir comme un substitut ou encore comme un symbole. Selon Claude Gaudin, il existe deux catégories d'auteurs, les uns utilisent la marionnette comme symbole de la condition humaine, c'est le cas de Platon et par ailleurs celui de Heinrich von Kleist. D'autres, comme Edward Gordon Craig, voient dans la marionnette « la forme primitive de l'acteur, où plutôt de son 'action'[129] », et proposent la marionnette comme « modèle possible d'une réforme du jeu théâtral.[130] »

Heinrich von Kleist (1777-1811) est avant tout un dramaturge et un écrivain. Issu de l'aristocratie prussienne, il commence une carrière militaire, mais très vite, il abandonne les armes pour l'écriture. Quelques expériences rocambolesques avec l'armée napoléonienne (il est arrêté pour espionnage) vont faire sombrer Kleist dans une prostration proche de la folie. L'œuvre de Kleist revient sans cesse sur

[127] Boie Bernhild, *L'Homme et ses simulacres. Essai sur le romantisme allemand*, Paris, José Corti, 1979, p. 168.

[128] Heinrich von Kleist, *Sur le théâtre de marionnette*, Mille et une nuits, 1993.

[129] Claude Gaudin, *La marionnette et son théâtre*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2007, p. 23.

[130] *Ibid*.

des thèmes comme la trahison, le déshonneur et la révolte. D'ailleurs ses œuvres ne furent pas toujours comprises de ses contemporains. La violence et la tourmente de ces œuvres se heurtent au classicisme de Goethe, adepte des Lumières. De ce fait Kleist s'attache rapidement à Kant, et il ressort convaincu que tout savoir est vain, que la conscience claire nous éloigne du bonheur. Il est proche de la nostalgie rousseauiste de l'innocence, qu'il juge perdue à jamais. *Sur le théâtre de marionnettes* illustre cette conviction.

Kleist part du mouvement de la marionnette. Le récit confronte son raisonnement sur l'histoire et la situation de l'art à travers l'expérience d'un danseur. En effet, identifiée comme un art qui donne forme au mouvement, la danse rivalise avec la sculpture et la musique. La forme produite par la trajectoire de ce mouvement, Kleist la nomme, la grâce. La marionnette se positionne comme une image simplifiée et épurée de l'homme qui défie les lois de la gravité. Suspendue à des fils et agitée par la dextérité de son manipulateur, la marionnette à travers cette ruse s'affranchit des lois du mouvement.

La thèse avancée par Kleist se résume, selon Claude Gaudin, ainsi : « les mouvements de la poupée seront toujours supérieurs en grâce à ceux d'un bon danseur »[131]. La marionnette délivrée de la pesanteur, donne l'impression que ses jambes touchent par terre pour reprendre l'élan du mouvement. Mais Kleist est avant tout un dramaturge. Son approche théorique, tend vers l'élaboration d'une esthétique à travers l'art de la marionnette.

En effet Kleist compare les membres, les articulations, les gestes de la marionnette à ceux du corps humains et à un système de courbes, d'ellipses, de spirales qui obéit à la loi de la pesanteur :

[131] *Op. cit.*, p. 27.

> Chaque mouvement avait son centre de gravité ; il suffisait de le diriger, de l'intérieur de la figure ; les membres, qui n'étaient que des pendules, suivaient d'eux-mêmes, sans autre intervention, de manière mécanique. Il ajouta que ce mouvement était fort simple ; chaque fois que le centre de gravité se déplaçait *en ligne droite*, les membres décrivaient *des courbes* ; et que souvent, après avoir été secoué de manière purement accidentelle, l'ensemble entrait dans une sorte de mouvement rythmique qui n'était pas sans ressembler à la danse. [132]

C'est bien par la grâce que la marionnette l'emporte sur le danseur. Mais ses mouvements restent mécaniques et le mouvement est comme programmé dans la structure et la technicité même de la marionnette. Selon Kleist la marionnette est capable, « d'étonner tous les esprits sensibles. »[133]. Une grâce acquise par l'idéation de sa *vis motrix*. Dans la théorie de Kleist, cette *vis motrix*, n'est pas l'âme au sens de la conscience de soi, mais comme nous le constatons plus loin, il s'agit à la fois d'une absence complète de conscience : « l'esprit ne saurait se tromper là où il n'existe pas. »[134] , mais également une conscience infinie qui serait celle de Dieu : « (…) seul un dieu pourrait, dans ce domaine, se mesurer à la matière ; et que c'était là le point où les deux extrémités du monde circulaire venaient se retrouver. »[135] Comme le sous-entend Kleist, la visée de l'art de la marionnette oscillera entre ces deux polarités.

La figure qui intéresse l'auteur est la marionnette à fils. Elle se présente comme une figure anthropomorphe, à l'image de l'homme. La technique est complexe, la marionnette est dirigée par en dessus à l'aide d'une croix en bois sur laquelle convergent tous les fils. Grâce à

---

[132] Heinrich von Kleist, *Sur le théâtre de marionnette*, 1810, Paris, Mille et une nuits, 1993, pp. 10-11.

[133] *Op. cit.*, p. 13.

[134] *Op. cit.*, p. 15.

[135] *Op. cit.*, p. 16.

un système de leviers et de poignées le marionnettiste effectue des mouvements élaborés et délicats. La marionnette à fils décrit des courbes que commande le mouvement de son centre de gravité. Selon Bernhild Boie, les fils dans lesquels l'homme voit un signe de servitude, permettent « d'émanciper le corps de la poupée de l'inertie de la matière, de lui trouver accès au domaine du mouvement parfait, qui est aussi le domaine de la liberté absolue. » [136] Mais pour accéder à ce « symbole esthétique absolu »[137], le marionnettiste doit opérer en quelque sorte sans réflexion, sa présence en effet est nécessaire comme une force qui doit opérer sur « le point d'où émane le mouvement des fils » [138], mais « toute intervention délibérée de sa part détruirait fatalement la grâce d'un mouvement assujetti aux seules forces naturelles »[139].

La marionnette dans l'œuvre de Kleist n'est pas un double du marionnettiste, au contraire elle instaure une relation complexe avec le manipulateur : « Les mouvements de ses doigts entretiennent un rapport assez complexe à celui des poupées qui y sont attachées, à peu près comme les nombres à leurs logarithmes ou l'asymptote à l'hyperbole. » [140] La marionnette se présente donc comme un prolongement de ses doigts, de ses mains, de son corps. Par la chorégraphie des gestes démontrée par le marionnettiste, le corps de la marionnette se met à parler dès que les mouvements sont précisément rythmés ou bien harmonieux.

---

[136] Bernhild Boie, *L'Homme et ses simulacres. Essai sur le romantisme allemand*, Paris, José Corti, 1979, p.170.

[137] *Op. cit.*, p.172.

[138] *Op. cit.*, p.170.

[139] *Op. cit.*, p.171.

[140] Heinrich von Kleist, *Sur le théâtre de marionnette*, 1810, Mille et une nuits, 1993, p. 12.

Kleist propose pour le corps, le mouvement et l'espace de la marionnette un dispositif singulier. Le corps de la marionnette est mû par un point invisible, et crée un mouvement non dirigé, non motivé qui peut être considérer comme un mouvement sans conscience : « on pourrait enlever aux marionnettes ce dernier reste d'esprit, et que leur danse pourrait être entièrement transposée au royaume des forces mécaniques, donc produite par l'entremise d'une manivelle, comme je me l'étais imaginé. »[141] En effet, c'est un mouvement presque mécanisé qui se présente à nous. Cette notion du mécanique entre en jeu dans le dispositif proposé par Kleist, le dramaturge cherche sans cesse une incarnation possible de la grâce qui selon lui : « apparaît sous sa forme la plus pure dans cette anatomie humaine qui n'a aucune conscience, ou qui a une conscience infinie, donc dans un mannequin, ou dans un dieu. »[142] C'est la conscience selon Kleist qui est au cœur de cette séparation avec la nature : la grâce est devant nous et derrière nous, elle n'appartient qu'à la matière et aux dieux.

Dans l'essai de Kleist, le marionnettiste est appelé « machiniste »[143] et non pas manipulateur ou bien animateur. Alors que cette technique de marionnette est extrêmement sophistiquée et le rôle du marionnettiste primordial dans l'actage des mouvements et dans leurs précisions. Le montreur chez Kleist se restreint uniquement de soulever, de baisser et de tourner la croix : « il doit nécessairement en être ainsi pour que les mouvements de la poupée ne découlent –

[141] Heinrich von Kleist, *Sur le théâtre de marionnette*, 1810, Mille et une nuits, 1993, p. 12.

[142] *Op. cit.*, p. 20.

[143] Dans la traduction de Jacques Outin, le mot « machiniste » apparait à plusieurs reprises. Un machiniste est quelqu'un qui s'occupe des machines, des changements de décor, des trucages au théâtre, dans les studios de cinéma. C'est aussi quelqu'un qui opère sur un mécanisme, sur une machine : (FR) machiniste m.- der Maschinist (DE). La marionnette est certainement vue comme un mécanisme complexe et la nomination « machiniste » est privilégiée à la contribution de celle de marionnettiste.

comme l'exige la démonstration de Kleist – que du seul déplacement du centre de gravité. »[144] Mais à travers cette nomination Kleist met au centre de sa théorie « le montreur » comme un personnage à la fois savant d'une technique et habile dans la manière de la démontrer. Il met au centre un savoir-faire, celui du l'artisan qui est capable de façonner des objets à la fois utiles et esthétiques. Rappelons que Kleist donne l'exemple de ce mécanicien qui fabrique des jambes artificielles avec lesquelles les handicapés peuvent également danser. Cette indication nous oriente vers l'hypothèse que Kleist imagine certainement un objet composite entre une marionnette anthropomorphe et articulée et un automate, « dans la mesure où l'impulsion qui déclenche le mouvement émane de lui-même grâce à un mécanisme intérieur. Dans cette mécanique orchestrée, la marionnette se place comme une figure de la grâce. La grâce qui habite la marionnette renforce l'opposition esthétique entre l'acteur et la marionnette. »[145] En ce sens, la marionnette kleistienne reste une référence dans la construction à travers le mouvement et le geste du modèle de la figure humaine. Kleist ramène la marionnette à son expression la plus évidente, la plus singulière : sa gestuelle. Les mouvements que ses bras et ses jambes, proches de ceux de l'humain, placent les marionnettes comme « figures d'imitation qui deviennent modèles sans passer par la copie. »[146] Les facultés de la marionnette d'accroitre et d'amplifier les champs des possibles donnent à l'acteur tout à coup une force supplémentaire, « une puissance de métaphore, d'évocation ».[147]

---

[144] Heinrich von Kleist, *Sur le théâtre de marionnette*, 1810, Mille et une nuits, 1993, p. 12.

[145] Bernhild Boie, *L'Homme et ses simulacres. Essai sur le romantisme allemand*, Paris, José Corti, 1979, p.171.

[146] *Op. cit.*, p. 289.

[147] Jean Florence, « Sensorialité, poétique, politique, marionnettes », in *Théâtre et marionnette pour l'enfance*, Créa Théâtre 1978-1998, Bruxelles, Lansman, 1998, p. 16.

À plusieurs reprises Kleist prend appui sur des références bibliques : il se réfère au troisième chapitre du Premier Livre de la Genèse :

> De telles erreurs sont inévitables, (…), depuis que nous avons mangé du fruit de l'Arbre de la Connaissance. Mais le Paradis est verrouillé, et le Chérubin à nos trousses ; il nous faudrait donc faire le tour du monde pour voir s'il n'est peut-être pas rouvert par derrière. [148]

Eden, le jardin des délices est en effet une représentation d'un état d'être, l'état paradisiaque de l'homme n'est qu'une étape gestationnelle.

Le corps de la marionnette chez Kleist ne serait-il qu'un corps d'avant la chute ? Un corps qui ne connait pas le péché, un corps qui peut être incarné, un corps dans lequel coexistent l'immobilité absolue et l'absolu mouvement. Kleist précise par ailleurs, que « ces poupées ont l'avantage d'être antigravitationnelles »[149] et ignorent « l'inertie de la matière »[150].

À l'image d'Ezéchiel[151] le corps de la marionnette déploie son unité dans ces deux termes antinomiques : immobilité et mouvement absolu. Mais nul ne peut dominer l'antinomie, sans être entré dans l'expérience vécue de son dépassement, de ces deux pôles. Le thème

---

[148] Heinrich von Kleist, *Sur le théâtre de marionnette*, p. 15.

[149] *Ibid.*

[150] *Ibid.*

[151] Le concept de l'immobilité absolue et de l'absolu mouvement se traduit dans la vision d'Ezéchiel (vision du 'char de Yahvé' Ezéchiel I, 4-21), au moment où les Quatre Vivants accompagnant les quatre roues attelées au char divin « allaient de leurs quatre côtés et ils ne se tournaient point dans leur marche ». Dans le livre d'Annick de Souzelle, *Le symbolisme du corps humain*, Paris, Albin Michel, la traduction de cet extrait se rapproche plus du concept : « elles avançaient dans les quatre directions et ne se tournaient pas en marchant. »

profond chez Kleist est celui d'un état perdu, qui selon Claude Gaudin « n'est pas nécessairement celui de l'homme »[152].

Kleist serait-il à la recherche d'un mode d'être qui dépasse celui de la nature humaine ?

À la fin de son essai, cet état d'existence est clairement énoncé : le mannequin ou le dieu. L'auteur positionne notre existence dans la circularité du monde, évoqué par la Chute elle-même. Il place l'être humain à « l'intersection de deux lignes situées d'un même côté d'un point »[153] et ramène le monde à une scène miniature où les personnages sont en train de se métamorphoser ou plus exactement de subir des anamorphoses. Car comme le précise Kleist, la figure humaine « se retrouve soudain de l'autre côté, après avoir traversé l'infini, ou comme l'image d'un miroir concave revient soudain devant nous ».

Ce qui frappe en effet chez Kleist est cette obsession du mouvement de la forme et sa rythmicité. Kleist décrit un cycle, celui de l'homme, après la Chute qui fait le tour de la terre pour retrouver de nouveau les portes du jardin d'Eden. Il y a également le mouvement de la conscience d'une unité perdue, qui peut se réaliser dans un mouvement plus général et bien entendu, circulaire. La marionnette se présente comme une forme idéalisée de la figure humaine et n'est qu'une étape dans le progrès de la Connaissance. Cette connaissance est accessible aux initiés et comme le précise Claude Gaudin,

> l'homme éclairé, l'*Aufklärer,* est le héros ; il ne trouve sa fin que dans le retour à la spontanéité qui est à l'origine du mouvement. L'éloge du mécanique, de l'automatique, d'une inconscience plus profonde et sagace

[152] Claude Gaudin, *La marionnette et son théâtre*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2007, p. 27.

[153] Heinrich von Kleist, *Sur le théâtre de marionnette*, *Op. cit*., p. 20.

que la conscience s'achève dans celui de la *spontanéité* dont le secret se trouve au cœur de la matière. [154]

II. 2. De la Sur-marionnette d'Edward Gordon Craig au corps sculpture d'Oskar Schlemmer

Les recherches qui explorent les questions de la figuration dans les arts et plus particulièrement ceux du spectacle vivant développent l'idée de la marionnette comme modèle pour l'acteur à partir du prolongement de l'acteur vivant par des effigies, par l'utilisation des répliques et des doubles.

Dans la marionnette, Craig voit « le médium fidèle de la belle pensée de l'artiste », « une noble convention », « une créature symbolique ». Cette figure incarne une idée d'un art réellement novateur dans sa conception. A la manière des Egyptiens, l'auteur voit dans la marionnette, un art de la révélation, celui de « montrer et de voiler » et sans doute, selon l'auteur, « nous enseigne-t-il la vertu et la grâce du courage ». Loin des images *des pupazzi* et leurs expressions grotesques, la sur-marionnette de Craig, est une figure pleine « de noblesse et de beauté dans l'expression soutenue de sa douleur »[155] .

Dans *l'Art du théâtre*, Craig élabore une théorie qui préfigure les tendances artistiques contemporaines :

[154] Claude Gaudin, *La marionnette et son théâtre*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2007, p. 99.

[155] Edward Gordon Craig, « Le théâtre de l'avenir : une espérance », in *De l'art du théâtre*, p.74.

> (…) L'art du théâtre n'est ni le jeu des acteurs, ni la pièce, ni la mise en scène, ni la danse ; il est formé des éléments qui les composent : du geste qui est l'âme du jeu ; des mots qui sont le corps de la pièce ; des lignes et des couleurs qui sont l'existence même du décor ; du rythme qui est l'essence de la danse. [156]

Mettant au cœur de sa réflexion l'ensemble des composantes qui forment l'œuvre théâtrale, l'auteur souligne l'importance du geste. Pour lui le geste théâtral a une importance primordiale : « L'Art du théâtre est né du geste – du mouvement – de la danse.[157] » Craig s'intéresse au corps de l'acteur comme une matière théâtrale, il l'explore, il pose la question de sa docilité. Il espère une nouvelle manière d'aborder l'œuvre, une manière réfléchie, structurée, débarrassée de l'émotion :

> (…) l'acteur, lui, est *possédé* par son émotion ; elle enchaîne ses membres, dispose de lui à son gré. Il est son esclave, il se meut comme perdu en un rêve, comme en démence, vacillant ça et là. » [158] Il est en effet difficile d'imaginer le corps de l'acteur comme une matière docile : « C'est pourquoi le corps de l'homme est *par sa nature même* impropre à servir d'instrument à un Art. [159]

Ainsi, Craig cherche une manière novatrice d'aborder le jeu des acteurs. Selon lui les acteurs doivent recréer une manière de jouer qui s'exprime « en grande partie en gestes symboliques. »[160] Pour lui il est nécessaire de sortir du procédé de la personnification d'un caractère dans le jeu des acteurs :

> Aujourd'hui, l'acteur personnifiant un caractère a l'air d'avertir le public : Regardez-moi ! Je vais être un tel, je ferai telle chose.' Puis il se met à

[156] Edward Gordon Craig, « De l'art du théâtre. Premier dialogue entre un homme du métier et un amateur du théâtre », in *De l'art du théâtre*, Op.cit., p. 115.

[157] *Ibid.*

[158] *Op. cit.*, p. 56.

[159] *Op. cit.*, p. 59.

[160] *Op. cit.*, p. 60.

imiter aussi exactement que possible ce qu'il a annoncé qu'il allait *indiquer*.[161]

L'acteur doit pouvoir être en capacité de suggérer une idée, il doit pouvoir plutôt que d'imiter, de représenter et d'interpréter pour arriver à en créer « un lui-même ». À travers l'appropriation d'un rôle, Craig fait écho au double corps de l'acteur, celui en chair et en os et au corps imaginaire, tout aussi vivant du personnage qu'il incarne : « On dit communément de l'acteur qu'il est bien entré dans son rôle - mieux vaudrait pouvoir en dire qu'il est tout à fait en dehors. »[162]. Cette idée d'extériorisation du rôle, du personnage, nous rappelle évidemment l'art de la marionnette. Il n'est pas hasardeux que Craig propose comme modèle de recherche pour le comédien, la figure de la sur-marionnette.

Selon Enno Podehl, metteur en scène, la frontière entre « (…) d'une part, l'exploration d'un rôle en soi et pour soi à la façon de Brecht ou de Stanislavski - et d'autre part, le fait de découvrir et d'explorer un rôle ou une forme existentielle qui apparaîtra devant le manipulateur sous l'aspect d'une marionnette, d'un matériau sculpté ? »[163] reste imperceptible. L'idée du rôle comme forme matérialisée (la marionnette, l'objet ou le matériau sculpté) crée pour l'acteur une relation nouvelle dans les rapports corporels entre le vivant et l'inerte et échafaude de nouvelles perspectives poétiques.

---

[161] *Ibid.*

[162] O*p. cit.*, p. 61.

[163] Podehl Enno, « Dialogue, les marionnettes sont plus souvent intelligentes que nous », in *Puck, N° 5 Tendances. Regards*., Charleville-Mézières, IIM, 1992, p.79. Les idées avancées dans cet article sont à première vue proches de la technique de distanciation brechtienne. L'enchaînement et la compénétration dans le temps des différentes distances vis-à-vis du rôle sont ici présents même physiquement. Selon Enno Podehl, le rôle lui-même, dans son espace d'action, se présente tout à fait différemment. Il ne s'agit plus de la discussion des déterminations sociales, mais d'une forme d'existence s'exprimant spontanément dans le matériau, à laquelle nous assistons en tant que manipulateur et spectateur.

Dans le travail de la compagnie *Trois six trente*, cette notion du rôle comme forme matérialisée est accentuée par l'utilisation des figures hyperréalistes (*Les Aveugles* ou *l'Herbe folle).* La figure de la marionnette impose par son hyperréalisme, là où elle s'exprime le mieux, c'est dans l'immobilité. Alors où la tradition veut que l'illusion de vie de la marionnette naisse du mouvement que lui impulse le manipulateur, chez ces figures hyperréalistes la manipulation est presque sans contact, à distance ou indirectement. Comme ces figures imposent d'emblée, par leur réalisme, la prise en main directe par le marionnettiste n'est pas souvent nécessaire. Cette mise à distance avec la figure exige un accompagnement spécifique. Le marionnettiste se voit dans un rôle d'accompagnateur de la figure. Au lieu de manipuler, le marionnettiste se déplace autour de la figure, l'aide à effectuer tel ou tel mouvement, il focalise le regard du spectateur autour des détails, des gestes précis. Il peut voir la figure comme une extériorisation physique de son rôle. La forme extérieure de nous que représente le corps, cette extension de nous-mêmes, très concrète, physique, peut en effet évoquer des multiples images et convocations poétiques.

Cette figure se présente comme un corps à la fois épuré dans sa gestuelle, qui sublime une certaine idée de l'humain. La sur-marionnette se réitère dans un corps libéré des stigmates réalistes, un corps dynamique dans ses propositions scéniques, qui se voit comme un prolongement des idées, des concepts, du langage. Un corps qui devient la membrane réverbérée de la pensée humaine : « L'homme ne peut au moyen de son corps triompher que des petits obstacles, et peut, par contre, à l'aide de sa pensée, en concevoir des inventions qui triomphent de toute chose. »[164]

[164] Edward Gordon Craig, *De l'art du théâtre, op. cit.* p. 48.

En effet, la figure de la sur-marionnette peut se présenter comme une extériorisation concrète d'un rôle. À ce propos l'auteur souligne :

> De nos jours l'acteur s'applique à *personnifier* un caractère et l'interpréter ; demain il essaiera de le *représenter* et de l'interpréter ; au jour prochain il en *créera* un lui-même. »[165] Le corps de l'acteur est toujours présent dans le lieu scénique, comme un corps en chair et en os, mais peut figurer selon Christian Biet et Christophe Triau, « une ombre et un simulacre ».[166]

Pour les deux auteurs, cette ombre ou ce simulacre est une construction fictive produite par l'ensemble des praticiens : le metteur en scène, l'auteur, le dramaturge, le comédien, etc. et qui se concrétise dans la réception par l'ensemble des spectateurs.

Le concept de la sur-marionnette développé par Craig ne serait-il pas cette capacité du comédien à investir un rôle comme quelque chose d'inerte et à travers le geste et le mouvement de le rendre vivant ? À travers le concept de la sur-marionnette se profile l'idée de positionner l'acteur à sa juste place, c'est-à-dire, il devient un signe parmi tant d'autres dans l'ensemble de l'œuvre scénique. L'inscription de l'acteur comme signe scénique s'exprime dans une cohabitation avec des éléments de décor et des costumes associant dans leur matérialité une certaine symbolique. D'ailleurs l'auteur précise que les costumes rituels se prêtent à cette action et participent à l'inscription de l'acteur dans l'univers de l'entre-deux : du corps vivant et de la statue.

La sur-marionnette selon Monique Borie, sert à figurer cet entre-deux et se présente comme un pivot de ce que Craig appelle « un théâtre durable »[167]. Un théâtre qui n'est pas seulement identifiable à

---

[165] O*p. cit.,* p. 60.

[166] Christian Biet et Christophe Triau, *Qu'est-ce que le théâtre*, Paris, Gallimard, 2006, p. 446.

[167] Edward Gordon Craig, « Un théâtre durable », in *Le Théâtre en marche*, Gallimard, Paris, 1964, p. 64.

partir d'un texte et des mots. Craig rappelle le besoin d'une matérialité qui ne s'exprime pas dans ce que l'auteur nomme les « spectres mécaniques ». En effet, pour Craig, la sur-marionnette n'est pas comparable avec des automates et autres androïdes. Craig sollicite le corps vivant, comme révélateur de l'inanimé et « il en appelle à l'idole antique, à la statue, contre les faiblesses[168] de la chair ».

Dès 1915, dans un texte intitulé « Réarrangements », Craig propose un questionnement sur l'organique et l'inorganique. Le paradoxe concernant à la fois la question de l'animé et de l'inanimé, de naturel et de l'artificiel semble être au cœur de sa recherche. Monique Borie précise cette mise en jeu dichotomique dans « une définition du théâtre par la tension entre organique et inorganique, animé et inanimé, naturel et artificiel »[169].

Les marionnettes se présentent comme de véritables équivalents des statues sacrées. Dans un autre texte intitulé, « Messieurs, la marionnette », écrit en 1908, Craig souligne que les lieux où l'on rencontre la marionnette ce sont les cathédrales ou les temples d'Extrême-Orient. Il place la marionnette comme une figure de l'attente. Une attente qui s'incarne à la fois dans une matière inerte, silencieuse et dans une vie potentielle liée aux multiples gestes qu'elle accomplie à travers le mouvement qui l'anime. Quelque soit le matériau qui la compose, du bois, du métal, de la pierre, la marionnette « ne fera pas semblant d'être de chair », mais « offrira l'image d'une matière inanimée, capable de s'animer sous l'action d'une force qui déborde l'humain, d'une puissance de l'au-delà de l'homme »[170], « une image quintessenciée, médiatrice entre ici et l'au-delà ». [171] Dans cette

[168] Monique Borie, *Le fantôme ou le théâtre qui doute*, Actes Sud, Arles, 1997, p. 229.

[169] *Op.cit.*, p. 231.

[170] Monique Borie, *Le fantôme ou le théâtre qui doute*, *op. cit.*, p. 231.

[171] Didier Plassard, « Craig et la surmarionnette » in *L'acteur en effigie, op. cit.*, p. 53.

matière inanimée qui s'anime, Craig voit quelque chose de plus fort que dans le corps vivant, quelque chose de plus important que le mouvement qui le fait bouger.

Plus d'un siècle sépare l'œuvre d'Heinrich von Kleist de celle d'Oskar Schlemmer, qui ne cache pas son influence. Pour les deux théoriciens, l'homme est au cœur de la démarche réflexive. Hantée par les êtres fantastiques d'E.T.A. Hoffman, l'œuvre de Schlemmer est peuplée de mannequins, de masques, de corps disproportionnés, dématérialisés qui défilent au cœur du Ballet Triadique. A la manière des dadaïstes, Schlemmer nous montre combien « l'histoire du théâtre est l'histoire de la transfiguration de la forme humaine. »[172] Se positionnant comme un des artistes les plus fervents chercheurs de la forme et du mouvement, il se voua selon Werner Hofmann, à la quête « de l'homme nouveau, voulant le cerner dans des contours iconiques, sans l'enfermer dans l'immobilité, mais en le gardant ouvert et dynamique. »[173] Le projet d'Oskar Schlemmer et particulièrement le traitement de la figure humaine par l'artiste permettront d'approfondir notre réflexion. L'introduction de la figure humaine par l'artiste sous « une forme simplifiée et analytique à partir de modèles de base sans relief, géométrisés ou d'hommes différenciés linéaires »[174] permettra d'approcher la figuration à partir de l'espace et du mouvement.

Schlemmer conçoit la figure de la marionnette comme une représentation, un double du corps humain, qui à son tour est imaginé comme nombre et mesure rythmique. Selon l'auteur, la marionnette se

[172] Bernard Blistène, « Oskar Schlemmer, Du théâtre à la danse ou la quête de soi », in *Oskar Schlemmer*, Paris, Réunion des musées nationaux et Musée de Marseille, 1999, p. 265.

[173] Werner Hofmann, « Quelques réflexions sur Oskar Schlemmer », in *Oskar Schlemmer*, Paris, Réunion des musées nationaux et Musée de Marseille, 1999, pp. 305-306.

[174] Karin von Maur, « Oskar Schlemmer et son combat [pour la précision de l'idée] », in *Oskar Schlemmer*, Lyon, Gilles Fage, Réunion des musées nationaux, 1999, p. 13.

propose comme une vision abstraite de la figure humaine. La force et l'audace de Schlemmer consiste à donner corps à ces figures, à inventer une gestuelle, qui découle d'ailleurs de la forme et à les mettre sur une scène où se mélangent et se confondent l'inerte et le vivant. Ces figures imaginées par l'artiste dépassent largement la simple imitation avec un homoncule, duplication figurale de l'humain, au contraire Schlemmer s'efforcera à chercher une manière radicalement différente pour la représentation de ces figures et leur donner un sens d'interprétation particulier. D'ailleurs l'artiste précise à ce propos, « (…) l'homme est sans cesse à la recherche de son équivalent, ou de son symbole, ou du sublime. Il cherche sa propre image, le Surhomme, ou la figure de l'imaginaire. »[175]

Le mouvement et le geste seront des moyens indispensables pour la transformation des corps, mais également le costume se positionne comme un outil de cette déformation. Les costumes et les masques, « ces déguisements » comme les prénomment Schlemmer se placent comme un deuxième corps. Ils soulignent l'apparence selon l'auteur et « ils expriment l'essence, ou la camouflent délibérément ; ils renforcent sa conformité aux lois organiques ou mécaniques, ou bien l'abolissent. »[176] Ainsi Schlemmer instaure quatre figures prémonitoires dans lesquelles la métamorphose du corps est visible. Pour l'artiste « les lois de l'espace cubique environnant » peuvent être déterminantes dans la métamorphose du corps.

La première figure représente d'après Schlemmer : « une architecture en mouvement ». Le corps est habité par des formes cubiques transposées sur les parties du corps humains : la tête, le

[175] Oskar Schlemmer, « L'homme et la figure d'art », in *Oskar Schlemmer*, Paris, Réunion des musées nationaux et Musée de Marseille, 1999, p. 128.

[176] Oskar Schlemmer, « L'homme et la figure d'art », in *Oskar Schlemmer*, Paris, Réunion des musées nationaux et Musée de Marseille, 1999, p. 131.

tronc, les bras et les jambes. L'artiste s'efforce d'adapter des formes spatio-cubiques sur le corps humain. Il transpose des formes (les cubes) sur une autre forme (le corps). Pour Schlemmer la transformation et la métamorphose passent par le costume et le masque pour créer « une architecture en mouvement ».

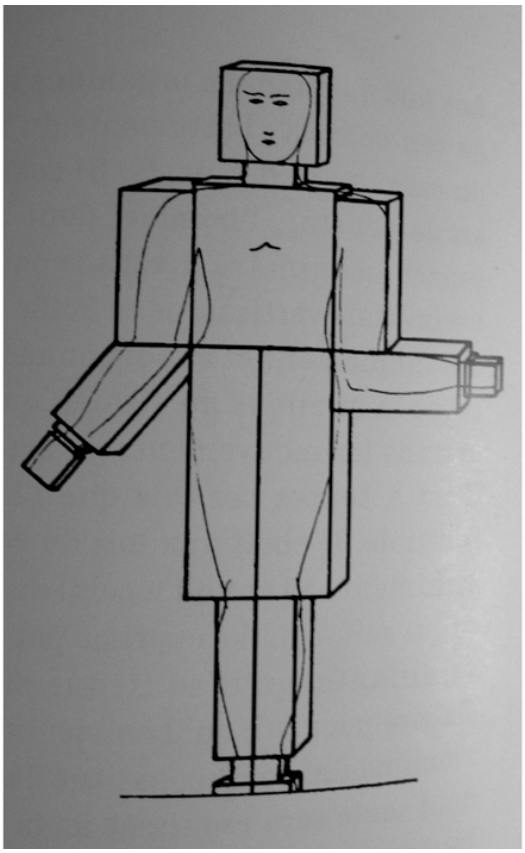


Figure 9. Une architecture en mouvement, Oskar Schlemmer

Le dessin de l'artiste illustre sa vision : « les formes cubiques sont transposées sur les formes humaines du corps : tête, tronc, bras, jambes, sont transformés en constructions spatio-cubiques. »[177]
Schlemmer part du fonctionnement du corps humain, ses mouvements, sa gestuelle, ses jonctions et il situe ses composantes dans l'espace. Il

[177] *Op. cit.*, 132.

marque les articulations, qui se présentent comme des jonctions du mouvement et donne une fluidité de la forme humaine.

Représentant une tête ovale « la forme en œuf »[178] et transposant ce principe pour l'ensemble du corps il propose « la forme en sphère des jointures » qui représente la figure de la marionnette.

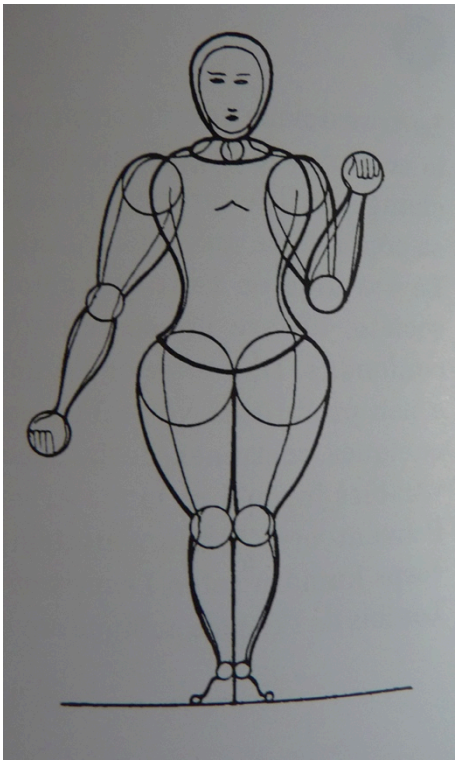


Figure 10. La marionnette, Oskar Schlemmer

Schlemmer part des lois des mouvements du corps humain dans l'espace, c'est-à-dire : la rotation, la direction et l'intersection de l'espace, les formes en spirales qu'il nomme « toupie, escargot, spirale, disque » pour arriver à un organisme technique. L'axialité tectonique des personnages de Schlemmer nous rappelle étrangement les figures de Dürer son obstination à tracer avec la règle et le compas les proportions humaines.

[178] *Ibid.*

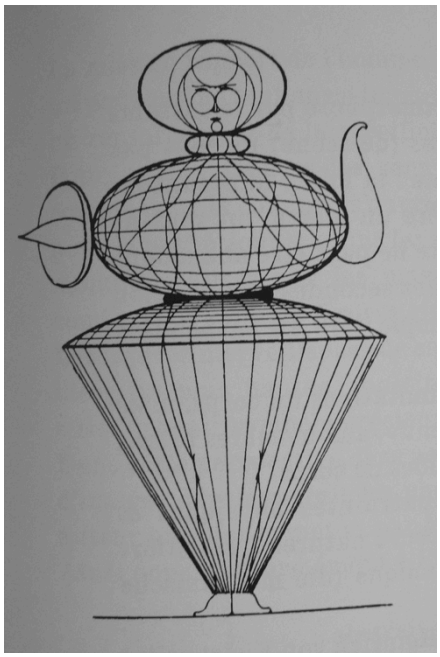


Figure 11. Un organisme technique, Oskar Schlemmer

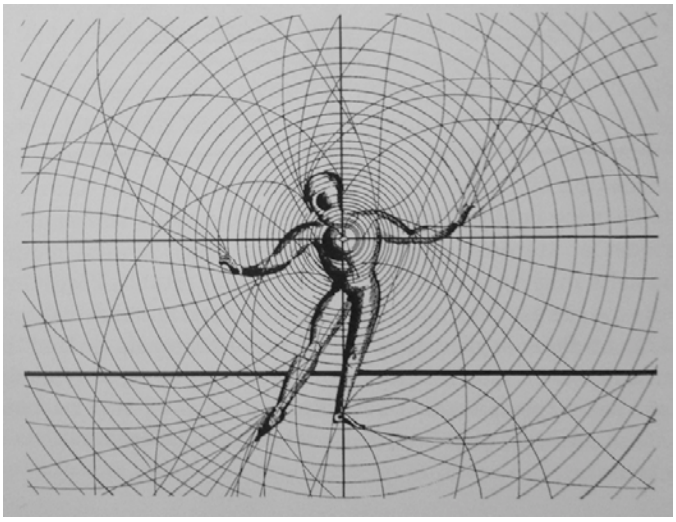


Figure 12. Réseau égocentrique de lignes dans l'espace, Oskar Schlemmer, 1924

Ces êtres nous font penser également à l'homme *ad quadratum* de Leonardo da Vinci cette figure humaine qui s'inscrit à la fois dans un cercle et dans un carré, et qui porte à la fois son espace et son champ d'action. Dans ce sens Werner Hofmann précise que chez Schlemmer, l'espace se constitue « comme une extension virtuelle de

l'anatomie humaine. » [179] Ainsi la quatrième figure est une symbolisation de la dématérialisation de la figure.

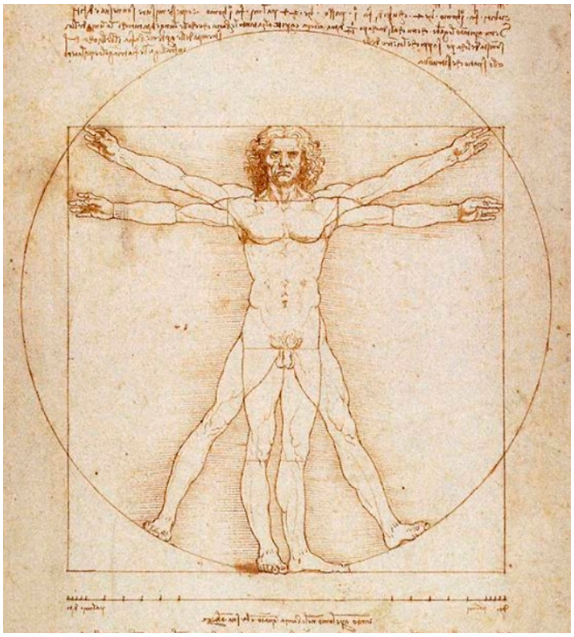


Figure 13.
Ad quadratum, Léonard De Vinci

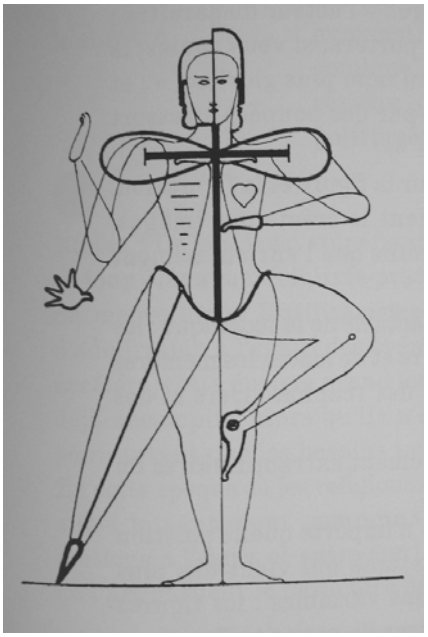


Figure 14.
La dématérialisation, Oskar Schlemmer

Voici comment Oskar Schlemmer définit ce procédé :

> Les formes d'expression métaphysiques, comme symbolisation des membres du corps humain : la forme en étoile de la main, doigts écartés, le signe des bras croisés, la forme en croix de la colonne vertébrale et des épaules en outre ; la tête double, les membres multiples, division et abolition des formes. Résultat : la dématérialisation.[180]

[179] Werner Hofmann, « Quelques réflexions sur Oskar Schlemmer », in *Oskar Schlemmer*, Paris, Réunion des musées nationaux et Musée de Marseille, 1999, p. 306.

[180] Oskar Schlemmer, « L'homme et la figure d'art », in *Oskar Schlemmer*, Paris, Réunion des musées nationaux et Musée de Marseille, 1999, p. 133.

De nouvelles chorégraphies, des gestes inattendus vont naître pour créer des personnages qui s'émeuvent dans l'espace scénique. Si Kleist recherche la grâce et une certaine perfection du mouvement dans les marionnettes, Schlemmer s'inspirera et dépassera cette figure pour joindre la dématérialisation qui s'exprime dans la figure de *l'Abstrait.*

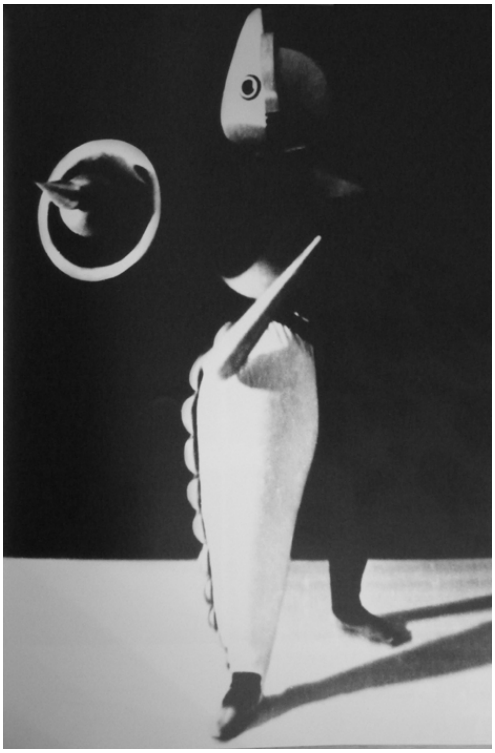


Figure 15. Ballet triadique, 1922-1923. L'abstrait

Les corps sculptés que Schlemmer compose, « déplacent le centre de gravité du corps par une accumulation excentrée de matières (c'est le cas de l'Abstrait dans le *Ballet triadique* avec sa jambe disproportionnée et son équilibre désaxé). La danse se fait alors, à travers ses hybridations multiples, investigation sur les états limites entre l'Etre et le non-Etre, sur la perte de repères et des classifications. Elle se fait dessaisissement de la perception et ouverture sur

l'imprévisible du monde. »[181] L'homme est placé au centre et il crée à travers les mouvements, les gestes et leurs rayonnements un espace imaginaire qui devient un lieu de transfiguration de la figure. Schlemmer songe à l'existence d'un acteur parfait qui soit « à la fois poète et donnant lui-même sa forme au mot, sans médiation »[182], qu'il soit vu comme son propre matériau, « son corps, sa voix, son geste, son mouvement » lui procure « une immédiateté et de l'indépendance ». La vision du corps proposé par Schlemmer est comme un vecteur heuristique, comme une plateforme interrogatoire sur le monde et sur l'histoire. À ce propos l'artiste souligne : « La représentation de l'homme constituera toujours pour l'artiste la grande parabole. »[183].

Son texte-manifeste *l'Homme et la figure d'art* publié en 1925 ouvre la réflexion sur la figuration à partir des métamorphoses de la figure humaine : « L'Histoire du théâtre est l'histoire de la transformation de la forme humaine. »[184] Hanté par cette figure, Schlemmer travaillera sur l'idée d'un corps lisse et fluide, sans jointure apparente. Les corps schlemmeriens, arrondis par des rembourrages jouissent d'une étonnante légèreté. Le geste et le pas sont privilégiés, dans le but de recréer un corps « non déterminé »[185], de « ré-inventer

[181] Laurence Louppe, « Les danses du Bauhaus : une généalogie de la modernité », in *Oskar Schlemmer, op. cit*., p. 189.

[182] Oskar Schlemmer, « L'homme et la figure d'art », in *Oskar Schlemmer*, Paris, Réunion des musées nationaux et Musée de Marseille, 1999, p. 126.

[183] Journal d'Oskar Schlemmer, novembre 1919, cité par Karin von Maur, « Oskar Schlemmer et son combat [pour la précision de l'idée] », in *Oskar Schlemmer*, *op. cit*., p. 13

[184] Oskar Schlemmer, « L'Homme et la figure d'art », in *Oskar Schlemmer*, *op. cit*., 123.

[185] Laurence Louppe, « Les danses du Bauhaus : une généalogie de la modernité », in *Oskar Schlemmer, op. cit*., p. 177.

l'homme à l'image de son propre double : *la Kunstfigur* (figure d'art). »[186]

Quelques tentatives de dénaturalisation du corps humain dans les expériences de Sophie Taeuber et Hugo Ball [187] témoignent de cette idée « d'arracher le sujet humain à une anatomie fixe, dont l'anthropomorphisme traditionnel réglerait à jamais les modalités d'apparition. »[188]. Mais c'est dans l'étude du Cabinet Figural que la figure se métamorphose sans cesse. Ces architectures modulables, maniables sont très souvent réalisées dans des matériaux modernes pour l'époque : le métal, le verre etc. Schlemmer explore l'objet à la manière d'un circassien. Danses des bâtons, de boules, de fils, de gestes jusqu'au *Ballet triadique*, l'objet est scruté dans son ensemble : sa densité, son poids, ses volumes et ses élasticités. Ce qui intéresse avant tout l'artiste ce sont les relations du corps humain avec ces objets et les transferts possibles d'énergie de l'un à l'autre.

Certaines similitudes peuvent être relevées entre la figure sculpturale que Schlemmer propose et la marionnette kleistienne. Le mouvement, par exemple, ainsi que l'ensemble de la balistique qui anime son corps (les fils, la croix, les articulations, les impulses dynamiques données par le marionnettiste) font témoignage d'une similitude.

---

[186] *Ibid.*

[187] Hugo Ball récite un poème, habillé dans un costume réalisé en pliures de papier. Le corps Sophie Taeuber, costumée part Arp, est dissimulé par une architecture de papier et carton. Ses bras sont pris dans des tubes, les mains comme moignons, sont découpées dans de la feuille métallisée et les mouvements sont ballants. Sa tête est coiffée d'un masque énorme et grimaçant qui déstabilise le corps et le désaxe de la colonne vertébrale.

[188] Laurence Louppe, « Les danses du Bauhaus : une généalogie de la modernité », in *Oscar Schlemmer, op. cit.*, p. 182.

Ces corps déformés par les structures, épaissis par les costumes, disproportionnés par les masques et les accessoires portés imposent une gestuelle très particulière. Parfois engourdis par ses prothèses, les corps diminuent leurs facultés physiques, changent d'expressivité. D'autres corps se créent, d'autres êtres surgissent et investissent la scène qui devient « la métaphore d'un monde inconnu dont le corps dansant se fait à la fois visionnaire et révélateur. »[189] Ainsi sa recherche se peuple de masques, de formes géométriques habitées, de sculptures, de totems et de fétiches. Schlemmer tente de donner corps à ses figures, à inventer un espace scénique où elles s'entremêlent avec le vivant jusqu'à se confondre avec lui. L'association entre la figure humaine et l'espace est essentielle dans l'œuvre de Schlemmer. Il existe une relation privilégiée entre le corps et l'espace qui l'abrite. Le corps dépose ses empreintes, le mouvement par ailleurs agit comme une main sculptrice de cette matière invisible.

Merleau-Ponty décrit dans ses notes de travail *Chair du monde – chair du corps - être* à propos de temps, de l'espace et du mouvement en relation avec le corps l'idée qu'il est fait

> de la même chair que le monde (c'est un perçu), et que de plus cette chair de mon corps est participée par le monde, il la *reflète*, il empiète sur elle et elle empiète sur lui (le senti à la fois comble de la subjectivité et comble de matérialité), ils sont dans un rapport de transgression ou d'enjambement – Ceci encore veut dire : mon corps n'est pas seulement un perçu parmi les perçus, il est mesurant de tous, *Nullpunkt* de toutes les dimension du monde. »[190]

L'idée de l'espace comme une matière vivante, épaisse, « une chair du monde », n'a cessé de hanter l'esprit de Schlemmer. L'espace

[189] Laurence Louppe, « Les danses du Bauhaus : une généalogie de la modernité », in *Oskar Schlemmer*, *op. cit.*, 187.

[190] Maurice Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964, p. 279.

est comme une matière ininterrompue et ouverte où le corps peut déposer librement la trace de son mouvement : l'extension, la distorsion, la torsion etc. Malgré cette liberté scénique des corps, Schlemmer voit dans ses ensembles de figures animées, proches des techniques chorales développées par la danse à l'époque « un chœur d'êtres gris, de mort-vivants, de stéréotypes ».[191]

Quelque soit son sort, la figure humaine finit par se revêtir « d'une beauté de mort », par prendre l'apparence de ces « êtres gris » et devenir fantôme, « figure par excellence de l'apparition d'un invisible dans le visible de la scène »[192]. Schlemmer finira par diviser et abolir les formes : en dédoublant la tête et les membres de la figure, il procède à une dématérialisation du corps humain.

II. 3. La figure du mannequin comme modèle pour l'acteur vivant dans l'œuvre de Tadeusz Kantor

Tadeusz Kantor va également engager un processus de dématérialisation de la figure dans son œuvre scénique à travers la démultiplication et le dédoublement des figures de cires et de mannequins. Comme il le précise lui-même dans son manifeste intitulé *le Théâtre de la Mort*, « ce processus de dématérialisation » s'est installé dans ses activités artistiques, « en évitant toute la panoplie orthodoxe de la linguistique et du conceptualisme. »[193] Les œuvres

[191] Laurence Louppe, « Les danses du Bauhaus : une généalogie de la modernité », in *Oscar Schlemmer*, *op. cit.*, 187.

[192] Monique Borie, « Le théâtre à l'épreuve de l'invisible », in *L'ombre de l'image. De la falsification à l'infigurable*, Seyssel, Champs Vallon, 2002, p. 217.

[193] Tadeusz Kantor, « Le théâtre de la mort », in *Les Voies de la création théâtrale*, Paris, CNRS, 1990, p. 61.

d'Heinrich von Kleist, mais également le travail d'Edward Gordon Craig[194] et d'Oskar Schlemmer vont résonner dans certains concepts développées par Kantor et particulièrement celle du mannequin.

Dès 1975, il évoque l'idée d'un *théâtre de la mort* où la marionnette, les mannequins, les figures de cire et les emballages se présentent comme des objets de transgression. « Ces créatures façonnées à l'image de l'homme » produisent selon l'auteur un sentiment « tout à la fois rejet et attraction. Mise à l'index et fascination. » Dans ce manifeste, Kantor interroge la figure du mannequin à partir de la proposition de Craig. Pour l'artiste, le mannequin se présente comme une interface féconde, comme

> un prolongement immatériel, quelque chose comme un organe complémentaire de l'acteur (…)[195]». De ce fait Kantor ne croit pas que cette figure peut se substituer à l'acteur : « Je ne pense pas qu'un MANNEQUIN (ou une FIGURE DE CIRE) puisse être substitué, comme le voulait Kleist et Craig, à l'ACTEUR VIVANT. [196]

D'ailleurs il précise que « cet organe complémentaire » que représente le mannequin face à l'acteur, reste sa propriété. Kantor utilise ces figures inertes comme des dédoublements des vivants, « comme s'ils étaient dotés d'une conscience supérieure, atteinte après 'la consommation de leur propre vie' »[197]. Pour lui la vie en art ne peut être exprimée que par le manque de vie : « le recours à la mort à travers des apparences, de la vacuité, de l'absence de tout

[194] Edward Gordon Craig est un ami de son professeur de scénographie Karol Frycz, à l'Académie des Beaux-arts de Cracovie. En 1938, Kantor fonde le *Théâtre des Marionnettes*, où il monte la pièce de Maeterlinck, *la Mort de Tintagile*, influencé par les artistes du Bauhaus et plus particulièrement d'Oscar Schlemmer.

[195] Tadeusz Kantor, « Le théâtre de la mort », in *Les voies de la création théâtrales*, Paris, CNRS, 1990, p. 62.

[196] *Op. cit.*, p. 63

[197] *Op. cit.*, p.62

message »[198]. L'artiste propose un théâtre qui fait du mannequin un « modèle qui incarne et transmet un profond sentiment de la mort et de la condition des morts – un modèle pour l'acteur vivant. »[199] Comme le note Denis Bablet,

> (…) Kantor s'y refuse, il ne fait pas de l'acteur un mannequin, il s'efforce de donner au comédien le pouvoir expressif de la vie que le mannequin recèle. Le comédien ne copie pas le mannequin. Il doit prendre le mannequin pour modèle. Il s'en rapproche, sans s'identifier à lui. D'où ces fixités du regard, ou parfois l'aspect figé, crispé, arrêté, des visages. Des gestes saccadés, d'automates où l'équilibre semble perdu pour être soudain rattrapé (…). [200]

Kantor décèle dans la nature des mannequins des rôles précis et divers. Le premier consiste en l'utilisation de cette figure comme une prothèse, ou « organe complémentaire » pour l'acteur. Dans son spectacle *la Poule d'eau* de Witkacy (1967), le père Edgar est réellement empaqueté avec son mannequin. Il fait partie de son corps. La deuxième manière de concevoir cette figure comme un double des personnages vivants, dans le spectacle *le Balladyna* de Slowacki, par exemple. Ce type de mannequins se présente comme une empreinte du vivant, marquée « du sceau de LA MORT ». Une autre manière est de voir le mannequin comme « un objet vide, un leurre ». Dépourvu de toute vie, mais extrêmement vivant, le mannequin de Kantor se présente « comme manifestation de la réalité la plus triviale »[201]. Objet modeste, il est capable « de révéler dans une œuvre d'art leur capacité spécifique de l'objet.»[202]

---

[198] *Op. cit.*, p.63

[199] *Ibid.*

[200] *Op. cit.*, p.183.

[201] *Op. cit.*, p.62.

[202] *Ibid.*

Kantor confronte sa vision de la marionnette et du mannequin avec « la super-marionnette »[203] d'Edward Gordon Craig. Si pour ce dernier, l'acteur doit disparaître et laisser la place à « un personnage inanimé qui portera (…) le nom de sur-marionnette jusqu'à ce qu'il ait conquis un nom plus glorieux », Kantor au contraire voit dans l'apparition de l'acteur vivant, « un moment révolutionnaire. La découverte de l'image de l'homme.»[204] Kantor propose un acteur « semblable à chacun », sans masque, afin d'instaurer un face à face entre l'homme et son image. Pour cela l'artiste utilise souvent le procédé de dédoublement, notamment celui des acteurs ou l'utilisation des répliques : les deux clowns dans *Le Fou et la nonne* (1963), les acteurs-jumeaux du Théâtre Cricot 2, les doubles dans *L'Armoire* (1966), la réplique du curé et la mariée dans *Wielopole-Wielopole* etc. À travers les doubles, Kantor fragmente l'unité des ces personnages. Leur intégrité est ainsi atteinte par « l'existence de doubles vivants et de mannequins inanimés. »[205] Le procédé d'illusion et de répétition tient une place à part dans l'œuvre de Kantor et plus particulièrement dans son spectacle *Wielopole-Wielopole,* le titre est significatif de ce dédoublement. Il fait de la répétition « un rituel placé, semble-t-il, de l'autre côté de la vie, dans une relation de connivence avec la mort.»[206] Pour l'artiste, les variantes de la répétition mènent inévitablement vers la mort. La première, la plus profonde selon Kantor est celle de l'écho comme conscience immatérielle de la mort. Une autre variante est la mémoire « qui déplace la réalité dans le passé » et qui meurt

[203] Dans son manifeste le Théâtre de la mort, Kantor nomme la sur-marionnette de Craig, super-marionnette. Tadeusz Kantor, « Le théâtre de la mort », in *Les Voies de la création théâtrale*, Paris, CNRS, 1990, p. 63.

[204] *Ibid*.

[205] Sally Jane Norman, « Rondes et parades, Répliques et répétitions », in *Les voix de la création théâtrale*, Paris, CNRS, 1993, pp. 225-237.

[206] Brunelle Eruli, « Wielopole-Wielopole », in *Les Voies de la création théâtrale*, Paris, CNRS, 1993, p. 232.

continuellement. Une autre manière est celle de la compression du temps qui pourra nous donner l'impression à travers le temps « solaire » dans lequel le cycle de la vie s'inscrit et par cette perception nous mènent vers l'éternité et le vide, « c'est-à-dire de la mort. » La répétition sous forme de jeu intervient également dans le concept de Kantor. Le langage des enfants devient pour Kantor une source d'inspiration et un moyen d'expression.

« Amusement sans fin », « habitude des enfants », la répétition est inscrite dans notre inconscient, ainsi les personnages de Kantor dans *Wielopole-Wielopole* sont condamnés à refaire les même gestes qui condensent la vie, ces mêmes gestes, précise Brunella Eruli, qui sont « le seul moyen dont ils disposent pour arrêter le temps : pour le tuer.» L'auteur se double également dans son propre œuvre théâtral. Il est à la fois, auteur, « organisateur » de l'ordre, un écrivain, un promeneur qui détruit l'illusion. A travers le contact qu'il établit avec sa présence sur le plateau scénique, Kantor, provoque la destruction, dissipant, ainsi toute illusion de la réalité. Il précise dans un entretien mené par Anne Ubersfeld, que « (…) il faut casser l'imitation du réel dans le jeu. »[207]

Dans ce dédoublement répétitif de la figure, Kantor interpelle à la fois l'œil et le regard du spectateur. Il est également peintre et plasticien, ainsi naturellement ses spectacles deviennent un trompe-œil qui jouent avec « la vraie perspective » et dessinent les contours instables des corps et de leurs doubles. Kantor esquisse une figure en constante métamorphose. Les corps réels des comédiens et leurs doublons inanimés s'entremêlent, s'emballent en empaquetant dans une figure devenue, « l'invisible dans la vision. »[208]

---

[207] Tadeusz Kantor, in « Kantor présent », entretien avec Tadeusz Kantor, par Anne Ubersfeld, *Théâtre/Public n°39*, Gennevilliers, mai-juin 1981, p.62.

[208] Daniel Arasse, *On n'y voit rien, Descriptions*, Paris, Danoël, folio/essais, 2000, pp.54-55.

DEUXIÈME PARTIE

LA MARIONNETTE

COMME LIEU D'UNE DÉRIVE

DES CORPS

CHAPITRE I

LA FUGURE MORCELÉE

ET FRAGMENTÉE

DANS LES SPECTACLES

DE LA COMPAGNIE ZAPOÏ

L'esprit de Yahvé me fit parcourir une vallée pleine d'ossements, très nombreux sur le sol et complètement desséchés. Il me dit : « Fils de l'homme, ces ossements vivront-ils ? Prophétise sur eux. Tu leur diras : ossements desséchés, écoutez la parole de Yahvé… Je mettrai sur vous des nerfs, je ferai pousser sur vous de la chair, je tendrai sur vous de la peau, je vous donnerai un esprit et vous vivrez… Alors, il se fit un bruit, un frémissement et les os se rapprochèrent les uns des autres. Ils reprirent vie et se mirent debout sur leurs pieds, immense armée…

Ezéchiel, 37, 2-3

Les diverses représentations de la figure humaine (effigies, marionnettes, ombres, doubles virtuels et avatars) par la compagnie Zapoï ont ouvert la voie à une réflexion sur le mouvement, la perception de l'espace et du temps, la réinterprétation du corps théâtral et du langage poétique.

Dans les arts de la marionnette, l'illusion du mouvement se crée à partir des multiples interactions entre le corps physique, en chair et en os du manipulateur et le corps fabriqué de la marionnette, composant ainsi une partition vivante et imagée.

Quelle relation s'instaure entre le corps vivant du marionnettiste et le corps inerte de la marionnette ? Quels sont les registres de présence que propose la relation entre la marionnette et son accompagnateur ?

La marionnette est en corps inerte qui met une multitude de présences en jeu : la présence du marionnettiste, qui est un corps physique, en chair et en os, celle de la marionnette, un corps fabriqué, tangible et d'interprétation particulière : «celui du virtuel et du possible »[209].

Un tel corps, nous dit le phénoménologue Michel Henry, « ne sent et n'éprouve rien. Il ne sent pas et ne s'éprouve pas lui-même, il ne s'aime ni ne se désire. Selon la remarque profonde de Heidegger, la table ne 'touche' pas le mur contre lequel elle est placée. »[210]

Or, l'auteur note plus loin que le propre d'un corps comme le nôtre est précisément cette manière de sentir chaque objet proche de lui, de voir les couleurs, de respirer les odeurs, de mesurer la dureté de

[209] Roger – Daniel Bensky, *Recherches sur les structures et la symbolique de la marionnette*, Paris, Nizet, 2ème édition, 2000, p. 26

[210] Michel Henry, *Incarnation, une philosophie de la chair*, Seuil, Paris, 2000, p. 8.

la terre ou la douceur d'une étoffe, « parce qu'il s'éprouve d'abord lui-même, dans l'effort (…). »[211]Michel Henry, distingue ces deux corps : l'un inerte, semblable à ceux qu'on trouve dans l'univers matériel et l'autre corps, il la nomme *chair*[212] :

> Car notre chair n'est rien d'autre que *cela qui, s'éprouvant, se souffrant, se subissant et se supportant soi-même et aussi jouissant de soi selon les impressions toujours renaissantes*, se trouve, pour cette raison, susceptible de sentir le *corps* qui lui est extérieur, de le toucher aussi bien que d'être toucher par lui. Cela donc dont le corps extérieur, le corps inerte de l'univers matériel, est par principe incapable.[213]

La cohabitation entre le corps vivant du marionnettiste et les corps fabriqués de la marionnette engage une réflexion sur la problématique de l'incarnation. Ainsi le corps inerte de la marionnette s'incarne à travers la relation que le marionnettiste instaure avec elle, avec son corps matériel. Cette relation physique peut s'accomplir de multiples façons.

Premièrement la mise en mouvement de la figure par la manipulation. Dans la gestuelle proposée, le marionnettiste s'efforce de donner l'illusion du mouvement, du geste, du regard, de la respiration et du souffle de la marionnette. Sa voix et son regard participent activement à l'animation de la marionnette. La voix peut être accordée au geste ou décalée dans le temps. Cela dépend de la dramaturgie, de la narration, du personnage recherché. La présence du marionnettiste également entre en jeu dans la mise en vie du personnage. Dans un des spectacles de la compagnie Zapoï intitulé *Zapping Lupus* le marionnettiste interprète à la fois le personnage du loup (c'est lui-

[211] *Ibid*.

[212] Le mot est souligné par l'auteur, Michel Henry, *Incarnation, une philosophie de la chair*, Seuil, Paris, 2000, p. 8.

[213] Michel Henry, *Incarnation, une philosophie de la chair*, Seuil, Paris, 2000, pp.8-9.

même) et le petit chaperon rouge en marionnette à gaine. La scène se déroule à vue. La marionnette du petit chaperon rouge est comme piégée dans les mains du marionnettiste qui incarne le loup. Le jeu est rythmé par une mise en distance dans les relations des personnages. Tantôt le personnage du loup est tenté d'avaler le petit chaperon, tantôt le marionnettiste est envahit de sentiments pour cette petite marionnette accrochée à ces doigts. Comme le précise Julie Sermon,

> dans ce va-et-vient entre incarnation et mise en distance ludique, entre imitation, figuration (furtive ou parcellaire) et citation, dans ce statut équivoque, mieux, plurivoque, il y a quelque chose au-delà du marionnettiste, (…) , de 'médiumnique' : des voix, des espace-temps, des identités traversent le corps de l'acteur, qui choisit d'entretenir avec ces motifs des rapports de proximité ou distance à géométrie très variable.[214]

Une des significations du mot figure [215] évoque le processus d'extérioration. Le déploiement de la figure est possible dans un espace concret, « un espace consacré » selon Anne Ubersfeld, « un espace sorti des contraintes de la vie », « espace qui est aussi un espace-temps : défini dans son extension, il l'est aussi dans sa temporalité ; s'il n'est pas enclos dans l'édifice *ad hoc*, il disparaît, passé le temps de la représentation »[216].

Ainsi aborder l'espace physique de la scène comme un lieu critique où se déploient les tensions entre la présentation et la représentation du corps devient éminemment problématique. Un corps,

---

[214] Julie Sermon, « Perspectives, prospectives », in *Manip N° 23, Marionnettes, Territoires de création*, Themaa, Paris, 2011, p.7.

[215] *Figure :* forme extérieure de quelqu'un, de quelque chose, aspect. Figure désigne aussi la représentation graphique d'un ensemble de signes, une forme correspondante à une abstraction ou à une action programmée, *figurer* désigne également : façonner, donner une forme, représenter sous une forme visible, imaginer.

Alain Rey, *Dictionnaire Historique de la Langue Française*, Le Robert, Paris, 2010, pp. 849-850.

[216] Anne Ubersfeld, *L'école du spectateur, Lire le théâtre II*, Paris, éditions sociales, 1991, pp. 51-52.

généralement évoqué par la présence de l'acteur s'impose au regard du spectateur. Cette relation entre la scène et l'espace des spectateurs se crée par le surgissement du corps de l'acteur qui agit comme une passerelle entre ces deux lieux. Mais le corps sur scène est toujours un objet qui impose des tensions.

Dans son ouvrage *Pour une anthropologie des images*, Hans Belting met en perspectives trois idées qui peuvent éclairer sur la question du corps. Premièrement il envisage le corps comme « image : gestes, expressions, il est ce par quoi nous apparaissons et nous existons.» Ensuite, « le corps perçoit : l'histoire des images, de l'art même, est avant tout une histoire du regard. Enfin, le corps est le médium vivant des images : c'est en nous que nous les produisons et que nous les archivons. »[217]

Ce corps représenté s'expose au regard d'un autre corps : celui du spectateur. Dans ce double échange visuel, cadré par l'espace scénique, se met en jeu inévitablement notre expérience de la représentation humaine.

Or, le spectacle au sens large du terme, commence au moment où l'acteur entre en scène. C'est sa présence humaine que nous guettons, « il est la chair du spectacle, le plaisir su spectateur. Il est la présence même, irréfutable »[218]. Cet entrelacement qui se noue entre la présence de l'acteur, la marionnette et l'ensemble des regards posés sur eux, met en crise l'acte même de voir, de saisir l'espace de déploiement de la figure. Les traits de l'espace théâtral, scénique ou

[217] Hans Belting, « Images, trop-plein, vide, manipulations, imagerie numérique : à quoi tient la crise de la représentation ? », propos recueillis par Catherine Portevin, *Télérama*, n° 2868 du 29 décembre 2004. Se référer à Hans Belting, *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard, 2004.

[218] Anne Ubersfeld, *L'école du spectateur, Lire le théâtre II*, Paris, éditions sociales, 1991, p. 165.

dramatique deviennent de plus en plus imperceptibles, non identifiables par le spectateur. Si l'espace théâtral agit sur les relations entre les acteurs et les spectateurs, l'espace scénique permet aux acteurs d'évaluer et de créer un espace dramatique qui agit comme une abstraction. Or, cette catégorisation connait des troubles et semble présenter des limites de plus en plus floues. Dans cette évocation d'un espace visible centré sur l'apparition de l'acteur, qui passe d'un état physique, à un autre état de visibilité, c'est-à-dire, en état d'image, se trouve véritablement l'enjeu de dépasser la simple contemplation, fascination et jouissance oculaire et de saisir véritablement dans cet espace de l'entre-deux, la figure qui révèle, l'humain.

Pour Monique Borie, par exemple, le statut de l'acteur participe également de l'entre-deux,

> entre-deux de l'inanimé et de l'animé, du corps vivant et du mannequin ou de la marionnette, un acteur situé entre l'immobilité de la statue et le mouvement du corps vivant. Un acteur dont la statue animée pourrait être la métaphore.[219]

Dans la revue de l'exposition intitulée *Le corps en morceaux* produite en 1990 au Musée d'Orsay, Michel Serres évoque rapidement le destin des sculptures morcelées qu'il nomme, des sculptures distraites[220]. Pour l'auteur, le morceau de statue, le fragment d'une tête, d'un bras, d'une jambe d'une relique garde ses pouvoirs divins. Il compare le geste d'un sculpteur qui crée dans la masse et celui qui

[219] Monique Borie, *Le fantôme ou le théâtre qui doute*, Paris, Actes sud, 1997, p. 14.

[220] Distraction nom féminin, emprunté (1316) au latin *distractio* « déchirement, séparation », *Dictionnaire Historique de la Langue Française*, sous la direction d'Alain Rey, nouvelle édition, 2010, p. 664.

découpe pour anéantir : « La masse que brandissent le prophète ou le martyr s'identifie plaisamment à celle de l'artiste. »[221]

Ce phénomène, comme le souligne l'auteur, existe dans la nature :

> (…) un solide se fragmente quand il rencontre, dans un choc, par exemple, une force plus forte que sa propre cohésion ; alors, il se divise en éléments divers dont chacun jouira d'une cohérence plus puissante que la force précédemment rencontrée. De sorte qu'on peut dire, en vérité, que la fragmentation est une opération conservatrice.[222]

Le processus de fragmentation participe en quelque sorte à la sauvegarde de l'effigie. La figure se déploie en distraction, éclatée et éclatante cherchant ainsi « (…) à ouïr le sens, à libérer la voix secrète des choses (…). »[223] Mais l'intérêt pour l'art fragmentaire a toujours existé. En 1864, la première statue fragmentaire Mercure de Jean-Louis Brian est admise à un Salon mais elle l'est à titre posthume. Le sculpteur meurt de froid pour sauver son œuvre. L'hiver 1864 est particulièrement glacial. La terre gèle et le bras droit du Mercure casse. Cette même année, L'Homme au nez cassé d'Auguste Rodin est refusé par le jury, car l'accident provoqué par le froid fait du buste, un masque, un fragment. Dans la Bible, on note un autre récit de la « casse » opérée après la descente de Moïse de la montagne sainte avec dans les mains les Tables de la Loi écrite et gravée sur la pierre. Apercevant les Hébreux s'agenouillant devant un veau d'or, Moïse brise la table et l'idole est réduite à l'état de fragments.

---

[221] Michel Serres, « Distraction », in *Le corps en morceaux*, Paris, Editions de la Réunion des musées nationaux, 1990, p. 34.

[222] *Ibid.*

[223] *Op. cit.*, p. 36.

Un terme qui se prête volontiers pour nommer les figures fragmentées dans les spectacles de la compagnie Zapoï et particulièrement dans le premier travail intitulé *Oko*. D'ailleurs ce processus de fragmentation de la figure est inscrit à même dans le titre du spectacle. En effet *Oko* est un mot bulgare et signifie *œil* en langue française. Le choix du titre évoque déjà le morcellement. Les artistes choisissent de titrer leur spectacle « Œil », un organe qui constitue le corps humain, celui de la vision. L'ensemble des personnages dans ce spectacle est réalisé à partir de fragments d'images découpées dans des revues publicitaires. Morceau par morceau, la figure se déploie d'une manière fragmentée dans le regard du spectateur.

Ce premier travail de création exploite le dispositif scénique contemporain comme un échafaudage, lieu du déploiement possible de la figure humaine. Les interrogations concernant la question des avatars et les métaphores des représentations de la figure humaine génèreront une forme de fragmentation et de morcellement de corps. Le choix de traitement graphique de la figure par le metteur en scène de la compagnie Zapoï devient le principe dramaturgique de cette œuvre.

Oko est librement inspiré du roman japonais *la Face d'un autre*[224] de Kôbô Abé. Le roman expose le parcours d'un homme qui après la perte de son visage suite à un accident se fabrique un masque en latex pour séduire son épouse. Le masque devient ainsi le lieu d'une interrogation sur l'identité et sur l'apparence. Dans le spectacle *Oko*, le masque va être substitué par une marionnette, une figure entière, qui à son tour deviendra visage, peut-être même une multitude de visages. Cette figure marionnettique va dissimuler autant qu'elle va révéler au cours de la représentation. Le visage de la marionnette garde une

[224] Kôbô Abé, *La face d'un autre*, Paris, Stock, 1987.

expression figée et tente de se dévoiler dans le regard du spectateur évoquant le même processus que le masque instaure avec le regardeur. Cette approche rejoint celle du masque dans la Grèce antique. Françoise Frontisi-Ducroux[225] note qu'en Grèce ancienne il n'existait pas une différence linguistique entre le visage et le masque. Un seul mot, *prosopopon*[226], définit donc simultanément le visage et la substance qui le recouvre (le masque).

Dans son ouvrage *Les Mémorables*, Xénophon précise dans un dialogue entre Socrate et le peintre Parrhasios sur la possibilité de représenter les états moraux de l'âme :

> Dans le bonheur c'est la joie, dans le malheur c'est la tristesse qui est peinte sur les visages (…). Il en est de même de la magnanimité comme de la raison, de l'insolence comme de la grossièreté, c'est par le visage, par le *prosopopon*, que ces sentiments s'extériorisent[227].

Dans cette superposition entre masque et visage l'aspect de démasquer reste une notion que l'art de la marionnette s'approprie volontairement. Mais dans le cas des arts de la marionnette l'extériorisation procède non seulement de la figure, de la face, mais aussi du corps tout en entier qui contribue au processus cognitif.

Le visage se place avec le mouvement comme un élément essentiel à la vie de la figure marionnettique. Les enjeux du regard ou de son absence sont un fait majeur dans l'élaboration scénique

---

[225] Voir à ce propos l'ouvrage de Françoise Frontisi-Ducroux, *Jeux de masques, jeu de visages*. L'auteur spécifie qu'en Grèce ancienne l'individu s'y appréhende et s'y reconnaît d'abord du dehors, par le regard que les autres portent sur lui. Cette notion commencera à se différencier à la Rome de l'époque impériale où, pour la première fois, masque et visage commencent à se disjoindre, voire à s'opposer. Ainsi le mot latin *personna* désigne désormais le seul masque et le terme *vultus* ou *facies* s'appliquera au visage.

[226] Le mot grec p*rosopopon* signifie «devant les yeux d'autrui »

[227] Xénophon, *Les Mémorables*, III, 10, 5.

concernant les arts de la marionnette. Les yeux pouvaient représenter dans l'Antiquité l'âme et la vie, mais également par leur pouvoir maléfique, les yeux de la Méduse tuent en pétrifiant. Mais les yeux peints, creusés, gravés, feintés ne réalisent pas forcement le regard. Certaines figures sont dépourvues d'yeux, mais pas de regard.

Dans le cas des personnages qu'Alain Recoing compose, ainsi que certains de ses disciples, comme Nicolas Goussef [228], les marionnettes n'ont pas d'yeux. Ces marionnettes à gaine ont la tête bien lisse et une petite extension centrale représente le nez. En effet c'est le nez qui aide le manipulateur à créer l'illusion du regard et à orienter avec justesse la marionnette.

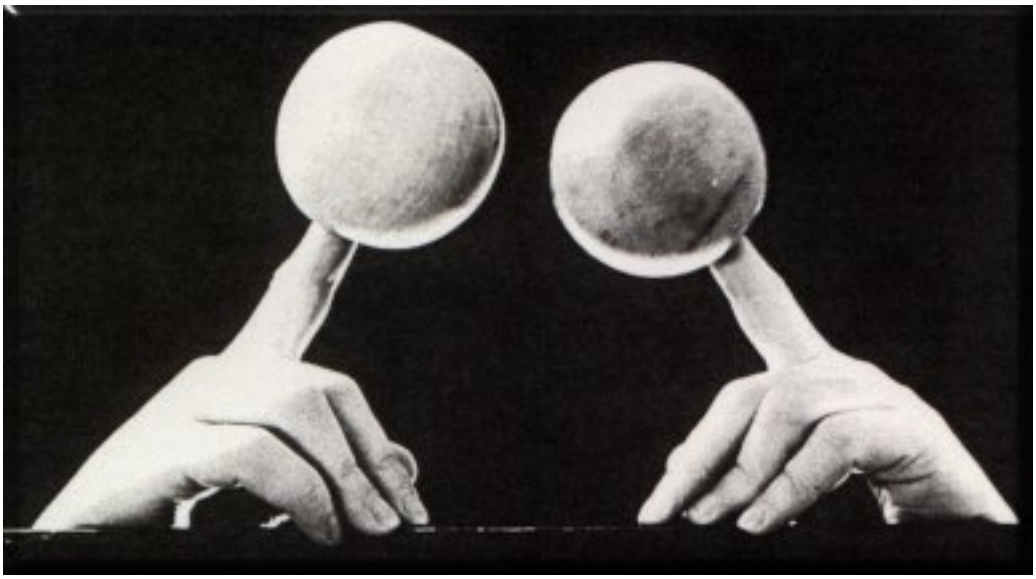


Figure 16. Sergei Obraztov, ***Assis seul près d'un ruisseau murmurant***

[228] Nicolas Goussef a été formé à L'ESNAM de Charleville-Mézières (première promotion 1987-1990).

Les célèbres personnages de Sergueï Obraztov [229] et particulièrement ceux de son spectacle le plus connu *Assis seuls près d'un ruisseau murmurant* de Tchaïkovski sont composés de boules de bois neutres représentant un homme et une femme que l'artiste manipule à main nue. Chez d'autres marionnettes et particulièrement celles de Gwenaël le Boulluec [230] réalisées pendant son cursus à L'ESNAM, les yeux sont légèrement courbés et peints avec une peinture noire laquée. La brillance des yeux accroche la lumière scénique et rend le personnage vivant. Quel que soit son mode de représentation - yeux pleins, lisses ou absents, d'autres avec des pupilles incisées ou des trous perforés - le regard de la marionnette

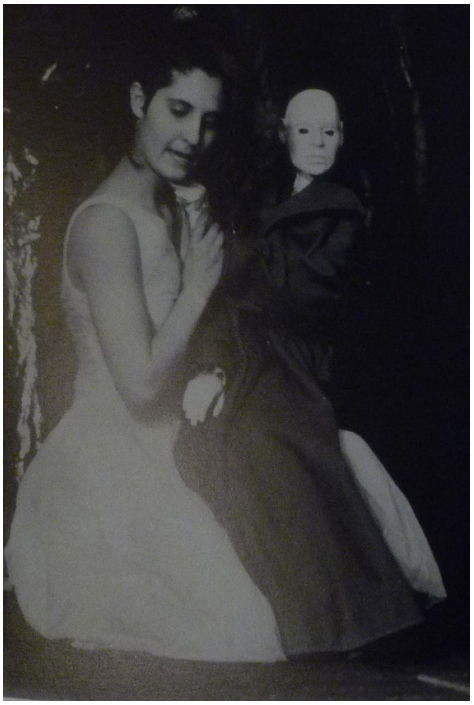


Figure 17. Gwenaël Le Boulluec,
***Le Gand Appel du Vide Ordure*,1990**

[229] Sergueï Vladimirovitch Obraztsov, Moscou, (1901-1992) est marionnettiste, homme de théâtre russe. En 1931 il fut nommé à la tête du Théâtre de marionnettes de Moscou. Acteur, metteur en scène, auteur, théoricien et scénariste, il a été président de l'UNIMA de 1976 à 1984. Encyclopédie Mondiale des Arts de la Marionnette, l'Entretemps, Montpellier, 2009, pp. 505-506.

[230] Gwenaël Le Boulluec est formée au mime corporel, elle suit de 1987 à 1990 l'enseignement de L'école supérieure nationale des arts de la marionnette. En 1997, Gwenaël crée avec Christophe Evette et Nicolas Vidal la compagnie *Agitez le Bestiaire*.

s'envisage dans un masque facial et dans un masque corporel.

Notons les réflexions d'Ernest Christophe[231] à propos de sa sculpture intitulée *Le Masque* : « Je crois que j'ai enfin fixé l'expression du masque de ma statue. Je voudrais lui donner quelque chose de la nature de Polichinelle adoucie par l'expression de la Joconde. »[232] Cette sculpture représente une femme nue. L'image est décomposée en trois mouvements exposant à chaque fois une posture du personnage. La femme tient un tissu qu'elle enroule autour de son corps pour dévoiler dans le troisième mouvement son vrai visage. Mais nous pouvons suggérer une autre interprétation de cette sculpture.



Figure 18. ***Le Masque*** ou ***La Comédie Humaine***, de Ernest Christophe, 1827-1892

[231] Ernest Christophe 1827-1892.

[232] Edouard Papet, « Pour une histoire du masque au XIX e siècle », in *Masques*, de Carpeaux à Picasso, Paris, Hazan, 2008.

En effet, dans le premier mouvement de la sculpture nous découvrons que le tissu porté par le personnage rappelle le corps souple de la figure marionnettique. La main gauche tient par ailleurs le masque comme une tête de marionnette. La femme se retire en séparant clairement son propre corps de celui du masque. Au troisième mouvement la femme devient manipulatrice de la figure composée. Le tissu englobe une partie du corps, mais la main de la femme reste toujours visible. Cette main tient le tissu et le masque qui figure la tête. Si dans les deux premières images l'impulsion du mouvement est un élément dramaturgique important dans la troisième image la fixation du geste donne à voir cette figure, qui devient un personnage allégorique [233] , ainsi elle « révèle en cachant et cache en s'exposant ».[234]Baudelaire, donne également une interprétation de cette gravure, où le masque prend un sens allégorique :

> Ce dernier représente une femme nue, d'une grande et vigoureuse tournure florentine (…) et qui, vue en face présente au spectateur un visage souriant et mignard, un visage de théâtre. Une légère draperie, habilement tortillée, sert de suture entre cette jolie tête de convention et la robuste poitrine sur laquelle elle a l'air de s'appuyer. Mais, en faisant un pas de plus à gauche ou à droite, vous découvrez le secret de l'allégorie, la morale de la fable, je veux dire la véritable tête révulsée, se pâmant dans les larmes de l'agonie. Ce qui avait d'abord enchanté vos yeux, c'était un masque, c'était le masque universel, votre masque, mon masque, joli éventail dont une main habile se sert pour voiler aux yeux du monde la douleur et le remord. [235]

---

[233] L'exégèse allégorique consiste essentiellement à découvrir sous le sens obvie d'un texte une signification cachée restée jusqu'alors inaperçue. Les grammairiens de l'Antiquité définissaient l'allégorie comme une figure de style consistant à énoncer une chose pour en faire entendre une autre. Souvent associé au symbole, l'allégorie se présente comme une figure de rhétorique, *la métaphore continuée* (Quintilien).

[234] Guy Cogeval, « Préface » in *Masques*, de Carpeaux à Picasso, Paris, Hazan, 2008, p. 9.

[235] Baudelaire, *Œuvres complètes*, tome II, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, 1976, p. 678.

Cette sculpture peut s'envisager comme un dispositif de monstration[236] où s'effectue l'événement où se joue l'histoire. Elle attire l'attention, nous fait penser, devient un indice de la révélation.

I.1. Le visage comme dispositif de monstration dans *Oko*

Dans la création d'*Oko* la figure de la marionnette plus particulièrement celle du personnage principal peut également s'envisager comme un dispositif de monstration où le visage devient l'indice de la présence et de l'absence de la figure. Le personnage principal, celui qui perd son visage, a été représenté par une marionnette portée, manipulée « à vue ». Sa silhouette, tête, bras, corpus, pieds, a été façonnée dans un matériau facilement modulable et exprimant la matérialité de la peau : la mousse. L'ensemble du squelette du personnage a été recouvert d'un tissu éponge de couleur « chair ». Cette texture prenait aisément l'image et nous permettait d'utiliser la marionnette comme support de projection. Car dans un premier temps le visage du personnage a été suggéré par la projection, créant ainsi une fragilité de l'identité et une situation éphémère concernant l'apparence.

Le choix de la technique de manipulation « à vue », celle qui rend le corps de comédien - manipulateur visible, renforce une forme d'identification. Pour le comédien qui utilise une figure ou un matériau à vue, il y a un processus de passage de l'intérieur vers l'extérieur

[236] Monstration, du mot monstre : « Nom masculin, vient par emprunt (v. 1120) du latin *monstrum*, dérivé de *monere* « faire penser, attirer l'attention sur », d'où « avertir » (moniteur, montrer, monument, prémonition). *Monstrum* est un terme du vocabulaire religieux désignant un prodige avertissant de la volonté des dieux, un signe divin à déchiffrer. *Dictionnaire Historique de la Langue Française*, sous la direction d'Alain Rey, nouvelle édition, 2010, p. 1357.

comme si la marionnette devient un prolongement du corps du marionnettiste. Comme le précise Claire Heggen,

> lorsque le masque cache le visage il met en valeur les autres parties du corps, nous oblige à les voir comme on ne peut le faire au quotidien. Si on place ensuite le masque sur une partie ou l'autre du corps, le centre du corps se déplace. Cette partie du corps devient centre. Et on peut passer progressivement à l'utilisation de l'objet.[237]

Ainsi le premier tableau du spectacle a défini la manière dont l'image a été utilisée dans le spectacle *Oko*. La technique de projection vidéo en banc-titre a été testée et adoptée par l'équipe artistique. Une caméra numérique filmait la table sur laquelle nous avons manipulé un certain nombre d'objets. Notre première action a été de projeter sur la tête de la marionnette, un visage dessiné à l'aide d'un pinceau et d'encre de Chine et filmé en direct. L'image projetée par le vidéoprojecteur illuminait la tête du personnage et la marionnette prenait vie. Le visage surgissait d'un processus faisant apparaître une succession d'images d'un effacement de figures. Cet effacement des contours de la figure offre une perception discontinue. Les visages apparaissent et disparaissent, le corps devient littéralement un corps « distrait », tiraillé, détaché qui permet une certaine révélation. Ainsi à l'écran le public percevait la naissance des traits du visage : ronds pour les yeux, une ligne pour figurer le nez et les sourcils et une virgule pour le sourire. La perte du visage faisait surgir une comédienne – manipulatrice, installée entre la marionnette et l'écran frontal qui à l'aide d'un tulle rouge captait le visage comme un papillon. Par le froissement et la pression qu'elle exerçait sur le voile le visage se dédoublait, triplait. Le visage a été multiplié de nombreuses fois sur l'écran frontal. La construction du visage et du corps interrogeait le

[237] Claire Heggen est co-directrice du Théâtre du Mouvement et enseignante à L'ESNAM de Charleville-Mézières, Entretien revue *Mû*, 1994.

regard, le sujet et la réification de l'image. Cette approche a ouvert la voie à un examen de la perception de soi, de l'espace et du temps, de l'autre.

Cette création nous renvoyait à l'œuvre de Louise Bourgeois[238], figures et corps morcelés recousus et habillés en tissu éponge pouvant happer le regard par leur grande force et immobilité sculpturale. Porteuses d'une émotion particulière, elles devenaient *« une voix sans personne »*[239].

La rencontre avec l'œuvre de Louise Bourgeois a permis d'interroger des thèmes de l'intime : la maternité, le couple, le corps, l'ambivalence féminin- masculin. La dimension dramatique des étranges figurines, des couples enlacés, des colonnes et des têtes de Louise Bourgeois a inspiré la marionnette qui représentait le personnage principal du spectacle *Oko*.

---

[238] Louise Bourgeois, artiste née en France en 1911 et décédée en 2010. Louise Bourgeois est une des artistes majeures de la fin du XX[e] et du début du XXI[e] siècle. Traversant divers mouvements artistiques comme le surréalisme, l'expressionnisme abstrait, le minimalisme, elle développe un langage personnel qui rejoint les pratiques les plus contemporaines et exerce une grande influence sur de nombreux artistes. Son œuvre, qui oscille entre figuration et abstraction, obéit à une logique subjective, basée sur l'émotion, la mémoire, la réactivation des souvenirs d'enfance. Une exposition rétrospective de l'œuvre de Louise Bourgeois a été visible au Centre G. Pompidou du 5 mars – 2 juin 2008 présentant plus de deux cents œuvres (peintures, sculptures, installations, dessins, gravures, objets) réalisées entre 1940 et 2007.

[239] Nous utilisons le titre de l'ouvrage de Jean Tardieu, *Une voix sans personne*, Paris, Gallimard, 1954.



Figure 19. ***Le couple*** de Louise Bourgeois

Lieu de représentation, le théâtre est le lieu d'où on regarde, d'où on nous regarde, un lieu de paradoxe qui induit une certaine qualité d'écoute et de regard. Il est une convention signifiante, mais aussi un lieu de déformation, un lieu de porosité. La scène préfigure une mise en situation particulière de la part de ceux qui regardent et de ceux qui sont regardés : de l'ordre du rituel. Le spectacle *Oko* interroge une certaine forme de la représentation, conçue dans un espace circulaire, découpé par deux diagonales. Le public (environ une cinquantaine de personnes), est disposé dans deux espaces séparés, installé sur des sièges de camping. Immergés entre quatre structures écraniques, les spectateurs sont confrontés à une sorte « d'échafaudage » en métal rappelant les écrans publicitaires. Ce côté « chantier », inachevé, en construction et en déconstruction, toujours en mouvement, communie avec l'idée d'un monde éphémère, mobile et pliable, nomade, un ici et un ailleurs. Le spectacle est conçu tel un « confessionnal » propice à une certaine ambiguïté. Il met en jeu celui qui confesse.

Traitant de la thématique du corps (du visage en particulier) et de ses transmutations, ce type de forme réduite s'est imposé à l'équipe de la compagnie Zapoï. De là ont découlé différentes réflexions sur la thématique du rapport à l'intime (corporel et spatial) que nous recréons avec différentes images issues de la publicité et ses nombreuses représentations spectrales (avatars, humains virtuels, imageries et environnement manipulables et évolutives). La perte du visage du personnage nous a rattachés aux thématiques du clonage, de la chirurgie esthétique, du culte et du dépassement du corps, de son morcellement.

Le roman d'Abé Kôbô a été fractionné en cinq tableaux : la perte du visage, la ville, le vendeur d'images, la séance de cinéma et l'usine à visage en essayant de retracer un fil conducteur. Le texte a été utilisé comme une matière première, un bloc à sculpter, susceptible de livrer des émotions, des affects.

Dans cette forme monologuée d'autres personnages, susceptibles d'habiter l'histoire ont été imaginés. La ville, par exemple, a été figurée par une boîte pourvue d'un gyrophare, dépliable et modulable, abritant des figures métaphoriques, représentant l'autorité, l'amour, la colère etc. Des petites marionnettes hybrides ont été réalisées à partir des matériaux quotidiens : des papiers journaux, des bouts de plastiques, des images publicitaires, découpées dans des revues de mode configurant ainsi une certaine idée de la norme. Ces figures sont construites sur le principe du puzzle, mais contrairement à ce jeu ludique, les pièces des visages et des corps ne s'emboîtent pas forcément.

I.2. Les figures composites dans *Oko*



Figure 20.
Blonde, spectacle *Oko*, C° Zapoï 2002



Figure 21.
Muscle, spectacle *Oko*, C° Zapoï, 2002

Les figures sont des composites créés par greffe : les yeux d'une image s'associe à la bouche d'une autre et ainsi de suite. Elles ont subi des traitements numériques à partir de logiciels comme *after effect* pour la fabrication et la transformation des images et des textures animées, ainsi que pour le montage. Le logiciel *photoshop* a été utilisé pour le traitement et le détournement de certaines images.

Comme les installations de Tony Oursler, les personnages en papier du spectacle *Oko* provoquent un sentiment d'étrangeté et de fascination. Ce principe de monstration induit chez le spectateur un

sentiment d'émerveillement. Ces corps morcelés, fragmentés jouent comme une distraction du regard.

Le metteur en scène choisit de recourir à des figures en deux dimensions. Les silhouettes furent élaborées à partir des images extraites des revues publicitaires. Le procédé d'assemblage permet de composer une multitude de figurines et de créer ainsi des composites plats. Ces marionnettes ne dépassent par 10 à 15 centimètres. Les manipulateurs jouent littéralement avec des images. La miniaturisation crée une poétisation de l'espace, une mise en abyme du regard. La boîte/castelet qui représente la ville devient un organisme vivant, peuplé de créatures monstrueuses et fascinantes : une vieille dame, une haltérophile, la créature du film *Métropolis* de Fritz Lang[240].

Mais le côté plat des marionnettes pose un certain nombre de difficultés dans leur animation : l'orientation vers le public et essentiellement frontale, les déplacements des figures se font sur les principes du théâtre de papier, les sorties et les entrées sont latérales, les mouvements sont effectués en avant et en arrière. Dans le cas du spectacle *Oko* cette gestuelle apporte un effet supplémentaire dans la recherche de rythme saccadé et mécanique dans la scène de la ville.



Figure 22. Maquette virtuelle de la ville dans le spectacle *Oko*, C° Zapoï 2002

[240] Fritz Lang.

L'utilisation des nouvelles techniques de l'image modifie la vision. La rapidité des signaux utilisés, la fragmentation de l'image, l'utilisation du détail comme élément narratif habitue notre regard à une image sélective et à une compréhension immédiate. L'exploitation massive de logiciels comme *photoshop* et *after effect* a contribué à cette fragmentation et au morcellement de l'image. Ce principe de distraction de l'image est exploité dans la création des personnages du spectacle *Oko*. Tout fonctionne par fragmentation.

Dans les dispositifs de Tony Oursler[241], connues sous le nom de *Dummies* le principe de l'éclatement de la figure humaine est clairement identifié. Ces poupées de chiffons sont représentées avec une grosse tête en boule qui est éclairée par une projection d'un visage animé, déformé et très souvent réduit à un organe: un œil, une bouche, un nez. Ces figures sont mises à l'évidence dans des endroits bien visible : sous des escaliers, sur des poutres de charpente, au fond d'une malle entrouverte, ou même sous un pied de chaise, et créent un sentiment d'étrangeté. Personnages aux traits exagérés, les morceaux de la figure se déploient dans un processus communicatif :

> Les paupières charnues et cillées battent, les yeux globuleux tournent, les lèvres gonflées n'arrêtent pas de remuer. Car ces têtes souvent monstrueuses, aux traits plus au moins malmenés (ceux de l'artiste, de Tracy Leipold, son actrice fétiche, ou de David Bowie), sont des 'têtes parlantes', et même parfois très bavardes. [242]

[241] Tony Oursler est un artiste américain connu pour ses installations-vidéos, qui ont contribué à bouleverser l'usage du médium, en proposant des installations narratives avec des personnages et un décor. Cette notion de narration est importante dans son œuvre ; Il est intéressant de signaler que l'artiste bénéficie d'une formation littéraire qui influencera l'ensemble de son œuvre.

[242] Geneviève Breerette, « Les jeux d'architecture et de nuit de Tony Oursler », in *Le Monde*, paru le 15 avril 2005.

Dans leur discours, proposé comme bavardage hasardeux, les spectateurs attrapent des bribes de dialogues entre Jean Baudrillard, Paul Virilio, ou des paroles de Laurence Louppe et de Thierry Kunzel.



Figure 23. Figure de Tony Oursler

Ainsi le public se place non seulement comme spectateur, mais devient un témoin oculaire et auditif, possible messager du discours artistique. Le regardeur est dans une position où sa vision peut évoquer le rêve. En effet, ces sculptures animées par les images projetées transportent non seulement le regard, mais le corps tout entier du spectateur. Il se trouve ainsi dispersé spatialement, mais sa vision unit et interprète comme dans la révélation. Les morceaux de visages d'Oursler instaurent un « face à face » poétique qui peut déranger la

perception : « Cette présence, cette vie inqualifiable entre réalité et fiction, engendrées par les dispositifs chaotiques d'Oursler surprennent fort lorsqu'on les découvre.»[243] La figure, la face de l'autre prend forme dans le regard du spectateur. Cette relation à l'autrui se donne à penser selon Lévinas seulement quand elle est reçue comme l'appel d'un visage, qui demande à être reconnu, dans une ouverture à l'autre : « Voir le visage, c'est parler du monde. Parler, c'est rendre le monde commun. »[244]

La figure dans le spectacle *Oko* est une figure silencieuse. Malgré la présence d'une bouche en image projetée ou en image découpée et collée sur la tête du personnage, la marionnette ne parle pas. C'est un visage muet que le marionnettiste s'efforce tout au long du spectacle de faire parler à travers le geste.

I. 3. La révélation comme principe dramaturgique

Dans cette rencontre insolite la pensée de la révélation se déploie dans un mouvement où nous percevons la différence, comme une trace d'altérité, signe d'une transcendance. La figure marionnettique dans *Oko* dissimule autant qu'elle révèle. Le dispositif du spectacle joue inlassablement sur la notion de révélation. Dans cette relation les écrans de projection se proposent comme des éléments incontournables. Même si dans un premier temps l'écran se positionne comme un objet qui fait obstacle, c'est justement par lui que la révélation s'accomplit. Ce visage transfiguré nous dévisage en même

[243] Geneviève Breerette, « Les jeux d'architecture et de nuit de Tony Oursler », in *Le Monde*, paru le 15 avril 2005.

[244] Emmanuel Lévinas et Martin Tom Dieck, *Le visage de l'autre*, Paris, Seuil, 2001.

temps qu'il nous envisage. Comme la révélation, il suggère une invitation, un échange, une méditation. Le visage de la marionnette nous dit que nous sommes déjà en relation, dans un rapport infini. Mais cette proximité des rapports déployée grâce aux dispositifs scéniques contemporains s'envisage d'une manière complexe.

Dans un premier temps la révélation est comprise, comme une communication, un échange d'une vérité ou d'une idée par un auteur inspiré de Dieu, dont le message a été confirmé par des signes. Si la révélation est avant tout interprétée « dans la catégorie de la parole et le discours »[245], elle suit un renouvellement à partir de la Bible et se donne « comme un acte »[246] et pas seulement comme un intermédiaire. Elle inclut également d'autres manifestations de la parole. Le passage divin se manifeste comme une trace au sein de la population et comme inscription historique. Dans ce face à face, le nom de Dieu invoque plus qu'il évoque, car il est imprononçable. Ainsi, la notion de révélation induit un sens plus précis, propre à la notion judéo-chrétienne, et un sens élargi qui englobe d'autres traditions et d'autres modes de représentations.

Dans le cas des dispositifs scéniques contemporains, cette révélation est principalement visuelle. Ici les fragments de la figure deviennent indice de cette révélation, de cette présence. L'acte de dévoiler marque des traits, des empreintes qui laissent des interstices, possibles ouvertures où s'exile le regard à qui s'adresse cette *révélation*[247]. Dans le cadre du dispositif scénique dans le

[245] *Encyclopeadia Universalis*, Corpus 19, Paris, 1995, p. 992.

[246] *Op. cit.*, p. 992

[247] Dans la Bible le fait de la révélation est exprimé principalement par le verbe *galah ;* et le terme *gilouï* désigne le « dévoilement » de ce qui était caché, l' « exil » de ce qui résidait d'abord chez soi et en soi et le « déploiement » de ce qui était initialement enveloppé chez soi. La tradition juive parlera d'un dévoilement (ou exil) de la présence :

spectacle *Oko*, nous pouvons supposer que l'idée de la révélation se propose en effet comme un exil du regard. L'écran se voit comme un îlot, un refuge possible de la figure humaine. Sa présence se déploie de manière multiple. Face à son éclatement, la figure tente une existence unificatrice dans le regard du spectateur. Créant ainsi des figures-indices de la présence, les artistes de la compagnie Zapoï morcellent, fragmentent, tranchent, coupent et recoupent sans cesse des corps distraits qui font apparaître l'infinie fragilité de l'humain.

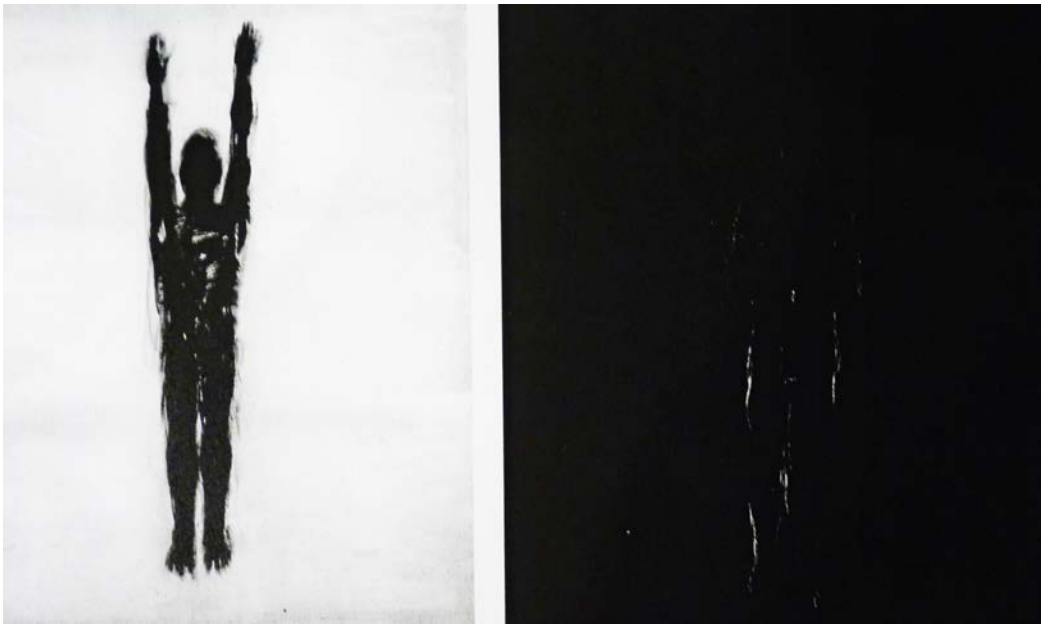


Figure 24. Judit Reigl, *Un corps au pluriel*, 1983

Dans la série de peintures intitulées *Corps au pluriel* de l'artiste d'origine hongroise Judit Riegl, la figure multipliée s'efface progressivement jusqu'à se confondre avec la masse de peinture. À la manière des tableaux de Riegl, la figure humaine dans le spectacle *Oko*

---

gilouï shekinah. La révélation n'est donc pas d'abord présence de Dieu, mais sortie de Dieu hors de soi dans le monde. Cependant, en s'exilant dans la création Dieu, ne lui est pas demeuré étranger : il a voulu s'y faire entendre, s'y faire voir, s'y faire « connaître » ou plutôt rencontrer par un peuple qui l'accueille. Cette rencontre entre Dieu et un peuple reste inexprimable, elle s'étale dans le temps et elle se manifeste « de multiples façons » (Luc, I, 1), sans qu'elle soit épuisée dans sa totalité. Voir également *Encyclopeadia Universalis*, Corpus 19, Paris, 1995, pp. 992-994.

disparaît dans le noir, laissant le doute d'« une expérience fondamentale d'être, en deçà et au-delà de l'humain. »[248]

[248] Judit Reigl et Jean-Paul Ameline, « Entretien », in *Judit Reigl Depuis 1950, le Déroulement de la peinture*, Catalogue publié au Musée des beaux-arts de Nantes du 09 octobre 2010 au 02 janvier 2011, p.117.

CHAPITRE II

DES CORPS AU PLURIEL

OU LA PERCEPTION DE LA FIGURE HUMAINE DANS LES SPECTACLES

POUR LES TOUT-PETITS

Le corps est toujours démembré ; que fait un enfant à un jouet ?[249]

Louise Bourgeois

Partant de cette réflexion de Louise Bourgeois, sur le corps démembré, nous nous sommes posé la question : comment s'effectue la figuration chez les plus jeunes enfants ? Comment les tout-petits perçoivent le corps et pourquoi le morcellement et la fragmentation jouent un rôle essentiel dans la construction spatiale, temporelle et figurative chez les enfants ?

Si les artistes ont tendance de déstructurer la figure, les jeunes enfants ont besoin d'élaborer, de composer cette figure dans leur imaginaire. Cela passe certainement par le démembrement d'un jouet. Faire et défaire restent des actions essentielles pour l'enfant. Répéter un geste, un mot, une histoire participent à ce dédoublement de la figuration.

Une des particularités de la compagnie Zapoï est la recherche et la création à destination des tout-petits (de 3 mois à 3 ans). C'est un public constitué essentiellement d'enfants non scolarisés, de leurs parents ou de leurs accompagnateurs. Ce sont également des spectateurs qui ne maîtrisent pas de notions telles que l'espace, le temps, la figuration. Nous nous proposons d'interroger dans ce chapitre quelques de leurs créations pour saisir la manière dont la figure se compose, navigue et s'échafaude en convoquant le regard des petits.

Depuis une vingtaine d'années la création pour les tout-petits a profondément évolué tant dans la relation recherchée entre les

[249] Louise Bourgeois, in Poala Igliori, *Heads$Tails*, New York, Rizzoli, 1992, n.p. Marie-Laure Bernadac, « Le corps en morceau », in *Louise Bourgeois*, Paris, Flammarion, 1995, p. 105.

créateurs et les petits que dans l'étonnante richesse des formes scéniques. Nous assistons à un véritable bouillonnement de propositions artistiques. Toutes formes confondues, de la danse à l'installation interactive, en passant par la musique et le chant lyrique, les figures et les formes animées, la matière transformable et les technologies de l'image et du son, les artistes partent à la recherche de ce premier geste spontané et libérateur pour conquérir « l'espace potentiel » si cher à Donald Woods Winnicott[250] où les idées, les envies, les émotions, mais également les peurs, les angoisses se transforment et libèrent la créativité de chacun.

Ces nouvelles écritures scéniques combinent des éléments, des ressources hétérogènes et inattendues. Les artistes s'amusent avec les codes préétablis et cherchent une dynamique nouvelle de la pensée et du sensible. Ce théâtre particulier transcende la réalité, approche l'abstraction, fait jeu de tout et avec tout. Ainsi ces formes d'écriture scéniques pour la plupart visuelles cherchent une manière de construction permanente, proche du rêve, de la genèse des premières émotions exprimées et partagées, une incarnation du vécu.

Les bébés ne sont pas des spectateurs comme les autres. Ce sont des spectateurs spontanés. Leurs réactions sont parfois surprenantes : tourner le dos, gazouiller, crier de joie ou de peur, pleurer pendant la représentation. Si cette lecture immédiate de l'espace peut bouleverser les codes théâtraux, elle n'est en aucun cas un signe palpable d'insatisfaction ou de mécontentement. Elle est un début de dialogue avec l'artiste. Souvent les propositions artistiques pour les bébés fonctionnent en langage imagé et sonore, ce qui facilite la réception de l'œuvre et laisse aux spectateurs (bébés et adultes qui les

[250] Winnicott D. W., *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 1975.

accompagnent) la liberté associative, la projection éventuelle, la compréhension, le doute, la multiplicité du regard.

Le spectacle d'éveil pour les tout-petits (0-3 ans) prendra véritablement son envol à partir des années 1990. Une des premières formes scéniques qui se détache dans le paysage artistique est celle de la compagnie Phénomène Tsé-tsé créée par Isabelle Kessler et Francesca Sorgato. Ce spectacle intitulé *Coucou* est basé sur les principes du jeu de regard. L'interprète utilise une feuille de papier de soie avec laquelle elle compose de brèves séquences relationnelles avec les enfants, un dialogue visuel ponctué du seul mot utilisé « coucou ». Pendant environ 25 minutes, des éclats de rires, des gazouillis, des tapotements des mains ont rythmé le jeu de la comédienne. Ces propositions ont été propices à la mise en place d'un véritable mouvement artistique autour de la création pour les tout-petits et de l'émergence d'un bon nombre de créateurs alternatifs : Laurent Dupont, Isabelle Hervouët de la compagnie Skappa, Vincent Vergone de la compagnie Praxinoscope, ou Agnès Desfosses de la compagnie Acta. Avec l'initiation des Premières Rencontres Européennes pour les tout-petits[251], la création dans ce domaine s'est considérablement enrichie. Explorant la gestuelle spatiale, les formes et les matières, les sons et les rythmes liés au langage, les artistes ouvrent un espace potentiel pour des écritures scéniques inattendues.

De nombreuses questions surgissent face à l'élaboration et à la perception de l'œuvre par les tout-petits :

[251] « Les Premières Rencontres Européennes » est une biennale européenne du théâtre, dédié à la petite enfance. Cet événement a été créé en 2006 par Anne-Françoise Cabanis. Il est actuellement géré par Agnès Desfosses de la compagnie Acta, www.premieres-rencontres.eu

- Comment construire le récit, comment développer la narration sans tomber dans les pièges des animations et d'autres formes festives proposées pour les tout-petits ?

- Comment inventer l'espace scénique et des notions comme le dedans et le dehors, la ligne symbolique qui sépare la scène de la salle ?
- Comment gérer le temps, dans la durée et dans sa fonction théâtrale ?
- Comment créer une relation de confiance avec les tout-petits le temps de la représentation, comment soigner la rencontre avant le spectacle et la séparation après ce dernier ?

II. 1. La déconstruction dramaturgique dans les spectacles pour les tout-petits

Le principe de déconstruction dramaturgique et linguistique des règles du jeu théâtral est au centre de l'élaboration de l'œuvre pour les bébés. Loin des conventions établies, l'artiste se place comme initiateur d'un langage constitué d' « éléments primaires de la communication ».[252] La forme théâtrale est souvent ouverte et en lien avec d'autres disciplines artistiques (sculpture, architecture, installation, musique etc.). L'interprète (danseur, marionnettiste, comédien, performeur) n'est pas toujours au centre de l'œuvre et dans une construction d'un personnage complexe, il peut devenir guide, accompagnateur, voire même spectateur. Le spectacle de Benoît Sicat *Le jardin du possible* se propose comme un espace théâtral en forme

[252] Gagliardi, « Commedia e bambini », *in La création*, de Dominique le Déault, Brest, 2004.

d'atelier/jardin ouvert aux adultes et enfants. Sans obéir à une dramaturgie ou à un scénario cette création invite le public à utiliser librement les matériaux naturels mis à leur disposition : cailloux, bout de bois, sable etc. Observateur muet, Benoît Sicat se mêle discrètement au public. Sans orienter les gestes il enclenche un processus artistique inhabituel : il devient acteur-artiste qui vient créer avec et pour son public. Le temps de la représentation les places de chacun se cherchent : qui va créer, qui va regarder, qui va guider ? L'artiste n'est plus le personnage omniscient et omniprésent, il se retire, observe et intervient pour offrir à ses invités « les possibles » de la création plastique. L'adulte n'est plus le référent, il partage avec l'enfant un contexte qui modifie sa place. Ce dispositif ouvert, qui oblige chacun à revoir ses limites dans son rapport à l'autre, donne naissance à des fragments de vie inattendus, des micro-histoires de vie poétiques, qui enrichissent le regard porté vers l'enfant.

Ainsi les spectacles pour les tout-petits sont comparables à des installations, des parcours théâtraux et des performances qui mettent en place des éléments scéniques et plastiques. Le regard des spectateurs est confronté à une trajectoire narrative à travers une scénographie où les interprètes doivent réinventer leur approche aux personnages qu'ils composent. Le spectacle s'élabore comme un cheminement où les principes de simultanéité sont mis en évidence. Ainsi l'espace scénique devient le lieu d'échafaudage où des figures, des sons, des installations plastiques et sonores, des éclairages et des accessoires s'entremêlent sans forcément obéir à une successivité narrative. Cette manière d'imaginer, de tracer l'espace, de structurer le temps de la représentation façonne d'une certaine manière l'écriture scénique et la perception de l'œuvre.

La question de l'écriture théâtrale, selon Patrick Ben Soussan et Pascale Mignon,

> témoigne en ce champ des spectacles jeune public de perceptions et de croyances que les professionnels ont de l'enfance, mais elle exprime parfois aussi simplement des desseins marchands, opportunistes. Une certaine conception du théâtre assure qu'il ne peut prétendre à ce statut que lorsque le texte qu'il déploie est fort, riche, de sens, de poésie, de contenue. Sa puissance narrative est aussitôt convoquée pour certifier sa théâtralité, l'éloquence de sa dramaturgie.[253]

Si toutefois le spectacle peut être dépourvu d'un texte dramatique ou d'une narration classique, il est enveloppé de paroles qui prennent sens dans l'action et dans la relation intime qui se crée entre les tout-petits et l'artiste. Ainsi, écrire pour la petite enfance oblige à repenser le texte, les mots et la parole scénique.

L'enfant[254] signifie « celui qui ne parle pas », mais il est sans cesse parlé par les autres (parents, grands-parents, professionnels de la petite enfance, artistes). Dès sa naissance le petit entre dans un monde de langage. Sa rencontre avec la voix, le son, les mots et les paroles de ses proches participe à l'ouverture de son propre espace parolier. Mais le chemin vers le langage « va devoir effectuer une forme d'exil pour avancer dans le monde des autres, le monde de ceux qui parlent. Le théâtre, en racontant le monde, est une des propositions qui contribuent à accomplir ce trajet. »[255] Même si l'écriture théâtrale est du côté de l'économie et de l'ascèse, elle peut se révéler dans des variations complexes de sons, des chapelets de mots, des rythmes paroliers. Parfois la proximité physique entre les enfants et les artistes peut

[253] Patrick Ben Soussan et Pacale Mignon, *Les bébés vont au théâtre*, Paris, Erès, 1001BB, 2006, p. 108.

[254] Enfant vient du mot latin *infans* et signifie « celui qui ne parle pas ».

[255] Patrick Ben Soussan et Pacale Mignon, *Les bébés vont au théâtre*, p. 110.

aménager un moment d'écoute particulier où les mots se dévoilent par leur sonorité plus que par leur sens. La taille de phrases, la prosodie, le timbre, la musique entrent dans la composition de l'écriture dramaturgique et font partie d'un monde qui va nourrir l'imaginaire de chaque enfant.

Le tout-petit s'approprie facilement les mots et il est libre de les utiliser immédiatement ou de les garder en silence, pour qu'ils résonnent en lui. Dans le spectacle *Mobilhomme* de la compagnie Zapoï, la comédienne utilise exclusivement la langue bulgare. Entre le son de la harpe, le design sonore et la parole vivante, une partition sonore particulière et subtile tisse la relation avec les petits. Parfois aux sonorités de la langue bulgare, babils et gazouillis des bébés se juxtaposent et répondent d'une manière étonnante créant ainsi un nouveau sens de lecture. Dans le spectacle d'Isabelle Kessler et Francesca Sorgato le mot *coucou* est utilisé comme un matériau avec lequel l'actrice instaure une relation de confiance avec les bébés et compose la partition vocale.

Travaillant sur des notions du temps et de l'espace, les créateurs pour les tout-petits accordent une attention particulière à la perception corporelle de l'œuvre par les bébés. Les petits regardent souvent avec leur corps. Ils ont une présence totale, immédiate. Chaque image composée, chaque geste, chaque regard prennent une dimension impressionnante dans le ressenti du tout petit enfant. Cette amplification est émotionnelle et corporelle, les enfants interprètent physiquement le spectacle. Une image à priori anodine pour l'adulte peut prendre des proportions considérables chez les bébés.

Si le tout-petit ne ressent pas l'espace et le temps de la même manière que nous, son rapport au corps est également très particulier. Le bébé se perçoit, non seulement à travers le corps de sa mère, mais à

travers le contact physique de l'ensemble de la communauté qui l'entoure. Cette notion d'entité est très importante dans la manière d'envisager par exemple le morcellement corporel, la disparition, la séparation pour les tout-petits sur scène. Mais en même temps, il est nécessaire de proposer des images fortes et dynamiques.

Dans le travail par exemple de la compagnie Zapoï, intitulé *C'est un bout de papier*, la thématique développée est celle de l'angoisse provoquée par la séparation avec la mère. Ainsi l'ensemble des éléments s'ouvre au regard des enfants par un geste de déchirure dans la matière qui compose le spectacle : le papier. Deux trous ouvrent les yeux, la bouche est un immense trou, le nez aussi. Le visage du personnage en papier est donc composé des cinq espaces vides. Or, le vide est souvent perçu comme une absence chez les tout-petits. Rapidement, l'artiste va proposer l'image de son propre visage (sa bouche, son nez, ses yeux) qui complète les espaces creux. Ce passage de vide au plein dans l'écriture scénique est un procédé essentiel dans le traitement de la thématique de la séparation.

La plupart du temps, les enfants perçoivent le spectacle à travers le regard de leurs parents. L'effet de tourner le dos n'est en aucun cas un signe d'ennui, au contraire l'enfant cherche le regard de ses accompagnateurs pour confirmer le plaisir ou le doute qu'il éprouve :

> Dans le développement émotionnel de l'individu, *le précurseur du miroir, c'est le visage de la mère*. (…) Que voit bébé quand il tourne son regard vers le visage de la mère ? Généralement, ce qu'il voit, c'est lui-même. En d'autres termes, la mère regarde le bébé et ce que son visage exprime est en relation directe avec ce qu'elle voit. [256]

Les parents cherchent à savoir si leur enfant suit le déroulement de la représentation, s'il comprend telle ou telle action. Il n'est pas rare

[256][6] Winnicott D. T., *Jeu et réalité*, *op. cit*., pp. 203-205.

de voir des parents stupéfaits de l'attention accordée au spectacle et parfois des adultes inquiets, parce que l'enfant ne regarde pas l'action scénique, gazouille ou parle. Le spectacle se présente pour les tout-petits comme une interaction et une succession d'impressions dans une pluralité d'éléments scéniques. Pour l'enfant, le lieu où il se trouve lui-même et le concept de l'espace scénique ne coïncident pas forcément. D'ailleurs, ce qui est évident pour les adultes par rapport aux repères de l'espace théâtral peut être complexe pour le jeune spectateur. Ainsi la scène prend des dimensions géométriques : dedans/dehors, devant/derrière, horizontal/vertical, grand/petit, rond/carré, etc.

Le phénomène d'applaudissement est également inconnu pour les petits. Il peut se présenter de manière spontanée ou par approbation et satisfaction au cours de la représentation.

Le caractère spécifique de ces formes artistiques souvent très brèves (entre 20 et 40 minutes), crée un espace potentiel propice au développement et à l'épanouissement de l'imaginaire des tout-petits. Winnicott évoque cet « espace potentiel » dans lequel l'enfant se construit, un espace à géométrie variable entre réalité et fiction, ouvert sur le monde. Et c'est dans cette interstice créatrice que les spectacles pour les tout-petits trouvent un écho libératoire, laissent libre cours à la rêverie. Conçu comme un art de l'envisagement, le théâtre pour les tout-petits est un lieu qui instaure la rencontre avec l'autre, avec son regard, avec sa parole et sa reconnaissance. Il nous met face : à l'autre, à nous-mêmes…, une quête du regard.

Si l'art de la marionnette nous semble proche et si près de l'enfance, c'est qu'il est une de nos premières manières d'appropriation du monde. Des psychothérapeutes comme Donald Woods Winnicott ou Françoise Dolto plaçaient l'utilisation de l'effigie et de la marionnette comme objet transitionnel :

> Dès la naissance, le nouveau-né, c'est bien connu, tend à utiliser ses poings, ses doigts ou son pouce en stimulant la zone érogène orale, en y satisfaisant ainsi ses pulsions et aussi en éprouvant dans cette union un sentiment d'apaisement. On sait aussi que, quelques mois plus tard, l'enfant, de l'un ou de l'autre sexe, commence à aimer jouer avec des poupées et plus tard des mères donnent à leur enfant un objet particulier, s'attendant – et c'est généralement le cas – à ce qu'il s'attache avec passion. (...) j'ai introduit les termes d' « objets transitionnels » et de « phénomènes transitionnels » pour désigner l'aire intermédiaire d'expérience qui se situe entre le pouce et l'ours en peluche, entre l'érotisme oral et la véritable relation d'objet, entre l'activité créatrice primaire et la projection de ce qui a été introjecté, entre l'ignorance primaire de la dette et la reconnaissance de celle-ci (Dit : « Ta »). [257]

Winnicott souligne que les gazouillis du nouveau-né, les rituels du soir que l'enfant instaure à l'heure du coucher et les comportements qui viennent plus tard quand l'enfant grandit font partie de ses phénomènes transitionnels. Cela en va de même pour l'utilisation des objets qui ne font pas partie du corps du nourrisson, même s'il ne les identifie pas comme appartenant à une réalité extérieure. Ce qui nous intéresse ce n'est pas tant la nature de l'objet (un ours en peluche, un bout de couverture, un tissu etc.) auquel les tout-petits adhèrent, mais c'est l'utilisation de l'objet et la relation entre les deux protagonistes qui comptent. Selon Winnicott tout individu ayant atteint le stade de l'unité « avec une membrane délimitant un dehors et un dedans, on peut dire qu'il y a une *réalité intérieure*, un monde intérieur, riche ou pauvre, où règne la paix et la guerre. »[258].

Mais ce qui est indispensable c'est cette zone intermédiaire d'expérience entre laquelle se partagent la réalité intérieure et la vie

---

[257] D. T Winnicott., *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, coll. Folio/essais, 1975, p. 27-29.
Dans le texte l'auteur met entre guillemets le mot « Ta » : merci.

[258] *op. cit*., p. 29

extérieure. Cet espace est en mouvement, en transformation, c'est un processus évolutif qui permettra au tout-petit de comprendre son incapacité à reconnaître et à accepter la réalité et progressivement d'acquérir les expériences nécessaires pour y accéder. Cette frontière invisible est un espace illusoire important :

> (...) c'est la première possession et l'aire intermédiaire qui se situe entre le subjectif et ce qui est objectivement perçu. »[259]. Ce monde, à la lisière des possibles, nous rapproche de l'essence même de la création : transcender la réalité, approcher l'abstraction, faire jeu de tout et avec tout : « (...) c'est en jouant, et peut-être seulement quand il joue, que l'enfant ou l'adulte est libre de se montrer créatif. [260]

Cela rappelle notamment « l'espace potentiel » qu'explore Winnicott. Dans le jeu relationnel entre la mère et l'enfant se forme un creux, plus au moins intensifié par la relation que ces deux protagonistes instaurent. C'est un espace à géométrie variable selon les expériences de vie du bébé en relation avec la mère et son entourage.

Plus l'activité du jeu est en augmentation, plus la croissance et le développement du bébé sont en évolution. Le concept du jeu winnicotien est une capacité de créer un espace intermédiaire entre le dehors et le dedans, une capacité qui ne s'accomplit pas dans des jeux réglés, agencés comme des rituels ou des fantasmes, mais qui se situe à l'origine de l'expérience culturelle :

> Pour assigner une place au jeu, j'ai fait l'hypothèse d'un *espace potentiel* entre le bébé et la mère. Cet espace varie beaucoup selon les expériences de vie du bébé en relation avec la mère ou la figure maternelle. J'oppose cet espace potentiel (*a*) au monde du dedans (relié à l'association psychosomatique [*psychosomatic partnership*] et (*b*) à la réalité existante ou du dehors (qui a ses propres dimensions et peut être étudiée objectivement

[259] *op. cit.*, p. 31

[260] *op. cit.*, p. 108

et qui, bien qu'elle puisse paraître varier selon l'état de l'individu qui l'observe, reste, en fait, constante). [261]

La transformation de l'espace, la matérialisation du temps sont des éléments abstraits pour les enfants et ce que leurs mains tracent est sans doute l'expression de la mémoire du vivant qui constitue leur vécu corporel, le fil de leur journée, les ressentis intérieurs de l'enfant. Quand l'enfant commence à dessiner, il met en image son aptitude à symboliser. A travers le symbole l'enfant se situe dans le monde. Le crayon devient l'instrument d'un façonnage de l'espace, une concrétisation de l'inconnue comme si tout devient possible.

Il est intéressant de constater que l'enfant qui s'amuse à tracer sur une feuille blanche des lignes, des ronds, des spirales, des points, préfigure dans ce premier geste graphique, dans « ses boucles originelles », l'essence même du geste artistique : « Celui d'un corps sujet, d'un corps qui parle par la main qui trace. »[262]. Cette main le guide et rythme le mouvement, la trace s'inscrit dans le temps et dans l'espace. Le processus est comparable lorsqu'il s'agit de créer une action théâtrale en utilisant par exemple l'objet et la marionnette. Le corps de l'actant devient une présence transfigurée, il est à la fois intérieur et extérieur, porteur de signes et signe lui-même. C'est un corps qui parle à travers l'objet marionnettique. Un processus qui crée une expérience illusoire commune. Jeux, dessins, traces, empreintes, le tout-petit a besoin d'extérioriser des sentiments, des émotions, des envies sur lesquels il n'est pas en capacité de mettre des mots : « La découverte de l'espace et du temps comme une réalité éprouvée dans son corps a lieu au cours de sa deuxième année, parfois au début de la troisième ; il l'exprime par cette échelle de mesure qu'il trace parfois

[261] *op. cit.*, p. 90.

[262] Varenka et Olivier Marc, *Premiers dessins d'enfants, les tracées de la mémoire*, Paris, Nathan, 2002, p.84.

seule, parfois au milieu du corps d'un personnage qui le représente. »[263]. Quelque soit l'origine de l'enfant, il va franchir à peu près les mêmes étapes de croissance pendant des périodes décalées et des durées variables. Mais l'environnement dans lequel il évolue, la manière dont l'enfant réagit et la façon d'accueillir vont sensiblement influencer sa maturation. Ce sont des notions que l'artiste doit prendre en considération dans les spectacles qu'ils créent pour les petits.

Les formes artistiques isolées pour les bébés sous l'aspect d'animations et de sensibilisations ont souvent marqué la scène théâtrale. Une des formes qui se détache dans le paysage artistique est celle de la compagnie Phénomène Tsé-tsé créée par Isabelle Kessler et Francesca Sorgato. Ce spectacle nommé *Coucou* est basé sur le jeu de regard (coucou). L'interprète utilise une feuille de papier de soie avec laquelle elle compose des brèves séquences relationnelles avec les enfants, un dialogue visuel ponctué du seul mot utilisé « coucou ». Pendant environ 25 minutes, des éclats de rires, des gazouillis, des tapotements des mains ont rythmé le jeu de la comédienne.

II. 2. La métaphore du plein et du vide dans le spectacle *C'est un bout de papier*

Les recherches autour du projet *C'est un bout de papier*[264], première forme théâtrale de la compagnie Zapoï pour les tout-petits

[263] Varenka et Olivier Marc, *Premiers dessins d'enfants, les tracées de la mémoire*, Paris, Nathan, 2002, p. 124.

[264] Le spectacle *C'est un bout de papier* a été créé à Charleville - Mézères au sein de l'ACDM (Atelier de création et diffusion de la marionnette) dirigé par Liliana Moyano, diplômée de L'ESNAM 1990-1993 (Ecole Supérieure Nationale des Arts de la Marionnette). Il a été représenté environ 60 fois au sein des structures « petite enfance » : crèches, haltes garderies, PMI, CAMPS,

âgés de moins de 9 mois, place la démarche artistique au cœur de nos questionnements sur le spectacle pour le très jeune public. A partir de l'exploration d'un matériau affectif pour les enfants, le papier, cette forme théâtrale interroge la question de l'image et le processus de la symbolisation dans le moment difficile de séparation : l'angoisse du 8ème mois.

Les premières recherches artistiques pour les tout-petits démarrent en 1999 sous formes d'ateliers d'éveil à la halte garderie les Marmousets. Située dans un quartier populaire La Houillère, la structure accueille un public issu en majorité de l'immigration, des familles isolées et monoparentales, des mamans qui ne parlent pas forcement la langue française et qui n'ont pas l'habitude de sortir avec leurs bébés en dehors du cercle de la communauté. L'idée du départ a été la création d'un espace commun où régulièrement des ateliers d'une quinzaine de minutes étaient proposés aux parents et à leurs enfants.

Nous avons choisi, comme matériau de recherche pour les bébés, le papier. Le papier est une matière affective et donnée très souvent aux petits pour qu'ils puissent le déchirer et créer des bruits étonnants, le froisser et créer du volume, des formes. Pour les petits de 18 mois à 3 ans, nous avons proposé d'expérimenter le gribouillage à partir les livres de coloriage de Taro Gomi[265].

À partir du carré, du rond, le triangle et les zigzags, les enfants ont eu la possibilité de donner libre cours à leur imagination et surtout de ressentir un plaisir de tracer, de laisser leurs empreintes sur les

---

écoles maternelles. A partir de 2003, le spectacle est diffusé dans des centres culturels et théâtres qui offrent une programmation spécifique pour les enfants de moins de 3 ans : Festival des Marionnettes en Jardin à Charleville-Mézières, Théâtre de l'Aventure à Hem, Festival à Andorre, etc.

[265] Taro Gomi, *Gribouillages*, Seuil/Jeunesse, 2001.

feuilles blanches. Comme le précise les psychanalystes pour enfants Varenka et Olivier Marc, entre deux ou trois ans l'enfant « s'éprouve tantôt carré, tantôt carré, tantôt triangle, avant de pouvoir se représenter tel qu'il est. »[266] L'enfant pourra par la suite associer ces signes les uns aux autres : une tête ronde, un corps carré, des bras en triangle, jambes droites etc. Cette exploration de l'univers à partir des éléments géométriques la calligraphie japonaise du moine Sengaï, intitulée « Univers ». Elle représente successivement alignés un carré, un triangle et un rond. Le travail que nous avons proposé aux enfants autour des éléments géométriques a été essentiel dans la découverte de soi et de son corps et de l'univers.

Dans un schéma proposée par Varenka et Olivier Marc et qui synthétise l'origine des formes fondamentales dans les dessins d'enfants nous pouvons remarqué que l'homme se construit d'abord en rond (la terre est ronde, l'utérus est rond et englobe le fœtus). Selon les deux psychanalystes, l'homme s'approche du carré au fur et à mesure qu'il se sépare de la nature, ainsi la maison carrée avec un toit en triangle est la projection d'une image symbolique intérieure. La maison comme représentation de soi est également présente dans la dernière création de la compagnie Zapoï, *Aux commencements*. Avec un triangle rouge, déposé sur un rectangle par la marionnettiste, une des portes se transforme en maison. Ce geste simple, mais précis trace symboliquement l'inscription de l'être dans le monde.

Ainsi ce travail de recherche et d'exploration de soi à travers le carré, le triangle et le rond, a été ponctué par une séance de collage de petits bouts de papier colorés afin de créer des fabulations visuelles miniatures. Le travail des enfants a été ponctué par leurs propres mots

[266] Varenka et Olivier Marc, *Les premiers dessins d'enfants, les tracés de la mémoire*, Paris, Nathan, 2002, 1992 pour la première édition, p. 97.

ou des haïkus que nous avons choisi. Ces courts poèmes japonais ont la particularité d'être composés en dix sept syllabes, leur rythme et leur musicalité créent un phrasé particulier et sensible pour les tout-petits.

La lecture à haute voix a été une source de découvertes incessantes et une étape importante dans l'approche artistique et dans la longue phase de découverte commune entre les artistes et les bébés, entre les enfants et leurs familles. Dans les situations de lecture il y a mise en jeu du corps, tant pour l'enfant que pour l'adulte : « (…) comme toute activité humaine, comme les battements du cœur, comme la respiration, la parole est geste. »[267]. Marcel Jousse met en rapport la langue parlée, mais également la langue chantée, psalmodiée avec le balancement d'avant en arrière et de droite à gauche. La structure du corps humain est bilatérale et selon l'auteur « nous sommes essentiellement des êtres balancés et ondulés. »[268] Ces interventions de lecture ont instauré un climat favorable entre les artistes et les enfants. Les parents ont profité des occasions inespérées de voir leurs progénitures dans un état d'éveil particulier et créatif.

Une découverte pour l'équipe a été la communication non-verbale avec les tout-petits à travers les échanges et les contacts visuels. Les regards que les bébés posent sur l'ensemble de l'action et l'écoute particulier qui instaurent avec la parole confirment l'idée de l'importance du langage dans les spectacles pour les bébés.

Si toutefois le spectacle est dépourvu d'un texte préalablement écrit et une histoire avec une narration classique, il est enveloppé de

[267] « Quand les livres relient », *Lire à haute voix des livres à des tout-petits,* Erès, coll. 1001 BB, sous la direction de Patrick Ben Soussan, 2006, p. 10.

[268] Marcel Jousse (1886-1961) est anthropologue et l'initiateur de la science de l'Anthropologie du geste. Il étudie le rôle du geste et du rythme, dans le processus de la connaissance, de la mémoire et de l'expression humaine. Cette science vise à opérer une synthèse entre disciplines diverses : psychologie, linguistique, éthologie, psychiatrie, sciences religieuses et exégétiques, pédagogie.

paroles qui prennent sens dans l'action et dans cette relation intime qui se crée entre les tout-petits et l'artiste. Il n'est pas rare de voir des formes artistiques pour des bébés souvent sans paroles. Bien entendu la musique y est privilégiée, en bande son enregistrée ou bien jouée en direct. Mais cette absence de langage et de mots, mixée avec une inexpressivité du visage, sous prétexte de ne pas infantiliser le tout petit enfant engage une certaine angoisse et perturbe la bonne réception de l'œuvre.

Dans le spectacle *Lait* de la compagnie AMK[269], ces éléments sont perceptibles. Nous avons assisté à une représentation scolaire, composée essentiellement d'enfants d'écoles maternelles entre 2 ans et 2 ans et demi, accompagnés de quelques adultes. Une cinquantaine de personnes ont été placés sur un petit gradin rouge. La proximité avec la scène est perceptible. La scénographie et l'espace environnant sont composés d'un cube, ouvert côté public, représentant une sorte de maison carrée sans la porte et le toit devinant un jeu frontal, c'est l'utérus. Le spectacle *Lait* fait partie d'un triptyque, il est le premier volet et parle de naissance et d'allaitement comme son titre l'indique. Les murs de ce cube furent tapissés de matières charnelles, organiques, douces et tendres, une sorte de moumoute, tissu à poils dans un monochrome blanc rappelant sans aucun doute la couleur du lait. Dans deux sphères transparentes sont enfermées séparément deux véritables petites souris vivantes : une blanche et une noire.

Les adultes comme les enfants furent immédiatement plongés dans une lecture élémentaire du jeu du « chat et la souris ». Sur scène, un personnage avec un costume habité représente un chat blanc qui dort. Quatre ampoules en forme de poire sont symétriquement

[269] La compagnie AMK est créée par Philippe Aufort et Cécile Fraysse. Elle est installée en Région Parisienne. Le spectacle *Lait* a été présenté le 26 novembre 2007 à Culture Commune, Scène Nationale du Bassin Minier à Loos-en-Goelle (62).

suspendues sur les deux côtés du cube, bien visibles ; le plafond de cette maison est tapissé de ballons blancs en forme de poire. Des coussins, des doudous sont placés sur le sol, non loin de l'espace du jeu. Des tongs sont placées bien en évidence, laissant la possibilité d'un départ éventuel du personnage.

Le son devient angoissant car le mode de diffusion en stéréo perturbe l'écoute des enfants. Certains d'entres eux cherchent à voir d'où provient le bruit. Le regard est frontal et le son circulaire. L'artiste confirme dans l'entretien qu'elle a voulu englober les enfants par le son. Mais c'est un design sonore, composé de bruits externes, étrangement quotidiens et en aucun moment nous ne percevons dans cette première partie du spectacle un son intra-utérin, des gargouillis, un battement de cœur, un rythme binaire, celui de la marche et par conséquent de l'allaitement.

Ainsi les actions suivantes ne donnent pas la possibilité à l'enfant de se retrouver dans un rythme balancé et d'éprouver le confort de la séparation avec l'adulte au profit d'un espace hautement imaginaire :

- Le réveil du chat dans le ventre
- Le jeu dans le ventre conçu comme une sorte de naissance
- La succion, identifiée par une sorte de boyau immense accouche
- Le sein : une sorte de mamelle de vache avec des tétons en forme de mains. Dans une séquence vidéo nous voyons une cellule, puis un fœtus, un bébé, un sein, le bébé tel un têtard nage et s'accroche au sein. En aucun moment le tout-petit n'est face à un visage humain dans cette séquence vidéo. La mère est représentée comme un sein, est cela peut produire une image réductrice de la maternité.

La satiété, le pet, les excréments (qui sont représentés par des cubes de couleur noir, comme des boîtes dans lesquelles se cachent des cadeaux pour les parents. Tout cela accompagné d'un bruitage de rires de bébés et d'applaudissements « bravo ».

Au-delà du propos et du traitement scénique de l'histoire, ce qui marque dans le spectacle *Lait* est cette absence totale de parole, de musicalité langagière, du babil, des mots, de son d'une voix humaine directement donnée sur la scène et d'un visage qui s'anime, qui s'ouvre aux enfants pour qu'ils puissent s'inscrire dedans. Il ne s'agit pas de faire des mimiques et d'instaurer impérativement *le baby talk*[270], mais nous savons l'importance du babillage et des sons, dans lesquels naît le premier espace physique :

> Entre 8 et 11 mois, les vocalises subissent un ralentissement. Le babillage se structure dans la langue maternelle. Babiller, c'est essayer de démêler ce qui est de l'ordre de la parole et du chant. (…) Le *baby talk* peut être différent selon les mères, leur culture et leur langue. Mais il a des traits communs à toutes les mères. La mère plus que d'enseigner la langue, tente de communiquer la voix. Elle aide son bébé à construire une voie qui lui permette de différencier sa voix parlée de sa voix chantée. (…) Pour pouvoir affronter une séparation, il faut qu'il ait pu vivre une continuité dans ses premières relations. L'enfant construit sa « capacité à vivre seul » en présence de sa mère en allant et venant entre sa langue et celle de sa mère. [271]

[270] Le babytalk ou encore babillage sont les prémices de la langue parlée chez le bébé, mais aussi la langue des parents et surtout de celui ou celle qui donne le plus souvent des soins à l'enfant. Cet adulte régresse pour parler selon certaines caractéristiques :

- ✓ Structure, syntaxes simples, rythmées et courtes.
- ✓ Accent, rythme, intonation, intensités changeantes mais répétées.
- ✓ Intonation exagérée rapide, ascendante pour maintenir l'éveil, lente ou descendante pour l'endormissement.
- ✓ Echo ou le plus souvent chœur, vocalises à l'unisson.

[271] Lire à haute voix des livres à des tout-petits, « Quand les livres relient » (Agence Nationale des pratiques culturelles autour de la littérature jeunesse), Erès, coll. 1001 BB – Les bébés de la culture, 2006, p. 73-74.

La création pour les bébés exige une bonne connaissance de leur perception de l'espace et du temps des couleurs, des rythmes, de la durée de l'événement proposé. Pendant les approches artistiques mises en place à la halte garderie lors de la création du spectacle *C'est un bout de papier* les jeux sonores et l'éveil à travers les vocalises ont été privilégiés.

De nombreuses questions ont émergé pendant ce parcours :

- Comment construire le récit, comment développer la narration sans tomber dans les pièges des animations et d'autres formes festives proposées pour les tout-petits.
- Comment inventer l'espace scénique et la notion du dedans et du dehors, la ligne symbolique qui sépare la scène de la salle ?
- Comment gérer le temps, dans la durée et dans sa fonction théâtrale ?
- Comment créer une relation de confiance avec les tout-petits le temps de la représentation, comment soigner la rencontre avant le spectacle et la séparation après ce dernier.

En effet, le tout-petit ne ressent pas l'espace et le temps de la même manière que nous. Son rapport au corps est également très particulier. Le bébé ne se perçoit pas seulement à travers le corps de sa mère, mais à travers le contact physique de l'ensemble de la communauté qui l'entoure. Cette notion d'entité est très importante dans la manière d'envisager par exemple le morcellement corporel pour les tout-petits sur scène. Mais en même temps il est nécessaire de proposer des images fortes et dynamiques. L'artiste qui conçoit la forme artistique s'adresse non seulement aux tout-petits, mais à leurs accompagnateurs (la mère, le père, les grands parents, les proches, les

éducateurs des jeunes enfants, les accompagnateurs de la crèche ou de la halte garderie etc.) qui font corps avec le tout-petit.

Varenka et Olivier Marc partagent dans leur livre *les Premiers dessins d'enfants - les tracées de la mémoire* :

> Au tout début, dans l'esprit de Julie, sa mère et elle ne sont qu'un seul être ; quand elle reconnaît sa voix, elle se reconnaît elle- même, sa mère agit comme une sorte de miroir sonore ; elles ont vécu neuf mois d'aventure commune. Et puis, grâce à l'allaitement, aux bercements, au portage qui la rythme et aux soins répétés qu'elle lui donne, Julie commence à ressentir sa mère comme quelqu'un d'autre qu'elle : ces gestes originels permettent la différenciation. Alors, peu à peu, elle se différencie sans perdre son lien originel. [272]

Pendant de longues périodes d'expérimentations ludiques avec les tout-petits nous avons réussi en quelque sorte à composer une trame narrative d'un spectacle que nous avons intitulé *C'est un bout de papier*. Mais à l'évidence les spectacles pour les bébés participent au renouvellement dramaturgique et scénique. Ces formes souvent très brèves excédant rarement les 35 minutes, proposent un nouveau traitement de l'espace théâtral. Ils prennent en considération l'installation du public et les espaces qui y sont consacrés font partie intégrante de l'ensemble. Le rythme y est également revu, souvent plus diffus, il laisse la place à un démarrage progressif parfois très proche du rituel.

Blottis contre leurs parents, les tout-petits observent, souvent sans rien dire ou au contraire, racontent en rigolant ou en pleurant. L'action s'installe progressivement et la confiance entre les spectateurs et les artistes s'installe par intermittence. Ces premières expériences

[272] Varenka et Olivier Marc, *Les premiers dessins d'enfants, Les tracés de la mémoire*, Paris, Nathan, 2002, p. 40.

ont été d'abord une découverte du monde des petits par la suite une réelle opportunité pour imaginer et créer pour eux.

Le dispositif scénique que nous avons proposé pour le spectacle *C'est un bout de papier* consiste dans la mise en place sur scène d'un paravent légèrement entre ouvert et la disposition de cinq petits cônes en carton bleu. Le paravent est composé de quatre espaces. Ce sont des cadres vides qui par la suite donneront la possibilité d'un jeu autour du plein et du vide. Le spectacle est dans un dispositif euclidien frontal et les enfants ainsi que leurs accompagnateurs sont placés à même le sol sur des coussins ou des tatamis. Comme le suggère le titre du spectacle le matériau de travail est le papier. Même le paravent est customisé avec des petits bouts de papier de journal usé. Les lettres sont encore visibles et cela donne un caractère métaphorique de l'objet : il est comme un livre ouvert où les enfants peuvent puiser le récit.

En effet le spectacle s'inspire de multiples lectures d'albums pour les tout-petits[273]. La richesse graphique et l'ingéniosité des récits proposés agissent sur l'ensemble de l'équipe artistique et une manière nouvelle de situer dans l'espace, de découper les actions, de travailler sur les répétitions, d'utiliser son corps va finalement naître et donner naissance au spectacle *C'est un bout de papier*.

[273] Pour la création du spectacle *C'est un bout de papier* les artistes puisent de l'inspiration dans l'album jeunesse *Jojo la mâche* d'Olivier Douzou, édité chez Rouergue.



Figure 25. Photos du spectacle *C'est un bout de papier*,
Festival de Marionnettes en jardins, Charleville –Mézières, 2001

Nous avons décidé de faire interpréter ce spectacle par une seule comédienne pour garder la possibilité d'une mise en contact plus propice avec les bébés car la présence de deux interprètes sur scène aurait supposé un dialogue et des actions scéniques plus complexes. Dans le spectacle *C'est un bout de papier* les enfants sont mis en confiance par la relation privilégiée et unique avec l'interprète et pouvaient être confrontés à des figurines et aux personnages marionnettiques créés dans le spectacle. Le propos était d'examiner la thématique de la séparation[274] à travers le papier, support très affectif pour les tout-petits. À partir de ce matériau facile à substituer nous avons créé rapidement des figurines faciles à faire disparaître. Ce côté éphémère fut un atout considérable dans la construction narrative.

[274] Vers l'âge de huit mois apparaît l'angoisse de la séparation. Le tout-petit comprend qu'il est une entité, un être à part entière, séparé de sa mère, il éprouve la peur de ne plus la revoir. Si jusqu'à présent il allait dans les bras des proches sans problème, dès à présent il est plus difficile de le laisser. Il y a une période nécessaire d'adaptation.

Un cadre recouvert du papier kraft (papier dur et de couleur marron) était tenu par des accroches spécifiques sur le paravent et aux espaces vides se substituaient des espaces pleins. Le cadre présentait le visage d'un personnage au nez rouge. Celui-ci découpait dans le cadre la forme ovale du visage humain et créait ainsi une sorte de masque. Le masque devenait un personnage mis en mouvement par l'interprète. Ce dernier ajoute un élément important de substitution : la comédienne colle un petit bout de papier rouge sur son propre nez. Ainsi au masque de papier succédait la comédienne au nez rouge. À la fin du spectacle la comédienne collait une gommette également rouge sur le nez de chaque enfant, devenu à son tour le personnage de l'histoire. L'ensemble de l'expérience vécue par les tout-petits pendant la durée du spectacle consistait en la découverte de soi, mais aussi de l'autre : se séparer de sa mère ou des proches qui l'entouraient ne serait ce que pour un bref instant (le temps de la représentation) apparaît comme une aventure inoubliable pour le bébé, un passage fragile également. Attirer les bébés vers l'univers proposé passait par un long travail d'apprivoisement commun. Tout se joue dans les premières séquences du spectacle. Dans ce travail, l'interprète portait une robe de couleur bleue réalisée dans un tissu froissé et imitant le papier, des collants à rayures colorées, et son visage n'était pas maquillé.



Figure 26. Photos du spectacle *C'est un bout de papier*, 2004

En effet il est rare de trouver dans les spectacles de 0 à 3 ans un travail sur le masque et le maquillage. Nous avons rapidement réalisé que le visage est très important dans cette approche relationnelle entre l'artiste et le bébé.

Dès sa naissance le tout-petit montre, nous dit Béatrice Millêtre, montre une préférence pour un dessin ressemblant à un visage humain :

> « Il a une plus grande tendance à s'orienter vers un visage schématique qui bouge devant lui. Il semble que ce phénomène soit sous contrôle d'un mécanisme rétinien qui lui servirait à placer au centre de la fovéa tous les visages qu'il rencontre. Il aurait pour fonction d'orienter l'enfant vers cette configuration perceptuelle particulière qu'est le visage humain. (…) cependant, nous savons que le tout petit enfant est plus sensible au contour qu'à l'intérieur des images. C'est ainsi qu'il accorde de l'importance à la ligne de séparation entre les cheveux et le visage. Si celle-ci n'existe plus, le bébé perd ses repères, et ne reconnaît plus votre visage : si vous mettez une cagoule, il ne sait plus que vous êtes sa maman ou son papa. Après 2 mois, cependant, votre bébé perçoit également la forme interne du visage, et cet effet d'externalité disparaît. »[275]

Après les premières représentations de *C'est un bout de papier*, nous avons revu le rythme global du spectacle. En effet celui-ci ne répondait pas à la capacité d'accroche du bébé et parfois il pouvait créer certaines angoisses. Le rapport au bébé passe par la confiance et par une présence rassurante de l'acteur. Chaque image composée, chaque geste, chaque regard prennent une dimension impressionnante dans le ressenti du tout petit enfant. Cette amplification est émotionnelle et corporelle, les enfants interprètent physiquement le spectacle. Une image à priori anodine pour l'adulte peut prendre des proportions monstrueuses chez les bébés. Nous nous sommes vite rendus compte dans ce premier travail de l'importance et de la maîtrise des images créées. Une des premières séquences dans le spectacle fut la création d'un visage, une sorte de masque en deux dimensions réalisé directement dans le cadre du papier kraft.

[275] Millêtre Béatrice, *J'éveille mon bébé*, Odile Jacob, Paris, 2005, pp. 72-74.

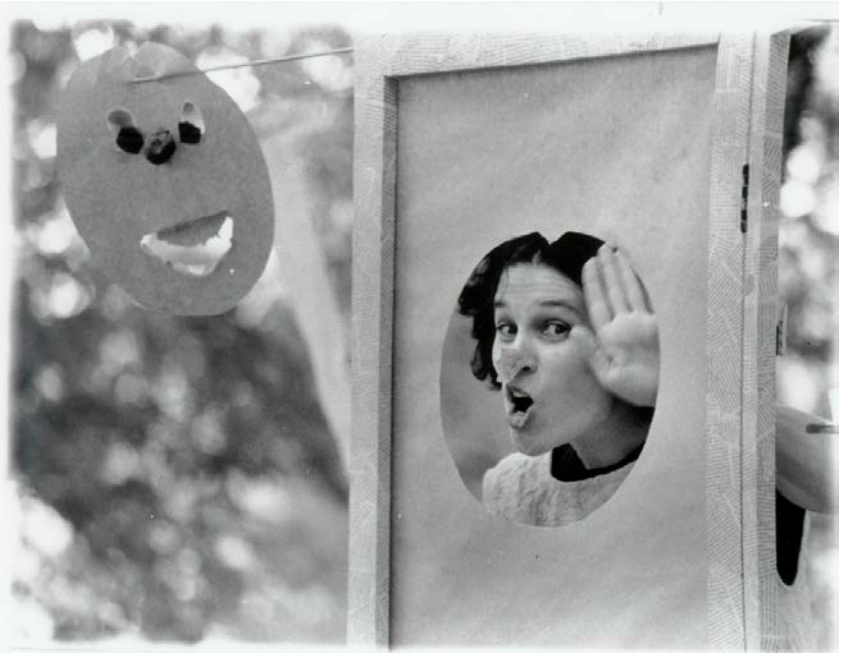


Figure 27. Photos du spectacle *C'est un bout de papier*, Festival de Marionnettes en jardins, Charleville –Mézières, 2001

L'ensemble des éléments apparaissent au regard des enfants par la déchirure : deux trous pour les yeux, la bouche est un immense trou, et pour le nez un trou pareillement. Le visage est composé donc de cinq espaces vides. Le vide est souvent perçu comme une absence chez les tout-petits et peut susciter une angoisse chez certains enfants. Pendant la réalisation de ce visage l'interprète apparaît et disparait par intermittence derrière le cadre qui constitue une sorte d'écran. Ses jambes restent visibles, mais pas animées. Par deux feintes invisibles pour le public et préalablement découpées dans le papier, les mains de la comédienne surgissent. Deux membres autonomes et animés vont provoquer une panique chez les petits. L'image de morcellement présentée comme la seule possibilité de substitution provoquait un sentiment d'incertitude.

Rapidement, nous avons revu cette scène en proposant un couplage des mains, des jambes et du visage : l'artiste à bougé ses deux

jambes en montrant son visage de derrière l'écran. Des rires, des intonations rassurantes et des vocalises ont suivi. Cette relation d'apparition et de disparition de la comédienne a permis une adhésion totale des spectateurs et cela pour la suite du spectacle.

Nous avons également donné un visage aux deux petits trous qui servaient d'yeux au masque, en collant deux ronds de papier noir dedans. Dans le trou de la bouche, nous avons glissé la main qui devenait une langue et enfin la bouche produisait des sons et quelques babils. Une boule de papier de soie froissée remplissait le trou du nez. Par un geste précis, l'artiste procédait à un découpage et le visage de papier se détachait du cadre. Un vide apparaissant était aussitôt rempli par le visage de la comédienne.

Ce passage du vide au plein fut un procédé important dans le travail du morcellement et dans la thématique développée. Se séparer de la mère offrait une sensation de déséquilibre à l'enfant, une impression de vide inquiétant. Une compensation visuelle, une image remplissant cet espace creusé permettait de dépasser cette inquiétude. Cela a été primordial dans notre réflexion artistique pour les bébés.

L'élaboration du spectacle imposait une attention dans le choix de certaines images éphémères. Le papier est un matériau sans trop de danger pour les petits. Il est malléable, modulable, se déchire et procure des bruits non négligeables pour la création d'un univers sonore captivant. Nous avons utilisé à plusieurs reprises la déchirure, sources de craintes chez les bébés.

Comment cet agissement simple qui préfigure un geste banal provoque tant d'appréhension ?

À chaque fois que nous découpons et déchirons un bout de papier, nous créons un espacement nouveau, potentiellement investi de

possibilités nouvelles. Un espace inédit qui mobilise l'enfant à chaque nouvelle apparition. Le son du matériau est strident, il coupe, il déchire littéralement. L'image, par ailleurs, paraissant accessible convoquait des métaphores visuelles, peut-être même corporelles que le tout-petit perçoit intensément :

> Ouvrir signifie *commencer*, entrer en exercice. Il y a la naissance dans ce mot, l'image concrète d'un corps qui s'ouvre pour accoucher d'un autre. Lorsque s'ouvre le cocon, on appelle *imago* – est-ce un hasard ? – le papillon qui s'échappe après sa longue gestation. Ouvrir veut aussi dire *creuser* : creuser un abri, creuser une tombe. [276]

Cette image s'offrait au regard des petits par un geste d'ouverture, ou de déchirure et peut-être convoque des souvenirs intra-utérins :

> En naissant, il a dû abandonner son enveloppe amniotique, son cordon ombilical, son placenta, qui ont été des parties vitales de lui tout au long des neuf mois qu'il vient de passer. De plus, en naissant, il a pris le risque de perdre l'unité entre lui et sa mère puisqu'il avait de lui et d'elle une perception global où l'un était l'autre. Et le voilà tout nu ; il se vit morcelé, tombant sans fin, sans orientation. Le corps-à-corps avec sa mère apaise ses angoisses inimaginables : à ce stade il ne peut pas encore les mettre en images. Sa mère, en les imaginant pour lui grâce à son état d'empathie trouvera les moyens de lui assurer une sécurité de base indispensable à son équilibre ultérieur.[277]

Nous avons préalablement incisé le papier à l'aide d'un cutter pour ne pas utiliser des outils tranchants lors des représentations. En effet, le cadre dans lequel prend vie cette image est reconstitué à chaque représentation. Cette vision désormais entrouverte dans une

[276] Georges Didi-Huberman, *L'image ouverte, Motif de l'incarnation dans les arts visuels,* Paris, Gallimard, 2007, p. 37.

[277] MARC, Olivier et Varenka, *Les premiers dessins d'enfants, Les tracés de la mémoire*, Paris, Nathan, 2002, pp. 135-136.

relation spatiale communique un intérieur et un extérieur et agit comme un dispositif de représentation du soi : l'enfant se perçoit dedans. La constitution d'un personnage animalisé représentant une petite vache, provoqua un choc chez les tout-petits. Sur le sol étaient disposés cinq cônes de couleur bleue rappelant des chapeaux pointus. Sous ces objets étaient cachés des accessoires et des éléments narratifs : des étoiles, une petite lune, des rubans de papier plastifié de couleur rouges représentant la tempête.

Nous nous sommes inspirés du livre d'Olivier Douzou, *Jojo la mâche* qui raconte la mort aux enfants d'une manière poétique en utilisant des métaphores de substitution. Ce livre expose l'histoire de Jojo, une très vieille *MACHE*. L'auteur dessine, bien sûr, une vache, mais le mot utilisé est bien *mâche*. Souvent la syllabe « v » est difficile à prononcer par les enfants en très bas âge, ils confondent avec le « m » ou le « b ». Cette vache perd progressivement ses cornes qui deviennent une lune, elle perd sa queue qui devient une étoile filante, elle perd ses mamelles, qui deviennent le soleil et à la fin cette vache va perdre les taches de sa robe qui deviendront les nuages. Le texte met en scène une disparition complète de l'animal et une incarnation réussie à travers les éléments naturels et les astres qui nous entourent. Elzbieta, conteuse et habile illustratrice pour enfants partage l'idée d'un lieu habité par les enfants et les artistes :

> L'enfant et l'artiste habitent le même pays. C'est une contrée sans frontières. Un lieu de transformations et de métamorphoses (…). Les objets oublient leurs contours, s'ajoutent une ombre, changent d'usage, puis se fractionnent encore et forment des images nouvelles (…). Le fond et la forme s'échangent leurs places. Tout s'interpénètre et se sépare. Tout fait sens et mérite examen. » [278]

[278] Elzbieta, *L'Enfance de l'Art*, Paris, Rouergue, 1997, p. 9.

Si le monde des enfants est cet espace créatif fait de transformations et de métamorphoses, il peut sans doute abriter les artistes. Un monde fait de découvertes, une aventure humaine, tracée et ondulée, un fil tendu qui transmet la mémoire. Les enfants ont un énorme besoin de se livrer, de donner, de dire et d'être entendu pendant les représentations. Pendant plusieurs mois, nous avons élaboré un espace pensé comme celui de la complicité. Un espace libératoire, possible pour l'enfant où il peut exprimer son geste créateur :

> Dans l'expérience du bébé plus chanceux (du petit enfant, de l'adolescent et de l'adulte), la question de la séparation dans le fait même de se séparer ne se pose pas, parce que dans l'espace potentiel entre la mère et le bébé se construit le jeu créatif qui surgit tout naturellement de l'état de détente : c'est là que se développe l'utilisation des symbole qui valent à la fois pour les phénomènes du monde extérieur et pour ceux de l'individu. [279]

Les tout-petits ne sont pas des spectateurs comme les adultes. En effet, leurs réactions sont parfois surprenantes : ils tournent le dos, ils parlent, gazouillent pendant la représentation, parfois ils pleurent et ils bouleversent ainsi les codes théâtraux des adultes. Nous nous sommes rendu compte que les enfants percevaient le spectacle à travers le regard de leurs parents. L'effet de tourner le dos n'est en aucun cas un signe d'ennui, au contraire l'enfant cherche le regard de ses accompagnateurs pour confirmer le plaisir ou le doute qu'il éprouve :

> Dans le développement émotionnel de l'individu, *le précurseur du miroir, c'est le visage de la mère*. (…) Que voit bébé quand il tourne son regard vers le visage de la mère ? Généralement, ce qu'il voit, c'est lui-

[279] Winnicott D. T., *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, coll. Folio/essais, 1975, p. 200.

même. En d'autres termes, la mère regarde le bébé et ce que son visage exprime est en relation directe avec ce qu'elle voit. [280]

Les parents cherchent à savoir si leur enfant suit le déroulement de la représentation, s'il comprend telle ou telle action. Il n'est pas rare de voir des parents étonnés de l'attention accordée au spectacle.

La question des pleurs s'est posée à plusieurs reprises : la réponse à cette angoisse que représente les pleurs de tout-petit est arrivée progressivement avec les expériences multipliées et renouvelées auprès de public. Si l'enfant hésite à entrer dans la salle de spectacle, s'il est replié sur lui-même et manque de curiosité et s'il pleure dès le début, de la première image, les artistes de la compagnie proposent à l'adulte de rassurer l'enfant, de le faire éloigner pendant un certain temps et si les pleurs persistent, il est préférable de sortir. Parfois certaines images peuvent susciter des angoisses chez certains sujets, l'adulte-accompagnateur doit sentir si l'enfant est en mesure de supporter la suite du spectacle. Nous avons constaté que chaque enfant était singulier et adhérait au spectacle à des degrés différents. Son vécu durant la journée définit le degré de réception et la capacité d'adaptation de l'enfant pendant la représentation.

[280] *Op. cit*, pp. 203-205.

II. 3. L'éclosion de la figure dans *Mobilhomme*

Le deuxième spectacle pour les tout-petits, intitulé *Mobilhomme*[281], a été créé en 2007. Cette création interroge la thématique des naissances car il ne s'agit pas d'une seule et unique expérience. Il s'agit en effet d'éclosions multiples : celle d'un enfant, celle d'une mère et d'un père, celle de grands-parents, d'un frère ou d'une sœur. L'idée du partage, de la découverte, de l'autre et de soi sont au cœur de l'œuvre. L'idée de départ trouve sa source d'inspiration à travers le dessin d'une poupée russe, *une matriochka*[282] représentant les quatre mouvements de la vie : l'enfance, l'adolescence, l'adulte et la vieillesse. Ce dessin provoque le principe du spectacle : la succession de quatre mouvements visuels et musicaux.

À l'origine du spectacle ce sont quatre partitions qui interrogent l'idée de la conception et de l'annonce, l'idée de la gestation et de la naissance, le rythme de l'allaitement et le rythme de bercement et enfin la découverte du tout début des choses, de soi. Le souhait d'incarner ces mouvements dans un matériau à la fois charnel, vivant et chaud comme le feutre artisanal structurait l'ensemble de la démarche artistique. Le feutre est aussi un textile sans fil, sans chaîne, ni trame contrairement au tissu. Il se fabrique à la main ou à l'aide d'une machine en transformant la laine grâce à l'humidité, la chaleur et au mouvement répété. La mémoire poétique du feutre. C'est aussi une matière nomade (tapis mongol, bulgare, yourte etc.…) et sa réalisation ne nécessite pas d'outils complexes.

[281] Le spectacle *Mobilhomme* a été créé en avril 2007 avec le soutien du Conseil Régional Nord-Pas-de-Calais, la Ville de Valenciennes, le Musée des Beaux-Arts de Valenciennes, le Musée du Feutre de Mouzon (08). Ce spectacle a été joué 70 fois, principalement dans des Théâtres, Scènes Nationales et Scènes conventionnées, lieux et festivals de la petite enfance.

[282] Une *matriochka* est une poupée gigogne d'origine russe.



Figure 28. Beuys, *Coyote*, 1974

La gestuelle de la main prenait aussi une place importante, par contre les mots y étaient absents. Une de nos collaboratrices sur le spectacle, Marja Nykanen[283], nous proposait d'improviser dans notre langue maternelle, le bulgare. Le récit est ponctué par des mots, des phrases, des comptines en langue bulgare. Le tout-petit, ainsi que l'adulte tendent l'oreille avec étonnement au début du spectacle et puis comme par enchantement finissent par comprendre.

[283] Marja Nykanen a été formée à l'ESNAM (Ecole Supérieure Nationale des Arts de la Marionnette) de Charleville-Mézières, deuxième promotion de 1990 à 1993. Elle codirige le Théâtre d'Illusia, compagnie de marionnette située à Rouen.

Le dispositif scénique est construit autour d'un élément principal qui est « la robe - habitat », rappelant une hutte, une cabane, un volcan, un utérus etc.

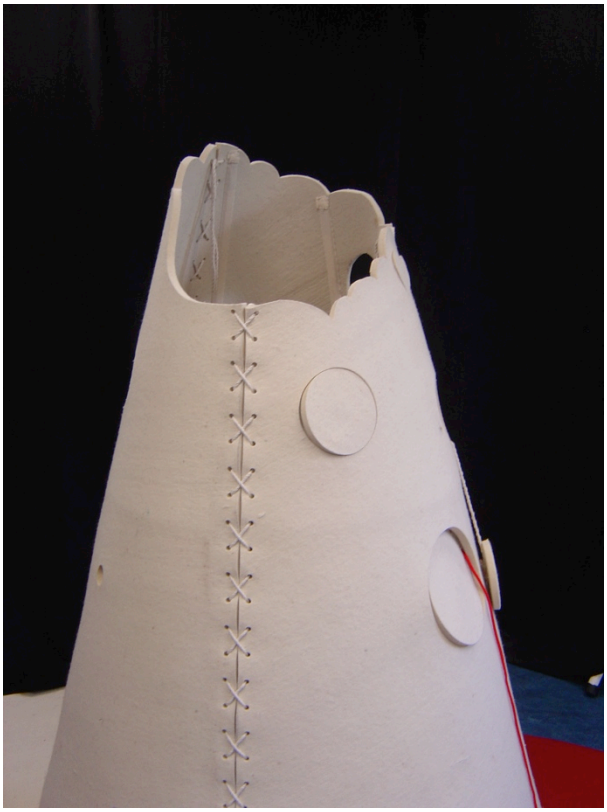


Figure 29. La robe du spectacle *Mobilhomme,* 2007

Deux poteaux dessinent un cadre désaxé, asymétrique et frontal ou des fils rouges s'enroulent autour des deux poteaux de manière horizontale, créant ainsi un chemin possible et jouant avec la verticalité des poteaux. Un des poteaux finissait par une pointe en spirale, rappelant le mouvement permanent qui nous entoure. Ces deux poteaux rappellent vaguement le corpus d'une harpe. Le dispositif dialoguait avec la présence d'un musicien et son instrument : la harpe. Donner à voir et entendre cet instrument était un vrai défi pour nous. Par les vibrations particulières qu'elle procure, la harpe résonnait en nous.

Sons d'expirations, sons aquatiques, battements de cœur, rythmes simples et binaires rappelant ceux de l'allaitement et du bercement. L'instrument se mêlait avec le design sonore, proposé par Usmar.[284]

Au sol, un tapis de feutre dessinait la frontière. En déroulant un fil d'une bobine autour du tapis, la comédienne traçait une séparation symbolique. Une fois la symbolique instaurée, elle habitait la robe et animait les objets, les figurines et les images.

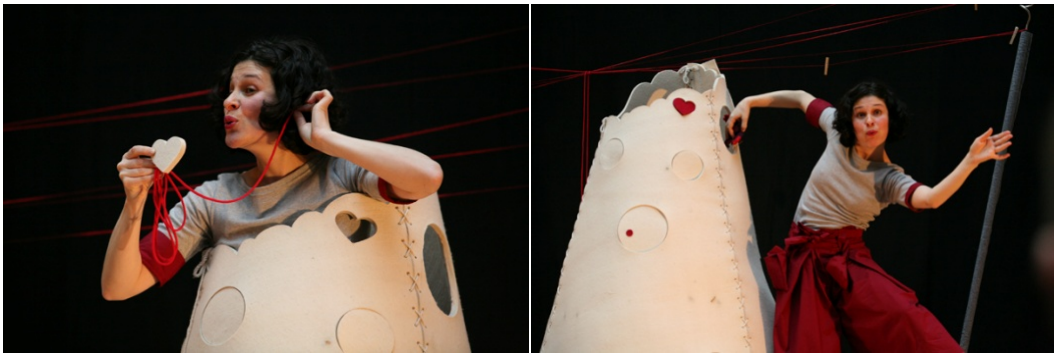


Figure 30. Photos du spectacle *Mobilhomme*, Musée des Beaux Arts de Valenciennes, 2007

Le premier mouvement était annoncé par un petit cœur blanc en feutre qui se détachait de la robe. Symbole du désir enfoui, de l'inconscient, le cœur blanc se substituait à un autre de couleur rouge. Les mains, les bras, les pieds de la comédienne sortaient de manière inattendue à travers cette robe, par morcellement. Un rond se détachait au centre de la robe et dessinait le nombril de ce corps. Le jeu de plein et de vide et le changement du rythme musical composaient des images chimériques. Une figurine - oiseau surgissait de la robe conique en dessinant des spirales. Un jeu de va-et-vient instaurait un sentiment de confiance entre les enfants et la comédienne. D'autres figurines d'oiseaux envahissaient la robe, ainsi elle se

[284] Usmar, auteur - compositeur travaille régulièrement avec la Cie Zapoï.

transformait en nid. Pour la première fois, nous avons voulu utiliser l'image projetée pour les bébés. La projection s'effectuait sur la robe et sa forme conique déformait légèrement l'image rappelant celle d'une échographie. Au delà de la recherche d'une poétique à travers l'image, cette dernière devenait une évidence dans le spectacle *Mobilhomme*.

L'échographie en 2D et en 3D, le monitoring, rendent d'une certaine manière l'enfant présent visuellement avant même la naissance. Sur chaque mouvement du bébé, la mère projette dans le ressenti, des actions et des émotions qui la rattachent à son futur enfant : il baille, il rigole, il s'étire, etc. L'enfant grandit dans son ventre et dans la tête. Cette idée de l'attachement nous la retrouvons dans les écrits de Varenka et Olivier Marc. Dans leur livre intitulé *Premiers dessins d'enfants-les tracés de la mémoire* ils racontent l'idée de l'attachement. Ainsi un sujet privé d'image et qui ne peut pas construire une image de soi souffre de maltraitance du regard : «Un bébé, par exemple, qui n'a aucun moyen de construire et d'atteindre sa propre image – à la fois synesthésique et visuelle-est un enfant qui n'accédera jamais à la parole.»[285] Le nouveau-né se perçoit à travers le corps de la mère et des proches qui l'entourent et l'image est un enjeu constituant pour le sujet dans sa relation originelle, matricielle :

[285] Varenka et Olivier Marc, *Les premiers dessins d'enfants, Les tracés de la mémoire*, Paris, Nathan, 2002, p. 75

C'est un acquit culturel, donc spécifiquement humain, qui permet à notre bébé de tracer… Mais pour qu'il puisse commencer « à projeter » des émotions, puis des images, puis un tracé, il lui faut trouver quelqu'un sur qui projeter, et c'est sa mère qui, en recevant ses projections, lui renvoie une image. (…) Sa mère en étant son reflet, lui permet d'acquérir une image de lui-même.[286]



Figure 31. Les fleurs, *Mobilhomme*, 2007

Par des mouvements rotatifs, la robe conique nous offrait des possibilités d'investir d'autres côtés de l'objet scénographique. L'idée du mouvement circulaire, c'est l'idée de la vie qui bouillonne à l'intérieur de chaque être déjà existant et à l'intérieur de celui en devenir. Ce deuxième temps a été représenté par une poussée de fleurs (en images projetées et en figurines de feutre). Par superposition les

[286] *Ibid.*

fleurs envahissaient l'écran - robe et un mouvement rotatif balayait cette poussée florale en faisant apparaître une ligne, un tracé en image.

Des spirales, des ronds, des cercles tracés de manière aléatoire suggéraient les gribouillis des enfants. L'univers sonore a été ponctué par un rythme de monitoring, des lallations et des gazouillis. Les gribouillis prenaient forme d'un bonhomme têtard, évoluant ainsi bonhomme imagé. Ce corps virtuel est transfiguré en corps réel, faisant apparaître une marionnette en feutre. À l'apparition de la figurine, les enfants l'ont nommée, non pas doudou ou poupée mais bébé, accomplissant ainsi une sorte substitution.



Figure 32. Bébé, *Mobilhomme*, 2007

Par un mouvement rotatif, la robe devenait une maison, une cabane, un abri à travers l'ouverture qui se présentait aux regards des spectateurs.

Le rythme binaire de la musique apaisait et calmait les enfants. Un tapis aux couleurs arc- en- ciel dessinait le passage par lequel la marionnette explorait la robe, le soleil mamelle et tirait deux fils blancs et longs. Dans un rapport de complicité, nous avons proposé à un adulte qui accompagnait son enfant de tenir le fil. Un chemin tracé par les fils s'ouvrait et la figurine pouvait voyager librement sur les fils. Le voyage fini, la marionnette s'endormait dans les bras de la comédienne et le mouvement circulaire faisait apparaître l'image du début. Elle sortait de la robe et enroulait les deux cœurs du début (blanc et rouge) suspendus aux fils.

À la fin du spectacle, les enfants aiment s'approprier les objets du spectacle par le regard ou par le toucher ; l'émotion est ainsi prolongée. Il est nécessaire de leur montrer de près la marionnette. Un nouveau phénomène s'installe : les tout-petits ont un besoin inné de prendre, de montrer, d'embrasser, de caresser la figurine. Le nombril de la marionnette était figuré par un bouton. Les enfants montraient cette partie du corps comme pour nous dire par ce geste simple : moi aussi, j'ai été relié par un fil à ma maman. Au delà du travail sensoriel qui était proposé dans le spectacle *Mobilhomme*, c'est une ouverture vers le monde. Chaque image était suffisamment ouverte pour laisser un espace potentiel et créatif pour le public. L'enfant était libre de projeter sa joie, sa satisfaction ou son étonnement comme sa peur, son angoisse et ses doutes. Le spectacle *Mobilhomme* est construit en images métaphoriques, le tout-petit aussi fonctionne en métaphores. Il utilise un langage poétique qui laisse aux spectateurs la liberté associative, la projection, la compréhension, le regard. À la fin de chaque représentation la séparation est tangible, elle rend possible un nouveau départ. Grandir, c'est apprendre à faire avec l'absence.

II. 3. *Aux commencements* ou la pensée fractale

Dans la dernière création de la compagnie Zapoï à destination des tout-petits, intitulée *Aux commencements*, la figure prend une dimension complexe. Car dans ce spectacle le traitement scénique de la figure se présente de manière multiple.

Comment les tout-petits perçoivent tous ces éléments, comment l'artiste peut-il figurer, rendre visible et sensible des espaces où la figure s'inscrit. Car dans ce spectacle il est question aussi de figuration de l'espace et du temps, deux notions abstraites pour les tout-petits.

De nombreuses interrogations ont surgi pendant la création du spectacle : Comment l'enfant perçoit-il l'environnement qui l'entoure ? Comment s'inscrit-il à l'intérieur et à l'extérieur de l'espace ? Comment le temps rythme-il les journées des petits ? Comment l'enfant met-il en place le processus de la symbolisation de l'espace du temps et du corps ?

L'ensemble de ces questions a accompagné les artistes tout au long du processus de l'élaboration du spectacle *Aux commencements*. Ainsi nous avons choisi de nous appuyer sur la Genèse comme un fil conducteur, mais sans imposer une logique à suivre pour les tout-petits. Ce qui nous a intéressé dans ces récits soit bibliques, soit mythiques fut avant tout la manière dont l'espace se configure et comment le temps rythme ce processus. Une lecture de la Genèse a permis d'extraire des éléments nécessaires à la mise en place de la dramaturgie.

Quant au traitement de la figure nous l'avons pensé de manière parcellaire c'est-à-dire la figure se présente de manière fractionnée, comme si le corps pouvait être divisé en plus petites parties et que chacune de ces fractions prendrait l'action à un moment donné. Cette

figure que nous pouvons nommer, une *fractale*[287], fait partie d'un ensemble visible qui est le corps physique du marionnettiste. L'ensemble de cette figure va évoluer dans un dispositif scénique qui représente- une porte. Cet élément scénique est mobile et à son tour fait inscrire dans son fonctionnement d'abord le processus de la fraction, puis celui de la fragmentation.

Sur scène est visible un élément rond d'un diamètre de 3 m et surélevé de 10 cm. Cet élément scénique positionne l'espace du jeu. La structure soutient une porte qui est posée verticalement et elle reste fermée. Mais des nombreuses lignes tracées suggèrent de possibles ouvertures. Un musicien est positionné à jardin avec son dispositif sonore : des percussions électroniques et un ordinateur avec lequel il gère la diffusion des ambiances. La musique et les bruitages sont diffusés en direct. La comédienne est présente pendant l'installation du public.

L'histoire racontée aux petits est celle de la création du monde, ce que l'artiste nomme « le tout début des choses » ou encore ce processus de débuter est installé dans la genèse du titre du spectacle *Aux commencements*. Car il est question de ces débuts où l'enfant est dans la découverte, où il est dans une multitude de commencements. Ainsi le principe dramaturgique et narratif est présent d'emblée. Même si l'artiste se base sur le récit biblique et s'inspire pour son travail, elle différencie sa narration en multipliant les commencements. Le dénombrement des journées de la création (au nombre de sept) dans le

[287] Fractal, ale, als adj. est un dérivé savant (B. Mandelbrot, 1975) du latin *fractus* « brisé », participe passé adjectif du *frangere*. Son créateur voulait « que ce mot soit court, qu'il frappe, qu'il rappelle le mot *fractionnaire* ». Terme didactique, *fractal* se dit d'une figure dont la forme est irrégulière et fragmentée, la fragmentation étant quantifiable dans son irrégularité. En dérive Fractale, nom féminin (1975) « objet fractal ».

récit biblique est écarté de la dramaturgie, seulement quelques éléments qui servent le récit sont privilégiés.

L'artiste cherche l'inscription de la figure dans l'espace scénique dès les premières minutes du spectacle. La manière dont elle nous entraîne dans le processus de la symbolisation est également fragmentaire. Une partie du corps de la marionnettiste va être privilégiée comme début de cette figuration, ce sont les mains. La première image est celle d'une main portant un gant rouge, une deuxième main la rejoint pour donner à voir « le big-bang ». Bang veut dire bruit en anglais, cette idée est ponctuée par un son (en direct) de tambour dès l'apparition de la main. Ce procédé est répété à l'arrivée de la deuxième main. L'apparition des deux mains rouges est un événement important pour les petits, pas seulement par la couleur vive qui attire leur attention, mais également par le début de la fraction, de la fragmentation du corps. L'enfant perçoit les mains comme une partie du corps autonome, le processus du morcellement est engagé. D'ailleurs beaucoup de réactions sont à noter pendant ce prologue d'ouverture du spectacle qui se présente textuellement de la manière suivante :

> *Au commencement, au tout début des choses, il y avait une main.*
> (Apparition de la main gantée en rouge)
> *Comment ça, une seule main ? Non, non…*
> *Au commencement, au tout début des choses,*
> *il y avait deux mains.*
> (Apparition des deux mains, ponctuée par le son
> et le phrasée « big-bang ».)

La marionnettiste enlève l'un après l'autre les gants rouges. Les mains sont à présent visibles. Ce processus renforce l'idée de l'autonomie des membres. Le texte vient en appui de l'action :

Et voici des mains. Des mains qui se caressent tout doucement,
des mains qui dorment, qui chuchotent, etc.

Les mains, comme figure parcellaire, vont également faire entrer dans l'espace scénique les spectateurs :

des mains qui disent bonjour
et les mains convoquent le geste,
des mains qui montrent : toi, moi, le musicien.
Les mains vont faire rentrer en lumière le musicien.

Ce préambule devient un espace d'apprivoisement entre les enfants et l'artiste et il est nécessaire pour faire évacuer éventuellement des peurs, des tensions dans le public. L'artiste va beaucoup plus loin dans la symbolisation de la figure en attribuant aux mains une psyché :

Des mains qui pensent, qui pensent très fort et des mains qui cherchent, et qui trouvent.

Un transfert peut parfois se produire chez le petit. Par exemple, une des représentations[288] au Théâtre de Beauvaisis a été marquée par un tout-petit qui à l'apparition de la main a éprouvé une forte angoisse. L'artiste prononce « ma main » et l'enfant se met à répéter « maman ». À chaque arrivée de la main, il a prononcé « maman ». Ce transfert de la main à la mère, est une autre possibilité sensorielle que l'enfant peut trouver dans cette partie du corps. Les mains se présentent comme un des premiers éléments de mise en relation de la mère et du bébé. La mère réceptionne son nourrisson dès l'accouchement avec les mains, l'enveloppe de caresses et de soins à travers les mains. Dans son *Dictionnaire des symboles, mythes et croyances*, Corinne Morel, précise que des cinq sens, « le toucher est celui qui participe le plus de la réalité objective (…). (…) la main prouve la réalité concrète et

[288] Le spectacle *Aux commencements* a été représenté au Théâtre de Beauvaisis, Scène Conventionnée au mois de mai 2011.

matérielle. Elle est donc le moyen d'attester la vérité et d'en faire l'expérience réelle ou la démonstration. »[289]

Les mains se présentent comme l'indice de la manifestation, celle de la représentation, de la figuration, de la spatialisation. Tout au début, les mains sont présentées au regard des spectateurs en position fermée, comme si elles détenaient un secret. Au moment de l'annonce, les mains sont présentées en position ouverte, active et créatrice. Les mains comme indice, orientent le regard du spectateur vers une nouvelle manifestation, vers une nouvelle fraction, celle des mains qui se prennent pour des pieds.

La comédienne chausse ses doigts (l'index et le majeur) de petites bottes de couleur pourpre. Dans les postures symboliques des mains pratiquées dans la danse et le théâtre indien, appelées encore *les mudras*[290], l'index symbolise l'énergie individuelle. Cette gestuelle complexe peut se substituer à la parole et devenir signifiante. Ainsi la figure proposée par les doigts de la main prend une autonomie symbolique. Par un renversement de la main, les doigts deviennent des pieds qui ne sont par régis par la loi de la gravitation.

Ainsi cette figure, qui se présente comme une figure fractionnée va engager le processus d'exploration et de métamorphose. En effet la main peut être substituée à la figure de l'enfant, la première apparition est donc une naissance. L'effet d'imaginer une main, qui peut endosser le rôle des pieds permet une évolution très intéressante de la figure. D'ailleurs l'artiste précise que la main qui se prend pour des pieds exprime la phase de se mettre assis et celle de la marche à quatre pattes dans le processus du développement du tout-petit. Les bottes pourpres deviennent indice de la représentation d'une figure en

[289] Corinne Morel, *Dictionnaire des symboles, mythes et croyance*, L'archipel, Paris, 2005, p. 564.

[290] Corinne Morel, *Dictionnaire des symboles, mythes et croyance*, op. cit, pp. 564-567.

devenir. Ils donnent à voir un personnage parcellaire, mais auquel l'enfant peut totalement s'identifier en suivant, son voyage, ses aventures. Ainsi, une fois les mains transfigurées en pieds, elles peuvent entreprendre le long processus d'apprentissage, des premiers essais. Les petits pieds grimpent donc sur la structure et ceux de la comédienne enchaînent dans le mouvement rotatif. La main devient un corps suspendu au corps de l'actrice, qui devient à son tour un corps portant. Ainsi nous pouvons aussi découvrir dans cette image aussi la mère qui porte son enfant et qui lui transmet la marche.

La main se présente comme un petit corps curieux qui flotte dans l'immensité de l'espace. Cette présence étrange due aux changements de l'échelle donne à voir la structure ronde et surélevée comme un univers vide, quelques *leds* posés sous le plancher illuminent comme des étoiles ce que nous pouvons nommer un espace en apesanteur. La sensation éprouvée par les petits et leurs parents est celle d'un immense ventre rond qui porte un minuscule être vivant. Car les pieds sont constamment en mouvement, ils volent, flottent, explorent l'immensité de l'espace. Nous avons souhaité donner une vision de ce sentiment que le tout-petit éprouve dès sa naissance. L'espace y est infiniment grand, seule la main et la voix peuvent donner des limites à cette immensité. Dans ses premiers instants de la vie le bébé ne distingue pas très bien les objets et les personnes. Les mains de la mère et de ses proches, leurs voix vont l'inscrire dans l'espace et créer ainsi des limites à travers lesquelles il pourra affiner sa perception au monde.

D'ailleurs les petits pieds vont rencontrer la lune, grimper sur elle, l'escalader, la chevaucher. La lune perçue au début du spectacle va devenir par la gestuelle et la proximité avec les pieds, un indice de l'astre qu'elle représente, mais également un bateau, un berceau, un

pont, une balançoire ou une échelle sur lesquels la figure évolue dans cette séquence.

Qu'est-ce que représentent les pieds dans le spectacle *Aux commencements* ? Comment structurent-ils la figure humaine ?

Les pieds figurent le commencement du corps. Corinne Morel stipule, que la tête constituant la fin du corps, les pieds se présentent comme « l'opposition corps-esprit ou encore être physique-être psychique. »[291] Dans le spectacle *Aux commencements*, les pieds marquent le début du corps. En effet la tête va retrouver les pieds un peu plus tard dans le spectacle. Elle se posera en dernier sur le corps. Dans la médecine traditionnelle chinoise, « les pieds sont supposés contenir l'intégralité du corps. (…) Les pieds symbolisent l'activité constructive, qui concourt à la réalisation du soi et à la manifestation de son monde intérieur. » [292] Les pieds se présentent comme indice de cette manifestation d'un monde intérieur. Le spectateur est convié à une identification avec cette figure. Liée à la main de la comédienne, la figure aux bottes couleur pourpre cohabite avec le corps physique de l'interprète. Ce corps devient le seuil où s'effectue le passage, le va et vient incessant entre la figure, le dispositif scénique et les objets utilisés dans le spectacle.

Plus qu'une simple narratrice ou manipulatrice, l'artiste est dans l'obligation de s'approprier l'espace scénique avec discrétion. Car le personnage est d'une toute petite taille, les objets ne sont guère plus grands et la fragilité est au cœur du principe de la figuration. Volontairement la miniaturisation renforce la poétique de l'espace dramatique et le transforme en espace vécu. Ainsi une fois les petits

[291] Corinne Morel, *Dictionnaire des symboles, mythes et croyance*, L'archipel, Paris, 2005, p. 718.

[292] Corinne Morel, *Dictionnaire des symboles, mythes et croyance*, L'archipel, Paris, 2005, p. 719.

pieds disparus derrière la porte, la lune peut rencontrer la trajectoire du soleil, jouer à cache-cache avec lui et disparaître.

Une fenêtre à cour s'ouvre dans le dispositif scénique, la porte se fractionne et devient une maison. Le visage de l'interprète se découpe dans ce carré et sa voix donne à entendre la suite du récit :

Au commencement, au tout début des choses, il y avait une porte.
Qui l'avait fabriquée ? Depuis combien de temps était-elle là ?
Personne ne le savait,
car le temps n'existait pas encore.
Un jour, un petit pot plein de pépins,
est apparu soudainement.

L'artiste fait apparaitre immédiatement un tout petit pot sur le rebord de la fenêtre. Cette manière de faire entrer directement dans l'espace dramatique les éléments du dispositif (la porte, le pot, la boîte qui représente l'Arche de Noé etc.) renoue avec le principe de transsubstantiation de la parole, également présent dans la Genèse : « Dieu dit : 'Que la lumière soit' et la lumière fut. »[293] C'est une manière d'être dans la transformation immédiate et effective du mot que nous nommons. Le petit pot prend ainsi tout son sens de porteur de graines que les enfants emporteront à la fin de la représentation, prolongeant ainsi le moment vécu en commun.

Pour cette création prévue pour les enfants âgés d'au moins 18 mois, il est important que le tout-petit retrouve des repères narratifs, comme par exemple, la répétition, qui devient un des principes dramaturgiques dans le spectacle. Comme nous l'avons déjà précisé, la phrase « au commencement, au tout début des chose » est formulée à deux reprises. Elle permet une captation attentive du regard, une

[293] La Genèse, I, 3, in *La Bible de Jérusalem*, édition Desclée de Brouwer, Paris, 2000, p. 19.

écoute particulière des enfants, comme si l'histoire recommençait sans cesse.

En nous inspirant des travaux sémiotiques de Charles S. Peirce et plus précisément de ses définitions sur l'indice dans son texte fondateur *Ecrits sur le signe*, nous nous intéresserons à l'indice comme élément actif dans un processus de création et à la manière de fonctionner et d'opérer dans les images proposées dans le spectacle *Aux commencements*.

Selon Peirce,

> un indice est un signe qui renvoie à l'objet qu'il dénote parce qu'il est réellement affecté par cet objet. (…) Dans la mesure où l'indice est affecté par l'objet, il a nécessairement quelque qualité en commun avec l'objet, et c'est eu égard aux qualités qu'il peut avoir en commun avec l'objet qu'il renvoie à cet objet.[294]

L'indice est souvent associé à l'icône, il possède des qualités iconiques. Il peut être lié également au symbole qui se présente comme une des catégories des signes selon Peirce, comme d'ailleurs l'icône. L'indice n'est pas un double de l'objet auquel il renvoie, mais une forme modifiée, et selon Véronique Mauron, « il instaure un va et vient entre l'objet éloigné, sur lequel il pointe, et lui-même, présent à proximité. »[295] Ainsi, le petit pot devient l'indice de la pomme qui apparaîtra dans l'arbre. Un autre indice renforce cette apparition, c'est le rond rouge, située sur le devant d'une des ouvertures vers laquelle le regard de l'interprète se dirige, après avoir posé le pot miniature sur le devant de la scène à cour. Cette fenêtre rectangulaire invite les enfants à entrer réellement à l'intérieur du dispositif rappelant la porte

[294] Charles S. Perce, *Ecrits sur le signe*, Paris, Le Seuil, 1978, p. 41.

[295] Véronique Mauron, *Le signe incarné, Ombres et reflets dans l'art contemporain*, Hazan, Paris, 2001, p. 20.

qu'Alice traverse dans le conte de Lewis Coroll *Alice au pays de merveille.* Ils pénètrent dans un autre monde, plus mystérieux et inhabituel.

Le spectateur adapte son regard à la miniaturisation de l'espace, car la fenêtre fait focale sur un tout petit arbre vert, garni de trois pommes rouges. Le visage de la comédienne positionnée dans la fenêtre carrée à jardin, déjà ouverte renforce cette idée d'espace miniature. L'image est renforcée par un mot prononcé par l'interprète « un arbre ». Sa main s'étire vers les spectateurs, comme pour attraper une pomme imaginaire. Mais elle n'arrive pas à atteindre son but. Les petits pieds chaussés de leurs bottes rouges, apparaissent à leur tour à côté de l'arbre. Le changement d'échelle est immédiat. La figure créée par la main prend un caractère analogique, une puissance de figuration, d'image ressemblante. Car « la main qui se prend pour des pieds » effectuera un long voyage à l'intérieur et à l'extérieur du monde imaginaire qui se construit au fur et à mesure de l'avancement de l'histoire. Le personnage marque l'image de sa voix et confirme : « un arbre ». Puis il grimpe sur l'arbre et tente de cueillir une pomme. Par un geste précis de manipulation, la pomme en deux dimensions, passe en volume (en trois dimensions) dans la main du personnage, la voix de l'actrice ponctue de nouveau l'image « la pomme ». Une pomme dans la main le personnage indique tout en marchant dans la fenêtre à cour, une trajectoire carrée et disparaît au fond de la scène. La fenêtre vide (à jardin) se remplit d'un nouvel arbre qui pousse. L'image se réalise sur le principe de dépliage. Ainsi au vide répond le plein. Le passage du petit personnage botté crée l'espace. Cet arbre symbolisera plus tard au cours de la narration, la création de la terre.



Figure 33. Figure de l'arbre déplié spectacle *Aux commencements*, C° Zapoï 2011

Avec l'apparition de l'actrice, une nouvelle ouverture dessine un rectangle plus grand. Cet élément scénique est posé à l'avant scène, dans une fente invisible pour le public, (là où la lune est sortie tout à l'heure), et se maintient debout. Comme une nouvelle page qui s'ouvre dans un grand livre animé, l'enfant découvre : la pomme rouge, cette fois plus grande, à l'échelle de l'actrice. Les mains prennent délicatement la pomme. Un court poème, sur le principe des haïkus japonais est dit. L'actrice tente d'instaurer un moment intime avec son public. Elle s'approche vers eux et dans cette relation confiante, certains enfants ainsi que leurs parents se prêtent au jeu et essayent de deviner ce qui a à l'intérieur de la pomme.

Dans mes mains, une pomme. Dans la pomme, une graine.

Dans la graine, un arbre.

Et dans l'arbre ?

Une pomme.

Et dans la pomme ?

Dans la pomme, une main.

Une main qui se prenait pour des pieds !

Le texte se déclame comme une comptine. Les mots créent des images qui s'emboîtent les unes dans les autres. La simplicité du phrasé donne un rythme particulier à ce poème, un ordre des choses : une pomme, une graine, un arbre, et ainsi de suite. La vie en quelque sorte se structure devant le regard de l'enfant. Cette régularité et cette rythmicité sont recherchées par le tout-petit. La manière de décompter les mots est aussi une façon d'énumérer, de dénombrer les événements ou les éléments dans le temps et dans l'espace. Comme le précisent Marie Claire Brulay et Marie-France Painset dans leur ouvrage, *Au Bonheur des comptines*,

> « Le temps est ressenti d'écoulement et les chiffres qui découlent sont une métaphore. Ils sont une surface projective des âges de la vie, du temps qui passe, ils marquent le début et la fin, évoquent le fait de naître, de grandir, de vieillir, de mourir. Ils sont une dimension métaphysique à laquelle les plus petits sont déjà sensibles, ils aident à se poser des questions sur le mystère de la vie. Ils sont aussi une image de l'infini, donnent des outils pour conceptualiser ce que l'imagination a tant de mal à concevoir et permettent d'appréhender le temps et l'espace dans leur étendue et leur infinitude. »[296]

Ce même principe est utilisé dans la scène du bateau. Elle est conçue sur le modèle des jeux d'encastrement et d'empilement que les tout-petits affectionnent particulièrement. D'une grande boîte représentant un bateau, sorte d' « Arche de Noé », l'interprète sort un

[296] Marie-Claire Bruley, Maire-France Painset, *Au bonheur des comptines*, Didier jeunesse, Paris, 2007, p. 24.

par un des cubes de tailles différentes qui s'empilent. Sur chaque cube une image en papier découpée est représentée : un éléphant, une vache, un cochon, un chat (ce personnage n'est pas positionné sur la colonne d'empilement), le chat est posé en hauteur (à cour) sur la grande porte. Ce changement de rythme est volontaire, précise l'artiste. Il crée une image décalée, rompt avec le rythme installé. La figure du chat joue comme indice de la ville à venir.



Figure 34. Boîte bâteau, spectacle
Aux commencements, 2011



Figure 35. Les bottes,
spectacle ***Aux commencements*, 2011**

Cette figure, mais également, celles de la pomme et des bottes rouges permettent au jeune enfant d'inventorier, de recenser, de repérer et de dénombrer un élément puis un autre, puis encore un autre. L'enfant découvre que dans ce monde chaque chose a une place et l'enfant « puise là l'assurance que comme chaque chose identifiée est bien une, lui aussi est un, et si chacun est unique, c'est dans la mesure où tous les autres le sont. »[297] L'image que l'artiste propose pour terminer la séquence de la pomme est une image d'ouverture qui renforce la question de la miniaturisation. La pomme s'ouvre en deux et devient la métaphore d'une porte ouverte sur un monde nouveau. Comme note Gaston Bachelard dans son ouvrage *La poétique de l'espace*,

> (…) le minuscule, porte étroite s'il en est, ouvre un monde. Le détail d'une chose peut être le signe d'un monde nouveau, d'un monde qui comme tous

[297] Marie-Claire Bruley, Maire-France Painset, *Au bonheur des comptines*, Didier jeunesse, Paris, 2007, p.26.

> les mondes, contient les attributs de la grandeur. La miniature est un des gîtes de la grandeur. [298]

L'actrice fait sortir de la pomme les bottes rouges, des bottes qui nous rappellent la main, cette même main qui se prend pour des pieds. Nous retrouvons le moment initial du spectacle c'est-à-dire la main de l'actrice qui chausse les bottes et recrée de nouveau la figure des pieds. En effet, l'infiniment petit peut contenir le grand. D'une graine naîtra un arbre, d'un arbre, une pomme. Pour l'enfant il est intéressant de retrouver cette circularité du temps et les questions de ses origines : d'où je viens ? Comme le précise Bachelard,

> La pomme, le fruit n'est plus la valeur première. La véritable valeur dynamique, c'est le pépin. C'est le pépin qui paradoxalement fait la pomme. Il lui envoie ses sucs balsamiques, ses forces conservatrices. Le pépin ne naît pas seulement dans un tendre berceau, sous la protection de la masse de fruit. Il est producteur de chaleur vitale. [299]

Plus loin l'auteur note que cette chaleur vitale, condensée « ce chaud bien-être aimé des hommes, fait passer l'image du rang d'image qu'on voit au rang d'image qu'on vit. »[300] L'enfant peut projeter son imagination et retrouver des comparaisons entre lui en tant qu'être et le pépin de la pomme. Il peut réellement vivre l'image. D'ailleurs de la pomme sortent les bottes rouges, comme une nouvelle naissance de la figure.

---

[298] Gaston Bachelard (1957), *La poétique de l'espace*, Paris, PUF, 2008, p. 146.

[299] *Op. cit.*, p. 143.

[300] *Op. cit.*, p. 142.

Une étape dans le travail de la fraction va s'opérer dans la manipulation du dispositif scénique. La porte s'ouvre en deux, verticalement, en composant deux espaces rectangulaires et identiques qui représentent le ciel et la terre.



Figure 36. Le ciel et la terre, spectacle *Aux commencements* C° Zapoï 2011

Pour la représentation du ciel, l'artiste utilise un simple imprimé imitant le ciel bleu et les nuages et pour la terre, l'arbre déjà déplié dans la fenêtre à jardin indique la terre. Le processus de découpage et de fraction va continuer avec un fil rouge qui cette fois ci découpera l'espace horizontalement : en haut et en bas. Avec ce

découpage en croix, l'espace scénique devient le lieu où s'échafaude la figure humaine.

L'artiste s'inspire également du célèbre dessin de Léonard de Vinci *Ad quadratum* où la figure est inscrite à la fois dans un cercle et dans un carré. Elle porte ainsi son espace et le champ d'action en elle, mais c'est aussi l'espace qui la porte. C'est exactement ce que nous pouvons voir dans le dispositif scénique proposé pour le spectacle *Aux commencements* : l'espace se constitue comme une extension virtuelle de la figure humaine. Cette même figure qui se compose de manière parcellaire. Sur un fil rouge tendu entre les deux extrémités (entre le ciel et la terre), les pieds bottés vont pouvoir faire l'équilibriste. Le fil devient une ligne d'horizon, l'espace se précise pour les petits : l'horizontalité appelle la verticalité. Et l'homme est bien un être qui se tient debout. Les pieds tentent de parcourir cette distance significative. Soudain apparaît la tête qui rencontre les pieds. Ce moment scénique propose au tout-petit une expérience corporelle déjà vécue. Les tout-petits ne se perçoivent que très tardivement comme unité. Le processus de la mise en place du schéma corporel est long à s'accomplir, il faut plusieurs années à l'enfant pour pouvoir se représenter en image unitaire.

La figure dans le spectacle se crée par morcellement, mais ici chaque morceau représente une figure autonome. Les pieds tentent de jouer avec la tête (comme si la tête devenait un ballon), la tête par contre essaye de s'accrocher au corps. Les deux fragments corporels s'étirent comme pour proposer, selon Michel Serres, «l'expérience intropathique du corps explosé, des membres épars »[301].

[301] Michel Serres, « Distraction », in *Le corps en morceaux*, Réunion des musées nationaux, Paris, 1990, p. 36.

L'auteur précise plus loin, « (…) aussi fréquente qu'est rare le corps unifié, réuni, unitaire, harmonieux, aussi exceptionnel que le génie, dont le travail héroïque, justement, consiste à reprendre, à recoudre, à fusionner, à construire. »[302] Le travail de construction de la figure réalisé par l'interprète est appuyé par un court texte qui met en place une réflexion sur cette nouvelle figure recomposée :

Des bottes sur mes pieds,
Sur les pieds, des mollets,
Des mollets sur les jambes,
Sur les jambes, des épaules,
Sur les épaules, une Tête !
Oh, je vois, je sens, j'entends, je marche, je cours, je suis !

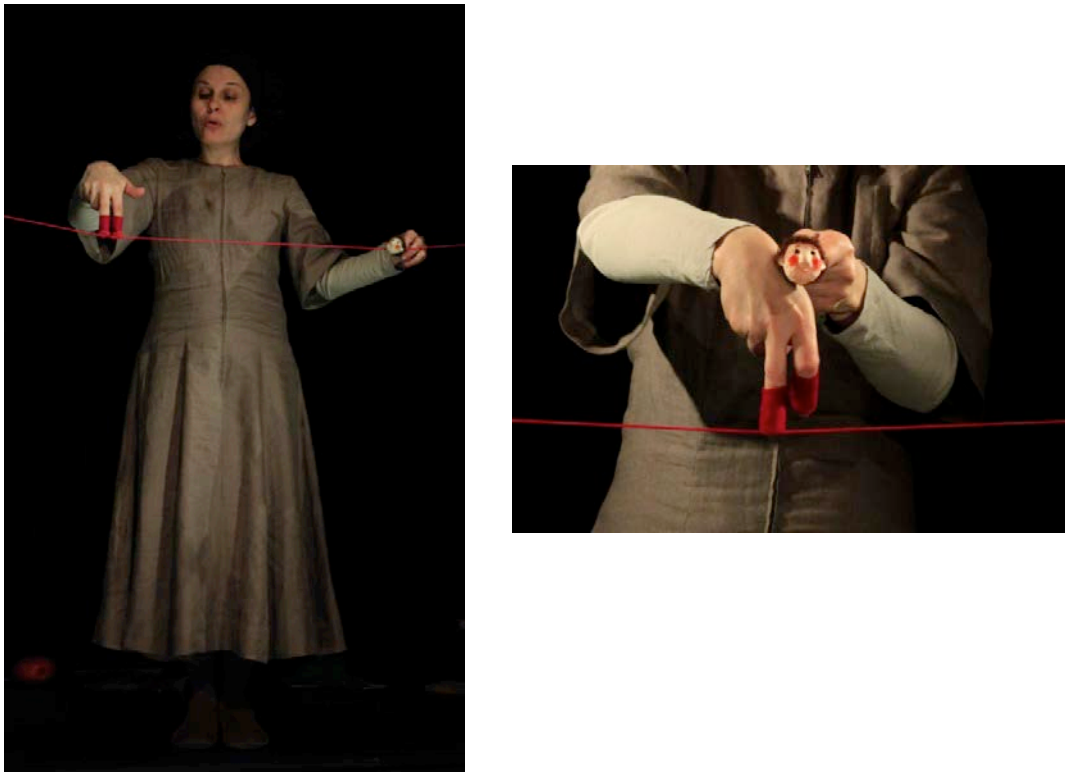


Figure 37. Composition du personnage pieds et tête, spectacle *Aux commencements*, C° Zapoï 2011

[302] *Ibid.*

À partir de ce moment, la tête ne se détachera plus des pieds,

ainsi l'être retrouve son unité, mais il sait également qu'il est double.

Ainsi, entièrement composé, le personnage va explorer l'espace. Un changement scénique s'opère pour préparer la séquence des abysses. Trois nuages plats découpent l'espace et cassent les lignes horizontales. Trois poissons sur tiges sont disposés à l'avant scène, côté jardin. Le personnage se retrouve au fond de la mer, de l'océan peut-être, il explore l'espace de son intériorité et nage librement comme un poisson. La lumière renforce cette idée de profondeur et d'immensité. La figure est toute petite face à l'univers qui l'entoure.

C'est un autre commencement dans l'existence de l'enfant, celui du développement de son monde imaginaire, l'enfant est invité à se détacher de l'image de sa mère, à œuvrer tout seul dans le monde à rêver. Cette scène se rattache au récit biblique, peut-être pouvons nous imaginer une scène du Déluge ? Une boîte carrée qui représente un bateau confirme cette supposition. L'artiste aime jouer avec des sens d'évocation multiple. Plusieurs degrés de lecture sont condensés dans chaque image, comme par exemple dans la séquence suivante.

De la boîte sortent des animaux (un éléphant, une vache, une grenouille etc.), le jeu d'empilement proposé par l'actrice, amuse les enfants, mais rappelle aux adultes, l'Arche de Noé. La tour que l'interprète construit sous le regard des petits, renvoie à la Tour de Babel, un peu étrange car constituée d'animaux. Mais les bruitages que l'artiste pratique (souvent en résonnance avec les enfants) créent une sorte de langage imaginaire. En haut sur cette colonne apparait une

paire de bottes rouges. Le personnage est très étonné, les enfants aussi, car il est lui déjà botté.

L'apparition de la deuxième figure, volontairement féminisée, provoque un étonnement généralisé. Elle chausse les bottes. Les deux personnages instaurent une complicité avec le public. Un autre espace se compose, là où le pommier est situé. Avec un élément triangulaire (qui représente un toit), l'arbre devient une maison. Dans la rencontre avec l'autre, l'existence de l'être trouve tout son sens.



Figure 38. La rencontre devant l'arbre, spectacle *Aux commencements*, C° Zapoï, 2011

La question de la multiplication est traitée avec beaucoup d'humour et toujours d'une manière indiciaire. Les bottes rouges deviennent l'indice des naissances multiples. Le fil rouge qui représente l'horizon, devient une corde à linge, et les petits habits accrochés des indices de cette multiplication. Les empreintes rouges également agissent comme indice de la multiplication de cette figure dans l'espace. L'espace continue également de fonctionner comme ouverture. Il ouvre de nouveaux espaces imaginaires où l'enfant peut laisser libre cours à sa rêverie. Des immeubles se forment avec le simple rajout d'un triangle rouge en guise de toit, des maisons se distinguent dans la tour érigée, le chat rejoint également son jeu d'emboîtement. Le petit pot du début est présent, il devient une cheminée sur un toit. De petites pommes rouges en papier découpé parsèment l'espace scénique. Le fil rouge relie l'espace des deux portes avec l'espace de l'arbre-maison. Dans une des fenêtres apparait l'actrice, une pomme rouge à la main, elle croque dedans. Puis elle descend de son estrade et rejoint le public. D'abord en restant de dos, comme si elle contemplait le monde qu'elle a construit, puis par un mouvement demi-circulaire l'actrice se retourne et salue les spectateurs. Elle fait entrer dans l'espace visible le musicien, comme au début du spectacle.

Le spectacle *Aux commencements* propose une figure, telle que Bachelard l'imagine, une figure de l'homme comme *l'être entr'ouvert* [303]. D'ailleurs ce même principe est inscrit dans le dispositif scénique : la porte, comme « cosmos de l'Entr'ouvert »[304]. Dans le spectacle, l'artiste propose une vision de l'être qui s'éveille petit à petit au monde qui l'entoure, un être prêt à devenir à son tour une empreinte sensible dans

[303] Voir à ce propos l'ouvrage de Gaston Bachelard, *La Poétique de l'espace*, PUF, Paris, 2008, pp.200-2001. Le mot est souligné par nos soins.

[304] Gaston Bachelard, *La Poétique de l'espace*, PUF, Paris, 2008, p.200.

ce monde. En laissant des traces visibles sur son chemin, l'enfant inscrit son existence durablement dans la communauté. Il est invité par l'artiste à travers le voyage imaginaire parcouru le temps de la représentation à se sentir grandir, libre de ses gestes et ses actes. Il n'est pas rare de voir à la fin d'une représentation, des enfants enlever leurs chaussures et les placer sur le chemin déjà constitué par les petits pas rouges. De cette manière l'enfant s'inscrit littéralement dans le dispositif et dans l'histoire, il marque par sa présence personnelle l'acte de s'ouvrir aux autres.

La porte marque également des seuils. Le spectacle est construit comme une succession de passages que le tout-petit traverse pendant les trois premières années de sa vie : s'assoir, puis se dresser, apprendre à marcher, à parler, à « symboliser » le monde qui l'entoure. Les multiples commencements se présentent comme des petits seuils à passer par l'enfant.

Dans le spectacle cette traversée est imaginaire, mais le regard du spectateur « enjambe » des seuils, déverrouille ses réticences, entre petit à petit dans l'univers imagé. Bachelard note d'une manière très poétique que « dans la porte est incarné un petit dieu de seuil», est-ce en dépassant ces nombreux seuils, que l'être se sent grandi, désiré, aimé ? Il précise plus loin, « qu'il y a deux 'êtres' dans la porte, que la porte réveille en nous deux directions de songes, qu'elle est deux fois symbolique. »[305]

Une des symboliques de la porte se condense dans la première image du spectacle, qui est une image de mort. La porte est fermée et dressée sur un socle rond. Elle rappelle inévitablement la stèle mortuaire, la tombe orthodoxe. Le temps n'existe pas encore, le temps

[305] Gaston Bachelard, *La Poétique de l'espace*, *op. cit*., p. 201.

est suspendu, concentré dans la porte. Dès la première manipulation dans ce dispositif la porte ramène au concept de l'expérience dont Michel Serres parle dans son ouvrage *Statues*, « Ainsi l'espace et le temps s'ouvrent par quelque porte qui bâille ou bée ce que la langue appelle du même mot : l'expérience. »[306] Car la notion du temps et de l'espace se fonde dans l'expérience que l'enfant va acquérir pendant la période des trois premières années, comme le précise l'auteur, « Le monde et la vie amènent à un seuil qui barre un ailleurs. (…) La porte s'ouvre, la bouche s'ouvre. Voici l'ouverture fondamentale de l'expérience. »[307]

Il est vrai que la question de la mort a longtemps hanté l'auteur du spectacle. Ce travail artistique a été profondément marqué par deux deuils successifs. L'idée de l'absence rendue présente par cette première image : une porte fermée donne à voir aussi la question du néant dans le récit de la création du monde. Elle peut représenter le chaos qui se structure dans cette idée de la porte. Mais cette image porte littéralement la vie. De là vont découler l'ensemble des images, des commencements, des naissances.

Les questions de la figure sont traitées d'une manière parcellaire. Le corps de l'interprète se décompose : la main devient des pieds. Cette figure prend une autonomie et évolue dans l'espace scénique qui lui est consacré. Elle continue à se décomposer, en créant des indices de la présence de cette figure : la tête, les bottes, les traces, la pomme etc. Elle se restructure une nouvelle fois en combinant pieds et tête : un petit personnage est né. Il est autonome, mais toujours relié à la main du marionnettiste. Ce qui permet à l'enfant de s'identifier à la figure et

[306] Michel Serres, Statues, Flammarion, 1989, p. 91.

[307] Michel Serres, *Statues*, Flammarion, 1989, p. 91.

de mettre une présence maternelle sur la main de l'actrice. Le corps de l'interprète est un corps dispositif qui permet de créer un nouveau lieu imaginaire. Dans le spectacle, l'enfant peut se percevoir comme un prolongement de sa mère ou de son père. Mais cet attachement qui reste affectif donne la possibilité au spectateur de garder une autonomie de la figure pendant la représentation. D'ailleurs tout cela se confirme pendant la séquence de l'apparition de la deuxième paire de bottines. Les enfants identifient clairement que ces bottes n'appartiennent pas au petit personnage. Dans le public nous entendons souvent des phrases comme « ne touches pas, ces bottes ne sont pas à toi », les enfants s'adressent directement à la figurine.

Le spectacle propose le principe de la déstructuration et de la recomposition figurale et spatiale. L'enfant peut vivre le spectacle comme une expérience oculaire et sensitive de la figure. La distraction comme phénomène artistique crée pour le petit des espaces qui lui permettent le temps de la représentation de comprendre ou tout simplement de vivre des moments qui parfois peuvent s'avérer angoissants : le morcellement, l'apparition, l'ouverture, etc.

CHAPITRE III

LES DOUBLES CORPORELS ET LES OMBRES, POSSIBLES AVATARS DE LA MARIONNETTE

Dans le livre XXXV de son *Histoire naturelle*, Pline l'Ancien raconte la légende de Dibutade et de sa fille qui conserva la silhouette de son bien aimé par la projection de son ombre sur un mur. L'ombre fut aussitôt dessinée puis moulée par son père qui exerce le métier de potier. En effet cette légende raconte l'origine de l'art :

> Les Egyptiens déclarent que [la peinture] a été inventée chez eux, six mille ans avant de passer en Grèce : vaine prétention, c'est bien évident. Quant aux Grecs, les uns disent que le principe en a été découvert à Sycione, les autres à Corinthe, et tous reconnaissent qu'il a consisté à tracer, grâce à des lignes, le contour d'une ombre humaine : ce fut donc là, selon eux, la première étape ; dans la seconde, on employa les couleurs une par une, d'où le nom de monochrome usité quand on eut trouvé un procédé plus complexe, et cette méthode est encore en usage aujourd'hui. (…) L'art finit par acquérir sa propre autonomie et découvrir la lumière et les ombres, le contraste étant réciproquement souligné par juxtaposition. [308]

Le texte de Pline l'Ancien place l'ombre à l'origine de l'art. Le dessin originel de la fille de Dibutade se fonde sur l'ombre projetée sur le mur, il en suit les contours, épouse les formes afin de garder au plus près la forme du modèle. Ainsi l'ombre vient en premier, le dessin suit. Dans son envie de retenir l'être aimé, la fille du potier inscrit dans le geste inaugural de l'ombre toute la puissance de ce désir. L'absence annoncée de cet être aimé devient « la condition de l'invention, sa circonstance, son kairos. » [309] L'ombre agit comme image de substitution, comme acte qui provoque l'éloignement et engendre une attente. Les ombres composent des images décalées dans le temps et dans l'espace par rapport aux objets et aux figures qui les produisent. Ces images « affaiblies », comme le précise Véronique Mauron,

[308] Pline l'Ancien, *Histoire Naturelle*, livre XXXV, 15, J.-M. Croisille, Paris, Les Belles Lettres, 1985, pp. 42-49.

[309] Véronique Mauron, *Le signe incarné, Ombres et reflets dans l'art contemporain*, Hazan, Paris, 1991, p. 52.

peuvent s'apparenter aux fantômes. Sans consistances, elles relèvent de l'apparence, de l'illusion, du fantasme et signalent : « à l'intérieur de l'image elle-même, une présence qui se donne sur le mode de la défection, - l'objet est visible, mais il s'écarte de sa visibilité simple et immédiate. »[310] Comme le précise Pline l'Ancien, l'ombre émane de la projection de la lumière. L'ombre apparaît lorsqu'une figure, un corps ou un objet se dressent devant une source lumineuse et font obstacle. L'ombre naît d'un rapport concret du visible et du tactile. De tout temps l'ombre a exercé un pouvoir de fascination sur les êtres humains. Comme l'image, elle renvoie à la mort et la mémoire collective perdure par son caractère subjuguant. Belting[311] précise qu'en tant qu'image naturelle du corps, l'ombre a toujours suscité et gouverné la production humaine des images. Cette apparition fugace et changeante que représente l'ombre est à la fois indice et négation du corps, dont elle dissout les substances et les contours établis, et en même temps le signe de sa présence certaine et de son absence. Mais l'histoire de l'ombre n'est pas l'histoire du néant. Elle est une des voies d'accès selon Victor Stoichita, à l'histoire de la représentation en Occident à travers les indications dans les mythes d'origine : le mythe platonicien de la caverne et le mythe plinien sur les origines de la peinture et de la sculpture. Malgré les contextes et les contenus différents des propos, les corrélations entre les textes justifient selon Victor Stoichita qu'on établisse des liens entre les deux mythes :

> (…) il s'agit de deux mythes d'origine (origine de l'art, chez Pline, de la connaissance chez Platon) ; ensuite, le mythe des commencements de la représentation artistique et celui des commencements de la représentation cognitive sont centrés sur le même motif, celui de la projection ; enfin, cette

[310] Véronique Mauron, *Le signe incarné, Ombres et reflets dans l'art contemporain*, Hazan, Paris, 1991, p. 16.

[311] *Op. cit.*, p. 248

> projection originaire est une tache négative – une ombre. L'art (le vrai) ainsi que la connaissance (la vraie) consistent dans son dépassement. »[312]

La question des origines de la peinture est incertaine, mais si nous nous interrogeons sur les écrits de Pline l'Ancien, nous verrons qu'elle naquit, pour la première fois en circonscrivant l'ombre d'un homme par des lignes :

> (…) Les Egyptiens affirment que cet art fut inventé chez eux, six mille ans avant de passer en Grèce ; c'est là manifestement une vaine prétention. Parmi les Grecs les uns disent qu'il fut découvert à Sicyone, les autres à Corinthe, mais tous affirment qu'on commença par cerner d'un trait le contour de l'ombre humaine. Ce fut la première méthode ; la seconde, employant des couleurs isolées, fut dite *monochrome* : par la suite, on y apporta des perfectionnements, mais elle dure encore aujourd'hui. (…) Et voilà assez, et trop peut-être, sur la peinture : passons à la plastique. Le premier ouvrage en ce genre fut fait en argile par Dibutade de Sicyone, potier de Corinthe, à l'occasion d'une idée de sa fille, éprise d'un jeune homme qui allait quitter la ville : celle-ci arrêta par les lignes les contours du profil de son amant sur le mur à la lumière d'une chandelle. Son père plaqua ensuite de l'argile sur le dessin, auquel il donna du relief, et fit durcir au feu cette argile avec les pièces de la poterie. Ce premier type de la plastique fut, dit-on conservé à Corinthe, dans le temple des Nymphes…[313]

La peinture apparaît en effet sous le signe de la dialectique absence/présence. À l'absence du corps répond la présence de sa projection. Le théâtre d'ombres, comme le théâtre de marionnettes, possédait à l'époque un caractère magique et religieux. Selon une légende, le théâtre d'ombre « aurait pour origine un désir de récupérer dans le présent des vivants une personne défunte »[314], mais cette

---

[312] *Op. cit*., p.8

[313] Pline l'Ancien, *Histoire Naturelle, XXXV, fragment 15 à 43*, dans la version française donnée par A. Reinach, *Textes grecs et latins relatifs à l'histoire de la Peinture Ancienne,* Recueil Milliet,1921, Paris, 1985.

[314] *op. cit.* p. 287.

manifestation fantomatique se ferait sans danger puisque « le théâtre d'ombres délimite l'espace du spectre et rend impossible sa fuite et sa dilution à travers l'atmosphère »[315]. Xavier Fàragas, de l'institut de Théâtre de Barcelone souligne que « l'ombre nous engage à traverser le territoire des prémonitions, du flou insaisissable qui donna naissance à la terreur de l'homme primitif devant cette présence apparemment vivante, mais sans corps. (…) le binôme ombre - mort est toujours actif au fond de nos associations mentales. »[316]

Le théâtre d'ombre participe à la résurrection des morts le temps d'une représentation. Il incarne au regard du spectateur des êtres invisibles, tout en délimitant l'espace et le temps. Nous connaissons le phénomène de reflet de notre propre ombre. Le corps est dédoublé sous l'effet de la lumière en projetant une figure sur le sol. En tant qu'extension du corps, l'ombre suscite chez l'homme l'étonnement de celui qui se sent poursuivi. L'idée de l'âme est étroitement reliée à celle de l'ombre : « (...) la forme la plus ancienne sous laquelle les égyptiens s'imaginaient l'âme *(Ka)* était l'ombre. »[317] Cette ombre claire est souvent imaginée comme une projection colorée et aérienne de l'homme qui la retrace trait par trait, tandis que « l'ombre noire *(khaïbit)* , quant à elle, après avoir été aussi considérée aux temps les plus anciens comme étant l'âme même de l'homme, fut ensuite considérée comme son double. »[318] L'ombre comme le rappelle Edgar Morin dans *L'Homme et la Mort* est bien une « des manifestations permanentes du double... ».[319] Notre première empreinte au sol est une ombre noire, agissant comme figure de prolongement, une forme

[315] Ibid.

[316] Stathis Damianakos, avec la collaboration de Christine Hemmet, Théâtre d'ombres. Tradition et Modernité, Harmattan, Paris, 1986, réédition 2006, p. 286.

[317] Stoichita Victor I., Brève histoire de l'ombre, Genève, Droz, 2000, p. 19.

[318] Op. cit. p. 19.

[319] Morin Edgar, *l'Homme et la Mort*, Seuil, coll. Point, 1970.

distordue, une figure de replacement. L'ombre signe le noir, les ténèbres, mais elle s'incarne dans la lumière à travers un corps ou un objet. La trace que notre corps réel pose sur terre est une empreinte noire et difforme qui nous précède, elle avance, impossible d'attraper. Son opacité est signe de notre existence terrestre, de notre inscription temporelle, son ambivalence marque sa double inscription celle de la permanence et de la disparition. Cette première image corporelle place notre regard loin de l'horizon et évoque la séparation de la chair et de l'esprit, provoquant ainsi le spectre de la mort.

Paraphrasant les « songeries élémentaires » de Bachelard, évoquant les *Peintures noires* de Goya, nous pouvons supposer du Noir qu'il est la matière même de la rêverie, sa chair et sa substance. Si le noir de la nuit est une voix sans échos, une densité privée de mouvement, l'ombre par contre s'inscrit inéluctablement sur fond de clarté.

Dans les contes de Hans Christian Andersen et plus particulièrement celui de *L'Ombre*[320] l'auteur relate l'histoire d'un jeune homme savant qui un jour perd son ombre. Elle part explorer un soir la maison d'en face et ne revient plus. Une nouvelle ombre pousse au savant. Après plusieurs années, le savant reçoit la visite d'un homme distingué qui s'avère être son ombre. Complexe, cette histoire se termine par un jeu sur un double registre, surnaturel et pragmatique, aux confins de l'absurde. Il est important de signaler que Hans Christian Andersen investit le personnage de l'ombre d'une vraie autonomie. Cette personnification nous pouvons la relever à plusieurs reprises dans le conte : « son ombre se rétrécit elle aussi, (...) elle souffrait aussi du soleil. Ils ne se ranimaient l'un l'autre que le soir,

[320] Hans Christian Andersen, *Œuvres 1*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade », 1992.

lorsque le soleil s'était couché ».[321] Une autre histoire résonne, celle de Schlemihl[322], un pauvre garçon à la recherche d'un emploi arrive par hasard dans une société de millionnaires, où il sera méprisé par sa pauvreté. Se présente à lui alors un homme étrange, vêtu de gris. Il propose à Schlemihl un troc que ce dernier accepte. Schlemihl cède son ombre contre une bourse magique qui reste toujours pleine d'or. Le voici immensément riche, mais aussi envahi par une tristesse, car privé de son ombre il effraie, il épouvante. L'homme en gris se présente à nouveau et propose un second échange : il lui rendra l'ombre, lui laissant la bourse magique, mais en contrepartie Schlemihl devra lui abandonner son âme après la mort. Mais Schlemihl résiste, il jette la bourse, ainsi il vivra, mais sans avoir retrouvé son ombre.

Ce que l'histoire de Schlemihl et particulièrement l'épisode de l'échange suggère est que

> l'ombre est exemple même du signe amovible. Elle est rigoureusement contemporaine de l'objet qu'elle double, simultanée, indétachable. Pour proposer (et pour conclure un tel troc), souligne Victor Stoichita, il faut accepter qu'elle soit 'troquable' et qu'elle ait une valeur d'échange. Il faut accepter donc sa réification. (...) Le travail auquel l'ombre a été soumise est double : d'une part elle est réifiée (l'homme en gris la prend de l'herbe où elle gît, la plie et l'introduit dans sa poche) et, d'autre art, elle est investie d'une valeur qui sort de l'ordre du calculable, d'une valeur infinie qui se concrétise dans la bourse inépuisable. [323]

Elle est une des premières images de notre corps et elle est investie « d'une valeur inestimable de substitut de l'âme ».[324] Perdre sa consistance, sa personnalité, l'ombre prend chair et creuse le sentiment

[321] *Ibid.*

[322] Nous pensons à L'étrange histoire de Peter Schlemihl de Chamisso, von Adelbert,

[323] Stoichita Victor I., *Brève histoire de l'ombre*, *op. cit*., pp. 182-183.

[324] *Op. cit,* p. 183.

de l'écart qui existe entre le moi et l'autre. Vendre et par conséquent perdre ainsi son ombre serait-il perdre son identité, devenir « personne » alors qu'on était quelqu'un, passer de l'être au néant, de l'existence à l'inexistence. Repenser l'histoire de l'homme sans l'ombre, c'est laisser libre cours aux fantasmes, « c'est donner corps aux simulacres ».[325]

À travers des récits comme ceux de Hans Christian Andersen et de Chamisso, l'interrogation sur la notion du vivant est clairement posée. Mais le plus étonnant est que dans les deux propositions nous retrouvons une mise en abîme du dispositif théâtral à travers la figure du savant dans *l'Ombre* et celle de Schlemihl dans l'histoire de Chamissso.

Dans le conte d'Andersen, l'ensemble de l'histoire est donné par « une figure-relais du savant/écrivain »[326] qui va mettre en scène sa propre ombre en l'introduisant comme personnage principal de l'action, et en se positionnant lui-même comme spectateur : « Un soir, le savant était sur le balcon ; dans sa chambre, derrière lui brillait une lumière »[327] (c'est la dispositif basique du théâtre d'ombre), « et par la suite, il voyait son Ombre sur le mur de la maison d'en face »[328] (le savant est dans la position du spectateur et le mur de la maison d'en face est l'écran de projection). Une fois le dispositif scénique mis en place le savant peut donner des indications à son Ombre, qui prend la fonction de personnage. Quant au récit de Chamisso et son *étrange histoire de Schlemihl*, dans une illustration proposée par Menzel et datant de 1839, le héros/narrateur est positionné dans une caverne, sur

[325] *Ibid*. p. 199.

[326] Laurence Schifano, (dir.), *La vie filmique des marionnette*s, Paris, Presses Universitaires de Paris X, 2008, p. 163.

[327] Hans Christian Andersen, *Œuvres 1*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade », 1992.

[328] *Ibid*.

un fond noir, et il écrit ou il lit sa propre histoire. Menzel transforme la grotte en un dispositif de visualisation renversé. Le narrateur devient spectateur de son propre récit.



Figure 39. Adolf Menzel, Peter Schlemihl dans sagrotte en Thebaïde, gravure pour Adelbert von Chamisso, La Merveilleuse Histoire de Peter Schlemihl, Nuremberg, 1839, Fribourg, Seminaire d'Histoire de l'Art.

En effet, Schlemihl, n'a pas cessé de chercher, tout au long du récit en se racontant lui-même. Ce renversement allégorique est le principe même du dispositif du théâtre d'ombre et rappelle étrangement le mythe de la caverne de Platon. L'ombre renvoie à sa réification à travers la projection. Faire ainsi de l'ombre « une chose », en lui attribuant une matérialité, une chair, permet comme l'a si poétiquement annoncé Boltanski de la mettre dans sa poche et de la sortir quand nous en avons envie :

> Un jour, je fis une exposition au Centre Georges Pompidou, avec des photographies géantes. L'exposition devait aller plus tard à Bonn et à

Zurich, et il fût extrêmement difficile et peu pratique de transporter de lourds cadres. J'avais envie de travailler avec des choses plus légères que je pouvais mettre dans ma poche. Je me suis rendu compte que j'en pouvais obtenir une grande ombre seulement par la projection d'une minuscule marionnette. Je pouvais enfin voyager avec peu de bagages et travailler avec des images immatérielles. Puis, il y a aussi la grotte de Platon, mais ça je l'ai appris seulement après coup, je le reconnais. [329]



Figure 40. Christian Boltanski, *Les Ombres*, 1986

En dépassant le dualisme qui oppose le corps et l'image comme l'original et la copie, la substance et le simulacre, les formes artistiques contemporaines nous aident à reformuler une expérience critique de l'incarnation, et les conditions sous lesquelles impliquer le corps et l'image dans des conversions des figures. Ainsi ces figures du double jouent sur le paradoxe de l'antinomie du visible-invisible, elles deviennent des « signes incarnés capables de produire une présence. »[330]

[329] Victor I. Stoïchita, *Brève histoire de l'ombre*, Genève, Droz, 2000, p. 219.

[330] Véronique Mauron, *Le signe incarné, Ombres et reflets dans l'art contemporain*, Hazan, Paris, p. 25.

Lele Luzzati[331] collaborateur du Theatro Gioco Vita[332], souligne à propos des ombres dans le spectacle Baron Münchausen, réalisé en 1978 par le théâtre Gioco Vita, « celles-ci ne sont pas des ombres, mais des figures vues en transparence ».[333] Il met l'accent sur l'essence lumineuse des corps dans le théâtre d'ombre. Ces effigies éthérées, ces figures transparentes deviennent comme le précise Christina Grazzioli : « le principe révélateur de l'intime consubstantialité entre corps, matière/lumière, esprit. »[334]

L'ombre prend chair et creuse le sentiment de l'écart qui existe entre le « moi » et « l'autre ». Repenser ainsi l'histoire de l'homme sans ombre, c'est laisser libre cours aux déroulements des images, des fantasmes, c'est « donner corps aux simulacres »[335]. A travers l'émancipation de l'ombre dans le spectacle *Dracula,* une question fondamentale émerge : qu'est-ce qui fait le vivant ? Ce qui différencie cette question de toutes les autres similaires posées, c'est qu'« elle ouvre la voie à une anthropologie consciente du caractère de représentation de toute détermination. On ne s'étonnera donc pas,

[331] Emanuele Louzzati, dit Lele est né à Gênes le 3 juin 1921. Il a exercé l'activité de peintre de décors et de costumier en proposant de nouvelles formes de théâtralité, à partir de l'espace, de la couleur et des matériaux. En 1978 il collabore avec le Théâtre Gioco Vita. Il réalise de nombreux spectacles au sein de cette compagnie : le *Baron de Münchausen* (1978), *Gilgamesh* (1982), *Odyssée* (1983), *la Boîte à joujoux* (1988) etc.

[332] Le théâtre Gioco Vita, né en 1971 a été un des premiers groupes d'animation théâtrale en Italie. Vers la moitié des années soixante-dix, les artistes de la compagnie orientent son travail vers le théâtre d'ombre. En 1988, Gioco Vita est reconnu comme organisme de production et de promotion du Théâtre pour les enfants et les jeunes. Il est dirigé actuellement par Diego Maj

[333] Citation dans le catalogue de l'exposition « Un monde de figures d'ombres, Hommage à Lele Luzzati », réalisée pendant le 11 ème Festival Mondial des Théâtre de Marionnette de Charleville-Mézières, Hôtel de Ville (18 septembre-28 septembre 1997).

[334] Christina Grazzioli, « Acteurs de lumière : image, marionnette et projection cinématographique », in *Puck, Les marionnettes au cinéma, n° 15*, IIM et l'Entretemps, Charleville-Mézières/Montpellier, 2008, p.12.

[335] Victor I. Stoichita, *Brève histoire de l'ombre*, Genève, Droz, 2000, p.199.

précise Stoichita, qu'on réponde dorénavant à la grande question concernant l'homme sur la base de ses images, de ses représentations, de ses doubles. »[336]

Revenons vers une des illustrations dans L'étrange histoire de Schlemihl de Chamisso : une illustration proposée par Menzel et datant de 1839, le héros/narrateur est positionné dans une caverne, sur un fond noir, il écrit ou transforme cette grotte en un dispositif de visualisation renversée. Le narrateur devient spectateur de son propre récit. En effet, Schlemihl, n'as pas cessé de se chercher, tout au long du récit en se racontant lui-même, note Stoïchita.

Le personnage de Renfield dans le spectacle *Dracula*, à l'image de Schlemihl, ne cesse de se chercher lui aussi. La dernière image du spectacle est étrangement similaire de la vignette de Menzel. Renfield est assis sur scène, derrière lui sur fond blanc apparaissent deux ombres. Regard plongé dans celui du spectateur, le personnage de Renfield est apaisé. Les deux ombres rentrent littéralement dans son corps. Ce renversement allégorique est le principe même du dispositif du théâtre d'ombre et rappelle étrangement le mythe de la caverne de Platon.

L'image suggère celle du film de Murnau *Nosferatu* (1922),

> La célèbre silhouette qui s'apprête à emprunter les escaliers est-elle le vampire lui-même ou bien son ombre ? La réponse est donnée aux spectateurs à la fin du film, au moment où le premier rayon de soleil sur Brême désintègre Nosferatu, et surtout, précise Stoichita, lorsque la lumière électrique inonde la salle de projection et que l'écran redevient blanc. [337]

[336] *Ibid.*

[337] *Op. cit.*, pp.161-162.

L'ombre donc renvoie à sa réification à travers la projection, faire ainsi de l'ombre « une chose », en lui attribuant une matérialité, une chair, permet comme l'a si poétiquement annoncé Boltanski de la mettre dans sa poche et de la sortir quand on veut.

La chair retrouve l'ombre, mais le mystère demeure : est-ce l'ombre du début, celle de Renfield qui intègre son corps ou bien est-ce l'ombre de Jonathan Harker ?

Nous pouvons supposer que tout le mystère de la figure humaine se densifie au moment où le rideau se lève et la salle s'obscurcit. Kazimir Malévitch avait imaginé son Carré noir comme un rideau de théâtre. Il couvre la représentation ou bien la rend possible en se levant. Pour cela le rideau, comme l'écran est une image de l'entre-deux, « une image indéterminée », « une terrible puissance »[338] selon Stoichita. D'ailleurs il note que le rideau cache « toutes les images de l'univers qui attendent d'être développées. »[339]

Mais ce même tableau fut accroché à l'exposition « 0.10 » dans un coin de la salle, à la manière des icônes orthodoxes. Puis l'œuvre orna son lit de mort. Dans le Carré noir deux espaces s'entrechoquent : le carré noir et le fond blanc qui le délimite. Ce fond représente, comme dans l'icône, l'infini de l'espace. La figure humaine tel un motif à géométrie variable s'inscrit dans l'espace de tous les possibles, devenue ainsi, « l'embryon de toutes les possibilités qui génèrent dans son développement des forces terribles (…) »[340] Victor Stoichita pose la question du sens et de son dépassement à travers le tableau de Malévitch :

[338] *Op. cit.*, p. 205.

[339] *Ibid.*

[340] *Ibid.*

Est-ce que le Carré noir est une figure qui dérive de la forme du tableau, des limites de la toile, de leur mise à nu ? Ou bien est-il un à priori qui a trop peu à voir avec la forme de son support La démultiplication, le dédoublement, la réplique, la répétition de ce motif effacent progressivement ses contours, faisant unir la forme de son support ? Est-ce l'objet symbolique nommé « tableau » qui produit, à partir de son intérieur, le 'carré noir' ? Ou bien ce reste de figuration (un 'carré noir') vient-il de l'extérieur pour se coller sur la toile blanche, dans un effort de figuration ultime et désespéré ? [341]

Le Carré noir donne à voir « l'image des possibilités infinies de la représentation. »[342]

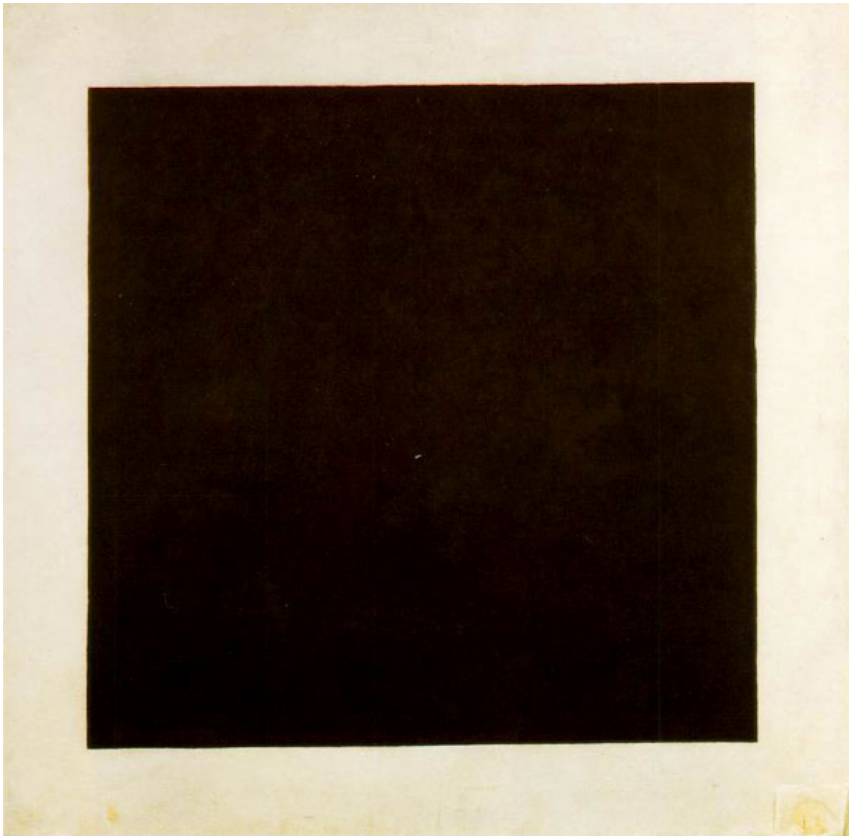


Figure 41. Kazimir Malévitch, *Carré noir*, 1915, huile sur toile, 79x79 cm, Moscou, Galerie Tretiakov.

[341] Victor I. Stoichita, *Brève histoire de l'ombre*, Genève, Droz, 2000, p. 202.

[342] *Op. cit.*,p.205.

III. 1. Le vacillement des corps dans le spectacle *Dracula* de la compagnie Zapoï

Ces réflexions sur l'ombre ont nourri en partie le projet initié en 2008, par le metteur en scène de la compagnie Zapoï, Denis Bonnetier dans l'approche de l'œuvre de Bram Stoker « Dracula ». Le choix s'inscrivant dans la continuité de la recherche sur l'interaction entre le théâtre de marionnette et les technologies numériques de l'image et du son.

Le choix esthétique se portera sur le théâtre d'ombre, une technique qui explore l'espace et le temps en jouant avec des notions cinétiques et graphiques. Une méthodologie particulière émerge dès les prémices de la création du spectacle *Dracula*. Née en partie de la rencontre avec l'auteur de bandes dessinées Hippolyte[343], cette

[343] Hippolyte, de son vrai nom Franck Meynet, est né en 1976. Une enfance dans les Alpes passée entre le ski et la table à dessin à recopier de vieux comics américains, conduit Hippolyte à l'Ecole Emile Cohl de Lyon, spécialisée dans l'illustration et le dessin animée. Il y découvre avec surprise, sous la houlette de professeurs passionnés tel Yves Got, Lax ou Nicollet, que l'on peut vivre de sa passion. S'ensuit une expérience improbable dans une start-up du net qu'il quitte pour reprendre les rennes de son destin. Il illustre pour des magazines tel *Le Monde, Le Nouvel Observateur, Le Nouvel Hebdo, Epok*, puis l'édition Alain Beaulet, Nathan, Glénat…, avec des gens qui lui feront une confiance sur des univers graphique fort et atypiques. En 2003 il réalise en bande dessinée une adaptation de *Dracula* de Bram Stoker (Glénat), travail pour lequel il reçoit le prix du meilleur album de l'année au salon de livre de Bruxelles en 2004. Graphiste hors paire et expérimentateur inlassable, il passe avec aisance de la carte à gratter à l'aquarelle. Il se lance dans la mise en image du *Maître de Ballantraë*, chef d'œuvre réputé inadaptable de Stevenson. Son travail truffé de clins d'œil aux grands illustrateurs Howard Pyle ou N. C. Wyeth, témoigne d'une maturité artistique. Ses influences comme ses envies sont nombreuses et diverses, de l'expressionnisme allemand à Gustave Doré, en passant par le jazz ou l'univers d'artiste comme Polanski. Toujours en quête de nouvelles expériences graphique il poursuit son travail d'auteur de BD et d'illustrateur, travaillant sur des projets où il peut laisser libre cours à son imagination débridée. Il est également réalisateur de courts métrages et passionné de photographie. Aujourd'hui, Hippolyte vit et crée à La Réunion.

méthode de travail met en œuvre l'alliance entre l'univers graphique et narratif d'Hippolyte et une narration utilisant des moyens spécifiques de théâtre d'ombre et l'image animée en général, les mouvements visuels du roman de Bram Stoker « Dracula » en particulier. Le metteur en scène a choisi de dépasser la simple adaptation scénique d'un roman et la retranscription de la bande dessinée originale d'Hippolyte. Le procédé de recherche est né de cette confrontation entre deux personnalités. Le metteur en scène souligne avoir été séduit par l'univers fantastique de l'œuvre de Bram Stoker « Dracula » et plus particulièrement par la figure du mort-vivant : le vampire. Né en 1972, Denis Bonnetier, fait partie de la génération Goldorak, Albator, Capitaine Flame et Téléchat, des séries télévisées des années 1970-1980 qui ont marqué l'enfance d'un bon nombre de créateurs contemporains. Outre cette focalisation sur la figure du vampire et des zombies, l'envie de traiter les mouvements visuels, très présents dans le roman de Stoker « Dracula » provoque l'ensemble de l'écriture dramaturgique du spectacle. Il faut souligner que la structure romanesque proposée par Bram Stoker prend la forme d'une correspondance, d'exposition de journaux intimes, voire d'articles de presse. Une narration assez linéaire dans le déroulement temporal, mais qui frappe par la succession de tableaux et des ambiances particulières. Ces tableaux sous-jacents provoquent l'imaginaire visuel des deux auteurs. En 2003, Hippolyte adapte le roman « Dracula » en bande dessinée[344].

[344] *Dracula* d'Hippolyte d'après l'œuvre de Bram Stoker est éditée chez Glénat « Carrément BD » en 2003. La bande dessinée existe en deux volumes.



Figure 42. *Dracula* d'Hippolyte d'après l'œuvre de Bram Stoker



Figure 43. *Dracula* d'Hippolyte d'après l'œuvre de Bram Stoker

L'œuvre d'Hippolyte n'expose pas une simple illustration du roman. Respectueux du roman, le trait graphique d'Hippolyte révèle une figuration narrative contemporaine. L'art recourt à cette technique de « carte à gratter »[345], un procédé de révélation par la lumière. Pour donner du volume aux personnages, l'auteur travaille en creusant, ainsi la profondeur s'instaure, et les personnages semblent surgir des ténèbres. Hippolyte propose également une ambiguïté sur le cadre, dans un art qui a en fait une doctrine. Le fond noir de la page, ainsi que le bord de cadre font partie intégrante des personnages allant ainsi jusqu'à l'effacement du cadrage. Ce travail de déconstruction de cadre trouve également sa résonance dans la technique du théâtre d'ombres, utilisée par le metteur en scène Denis Bonnetier. Dans les deux cas, cette révélation des personnages et des univers par la lumière marque un terrain commun d'exploration entre les deux créateurs. En avril 2008, Denis Bonnetier organise une première rencontre avec Hippolyte à Amiens.

Suite aux entretiens, de nombreuses questions émergent : comment tout en jouant avec les codes de la BD tels que le procédé de la case, ouvrir le théâtre d'ombre vers des pistes inattendues ? La nécessité du texte dit, mais également les séquences textuelles projetées dans un spectacle visuel ? Comment explorer le cadrage photographique et cinétique avec les techniques telles que le zoom, le gros plan, le travelling, etc. ?

Dans l'utilisation de l'image et plus particulièrement de l'image projetée dans les spectacles de la compagnie Zapoï l'évolution est perceptible. Il y a une recherche évidente dans l'objet projeté et le support de la projection. Les formes et les matières d'écrans sont en

[345] La technique carte à gratter utilisée en dessin consiste par un procédé de grattage à faire révéler des personnages par la lumière.

constante mutation. Dans cette dernière création l'utilisation du corps réel du comédien et son reflet écranique marquent une étape importante dans la recherche sur les présences des doubles virtuels et l'absence du corps du marionnettiste interprète. L'incrustation, la poétique de mouvement, le rythme scénique et le travail sur le cadre sont ici un point dramaturgique évident.

Ce chapitre, examinera dans une approche comparative le traitement graphique de la bande dessinée et le procédé utilisé par la compagnie Zapoï dans la réinvention scénique du roman « Dracula » de Bram Stoker. Nous nous appuierons sur le processus de création, les témoignages des artistes, les supports visuels, ainsi que les lectures propices à cette réflexion.

Comme pour les précédentes créations de la compagnie Zapoï, le metteur en scène s'entoure d'une équipe importante pendant la période de création. La pratique de théâtre de marionnette privilégie un travail plutôt individualiste, où le marionnettiste est lui même inventeur de son propre récit, il est également constructeur des figures animées et en conséquence il les anime. Dans le cadre de la compagnie Zapoï, l'échange entre les artistes (marionnettistes, comédiens, musiciens, auteurs de BD, vidéastes, infographistes etc.) et la confrontation entre leurs idées est privilégiés.

Le metteur en scène a fait appel pour le spectacle *Dracula* à Nicolas Cornille, un des comédiens avec lequel il travaille depuis la création de la compagnie. La recherche sonore et la composition musicale ont été réalisées par Usmar. Cette longue collaboration entre les artistes a permis une certaine complicité, une confiance que nous avons pu constater tout au long de l'élaboration de l'œuvre.

La première étape de travail de recherche a consisté en l'extraction des moments visuels du roman de Stoker. Pour Denis Bonnetier : « Il s'agit d'une sorte d'adaptation du roman de Bram Stoker en prenant appui sur les grands mouvements visuels qui le composent. Le spectateur se trouvera face à une symphonie visuelle, une succession de tableaux où le fil de l'histoire se construit peu à peu. »[346]

Un seul comédien portera l'articulation de l'ensemble. Ambivalent, il est à la fois Jonathan Harker et le comte Dracula, et à la fois donneur et preneur de vie. Tantôt il tient le fil de l'histoire, tantôt il se fait manipuler par les autres protagonistes. Il est seul dans les ténèbres, la lumière surgit et les souvenirs s'incarnent en images, prennent figures dans l'ombre et la lumière, se fixent sur l'écran, les souvenirs respirent avec le rythme de la parole, le souffle s'ouvre à la musique et ils créent un espace possible, symbolique, où le héros nous livre le tragique de sa vie. Les autres personnages qui l'accompagnent dans cette aventure ne sont que des fantômes, des ombres, des pantins articulés qui prennent vie grâce « à la force de sa conviction » et animés par des manipulateurs invisibles au regard du public. La seule voix donnée sera celle du comédien qui interprète l'ensemble de la galerie des personnages, car ils naissent de son esprit. Dans les moments où la parole se fait tension, des systèmes de captations numériques mis en place permettent d'acquérir de nouvelles dimensions. De bribes de texte du roman composent au mieux les vagues visuelles, construisent une articulation du cheminement du spectacle et créent une dynamique visuelle, tout en permettant au protagoniste d'exprimer l'extraordinaire combat intérieur auquel il se livre.

[346] Citation extraite des notes de mise en scène du 8 novembre 2007 de Denis Bonnetier, metteur en scène de la compagnie Zapoï.

Le récit, construit sous forme de journal intime est riche de longs passages narratifs et très détaillés qui finissent par structurer des tableaux. Partis de ce constat, les deux auteurs ont pu situer une dizaine de moments visuellement forts et traitables par le médium choisi à savoir le théâtre d'ombre. Le metteur en scène les a situés par chronologie narrative, mais également par évolution dramatique, car au fur et à mesure le rythme du drame s'accélère :

- Introduction / Prologue
- La chevauchée en carrosse
- Le Château
- La vente de Carfax
- L'errance dans un château désert
- Le sommeil dans la chambre des trois femmes vampires
- Le voyage en bateau du comte Dracula
- L'approche de Mina
- La morsure
- La chasse au vampire
- La mort de Dracula

L'idée de composer un story-board [347] qui expose le déroulé de la narration visuelle a permis aux deux artistes un langage commun. C'est une manière peu habituelle pour une entrée en matière. Un script a également servi de base pour l'élaboration du texte dramatique final. Cette collaboration artistique a suscité de multiples interrogations tout au long du processus de création. L'idée d'une telle association peut paraître tout à fait habituelle car la bande dessinée comme le théâtre de

[347] Le *story-board* est utilisé au cinéma et regroupe les scènes clés d'un film. Elles sont préparées et découpées en cadres dessinés et servent de liaison entre le script et la prise de vue. En pratique le story-board suggère également des angles de caméra et donne une idée globale des décors et de l'éclairage.

marionnette allie mots et images dans le but de raconter une histoire ou de dramatiser une idée. Au-delà de toutes les conventions qui ont pu être établies, en France ou dans les autres pays, le théâtre de marionnette reste, de manière générale, une représentation du vivant destinée à des spectateurs. La bande dessinée fait partie de l'art séquentiel et utilise pour communiquer un langage qui repose sur l'expérience visuelle commune au créateur et à son public. Mais dans l'acte même de perception de l'œuvre nous pouvons trouver beaucoup de similitudes entre un lecteur de bandes dessinées et un spectateur au théâtre de marionnette.

Le lecteur de bandes dessinées possède une compréhension aisée de l'interaction entre texte et image. Il ne décrypte pas seulement du texte, mais associe d'une manière insolite texte et image. Dans ce sens plus large, le lecteur d'une bande dessinée est en situation de perception active. Il développe un regard schizoïde, comme le spectateur dans une représentation de théâtre de marionnette. Il participe comme lui au décodage de symboles, il intègre des informations et interprète. La lecture de la bande dessinée est autant un acte de perception esthétique que de recherche intellectuelle, mais reste une expérience solitaire contrairement au théâtre qui suppose une réception collective.

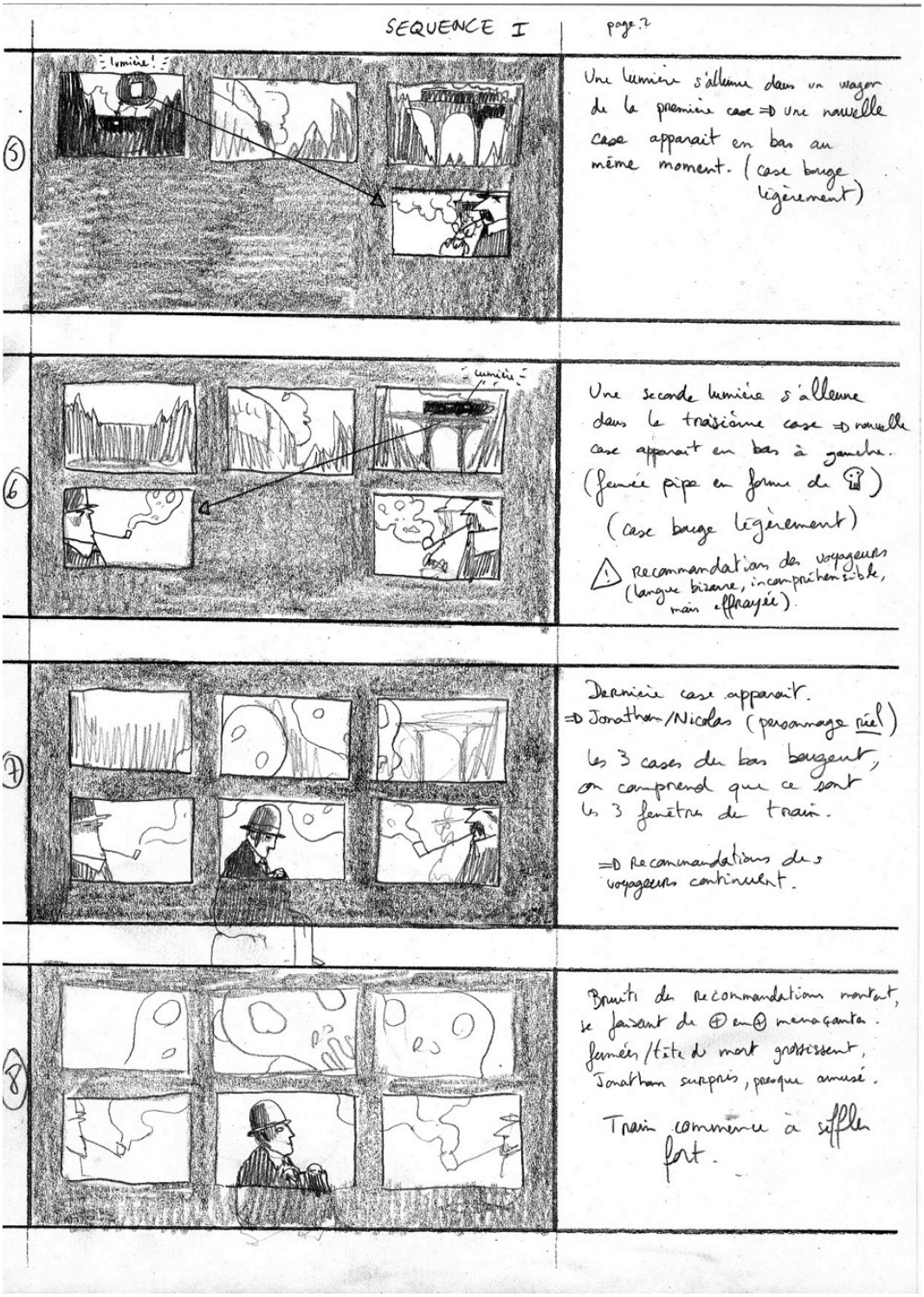


Figure 44. Planche du story-board du spectacle *Dracula*, séquence du train.

Les deux créateurs ont procédé au découpage des événements visuels dans le roman de Bram Stoker, une étape capitale dans la construction de la narration. Dans la bande dessinée ainsi qu'au théâtre de marionnette, cette manière de procéder est comparable à l'exécution d'un brouillon ou d'une maquette qui permettra aux créateurs de réaliser des modifications avant d'entamer un travail définitif. La capacité de l'arrangement entre texte/image, mais également à transmettre le récit et à retenir l'attention du lecteur- spectateur est la clé de la réussite narrative.

Hippolyte propose ainsi un script et un découpage des événements visuels. Denis Bonnetier à son tour propose deux schémas : une scriptogramme et un découpage du texte. Les planches de travail des deux créateurs, mises en résonance, ont permis une recherche inventive. La manière d'établir un script du texte du roman, de découper les scènes visuelles et de *story-boarder*, les séquences de l'ensemble d'images, a été une des clés principales de la réussite du travail commun. Le théâtre d'ombres est une forme scénique hautement technique. Sa spécificité et sa difficulté consistent dans une immersion totale dans l'obscurité. Ainsi le découpage et le *story-board* sont une base indispensable pour l'aboutissement du spectacle.

Le parti pris du metteur en scène fut celui d'une histoire racontée par un personnage, de premier abord, secondaire dans le roman de Bram Stoker : Renfield. Pour le metteur en scène, l'importance d'une telle décision réside dans un intérêt particulier à traiter la folie et l'illusion. Partant de ce constat, une ambiguïté sur la crédibilité de l'histoire et sur l'existence des vampires est ainsi

assumée. Renfield est un personnage annonciateur. Sur scène il ouvre en quelque sorte les rideaux des mystères sur cette histoire. Dans le roman, Renfield est un des premiers clercs de notaire à avoir voyagé jusqu'aux Carpates. Son état démentiel est évoqué dans le roman. Le personnage de Renfield est tantôt le jeune Jonathan Harker, tantôt un marin, parfois le comte Dracula. C'est un parti pris risqué que de proposer « un solo ». Mais dans le théâtre d'ombres le comédien n'est pour ainsi dire jamais solitaire. Accompagné par deux marionnettistes - techniciens et par une multitude de figurines d'ombres, l'acteur livre une fantasmagorie maîtrisée.

Le roman de Bram Stoker, un pur produit de la société victorienne, fait naître un véritable mythe moderne de la figure du vampire en modifiant sa signification initiale. Il faut souligner toutefois que « Dracula » n'est pas né brusquement et de façon accidentelle de l'imagination d'un individu isolé, mais qu'il est l'aboutissement d'une convention littéraire qui a vu le jour dès la fin du siècle des Lumières.

Au début du XIXe siècle, on évoque encore dans les journaux, des villages hongrois ou serbes où l'on ouvre des tombes pour y trouver des vampires. Mais cela n'intéresse guère les lecteurs dont leur mode de vie va être bouleversé par la métallurgie, les chemins de fer et le gaz d'éclairage. La révolution industrielle a rapidement transformé le paysage européen et dans le nouveau type de société qui est un train de naître en Grande-Bretagne, en France et en Allemagne, il n'y a plus de place ni pour les croyances et les superstitions du passé, ni pour les rêves car la science positiviste triomphe[348]. C'est pourtant au sein de

[348] La science positiviste considère que l'homme ne peut atteindre les choses en elles-mêmes (leur être, leur essence) et que seuls les faits expérimentés ont une valeur universelle. Le positivisme établit une hiérarchie entre les sciences qui part de l'étude des corps bruts et s'élève jusqu'aux corps organisés, aboutissant à la sociologie, qui ne se développera qu'à la fin du XIXe siècle. Par sa

cette Angleterre, qu'apparaîtra le Dracula de Bram Stoker. Il faut signaler que l'auteur n'est pas véritablement un professionnel. Il est régisseur au Lyceum Theater que dirige son ami Henry Irving. Il est passionné d'histoires fantastiques[349].

Dans ses premières notes de mise en scène, le metteur en scène précise son envie de représenter l'ensemble de la galerie des personnages par une seule présence physique sur scène pour exprimer au mieux la solitude ressentie après la lecture du roman : « Dracula est à la fois ce roman merveilleux et terrifiant qui vous plonge dans l'action immédiatement. En tant que lecteur j'ai ressenti le plaisir d'avoir peur, un réveil dans mon imaginaire qui m'a entraîné souvent sur des réflexions métaphysiques. En fermant la dernière page du roman j'ai ressenti une immense solitude, seul face à mes peurs, à mes doutes, à mes convictions ébranlées. Je me suis senti seul comme Jonathan Harker, prisonnier dans le château, comme Lucy qui erre entre la vie et la mort, comme Mina pendant l'agonie de Lucy ou bien comme Renfield, isolé dans son cachot à gober des mouches en attendant son maître »[350]. Cette solitude ressentie à la fin du roman a probablement justifié une présence physique et unique sur le plateau scénique :

> L'articulation du spectacle sera construite à partir d'un seul comédien, qui nous livrera par bribes, le récit de son cauchemar. Un personnage solitaire qui se joue de lui-même, qui erre à ne plus savoir, si ce qu'il vit est la réalité, si c'est ce qu'il croit est la vérité. Un personnage qui est seul face à

---

vision du monde et ses méthodes, le positivisme est très proche des sciences naturelles. Il a été fondé par Auguste Comte (1798-1857).

[349] Stoker possède une connaissance des grands classiques de vampirisme : Le Vampire de Polidori, Varney le vampire, Carmilla, ainsi que *Le Mystérieux Etranger*, nouvelle traduite de l'allemand et publiée anonymement en 1860.

[350] Citation extraite des notes de mise en scène du spectacle *Dracula* du 8 novembre 2007 de Denis Bonnetier, metteur en scène de la compagnie Zapoï.

son cauchemar joue de sa peur, crée des protagonistes imaginaires, en leur donnant corps, en les manipulant, en donnant vie à des figures d'ombres, en se confondant au sein de l'image qu'il provoque lui-même. Un jeu de cache-cache où l'on ne sait plus qui, du vivant ou de l'ombre est le véritable vampire.[351]

En effet c'est un projet fascinant pour les deux créateurs car des personnages fantastiques comme les vampires, les spectres et autres fantômes restent des figures de prédilection de la scène théâtrale. Tamara This - Rogatcheva précise dans un des ses articles : « L'histoire du théâtre occidental est aussi une histoire de fantômes, qui commence en Grèce Antique avec la figuration *l'eidôlon* et qui, en passant par les spectres d'un Shakespeare ou d'un Molière, se poursuit jusqu'à nos jours à travers les personnages sombres et énigmatiques, qui ne sont peut-être pas décidément morts, mais qui sont comme les a définis Beckett, des « mourants de l'avant ». Ce vif intérêt du théâtre pour les morts a une explication. Il semblerait que les principes de la figuration des fantômes (en prenant ce nom comme générique pour toute apparition de ce genre : spectre, revenant, etc.) se retrouvent en parfait rapport avec les principes mêmes de l'esthétique théâtrale. » [352]Il est intéressant de différencier l'état de présence, les moyens d'incarnation et de métamorphose, ainsi que la notion de l'absence de ces figures que Roger Caillois qualifie de « fantastique institutionnel »[353].

Une définition de vampire est donnée dans le dictionnaire philosophique par Voltaire : « Ces vampires étaient des morts qui sortaient la nuit de leurs cimetières pour venir sucer le sang des

---

[351] Ibid.

[352] Tamara This – Rogatcheva, « Figures des fantômes au théâtre », in *Théâtre et fantastique*, sous la direction d'Amos Fergombé et Arnaud Huftier, Revue *Otrante, Art et littérature fantastique*, N° 17, Kimé, 2005, p. 104.

[353] Roger Caillois, « Au cœur de fantastique », in Cohérences aventureuses, Gallimard, 1976, p. 73.

vivants, soit à la gorge ou au ventre, après quoi ils allaient se remettre dans leurs fosses. Les vivants sucés maigrissaient, tombaient en consomption; et les morts suceurs engraissaient, prenaient des couleurs vermeilles… »[354]. En Angleterre, *vampyre* entre dans le vocabulaire commun à travers le récit étonnant sur les vampires, publié en 1745, *The travels of three English gentlemen, from Venice to Hambourg.* Comme le précise Claude Lecouteux, « ces vampires sont supposés être les cadavres de personnes décédées, animés par des mauvais esprits, sortant de leurs tombes la nuit et suçant le sang de bien des vivants, ce qui les tue. »[355].

Ce qui différencie les figures de revenants, c'est leur manière d'apparition et leur état de présence corporelle. Ces figures entretiennent une ambiguïté de la vie et de la mort. Le fait premier d'un fantôme est de représenter un mort qui entre en relation avec les vivants, tandis qu'un vampire est avant tout un non mort, comme les zombies et autres représentations de l'horreur. Le phénomène d'apparition de ces morts-vivants se retrouve également susceptible de renvoyer aux jeux de présence - absence, ce qui concerne un point capital dans le théâtre. Anne Ubersfeld souligne : « Le théâtre montre l'absence dans le corps concret de ce qui est là. Le théâtre montre ce qui n'est pas là dans ce qui est là. »[356].

Ainsi ces figures de la dualité jouent sur le paradoxe de l'antinomie du visible - invisible. Dans le médium proposé par le metteur en scène dans le spectacle Dracula, l'ombre apparaît comme un moyen évident d'incarnation pour les personnages. Comme le fantôme qui est un mort qui se donne à voir, et qui a un besoin vital de

[354] Voltaire, Dictionnaire philosophique, in Œuvres complètes, t. 37-43, Kehl, 1785, s. v. « vampire »

[355] Claude Lecouteux, Histoire des Vampire, Autopsie d'un mythe, Imago, 1999, 2000, p. 95.

[356] Anne Ubersfeld, *Lire le théâtre I*, Belin, 1996, p. 18.

support pour visualiser sa présence, l'ombre se joue des mêmes principes théâtraux.

Dans *Dracula* les principes fondateurs du théâtre d'ombre sont totalement revisités. Malgré une première impression d'une approche classique, le spectateur est rapidement déstabilisé par la multiplication des écrans dans l'espace.

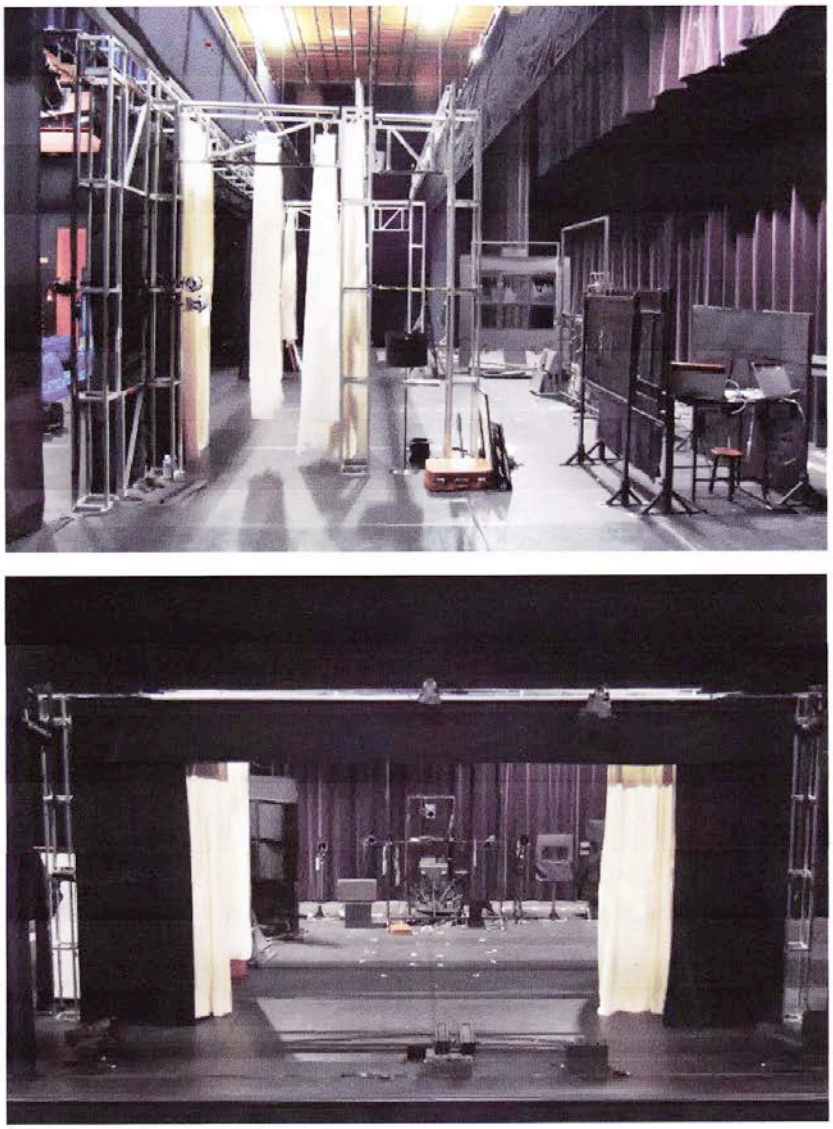


Figure 445. Le dispositif du spectacle Dracula, 2009

Un pont d'aluminium de 6 mètres d'ouverture et 3 mètres de longueur forme le dispositif scénique qui évolue sur un plateau de 8 mètres sur 8 mètres. Dans cette proposition scénique des couches de rideaux souples et de matières différentes forment des écrans successifs pendant le spectacle. L'importance de plonger la salle dans un noir complet au démarrage du spectacle renforce l'idée d'isolement et de solitude. Avec une simple lampe de poche l'acteur va procéder à un ensemble de flash lumineux qui découvrira son visage, maquillé d'une couche de peinture blanche. Le regard du comédien est souligné par des traits noirs rappelant ainsi les figures du cinéma expressionniste[357]. Ce type de traitement recrée une distance symbolique avec le corps physique du comédien. Comme si le maquillage formait un masque et ainsi accomplissait un possible détachement du corps physique du comédien.

Le travail sur le corps comme un élément scénique à part entière est une étape importante dans l'élaboration de l'œuvre. Pour le metteur en scène, il est nécessaire que le corps « parle » un autre langage que celui du quotidien. Pour Denis Bonnetier une marionnette même dépourvue des lois psychologiques, peut très bien s'émouvoir et exprimer des sentiments profondément humains : c'est dans le transfert que cette magie opère. C'est cette transposition très particulière que le metteur en scène cherche à exprimer dans l'ensemble de son œuvre: « Pour moi, le comédien est avant tout un corps sensible dans l'espace, qui s'exprime par des gestes symboliquement forts et qui, à travers des

[357] Le cinéma expressionniste est marqué par une stylisation géométrique du décor, les saisissants contrastes d'ombres et de lumières, l'emploi du clair-obscur, une rigueur théâtralisée des personnages, des ambiances surnaturelles. L'expressionnisme s'oppose au niveau du sens à l'impressionnisme car il ne s'attache pas à représenter l'objectivité mais plutôt la projection d'une subjectivité, une réalité distordue se devant d'inspirer au spectateur une réaction émotionnelle. L'appellation « expressionniste » évoque ainsi un style mêlant distorsion de la représentation et pathos, elle fait référence à une attitude créatrice d'un monde à façonner et à construire. L'artiste figure alors les sentiments que lui inspire le monde.

postures claires, arrive à des révélations scéniques. Souvent, c'est dans les silences et les arrêts que les tensions apparaissent et que tout se joue. »[358] Depuis le début de la collaboration entre Denis Bonnetier et Nicolas Cornille l'évolution dans le travail de transposition scénique est perceptible. Il est vrai que les débuts n'ont pas été faciles. Issu d'une formation universitaire, Nicolas Cornille a été formé à la marionnette au sein même de la compagnie Zapoï. Il y a eu un long travail d'apprivoisement entre les deux personnalités. Le travail dans le spectacle *Zapping Lupus* a été une plateforme fondatrice. Nicolas Cornille prête son « corps sensible », avant de composer les personnages qu'il interprète. Il les anime, à la manière d'un marionnettiste, les manipule et réussit rapidement à migrer d'un personnage à un autre en tenant le fil de l'histoire. De ce fait, dans le spectacle *Dracula*, le visage maquillé de Nicolas Cornille n'est pas figé dans un masque et le maquillage ne contraint pas la mobilité faciale, mais au contraire, avec subtilité, il arrive à basculer d'un personnage à un autre. Pour une lisibilité claire des codes de passage de Renfield à celui de Jonathan Harker, le metteur en scène opte pour l'utilisation d'un accessoire : le chapeau, un haut-de-forme, travaillé dans du tissu en laine de couleur grise pour enlever toute rigidité et permettre la souplesse dans la manipulation.

À travers des arrêts sur images, figés par la lampe de poche de l'interprète, le texte[359] est donné sous forme d'une comptine infantile :

« Pic, pic, pic, la mouche,

l'araignée mange la mouche,

[358] Entretien avec Denis Bonnetier pendant la période de création du spectacle *Balkanik Délirium* (de juillet 2007 à octobre 2007). *Le Cabaret des insolites* est un événement réalisé pendant l'opération Valenciennes 2007 – Capitale Régionale de la Culture. Il est intéressant de souligner que les propos du metteur en scène ont provoqué un vif débat avec l'équipe pendant la création.

[359] Voir p. 97 du roman de Bram Stoker, Le journal de Dr Seward.

l'oiseau mange la mouche… »

Parallèlement l'atmosphère étouffante de l'enfermement était renforcée par le travail sonore d'Usmar. Un bruit sourd accompagnait les paroles de la comptine, et le bourdonnement d'une mouche « agace » l'oreille du spectateur. Les premières images du spectacle représentent des apparitions très brèves et succinctes de Renfield. La servitude du personnage se lit dans les postures choisies par l'acteur, le corps légèrement accroupi, tête inclinée et le regard tantôt hésitant, tantôt illuminé. L'utilisation du mot « maître » pour s'adresser au comte Dracula identifie le personnage dans son rôle de serviteur. L'ouverture horizontale du rideau, telle une porte ou un livre qui s'ouvre, révèlera les images mentales qui hantent Renfield. Le passage dichromatique (d'une scène sombre et noire, vers un écran de couleur écrue) met le public face à la page blanche. Le spectateur est invité à devenir lecteur de cette histoire, à lire les doutes, les peurs, la folie intérieure du personnage principal.

L'ensemble de la partie introductive est positionnée à l'avant scène. Cette proximité recherchée renforce la sensation de l'intimité, comme si le spectateur est le témoin privilégié de ce qui suit. Aux appels successifs de la part de Renfield à l'adresse du maître, en occurrence le comte Dracula, le metteur en scène répond dans un premier temps par un dédoublement corporel de l'acteur. Le procédé est simple : le comédien est situé à l'avant scène, éclairé par un projecteur de face, qui reflète déjà son ombre sur le devant de l'écran. Par contre, derrière l'écran se situe toute la machinerie invisible au regard du spectateur. Un des marionnettistes est éclairé en contre jour et l'ombre au contour de sa silhouette apparaît sur l'écran, visible cette fois-ci par le public.



Figure 46. Photo des répétitions du spectacle *Dracula*,
mars 2009 Théâtre Le Grand Bleu, Lille

III. 2. Dédoublement et multiplication corporelle

La première image du spectacle *Dracula* positionne le principe théâtral : c'est un dédoublement qui évolue vers une multiplication d'ombres corporelles. En effet, le parti pris du metteur en scène fut celui d'une histoire racontée par un seul personnage, de premier abord secondaire dans le roman de Bram Stoker : Renfield.

Renfield est un personnage annonciateur. Sur scène il dévoile, il ouvre. Le metteur en scène fait de lui le corps où toutes les incarnations sont possibles : il est à la fois Jonathan Harker, le capitaine du bateau et les marins, le vampire même. Son corps devient comme le rappelle Edgar Morin « les manifestations permanentes du

double… »[360]. Le corps réel de Renfield est doublé d'une ombre qui n'est pas la sienne. Le comédien est réellement situé devant l'écran, tandis que par un jeu de juxtaposition et de calage des mouvements, un des manipulateurs derrière l'écran crée l'illusion d'être l'ombre du personnage Renfield. Cette situation, accompagnée d'un effet de léger retard cinétique entre les ombres, trouble la perception de spectateur.

Renfield est toujours devant l'écran, mais son ombre derrière se dédouble à son tour. Un deuxième manipulateur (ou plutôt son ombre) entre en jeu derrière l'écran. Le corps du comédien exposé au regard du public est dans un état de transe, prêt à envahir l'espace scénique et l'espace imaginaire des spectateurs. Des bribes de l'histoire lui viennent par à-coups, comme par flash. Même la parole est saccadée. Le comédien passe à son tour derrière l'écran, les ombres deviennent trois. Nous voyons enfin la vraie silhouette du personnage principal qui va devenir Jonathan Harker. La trinité d'ombres fonctionne ensemble, comme un seul corps. La magie interrompue, les ombres des manipulateurs s'arrêtent, prennent une veste et un chapeau et habillent l'ombre du personnage, en le transformant ainsi en Jonathan Harker. Cette scène fortement ritualisée agit comme un passage : d'abord dans l'histoire racontée, puis dans le principe corporel utilisé, mais également, elle établit un passage symbolique dans le monde des morts. Seul le corps réel, celui du comédien, tente de trouver une place parmi les fantômes qui l'entourent. Même si nous voyons parfois les corps des deux marionnettistes, le metteur en scène efface leur présence physique à travers les codes propres du théâtre de marionnettes. Les marionnettistes sont vêtus en noir et cagoulés. Leurs déplacements sont cadencés et théâtralisés à l'extrême.

[360] Morin Edgar, *L'Homme et la Mort*, Seuil, coll. Point, 1970.

Ce principe de glissement vers l'effacement progressif du vivant dans le spectacle *Dracula* renforce le principe dramaturgique élaboré par le metteur en scène : donner la voix à un seul comédien qui par le dédoublement de son corps et de son esprit investit l'ensemble du récit. Finalement les deux ombres se transforment en deux grandes mains par un effet de lumière et se mettent à jouer avec la silhouette d'ombre de Jonathan Harker en le renvoyant au-devant de la scène pour qu'il puisse tisser le fil de son histoire.



Figure 47. Photo des répétitions du spectacle *Dracula*, mars 2009

Ainsi le dédoublement de Renfield est un témoignage de sa personnalité schizophrène. À travers le texte et les voix enregistrées et diffusées sur un mode circulatoire, le comédien se retrouve littéralement envahi par l'ensemble de la galerie de personnages qu'il est censé incarner : il devient Jonathan Harker, redevient Renfield, se

métamorphose en vampire, devient un villageois des Carpates ou un marin. Cette *skiagraphia*[361] proposée par Denis Bonnetier participe ainsi à la mise en situation du regard des spectateurs.

Dans le déroulé de cette scène, le spectateur reste face à l'écran initial. Le comédien rejoint l'arrière scénique comme le personnage de Renfield pour ressortir une fois orné de son chapeau et sa veste comme celui de Jonathan Harker. Toute la scène de l'habillage, d'ailleurs très ritualisée par le metteur en scène, se passe derrière l'écran, qui devient voile, ou un linceul qui nous suggère l'absence possible de l'image du corps. Mais la scène reste lisible à travers l'écran, fortement contrastée par les silhouettes noires projetées sur le support blanc. Les corps des trois interprètes sont ainsi projetés dans l'abîme de ce mur, jouant avec les notions d'échelle, avec l'apparition et la disparition. Ces doubles corps, agrandis ou rétrécis, sont en quelque sorte les guides du Jonathan Harker. Le choix du metteur en scène fut de ne pas révéler leur réalité physique jusqu'à la fin du spectacle. Les deux interprètes, Cédric Vernet et Akli Menni, sont des constructeurs de cet espace imaginaire. Ils seront incarnés à travers leurs ombres projetées ou perceptibles par leurs reflets et leurs présences, mais jamais totalement dévoilés pour le regard du spectateur. Au-delà de l'envie d'une illusion désirée, ces personnages, marionnettistes de l'espace, sont une clé dans la lecture dramaturgique proposée par le metteur en scène.

Cette approche rappelle le voyage de Dante dans l'au-delà, où il rencontre d'abord une figure « qu'un long silence avait tout affaiblie »[362]. C'est Virgile qui vient à sa rencontre, ayant quitté le royaume des morts. Ainsi pour Dante, comme le précise Hans Belting,

[361] La skiagraphia est l'art de représenter en deux dimensions, ou encore la skiagraphia est nommée « peinture d'ombre ».

[362] Dante, *La Divine Comédie, L'enfer*, *I, 63*, Paris, Flammarion, 1992, p.27.

« (…) la forme que le poète aperçoit n'est pas un corps, mais l'ombre d'un corps : « Homme ne suis, homme plutôt je fus. » Dante a sous les yeux l'image d'un mort avec laquelle il peut converser. Virgile se chargera d'être son guide au royaume des morts, mais seulement à travers l'Enfer et le Purgatoire. Au Paradis en revanche, que Dante visitera dans le troisième livre de sa *Divine Comédie*, « une âme se trouvera, bien plus digne que moi, dit Virgile, à laquelle le poète confiera son compagnon pour qu'elle le conduise (…) : Béatrice achèvera l'initiation du voyageur.»[363] De la même manière, Jonathan Harker sera accompagné par des ombres dans son voyage ou bien il ressuscitera des êtres absents pour le besoin du récit. Plusieurs interactions entre les médiums choisis dans le spectacle *Dracula* nous ramènent à émettre l'hypothèse qu'il existe une relation étroite entre image et mort.

Tout d'abord le thème de recherche est celui des vampires, figures des morts-vivants. La technique choisie par Hippolyte pour le traitement graphique de l'image est la carte à gratter, une manière de faire surgir des apparitions, de faire révéler par la lumière, et enfin, le théâtre d'ombres. Cette contradiction entre absence et présence, que nous continuons à observer au contact des images, proposée par le metteur en scène, puise ses racines dans l'expérience de la mort d'autrui : « L'image s'offre à notre regard à la façon dont les morts se présentent à nous : dans l'absence. »[364]

[363] Hans Belting, *Pour une anthropologie de l'image,* Gallimard, 2004, pp. 241-242.

[364] *Op. cit*., p. 183.

III. 3. La figure du vampire

L'absence de l'ombre chez les vampires renoue avec l'ambiguïté corporelle. Le corps de vampire est un corps mort, mais indestructible. Il échappe aux lois de la décomposition. C'est un corps pétrifié, que la soif de vie va réanimer soir après soir. Le vampire subit des transformations animales : il se change en loup, ou en chauve-souris. Mais il ne s'agit pas d'une simple métamorphose : son corps, comme celui des autres revenants, repose quelque part, et c'est bien son double qui se montre ainsi. Cet alter ego survit aussi longtemps que le corps du vampire n'est pas tombé en poussière.

Le corps du vampire est tridimensionnel et possède une consistance physique. Ce n'est pas un fantôme éthéré ou une illusion, mais une copie conforme au corps. Dans la mémoire collective, le vampire présente comme caractéristiques un teint blafard, des canines surdimensionnées, une lèvre rouge, qui différencient cette figure fantastique des autres corps revenants. Prenons par exemple les zombies[365], qui en effet se rapprochent le plus des vampires. Ce sont des morts-vivants, des cadavres ressuscités, poussés à dévorer la chair et le cerveau des vivants. Les zombies sont des humains déjà morts, dont la pulsion de vie va pousser à tuer et à contaminer les vivants. Pour les vampires ou les loups-garous, une morsure suffit. Le vivant est infecté et décède d'une septicémie. Quelques heures après il revient à la vie, transformé en mort-vivant. Mais à la différence du vampire, le corps du zombie est représenté en état de décomposition cadavérique, ce qui fait de lui une figure qui « s'exprime dans l'archaïque. »[366]

[365] Les zombies étaient des esclaves que les maîtres haïtiens ensorcelaient afin qu'ils récoltent de la canne à sucre pendant la nuit.

[366] Thierry Jandrok, *Tueurs en série, Les labyrinthes de la chair*, Rouge profond, 2009, p. 180.

Le vampire, lui, est plus organisé dans la manière de choisir ses victimes, il est également représenté comme quelqu'un de très érudit et socialement intégré, alors que le zombie, asocial et individualiste, erre en compagnie d'autres êtres comme lui, en s'attaquant à tous ceux qui ne sont pas encore morts.

Il est nécessaire, par ailleurs, de noter qu'une des figures à travers laquelle la relation entre les morts et les vivants s'exprime de manière évidente est la figure de fantôme. L'absence de corps chez le fantôme signale une de ses caractéristique ambivalentes, celle de double : « Le fantôme est, proprement, ce qui reste, subsiste, un néant, mais la trace de ce néant ; un rien ainsi que son émanation.»[367] Les croyances concernant les revenants et en particulier les figures de double sont lisibles également dans les cultures de l'Europe Centrale et Orientale. Chez les Roumains, le *strigoi*[368] possède deux âmes. Chez les Slaves, nous retrouvons les *dvoeduchniki*[369]. La genèse de la *stafia*[370] est également empruntée au double. Ses superstitions très présentes encore dans la culture balkanique sont une trace palpable des peurs et des désirs que la mort des êtres chers, à travers les dédoublements humains et en particulier leur apparition, suscite dans l'imaginaire.

Dans la légende grecque de l'invention de la peinture, précise Hans Belting, il est question d'une scène d'adieu qui fut l'occasion de retenir

---

[367] Charles Grivel, *Fantastique-fiction*, PUF, 1992, p. 67.

[368] Un *strigoï* possède deux significations : « sorcière », lorsqu'il s'agit de femmes vivantes, et « revenant » quand il désigne des hommes semblant morts ou des cadavres qui ne se décomposent pas, soit parce qu'ils possèdent deux âmes, une bonne qui a quitté le corps, et une mauvaise restée ou bien revenue dans son enveloppe charnelle après six semaine, six mois ou sept ans après le décès.

[369] *Dvoeduchniki* est un mot slave, qui signifie deux âmes : *dve* (deux) et *doucha* (âme).

[370] La *stafia* est également une entité maléfique. Lorsque les maçons mesurent secrètement l'ombre d'un homme ou d'un animal tombant sur un bâtiment et enterrent la mesure dans les fondations de l'édifice afin qu'il ne s'effondre pas, ces êtres meurent quand le bâtiment est achevé ou peu après avoir perdu leur ombre. Ils deviennent des *stafii* et contrairement aux revenants, ils ne possèdent pas de corps, pas de queue et sont liés aux lieux où leur ombre a été emmurée.

un corps grâce à l'image de l'ombre qu'il avait projetée sur le mur. Cette trace de la réalité, chargée de l'absence, est à l'origine du fondement des images. L'antinomie corps / âme ne cesse de défrayer les possibilités infinies de leur union. Au temps d'Homère, l'âme, associée au souffle de la vie et aux grands éléments de la physis, est conçue comme le principe cosmique qui anime et meut les corps.

Heinz Wismann apporte des précisions sur les conceptions structurelles du couple corps – âme :

> Chez Homère l'âme se confond avec le souffle de la respiration. Froid au dehors, celui-ci est réchauffé, lors de son inhalation, par le sang concentré dans la région du cœur. L'air se transforme alors en une sorte de vapeur, appelée thumos (terme apparenté au mot latin fumus, la « fumée »), qui gonfle la poitrine et représente l'énergie dont dispose l'être vivant. Exhalée au moment de la mort, cette vapeur se refroidit définitivement, mais subsiste comme silhouette d'un nuage : c'est la psychè (mot à rapprocher de psychos, qui désigne le froid). [371]

Dans le spectacle *Dracula* de la compagnie Zapoï, la figure du vampire est suggérée par une ombre déformée qui représente une main. Une voix amplifiée par un micro accompagne cette image. En effet, en proposant une représentation abstraite du vampire, le metteur en scène laisse libre cours aux images provoquées par l'imaginaire du spectateur. L'image de cette main déformée et la voix amplifiée surgissent d'une manière irréelle sur les différentes parties de l'écran de projection. Le spectateur est désorienté visuellement et auditivement par la diffusion circulaire du son. Ainsi pour le metteur en scène la spatialité de l'image et la spatialité de la perception du spectateur sont deux choses distinctes.

[371] Revue *Philosophie Magazine*, entretien avec Heinz Wismann, N° 31, 2009, p. 36.

Ce procédé de figuration proposé au public par le metteur en scène peut agir d'une façon comparable à celle que l'icône byzantine instaure avec le regardeur. L'icône ne représente jamais, elle est un espace où se réitèrent l'incarnation et la résurrection, comme le précise Marie-José Mondzain :

> (…) l'icône surgit devant nos yeux de chair pour manifester un corps dont elle accueille la lumière sans jamais se l'approprier. Telle est la capacité de l'inscription graphique : elle met en relation une périphérie visible avec un contenu invisible et transfiguré. Elle n'a d'autre existence que liminaire, et le seuil qu'elle marque est celui de l'infinité. [372]

En effet l'imaginaire du spectateur se projette dans cette infinité que l'image du vampire peut susciter. La projection de la main et la voix qui l'accompagne est le seuil qui marque cette entrée dans le monde imaginaire et c'est le regard du spectateur qui révèle cette infinité, qui fait indice. Le sens d'un tel dispositif est impossible à saisir sans rentrer dans « la doctrine de la kénôse » que l'auteur considère comme « une pensée du vide qui se fait lieu pour la lumière d'une matière réelle, naturelle et transfigurée. »[373]

Comment la pensée du vide opère dans le processus de la figurabilité ?

Le trait ou le marquage du support qui sépare la planche de l'icône en deux ne constitue pas un périmètre, une limite pour l'être qu'il représente. Le trait ou l'inscription (graphè) représente le bord où tout peut commencer et la limite où la chose peut se terminer. Ainsi l'icône se présente comme un dispositif ouvert où « c'est le regard qui fait indice » [374] et formule d'une certaine manière l'abstraction picturale. Car il s'agit davantage d'une représentation

[372] Marie-Josée Mondzain, *Image, Icône, Economie*, *Op. cit*. p. 125.

[373] *Ibid*.

[374] *Op.cit*. p. 125.

théâtrale qui tend de plus en plus vers un effacement ou vers une abstraction scénique.

Dans le spectacle *Dracula*, nous pouvons comparer la constante transformation des représentations du personnage de Jonathan Harker. Tantôt ombre corporelle ou figurine projetée sur l'écran, l'interprète est ainsi démultiplié en support diverses, jusqu'à la marionnettisation de son corps au sens propre du terme : dans une des scènes, Jonathan Harker est représenté comme une silhouette en deux dimensions, que le comédien manipule à vue. Ce choix dramaturgique du metteur en scène justifie les métamorphoses corporelles de Harker.



Figure 48. Photo du personnage de Jonathan Harker,
interprété par Nicolas Cornille. *Dracula*, 2009
Les deux silhouettes en noir sont les marionnettes / ombres de Jonathan Harker.

Comme le vampire il subit de nombreuses transformations pour arriver à sauver sa fiancée Mina. L'utilisation de multiples formes corporelles pour l'incarnation d'un seul personnage est un langage que le metteur en scène maîtrise. Venant du théâtre de la marionnette, Denis Bonnetier s'amuse à pousser le procédé jusqu'à son paroxysme : la scène de la morsure est un exemple évident. Renfield tient entre ses doigts une silhouette de papier, représentant Mina. Dans les mains de

l'interprète, la fragilité du personnage est doublée d'abord par la légèreté du papier, puis par la taille de la figurine. Le tragique de son destin s'exprime dans ce duel absurde entre Harker et Renfield, la marionnette de Mina va être déchirée dans ce combat de force. La métaphore proposée par Denis Bonnetier s'inscrit sur plusieurs plans : Mina est un jouet, une petite poupée entre les mains de son bourreau et le comte Dracula (le doute est toujours présent), elle est mordue par le vampire (déchirée par Nicolas Cornille) et son fiancé Jonathan Harker est incapable de la sauver. En fin de scène le personnage de Renfield froisse la silhouette, comme si la présence physique du corps n'avait plus de sens. Reste sur scène une simple boule de papier et l'image de Mina s'incarne sur l'écran.

On peut se souvenir que dans l'œuvre de Platon, l'âme était conçue comme le mouvement qui permet à la pensée de s'échapper du monde visible, et de contempler, entre deux incarnations le monde immuable des idées. En revanche, chez Descartes, le corps se présente comme une architecture visible, un assemblage d'organes qui régissent de manière autonome leur fonctionnement.

C'est un automate, « un corps - machine », comparable à une horloge. A la différence des corps, l'âme est le lieu de la liberté, de l'imprévisibilité : « La pensée c'est la possibilité d'inventer à tout moment (…), c'est une création continuelle. »[375] C'est aussi cette pensée qui va animer tout au long du spectacle *Dracula* le personnage de Jonathan Harker. Le théâtre d'ombre et d'autres fantômes, comme le nomme le metteur en scène, devient le lieu d'incarnation possible des fantasmes. Le jeune protagoniste embarque pour son ultime voyage, une fois « son ombre habillée », il ressuscite sous les traits du jeune

[375] *op. cit.*, p. 44.

Harker. L'écran habité devient une carte de route et se dessine ainsi face au public le parcours incroyable du héros : « Londres en train jusqu'à Douvres, puis Calais en bateau, le train pour Bruxelles, Munich, Vienne, Zagreb, Belgrade, Varna et enfin Bistritz, où m'attendra la diligence ! »[376] . De sa valise, un deuxième accessoire d'identification du personnage de Jonathan Harker, Nicolas Cornille sortira une silhouette d'ombre représentant un train miniature. A l'aide des deux tiges qui ornent cette marionnette, le comédien procédera à la manipulation marquant ainsi le début de son voyage. L'animation à vue basculera dans un jeu amusant avec la figurine de papier. Le comédien disparaîtra derrière l'écran pour laisser apparaître sa silhouette en ombre et donner ainsi libre cours à une sorte de danse. Le son du train qui siffle plongera le spectateur dans un rêve éveillé, invitant son regard à se poser face à une page noire. Et c'est la lumière, comme dans la technique de la carte à gratter en bande dessinée, qui révèlera la séquence suivante.

Dans la scène du voyage, le metteur en scène « découpe » l'écran frontal en six cases qui s'animeront progressivement face au regard du public. Sans rentrer dans un réalisme pictural, Denis Bonnetier découpe les mouvements de la scène en six segments séquencés. Ces cases ne sont pas apparentées au cadrage cinématographique. C'est plutôt une technique propre de la bande dessinée que le metteur en scène emprunte durant tout le processus de création du spectacle. De même, pour exprimer l'écoulement du temps, il utilisera les cases en choisissant un cadrage précis dans une série d'images fluides pour véhiculer des pensées, des idées, des lieux. Une première case s'ouvre comme une fenêtre sur un paysage précis. Nous apercevons le train en mouvement, une deuxième case se dévoile, le

[376] Texte du spectacle *Dracula*, mis en scène par Denis Bonnetier.

paysage bucolique se poursuit. La première case se referme, une troisième s'illumine, découvrant Jonathan Harker assis dans le train.

Dans ce jeu de cases, la tâche du metteur en scène consiste à agencer la séquence d'évènements ou d'images de manière à créer des points narratifs entre les divers évènements d'une action. Le personnage sort une feuille de papier et par la voix du comte Dracula, le spectateur comprend qu'il s'agit d'une lettre à destination de jeune Harker. Habilement, d'autres personnages en ombres vont se joindre aux côtés de Nicolas Cornille, ainsi il cohabitera tout au long de son aventure avec des figurines en carton, nées sous le trait graphique d'Hippolyte.



Figure 49. Séquence du train, photos du spectacle *Dracula*, 2009

L'ensemble de la galerie des personnages a été réalisé dans un matériau souple et en même temps solide : le plexi. D'habitude les marionnettistes utilisent du carton noir et épais pour tailler dedans les ombres, mais le metteur en scène a été à la recherche d'une matière pouvant résister aux nombreuses manipulations et supportant une découpe nette pour se rapprocher du trait du dessinateur.

Deux passagers vus de profil fumant des pipes apparaîtront dans les cases voisines, rajoutant par leur présence une étrangeté à la scène. L'allumage des pipes et la fumée qui se dessine plonge le spectateur dans une lecture étrange du visuel. Pris par l'atmosphère, nous nous apercevons que la fumée qui s'échappe des pipes se métamorphose en tête de mort. À travers la composition et la manipulation simultanée de ces six cases, l'écran se transforme en une fresque murale animée où le regard du spectateur semble guidé, mais à tout moment il a la possibilité d'englober l'ensemble de la composition.

Comme dans une lecture de la BD, les contours de la case deviennent le périmètre du regard du lecteur et établissent la perspective sous laquelle le lieu de l'action est vu. Cette manipulation permet au dessinateur de clarifier l'action, d'orienter le lecteur et de simuler l'émotion. L'arrêt du train est simulé par un léger tremblement de l'écran, comme pour nous donner la matérialité de l'objet- train. Le bruit du sifflet et le grincement dû au freinage renforce cette sensation.

Une foule d'ombres se glisse vers la sortie et le comédien est pris dans ce mouvement latéral. Notre vision quadrillée se pose sur une seule et unique image, celle de Jonathan Harker qui se déplace derrière une foule en ombre. Un rond de lumière isole le personnage et l'acteur se retrouve de nouveau face au public dans sa présence physique.



Figure 50. Séquence du train, spectacle *Dracula*, 2009. Silhouette de la foule et photo de la scène du train.

Contrairement au théâtre dans la bande dessinée, la posture et la gestuelle du corps occupent une position de primauté sur le texte. La manière dont les images sont employées modifie et précise le sens des mots. Les images peuvent, selon leur rapport avec les expériences personnelles du lecteur, évoquer une nuance d'émotion ou faire entendre au lecteur l'inflexion de la voix de l'orateur. De telles similitudes dans l'approche de la gestuelle peuvent être retrouvées dans les arts de la marionnette.

III. 4. L'écran dans *Dracula*

Ainsi dans le spectacle *Dracula* le metteur en scène utilise le langage BD dans une approche marionnettique. Dans la scène de l'auberge, le dialogue entre Jonathan Harker et les deux personnages est détaillé de la manière suivante : sur l'écran frontal apparaît un triptyque, la partie centrale représente un cercueil et les deux extérieures, des fenêtres inclinées. Le personnage principal est invité à entrer dans l'auberge. L'écran rappelle un rideau, que le personnage soulève pour y pénétrer. Une fois derrière, son double corporel dialogue avec les figurines d'ombres. La position choisie du comédien est centrale. Il se place dans la case représentant un cercueil, comme s'il était déjà mort ou condamné à l'être.

Dans l'élaboration de sa mise en scène, Denis Bonnetier utilisera plusieurs formes et sources de projection : le théâtre d'ombre, le double corporel projeté et le cinéma d'animation.



Figure 45. Séquence finale du spectacle *Dracula,* 2009. Ombre corporelle dans une séquence de cinéma d'animation.

Ce procédé va être utilisé à plusieurs reprises. Les codes que le metteur en scène instaure dès le début du spectacle vont fonctionner tout au long de la représentation et en permettant une subtile immersion dans l'histoire. D'autre part la simplicité du dispositif scénique composé d'une multitude de rideaux de taille et de matière diverses crée pour le spectateur la possibilité de représenter plus facilement des lieux, des espaces, des univers. Comme le souligne le metteur en scène :

> Nous avons travaillé sur les idées de profondeur à travers toutes ces multicouches de rideaux. Par exemple, dans la scène où le personnage se retrouve au château de Dracula, l'interprète est littéralement enfermé entre deux couches de rideaux et les images l'encerclent. Des images viennent à lui par l'avant et par derrière, en silhouettes et en vidéo, notamment sur la scène des armées. Après cette séquence Jonathan Harker est enfermé dans le château. Nous enlevons les rideaux et nous le laissons tout seul dans le noir sur un plateau nu. Il y a un long moment d'errance dans le château. Cette séquence de perdition est signifiée par de tout petits cadres, de tout petits écrans qui viennent à lui, se déplacent dans l'espace, qui le poussent et l'obligent parfois à changer de direction. [377]



Figure 52.
Eléments du dispositif scénique, *Dracula*, 2009
séquence des escaliers dans le château de *Dracula*

[377] Notes de mise en scène.

Les couches multiples de rideaux arrivent à créer une sensation de mystère et de surprise dans l'ensemble de la narration. L'interprète, assisté de ces deux complices sur scène, dévoile image par image les séquences, comme s'il tournait les pages d'un livre. Les écrans présents dans le spectacle sont à la fois une toile transparente sur laquelle s'incarne la vie des personnages, un miroir qui reflète leurs angoisses et leurs peurs, des étoffes derrière lesquelles se cachent et se dévoilent les mystères du comte Dracula, un véritable lieu où se déploie un théâtre des apparitions. Depuis l'aphorisme d'Héraclite : « Ce qui naît tend à disparaître »[378], nous pouvons le nommer également un théâtre de disparitions, car chaque image composée est aussitôt déconstruite ou métamorphosée.

La scène du voyage en calèche est construite sur ce même principe d'apparition et de disparition. La scène est écrite sous forme d'un dialogue entre Jonathan Harker et le cocher. Le spectateur se situe face à l'écran frontal, tandis que le comédien s'enfonce dans le rideau, portant une lampe de poche et éclairant son visage, et que des images sont diffusées à l'aide d'un vidéoprojecteur. Leur contenu porte sur des paysages de forêts. Nous assistons à une véritable chevauchée nocturne. Le rythme, la profondeur et la perspective obtenus par l'enfoncement corporel de l'interprète, donnent un mouvement particulier à l'ensemble de la scène. Au fur et à mesure, l'accélération est ponctuée par l'apparition des loups animés et leurs hurlements jouent sur la peur et l'angoisse du spectateur. Par un geste brusque,

[378] Héraclite, fragm. 123, Dumont, p. 173. Le célèbre aphorisme d'Héraclite : « Phusis kruptestahai philei » est habituellement traduit par la formule : « La Nature aime à se cacher ». Dans son livre *Le voile d'Isis*, Pierre Hadot offre une très complète interprétation de l'aphorisme et de la thématique de dévoilement. Nous utilisons une de ses traductions : « Ce qui naît tend à disparaître ». Pierre Hadot suppose que cette traduction est une de celles qui se rapprochent le plus du caractère antithétique qui caractérise la pensée d'Héraclite : « la réalité est telle que, dans chaque chose, il y a deux aspects qui se détruisent mutuellement ; par exemple, la mort est la vie et la vie est la mort ». Voir le livre *Le voile d'Isis* de Pierre Hadot, Gallimard, Folio Essais, 2004.

mais très précis, le personnage interprété par Nicolas Cornille s'avance en décollant son corps de l'écran, l'image précédente disparaît et le spectateur se retrouve face à un cocher endiablé. La lampe de poche devient un fouet, quelques silhouettes de chevaux apparaissent derrière l'écran et l'ambiance nocturne et froide glisse vers une lumière chaude.



Figure 53. Photos du spectacle *Dracula*, *2009. S*cène de la calèche.

Le comédien s'enfonce de nouveau dans le rideau et avec une technicité remarquable, la scène bascule dans l'image initiale. La rapidité avec laquelle s'effectue l'ensemble des changements est presque minutée. Une coordination entre les marionnettistes, le

comédien, le musicien et l'éclairagiste est nécessaire pour que la précision avec laquelle s'effectue l'ensemble des changements dépasse la simple technique et sublime ainsi l'interprétation de Nicolas Cornille. La magie visuelle opère grâce à la simplicité des moyens et non à une machinerie complexe. Sur un simple drap blanc tendu à l'arrière-scène sont projetées de brèves séquences animées, des lumières. À travers les déplacements du comédien dans l'espace (en avant et en arrière), deux lieux dramatiques se dessinent : l'intérieur du carrosse où est assis Jonathan Harker et l'extérieur où est assis le cocher. Le langage de la lumière utilisée par le metteur en scène (la lampe de poche comme source de lumière à l'intérieur de la calèche) lui permet une rupture avec le mimétisme et une possibilité de mettre en jeu l'imaginaire du spectateur comme espace de la mise en scène, ou de ses prolongements éventuels.

Durant le processus de création, l'équipe du spectacle *Dracula* a été confrontée à des difficultés inattendues. La contrainte de travail dans le noir complet nécessite d'apprendre à connaître l'espace environnant, l'emplacement exact des autres acteurs, de chaque objet. Chaque élément possède une position qui doit être respectée au plus près, la projection entraîne également un décalage démultiplié à l'image, la position dans laquelle les interprètes se situent dans l'espace scénique doit être reprise avec précision. Travailler le théâtre d'ombre signifie qu'il y a une barrière constante – l'écran – entre le metteur en scène et les manipulateurs, un obstacle qu'il faut apprendre à franchir. Il devient nécessaire d'établir un vocabulaire précis pour permettre un dialogue clair de manière à savoir qui, de leur corps ou de leur ombre, est concerné par les directives du metteur en scène.

Cette concentration quasi permanente des interprètes et de leurs déplacements dans un espace dépourvu de lumière modifie

considérablement les relations entre le metteur en scène et les interprètes. Le regard du metteur en scène donne aux comédiens d'autres manières de mémorisation de leurs partitions corporelles et textuelles. L'espace dans lequel ils évoluent est transformé par l'absence de lumière, la perte des repères engendre un dépassement de soi nécessaire. Être avec les autres exige un ressenti total de la situation et de la scène répétée ou jouée, pas seulement à travers son propre regard, mais aussi à travers les sensations corporelles et le regard de l'autre. Déstabilisés par une plongée obscure, les interprètes dans le spectacle *Dracula* se trouvent face à un autre dilemme : les écrans. L'écran, étant à l'origine un obstacle, quelque chose qui cache, mais par lequel aussi la révélation s'accomplit. Des images, des personnages s'incarnent sans cesse sur les écrans souples ou rigides, se déplacent, de nouvelles fenêtres s'ouvrent et donnent libre cours à l'imaginaire du spectateur.

Les écrans dans le spectacle *Dracula* sont multiples et délibérément hétérogènes, faits à partir de tissus blancs épais, des voiles, des tulles, des tarlatanes et des cadres souples et rigides. Dans la scène où le comte Dracula raconte le triste sort de sa vie au jeune Jonathan Harker, le metteur en scène convoque un ensemble de projections composites comportant silhouettes découpées et ombres chinoises, vidéo, cinéma d'animation.

Ce langage scénique que nous pouvons identifier comme complexe, se fait par le biais de ce que Béatrice Picon-Vallin appelle le « polyvisuel » [379]. Ce dispositif renvoie aux multiples regards de spectateurs, à la mémoire visuelle qui interpelle et qui convoque l'ensemble de nos sens. Tout fait sens et s'interprète, les supports

[379] Picon-Vallin Béatrice, *Les Ecrans sur la scène*, Lausanne, L'âge d'homme, 1998, p. 26.

techniques de diffusion de l'image et leur qualités de résonances : les images fixes/animées, muettes/sonores, noir et blanc/couleurs etc.

Le champ combinatoire des images d'origines diverses induit à la fois la vision globale et sa constante relativisation. Le metteur en scène compose des strates de couches visuelles pour nous donner à la fois la vision du vampire et celle de Harker. Le comédien est placé derrière un écran souple sur lequel des images en ombres chinoises sont animées par deux marionnettistes. Elles représentent des silhouettes de soldats, des chevaux et interviennent par strates intermittentes, ponctuant le récit du comte Dracula et ouvrant la perspective et la dimension du récit et du regard. D'autres images fabriquées se mêlent aux ombres manipulées. Le mélange des sources lumineuses et de projections compose une palette de contrastes, de mouvements lumineux, des surimpressions et identifie la coexistence d'espace et du temps hétérogène sur la scène dans un processus d'hybridation qui creuse l'entre-deux, caractéristique de l'espace théâtral.



Figure 54. Spectacle *Dracula*, 2009

Le corps de l'interprète s'offre également comme possible réceptacle des images projetées. Dans une des scènes, l'interprète est face à un écran réduit, suspendu entre deux fils imperceptibles par le public, suggérant un drap blanc qui couvre le personnage (il est nécessaire de rappeler que la scène se déroule dans le château du comte Dracula, Jonathan Harker est censé être dans son lit). Sur ce bout de tissu, fragile, un morceau de sommeil, une page blanche, d'autres images s'incarnent, plus personnelles, celles de l'amour vécu

et perdu à jamais par le comte, à savoir Elisabeth. L'histoire s'écrit en même temps que la voix off de Dracula commente comme dans un film documentaire des images déjà vues, vécues, des images de souvenirs. L'image projetée (en vidéo) ouvre l'espace théâtral à l'infiniment intime. L'émotion et la peur éprouvées par le comédien sont palpables. Le spectateur est plongé dans un autre espace et un temps différent, qui concerne le passé, mais le présent aussi, le réel et l'imaginaire, le vécu et le fantasmé.

Comme nous l'avons déjà souligné, la représentation du vampire est donnée par une voix off, non enregistrée, filtrée et traitée et donnée en direct et par l'ombre de la main d'un des marionnettistes. La projection de la main est déformée par la lumière, mais cette transformation crée différentes échelles possibles. La scène se termine sur la présentation du portrait initial, celui de Mina pour Jonathan Harker et celui d'Elisabeth pour Dracula.

Si l'interprète doit jouer avec de nombreux fantômes, qui sont parfois les siens, la coexistence de ces différents registres de présence n'est pas tout à fait une évidence. Elle implique une tension entre corps vivant et corps dématérialisé propice au développement de l'imaginaire. Seul corps réel, celui de Nicolas Cornille tente de trouver une place parmi les fantômes qui l'entourent. Même si nous voyons parfois les corps des deux marionnettistes, le metteur en scène efface leur présence physique à travers les codes propres du théâtre de marionnettes. Les marionnettistes sont habillés tout en noir, ils sont cagoulés et leurs déplacements sont cadencés, presque marionnettisés. Le côté vivant et réel de leur corps est ainsi gommé.

Ce principe d'effacement progressif du vivant dans le spectacle Dracula renforce le principe dramaturgique élaboré par le metteur en scène : continuer le récit en partant d'un seul comédien aux prises avec

le dédoublement de son corps. L'interprète est en effet le seul conducteur et constructeur du récit imagé. Les deux autres interprètes sont clairement positionnés dans leur rôle de manipulateurs des images et de l'espace, telles des ombres qui accompagnent le héros vers sa propre chute.

Cette dernière création de Denis Bonnetier assoit une démarche artistique marquée par une écriture scénique très visuelle qui donne accès au monde invisible, où la parole seconde la pensée sensible. L'importance accordée à l'image et à ses composantes : lumière, couleurs, corps, mouvement, rythme, sons, bruitages, matières, autant de formes et d'éléments qui constituent une sorte d' « alphabet » selon Chantal Hébert et Irène Perelli-Contos, « de ceux que l'on pourrait qualifier d'écrivains visuels ».[380]En s'associant avec le dessinateur de bandes-dessinées Hippolyte, Denis Bonnetier propose une approche artistique vers une forme d'écriture scénique[381] plus visuelle et moins textuelle. Même si la genèse du projet est initiée à partir du roman de Bram Stoker, le principe d'exploration, de mise en recherche et de composition est d'abord et avant tout dans l'espace et non pas à partir d'un texte préexistant. L'étape du « story-bordage » est primordiale

[380] Picon-Vallin Béatrice, *Les Ecrans sur la scène*, *op. cit*., p. 175.

[381] Selon Chantal Hébert et Irène Perelli-Contos, professeurs titulaires au département des Littératures de l'Université Laval (Québec, Canada), rattachées au Centre de recherche en littérature québécoise (CRELIQ) de l'Université, « l'expression *écriture scénique* indique que le travail de composition propre à un certain théâtre s'effectue d'abord et avant tout dans l'espace et non à partir d'un texte préexistant. L'*écriture scénique* est fondée sur un « alphabet contaminé », puisque résultant du collage ou du *montage* de sons, de musique, d'éclairage, de gestes, de mouvements, d'objets, etc., bref, d'autant d'*éléments* qui s'offrent aux créateurs comme *ressources sensibles* potentiellement exploitables tout au long de la création théâtrale. La combinaison, la recombinaison, le déplacement, le jeu de ces *éléments* permettent la constitution de la matière spectaculaire, laquelle tient précisément dans le rapport intime qu'entretiennent ces matériaux ou *éléments scéniques* avec l'espace. Le terme *scénique* rappelle, d'autre part, le caractère inévitablement éphémère du théâtre en tant qu'art *vivant*, précisément en ce qu'il est *dynamique* et non pas statique, *processus* et non pas produit. »

dans la recherche et constitue une sorte de plateforme expérimentale de l'imaginaire.

Une autre écriture sur le modèle de la maquette animée a permis d'explorer de nouveaux horizons concernant la jouabilité des silhouettes d'ombres, des sources lumineuses, des dispositifs scéniques et de leurs rapports avec les corps des interprètes dans l'espace. La particularité dans l'élaboration du spectacle *Dracula* consiste dans la multiplicité préalable de la mise en résonance des éléments scéniques dans le travail.

III. 5. Trois principes de composition scénique dans *Dracula*

De la rencontre entre deux univers à priori différents : la bande dessinée et le spectacle vivant, va naître une écriture qui donne à voir autrement l'œuvre. D'abord en essayant de trouver une plate-forme expérimentale commune qui passe par le *story-board* et la maquette animée, la confrontation de ces derniers avec l'équipe artistique directement sur le plateau théâtral. Les éléments proposés en tant que signes d'écriture (la lumière, les sons, la musique, les figurines et les ombres, leurs projections, la matière filmique) sont privilégiés plutôt que les mots et le texte. Le théâtre visuel de la compagnie Zapoï propose trois principes :

1. Le premier point est sans doute celui du traitement des corps. Ce sont des éléments essentiels du paysage scénique. La substitution d'un corps artificiel à celui de l'acteur en chair et en os à travers la présence impalpable et dématérialisée d'une ombre ou d'un reflet lumineux est une idée féconde dans le spectacle *Dracula* de la compagnie Zapoï.

2. Le deuxième est celui de fonctionnement de l'image et son principe spatial et combinatoire. Selon Chantal Hébert et Irène Perelli-Contos, une proposition visuelle combine deux données hétérogènes : une surface et des figures (traces, empreintes etc.) présentes sur cette surface.

3. La troisième approche de la compagnie est le montage. L'écriture dramaturgique présente des enchaînements choisis sur un support spatial (espace scénique composé des écrans multiples, des objets, des silhouettes d'ombres et leurs projections, des corps et leurs déboulements incessants des

> sons et de la musique) qui bouleversent nos mécanismes de perception. La manière de voir et d'entendre l'œuvre influe sur le sens. À travers des modes combinatoires inattendus et hétérogènes, l'écriture scénique passe par une exploration de l'espace/temps de la représentation différente de celui de nos connaissances. Ils laissent libre cours à l'expression des objets (animés et inanimés), à l'espace, aux sons, à la lumière et à la musique et devient le point de résonance de l'exploration théâtrale.

Loin de formuler un discours sur les choses et les idées proposées dans le spectacle *Dracula*, le metteur en scène donne à voir des mondes disparus. Il fait naître des visions, forme et transforme l'espace et les corps sans laisser le temps au regard du spectateur d'élucider la magie. Plus qu'une écriture du sens, les spectacles de la compagnie Zapoï renvoient à une écriture du sensible. Une telle écriture scénique, faite d'images, procède par déformation du réel et ouvre à de nouveaux parcours, non linéaires.

La scène de l'errance dans le château est un exemple de ce type de récits contés par couches et sous-couches stratifiées, des narrations kaléidoscopiques, des mises en forme éclatées. Les multiples transformations dans les écritures scéniques actuelles permettent en quelque sorte des métamorphoses inattendues, des effets déroutants et plaisants à la fois. Le comédien se retrouve en fond de scène avec une bougie à la main. La scène est ponctuée par une obscurité, puis l'action se poursuit sur un jeu de perspectives renversées. Les deux marionnettistes tiennent des cadres à travers lesquels la lumière de la bougie fait apparaître des escaliers. Le son accompagne l'action comme si le public était plongé dans la lecture d'une page de bande dessinée, comme s'il ne faisait pas face aux personnages, mais se trouvait au-

dessus d'eux. Le son se substitue à la parole, la vision perspectiviste centrale est ici éclatée par la manipulation de nombreux petits cadres d'escaliers et de serrures.

Tout en installant le spectateur au cœur de la scène, de l'image scénique en occurrence lointaine, en plongée, le metteur en scène privilégie une vision lointaine, en lui permettant d'adopter un méta-point de vue. Comme en bande dessinée, le lecteur crée une méta-connexion entre texte et image. Représentant la même image des escaliers sous des angles différents, la scène de l'errance instaure une tension cognitive, devenant ainsi une métaphore de la perte. Les principes de transformation dans ce spectacle sont une donnée tangible. En passant d'une perspective centrale à un plan éclaté, l'image théâtrale met en lumière la multiplicité des points de vue, une caractéristique majeure de l'art contemporain, présente dans les spectacles de la compagnie Zapoï et bien entendu principe participatif au bouleversement de notre vision.

Les projections utilisées dans ce spectacle permettent la création d'un autre monde, potentiellement investi de poésie et de possible. En cela, nous pouvons établir un parallèle avec la bande dessinée. Il s'agit d'un univers autonome, possédant ses propres caractéristiques chromatiques et graphiques dans lequel le comédien, à travers son jeu, permet le lien entre la scène et la projection et instaure un passage relationnel entre les deux. Cette relation s'inscrit soit dans l'interaction entre les animations à l'écran, soit en devenant projection lui-même, lorsqu'il passe derrière l'écran et devient ombre à son tour. Il augmente les passerelles entre les éléments scéniques concrets et les espaces virtuellement créés par l'image projetée. Ces superpositions entre espace réel et espace virtuel, selon Clarisse Bardiot, désignent la

« scène augmentée »[382]. Pourrions-nous supposer l'existence d'un autre espace possible (virtuel), outre l'existence de l'espace scénique « réel » ?

La projection dans le spectacle *Dracula* interagit avec les silhouettes d'ombre. Ces dernières sont intégrées à la projection vidéo et peuvent apparaître en ombre sur l'écran grâce à la lumière émise par le vidéoprojecteur. C'est le cas lorsque le personnage de Jonathan Harker est dans une calèche représentée à l'écran, le paysage visible défile en vidéo tandis que les silhouettes des loups apparaissent grâce à la manipulation des marionnettistes derrière l'écran. Ainsi, la technologie de projection modifie l'espace scénique en faisant office de « décor skiagraphique » avec lequel le comédien interagit. Il sursaute au passage des loups, en intégrant à travers son jeu l'ombre et la vidéo. De cette manière, il récrée un nouvel espace interactif, un espace en construction, un stimulateur de pensées.

La vidéo peut être utilisée comme une réverbération, lorsque le comédien passe en ombre corporelle derrière l'écran. Dans cette pénétration écranique, le corps réel du comédien devient une silhouette noire, une ombre verticale qui s'unit à l'écran. Seule la projection visible sur l'écran compte. L'espace réel n'a plus lieu d'être, il s'efface pour laisser place à une autre réalité virtuelle. Dans ce théâtre d'image, la scène se transforme en un lieu de manipulations qui permet à l'acteur et au spectateur de nombreuses associations d'idées, parfois contradictoires, décale les notions d'espaces et de corps. Nous pouvons

[382] Une scène augmentée est un plateau que l'on a interfacé avec les différents objets numériques qui transforment la nature de l'espace scénique. Nous pouvons prendre comme une scène augmentée la superposition d'un espace réel et d'un espace virtuel. Clarisse Bardiot a soutenu en 2005 une thèse intitulée

« Les théâtres virtuels », sous la direction de Béatrice Picon-Vallin. http://www.clarissebardiot.info/fr/recherche/recherche.html.

supposer que l'œuvre théâtrale n'est pas complètement réalisée sur la scène, mais en chacun de nous (artiste et spectateur). Cette relation invisible et unique permet une circulation intérieure de sons, de mélodies proposées, d'images à une mémoire personnelle.

Dans la scène de la rencontre entre Jonathan Harker et les trois femmes vampires, ce procédé métaphorique résonne d'une manière particulière. La scène est d'une construction classique et le personnage se retrouve face à un écran. Des enregistrements de voix sont diffusés, amplifiés et déformés pour recréer une atmosphère particulière. Des reflets sur l'écran captent le regard du public et amènent le personnage derrière cet élément scénique. Par de légers tapotements de doigts sur l'écran en tissu, des ombres fluides apparaissent et suggèrent des barreaux de prison, de l'eau qui coule, des nuages. Les silhouettes en ombre de trois femmes se superposent aux projections des doigts du comédien et nous assistons à la création d'un tableau érotique.



Figure 55. Silhouettes d'ombre, femme-vampire, spectacle *Dracula,* 2009

À travers cette scène, le spectateur est invité à se remémorer son propre geste créatif et à laisser libre cours à son imaginaire. Le rythme scénique s'accélère et la danse sensible se transforme en un combat avec des fantômes, comme si le personnage était pris dans un piège. Il s'enroule dans le tissu de l'écran, rappelant un cauchemar obsessionnel. L'écran suggère un simple drap de lit, un rideau de fenêtre mu par le vent, mais prend doucement l'apparence d'un voile nuptial, union fatale avec les femmes vampires. Ainsi, l'écran devient le linceul de Jonathan Harker. Condamné à l'errance, le personnage reprend le chemin de l'Angleterre.

L'utilisation de l'écran dans le spectacle *Dracula* induit la notion de l'interstice, cette faille qui rend possible de nombreuses interactions spatiales entre les écrans, les corps réels des interprètes et leurs dédoublements. Objet de toutes les convoitises, l'écran, par définition, arrête le regard, dissimule et empêche de voir. Il agit par interposition, par intercale. Mais au lieu de rendre les intentions dramaturgiques difficilement identifiables, il agit comme une membrane réverbérative pour le spectateur, où s'incarnent les doubles corporels, les silhouettes des ombres, où tous les fantômes prennent chair. C'est également par cette surface en tissu blanc que les annonciations faites par les personnages se mettent en mouvement, transitent et entourent la sensibilité du spectateur. Il est libre dans ce cas de naviguer entre la réalité qui l'entoure et celle de l'action proposée, il creuse un sillon de passage entre les deux en s'appuyant sur ses envies, ses passions, sa raison dans la forme scénique proposée.

L'écran dans ce spectacle remplit trois fonctions. La première est à la fois celle qui cache, mais aussi celle qui révèle. C'est un espace de réception des projections d'ombres, d'images animées, de doubles corporels. C'est l'espace d'incarnation à la fois des corps réels

(comédien, marionnettistes, régisseurs images et plateau) et des figures bidimensionnelles (silhouettes d'ombres, maquettes etc.). Il possède une mobilité qui s'exprime en adéquation avec les émotions du personnage. Si l'écran dissimule les artifices du dispositif technologique, cette ruse sera renforcée par un jeu habile de lumières.

Par la dimension cachée, le dispositif de projection d'ombres se fait par l'arrière en manipulant tantôt la source lumineuse, tantôt la figure ou le dispositif bidimensionnel ou tridimensionnel : ville, paysage, architectures, etc. Quelque fois les deux se mêlent, créent un espacement, se détachent de la surface, se traversent et se superposent pour créer un dialogue entre visible et invisible. La vidéoprojection et les univers numériques s'associent à l'ombre de manière imperceptible.

Une des scènes qui exprime ce mélange subtil est le passage où Jonathan Harker en calèche rejoint le château du comte Dracula. C'est une séquence composite entre image-vidéo projetée et manipulations d'ombres. Le décor est donné en image préalablement élaborée à laquelle se mêle la silhouette de la calèche. Progressivement, par truchement habile, le passage de la manipulation d'objet vers une manipulation de l'image s'intercale de manière naturelle et l'illusion est respectée par la sauvegarde des tiges des marionnettes. Elles sont représentées en image, le regard du spectateur considère que l'ombre qu'il perçoit sur l'écran est la même silhouette du début. Cette superposition des deux médiums est très souvent utilisée dans le spectacle. Le jeu entre réel et irréel provoque une discontinuité, qui finit par faire de ce procédé un atout dramaturgique. La deuxième dimension de l'écran est celle de sa face visible, de ce qui est donné à voir, de ce qui est révélé. La projection se fait par l'avant en projetant les contours corporels du comédien et des objets manipulés. Cette dimension n'est pas rigidement préconstituée, elle prend forme par la

lumière et par les déplacements de l'écran, c'est une forme souple et ouverte.

La face cachée et celle montrée à l'écran renvoient à des formes d'illusion et participent à la réalisation du contenu dramatique. Mais pour que l'action interactive se produise, la place du regard du spectateur dans ce procédé scénique est primordiale. Au-delà de la simple notion d'illusion, notons que les interstices entre les moyens de représentation sur la scène théâtrale influent sur le statut même du spectateur. La relation dynamique instaurée entre sujet et objet, entre scène et salle, « déverrouille la réalité, arrache la représentation et, avec elle, le regard, à la fixité dans laquelle ils se trouvaient emprisonnés et gainés. »[383] La relation est loin d'être parfaite :

> L'illusion continue, comme la réalisation d'une parfaite continuité narrative ou dramatique, au théâtre, sont utopiques. Et si, parfois, elles se situent à l'horizon d'un idéal, le théâtre, à tous les égards, affiche toujours son incapacité à fabriquer ce contenu dramatique dont on a tant de fois rêvé. (…) Guidés par l'idée conventionnelle et fort sage que l'assistance à un spectacle devrait, toujours dans l'idéal, être continûment attentive, silencieuse et concentrée, nous oublions, ou refoulons, le fait que, même lorsque la salle est obscure, même lorsque le public est silencieux, et même lorsque la convention exige que nous nous appliquions à suivre in extenso le spectacle qui nous est offert, notre attention vacille, notre esprit vagabonde, nos yeux s'écartent de la scène ou des personnage. [384]

L'interactivité des moyens de représentation sur scène, et en particulier de l'acteur avec les éléments scéniques qui l'entourent – marionnettes et technologies de projections et de sons – accompagne le spectateur dans sa réception, non pas passive, mais dynamique, de

[383] *Théâtre et nouvelles technologies*, sous la direction de Lucile Garbagnati et Pierre Morelli, éditions universitaires de Dijon, collection « Ecritures », Dijon, 2006, pp. 53.

[384] Christian Biet, « Introduction », *Agôn* [En ligne], Dossier, N° 1 : Interstices, entractes et transitions, mise à jour le 21/02/2009, ERL : http://agon.ens-lsh.fr/index.php?id=701.

l'œuvre en la recomposant et réinventant, à partir divers outils vecteurs de sens, présents sur la scène. Le théâtre d'image permet une nouvelle intégration dynamique des éléments scéniques dans une œuvre en quasi permanente construction, « (…) proche du rêve ou du mouvement de la pensée. »[385] Lors d'un entretien avec Ludovic Fouquet[386] en 1997, Robert Lepage[387] apporte un avis constructif : « Je trouve – et c'est pour cela que j'aime montrer les ficelles – que le spectateur doit se sentir intelligent. Il sent alors qu'il peut créer avec nous. Il faut que le spectateur dans son siège travaille, travaille, travaille… ».[388] Cette manière particulière dans le théâtre d'image de Lepage de « montrer les ficelles » est une invitation au dialogue avec le spectateur. Etre ensemble pour découvrir les changements effectués au plateau durant le spectacle, ou les procédés techniques utilisés pour certaines scènes, cela n'est pas un élément perturbateur, c'est une sorte d'information complémentaire qui permet la réflexion sur ce qui est donné à voir. Dans le travail des artistes de la compagnie Zapoï, cette rencontre entre acteurs et spectateurs est propice à une dissémination créatrice. Ce mouvement de l'œil et le dynamisme de la pensée qui génèrent ces formes théâtrales sont en quelque sorte « imprimé(s) par la métaphore, figure centrale de l'écriture scénique renouvelée.»[389]

Plusieurs scènes montrent un découpage de l'espace scénique sur le principe de la bande dessinée. Ce procédé implique, dans la

[385] Picon-Vallin Béatrice, *Les Ecrans sur la scène*, Lausanne, Suisse, L'âge d'homme, 1998, p. 176.

[386] Ludovic Fouquet est comédien et metteur en scène. Il fonde la compagnie « Songes mécaniques » en 1998, avec laquelle il crée des spectacles multimédias et des performances d'images.

[387] Robert Lepage est metteur en scène, scénographe, auteur dramatique, acteur et cinéaste québécois.

[388] Picon-Vallin Béatrice, *op.cit.*, p. 330.

[389] *op. cit*. p. 183.

scène du voyage en train et celle de l'errance dans le château du comte Dracula, le cadrage d'une manière double qui instaure des dynamiques opposées. La première scène, celle du train, découpe l'espace de l'écran comme la page d'une bande dessinée. Le spectateur est face à six cases avec lecture horizontale du récit. L'image fonctionne sans texte intégré, seules la musique et la voix du personnage de Jonathan Harker dialoguent avec l'image.

Comme la bande dessinée, le théâtre d'images proposé par la compagnie Zapoï fonctionne comme « un système de dépendances internes (image/texte, image/image, etc. »[390]. Concernant la BD, la succession d'images séparées par des blancs et entourées d'une ligne noire continue forme un rectangle. Dans le spectacle *Dracula*, l'écran utilisé pour les séquences prend cette notion de rectangle principal. Il est découpé en six petites cases. L'interstice blanc est révélé par la lumière. Ici, à chaque rectangle correspond une image contenue par lui. Le dessin, isolé des autres, prend la forme d'un tableau (plan fixe dans le cas de la BD et plan animé dans le spectacle *Dracula*). La ligne du rectangle devient cadre et concentre ce qui est donné à voir, oriente et enserre dans le champ visuel des éléments narratifs. Mais la complexité du processus théâtral vient de la cinétique des objets employés et des images visibles sur l'écran. Si l'image dans une bande dessinée est une construction, un assemblage complexe d'images, celle sur l'écran peut se présenter sous des aspects fragmentés et éphémères, en total décalage avec les autres ressources scéniques, et de cette manière procéder à une déconstruction de ce qui est donné à voir. Mais dans les deux cas, l'image échappe au simple déchiffrage d'une

[390] Pierre Fresnault-Deruelle, *La Bande dessinée, Essais d'analyse sémiotique*, Hachette, 1972, p. 19.

construction et se pose comme une figure indissociable et insécable[391] de notre perception globale.

Dans la BD et les formes scéniques de la compagnie Zapoï, l'image fonctionne comme signe, présence symbolique du processus de signification. La fumée, par exemple, qui s'échappe des pipes des deux ombres (silhouettes représentant deux hommes, révélés par procédé de théâtre d'ombre) forme des nuages qui suggèrent des têtes de mort et ainsi ce code préfigure le destin tragique de Jonathan Harker (une éventuelle disparition). La scène du voyage s'intéresse d'une manière cinématographique à la représentation temporelle et spatiale à travers un seul écran de projection. Par un choix délibéré, les six cases sont de la même taille et strictement identiques, l'espacement entre elles est régulier. Cela donne une unité à l'ensemble. Les trois cases du haut servent à décrire l'action en présentant le train en plan lointain, les trois cases du bas représentent les fenêtres du wagon où sont situés les autres voyageurs et le personnage principal, Jonathan Harker. Pas de profondeur de champ, mais une séparation horizontale du cadre qui crée deux espaces succincts : l'espace haut et celui du bas qui intègre ainsi la lecture verticale. Un mouvement lent et continu du train (représenté par une toute petite silhouette d'ombre à l'échelle de la case tenue grâce aux deux tiges par le marionnettiste) traverse une par une les cadres en donnant l'illusion d'un train qui circule.

L'apparition du comédien dans la case centrale de l'espace d'en bas (l'intérieur du train) ouvre une nouvelle lecture de l'espace. Par

[391] Selon Pierre Fresnault-Deruelle, la perception globale d'une figure insécable implique que dans l'icône signifiant et signifié ne font qu'un. Ils sont contemporains. « Il n'y a pas de lettre de l'image », et c'est parce que l'image représente un certain discontinu par rapport au réel qu'on peut être tenté d'en étudier l'organisation à partir d'une grille purement linguistique.

contre le spectateur reste à l'extérieur du wagon. Les cases du bas représentent les trois fenêtres du wagon qui abritent les voyageurs. Jonathan Harker procède à la lecture de la lettre envoyée par le comte Dracula, tandis que dans les deux ouvertures disponibles apparaissent les deux voyageurs à la pipe. Signalons également le traitement de la fin de cette scène, qui nous propose un glissement vers un autre espace/temps. L'ensemble des personnages sortent de leurs cases en allant à la cour et une silhouette représentant « la foule » en tant que personnage unique, traverse l'ensemble des trois cases et emporte dans un mouvement simultané Nicolas Cornille qui interprète Jonathan Harker. Au moment de sa sortie de la case représentant le wagon, l'ensemble des six cases s'éteint pour laisser la place à une source lumineuse créée par une lampe de poche, fragile et tremblante. Cette lumière superpose Harker et la foule et l'étire jusqu'au bord du rideau. Ainsi le passage d'un corps/ombre à un corps/chair s'accomplit dans ce geste symbolique. Le rideau, l'écran, les tissus de projection prendront à plusieurs reprises la fonction d'un médiateur pour faciliter le voyage du personnage dans les mondes parallèles qu'il crée pour raconter son histoire. En regardant la foule s'éloigner, Jonathan Harker saisit le visage d'une vieille dame révélée par la source lumineuse ; il agit comme un mauvais présage : le regard de la vieille se métamorphose dans la silhouette d'un corbeau qui s'envole.



Figure 56. Scène de l'auberge, spectacle ***Dracula***, 2009

La scène de l'auberge se joue de l'espace à travers la profondeur de champ. L'effet utilisé crée une intensification de la dramatisation, par exemple dans l'opposition d'un personnage rapproché et d'un personnage relativement éloigné de ce dernier. L'écran se décompose en triptyque, la partie centrale dessinant un cercueil. Le rideau prend de nouveau la fonction de passage entre le monde des ombres et celui des êtres réels. Le personnage soulève légèrement le rideau comme pour y regarder derrière. Par l'effet de la profondeur de champ, la silhouette de Nicolas Cornille subit une distorsion volontaire : d'une taille géante, elle passe à l'échelle humaine pour venir se placer dans la case du milieu, celle du cercueil. Jonathan Harker serait-il déjà mort ou ce placement central est un signe d'une approche dangereuse ? Dans les deux cas, la profondeur de champ utilisée crée une distance génératrice de tensions.

Dans les mouvements des figures des aubergistes et des paysans, cette profondeur de l'espace est volontairement recherchée. L'amplification des ombres agit comme un effet d'envahissement de

l'espace et des corps d'ombres, comme le précise Victor Stoichita à propos du tableau de Jacques de Gheyn, *Les Sorcières,* peint en 1604,

> (…) le détail le plus important de ce dessin, ce qui lui donne toute la force lugubre recherchée par de Gheyn, c'est la fantastique et gigantesque silhouette que l'une des sorcières projette sur le mur de la grotte. Cette ombre, qui sort par ses proportions de l'ordre naturel, est une métaphore des puissances occultes et rend visible une surenchère du maléfique. [392]

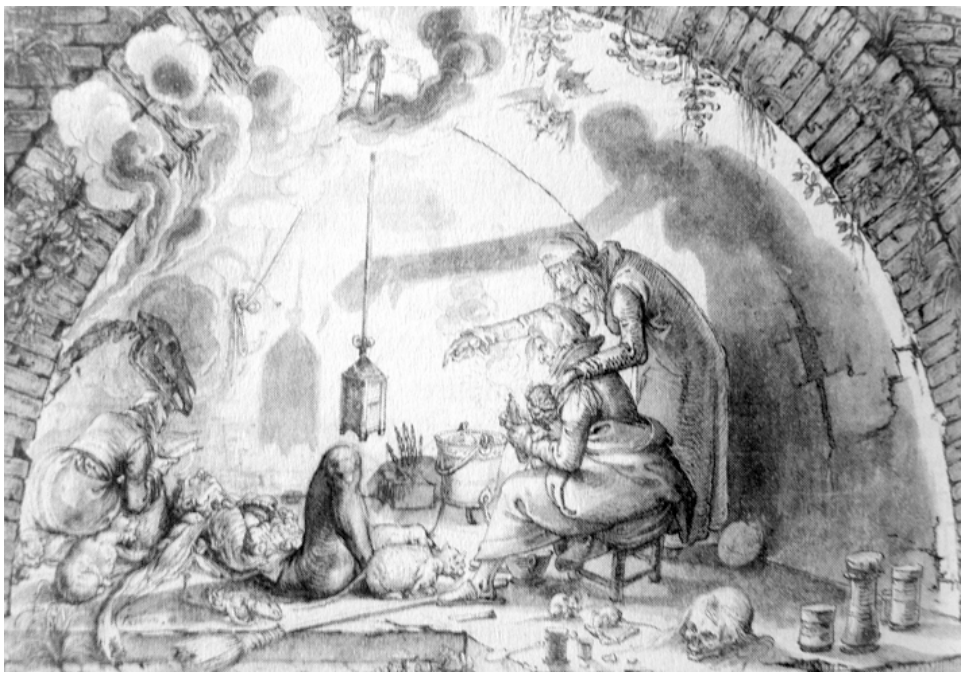


Figure 57 Jacques de Gheyn, *Les Sorcières*, 1604, dessin, 28 × 40,8 cm, Oxford, Ashmolean Museum.

Le metteur en scène du spectacle *Dracula* se joue ainsi de l'effet annonciateur de l'image pour proposer une double, voire une triple lecture dramatique de ce qui est donné à voir. La correspondance entre des images fixes et des images en mouvement dans ce spectacle crée des fragments scéniques propices à un langage métaphorique. L'image isolée porte déjà un sens, elle est tantôt un instant d'histoire, tantôt un fragment d'intrigue, mais la signification de l'ensemble de l'imagier proposé ici naît de la succession visuelle et dynamique. Les

[392] Victor I. Stoichita, *la Brève histoire de l'ombre*, Genève, Droz, 2000, p. 142.

nombreuses séquences qui composent chaque événement scénique interagissent, fragmentent ou produisent des syncopes dans le contenu de l'ensemble de la scène jouée pour finir d'instaurer une continuité narrative. Prenons la séquence de l'errance dans le château de Dracula : cette scène est construite sur le principe de l'apparition/disparition. L'interprète du personnage principal est situé en fond de scène. Il tient une bougie. Une double lecture est proposée par un personnage seul dans les couloirs du château. Il utilise la bougie pour trouver son chemin et le même comédien joue un deuxième rôle, celui d'un manipulateur qui se sert de cette source lumineuse pour éclairer les petits cadres et révéler ainsi des bouts d'escalier que les deux autres marionnettistes manipulent dans l'espace. Les images s'organisent déjà en récit et offrent au regard des spectateurs une vision fragmentée de l'espace, un point de vue vertical de la scène, comme si nous observions le personnage du dessus dans un labyrinthe architectural. L'échelle du personnage est également déformée. Il est invisible pour les spectateurs, seule sa présence est soutenue par des pas sonores, amplifiés par un écho étrange qui crée une vision subjective de l'enfermement du personnage et de son état émotionnel.

Il est nécessaire de distinguer deux approches graphiques dans la création de la bande dessinée contemporaine : la première approche est celle qui met en résonance le texte (à travers les bulles) et les images, et la deuxième approche, de plus en plus répandue, est celle qui utilise uniquement des images comme moyen de narration. Selon Pierre Fresnault Deruelle,

> le verbal, dans la bande dessinée, s'articule selon deux axes perpendiculaires. Le premier, vertical, correspond aux relations de la parole et du dessin dans le rectangle où s'inscrit chaque image. Le second,

horizontal, est celui du message linguistique des ballons en tant qu'éléments de jonction entre plusieurs images. [393]

La bande dessinée se définit par l'association du texte et de l'image, mais dans de nombreux cas l'image prime et reste l'élément central. La lecture s'effectue alors en instaurant un processus d'association d'images d'où découle la narration. Le lecteur/spectateur est libre de visionner les images selon un choix personnel, de revenir sur certaines cases et de reconfigurer ainsi le contenu. C'est un parcours à la carte, qui crée un certain dynamisme et invite le regard à s'abandonner, à errer, à se fixer, à s'étonner. Mais ce qui se joue dans une seule case d'une bande dessinée, même si elle a un contenu précis, ne prend signification qu'avec le reste de la composition graphique, que nous appelons environnement visuel. En effet, le spectateur essaye d'établir souvent un lien logique entre deux plans qui se succèdent et qui n'ont pas forcement de lien direct. Il a besoin de se situer dans cet environnement visuel.

Dans un entretien avec le metteur en scène du spectacle *Dracula,* il souligne l'importance de la composition des images et des résonances qu'elles peuvent engendrer. Denis Bonnetier précise avoir cherché comme principe narratif « l'effet Koulechov »[394]. Ce principe de montage cinématographique est basé sur l'agencement des plans et la perception du spectateur, les liens établis par le spectateur permettant de renverser le sens des plans montrés et agencés. Si la proposition scénique de Denis Bonnetier surprend le regard du spectateur et l'oriente parfois, elle n'influence en aucun cas sa réflexion sur l'œuvre. Dans la scène de l'errance, la manière d'associer des

[393] Fresnault-Deruelle Pierre, *La bande dessinée, Essais d'analyse sémiotique*, Hachette, 1972, p. 41.

[394] Lev Koulechov est cinéaste et théoricien russe (1 janvier 1899-30 mars 1970). A partir de 1920, il dirige l'école de cinéma de Moscou, le VGIK, où il crée un laboratoire qui expérimente le montage de façon presque scientifique.

images peut par endroits créer des effets de collision qui révèlent des interstices propices aux glissements à d'autres interprétations possibles. La superposition des cases avec les escaliers et l'apparition des serrures en ombres sur les rideaux latéraux intensifient l'enfermement. Nous sommes dans des propositions scéniques complètement ouvertes qui laissent, l'espace d'une fraction de seconde, une sensation de perdition. Mais les images ne prennent sens que les unes par rapport aux autres, le spectateur étant amené inconsciemment à interpréter les images dans leur succession et non indépendamment les unes des autres, et de cette manière nous assistons à une narration cinématographique dans l'espace scénique.

Une autre inspiration pour le metteur en scène peut être trouvée dans les bandes dessinées sans texte. Le lecteur/spectateur est pris dans une sorte de tourbillon construit à partir d'une succession d'images et cela provoque un impact émotionnel fort. La lecture d'images s'accélère, car elle n'est pas ralentie par le texte et cela crée un effet de trouble. Dans cette dynamique, il est important de souligner la dominante graphique de cette séquence qui est volontairement anguleuse, carrée et droite, pour se mettre en contraste avec la scène suivante qui, par son approche féminine, se veut plus en spirale, en courbe, et joue avec la fluidité et la respiration des tissus (des écrans). Pris au piège par les trois femmes vampires, le personnage se débat dans les rideaux et ces derniers prennent l'aspect d'une toile d'araignée tissée par le comte Dracula.

Dans le médium proposé par le metteur en scène du spectacle *Dracula*, le théâtre d'ombre apparaît comme un moyen évident d'incarnation pour les personnages. Comme le fantôme, mort qui se donne à voir, et qui a un besoin vital de support pour visualiser sa présence, l'ombre se joue des mêmes principes théâtraux. Et comme

dans le conte d'Andersen et l'histoire de Chamisso, le récit de *Dracula* est exposé par un seul personnage, une sorte de conteur habile, qui révèle le dispositif théâtral et une galerie de personnages.

III. 6. Le corps acté dans *Dracula*

Le traitement des corps dans le spectacle *Dracula* prend une place importante. Ces corps sont souvent portés par un seul comédien sur le plateau scénique où ils sont partagés entre des manipulateurs.

Dans ce spectacle nous pouvons identifier des présences corporelles et figures comme suit :

Ombres corporelles

Dans l'introduction, le corps réel de Renfield a une ombre qui n'est pas la sienne. Par un jeu de juxtaposition et de calage de mouvement, un des manipulateurs crée l'illusion d'être l'ombre du personnage Renfield, que l'on voit en réel devant l'écran. Cette situation impose un effet de trouble pour les spectateurs et de léger retard cinétique entre les ombres. Renfield se relève brutalement, son ombre se dédouble pendant qu'un autre manipulateur entre en jeu derrière l'écran. Même la parole est saccadée et scandée. Renfield passe derrière l'écran, les ombres deviennent trois, on voit enfin la vraie silhouette du personnage principal qui va devenir Jonathan Harker. Les trois ombres fonctionnent ensemble, comme un seul corps. Les ombres des manipulateurs s'arrêtent, prennent une chemise et habillent l'ombre du personnage en le transformant en Jonathan Harker. Cette scène agit comme un passage : dans l'histoire racontée, dans le principe corporel utilisé, mais également dans le passage symbolique dans le monde des

morts. Elle prend « le sens obtus »[395] dont Roland Barthes souligne la nécessité. Les deux ombres se métamorphosent en de grandes mains qui se jouent de la silhouette de Jonathan Harker et le renvoie au-devant de la scène pour qu'il puisse tisser le fil de son histoire. Un élément essentiel agit comme un symbole de passage d'un personnage à un autre : c'est le chapeau. En effet, il prend ici le rôle d'un masque. A travers cet objet, le comédien basculera avec aisance tantôt dans le corps de Renfield, tantôt dans le corps de Harker.

Silhouettes composites

Silhouettes dessinées et découpées en plexi, combinées avec une ombre corporelle d'un membre réel des interprètes (main, bras, jambes etc.).

À l'entrée du château du comte Dracula, une fois les portes ouvertes, le corps du personnage de Jonathan Harker se multiplie à travers un jeu d'écrans transparents. Par un effet d'accumulation et de superposition, les ombres démultipliées fragmentent le corps du personnage.

Après la séquence des morsures, Jonathan devient une toute petite silhouette d'une vingtaine de centimètres qui s'élance dans le vide pour échapper à son destin funeste. Il devient ainsi un jouet dans les mains

[395] Roland Barthes, *L'Obvie et l'obtus, Essais critiques III*, Paris, Seuil, coll. Tel Quel, 1982, p. 43. Dans l'article intitulé Le Troisième sens, Roland Barthes distingue trois niveaux de sens. Un niveau informatif, celui de la communication. Un second niveau, celui de la signification et il nomme un troisième sens, celui de la signifiance. Le sens symbolique a une double détermination : il est intentionnel (c'est ce qu'a voulu dire l'auteur), c'est un sens qui va au-devant de nous. Barthes appelle ce signe : le sens obvie. Quant au troisième sens, celui qui « vient en trop », comme un supplément, il le nomme : le sens obtus.

de Renfield par un effet de passage de l'état d'ombre à l'état d'objet réel.

Dès les prémices du projet, des esquisses et des dessins figurent l'idée du vampire. Hyppolite commence par croquer des têtes, des visages de ce personnage, mais l'hésitation est importante. Ni le metteur en scène, ni le graphiste n'y sont convaincus. La question de la représentation visuelle de Dracula pose de nombreux problèmes. N'arrivant pas a lui donner un corps, ni un visage, apparaît comme une évidence l'idée de travailler le personnage du vampire par suggestion : « Pour créer la peur et l'angoisse du vampire, il faut éviter de faire voir un corps réel et surtout de comprendre comment il est fabriqué. »[396].

L'idée de représenter le comte Dracula sur scène en tant que personnage concret risque de stigmatiser ce dernier dans un registre d'épouvante et d'horreur et d'en faire une caricature plus qu'une figure romanesque. Plusieurs propositions vont suivre et finalement l'équipe va opter pour une présentation partielle. Dracula apparaît sous la forme d'une main immense qui invite à entrer, qui ouvre, ferme, déploie et manipule, menace et caresse. Cette main démesurée et difforme est accompagnée par une voix également transformée et travaillée par un micro, mais donnée en direct par un des comédiens.

La cohabitation scénique entre voix et ombre partielle crée une figure du vampire, plus qu'un personnage. A la fois concrète et présente, presque humaine, cette figure incarne également le fantôme sorti de l'imaginaire de Renfield. La figure vampirique est à la fois là, sans y être. Cette idée est également le principe de base de construction de la créature dans le film de Spielberg *Alien*. Impossible de comprendre son anatomie, le monstre n'est donné à voir que par

[396] Entretien avec le metteur en scène, le 08 mars 2009.

bribes, par morcellement, ce qui crée le principe d'étrangeté et d'angoisse.

Une des questions dans cette proposition scénique est le traitement corporel du vampire Dracula. Depuis le *Nosferatu* de Murnau en 1922 et le film *Dracula* de Coppola en 1992, les figures cinématographiques marquent par une forte empreinte visuelle et imaginaire. L'idée du metteur en scène fut de travailler sur la suggestion d'une présence absente : sans tomber dans les idées reçues de la figure du vampire. En même temps il réussit à donner une corporéité sensible à cette absence en créant un corps-fragment. Le fragment choisi est celui de la main. Cette partie du corps lie intimement l'ensemble des actions. La main projetée en ombre prend la forme d'une image difforme, augmentée, c'est elle souvent qui manipule, fait déplacer des objets et des écrans, c'est elle qui guide le jeune Harker dans le château. C'est la main du destin. Le reste du corps du vampire est partout, il revit dans les images projetées, il s'incarne sur les écrans qui bougent et se déplacent comme par magie. Cette main est couplée avec une voix, elle-même transformée par un micro, et qui se fait souvent écho de la parole du vampire. D'ailleurs le double s'exprime dans le reflet, dans l'ombre et également par l'écho. Il fallait éviter de faire voir un corps entier pour la représentation du vampire : tout ce qui est raconté n'est que pure fiction, fruit de l'imaginaire de Renfield.

La position de l'interprète est tout à fait différente de celle de l'investissement d'un simple personnage. D'abord par le principe imposé par le metteur en scène : l'interprète est à la fois Rienfield et Jonathan Harker. Ce conflit rappelle sans doute la célèbre histoire de docteur Jekyll et Mister Hyde de Stevenson. Mais à la différence de celle-ci, pas besoin de potion magique pour libérer la palette des personnages. Tous sont sortis de l'imaginaire du metteur en scène.

En effet, les deux personnalités sont identifiables par l'investissement corporel proposé par le comédien et n'évoluent pas forcement dans un rapport psychologique, mais en créant des typologies facilement figurables. Ainsi, Renfield tient son corps légèrement courbé, sa voix est rocailleuse, le rythme de la parole est saccadé, tandis que Jonathan Harker est identifiable comme nous l'avons déjà précisé par le chapeau qu'il va utiliser régulièrement. Il a également une stature bien élancée et un air convenable, plein de bonne volonté, de naïveté.

Ce type de personnages que le metteur en scène recherche est élaboré avec la complicité de ses interprètes qui se rapprochent des typologies proposées dans les bandes dessinées, d'où l'attirance justifiée du metteur en scène pour ces œuvres littéraires. Ce qui importe dans la construction d'un personnage pour le metteur en scène, c'est de croquer rapidement les postures corporelles de « type recherché » et d'esquisser des notes émotionnelles et dynamiques qui répondent au récit et à la dramaturgie proposée. Même si parfois le personnage se rapproche de certains archétypes, nous sommes très loin de la simple caricature, et pour la plupart les typologies se révèlent soit composites, soit insolites.

Même si le spectateur peut identifier à certains moments soit Harker, soit Renfield, le metteur en scène propose une autre vision du personnage. Il se rapproche plus des personnages dits : figures. Selon Julie Sermon, ces types de personnages échappent par leur apparence, leur comportement, leur gestualité à la simple illusion réaliste :

> Les figures ne sont pas – ou pas tout à fait – des individus vraisemblables (c'est-à-dire : des alter ego dotés d'une psychologie stable, d'une intériorité profonde, rationnelle). Ce sont au contraire des identités définies,

essentiellement ou minimalement, d'un point de vue externe : des identités rapidement croquées, saisies d'un trait rapide. [397]

Ce qui caractérise les personnages-figures proposés par la compagnie Zapoï, c'est leur empreinte poétique et leur capacité de mutation rapide. La parole est travaillée par une recherche mélodique et rythmique, tandis que le corps physique prend la dimension d'un *corps acté*.

Par *corps acté*, nous entendons la capacité sensible de l'activité gestuelle de l'interprète en tant qu'interface dans l'espace scénique. Nous définirons l'idée de l'interface comme un milieu traducteur, entre l'univers scénique et la présence du destinataire qui est le spectateur.

Les figures sont aussi des personnages « qui sont avoués comme tels par les écritures ». [398] Ce sont en quelque sorte des figures de représentation, et en représentation à la manière de figures dans le théâtre des marionnettes. Sans parler de marionnettisation du corps de l'acteur (un corps soumis à des manipulations), il faut souligner que le corps de la marionnette est un corps densifié. Dans le théâtre de marionnette, du fait de l'étroite cohabitation entre interprète, personnage et objet, l'absence de vie intérieure est compensée par une intensification des indices de la vie extérieure.

Le corps acté dans les spectacles de la compagnie Zapoï et particulièrement dans *Dracula* est un corps théâtralisé qui se fait une pensée, un souvenir, une émotion, une narration. Il engage avec lui l'ensemble des indices scéniques (lumières, écrans de projection,

[397] Sermon Julie, Les avatars sont-ils des personnages ? (et vice-versa) dans la revue électronique Sondes > 01#10 Comme il vous plaira >, mise à jour le 11/03/2010, article consulté le 22 mars 2010 sur http://www.sondes.chartreuse.org/document_print.php?r=47§id=143

[398] *Ibid*

silhouettes d'ombres etc.) et devient « un corps projectif agissant »[399]. Dans cette dialectique, comme le précise Anne Ubersfeld, le jeu devient « un dialogue entre le corps réel et la figure imaginaire qu'il dessine à l'aide de ce corps. C'est cette double présence de l'ensemble-personnage et de celui des traits physiques qui permet au comédien sur scène d'être cette figure fondatrice de la rhétorique théâtrale qu'est l'*oxymore,* c'est-à-dire la présence en même lieu de deux concepts ou de deux systèmes de signes contradictoires (…). »[400]

La notion évolutive de « corps projectif agissant » dans le spectacle *Dracula* est complexe. D'abord par les aspects de dédoublement de la figure de Renfield, voire par sa démultiplication, et puis par les passages fréquents d'un corps à un autre :

1. **corps réel :** Renfield et Jonathan Harker ;

2. **corps-ombre/humaine :** les deux manipulateurs au début du spectacle, Jonathan Harker dans le train et dans l'auberge, Jonathan Harker avec les trois femmes-vampires ;

3. **corps-silhouette/marionnette :** avec un changement d'échelle, découpé en plexi ou en papier, manipulé et projeté en ombre : Jonathan Harker prisonnier dans le château de comte

[399] « Un corps projectif agissant » est un terme empreint aux utilisateurs des jeux en ligne massivement multijoueurs (MMOG). C'est un corps en capacité d'agir selon les modalité d'intervention qui lui confère l'interface : il se moule, investit et se glisse dans le champs d l'interactivité. Dans un premier temps et selon Etienne Armand Amato, il explore les potentiels d'influence offerts jusqu'à les occuper pleinement. Le corps imaginaire projectif et agissant se double simultanément d'une dimension sensible et réceptive, d'un « corps perceptif ». AMATO Etienne Armand, WEISSBERG Jean-Louis, « Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité. », in Interfaces, Anomolie digital_arts, n° 3, 2003, sous la direction de Aktypi Madeleine, Lotz Suzanna et Quinz Emanuele, édition HYX, p. 48. Article consulté le 22 mars 2010 sur le site de http://www.omnsh.org/spip.php?article62

[400] AnneUbersfeld, *l'Ecole du spectateur, Lire le théâtre 2*, Paris, éditions sociales, 1991, p. 185.

Dracula, Jonathan Harker rattrapé par Renfield et piégé dans le chapeau, la silhouette de Mina/ Elisabeth ;

4. **corps-paysage :** la scène finale, le corps du comédien devient un paysage (montagne) sur lequel évolue la calèche. Ce paysage devient la main de Dracula qui propulse la calèche dans le ravin ;

5. **corps/pixelisé :** les projections numériques : le corps de Mina, les séquences qui racontent la vie du comte Dracula, la calèche et les chevaux ;

6. **corps-fragment :** Dracula est représenté par une main en ombre et une voix amplifiée et transformée. Il est également identifiable dans ses métamorphoses animales, les loups, les chauves-souris ;

7. **corps-imaginaire :** l'ensemble de ses entités corporelles crée des univers narratives, affectives, cognitives et actionnelles qui agissent sur la perception du spectateur. Ce dernier compose avec « un corps imaginaire »[401] qui lui permet de voir, de créer une mémoire et établir une compréhension du sujet.

Le metteur en scène du spectacle *Dracula* propose un double corps : celui de Renfield : un corps difforme et meurtri, face à celui du jeune et svelte Jonathan Harker : un corps surpuissant qui peut prendre diverses formes scéniques.

[401] J. P. Eskenazy, *Film, perception, mémoire*, Paris, L'Harmattan, 1994. Dans cet ovrage l'auteur avance l'idée qu'au cinéma, le spectateur est dans la nécessité d'adopter un autre corps « imaginaire », celui que le film construit pour nous. Il est primordial de se mouler dans ce corps imaginaire pour la compréhension du film et la construction de sa mémoire.

La dialectique entre un corps vieux et mourant et un nouveau corps surpuissant est très présente dans les comics et les bandes dessinées des super-héros. Même si le spectacle *Dracula* trouve ses inspirations dans cet art, le contenu de la bande dessinée proposée par Hippolyte ne questionne pas les super-héros. Reste le traitement scénique proposé par le metteur en scène qui laisse supposer l'ébauche d'un corps surpuissant.

III. 7. Le concept d'avatar comme prolongement corporel

Le terme *avatãra*[402] désigne une descente, c'est-à-dire une incarnation du dieu Vishnu, en vue de rétablir l'ordre cosmique et moral troublé par des puissances démoniaques. Alain Rey souligne que le terme *avatãra* était connu en Europe depuis 1672 (en néerlandais *autaar*; en anglais : *avatar*). Son extension pour désigner « métamorphose » apparaît dans une traduction anglaise, Les *Lettres* de Walter Scott en 1822. L'influence probable de l'aventure et plus tard, de l'avanie, jointe à l'ignorance de l'origine, a conféré au mot, toujours employé didactiquement au sens hindouiste d'« incarnation, réincarnation », la valeur familière de « mésaventure, malheur »[403], probablement vers la fin de XIX^{e} siècle.

Dans son roman *Avatar,* Théophile Gautier décrit d'une manière étonnante la forme humaine échappée de l'enveloppe charnelle. Dans

[402] *Avatãra* est formé du préfixe *ava* qui marque un mouvement de haut en bas, et de la racine *tr* « traverser », Encyclopeadia Universalis, Corpus 3, Paris, 1995, pp. 619-620.

[403] Chez Barbusse en 1906, source *Dictionnaire Historique de la langue Française*, volume 2, Le Robert sous la direction d'Alain Rey, Paris, 1992.

le récit de Gautier, le jeune Octave de Saville incurablement mélancolique à cause de son amour sans espoir pour la belle comtesse Labinska va se soumettre à une expérience peu commune. Aidé par « un docteur revenu des Indes » grâce aux appareils électromagnétiques de thaumaturge, Octave prend possession d'un nouveau corps, aux traits angéliques, à l'allure noble et affichant toutes les marques d'une parfaite santé. L'opération a lieu dans une salle dont le décor rappelle à la fois un sanctuaire indien et un laboratoire d'alchimie. Les deux corps sont bien là : allongés sur le canapé, l'ancien et le nouveau, le malade et le sain. Docteur Charbonneau dirige l'action, d'abord il fait tourner un disque de verre placé dans une machine électrique, puis il agite les tiges d'un baquet mesmérien. Une fois l'installation terminée, le dispositif devint fonctionnel :

> Il se passa alors des choses bien étranges – Octave de Saville et le comte Olaf Labinski parurent agités simultanément comme d'une convulsion d'agonie, leur visage se décomposa, une légère écume leur monta aux lèvres ; la pâleur de la mort décolora leur peau ; cependant deux petites lueurs bleuâtres et tremblotantes scintillaient incertaines au-dessus de leurs têtes. À un geste fulgurant du docteur qui semblait leur tracer leur route dans l'air, les deux points phosphoriques se mirent en mouvement, et, en laissant derrière eux un sillage de lumière, se rendirent à leur demeure nouvelle : l'âme d'Octave occupa le comte Labinski, l'âme du comte celui d'Octave : l'avatar était accompli. [404]

Le modèle narratif sur lequel ce récit de 1856 s'appuie devient un texte fondateur pour nombre d'histoires fantastiques ou parascientifiques.

En effet, *avatãra* peut signifier la « descente dans une nouvelle chair », incarnation passagère du dieu Vishnu. Dans le jargon des

[404] Gautier Théophile, *Contes fantastiques*, Paris, Gallimard, 1981 pour le texte établi par Jean Goudon (« Folio » n° 1316), 1999 pour l'accompagnement pédagogique de la présente édition, p. 286.

communautés de l'internet et des jeux vidéo en ligne, l'avatar renvoie au personnage représentant l'usager à l'écran. De même que Vishnu, créature supérieure, « descend » sur terre et s'incarne à dix reprises dans cet univers parallèle pour tenter de secourir l'humanité, de même l'avatar des mondes virtuels contemporains est la projection numérique d'un sujet physique qui se sert de cette figure virtuelle pour évoluer dans un monde irréel. Bien que cela puisse paraître paradoxal, un avatar est l'incarnation immatérielle d'un individu dans un espace numérique.

L'exégèse de l'avatar est au cœur de la réflexion portée sur la fabrication de ces corps synthétiques[405]. À la différence des autres images numériques, qui sont réalisées à partir des images préexistantes (scannées, stockées, diffusées) par l'ordinateur. Cela concerne la plupart de nos photos ou de nos vidéos. Ces images sont déplaçables à partir des clés USB, des DVD, des Cd-rom. Ce type d'images est souvent extérieur à l'ordinateur. Par ailleurs les corps synthétiques sont entièrement générés par des logiciels sophistiqués, bien entendu sous le regard des infographistes. Notre intérêt portera sur le principe de la réalisation des corps synthétiques, proche de la fabrication des corps hybrides[406] des marionnettes. Les deux corps exploitent le procédé de

[405] Les corps synthétiques sont créés à partir des données informatiques. Initialement prévue pour le domaine scientifique et militaire, l'image de synthèse est largement répandue dans notre environnement quotidien : cinéma, télévision, jeux vidéo-ludiques etc. Dans la création de ces corps synthétiques, des programmes et des logiciels très sophistiqués entent en jeu : 3DS MAX, 4DS MAX, MAÏA etc. C'est un corps, une image entièrement générée par ordinateur à partir d'une maquette numérique en trois dimensions. Elle est créée sans le recours à des référents extérieurs, c'est uniquement à l'intérieur du programme informatique que l'image surgit. Basée sur des calculs et des algorithmes, l'image de synthèse a pour but essentiel de proposer une réalité tangible dont l'accès est purement virtuel. La réalité virtuelle est simulée à partir des trois dimensions de notre monde. Cette réalité est artificiellement reconstituée, modulable et transformable indéfiniment.

[406] Le terme *hybride*, du mot latin *ibrida* : « sang mêlé », désigne le croisement de deux espèces ou de deux genres différents, pour provoquer la naissance d'une forme spécifique porteuse des traits des deux autres. *Encyclopeadia Universalis*, Corpus 11, Paris, 1995, pp. 762-763.

l'alliance : les corps hybrides sont composés de matériaux divers et les corps synthétiques se présentent comme des superpositions de différentes facettes. Pour l'élaboration des corps en synthèse, il est nécessaire de se baser sur le processus de la modélisation, qui consiste à décrire une forme. Dans un premier temps, il faut créer la maquette numérique d'un corps. Dans cette élaboration, le corps est traité en surface, essentiellement en polygones et en formes rectangulaires et triangulaires.

Pour réaliser un corps synthétique, le point de départ est la modélisation. La construction de la forme virtuelle se définit par un ensemble de points dans l'espace reliés entre eux par des lignes. Il suffit de trois points pour la réalisation d'une surface ; cette surface qui donne corps à l'objet est nommée : *le filaire*[407]. La deuxième étape est celle du *mapping*[408] (la colorisation de chaque surface) afin de donner les aspects de la forme (couleur, matière, texture, capacité de réception de la lumière).

La troisième étape, encore nommée *bonesage* [409], est la construction d'un squelette pour réaliser l'animation (la schématisation osseuse). Une fois le squelette défini, il s'agit d'attribuer les points de la filaire à des zones d'influences de déformation de la forme, par

[407] Le filaire est un squelette composé de lignes et de surfaces dont toutes les faces sont visibles, à la différence de notre perception d'un corps dans le monde réel, qui ne montre pas sa totalité mais uniquement les faces que nous percevons. L'image de synthèse en 3D est un ensemble de « facettes », créant un volume plus au moins sophistiqué dans l'espace de la maquette numérique. Tous les points présents à l'écran correspondent à un ensemble de trois coordonnées : la hauteur, la largeur et la profondeur dans un espace tridimensionnel. Ensuite l'ordinateur recompose les différents points et les lignes obtenues sous forme d'image, grâce à une représentation en « filaire » qui constitue le squelette numérique.

[408] Le *mapping* ou encore dit *texturage* permet d'appliquer à chaque surface les caractéristiques d'une matière : le fer, la pierre, le plastique etc.

[409] Le terme *bonesage* est utilisé familièrement par les infographistes. Il vient du mot anglais *bones* qui signifie *os*. Littéralement : *mettre en os.*

exemple les muscles du biceps grossissent lorsque l'avant-bras se plie. L'animateur anime le squelette, le squelette déformant la forme en fonction des indications de mouvement. Cette animation peut être réalisée en partant des mouvements analysés sur un acteur déterminé, en utilisant le procédé de *motion capture*[410].

Le traitement de la lumière est une étape importante dans la construction de l'image de synthèse. Les objets et les êtres virtuels créés ont des zones de réfraction, qui consiste en l'absorption et le rayonnement de la lumière, en fonction de leur matière. La lumière ainsi que les ombres sont différentes selon l'éclairage naturel comme le soleil ou artificiel comme les luminaires. Cette étape d'affinage de l'image peut atteindre un haut degré de similitude avec la réalité. En se rapprochant davantage de la réalité, les images de synthèse usent des procédés d'immersion et d'interaction ultra réaliste.

Nous retrouvons cette réalité troublante particulièrement dans certains jeux vidéo-ludiques et dans l'univers du cinéma. Mais les arts vivants n'échappent pas à cette multiplication d'avatars en tous genres.

Les avatars sont donc des dédoublements du corps, des marionnettes digitales, des icônes de nous-mêmes. Ils peuvent incorporer des aspects communicatifs et gestuels humains, mais également des comportements socio-émotifs. Le statut de l'avatar d'un simple objet vidéo-ludique migre vers le statut d'un sujet. En ce sens l'avatar se rapproche de la marionnette. En effet, à la différence des organismes dotés d'une intelligence artificielle, l'existence de l'avatar, ses mouvements, ses déplacements, ses manifestations, son apparence

[410] Le procédé motion capture consiste à placer l'ensemble de points sur le corps de l'acteur, vêtu généralement d'un costume de couleur bleu ou vert et ensuite analysés dans l'ordinateur. La saisie des mouvements peut être enregistrée à partir du corps de l'acteur réel, en captant les principaux éléments de sa morphologie, pour ensuite la modifier dans des logiciels spécifiques.

est entièrement dépendante de celui qui le contrôle (son manipulateur). L'avatar est une sorte d'effigie, une figure à laquelle l'usager délègue un certain nombre d'actions à travers des interfaces comme le clavier, la souris. Ainsi l'avatar peut se déplacer dans les différentes ambiances du monde simulé, il est ce corps électif de l'usager qui permet les relations ludiques et communicatives avec le reste des habitués. Le modèle de base de ce corps est une maquette à la teinte cobalt et à la silhouette amincie.

Depuis les années 90, cette couleur bleue est une des caractéristiques qui marquent le corps des avatars. Le film de James Cameron *Avatar*, 2009 confirme cette passion pour la teinte lazurite. Plusieurs options d'interprétation sont supposées éclairer notre recherche. D'abord ce corps nouveau a une forme aussi immatérielle que la petite lumière bleue et scintillante qui fait son apparition au début du processus de métempsycose décrit pat Théophile Gautier. Selon Antonio Casilli, la forme bleue désincarnée est « (…) le degré zéro de la *persona digitalis* »[411]. Il souligne également que ces contraintes chromatiques peuvent venir de l'outil de modélisation de ces corps virtuels. Les performances de l'imagerie 3D en ligne n'étant pas suffisantes entre les années 80 et 90, les personnages à l'écran se devaient d'être le plus épurés possible, lisses et monochromes.

L'idée de la couleur bleue relève d'une convention figurative, les personnages sont par définition électroniques et le bleu est la couleur de l'énergie électrique. Avec l'avancée des performances sur l'ensemble des outils de fabrication des avatars, la couleur bleue est restée prédominante et investie d'une signification plus évocatrice :

[411] Casilli Antonio, « Les avatars bleus, Autour de trois stratégies d'emprunt culturel au cœur de la cyberculture », in *Communications*, n° 77, 2005, p. 186. Revue consultée sur internet le 04 mars 2010 sur le site de : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_058

> Le bleu pouvait caractériser des corps séjournant dans un espace d'information pure, cette couleur étant admise dans les codes esthétiques comme celle de la pureté, par opposition au rouge, couleur de la faillibilité et du désordre de la chair. Au-delà de ces détails pratiques, la version bleue du corps numérique s'est imposée dans le panorama visuel à la fin du XX^{ème} siècle parce qu'elle est au cœur de la politique culturelle du mouvement cyber à l'égard du corps. [412]

Ce qui est intéressant dans la gravure pour Jan Comenius, *Orbis Sensualium Pictus*[413], c'est de constater que l'âme de l'homme est représentée comme une projection sur un écran et l'ensemble du corps est retracé par des pointillés que nous pouvons relier visuellement. Cela rappelle sans doute la figure filaire d'un personnage en 3D.

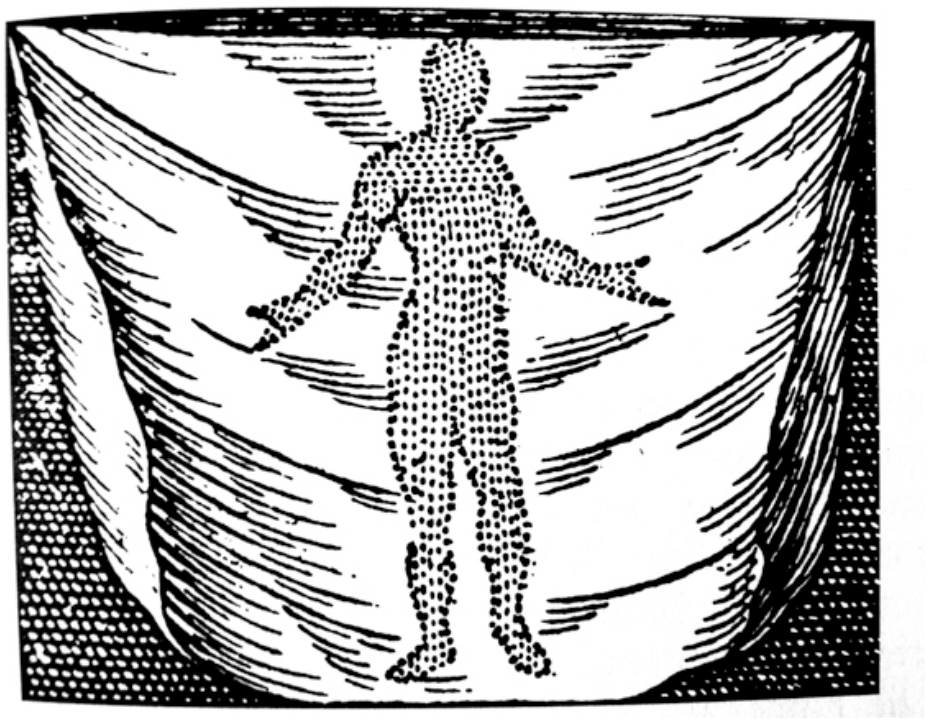


Figure 58. Anonyme, *L'Âme de l'homme*, gravure pour Jan Comenius, *Orbis Sensualium Pictus*, Nuremberg, 1629.

[412] *Op. cit.* p. 187.

[413] L'image est extraite du livre Brève histoire de l'ombre de Victor I. Stoichita, Genève, Droz, 2000, p. 169.

Endosser une apparence spécifique et se plonger dans un univers virtuel, vivre des expériences et des aventures à travers ce corps particulièrement modifiable et revenir à soi intérieurement bousculé, semble être « une expérience d'incarnation temporaire de type magique ».[414]

Le choix de désigner ces représentations souvent iconiques, à travers le terme avatar prend en compte un certain nombre de significations. Comme le précise Fanny Georges, l'étymologie du mot avatar « renvoie à une action (descendre et prendre forme), à un phénomène (se manifester volontairement), à une relation (intermédiaire), plus qu'à une incarnation ou une représentation figurée : l'avatar doit être appréhendé comme une représentation en acte. » Aujourd'hui, les spectacles contemporains de la marionnette peuvent se présenter comme un lieu de dialogue, de découverte et d'affrontement, non seulement avec des fantômes, pour reprendre le terme de Monique Borie, mais ils peuvent être perçus comme un espace ouvert et libre aux avatars. Se mettre à l'épreuve de « leur représentation en acte » engage une réflexion non seulement sur le statut de l'acteur, mais aussi sur le statut du spectateur. Si l'acteur est « comme entre-deux tout à la fois de la statue et du corps de chair, de l'ombre et du corps vivant », le spectateur se présente comme le médium de cet « étrange dialogue avec les morts ».

[414] Voir à ce sujet, « L'heuristique de l'avatar : polarité et fondamentaux des hypermédias et des cybermédias », in *Revue des interactions Humaines Médiatisées,* Vol 11 N° 1, 2010.

CHAPITRE IV

LE DISPOSITIF SCÉNIQUE, UNE ICONOSTASE POUR LA FIGURE HUMAINE

Le dispositif scénique, et particulièrement celui que procure l'art de la marionnette, renouvèle les règles du jeu pour la réception du spectateur. Il compose de nouveaux espaces oculaires, des lieux possibles d'inscription de la figure humaine. En échafaudant de nouveaux cadres de visibilité, ces dispositifs scéniques placent le spectateur en position de regardeur-créateur. Mais pour acquérir cette liberté créatrice, il est nécessaire que le dispositif convoque le regard, joue avec lui. Les dispositifs scéniques marionnettiques innovent et renforcent la créativité du regard à travers des procédés de dévoilement et des artifices. Le marionnettiste y joue un rôle particulier, sa présence à la vue dessine deux espaces de vision pour le spectateur, deux niveaux de perception du spectacle. Le dispositif devient le lieu où cette singularité se confronte au regard. Il ouvre un espace à la fois insolite et commun, celui de la convocation d'un monde dans le monde.

Ce dispositif propose une manière inédite de perception de la figure, à travers la multiplicité des écrans, où les images peuvent s'inscrire et évoluer. L'iconostase s'avère un véritable espace où s'actionne la figuration. Il pose debout la figure, la révèle, la réveille et lui permet une autre visibilité. Ce dispositif joue également sur le principe « du montré et du caché ». Il est le lieu où s'effectue la révélation. L'iconostase comme dispositif oculaire de la représentation joue sur la rythmicité visuelle. C'est un castelet à ouverture multiple contrairement au castelet traditionnel qui propose une seule ouverture, un cadre unique. Le castelet traditionnel est un espace qui s'ouvre sur une seule image en deux dimensions. Les marionnettes évoluent à l'intérieur avec une possibilité de quitter cet espace. Le dispositif de l'iconostase propose de nombreuses ouvertures et instaure de cette manière une relation polyvisuelle avec le spectateur.

Dans les églises byzantines, l'iconostase se présente comme une cloison d'icônes, qui sépare la nef du sanctuaire où se tient le clergé célébrant la liturgie orthodoxe. Cette séparation qu'instaure l'iconostase entre la nef et le sanctuaire ne se perçoit pas comme une barrière, mais comme une ouverture, une invitation à une nouvelle communion, une offrande. Pour les Pères de l'Eglise, l'iconostase se situe à la limite de deux mondes : le divin et l'humain, le visible et l'invisible. Mais il agit également comme un lien, comme une relation entre ces deux mondes.



Figure 59. Iconostase de l'église de l'Annonciation au Kremlin, Moscou, Russie



Figure 60. Décor du spectacle *Balkanik Délirium*, compagnie Zapoï, 2007

Les potentialités narratives du dispositif marionnettique se composent de trois instances intimement liées, comme d'ailleurs dans le cas de l'iconostase orthodoxe : le visible, l'invisible et le regard qui les met en relation.

La présence à vue du manipulateur engage un dialogue à travers l'objet entre celui qui crée et celui qui regarde. L'image intervient comme une médiation entre les deux imaginaires. C'est une relation qui ne prendra « sa valeur que dans la liberté du sujet qui regarde, qui est libre de voir ou de ne pas voir l'absence des choses qu'on lui donne à contempler. Il est bien dit qu'on peut avoir des yeux et ne point voir. Il y a donc un appel de construction du regard sur le visible tel que le spectateur doit répondre de son propre accès à l'invisible dans le visible.»[415] Le spectateur regarde la marionnette, qui est regardée par le manipulateur et la marionnette regarde le spectateur. Ainsi, elle devient une sorte de focale, « le centre d'une prise de parole qui s'élargit à celui qui lui donne la parole et celui qui l'écoute activement. »[416] Marie-José Mondzain précise dans l'article *Images dévorantes* que « Le hors-champ de l'image, c'est la parole. »[417]

À partir du dispositif scénique, la possibilité de construction, de configuration et de déconstruction de l'espace est multiple. Il ne s'agit pas de préfiguration par imitation de tel ou tel lieu réel. Par exemple, dans le spectacle *Dracula* de la compagnie Zapoï, la superposition des écrans en tissus et leurs manipulations par le système technique créent un monde imaginaire. Le public découvre les souterrains du château du comte Dracula, un bateau, ou un lit. Le travail scénographique donne la possibilité au spectateur de travailler sur l'immédiateté visible ou de

[415] Marie-José Mondzain, *L'image peut-elle tuer ?*, p. 34.

[416] Mémoire de Master Arts et médiations interculturelles, Arts du spectacle *Le regard du spectateur dans l'expérience marionnettique*, Marie Garré-Nicoara, 2008, p. 72.

[417] Marie-José Mondzain, « Images dévorantes », *Mouvement*, n° 22, mai-juin 2003.

combler son absence par un travail imaginaire. L'espace dans le spectacle *Dracula*, dépouillé d'éléments trop explicites, permet « l'expansion d'une spatialité gestuelle ». En effet, l'agencement de l'espace peut être donné par les corps des comédiens et les relations que ces corps engagent. Ces corps entrent en relation avec les autres éléments scéniques, instaurent des dynamiques spatiales, créent des rapports symboliques et construisent souvent une narration à dominante visuelle. La relation aux corps et les relations engagées avec les objets sur la scène apparaissent comme une préoccupation primordiale de la scène contemporaine.

Les corps tracent des lignes, dessinent des architectures mobiles, des figures dans l'espace scénique et les objets se présentent non seulement comme des appuis, mais deviennent des personnages à part entière, parfois ils peuvent s'intercaler au corps des comédiens, les menacer jusqu'au replacement total.

Dans le spectacle *Twin Houses* de la compagnie Mossoux-Bonté par exemple, les corps des marionnettes qui représentent des doubles de la danseuse créent le doute sur l'authenticité du corps réel. Les marionnettes finissent par prendre possession des corps des danseurs-marionnettistes. Les figures que compose Ilka Schönbein dans sa création *Métamorphoses* troublent également la perception du spectateur. Son corps se mêle aux corps artificiels des personnages, animés d'une manière réaliste créant ainsi des chimères vivantes.

IV.1. La figure, entre visible et invisible

La spécificité du dispositif marionnettique est qu'il engage à la fois dans la représentation un montreur et un montré. Il se joue du dévoilement et de son artifice. La présence à vue du montreur ouvre de nouvelles pistes dramaturgiques, ainsi le marionnettiste fait entièrement partie du propos narratif. Il ne se présente plus seulement comme un montreur, mais engage un processus complexe d'animation et de manipulation de codes et de signes. Il tisse le mouvement, articule et détermine des trajectoires, dose le visible et l'invisible et anticipe les énoncés possibles et leur circulation.

Michel Foucault, au chapitre inaugural des *Mots et les choses*, entreprend une analyse de l'oeuvre de Velasquez, *les Ménines*, oeuvre dans laquelle il esquisse les contours du processus de la représentation, tel qu'il est lui-même représenté dans le tableau de Velasquez. Mais il ne nous montre pas seulement un tableau, il révèle un dispositif scénique dans son fonctionnement :

> L'objet représenté (le couple royal), le sujet représentant (le peintre), celui pour qui il y a représentation (le spectateur). Ces trois éléments sont eux-mêmes réfléchis de manière dispersée et indirecte dans l'espace du tableau : le couple royal est visible dans le miroir du centre, le peintre est montré devant sa toile, le spectateur est figuré à travers le personnage qui se tient sur le pas de la porte, en retrait par rapport à la scène représentée. [418]

Mais ce que dévoile Foucault, dans ce premier chapitre des *Mots et les choses*, c'est le point aveugle, celui où l'homme, sujet et objet de la représentation, viendra inscrire sa présence dans cette mise en abyme. Dans *les Ménines*, la place du roi est également celle du spectateur et du peintre, elle reste impensée dans la construction de Velasquez :

[418] Philippe Sabot, *Lire Les mots et les choses de Michel Foucault*, Paris, PUF, 2006, pp.35-36.

> Dans la pensée classique, celui pour qui la représentation existe, et qui se représente lui-même en elle, s'y reconnaissant pour image ou reflet, celui qui noue tous les fils entrecroisés de la représentation en tableau – celui-là ne s'y trouve jamais représenté. [419]

Le dispositif scénique nous permet de dépasser le concept classique de « face à face » de l'objet et du sujet et le simple alignement entre le créateur, l'œuvre et le spectateur.

Selon Denis Bablet, le dispositif scénique se présente comme espace multifonctionnel et combinatoire :

> Un dispositif scénique s'est donc greffé sur la scène, se détachant sur un fond neutre ou signifiant, une structure spatiale autonome qui présente une ou plusieurs aires de jeux reliées entre elles et que les meubles, accessoires, éléments secondaires et l'action même suffisent à qualifier temporairement.[420]

En effet, le dispositif scénique change les conditions de l'univers dans lequel le regard s'exerce. Il compose un univers scénique qui n'est plus la réplique du monde, mais un monde autonome. Selon Anne Ubersfeld, l'espace scénique ne se présente plus comme mimésis, mais comme artefact :

> Que l'univers scénique soit un espace imaginaire ou une transposition des processus réels, l'espace devient le lieu où seront visibles des 'signes caractéristiques' dont rien ne dit qu'ils doivent être articulés entre eux : seule la perception du spectateur les relie, de même que seule l'imagination du spectateur les prolonge. L'espace théâtral devient l'espace des signes, l'espace sémiotique par excellence ; dans l'espace vide, chaque signe vaut pour lui-

[419] Michel Foucault, *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard, coll. Bibliothèque des sciences humaines, 1966. p. 319.

[420] Denis Bablet, *Les révolutions scéniques du XX^ème^ siècles*, Paris, Société internationale d'art 1975, p. 300.

même et chaque signe parle ; au lieu de ne dire qu'un univers référentiel, il contraint le spectateur à lui redonner sens, à le resémantiser. [421]

Pour Georgio Agamben, par exemple, le dispositif est « tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants »[422]. Le dispositif suppose, pour l'auteur une subjectivation et interroge le regard.

Ce que les dispositifs de marionnettes mettent en jeu, ce sont les modalités de voir et de discourir, les conditions de l'exercice de la mise en abyme et de la projection du soi. Le dispositif n'est jamais réductible à la somme des corps, des éléments et des objets qu'il agence, il est défini par le processus mis en œuvre. Dans ce sens, le spectacle de marionnettes propose à chaque spectateur de construire son propre chemin par rapport à la vision de l'objet et à son désir de le maintenir en vie par la focalisation de son regard. En effet, dans les spectacles de marionnettes, l'objet « est bien là », en tant que visibilité perçue directement par le spectateur. Mais l'écart qui se forme entre cet objet et le regard du spectateur laisse entrevoir un ailleurs, un espace possible, un invisible potentiellement figurable. Cette nouvelle image mentale produite dans l'imaginaire du spectateur va dialoguer avec ce qui est donné à voir réellement et virtuellement par le manipulateur.

La présence réelle de l'objet révèle une évidence sensible chez le spectateur. L'écart entre cette évidence sensible et l'ailleurs possible se

[421] Anne Ubersfeld, *L'école du spectateur, Lire le théâtre 2*, Paris, les éditions sociales, 1991, p.118.

[422] Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Paris, Payot § Rivages, 2007, p. 31.

présente comme une absence à figurer, une invisibilité, une virtualité. Une nouvelle image de l'objet réel peut alors se créer dans l'imaginaire du spectateur. La philosophe Marie-José Mondzain, sensible à la question de l'image et de son pouvoir, place celui qui la regarde dans un hors-champ. Cette marge perceptible entre ce qui est vu et sa construction permet un écart libératoire pour le spectateur.

Dans un spectacle de marionnettes, il existe une sorte de communion immédiate avec l'objet. Mais ce contrat d'appartenance peut vite générer une complicité, comme il peut procurer de la révocation pour la marionnette. Cet attachement fusionnel va être dépassé progressivement.

L'espace de représentation au *théâtre par objet interposé* [423] met le manipulateur au service de la marionnette, dans ce qu'elle exige de dextérité pour s'animer. Le marionnettiste en tant qu'officiant d'un univers proposé au regard du spectateur va induire une manière de percevoir et de réfléchir cet espace. Il se met au service de l'œuvre et de celui à qui cette œuvre est adressée. Un nouvel espace s'organise, celui de la pensée.

Le spectateur cesse donc de faire communion avec l'objet, se distancie avec son statut réel. À travers l'objet se mettent en scène des formes, des espaces et des corps nouveaux qui s'offrent au regard du spectateur. Cet objet met en évidence, fait voir et incarne un ailleurs : la simple plume et la feuille de papier découpé deviennent Icare dans le spectacle de Claire Letarget[424], le caillou peint en rouge dans le spectacle de Bénédicte Holvoote[425] devient le personnage de Mordicus.

[423] L'intitulé *théâtre par objet interposé* est utilisé pour nommer le théâtre de marionnettes. Cette expression a été utilisée par François Lazaro de Clastic Théâtre.

[424] Claire Letarget directrice artistique d'Anima Théâtre.

[425] Bénédicte Holvoote. Responsable artistique Compagnie les Estropiés.

L'objet se transfigure devant le regard du spectateur et glisse du statut d'une image réelle (un caillou), vers une image irréelle (le personnage de Mordicus). Ce processus complexe se construit dans une relation triangulaire entre celui qui donne à voir, entre ce qui est donné à voir et celui qui voit. En aucun cas le procédé ne peux fonctionner par simple imitation :

> Incarner, ce n'est pas imiter, ni reproduire, ni simuler. Le messie chrétien n'est pas un clone de Dieu. Ce n'est pas davantage produire une nouvelle réalité offerte à des yeux idolâtres. L'image est foncièrement irréelle, c'est en cela que réside sa force, dans sa rébellion contre toute substantialisation de son contenu. Incarner, c'est donner chair et non pas corps. C'est opérer en l'absence des choses. L'image donne chair, c'est-à-dire carnation et visibilité, à une absence, dans un écart infranchissable avec ce qui est désigné. [426]

Le dispositif marionnettique active la participation de celui qui regarde, ainsi le spectateur va pouvoir se focaliser sur l'objet, sur celui qui le manipule, sur l'espace de la représentation et sur la place qu'il occupe lui-même dans cet espace.

Ces dispositifs jouent inlassablement sur la notion de révélation. Dans cette relation, l'écran se propose comme un élément incontournable. Même si dans un premier temps l'écran se positionne comme un objet qui fait obstacle, c'est justement par lui que la révélation s'accomplit. Une relation dynamique et communicative s'instaure entre ces deux éléments. Dans un premier temps la révélation est comprise comme une communication, un échange d'une vérité ou d'une idée par un auteur inspiré de Dieu, dont le message a été confirmé par des signes. Si la révélation est avant tout interprétée « dans la catégorie de la parole et le discours » [427], elle suit un

[426] Marie-José Mondzain, *L'image peut-elle tuer ?*, Paris, Bayard, 2002, p. 32.

[427] *Encyclopeadia Universalis*, Corpus 19, Paris, 1995, p. 992.

renouvellement à partir de la Bible et se donne « comme un acte »[428] et pas seulement comme un intermédiaire. Elle inclut également d'autres manifestations de la parole. Le passage divin se manifeste comme trace au sein de la population et comme inscription historique. Dans ce face à face, le nom de Dieu invoque plus qu'il n'évoque, car il est imprononçable. Ainsi, la notion de révélation induit un sens plus précis, propre à la notion judéo-chrétienne et un sens élargi qui englobe d'autres traditions et d'autres modes de représentation.

Dans le cas des dispositifs scéniques contemporains, cette révélation est principalement visuelle. L'acte de dévoiler marque des traits, des empreintes qui laissent des interstices, possibles ouvertures où s'exile le regard à qui s'dresse cette révélation. Dans le cadre de certains dispositifs scéniques, nous pouvons supposer que l'idée de la révélation se propose en effet comme un exil du regard. L'écran se voit comme un îlot, un refuge possible de la figure humaine. Sa présence se déploie de manière multiple. Face à son éclatement, la figure tente une existence unificatrice dans le regard du spectateur. Dans cette rencontre insolite, la pensée de la révélation se déploie dans un mouvement où nous apercevons la différence, comme une trace d'altérité, signe d'une transcendance. Ce visage transfiguré nous dévisage en même temps qu'il nous envisage. Comme la révélation, il suggère une invitation, un échange, une méditation. Le visage de la marionnette nous dit que nous sommes déjà en relation, dans un rapport infini. Mais cette proximité des rapports déployée grâce aux dispositifs scéniques contemporains s'envisage d'une manière complexe.

Les dispositifs écraniques envahissent par leur présence l'espace scénique, permettant un jeu d'extériorisation, d'échelle, de

[428] *Op. cit.*, p. 992.

multiplication de la figure. Béatrice Picon-Vallin précise à propos de l'utilisation de l'image dans son ouvrage intitulé *Les écrans sur la scène*, que « (…) la coupure sémiotique s'efface et se reforme sans peine, se déplace, des fenêtres s'ouvrent, et la frontalité s'abolit, même dans le cas d'un spectacle frontal. (…) Pour comprendre une expression de Frédéric Maurin, la scène est à la fois loupe et kaléidoscope.»[429] Cette approche cubiste selon l'auteur, « est produite par la combinaison du détail et du plan général, du gros plan dématérialisé et de la silhouette bien réelle, du plan pris de profil quand l'acteur est en face. »[430] L'utilisation de l'écran crée inévitablement un lien entre l'acteur et ses multiples figurations scéniques. Cette image révélée sur l'écran peut être de nature diverse, fixe ou animée, diffusée en temps réel ou différé, ou encore elle peut subir un traitement instantané à travers des logiciels complexes. Cette image renvoie à l'idée d'une possible convocation de l'écran comme métaphore du miroir.

Le miroir permet de renvoyer notre propre image, celle d'une réalité qui semble identique. Cependant cette image renvoyée comporte quelques modifications dues au double regard que nous instaurons avec notre propre image : un regard qui perçoit notre image sur le miroir et un autre, imaginaire, qui projette des images virtuelles. Dans le miroir l'image existe grâce à la capacité de réfléchir la lumière et à montrer à celui qui regarde une image d'une réalité inversée. C'est à travers le regard que le miroir crée une réalité agissante et alternative.

Toutes ces images reflétées que nous pouvons qualifier d'indiciaires donnent à voir les possibles métamorphoses de la figure. Le miroir donne à voir à la fois l'image de soi-même, tout en créant une autre présence. Ainsi, l'écran sur scène qui renvoie l'image de

[429] Béatrice Picon-Vallin, *Les écrans sur la scène*, L'âge d'homme, Lausanne, 1998, p.27.

[430] *Ibid.*

l'interprète peut être considéré comme métaphore du miroir. L'image est réellement transportée d'un espace à un autre et ouvre de nouveaux champs de projection de la figure. Les multiples présences de l'acteur cohabitent dans le même lieu, tout en ouvrant sur d'autres espaces imaginaires et temporels.

Dans le spectacle *Zapping Lupus,* la question de l'écran comme métaphore du miroir est présente dans la séquence de la chasse. C'est une scène qui se diffuse sur trois écrans successivement disposés l'un contre l'autre, créant ainsi un espace modulable et une surface assez grande pour réceptionner l'image vidéo. La scène raconte la chasse du personnage du loup, interprété par un comédien. Pendant la préparation de l'acteur qui enfile un manteau de chasse et un chapeau, son propre image apparaît sur l'écran. Elle semble prendre une vie autonome. L'acteur se rend compte en visionnant sur l'écran et se dépêche de joindre son double écranique. Aussitôt son image surgit en essayant de rattraper le décalage. Ce moment de rencontre entre l'interprète en chair et en os et son double en image crée une réelle situation comique. Le décalage instaure entre les deux personnages une sensation d'autonomie de la figure projetée, comme si elle pensait et agissait de son propre gré. Le metteur en scène compose la séquence en incorporant des images d'animaux que le comédien tente de chasser. Même son propre corps devient un écran où se reflète la figure du cerf, donnant l'illusion de se situer à l'intérieur de son corps. Le corps en miroir de lui-même, par le biais de l'écran, permet d'atteindre une forme transfigurale de soi. Il peut s'agir d'un dépassement des limites de son propre corps, une véritable réécriture de soi à travers l'écran.

Cette fluidité créée par le passage incessant du corps de l'acteur et celui reflété sur l'écran, questionne l'interprétation avec son propre double écranique. Mais le miroir peut également multiplier le corps à

l'infini. L'écran se présente comme une mise en abyme de l'image du corps de l'acteur. Cette schizophrénie du corps pose la question de la présence de l'acteur sur scène. Elle peut, comme dans le cas du spectacle *Zapping Lupus,* être de nature comique ou, comme dans *Dracula,* plus angoissante. L'écran peut également être envisagé comme un prolongement du castelet traditionnel des marionnettes.

En effet, le castelet traditionnel constitue un dispositif scénique frontal (une boîte avec un cadre), mais il se démarque dans sa conception et dans son utilisation particulière, due au statut de la marionnette et à son langage propre. Les personnages se déplacent dans cet espace encadré, surgissent par les côtés. Le cadre de scène est placé assez haut puisque la manipulation se fait par en dessous. L'espace de la représentation est situé donc en dessous du champ de vision des spectateurs. Cette vision décalée entraîne une perte des repères habituels, « ce qui permet à la boîte scénique que constitue le castelet d'échapper à l'usage des principes perspectivistes. Associé à une manipulation très particulière, qui donne à la marionnette à gaine un support à la pesanteur tout à fait irréaliste, cet espace de représentation est, sans conteste, dans ses usages et ses convictions, très loin de la scène de théâtre. » [431]

Le dispositif frontal que représente le castelet montre une autre facette de cette frontalité et du rapport au cadre. Nous pouvons rappeler le statut traditionnel du castelet de marionnettes, qui est très populaire encore aujourd'hui. Ces dispositifs, revisités par certains marionnettistes[432] gainistes, sont loin d'êtres des décors ostentatoires et contemplatifs. Au contraire, ils incarnent des espaces habités par de

[431] Chantal Guinebault, « Les rapports scénographiques de la marionnette dans le théâtre frontal contemporain », in *Mû, l'autre continent*, 1999, p. 25.

[432] Nicolas Goussef, Cyril Bourgois, Compagnie La Pendue.

multiples présences. Il n'est pas rare de voir des personnages s'échapper hors cadre ou de voir sortir directement le manipulateur.

Dans le spectacle de la compagnie *Punch is no dead*, Cyril Bourgois, concepteur et interprète de ses spectacles intervient à plusieurs reprises hors du dispositif scénique. Son déplacement est associé à une prise de parole directe avec le public sur l'action passée ou sur celle qui se déroulera. Le spectateur devient un témoin oculaire et peut en effet prendre partie pour un personnage précis. Dans cette boîte en cadre que représente le castelet traditionnel, les marionnettes apparaissent et disparaissent sans cesse. La profondeur de la boîte est perceptible par le spectateur et en aucun cas ne limite son regard. Le cadre du castelet est comme une béance où le regard du spectateur s'échappe, ce sont les marionnettes et leurs mouvements qui fixent le regard du public.

Le cadre a souvent exercé sur l'artiste une contrainte dans la manière de présenter de la figure humaine. Dans la sculpture romaine, souvent les disproportions ou les déformations des figures humaines et animales s'expliquent, selon Louis Réau, par l'exigence du cadre à remplir beaucoup plus que par la maladresse des imagiers :

> Suivant la configuration des champs qui leur sont ainsi réservés par l'architecte, les sculpteurs sont amenés soit à étirer, soit à tasser les figures d'hommes et d'animaux ou encore à les tordre dans tous les sens sans tenir compte ni de leurs proportions réelles ni des lois de l'anatomie. [433]

Si la loi du cadre a exercé souvent une charge sur les artistes, à l'époque où la décoration et la sculpture sont étroitement liées à l'architecture, le cadre permet de « faire entrer » dans l'œuvre. Cette mise en évidence de l'artifice théâtral et du jeu de dévoilement et de

[433] Louis Réau, *Iconographie de l'art chrétien*, tome I, Paris, Presses Universitaires de France, 1955, p. 292.

son affirmation est un principe même du fonctionnement de la marionnette. L'objet que représente la marionnette est activement lié « à ce qui lui permet de se mouvoir, le corps de l'homme, qui constitue sa machinerie. »[434] La scénographie contemporaine, que les arts de la marionnette proposent, détourne aisément le castelet de son principe de la boîte, pour en extraire, selon Chantal Guinebault, « des éléments syntaxiques de l'ordre du cache, de l'écran et du cadre. »[435]

Dans son article sur le théâtre d'ombre, Roland Schöhn insiste sur la nécessité de la présence de l'écran dans ce type de spectacle :

> À l'inverse, les images du spectacle d'ombres, du fait qu'elles sont des ombres portées, ne cessent de rappeler la présence de la frontière ténue de l'écran entre le regard du spectateur et ce que son imagination tente de voir au-delà de la toile blanche. L'écran reste présent tout au long de la représentation, jouant inexorablement son rôle de voile révélateur. [436]

Le dispositif scénique castelet/écran dans les arts de la marionnette permet une illusion où la marionnette rencontre facilement des doubles, des avatars comme possibles prolongement du corps.

Le spectacle *Zapping Lupus* [437] de la compagnie Zapoï prolonge cette notion de l'écran comme espace d'échafaudage de la figure humaine.

En 2004, la Compagnie Zapoï met en scène la figure du loup au travers des trois contes qui font écho dans nos imaginaires respectifs : *le Petit chaperon rouge, le Berger qui criait au loup* et *les Trois petits*

---

[434] Chantal Guinebault, « Les rapports scénographiques de la marionnette dans le théâtre frontal contemporain », in *Mû, l'autre continent*, 1999, p. 25.

[435] *Ibid*., p. 25.

[436] Roland Schöhn, « Les écrans de mes nuits blanches », in *Les mains de lumières. Anthologie des écrits sur l'art de la marionnette,* Charleville-Mézières, IIM, 1996.

[437] Le spectacle *Zapping Lupus* a été présenté plus de 100 fois au niveau national.

cochons. En partant de ces trois contes, la compagnie a créé le spectacle *Zapping Lupus,* une nouvelle histoire, celle d'un petit loup qui au plus grand désespoir de ses parents ne veut pas chasser mais raconter des histoires. Comme pour la plupart des spectacles créés par cette compagnie, cette création est également à destination du jeune public à partir de six ans.

Sensible aux échanges, au partage et aux confrontations, le metteur en scène Denis Bonnetier a eu l'envie de proposer la recherche graphique de cette création à un grand nombre d'étudiants venant de formations et d'univers différents. L'idée du départ a été de s'emparer du conte *le Petit chaperon rouge,* en essayant de proposer des versions graphiques, poétiques, rythmiques et dramaturgiques diverses du récit. Ainsi, durant deux mois au cours de l'été 2003, la compagnie a accueilli cinq étudiants en multimédia de Supinfocom à Valenciennes et deux étudiants de l'école « Le Site » à Hornu en Belgique. Les étudiants ont été initiés aux différentes techniques de manipulation de marionnette, et ont expérimenté divers dispositifs de projection d'images.

Ce stage a abouti à la réalisation d'une forme théâtrale et autonome du *Petit Chaperon Rouge* intégrée au spectacle *Zapping Lupus*. *Le Petit Chaperon Rouge* a été présenté lors des Rencontres Nationales de la Marionnette à Lille en octobre 2003, et pendant les E–magiciens (Rencontres européennes de la jeune création numérique) à Valenciennes au mois de novembre 2003. Le début de la recherche a ouvert la voie à de multiples expérimentations autour de ce conte par un procédé de déconstruction. Les artistes ont choisi plusieurs versions du conte, à savoir celles des frères Grimm et de Charles Perrault.

Un découpage du récit a été proposé pour la transposition en images :

1. Présentation des personnages de la mère et du petit chaperon rouge.
2. Le départ du petit chaperon rouge et la cueillette des fleurs.
3. La maison de la mère-grand et le loup travesti.
4. La scène de la dévoration, le loup rassasié et le chasseur.

La structure du spectacle *Zapping Lupus* suit le fil d'un conte qui se veut initiatique, imaginé par le metteur en scène. La figure centrale du conte est le loup. En s'emparant de cette figure, le metteur en scène a voulu donner une nouvelle matière de réflexion sur l'idée de la peur d'être dévoré.

Dans le spectacle *Zapping Lupus*, cette figure puissante et mythique du loup est transgressée au point de vouloir prendre soins de ce loup, et parfois même d'en avoir. Par choix dramaturgique le personnage du loup est interprété par un comédien-manipulateur qui incarnera tour à tour tous les rôles du spectacle. Il interprète et manipule à la fois le dispositif scénique, les objets et les marionnettes, mais également le récit. En tant que conteur, il a le droit d'inventer et de transformer l'histoire et de nous surprendre. Les spectateurs, en suivant l'histoire du loup et celle que le loup raconte, vont être invités à se plonger dans l'illusion du récit.

Le loup se positionne en personnage faible dès l'entrée en scène. Il prend le spectateur comme témoin : « Oh ! non, je ne veux pas chasser, je suis tout petit, j'ai peur etc. ». Ce discours rompt avec les idées reçues sur cette figure, propose un imaginaire différent et un autre mode d'identification. Le personnage du loup dans le spectacle est confronté au désir du père, représenté dans le spectacle par une

voix enregistrée. Un tel choix permettait une certaine liberté d'interprétation.

Ce père souhaite le meilleur pour son fils, à savoir pour un loup, devenir un chasseur, un prédateur incontestable. Mais le loup a des idées, devenir un conteur, un comédien, un raconteur d'histoires. À chaque fois, dans des moments stratégiques et jubilatoires pour ce petit loup, la voix du Père va ramener tout dans l'ordre. Ce va-et-vient du récit propose une sorte de dialogue dynamique, dans une forme théâtrale portée par un seul comédien : un solo, un one man show. Et puis le comédien est confronté aux manipulations diverses au cours du spectacle, ainsi le rythme du récit est maintenu tout au long.

De la simplicité du dispositif scénique va découler, d'une certaine manière, l'ingéniosité du spectacle. Cinq cadres identiques et mobiles servent d'écrans pour la réception des images. Ils permettent de créer et de recréer avec aisance des univers précis correspondant à chaque conte, à chaque moment scénique.

Tout se transforme dans le spectacle. Sans cesse le regard du spectateur est sollicité par un étonnement, par une surprise de la forme graphique imagée, par une réalité transgressée et illusoire du récit.

Ce qui fonctionne dans cette création est que le public est invité à revisiter des récits qu'il connaît bien, ou qu'il a connus dans son enfance. Certes, chacun garde un souvenir, une image, une sensation, une peur, une larme, ou un bout de sourire de ces contes. Le spectateur peut d'une manière ou d'une autre les raconter, ou les représenter. Il a son idée de l'histoire en question. La mise en images et l'interprétation du conte ouvrent la voie à de nouvelles perspectives, à un imaginaire fécond.

Concernant la réalisation des images, plusieurs modes de construction et de diffusion ont été proposés dans le spectacle : la vidéo et une technologie numérique : *Flash* (programme d'animation et d'interactivité vectorielle) ont paru intéressantes pour créer des environnements d'images interactives au service du récit théâtral. À la différence de la vidéo, où le temps défile, la technologie *flash* est instantanée. Elle permet de déclencher précisément les environnements d'images, de les manipuler en temps réel et ainsi de respecter au plus près le temps, l'esprit et le sens dramaturgique du spectacle.

À partir de janvier 2004, de nouvelles collaborations avec l'école Supinfocom ont permis de mettre en place *les Trois petits cochons* avec une nouvelle équipe d'étudiants en multimédia. Une collaboration s'est mise en place pour la réalisation de la vidéo de « la chasse aux canards » avec deux étudiants de l'IUP Ingénierie des arts de l'image et des spectacles vivants de Valenciennes

Si l'art de la marionnette nous semble proche et si près de l'enfance, c'est qu'il est l'un de nos premiers modes d'appropriation du monde. Le metteur en scène construit le jeu en installant le loup dans un jeu symbolique avec des marionnettes portées et manipulées à vue. Ainsi pris au jeu, le personnage du loup va progressivement retrouver son instinct de chasseur. Le loup amène les figurines (qui deviennent une sorte de jouets), installe son théâtre, se prend au jeu, même le régisseur du spectacle participe à cette mise en abyme du regard en allumant des éclairages spécifiques à la demande du personnage. La scène se construit tout en déstructurant le conte lui-même. La voix du père par interposition interrompt « le spectacle » organisé par le petit loup, rappelant ainsi le devoir essentiel d'un animal : appendre à survivre, à chasser.

Ainsi une scène particulière découle du principe narratif : la scène de la chasse. Le loup, pas très enthousiaste, va entreprendre une chasse sous la pression de son père. Le dispositif scénique permet de passer d'une scène à une autre avec facilité. Les cinq cadres ont servi d'écrans pour la réception des images, mais ces cadres à leur tour devenaient une sorte d' « espace-objet » qui subit des transformations : il devient forêt profonde, se métamorphose en maison de paille, de bois, en lit de mère-grand, en terrain de chasse, etc. La mobilité des cadres permet des ouvertures à travers lesquelles une nouvelle architecture de l'espace scénique se compose et décompose, une perpétuelle découverte de possibilités de transformation du corps de l'interprète : tantôt corps réel, tantôt double avec lequel le comédien installe un dialogue ou une course avec son avatar pour rattraper le temps scénique. Le procédé technologique utilisé dans ce spectacle, le dispositif scénique, la technique de manipulation des marionnettes, le choix des accessoires, restent simples pour permettre au comédien-marionnettiste une liberté et une aisance dans sa performance.

Les doubles spectraux des marionnettes ont inspiré l'interprète dans son jeu, par exemple la tête de la marionnette du petit chaperon rouge devient la lune, derrière laquelle le loup hurle, ou la figure de la mère du petit chaperon qui, représentée par une bouche rouge et des mains, va subir un dédoublement sur l'écran. Au fur et à mesure des ordres qu'elle donne à sa petite fille (ils sont donnés par une voix enregistrée et déformée en direct par le musicien), cette multiplication de la bouche et des mains va créer une certaine angoisse chez le jeune spectateur. L'interprète intervient également dans la manipulation du récit. Il est pris dans le jeu et les histoires découlent, malgré lui. Par exemple : le loup rassasié tient son ventre bien rempli, les ciseaux qui sont une métaphore du chasseur se projettent sur l'écran et le corps du comédien devient à son tour écran qui réceptionne l'image des ciseaux.

Le spectateur retrouve la sensation que le ventre du loup se découpe. Mais au lieu de retrouver, comme prévu, la marionnette du Petit chaperon rouge et de sa grand-mère à l'intérieur de son ventre, voici que le loup retrouve avec stupeur les trois petits cochons et le récit se recompose de nouveau. Le personnage du loup enchaîne sur le récit de ce conte.

La technique numérique *Flash* a permis de transformer les univers virtuels et scénographiques : par exemple la maison de la grand-mère s'assombrit au fur et à mesure que le loup la dévore, la forêt se déplace en même temps que le loup, etc. La technologie a permis également de faire apparaître des personnages et des accessoires en temps réel : par exemple le petit chaperon rouge remplit le panier pour la grand-mère d'une manière loufoque. Sur l'écran central, les images du beurre et des galettes défilent à une vitesse constante, une voix enregistrée, celle de la mère, nomme les produits à mettre dans le panier. Le comédien, par un geste précis, sort le vrai paquet de galettes. Les objets virtuels deviennent réels. Les fleurs poussent dans la forêt au fur et à mesure que le personnage avance. Toute cette manipulation s'effectue en temps réel à l'aide d'outils simples tels qu'un clavier ou une souris d'ordinateur. Ce type d'interactivité permet l'accord avec le temps théâtral, celui du jeu et de la respiration de l'interprète.

Le principe de manipulation enclenche de multiples interprétations et variations poétiques, des possibilités de créer des univers sensibles et spectaculaires. Par exemple dans le conte *les Trois petits cochons*, lorsque le loup dévore le deuxième cochon, l'univers graphique entier se transforme en véritable feu d'artifice de saucisses, côtelettes, brochettes et autres charcuteries dansantes. Face à cette explosion visuelle et émotionnelle, les mots, la parole, le texte ne

suffisant plus, seule la chanson permet au loup d'exprimer cette apothéose gastronomique. Le mur de lardons se transforme en briques et le père du loup, malgré les conseils de son fils, se laisse prendre au jeu et se lance à la poursuite du troisième cochon. Il entre dans la cheminée et tombe dans la marmite prête pour la soupe. Seul le fils, en changeant la fin de l'histoire, permettra au père de se sortir indemne de cette aventure. Le loup arrivera à ses fins : devenir un acteur, un doux chanteur, un illusionniste visuel, un grand conteur.

À la manière du théâtre de marionnettes indonésien, le musicien installé à vue a accompagné le récit en créant des univers sonores, des bruitages et des voix.

Le théâtre de marionnettes fonctionne sur un principe de relations multiples et les échanges entre l'ensemble des présences. Les images fabriquées, projetées, traitées en différé ou en direct dans le spectacle *Zapping Lupus* sont pensées comme un personnage à part entière. Comme pour la marionnette ou les objets, derrière l'image se tient le manipulateur : la main sur le clavier, prête à faire danser sur le fil de l'histoire les fantômes qu'elle a créés.

Ainsi, sur la scène ont cohabité et évolué diverses catégories de corps, le corps du comédien manipulateur (un corps physique), ceux des marionnettes (des corps composés) et les corpus des images (les corps spectraux) dans le désir de créer un moment théâtral, un espace d'émotions, de sentiments, d'énergie, de créer une mise ne abyme du regard. De la multiplication de ces corps physiques, composés ou spectraux, de leurs dédoublements, des rapports entre eux sont nés des possibilités poétiques, des ouvertures vers de nouveaux mondes fantastiques, des passages sensibles, une perpétuelle construction et déconstruction sensible du récit.

Le spectacle *Zapping Lupus* a permis d'interroger la fluidité de la figure, son aisance de migrer d'un espace à un autre pour permettre de créer des univers plein de poésie.

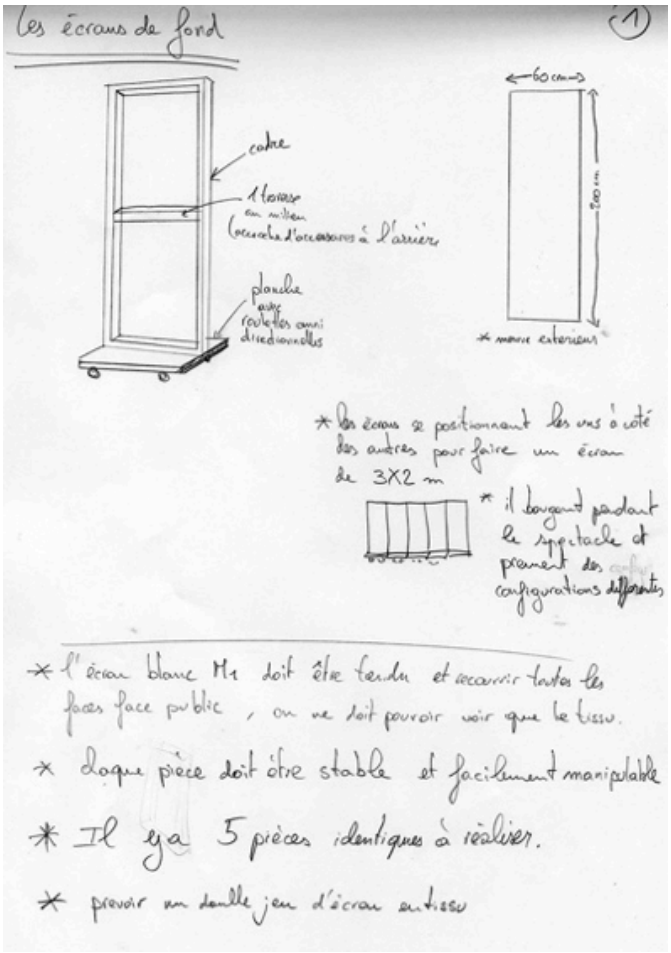


Figure 61. Etude du dispositif scénique du spectacle *Zapping Lupus*, 2004





Figure 62. Photos du spectacle *Zapping Lupus*, 2004

L'univers loufoque et jubilatoire que le metteur en scène a su transposer dans le spectacle Zapping Lupus sera retrouver dans *Cirkusa Absurdita,* créé au Grand Bleu[438] en 2006.

Les recherches autour des arts de la marionnette et des influences de la bande dessinée s'affichent également avec la réalisation de ce spectacle. Le metteur en scène de la compagnie Zapoï a collaboré pour cette recherche avec Michel Baudoin, auteur dramatique, qui a découvert l'art de la marionnette et ses potentialités narratives pendant la création de ce spectacle.

Le point de départ du projet est un immeuble situé en face du lieu d'habitation du metteur en scène. C'est la gendarmerie. Un édifice, haut de huit étages, dont la verticalité impose un certain respect. L'immeuble se présente comme un rectangle, quadrillé avec de

[438] Le Grand Bleu est un établissement national de production et de diffusion de la région Nord-Pas de Calais.

nombreuses fenêtres, qui la nuit tombée s'illumine et fait découvrir la vie qui les anime.

Ces petites cases offrent au regardeur des tranches de vie, abritent des histoires souvent quotidiennes (des enfants qui jouent, une femme qui fait la vaisselle, une famille qui regarde la télévision etc.). Le spectateur éloigné et silencieux se transforme en fouineur discret et son imagination compose des histoires improbables. Dans l'imaginaire des artistes, cet immeuble de couleur orange peut très bien s'apparenter à un vaisseau spatial. Au lieu d'abriter des gendarmes et leurs familles, il accueille des extraterrestres.

Le spectacle *Cirkusa Absurdita* raconte l'histoire d'un vaisseau extraterrestre échoué sur la terre. Les occupants du vaisseau ont camouflé leur appareil en immeuble. Lors de l'accident, ils ont perdu un jeune garçon de quatorze ans devenu amnésique du fait de l'accident. Cet enfant nommé Albert Albert et pupille de la nation est devenu inspecteur stagiaire dans les forces de la police nationale.

Depuis quelque temps, la présence de ces extraterrestres au 51 bis provoque de nombreux accidents : de la neige en été, des orages inexpliqués, des arbres qui poussent. Le jeune inspecteur Albert Albert est chargé de s'infiltrer dans l'immeuble et d'enquêter sur ces phénomènes mystérieux.

Au cours de son enquête, il sera confronté aux habitants de l'immeuble, vivra des aventures qui lui permettront de retrouver la mémoire et comprendre ses origines. Tous ces événements extraordinaires lui permettront de partir avec l'ensemble des habitants de l'immeuble (qui s'avèrent être des extraterrestres) vers les étoiles.

Contrairement au spectacle *Zapping Lupus*, où le metteur en scène a opté pour des panneaux mobiles, créant ainsi une

« architectonique »[439] qui reconfigure l'espace, le dispositif scénique dans *Cirkusa Absurdita* est un castelet à fenêtres multiples que nous pouvons comparer à une iconostase[440]. Ce rapprochement vient du fait que dans le culte chrétien et la tradition judaïque, l'iconostase est également appelée : un écran[441]. Dans la chrétienté orientale, l'église est divisée en deux parties par un muret ou une cloison qui sépare la partie du chœur réservée au clergé, appelée encore le sanctuaire, de la partie occupée par les fidèles. En Russie et en Bulgarie, cette séparation est généralement nommée : iconostase. Elle peut être rencontrée sous un autre nom : déisis ou encore templon. Ainsi le rideau est en quelque sorte l'ancêtre de l'iconostase. Dans certaines églises arméniennes, nous pouvons retrouver un rideau à la place de

[439] Edward Gordon Craig souligne dans son ouvrage *L'art du théâtre*, l'idée d'une scène « architectonique », une scène unique mais faite de panneaux ou de paravents sans motifs picturaux, articulés et spécifiquement éclairés, pouvant évoluer à vue pour la transformer « cent scènes en une ».

[440] Iconostase a été précédé par ikonostas et iconastus (1786) ; c'est un emprunt au russe ikonostas, nom masculin, lui-même pris au grec tardif if eikônostasion, de stasis « action de poser debout », *Dictionnaire Historique de la Langue Française, sous la direction d'Alain Rey*, nouvelle édition, 2010, p. 1056.

[441] L'existence d'une teinture qui sépare la partie sacrée remonte à l'Ancien testament. Selon les Livres des Rois, l'accès au saint des saints du Temple à Jérusalem construit par Salomon était fermé par des vantaux de bois. L'auteur des chroniques fait l'état d'une teinture de couleur pourpre brodée de chérubins en référence au voile de sanctuaire du désert. Au moment de la reconstruction du Temple par Hérode, entre le Saint et le Saint des Saints, un double rideau, tissé de quatre couleurs cache le lieu le plus sacré. C'est le voile qui se déchira au moment de la mort du Jésus. A plusieurs reprises nous pouvons noté, par exemple la présence du voile : *Marc 15, 38* (Et le voile de sanctuaire se déchira en deux, du haut en bas) , *Luc 23, 45* (Le voile de Sanctuaire se déchira par le milieu) ou encore dans *Epitres des Hébreux 6, 19-20* le moment de l'Ascension du Christ est comparé à un voile (En elle, nous avons comme une ancre de notre âme, sûre autant que solide, et *pénétrant par delà le voile*, là où est entré par nous en précurseur, Jésus, devenu *pour le monde éternel* grand *prêtre selon l'ordre de Melchisédech*.) Plus loin, on compare la chair du Christ à un voile : (par cette voix qu'il a inauguré pour nous, nouvelle et vivante, à travers le voile- c'est-à-dire sa chair) *Hébreux 10, 20*.

l'iconostase. Comme l'indique Catherine Bortoli-Doucet[442] de l'Institut Catholique de Paris, depuis l'Ancien Testament, la signification de cet écran est de mettre à part ce qui est consacré. L'iconostase marque la limite entre deux mondes : l'extratemporel et le temporel. Selon l'auteur, il ne s'agit pas seulement de séparer le clergé des fidèles, mais aussi de révéler le lieu qui unit le sanctuaire et la nef. Saint Maxime compare cette structure à l'homme, précise Catherine Bortoli-Doucet. Selon lui, le spirituel et le physique sont entremêlés dans l'homme, et de même la nef qui touche le sanctuaire est guidée et illuminée par ce dernier, elle devient son expression. À partir de ce concept, nous pouvons supposer que l'iconostase est un dispositif qui non seulement inscrit la figure humaine dans son intérieur, mais devient figure de l'humain lui-même. Ayant assisté à plusieurs reprises à des liturgies orthodoxes, nous y avons trouvé une similitude avec le procédé de révélation à l'œuvre dans les spectacles la compagnie Zapoï.

[442] Catherine Bortoli-Doucet, Le sacré et son inscription dans l'iconostase, extraits du livre consulté le 28 août 2011.sur internet : http://books.google.fr/books?id=...,

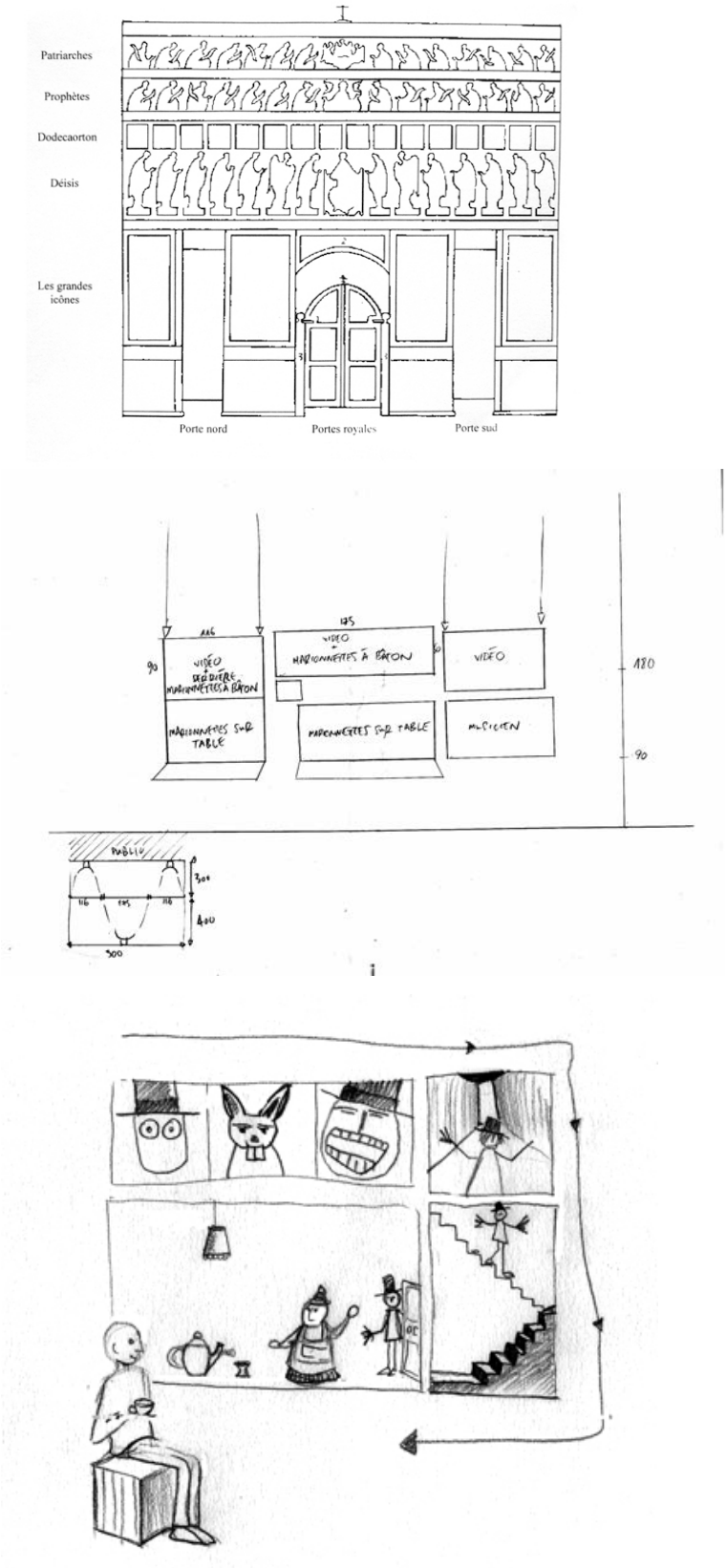


Figure 63. Recherches sur le dispositif du spectacle *Cirkusa Absurdita*, 2006 (dont une image d'iconostase).

Dans le spectacle *Cirkusa Absurdita,* le castelet s'organise en trois dimensions, proposant avec les marionnettes, les images projetées et les autres éléments du décor, des lignes horizontales et verticales, des plans inclinés et surélevés, de la profondeur.

Cette boîte est un personnage à part entière. Animer cet espace vivant, autour des corps dynamiques des acteurs, dans un jeu sensible de figures stylisées et rythmiques et en interaction avec la musique et la lumière, fut un des enjeux de ce projet.

La complexité de cette création relève de la multiplicité des personnages proposés et des espaces qui se juxtaposent : des personnages incarnés par des acteurs, des personnages joués par des marionnettes de techniques différentes, les présences invisibles, figurées par des voix enregistrées et diffusées en direct. Ces groupes clairement identifiables se mêlent aux images diffusées sur les écrans/cadres. Ainsi cette polyphonie visuelle engendre une multiplicité des regards et produit une lecture multiple du sens.

Notons les quatre groupes des personnages dans le spectacle *Cirkusa Absurdita* :

1. Les personnages incarnés par des acteurs :

   a. Albert Albert, jeune inspecteur stagiaire de la police nationale, le personnage principal, interprété par Nicolas Cornille.

   b. Le musicien est incorporé au sein du dispositif scénique, il joue un habitant de l'immeuble, il est interprété par Usmar qui est également le compositeur de la musique.

   c. Le concierge, interprété par David Courtine, et son assistant, une marionnette portée et manipulée par ce dernier. Tous les

deux sont chargés de veiller au bon fonctionnement de l'immeuble, ils chassent les intrus et réparent les catastrophes imprévues.

2. L'assistant technicien : l'homme qui vient de nulle part pour apporter les objets nécessaires au bon déroulement de l'histoire.

Ce rôle est successivement endossé par les techniciens de plateau.

3. Des personnages joués par des marionnettes de techniques différentes. Les personnages de l'immeuble sont des marionnettes à tringle et sur table, à l'exception du concierge qui est une marionnette portée qui joue en relation avec son manipulateur.

a. La chamane (marionnette sur table)

b. La grand-mère et son chien qui fait pousser des arbres (marionnettes sur table)

c. Le père, la mère, la fille Jessica et son petit frère (marionnettes à tiges)

d. Le savant (marionnette sur table)

e. Les pingouins (images projetées)

4. Les voix comme présences de l'invisible.

a. Une voix off accroche le spectateur en lui donnant des clés de l'histoire : selon le metteur en scène, cette voix permet de garder une certaine distance dans le regard que porte le spectateur sur cette œuvre, une manière de rendre le spectacle cartoonesque.

b. Une voix narratrice.

c. La voix du commissaire à travers le téléphone.

Concernant le dispositif scénique, il se compose des éléments suivants : un castelet à fenêtres (cases) multiples pour les marionnettes à tige avec, dans le fond, une toile permettant la réception des images vidéo. Côté jardin, un nouvel écran vidéo surplombe un espace désignant l'appartement de la femme-chaman.

Côté à cour, la cahute du musicien offre un nouvel espace de jeu et au-dessus se situe un écran pour la vidéo.

En arrière du dispositif, trois vidéoprojecteurs alimentent les images sur les divers écrans. Les vidéos sollicitent les déplacements du regard au sein de l'immeuble (on part d'une fenêtre pour aller à une autre et découvrir une nouvelle situation). Ils permettent les effets spéciaux : le père transporte des boules à neige, des éléments mystérieux qui aident l'alimentation énergétique du vaisseau. Grâce aux images, ces boules à neige peuvent exploser virtuellement et créer des feux d'artifice. La vidéo dévoile des souvenirs, met en scène le rêve/transe d'Albert Albert. Le personnage, sous l'effet du thé que la femme-chaman lui offre à boire, retrouve inconsciemment ses souvenirs d'enfance et de l'accident subi. La vidéo permet également la visualisation des images intérieures, le spectateur devient ainsi un témoin oculaire du souvenir, il se situe littéralement dans l'esprit du personnage.

Cette confrontation entre la tridimensionnalité du plateau et l'image bidimensionnelle, entre le réel et la présence virtuelle, entre le cadre de la scène, le cadre du castelet et celui de l'écran, permet une jouabilité aisée. Selon Christian Biet et Christophe Triau, les points de vue, les échelles que ce type de dispositif engendre, permettent « d'éclater ou de recentrer, selon les usages, le regard. En cela la vidéo peut n'être qu'une autre modalité technique de l'usage de la projection filmique, élargissant l'espace scénique, proposant d'autres espaces

(espace 'réel' du documentaire, espaces imaginaires …), convoquant de l'absence. »[443]

Cette convocation de l'absence est une fois de plus un rapprochement de ce dispositif scénique avec celui de l'iconostase. Le rôle de l'image sous ses multiples facettes dans le spectacle *Cirkusa Absurdita* est de montrer ce qui n'est pas une image, ce qui se distingue d'une image par sa nature. Par exemple, le personnage d'Albert Albert se retrouve dans le cabinet d'un savant fou qui expérimente autour des boîtes à neige. Une fois la main posée sur une des boîtes, des souvenirs lointains apparaîssent en image sur l'écran. La vision du personnage est doublée à la fois dans la boîte, car il voit la figurine bouger, et sur l'écran, où il voit ses souvenirs s'animer. Le statut de l'image est à la fois une image figurée (les souvenirs imagés sur l'écran) et une image réelle dans la boîte à neige. Ce procédé imagé se retrouve dans la conception de l'image dans la pensée byzantine. Dans le monde byzantin, précise Nicolas Cabasilas, mais également Marie-José Mondzain, il n'y a pas de différence particulière entre une image figurée et une image au sens où l'emploient les théologiens, par exemple le Fils est l'image du Père, l'eucharistie est l'image du Christ. La liturgie est à la fois un rituel et une représentation de la vie terrestre du Christ, donc elle est considérée comme une image. La liturgie évoque cette vie terrestre, mais elle fait également participer les fidèles. À cette occasion, elle se voit redoublée dans d'autres images, comme les rites, les vêtements, les ornements, les gestes et bien entendu dans les images figurées sur l'iconostase :

> Le mur de l'iconostase est une image liturgique, offerte à la vénération des fidèles qui observent pendant l'office l'histoire du salut, les événements commémorés par le clergé dans les mystères de l'autel.

[443] Christian Biet et Christophe Triau, *Qu'est-ce que le théâtre ?*, Paris, Gallimard, 2006, p. 880.

> L'iconostase haute est donc une expression de ce lien entre sacrement et image, le lien qui est la manifestation du corps du Christ, réel dans le sacrement et représenté dans l'icône. L'iconostase haute est, avec ses moyens propres, un redoublement du déroulement liturgique.[444]

Les possibilités d'étendre l'espace scénique, de redoubler l'expansion de l'imaginaire du spectateur en lui proposant des convocations d'images du monde intérieur des personnages ou du monde extérieur, s'entremêlent avec les capacités ludiques de la vidéo. Ainsi les images ne sont pas conçues comme de simples illustrations, ni d'ailleurs le texte, mais participent à l'ouverture d'un voyage imaginaire proposé au public, comme dans une liturgie orthodoxe : « les mots, comme l'image, conduisent les fidèles à se rendre dignes de recevoir la nourriture sacrée qui est préparée par le rite. »[445]

L'image préalablement filmée et réintroduite dans les spectacles agit comme un élément d'illusion. Par exemple, dans le spectacle *Cirkusa Absurdita,* le changement de décor, l'ascenseur, la course dans les couloirs sont réalisés entièrement en images et donnent l'impression au spectateur d'être au cœur du dispositif.

Sur la scène, à jardin se trouve la porte d'entrée de l'immeuble, ainsi qu'une cabine téléphonique. Les autres espaces sont dessinés par la lumière : la chambre d'Albert Albert par exemple. Cette logique d'épurer l'espace et de s'approcher de l'abstraction géométrique rend la scène entièrement disponible à la gestuelle proposée par les figures marionnettiques, à leurs mouvements, aux lumières et aux sons et bien entendu au jeu des comédiens.

---

[444] Catherine Bortoli-Doucet, Le sacré et son inscription dans l'iconostase, extraits du livre consulté par internet : http://books.google.fr/books?id=..., consulté le 28 août 2011.

[445] *Ibid.*

La richesse de la galerie des personnages proposés et le castelet à fenêtres multiples mettent en rapport ce spectacle avec les principes narratifs de la bande dessinée. Ainsi à cour, nous pouvons identifier l'appartement de la vieille dame et de la femme-chaman (c'est une case creuse qui permet la manipulation des marionnettes). À jardin se situe la cahute du musicien qui représente un habitant de l'immeuble. Une case centrale, à l'ouverture souple, permet les entrées et les sorties des personnages (des marionnettes, des comédiens et des accessoiristes).

Un rideau coloré indique la fermeture ou l'ouverture. Une case horizontale réalisée en bois est située devant la case centrale, c'est souvent l'espace du concierge et de sa marionnette. Les trois cases situées en hauteur représentent trois écrans rigides qui réceptionnent la vidéo diffusée.

Une case exceptionnelle entre en jeu au moment de la présentation du personnage principal Albert Albert. Le comédien est placé sur une case rectangulaire à roulettes. Elle est amenée au moment de la présentation du personnage. Le comédien est figé dans une posture et s'anime aux premières sonneries téléphoniques. Son annonciation est renforcée par une voix off. La scène contemporaine s'ouvre telle une iconostase, lieu propice d'un redoublement de la figure humaine. Si nous observons l'image qui représente le schéma d'une iconostase, nous verrons que la figure va progressivement vers une multiplication de cette dernière. La multiplicité de cette figure, représentée tantôt à travers les images dans les écrans, tantôt dans les marionnettes, tantôt dans les gestes, créé une multiplicité de regard chez le spectateur et provoque son imaginaire.

IV. 2. Le tressage comme procédé narratif dans le spectacle *Cirkusa Absurdita*

Dans *Cirkusa Absurdita,* le metteur en scène pose les premières fondations d'une recherche qui prendra véritablement son ancrage avec le spectacle *Dracula* créé en 2009.

Si la bande dessinée se présente comme une combinatoire originale d'une (ou deux, avec l'écrit) matière(s) de l'expression et d'un ensemble de codes, selon Thierry Groensteen[446], il est important de la décrire comme un système.

De même, dans le travail du metteur en scène de la compagnie Zapoï, la bande dessinée n'est abordée pas seulement à travers quelques codes usuels. Des spectacles comme *Cirkusa Absurdita* et *Dracula* prennent en compte l'ensemble du procédé narratif. Le metteur en scène cherche une voie d'accès à l'intérieur du système de la bande dessinée, qui lui permette d'explorer sa totalité et d'en faire apparaître une cohérence dramaturgique.

Dans son ouvrage *Système de la bande dessinée*, Thierry Groensteen propose trois catégories d'entrée pour étudier la bande dessinée, qui ouvrent un champ exploratoire intéressant : la spatiotopie[447], l'arthropie[448] et le tressage[449]. Ces trois entrées relèvent toutes de la macrosémiotique.

---

[446] Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999, pp. 7-8.

[447] Les paramètres spatio-topiques que Thierry Groensteen utilisera dans sa théorie de la sémiologie de la bande dessinée, relèvent de la géométrie, qui est la science des figures de l'espace. Ainsi toute image dessinée s'incarne et existe dans un espace. L'image fixe de la bande dessinée contrairement à l'image mouvante utilisée dans le cinéma et par certains metteurs en scène du spectacle vivant, se déploie dans un espace et ne connait que cette dimension spatiale. Mettre en relation des vignettes de bande dessinée, c'est en effet, mettre en relation des espaces, opérer un partage de l'espace. Les principes de cette distribution spatiale sont convoqués dans le terme de *spatiotopie*. C'est un terme qui met en évidence l'espace, mais convoque le lieu également. *La*

En abordant la bande dessinée en terme de système, l'auteur souligne que ce médium combines des éléments, des paramètres et de procédures multiples ce qui la désigne comme « une espèce narrative à dominante visuelle »[450].

Dans le travail de la compagnie Zapoï, le metteur en scène privilégie le même principe narratif. Après le spectacle *Oko,* qui proposait au public un dispositif semi-circulaire, le metteur en scène s'oriente vers une diffusion frontale de ses œuvres. Ce positionnement du public renforce les liens narratifs et les paramètres spatio-topiques avec la bande dessinée. Le spectateur fait face au cadre scénique, tout comme le lecteur face à la bande-dessinée.

---

spatiotopie, proposée par Groesteen, à l'avantage de distinguer, sans les séparer complètement, deux particularités de la bande dessinée : la description des figures (vignettes) en soi (espace), et l'observation de leurs coordonnées en situation (lieu).

[448] Selon Thierry Groensteen les bandes dessinées soumettent les images qui les composent à différentes sortes de relations. Pour qualifier l'ensemble de ces relations Thierry Groensteen utilisera le terme : arthologie (du grec *arthron* : articulation). Les relations élémentaires, de type linéaire, composent l'arthologie restreinte.

Le découpage fait partie de l'arthologie restreinte et met en place des syntagmes séquentiels à des fins narratives. Les autres relations, translinéaires ou distantes que la bande dessinée convoque relèvent de l'arthologie générale et déclinent selon Thierry Groensteen, toutes les modalités du tressage.

[449] La notion du *tressage* est introduite par Thierry Groensteen en 1990. Dans une bande dessinée au sein du multicadre qui constitue une BD complète, toute case est, potentiellement en relation avec chacune des autres. L'album BD répond donc à un modèle d'organisation qui n'est pas linéaire, n'est pas un simple enchaînement de cases et d'images, mais justement il fonctionne de manière éclaté, en réseau. La bande dessinée demande une lecture capable de rechercher, au-delà des relations linéaires. Mais de rechercher les aspects et les fragments de vignettes susceptibles d'être mise en réseau avec tels aspects ou fragments d'une autre vignette. Le tressage est précisément cette opération, qui dès le stade de la création programme ce type de pontage. Le tressage induit chez le lecteur une logique associative.

[450] Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris, *PUF*, 1999, p. 14.

Dans les bandes dessinées l'emplacement dans la page demeure très approximatif. Les vignettes[451] (les cases) sont le plus souvent séparées par des minces travées blanches. Ces vignettes peuvent être considérées comme « des fragments solidaires d'une forme globale, d'autant plus nette et consistante que les bords extérieurs des cadres vignettaux sont traditionnellement alignés. »[452] Le tracé extérieur de cette forme peut recevoir, selon Thierry Groesteen, le nom d'hypercadre. Par ailleurs, l'ensemble des cases pleines et groupées sur une page fonde la planche. L'hypercadre s'applique à une seule unité qui est celle de la planche, tandis que les multicadres[453] sont plusieurs.

Le cadre scénique peut être comparé à l'hypercadre de la bande dessinée. Dans l'élaboration des story-boards de spectacles comme *Cirkusa Absurdita* et *Dracula*, une confrontation évidente s'effectue entre ces deux éléments. Ainsi sur le dessin préparatoire pour le dispositif scénique du spectacle *Cirkusa Absurdita*, les cadres dessinés structurent l'espace et forment un quadrillage[454]. Ce dernier favorise

[451] La vignette de la bande dessinée est une portion d'espace isolé par du blanc et clôturé par un cadre qui assure son intégrité. Quel que soit son contenu (iconique, plastique, verbal), la vignette se prête à des manipulations multiples. Nous pouvons la prélever pour l'agrandir, la déplacer ou bien en tirer une sérigraphie. Elle est appelée également une case. Pour plus de cohérence nous utiliserons le terme «case» qui s'adapte mieux aux arts du spectacle vivant. Ainsi la case rappelle facilement le castelet.

[452] Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée,* p. 38.

[453] Le strip, la planche, la double page, l'album sont des multicadres.

[454] Thierry Groensteen définit *le quadrillage* comme une opération ou un stade de réflexion, qui intervient très tôt dans le processus d'élaboration de la bande dessiné. Le quadrillage consiste de diviser l'espace que le dessinateur désire investir en un certain nombre d'unités et de compartiments. Au niveau de l'espace total de l'œuvre (un album BD), le quadrillage commence dès l'instant où le scénariste divise son propos en chapitres, en séquences, dont il cherche à évaluer les longueurs respectives en nombre de pages. Souvent il se concrétise en story-board complet, sous forme de rapide croquis d'implantation de l'ensemble des pages. Le quadrillage peut se comparer au prémontage (une mise bout à bout des plans tournés) dans le cinéma. Il définit une rapide mise en position du multicadre.

l'émergence de l'icône. C'est une des premières appropriations de l'espace par le metteur en scène. Cette nécessité de composer, de story-boarder sur la feuille blanche, deviendra une méthodologie de travail. Dans ce dessin, deux espaces sont tracés d'une manière évidente : l'espace intérieur et l'espace extérieur. Ils forment l'actuel dispositif scénique. L'intérieur et l'extérieur peuvent se tresser et créer ainsi un espace imaginaire pour le spectateur.

Le metteur en scène propose une mise en scène à lieux multiples : l'intérieur et l'extérieur peuvent coïncider parfois. C'est un espace polyvalent qui, selon les accessoires utilisés et l'activité gestuelle des comédiens, figure tantôt un intérieur, tantôt un extérieur.

Les espaces extérieurs sont facilement transformables et déplaçables. Par exemple, la porte située à jardin marque par sa présence l'extérieur de l'immeuble et une fois cette dernière enlevée, le spectateur se retrouve à l'intérieur. Cette porte est placée sur des roulettes et apparaît à des moments précis. Par contre le lampadaire auquel est suspendu le téléphone, l'élément essentiel de communication et d'indication narrative, est annoncé par la lumière. De ce fait, il compose la seule case lumineuse et ronde.

Un rectangle de lumière se place à l'avant-scène et complète l'extérieur. Une case située à cour prend la fonction intermédiaire, elle est à la fois extérieure (au début du spectacle Titus, le petit chien, « arrose » généreusement cet espace et fait pousser des arbres). Plus tard, cet espace devient la chambre de l'inspecteur Albert Albert, une porte habillée en papier peint trace l'espace de la chambre.

Ce jeu intérieur/extérieur choisi par le metteur en scène permet de faire figurer scéniquement un hors-scène et de montrer en même

temps la coexistence ou la collision de lieux différents, le dépassement de toutes oppositions spatiales.

La mise en scène s'élabore d'une telle manière que le public ne se pose plus la question de savoir s'il se situe à l'intérieur ou à l'extérieur, si les personnages sont dans la norme ou viennent d'une autre planète, si Albert Albert est un authentique inspecteur ou bien lui aussi un extra-terrestre.

Ce qui domine dans la narration est l'explosion visuelle et l'enchaînement scénique accéléré jusqu'à la transformation finale de l'immeuble en vaisseau spatial. Nous retrouvons ce dépassement non seulement dans les oppositions spatiales, mais également dans toutes les oppositions d'éléments scéniques (accessoires, marionnettes, comédiens, lumière, musique etc.).

Ce qui peut paraître comme une incohérence, par exemple le mélange de différentes techniques de marionnettes, le découpage textuel à la manière des comics, le décentrement spatial, l'abondance graphique, tout tend par contre vers un dépassement d'oppositions. Ainsi cet éclectisme scénique, très recherché et visuellement travaillé, crée une particularité fictionnelle et construit « un décentrement du regard, une impossibilité de centrage ».[455]

Si les espaces restent clairement représentés, centrés dans des cases, délimités dans le temps, la combinatoire de l'ensemble des éléments scéniques joue à disperser la présence des comédiens et des marionnettes dans ce labyrinthe visuel.

Ainsi les espaces scéniques dans le spectacle *Cirkusa Absurdita* deviennent littéralement des espaces de fuite. D'ailleurs, les

[455] Anne Ubersfeld, L'école du spectateur, Lire le théâtre 2, Paris, Les éditions sociales, 1991, p. 98.

personnages sont en attente de départ, il ne leur manque que le dernier membre de leur espèce pour partir, peut-être pour fuir ? Ce sont des personnages « hors terre », le metteur en scène nous parle d'extraterrestres et d'un vaisseau spatial échoués sur la planète Terre. Ce sont également des personnages clandestins, hors temps, hors espace. Nous ne savons pas depuis quand ils sont là, depuis quand ils ont cette apparence (les habitants de l'immeuble sont des marionnettes). Il est intéressant de constater qu'une manière de fuir la forme humaine est d'endosser celle de la marionnette comme ultime couverture. Même le dispositif scénique central rappelle un castelet et dessine l'espace intérieur (les appartements des habitants-marionnettes). Un parallèle peut être établi également entre les vignettes de la bande dessinée et les panneaux rectangulaires (rigides ou souples) qui réceptionnent les images diffusées.

Dans le spectacle *Cirkusa Absurdita,* ce sont les trois cases centrales placées en hauteur qui établissent ce lien. C'est avant tout un espace qui réceptionne les projections vidéo. Ces images peuvent être fixes (représentation de l'intérieur d'une chambre, d'un escalier, d'une fenêtre) ou animées (un décor qui se déplace horizontalement, un zoom sur une porte qui s'ouvre, un travelling vertical qui change le point de vue).

Mais ces cases peuvent servir pour représenter des espaces mentaux. Le parallèle avec la bande dessinée en représentatif dans le cas de la scène des souvenirs du personnage Albert Albert. Le comédien est situé au milieu de la case centrale, tenant une boule de neige. C'est d'ailleurs un élément ludique que les personnages utilisent pour provoquer leurs souvenirs. Les boules de neige sont des concentrés de souvenirs. Il est nécessaire de « se connecter » à ces boules pour accéder à leur visualisation. Les souvenirs sont

littéralement projetés sur les trois écrans frontaux. Pendant la scène ou la femme-chaman dévoile la vraie identité du jeune inspecteur, ce procédé est de nouveau utilisé.

Ce même principe est facilement exploitable dans l'écriture des bandes dessinées. Il n'est pas rare de voir un personnage dans une case avec deux ou trois bulles situées au-dessus de sa tête, qui expriment ses pensées, ses souvenirs ou ses rêves. Ces cases peuvent représenter un contenu verbal, iconique ou bien plastique.

Ainsi les images fixes ou animées participent à la métamorphose scénographique, créant des univers ludiques et poétiques, comme dans l'image finale où l'immeuble se transforme en vaisseau spatial. Les images créées avec la vidéo donnent l'illusion du décollage et du passage dans l'espace.

Un certain nombre d'éléments scéniques confirment la recherche du metteur en scène autour de la bande dessinée et des comics. Les costumes, les papiers peints utilisés pour la réalisation du dispositif scénique, la sculpture des figures, les voix des marionnettes, la taille des objets utilisés et leur fonction, l'utilisation de la musique et de la chanson vont dans ce sens.

La musique et le design sonore sont composés par Usmar comme dans les précédentes créations. Le compositeur s'inspire de la musique disco des années 1970-1980. *Le disco* comme style musical est au cœur du spectacle. Pour la ponctuation de certaines scènes, et bien entendu pour donner un rythme plus soutenu aux actions, le metteur en scène opte pour *une jungle* qui marque les séquences dramatiques. Le style musical dit disco est partout et dépasse la seule dimension musicale : les costumes, les graphismes sur les papiers peints utilisés dans le décor, les objets, le design des personnages, les effets vidéo à

composante psychédélique, tout cela contribue à créer un univers totalement loufoque et absurde. Quant aux marionnettes, il n'est pas rare à établir un lien avec la technique et bien entendu l'esprit du *Muppets show* de Jim Henson, qui mélange divers registres de présences : présence des comédiens, des marionnettes, des interactions dialoguées entre eux, ponctuées par des chansons et de la musique.

Pour la première fois, Denis Bonnetier intègre le musicien au sein du dispositif scénique et il lui confie un rôle. Usmar fait partie des habitants de l'immeuble. Pour le spectacle *Zapping Lupus,* le musicien avait été également placé dans l'espace scénique, mais il se contentait de diffuser la musique en direct.

Les différentes techniques de marionnettes utilisées dans le spectacle ont permis une diversification de la figuration, ainsi qu'une multiplication des espaces scéniques proposés :

- Les marionnettes à tige qui évoluent dans un castelet (personnages de la famille : le père, la mère, le fils, la fille). Cette technique est un composite entre les marionnettes à gaine et les marionnettes traditionnelles indonésiennes «wayang golek »[456]. Elle permet une utilisation des membres tels que les mains beaucoup plus subtile et juste.

- Les marionnettes portées à bouche articulée type « muppets »[457] (le concierge). Ce personnage évolue avec une manipulation à

[456] Le metteur en scène a eu déjà recours à cette technique dans un spectacle intitulé *Les petites histoires à la fenêtre* spectacle réalisée en 2002 avec les étudiants de l'atelier *marionnettes* de l'Université de Lille 3 proposé par l'action culturelle.

[457] *Les muppets* sont des marionnettes portées. Cette technique de marionnettes se caractérise par une articulation de la bouche des personnages. Le marionnettiste engaine la marionnette et la manipule souvent caché. Cette technique a été popularisée par Jim Henson et son Muppets show à la télévision. C'est une technique utilisée également par les ventriloques.

vue et peut selon les situations utiliser le castelet et bien entendu il peut se déplacer librement sans autre support que le corps de son manipulateur. La marionnette du concierge instaure une relation étroite avec son manipulateur. Parfois les deux compères agissent en symbiose, parfois la marionnette s'autonomise et le manipulateur est obligé de la rappeler à l'ordre.

- Les marionnettes sur table (le chien Titus, la grand-mère, la femme-chaman, le savant fou). Certaines marionnettes sont manipulées à vue et pour d'autres, le marionnettiste est caché. Cette technique propose un rapport très direct avec le marionnettiste. Il tient souvent la tête de la marionnette par un petit crochet ou une tige et dirige les mouvements de la tête du personnage. Le manipulateur se situe derrière la marionnette. Sa visibilité est parfaitement maîtrisée, il peut suivre son personnage avec justesse. Parfois la main du manipulateur se substitue à celle de la marionnette (le savant fou, la femme-chamane).

Les projections d'images vidéo ont été également multiples :

- Les images fixes sont utilisées comme décor extérieur ou intérieur, comme fond d'une chambre.

- Les images animées participent pleinement au récit dramaturgique, subliment certaines séquences en jouant sur l'illusion.

L'ensemble de ces médiums utilisés ont permis une interaction et stratification des actions dramatiques :

- entre le jeu des comédiens et le jeu des marionnettes,

- entre le jeu des comédiens et les images,
- entre le jeu des comédiens, le jeu des marionnettes et la diffusion des images.

Cette mise en jeu de plusieurs registres de présence corporelle interroge à la fois le corps dans sa propre représentation de lui-même et dans l'humain que ces figurations révèlent. Si le statut de l'image est renégocié dans les arts de la marionnette en faisant la différence entre le vivant et l'inanimé, dans les médias, ces deux notions sont traitées en tant qu' « image ». Selon Didier Plassard, « la différence entre corps et figure n'est plus d'aucune pertinence, l'un comme l'autre se trouvant indifféremment pensé en terme d'images. »[458] Seul lieu matériel, l'espace théâtral se présente comme le refuge où « leurs valeurs respectives peuvent être clairement dissociées et interrogées. »[459]

La dernière image du spectacle *La Fin des Terres* de Philippe Genty montre les comédiens côte à côte avec des effigies en deux dimensions. Les silhouettes vivantes mais immobiles des acteurs s'entremêlent avec les images découpées en carton. Un des comédiens va déplacer les effigies en les empilant sous son bras, comme des simples images. Le spectateur perd la notion de réalité. Perturbé, il ne distingue plus le vivant de l'effigie. Le metteur en scène nous laisse face au vide de la scène et de la disparition magique et inexplicable des comédiens. Seuls restent les souvenirs d'une figure, animée par une envie de vivre et d'exister.

[458] Didier Plassard, « Kantor, Gabily, Novarina. Fragiles territoires de l'humain », in *Puck, N°5*, Charleville-Mézières, IIM, 1992.p.

[459] *Op. cit.*, p.



Figure 64. Marionnettes du spectacle *Cirkusa Absurdita*, 2006



Figure 65. Recherches graphiques de personnages pour le spectacle *Cirkusa Absurdita*, 2006

CONCLUSION

La scène contemporaine de la marionnette se présente comme le lieu propice où s'échafaudent sans cesse des nouvelles figures : avatars, doubles virtuels en 2D et 3D, marionnettes virtuelles etc. Cette véritable éclosion de la figure humaine dans les dispositifs scéniques offre une vision décalée et interroge la place de l'humain dans notre société. Au delà des reproductions subliminales dans certains spectacles, ces figures nécessitent d'être attentif à la perception de ses possibles transfigurations.

Ce type de décorporation virtuelle à travers l'avatar modifie le vécu du sujet humain. Nommées *out-of-body experiences*, ces phénomènes permettent une externalisation corporelle. Notre corps semble sortir de ses limites physiques pour aller dans un lieu virtuel. Cette illusion corporelle s'apparente selon Bernard Andrieu, à la perception du membre fantôme.[460] Ainsi le cerveau serait dans la capacité de créer « un double et d'étendre le schéma corporel en remplaçant une partie absente du corps. »[461] Cette extension corporelle, transfigurée dans de nombreuses présences fantomatiques décentre notre schéma corporel et ouvre l'imaginaire vers d'autres représentation. Les marionnettistes contemporains semblent se sentir à l'aise dans l'art de la multiplication et du dédoublement. Ils manient

[460] Lors de l'amputation d'un bras, le cerveau est confronté à un flux de signaux contradictoires car l'aire liée au système moteur envoie des ordres au membre fantôme qui sont simultanément projetés dans le cervelet et les lobes pariétaux. Pour une personne normale, ce gendre d'ordre est vérifié par la proprioception et un *feed-back*, d'où le conflit. Pour le résoudre, le cerveau dispose de deux options : accepter tous les signaux ou les refuser. La neurogenèse du schéma corporel est très bien démontrée par V. S. Ramachandran dans l'illusion mentale du membre fantôme, découverte en 1871. En inventant une boîte munie d'un miroir, Ramachandran présente au patient le reflet de son membre normal qui vient se superposer à son membre fantôme. Le miroir produit sur le cerveau un feed-back visuel qui efface la douleur en rétablissant une continuité entre le corps inné et le corps réel.

[461] Bernard Andrieu, *Les avatars du corps, une hybridation somatechnique*, Liber, Montréal, 2011, p. 53.

avec précision la création des doubles où le corps se prolonge sans limite jusqu'à l'effacement.

Le spectacle *Signaux* d'Ingvild Aspeli, adapté d'un recueil de nouvelles de l'auteur norvégien Bjarte Breiteig met en scène le quotidien délirant d'un homme qui a perdu une main dans un accident, et qui vit hanté par le fantôme de son membre disparu. Le vide et l'absence que cette perte procure sont traités d'une façon plurifigurale. La présence des avatars de ce membre absent renforce l'idée dramaturgique de la jeune metteuse en scène : celle des nombreux fantômes qui nous hantent. La dernière image du spectacle est une trace d'un corps laissé au sol qui s'efface progressivement dans le noir. Laissant le vide, la figure peut être perçue comme un membre fantôme. Alors, à la manière d'Ingvild Aspeli, nous tenterons de démultiplier la figure et même dans son absence, nous percevrons les signaux de son existence.

Mais cette démultiplication de la figure dans les œuvres contemporaines tend vers un effacement graduel de ses contours. A l'image du dernier spectacle de Philippe Genty, *Les voyageurs immobiles*, dans le geste infini de la mise en emballage des corps et de leurs traces laissées au sol, le regard du spectateur finit par se perdre et ne plus distinguer la figure, cette dernière devient invisible.

Le dédoublement et la multiplication du geste peuvent placer la figure dans l'invisibilité. Elle est là, à cet endroit précis et nulle part ailleurs. A travers ce geste de réplique des corps et de leurs traces, nous assistons à l'évidement de l'espace. Plus les corps laissent des empreintes, plus la sensation du vide s'amplifie. L'espace devient une nature morte, un trompe-l'œil, qui selon Marie-José Mondzain, peut se référer à un « genre iconique où se joue au plus près, le scénario

moderne de l'incarnation imaginale. »[462] Dans cet espace envoûtant les marionnettes et ses multiples avatars « font écho dans leur silence à la voix solitaire de la chair crucifiée. »[463]

Dans le spectacle *Balkanik Délirium*[464] de la compagnie Zapoï, les cinq comédiens-marionnettistes ponctuent leurs actions en s'adressant de temps à autre à une figure invisible. Cette présence, qui est une sorte de créateur divin est prénommée « Bojé », qui veut dire « Dieu » en langue bulgare. En regardant dans une seule et unique direction (en haut, côté jardin) les interprètes font exister cette présence absente à la manière d'une icône. Leurs gestes, leurs regards la font rentrer dans le champ scénique. Le public finit par s'habituer et juste à l'annonce du mot « Bojé », le spectateur regarde dans le coin destiné à cette présence. « Bojé » n'est pas une figure idéalisée, c'est un personnage transfiguré. Comme le stipule Marie José Mondzain :

> La transfiguration n'est pas l'idéalisation. La lumière qui fait sa chair est réelle et naturelle, en tout point semblable à ce qui fut la chair de notre similitude avant la chute, et à ce qu'elle redeviendra par l'opération de l'économie rédemptrice. [465]

Dans cette figure et ses nombreux avatars se révèle l'image de l'humain. L'idée que ces figures puissent en effet déjouer la focalisation et la mise en perspective de l'action scénique par le spectateur semble se confirmer dans le spectacle *Signaux* d'Ingvild Aspeli. Le personnage principal incarné par une marionnette à taille humaine est assis dans

---

[462] *Op. cit.*, p. 231.

[463] *Ibid.*

[464] Le spectacle *Balkanik Délirium* a été crée en 2007 dans le cadre de l'événement Valenciennes-Capitale Régionale de la Culture. Il se présente comme un cabaret loufoque autour de la thématique de la création du monde. Le spectacle puise ses inspirations dans la culture des Balkans (La Bulgarie en particulier).

[465] *Op. cit.*, p. 124.

une chaise roulante. Souffrant de la perte de sa main, il reste seul dans une maison. Le seul lien avec l'extérieur est une fenêtre et une femme de ménage qui ponctue l'histoire par intermittence. Cette fenêtre est un espace mental de projection. Elle agit comme un écran où se dessine le récit, parfois en décalage, parfois en simultané. La fenêtre est une focale pour le regard du spectateur. Tantôt, elle illustre à travers les dessins le vécu du personnage, tantôt elle ouvre vers l'extérieur et bascule l'action. En même temps, elle centre ou axe le regard, ou fonctionne en simultané, par strates, (les pas dans la neige, dessinés sur la fenêtre, qui s'éloignent ou qui se rapprochent et qui donnent à voir une présence humaine ou animale).

Les nombreux avatars de la marionnette examinés dans cette thèse agissent comme un contrechamp de l'humain, capable de révéler de nouvelles visibilités. Tout au long de cette réflexion, nous avons été animés par les questionnements de la figuration dans les spectacles contemporains de la marionnette. Aujourd'hui la multiplicité des procédés esthétiques, technologiques et scéniques proposent une manière poétique d'inscrire la figure dans des dispositifs à la fois révélateurs de cette figure et à la fois dissimulateurs de sa présence.

Nous avons émis l'hypothèse que, plus la figure se dédouble, se démultiplie, plus elle tend vers un effacement de ses contours. Mais peut-être dans cet effacement se tient l'essence même de cette figure humaine ? Serait-elle le révélateur de notre propre humanité ?

Figure humaine ou l'humain dans la figure ?

Au-delà de la simple vision, ces figures appellent le spectateur à une conversion du regard, à une nouvelle perception, comme le précise Daniel Arasse :

> Vous ne voyez rien dans ce que vous regardez. Ou, plutôt, dans ce que vous voyez, vous ne voyez pas ce que vous regardez, ce pour quoi, dans l'attente de quoi vous regardez : l'invisible venu dans la vision. [466]

Quelle est cette part d'invisible qui échappe à la vision ou qui révèle sa présence à travers d'autres indices, insoupçonnables ? Rappelons-nous la figure de l'escargot dans l'œuvre de Francesco del Cossa *L'Annonciation*[467], analysée par Daniel Arasse.



Figure 66. Francesco del Cossa, L'annonciation (ensemble et détail), vers 1470-1472. Gemälde galerie, Dresde.

Par sa taille presque démesurée, au seuil du tableau, cet escargot nous dit Arasse, rappelle l'essentiel : « la venue de l'incommensurable dans la mesure, de l'infigurable dans la figure.»[468] Il donne à voir selon Daniel Arrasse, ce qui est important dans la rencontre, « sa finalité et sa fin, le Créateur venant dans la créature, l'invisible dans la

[466] Daniel Arasse, *On n'y voit rien, Descriptions*, Paris, Denoël, Folio/Essai, 2000, p.55.

[467] Francesco del Cossa, L'Annonciation vers 1470-1472. Gemälde-galerie, Dresde.

[468] Daniel Arasse, *On n'y voit rien, Descriptions*, Paris, Denoël, Folio/Essai, 2000, p.54

vision ? »[469] Cette conversion du regard, précise l'auteur, nous oblige non seulement à voir, mais à percevoir. L'idée se rapproche de ce que Monique Borie désigne comme un « théâtre à l'épreuve de l'invisible, le théâtre comme espace de dialogue avec les morts, comme espace susceptible d'accueillir les fantômes, d'affronter leur incarnation dans le visible de la scène, autrement dit de se mettre à l'épreuve de leur représentation. »[470]

Si, pour Monique Borie la figure du fantôme est une figure de l'apparition « d'un invisible dans le visible de la scène »[471], nous avons questionné cette figure à l'épreuve de l'avatar. Dans les médias d'aujourd'hui, les corps outrepassent les limites physiques et se présentent sous formes de nombreux avatars, créant ainsi de multiples figurations. Ce désir de s'immerger dans des nouveaux corps à travers la plongée dans un avatar, comme le précise Bernard Andrieu, « ouvre le corps poreux à une écologisation » et nous oriente vers « un nouvel imaginaire de l'espace et du vécu du sujet. »[472] Le corps des acteurs, mais celui des spectateurs se manifeste comme un lieu de passage pour les nombreuses figurations.

Le spectateur peut se présenter également comme un être hybridé, soit par des extensions technologiques (des lunettes 3D, par exemple pour visionner les spectacles), soit il peut se trouver immergé dans le dispositif et agir à l'intérieur, (*La Zoétie*, de la compagnie Cendre la Rouge). Les nombreux avatars de la marionnette se présentent comme des possibles prolongements corporels. Ces

[469] *Op. cit.*, pp. 54-55.

[470] Monique Borie, « Le théâtre à l'épreuve de l'invisible », in *L'ombre de l'image, de la falsification à l'infigurable*, Seyssel, Champs Vallon, 2002, p.217.

[471] *Ibid.*

[472] Bernard Andrieu, *Les avatars du corps, une hybridation somatechnique*, Liber, Montréal, 2011, p. 10.

représentations actées mettent en jeu le regard du spectateur en ouvrant des espaces, en superposant les diverses composantes du spectacle. Cette lecture simultanée de la narration enrichit la perception et la compréhension du spectacle. Penser la figure de la marionnette comme un avatar nous donne la possibilité de dépasser la simple structure anthropomorphique ou objectale et de donner libre cours à ses représentations. Il existe dans ce terme, en se référant à son étymologie trois principes actif :

* Celui d'une descente et une métamorphose,

* Celui d'un phénomène, comme manifestation d'une présence,

* Celui d'une relation, il est l'intermédiaire entre deux mondes.

Au delà d'une représentation figurée ou une simple incarnation, l'avatar est une figure complexe. En se situant au seuil de multiples questionnements, cette figure et l'incarnation même de l'entre-deux : entre deux mondes. Effectuant un mouvement pendulaire, l'avatar peut nous aider la façon de concevoir la manière de composer une absence, d'effacer une présence. Cette idée de l'avatar comme possible prolongement de la marionnette que nous avons développé dans cette thèse peut être une perspective dans l'élaboration d'une méthodologie de travail. Pourrions-nous penser le comédien en chair et en os comme un avatar de sa marionnette ? Cela change la manière d'investir son personnage, l'espace et le travail sur la voix. Dans le spectacle *Signaux* d'Ingvild Aspeli, par exemple, le personnage principal est représenté par une marionnette à taille humaine manipulée par un, deux ou trois marionnettistes (deux femmes et un homme) selon l'usage et l'écriture dramaturgique. Au fur et à mesure, le spectateur est amené dans l'histoire de cet homme traumatisé par le membre absent. Ce dernier est signalé par l'apparition d'une main bleue, celle du

marionnettiste (homme). A chaque fois que le manipulateur habite la marionnette, le personnage éprouve une douleur du membre absent. D'ailleurs, la main du marionnettiste est également peinte en bleu. Cette couleur revient régulièrement et signale l'absence. Le manipulateur se détache de sa marionnette et devient le double de ce personnage solitaire, alors que le membre absent se prolonge dans l'apparition d'une femme, elle aussi habillée en manteau de couleur bleue.

À l'heure où nous sommes immergés dans des mondes virtuels et nos corps hybridés de plus en plus, ces figures embaumées de réel montrent une « nécessité de dépasser la trivialité du corps vivant »[473]. La plupart des marionnettes réalistes et hyperréalistes sont en effet réalisées en silicone, un matériau proche de la carnation et de la consistance de la peau humaine ce qui crée une sensation troublante. Maeterlinck, précise à ce propos, « Il semble que toute créature qui a l'apparence de la vie sans avoir la vie fait appel à des puissances extraordinaires ; et il n'est pas dit que ces puissances ne soient exactement les mêmes que celles auxquelles le poète fait appel. »[474]

Il n'est pas rare de voir une certaine attirance de la part de certains marionnettistes pour les figures hyperréalistes. Inspirés par les sculpteurs de cette mouvance : Ron Mueck, Sam Jinks, ou encore les précurseur Duane Hanson et John de Andrea, des artistes comme Julika Mayer, Bérangère Vantusso ou encore Gisèle Vienne proposent une réflexion sur la question de ce qui fait réalité aujourd'hui.

[473] *Ibid.*

[474] Maurice Maeterlinck, « Menu propos-Le théâtre » in *Les mains de la lumière*, sous la direction de Didier Plassard, IIM, 2004 (1996), p. 200.

Ces figures aux « allures de la vie sans avoir la vie »[475] posent la question de la présence du marionnettiste. Incarner un personnage par l'investissement corporel et physique dans le cas de marionnettes hyperréalistes devient une contrainte. Au lieu d'investir la marionnette de sa présence physique et charnelle, le manipulateur doit se placer dans un mouvement particulier, qu'Antoine Vitez nomme « pendulaire »[476]. Ce va-et-vient entre animé et inanimé, entre vie et mort, entre incarnation et désincarnation pourra définir en quelque sorte le travail actuel du marionnettiste, « se désincarner, s'avancer du côté de la mort, au bord de l'immobilité et de l'absence (…) »[477]. Le marionnettiste devient un témoin silencieux et discret de cette forme de vie, presqu'humaine.

Dès 1890, Maeterlinck se posait déjà la question sur une orientation et sur des perspectives éventuelles d'un théâtre futur, « L'être humain sera-t-il remplacé par une ombre, un reflet, une projection de formes symboliques ou un être qui aurait les allures de la vie sans avoir la vie ? » [478] D'autres artistes comme ceux de la compagnie Zapoï dont les prospections ont nourri cette réflexion cherchent à composer avec l'humain à travers des formes fantomatiques : ombres, doubles virtuels, dédoublements écraniques, reflets, etc. Ces peuplades fantomatiques sont la manifestation d'une réalité qui compose sans cesse avec l'absence. Ainsi le spectacle *Dracula* de la compagnie Zapoï devient le lieu propice d'une visibilité de ces fantômes. Le personnage de Jonathan Harker entame une lutte

[475] *Ibid.*

[476] Antoine Vitez, « Incarner les fantômes », in *Journal de Chaillot*, n° 10, février 1983.

[477] Monique Borie, « Le théâtre à l'épreuve de l'invisible », in *L'ombre de l'image, de la falsification à l'infigurable*, Seyssel, Champs Vallon, 2002, p.220.

[478] Maurice Maeterlinck, « Menu propos-Le théâtre » in *Les mains de la lumière*, sous la direction de Didier Plassard, IIM, 2004 (1996), p. 200.

perdue d'avance avec ses propres avatars. Face au revenant, au mort-vivant que représente la figure du vampire, la guerre semble injuste.

Ombres, dédoublements corporels, reflets et silhouettes noires dépassent le corps réaliste de l'acteur. Ces figures inanimées sous l'impulsion de la lumière et du geste, débordent de l'humain. Les avatars et ses nombreuses représentations restent des figures fragiles. La démultiplication spatiale et corporelle de leur présence iconique fait scintiller les nombreux subterfuges d'une ruse scénique. L'ombre est comme un indice, comme une icône de notre présence. Si elle évoque irréfutablement le noir, les ténèbres, elle s'incarne dans la lumière à travers un corps ou un objet.

Nous avons tenté de saisir la présence de la figure, de comprendre le processus créatif qui anime les artistes contemporains dans leur approche figurale. En évoquant la figure humaine comme une représentation morcelée, fragmentée, nous avons joué avec la dispersion et la distraction du regard du spectateur. Doublée à travers des ombres corporelles et des silhouettes, cette figure interroge notre part d'humanité. Le travail pour les tout-petits autour d'une construction plus « fractale » de la figure, permet de saisir la composition de cette figure à partir du principe de la déconstruction.

Ce travail ouvre des pistes intéressantes pour une compréhension de cette figure complexe. Souvent l'utilisation de plusieurs médiums scénique et particulièrement l'utilisation de l'image sur scène demande une disponibilité corporelle différente. Notre réflexion permettra en s'appuyant sur le concept de l'avatar d'envisager une nouvelle manière pour former les comédiens à l'approche de la figure. Nous proposons que ce dernier devient lui même l'avatar de son propre personnage. En créant cet écart entre lui même et sa représentation, il sera en capacité d'accompagner la figure.

Mais cette thèse est avant tout une ouverture essentielle vers nos prochaines créations. Les lectures effectuées tout au long de notre parcours ont été une véritable provocation au geste artistique. Nous envisagerons ce travail comme une perspective réflexive pour un travail de création : un diptyque autour du corps comme paysage. Ce projet est en gestation et de nombreux partenaires souhaitent nous suivre dans cette aventure. Nous utiliserons les idées développées dans cette thèse comme un

De nombreuses idées restent encore dans des territoires inexplorés. En attente. Certaines sont émotives et audacieuses, d'autre restent floues, brumées, floutées. Dans ce floutage se creuse l'espace des possibles. Gérard Mordillat, dans son essai sur « l'Eloge du flou »[479] au cinéma, précise que ce territoire inexploré « n'est ni au premier, ni au deuxième plan, mais au loin : les fonds, les ciels, la figuration involontaire, la nature, le vide. Cette matière noire, impalpable, qui protège la part maudite des films, leur chair profonde, leur épaisseur. C'est « ce grand voile de brume rouge » qui nous fait voir avec le cœur ce que les yeux ne peuvent saisir. »[480]

[479] Gérard Mordillat, « Eloge du flou », in *Le Monde diplomatique*, septembre 2011.

[480] Gérard Mordillat, « Eloge du flou », in *Le Monde diplomatique*, septembre 2011.

BIBLIOGRAPHIE

THEATRE ET ARTS DE LA MARIONNETTE

ABIRACHED Robert, *La crise du personnage dans le théâtre moderne*, Paris, Gallimard, collection « Tel »,1994.

APPIA Adolphe, *Œuvres complètes III*, *1906-1921*, Lausanne, *L'Age d'Homme*, 1992, édition élaborée et commentée par Marie L Bablet-Hanh, 541 p.

ARTAUD Antonin, *Le théâtre et son double*, Paris, Gallimard, collection Folio, 2008.

BABLET Denis, *Les révolutions scéniques du XX siècles*, Paris, 1975.

BAUDELAIRE *Œuvres complètes*, tome II, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, 1976.

BENSKY Roger-Daniel, *Recherche sur les structures et la symbolique de la marionnette*, Paris, Nizet, 1971, 123 p.

BENSKY Roger-Daniel, *Structures textuelles de la marionnette de langue française*, Paris, Nizet, 1969, 213 p.

BOIE Bernhild, *L'homme et ses simulacres, essai sur le romantisme allemand*, Paris, éditions José Corti, 1979, 359 p.

BORIE Monique, *Le Fantôme ou le Théâtre qui doute*, Arles, Actes Sud, 1997.

BROOK, Peter, *L'espace vide- écrits sur le théâtre*, Paris, Seuil, 1977.

CRAIG Edward Gordon, *De L'art du théâtre*, Paris, O. Lieutier, 1942, 224 p.

DAMIANAKOS Stathis, avec la collaboration de Christine Hemmet, *Théâtre d'ombres. Tradition et Modernité*, Harmattan, Paris, 1986, réédition 2006.

FERGOMBE Amos Passing, *Tadeusz Kantor, de l'écriture scénique de la mort à l'instauration de la mémoire*, Valenciennes, Presses Universitaires de Valenciennes, 1998, 258 p.

FRONTISI-DUCROUX Françoise *Jeux de masques, jeu de visages*, Paris, Flammarion, 1995.

GAGNEBIN Murielle, *L'ombre de l'image. De la falsification à l'infigurable*, Seyssel, Champs Vallon, 2002.

GAUDIN Claude, *La marionnette et son théâtre, le « théâtre » de Kleist et sa postérité*, Rennes, éditions Presses universitaire de Rennes, 2007, 182 p.

JURKOWSKI Henryk, Métamorphoses, La Marionnette au XX ème siècle, Charleville-Mézières, Institut International de la Marionnette, 2000, 260 p.

KANTOR Tadeusz, *Leçons de Milan*, Arles, Actes Sud, 1990, collection « Papiers » dirigée par Christian Dupeyron, traduction de Marie-Thérèse Vido-Rzewuska, 90 p.

KANTOR Tadeusz, *Les voies de la création théâtrale*, Tome 1 et 2, Paris, CNRS, 1993, 1999.

KLEIST Von Heinrich, *Sur le théâtre de la marionnette*, Paris, Mille et une nuits, 1993, 31 p.

LECUCQ Evelyne (dir.), *Les fondamentaux de la marionnette, Convergence*, Paris, éd. Théâtrales, collection Carnet de la marionnette N° 1, 2003, 188 p.

LEHMANN Hans-Thies, *Le Théâtre post-dramatique*, [1999], L'Arche, 2002.

OIDA, Yoshi, *L'Acteur flottant*, Actes Sud, 1992.

OIDA, Yoshi, *L'Acteur invisible*, Actes Sud, 1998.

PAVIS, Patrice, *L'Analyse des spectacles*, Nathan, 1996.

PICON-VALLIN, Béatrice, (dir.) *La scène et les images, les voies de création théâtrale*, CNRS, 2001, 404 p.

PICON-VALLIN, Béatrice, *les Ecrans sur la scène*, Lausanne, L'Age d'homme, 343 p.

PLASSARD Didier, *L'acteur en effigie. Figures de l'homme artificiel dans le théâtre des avant-gardes historiques*

(Allemagne-France-Italie), collection « Théâtre des années vingt », dirigée par Béatrice PICON-VALLIN, IIM et l'Age d'homme, 1992.

PLASSARD Didier, *Les mains de la lumière. Anthologie des écrits sur l'art de la marionnette*, Charleville-Mézières, Institut International de la Marionnette, 1996, 370 p.

RECOING Alain, « Les marionnettes Techniques et manipulations » in *Histoire des spectacles, op. cit.*, p. 1461.

SARRAZAC Jean-Pierre (dir.), " Mise en crise de la forme dramatique, 1880-1910 ", *Études théâtrales* n°15-16, Louvain-la-Neuve, 1999.

SCHIFANO Laurence, *La vie filmique des marionnettes*, Paris, Presses Universitaire de Paris 10, 2008, 312 p.

VIENNE Gisèle et BIDEAU-REY Etienne, *Corps/objet, sur le rapport du corps au corps artificiel*, éditions du Centre Chorégraphique National de Grenoble, 2001, 21 p.

ESTHETIQUE, PHILOSOPHIE

AGEMBEN Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Paris, Payot § Rivages, 2007.

ARDENNE Paul, *L'image corps. Figures de l'humain dans l'art du XXe siècle*, Paris, édition du regard, 2001.

ARASSE Daniel, *On n'y voit rien, Descriptions*, Paris, Danoël, folio/essais, 2000.

ARISTOTE *La Poétique*, Paris, Mille et une nuit, 1997.

BACHELARD Gaston, *La poétique de l'espace*, Paris, Presse universitaire de France, 1957, 215 p.

BARTHES Roland *L'Obvie et l'obtus, Essais critiques III*, Paris, Seuil, coll. Tel Quel, 1982.

BARTHES Roland *Mythologies*, Paris, Seuil, collection essais, 1957, 247 p.

BAUDRILLARD Jean, GUILLAUME, Marc, *Figures de l'altérité*, Paris, Descartes § Cie, 1994, 167 p.

BELTING Hans, *La vraie image*, Paris, Gallimard, 2007.

BELTING Hans, *Le chef-d'œuvre invisible*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2003.

BELTING Hans, *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard, 2004.

BENJAMIN Walter, *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*, In Œuvres III, Paris, Gallimard, collection folio essais.

CAILLOIS Roger, « Au cœur de fantastique », in *Cohérences aventureuses*, Gallimard, 1976.

DEBRAY Régis, *Vie et Mort de l'image*, Paris, Gallimard, collection Bibliothèque des Idées, 1992, 412 p.

DIDI-HUBERMAN, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris, Les éditions de Minuit, 1992.

DIDI-HUBERMAN Georges, *L'image ouverte*, Motifs de l'incarnation dans les arts visuels, collection le temps des images, édition Gallimard, 2007, 398 p.

FOUCAULT Michel, *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard, coll. Bibliothèque des sciences humaines, 1966. 319 p.

FRESNAULT-DERUELLE Pierre, *La bande dessinée, Essai d'analyse sémiotique*, Hachette, 1972, 188 p.

FRESNAULT-DERUELLE Pierre, *L'image Manipulée*, Paris, Médiathèque Edilig, 1983, 168 p.

GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999.

GUILLEBAUD Jean-Claude *Le commencement d'un monde*, Paris, Seuil, 2008, 363 p.

GUILLEBAUD Jean-Claude, *La refondation du monde*, Paris, Seuil, 1999, 475 p.

HADOT Pierre, *Le voile d'Isis*, Paris, éditions Gallimard, collection Folio essais, 2004, 550 p.

HENRY Michel, *Incarnation, une philosophie de la chair*, Paris, Seuil, 2000, 374 p.

HUYGHE, Pierre-Damien, *L'art au temps des appareils*, Paris, L'Harmattan, 2005.

JEUDY Henri-Pierre *Le corps comme objet d'art*, Paris, Armand Colin, 1998, 167 p.

KANDINSKY Wassily, *Du spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier*, Paris, Denoël, collection Folio essais, 1989, 211 p.

KANDINSKY Wassily, *Point et ligne sur plan*, Paris, Gallimard, collection Folio essais, 1991, 249 p.

KANTOROWICZ E., *Les Deux Corps du roi. Essai sur la théologie politique au Moyen Age*, Paris Gallimard, 1989.

LE GOFF Jacques, *Un autre Moyen Age*, Paris, Quarto Gallimard, 1999.

LECOUTEUX Claude, *Histoire des Vampire*, Autopsie d'un mythe, Imago, 1999.

MAURON Véronique, *Le signe incarné*, *Ombres et reflets dans l'art contemporain*, Hazan, Paris, 2001.

MONDZAIN Marie-José, *Image, Icône, Economie, Les sources byzantines de l'imaginaire contemporain*, Paris, Seuil, 1996, 291 p.

MONDZAIN, Marie-José, *Homo spectator*, Paris, Bayard, 2007.

MICHAUX Yves, *L'art à l'état gazeux*, Hachette littérature, Paris, 2004.

MIRCEA Eliade, *Image et Symbole*, Paris, Gallimard, 1980, 238 p.

PERCE Charles S., *Ecrits sur le signe*, Paris, Le Seuil, 1978.

NAZIO, J.-D., *Mon corps et ses images*, Paris, Payot § Rivages, collection Désir Payot, dirigée par J.-D. Nasio, 2007, 263 p.

NEGRI Antoinio, *Art et multitude*, Paris, Mille et une nuits, 2009.

PLINE l'Ancien, *Histoire Naturelle*, livre XXXV, 15, J.-M. Croisille, Paris, Les belles Lettres, 1985.

SABOT Philippe, *Lire Les mots et les choses de Michel Foucault*, Paris, PUF, 2006.

SCHMITT Jean Claude, *Le corps, les rites, les rêves, le temps, essai d'anthropologie médiévale*, Collection bibliothèque des histoires, édition Gallimard, 2001, 446 p.

SERRES Michel, *Statues*, Paris, Flammarion, 1989.

SERRES Michel, *La légende des Anges*, Paris, Flammarion, 1993.

SERRES Michel, *Musique*, Le Pommier, 2011.

SERRES Michel, *Variations sur le corps*, Le Pommier-Fayard, 1999.

STOICHITA, Victor I, *Brève histoire de l'ombre*, Genève, Librairie Droz, 2000, 300 p.

TODOROV Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, édition du Seuil, 1970.

VERNANT Jean-Pierre, *Mythe et pensée chez les grecs, Etudes de psychologie historique*, Paris, La Découverte, 1996, p. 325.

ART, ENFANCE, JEUNESSE

1001 BB, *Lire à haute voix des livres à de tout-petits*, « Quand les livres relient » (Agence nationale des pratiques culturelles autour de la littérature jeunesse), Ramonville–Saint-Agne, éditions érés, 2006, 158 p.

ALTMANN DE LIVTAN, Marina, *La Berceuse*, Ramonville Saint-Ange, Erès, collection Mille et un bébé, les bébés et la culture, 2001.

BAUDIER Anne, CELESTE, Bernadette, *Le développement affectif et social du jeune enfant*, Paris, Armand Colin, 2005, 185 p.

BAYENS Lieven, *Les arts vivants de la scène et la petite enfance*, Questions de théâtre, Un regard sur le monde, Bruxelles, Théâtre la montagne magique, juin 2005, Lansman éditeur, 23 p.

BEN SOUSSAN, Patrick et MIGNON, Pascal, *Les Bébés vont au théâtre*, Erès, collection Mille et un bébé, les bébés et la culture, 2006, 200 p.

BORTOLI-DOUCET Catherine, *Le sacré et son inscription dans l'iconostase*, extraits du livre consulté par internet : http://books.google.fr/books?id=

BRULEY Marie-Claire, PAINSET Marie-France, *Au bonheur des comptines*, Didier jeunesse, Paris, 2007.

DELDIME Roger et PIGEON Anne, *Odyssée Théâtrale des jeunes, Chronique d'un voyage initiatique*, Lansman éditeur, La montagne magique, Promotion Théâtre, 160 p.

DOUZOU Olivier, *Jojo la mâche*, Rouergue.

ELZBIETA *L'enfance de l'art*, Rodez, Rouergue, 1997, 250 p.

FLORENCE Jean, « Sensorialité, poétique, politique, marionnettes », in *Théâtre et marionnette pour l'enfance*, Créa Théâtre 1978-1998, Bruxelles, Lansman, 1998, p. 16.

GAGLIARDI, Mafra « Commedia e bambini », *in La création*, de Dominique le Deault, Brest, 2004.

GOMI Taro, *Gribouillages*, Seuil/Jeunesse, 2001.

LA MONTAGNE MAGIQUE AN 15, *Ode à la rencontre du théâtre et de l'éducation*, textes réunis par DELDIME Roger, Bruxelles, Lansman éditeur, 69 p.

LEBOVICI Serge, *Le Bébé, le Psychanalyste et la Métaphore*, Paris, édition Odile Jacob, 2002, 254 p.

MARC Varenka et Olivier, *Premiers dessins d'enfants Les tracés de la mémoire*, Paris, Nathan, 1992, 207 p.

MILLETRE Béatrice, *J'éveille mon bébé*, Paris, Odile Jacob, 2005, 189 p.

REVUE ENFANCE & PSY N° 33, *L'enfant et ses espaces*, Ramonville–Saint-Agne, éditions érés, 2006, 165 p.

REVUE SPIRALE, Dossier *Le Bébé et le sacré* N° 40, coordonné par Drina Candilis – Huisman, Ramonville Saint-Ange, décembre 2006.

WINICOTT, D. W., *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, collection Folio/essais, 1975, 276 p.

ESTHETIQUES VIRTUELLES

AMATO Etienne Armand, WEISSBERG Jean-Louis, « Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité. », in Interfaces, Anomolie digital_arts, n° 3, 2003, sous la direction de Aktypi Madeleine, Lotz Suzanna et Quinz Emanuele, édition HYX, p. 48. Article consulté le 22 mars 2010 sur le site de http://www.omnsh.org/spip.php?article62

BARDIOT, Clarisse *« Les théâtres virtuels »*, Thèse sous la direction de Béatrice Picon-Vallin. http://www.clarissebardiot.info/fr/recherche/recherche.html

BRETON Philippe, *A l'image de l'homme, Du Golem aux créatures virtuelles*, Paris, Seuil, 1995.

CASILLI Antonio, « Les avatars bleus, Autour de trois stratégies d'emprunt culturel au cœur de la cyberculture », in *Communications*, n° 77, 2005, p. 186. Revue consulté sur internet le 04 mars 2010 sur le site de : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_058

CASTELLUCCI Claudia & Romeo, *Les Pèlerins de la matière. Théorie et praxis du théâtre (Écrits de la Socìetas Rafffaello Sanzio)*, Besançon, Les solitaires intempestifs, 2001.

DE MEREDIEU Florence, *Arts et nouvelles technologies, Art vidéo, art numérique*, Larousse, 2005, 239 p.

ESKENAZY J. P., *Film, perception, mémoire*, Paris, L'Harmattan, 1994.

FIGURES DE L'ART 6, *Anges et chimères du virtuel,* Textes réunis par Bernard Lafargue, PUP, 2002, 507 p.

GRIVEL Charles, *Fantastique-fiction*, PUF, 1992.

JANDROK Thierry, *Tueurs en série, Les labyrinthes de la chair*, Rouge profond, 2009.

JIVENES Marc (sous la direction), *La création artistique face aux nouvelles technologies*, Klincksieck, 2006, 229 p.

L'heuristique de l'avatar : polarité et fondamentaux des hypermédias et des cybermédias, in ***Revue** des interactions Humaines Médiatisées*, Vol 11 N° 1, 2010.

MATOS Jean-Marc, *Théâtre et technologie*, in Théâtre Public, N° 127, 1996.

REVUE Anomalie – Digital Arts, *Du corps à l'avatar N° 1*, dirigé par E. Quinz et M. Almiron, Paris, ANAMOS, 127 p. http:// www.anamos.org

REVUE PUCK N° 9, *Images virtuelles*, Charleville Mézières, Institut International de la marionnette, 1996, 111 p.

SERMON Julie, *Les avatars sont-ils des personnages ?* (et vice-versa) dans la revue électronique Sondes > 01#10 Comme il vous plaira >, mise à jour le 11/03/2010, article consulté le 22 mars 2010 sur http://www.sondes.chartreuse.org/document_print.php?r=47§id=143

Théâtre et nouvelles technologies, sous la direction de Lucile Garbagnati et Pierre Morelli, éditions universitaires de Dijon, collection « Ecritures », Dijon, 2006.

JIMENEZ MARC (dir), *La création artistique face aux nouvelles technologies*, Seminaire Interarts de Paris, Klinckieck, 2006, 229 p.

SVANKMAJER Eva et Jan, *Bouche à bouche*, Montreuil, édition de l'œil § La Communauté de l'Agglomération Annécienne, 2002, 167 p.

XAVIER José-Manuel, *La poétique du mouvement suivi du carnet de l'animateur*, Centre National de la bande dessinée et de l'image, collection Phares § Balises pédagogiques, 2003.

DICTIONNAIRES, ENCYCLOPEDIES

CORVIN Michel (sous la direction de), *Dictionnaire encyclopédique du théâtre*, Paris, Bordas, 1991.

DE SOUZENELLE, Annick, *Le symbolisme du corps humain*, Albin Michel, 1991, 491 p.

Encyclopeadia Universalis, Corpus 11, Paris, 1995.

Encyclopeadia Universalis, Corpus 19, Paris, 1995.

Encyclopeadia Universalis, Corpus 3, Paris, 1995.

Encyclopédie Mondiale des Arts de la Marionnettes, rédacteur en chef Henryk JURKOWSKI et Thieri FOULC, Montpellier, l'Entretemps, 2009.

MOREL Corinne, *Dictionnaire des symboles, mythes et croyance*, L'archipel, Paris, 2005.

REY Alain, *Dictionnaire Historique de la Langue Française*, nouvelle édition, 2010.

CATALOGUES ET LIVRES D'ARTS

CATALOGUE de l'exposition « Un monde de figures d'ombres, Hommage à Lele Luzzati », réalisée pendant le 11 ème Festival Mondial des Théâtre de Marionnette de Charleville-Mézières, Hôtel de Ville (18 septembre-28 septembre 1997).

CATALOGUE du Musée Cantini, *Oscar Schlemmer*, réunion des Musées Nationaux, Paris et Musées de Marseille, 1999, 350 p.

CATALOGUE du Musée Marey, Beaune, *Marey, pionnier de la synthèse du mouvement*, Beaune, diffusion Seuil, 1995, 159 p.

CATALOGUE *Le corps en morceaux*, Réunion des musées nationaux, Paris, 1990 .

CATALOGUE *Le geste Kôngo*, exposition Musée Dapper, Paris, 18 septembre 2002, 19 janvier 2003, Paris, Dapper, 2002.

CATALOGUE *Les corps en morceaux*, Paris, Réunion des musées nationaux, 1990.

CHERKAOUI Sidi Labri, DELMAS Gilles, *Zon-Mai Parcours nomades*, Paris, Actes Sud / Cité nationale de l'histoire de l'immigration, 2007, 106 p.

IGLIORI Poala, *Heads§Tails*, New York, Rizzoli, 1992, n.p. Marie-Laure Bernadac, « Le corps en morceau », in *Louise Bourgeois*, Paris, Flammarion, 1995.

LEVINAS Emmanuel et DIECK Martin Tom, *Le visage de l'autre*, Paris, Seuil, 2001.

PAPET Edouard, « Pour une histoire du masque au XIX e siècle », in *Masques*, de Carpeaux à Picasso, Paris, Hazan, 2008.

REAU Louis, *Iconographie de l'art chrétien*, tome I, Paris, Presses Universitaires de France, 1955.

REIGL Judit et AMELINE Jean-Paul, « Entretien », in *Judit Reigl Depuis 1950, le Déroulement de la peinture*, Catalogue publié au Musée des beaux-arts de Nantes du 09 octobre 2010 au 02 janvier 2011.

REVUES ET ARTICLES

BREERETTE Geneviève, « Les jeux d'architecture et de nuit de Tony Oursler », in *Le monde*, paru le 15 avril 2005.

DAVID Gwenola, Synthèse du débat public, *La marionnette : art visuel,* organisée par THEMAA à l'espace Saint-Louis à Avignon, le 17 juillet 2004.

FERGOMBE Amos et HUFTIER Arnaud, *Théâtre et fantastique*, éditions Kimé, 2005, 222 p.

FREYDEFONT Marcel, *Donner la main qui se rappelle*, in Mû, l'autre continent du théâtre, N°5, Paris, Themaa.

GUINEBAULT Chantal, « Les rapports scénographiques de la marionnette dans le théâtre frontal contemporain », in *Mû, l'autre continent*, 1999.

Manip Marionnettes, Territoires de création, N° 23, Themaa, Paris, 2011.

Manip, le journal de la marionnette, N° 22, Themaa, Paris, 2010.

MAGASINE INTERNATIONAL D'ART, L'Oeil, *L'œil et l'art, N° 468*, janvier/février 1995.

MONDZAIN Marie-José, *Images dévorantes*, Mouvement, n° 22, mai-juin 2003.

MORDILLAT Gérard, « Eloge du flou », in *Le monde diplomatique*, septembre 2011.

PANATO Evelyne, directrice de la Maison du Geste et de l'Image, citée par Gwénola David, Synthèse du débat public, *La*

marionnette : art visuel, organisée par THEMAA à l'espace Saint-Louis à Avignon, le 17 juillet 2004.

REVUE PUCK – La marionnette et les autres arts, *Les mythe de la marionnette*, L'entretemps § Institut International de la Marionnette, 2006.

REVUE PUCK – La marionnette et les autres arts, *L'opéra des marionnettes*, N° 16, L'entretemps & Institut International de la Marionnette, 2009.

REVUE PUCK – La marionnette et les autres arts, *Les marionnettes au cinéma*, N° 15, L'entretemps & Institut International de la Marionnette, 2008.

REVUE PUCK – La marionnette et les autres arts, Le point critique, n° 17, L'entretemps & Institut International de la Marionnette, 2010.

REVUE PUCK, *La marionnette et les autres arts, Marionnette et Société N° 3*, Charleville-Mézières, 1990, p.14.

REVUE PUCK, *N°5*, Charleville-Mézières, IIM, 1992.p.

REVUE Alternatives théâtrales n° 65-66, *Le théâtre dédoublé*, cahier conçu par R. Paska, en collaboration avec J. Birmant, coédition Institut international de la marionnette, Bruxelles, novembre 2000.

REVUE Alternatives théâtrales n° 80, *Objet-Danse*, *Alternatives théâtrales* n° 80, réalisé par E. Lecucq & S. Martin-Lahmani, coédition Institut international de la marionnette, Bruxelles, 4e trimestre 2003.

REVUE Art et Thérapie, *Notre corps contemporain – réel et irréel du corps*, N° 70/71, Paris, juin, 2000, 111 p.

FERGOMBE Amos (sld), *Les rites et les arts*, REVUE *Art'in* Valenciennes, Presse Universitaires de Valenciennes, 2001, 191 p.

REVUE ArtPress, *Le Théâtre-art du passé/art du présent*, cordonné par Georges BANU.

REVUE ArtPress, N° 339, novembre *2007*.

REVUE Beaux Arts, *Traces du sacré au Centre Pompidou*, hors série, Paris, Beaux Arts éditions TTM éditions, 2008.

REVUE Culture et musée n°7, *Figures du corps au cinéma*, sous la direction d'Emmanuel Ethis et Jean-Louis Fabiani, Avignon, Université d'Avignon/Actes Sud, 2006, 205p.

REVUE *E pur si muove N° 5*, 2006.

REVUE *Manip, Le Journal de la Marionnette, N° 22*, Paris, THEMAA, 2010.

REVUE Mouvement, N° 55, édition du mouvement.

REVUE *Philosophie Magazine*, entretien avec Heinz Wismann, N° 31.

REVUE UNIMA – FRANCE, *Spécial Théâtre d'ombres*, Revue n° 77, bulletin de la section française de l'Union Internationale de la marionnette, septembre 1982, 36 p.

SCHOHN Roland, Les écrans de mes nuits blanches, in *Les mains de lumières. Anthologie des écrits sur l'art de la marionnette*, Charleville-Mézières, IIM.

ACTES DE COLLOQUE ET MEMOIRES

Image et corps, Actes du 5 Congrès International du GRIMH, Lyon, 16-17-18 novembre 2006, Le GRIMH/LCE, Université Lumière - Lyon 2, 2007, 676 p. Site : http://recherche.univ-lyon2.fr:grimh

FRANCOISE HEULOT–PETIT et LISE MICHEL *La reconnaissance sur la scène française 17eme et 18eme siècle*, Etudes réunies et présentées par, Artois Presse Université, 2009, 262 p.

Mise en scène du monde, Colloque international de Rennes, éditions Les solitaires intempestifs, 2005, 444 p.

GARRE-NICOARA Marie, Mémoire de Master Arts et médiations interculturelles, *Le regard du spectateur dans l'expérience marionnettique*, 2008.

ROMANS, FICTIONS

ASIMOV Isaac, *Les robots*, J'ai lu, 1967, 370 p.

BERNHEIM Cathy, *Mary Shelley, Qui êtes vous ?*, Lyon, la Manufacture, 1988, 249 p.

La bible de Jérusalem, édition Desclée de Brouwer, Paris, 2000.

DANTE, *La Divine Comédie, L'enfer, I, 63*, Paris, Flammarion, 1992.

GAUTIER Théophile, *Contes fantastiques*,La Bibliothèque, Gallimard, 1981 pour le texte établi par Jean Gaudon ("Folio"n°1316), 1999 pour l'accompagnement pédagogique, 378 p.

KOBO ABE, *La face d'un autre*, Paris, Stock, 1987.

MEYRINK Gustav, *Le golem*, Paris, Stock, 1969, 248 p.

OVIDE, *Les Métamorphoses*, Paris, Gallimard, 1992.

SCHULTZ Bruno, *La Boutique des cannelles*, Paris, Denoël, 1994.

STOKER, Bram, *Dracula*, Paris, j'ai lu, 1993.

TARDIEU Jean, *Une voix sans personne*, Paris, Gallimard.

VILLIERS DE L'ISLE-ADAM, *L'Eve future*, Paris, GF-Flammarion, 1992, 435 p.

TABLE DES FIGURES

Figure 1. Exemple d'Avatar 8

Figure 2. *La Zoétie*, C° Cendres la Rouge 44

Figure 3. *Quelque chose d'Alice* de Yan Svankmajer 45

Figure 4. ALIS, *H.O.M.M.E.* 1991 54

Figure 5. R.Guariento (?-1378) *Ange présentant une âme*.Padoue, Museo Civico. 67

Figure 6. *Schicklgruber*, Neville Tranter 71

Figure 7. Guido Ceronnetti, *Calpurnia*, Théâtre des Sensibles. 74

Figure 8. *Aux commencements*, spectacle pour les tout-petits crée en février 2011 au Centre de la Marionnette de Tournai (Belgique) C° Zapoï 82

Figure 9. *Une architecture en mouvement*, Oskar Schlemmer 102

Figure 10. *La marionnette*, Oskar Schlemmer 103

Figure 11. *Un organisme technique*, Oskar Schlemmer 104

Figure 12. Réseau égocentrique de lignes dans l'espace, Oskar Schlemmer, 1924 104

Figure 13. *Ad quadratum*. Léonard de Vinci 105

Figure 14. *La dématérialisation*, Oscar Schlemmer 105

Figure 15. *Ballet triadique*, 1922-1923. L'abstrait 106

Figure 16. Sergei Obraztov, *Assis seul près d'un ruisseau murmurant* 126

Figure 17. Gwenaël Le Boulluec, *Le grand appel du vide-ordure* 127

Figure 18. *Le Masque ou La Comédie Humaine*, de Ernest Christophe, 1827-1892 128

Figure 19. *Le couple* de Louise Bourgeois 133

Figure 20. Blonde, spectacle *Oko*, C° Zapoï 2002 135

Figure 21. Muscle, spectacle *Oko*, C° Zapoï, 2002 135

Figure 22. Maquette virtuelle de la ville dans le spectacle *Oko*, C° Zapoï 2002 136

Figure 23. Figure de Tony Oursler 138

Figure 24. Judit Reigl, *Un corps au pluriel*, 1983 141

Figure 25. Photos du spectacle *C'est un bout de papier*, ...166

Figure 26. Photos du spectacle *C'est un bout de papier*, 2004 168

Figure 27. Photos du spectacle *C'est un bout de papier*, Festival de Marionnettes en jardins, Charleville –Mézières, 2001 170

Figure 28. Beuys, *Coyote*, 1974 177

Figure 29. La robe du spectacle *Mobilhomme*.....178

Figure 30. Photos du spectacle *Mobilhomme*, Musée des Beaux Arts de Valenciennes, 2007 179

Figure 31. Les fleurs, *Mobilhomme*.....181

Figure 32. Bébé, *Mobilhomme* 182

Figure 33. Figure de l'arbre déplié spectacle *Aux commencements*, C° Zapoï 2011 194

Figure 34. Boite bateau, spectacle *Aux commencements*……...196

Figure 35. Les bottes, spectacle *Aux commencements*……..……...197

Figure 36. Le ciel et la terre, spectacle *Aux commencements* C° Zapoï 2011 199

Figure 37. Composition du personnage pieds et tête, spectacle *Aux commencements*,C° Zapoï.....201

Figure 38. La rencontre devant l'arbre, spectacle *Aux commencements*, C° Zapoï, 2011 203

Figure 39. Adolf Menzel, Peter Schlemihl dans sa grotte en Thebaïde, gravure pour Adelbert von Chamisso, *La Merveilleuse Histoire de Peter Schlemihl*, Nuremberg, 1839, Fribourg, Seminaire d'Histoire de l'Art.....216

Figure 40. Christian Boltanski, *Les Ombres*, 1986 217

Figure 41. Kazimir Malévitch, *Carré noir*, 1915, huile sur toile, 79x79 cm, ...221

Figure 42. *Dracula* d'Hippolyte d'après l'œuvre de Bram Stoker.....224

Figure 43. *Dracula* d'Hippolyte d'après l'œuvre de Bram Stoker.....224

Figure 44. Planche du story-board du spectacle *Dracula*, séquence du train……...230

Figure 45. Le dispositif du spectacle *Dracula* 236

Figure 46. Photo des répétitions du spectacle *Dracula*, ...240

Figure 47. Photo des répétitions du spectacle *Dracula*, mars 2009 242

Figure 48. Photo du personnage de Jonathan Harker,.....249

Figure 49. Séquence du train, photos du spectacle *Dracula* 252

Figure 50. Séquence du train, spectacle *Dracula*. Silhouette de la foule et photo de la scène du train. 254

Figure 51. Séquence finale du spectacle *Dracula*. Ombre corporelle dans une séquence de cinéma d'animation. 255

Figure 52. Eléments du dispositif scénique, séquence des escaliers dans le château de Dracula. 256

Figure 53. Photos du spectacle *Dracula*, scène de la calèche. 258

Figure 54. Spectacle *Dracul*a 262

Figure 55. Silhouettes d'ombre, femme-vampire, spectacle *Dracula* 270

Figure 56. Scène de l'auberge, spectacle *Dracula* 278

Figure 57. Jacques de Gheyn, *Les Sorcières*, 1604, dessin, 28 × 40,8 cm, ...279

Figure 58. Anonyme, *L'Âme de l'homme*, gravure pour Jan Comenius, Orbis Sensualium Pictus, Nuremberg, 1629. 297

Figure 59. Iconostase de l'église de l'Annonciation au Kremlin, Moscou, Russie 301

Figure 60. Décor du spectacle *Balkanik Délirium*, compagnie Zapoï, 2007 301

Figure 61. Etude du dispositif scénique du spectacle *Zapping Lupus*, 2004 322

Figure 62. Photos du spectacle *Zapping Lupus*, 2004 323

Figure 63. Recherches sur le dispositif du spectacle *Cirkusa Absurdita*, 2006 (dont une image d'iconostase). 327

Figure 64. Marionnettes du spectacle *Cirkusa Absurdita*, 2006 344

Figure 65. Recherches graphiques de personnages pour le spectacle *Cirkusa Absurdita*, 2006 344

Figure 66. Francesco del Cossa, *L'annonciation* (ensemble et détail), vers 1470-1472. ..350

SPECTACLES
DE LA COMPAGNIE ZAPOÏ

OKO

Création 2002

Ce spectacle est librement inspiré du roman japonais « La face d'un autre » d'Abé Kôbô.
Il propose à travers une fable visuelle et sonore un questionnement sur le rapport intime que nous entretenons avec la marionnette et l'image.
Des hommes silencieux composent et décomposent des univers poétiques.
Comme des ombres donneuses de vie, ils tissent les fils de cette histoire.
Celle où quelqu'un a perdu son visage.
Celle où l'on invite son regard à partir à la rencontre de l'autre.

Dans le regard de l'autre nous apprenons à exister.

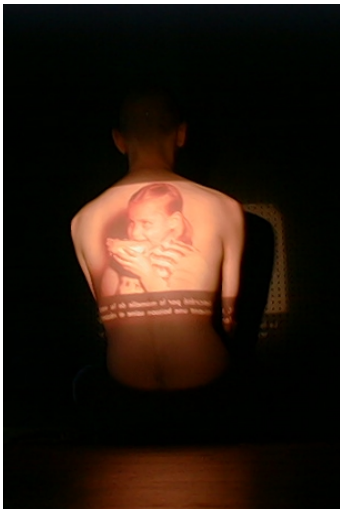
Soyons sans crainte et éteignons la lumière.
L'éclairage éteint, la mascarade se termine.
Nous réfléchirons encore une fois,
l'un sur l'autre dans le noir,
là où il n'y a ni visage nu, ni masque.
Abé Kôbô

Mise en scène : Stanka Pavlova
Mise en image : Denis Bonnetier
Marionnettes, objets : Jean François Stahl
Univers sonore et mixe en direct : Giacomo De Falco
Interprétation : Cédric Laurier et Stanka Pavlova
Images 2D et 3D : SUPINFOCOM (distribution en cours)

Ce projet a été soutenu par la DRAC Nord Pas de Calais, le Conseil Régional, Valenciennes Métropole, la ville de Marly.







ZAPPING LUPUS

Création 2004 au Grand Bleu
dans le cadre du festival Les Z'Uniques Bleus

Zapping Lupus est l'histoire d'un loup qui doit grandir, oser dire non et s'affirmer pour vivre sa vie comme il l'entend. Pour nous persuader de son talent de conteur, Monsieur Loup nous emmène dans des histoires, Jorgi : une version grecque du *Berger et le Loup*, *Le petit chaperon rouge* et *Les trois petits cochons*.
Une occasion de revisiter les contes de notre enfance d'une manière originale mêlant l'image et la musique à la marionnette. Cette création est construite à partir d'environnements numériques qui sont manipulés en temps réel. Cette technique respecte au plus juste l'interprétation du marionnettiste. Trois contes de loups donc.

Mais lorsque c'est un loup qui s'en empare, il y a forcément quelque chose qui nous échappe, qui dérape et qui propose des rebondissements inattendus...

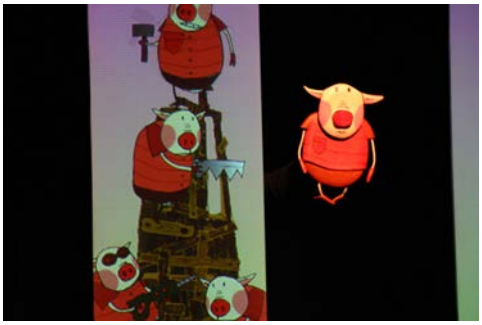
Mise en scène, scénographie et marionnettes : Denis Bonnetier
Assistante à la mise en scène : Stanka Pavlova
Interprétation : Nicolas Cornille
Création et interprétation musicale : Usmar
Création lumière : Yann Hendricks
Images : Jean Christophe Benquet, Yoann Cartignies, Christophe Debonne, Nathalie Laurent, Vanessa Michenberg, Cédric Laurent, Jean Van Outryve d'Ydewalle, Elisa Reddet, Camille Epplin, Sandrine Dubois, Yannick Da Veiga, Caroline Leclercq, Nathalie Sourcy

Coproduction : Le Grand Bleu
Etablissement National de Production et de Diffusion Artistique
Lille Région Nord-Pas de Calais // Cie Zapoï
Avec le soutien de la DRAC Nord-Pas de Calais, du Conseil Régional Nord-Pas de Calais et de la ville de Valenciennes









CROC SOUPE

Création 2006

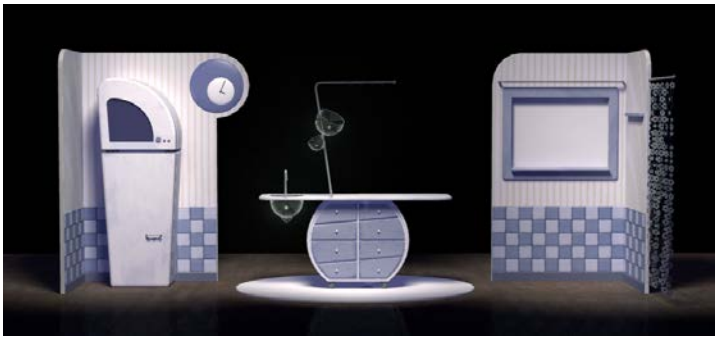
C'est l'histoire d'un Lapin qui ne veut plus croquer de soupe. Il ne veut plus de ces légumes colorés, joueyx et pleins de vitalité.
Lui, ce qu'il veut, c'est une vrème à la vanille ! Et dans un pôt, s'il vous plaît !
« Comment ça ? Il n'y a plus de crème à la vanille ? Et dans le frigo, non plus ? »
« Attends, c'est moi qui ouvre le frigo, tout seul ! » dit le Lapin.
Chut….L'aventure va commencer !

Conception, écriture, interprétation : Stanka Pavlova
Mise en scène : Denis Bonnetier
Conception, réalisation des images : Camille Epplin
Création lumière : Arnaud Drevillon
Conception du décor : Corentin Laplatte
Réalisation du décor : Bruno Voltolini
Marionnettes : Konstantin Kostov
Création de la musique et des chansons : Usmar

Coproduction :
Le Grand Bleu Etablissement National Lille - Nord-Pas de Calais // Cie Zapoï
Avec le soutien du Conseil Régional Nord-Pas-de-Calais et la Ville de valenciennes
Spectacle réalisé dans le cadre de la Journée des droits de l'enfant avec le soutien du service Petite Enfance de la Ville de Valenciennes et de la CAF de Valenciennes.









CIRKUSA ABSURDITA

Création 2006

Un jeune inspecteur doit enquêter sur un drôle d'immeuble source de nombreuses catastrophes et symbole véritable du trouble à l'ordre public.
Le nouvel arrivant trouve le moyen de s'installer au sein de cet immeuble si particulier et commence son observation…
Embarqué malgré lui dans une suite interminable d'aventures, de surprises et d 'invasions diverses, notre héros trouvera t il lui aussi son *« ticket for the moon » ?*
De toute façon l'important dans les histoires c'est à la fin, lorsqu'on rentre à la maison…

Mise en scène : Denis Bonnetier
Ecritures Jean : Michel Baudouin
Interprétation : Nicolas Cornille, David Courtine
Création et interprétation musicale : Usmar
Marionnettes : Denis Bonnetier, Julien Druant
Direction marionnette : Stanka Pavlova
Scénographie : Bruno Voltolini
Costumes : Pauline Wallez
Infographie : Stéphane Huleux
Images : Corentin Laplatte, Bastien Chardet, Sébastien Devissi, Julien Druant, Florent Esbelin, François Malary
En partenariat avec les étudiants de Supinfocom, Valenciennes

Coproduction : Cie Zapoi / Le Grand Bleu ENPDA
Avec le soutien de la DRAC Nord Pas-de-Calais, du Conseil Régional Nord Pas-de-calais et de la Ville de Valenciennes.









MOBILHOMME

Création 2007

Tout commence par un fil, un fil rouge,
et un tout petit coeur blanc, tout petit.
Un coeur qui fait « toc-toc ».
Quelqu'un frappe à la porte ?
C'est Mobilhomme !
Ça y est, me voilà !
Sur le fil, j'y suis, je cours avec les oiseaux,
je grimpe sur la tige d'une fleur,
« Toc-toc » mon coeur qui bat, heureux !

« Mobilhomme » est un spectacle d'éveil pour les tout-petits. Un moment privilégié de rencontre entre une artiste et les tout-petits. Elle avec son monde éphémère tissé de fils, de sons et de mouvement, eux avec l'envie de construire, d'imaginer, de faire et de défaire dedans.

Conception, écriture visuelle et interprétation : Stanka Pavlova
Mise en scène : Denis Bonnetier
Collaboration artistique : Marja Nykanen
Musique et design sonore : USMAR
Interprétation harpe : Jean-Roger Prat
Réalisation des images : David Courtine
Conception de la robe, des personnages et des accessoires : Marie-Anne Abesdris
Réalisation de la robe : Emmanuelle Geoffroy en collaboration
avec le Musée du Feutre de Mouzon, Réalisation des personnages
et des accessoires : Musée du Feutre de Mouzon
Merci aux élèves du Conservatoire National de Musique de Valenciennes
et à leur professeur de harpe Monsieur Jean-Roger Prat

Le spectacle est co-produit par le musée des Beaux Arts de Valenciennes et du musée du feutre de Mouzon, il a reçu le soutien du Conseil Régional Nord- Pas de Calais, de la Ville de Valenciennes.







C'EST UN BOUT DE PAPIER

Création 2004

C'est un bout de papier est un moment d'éveil artistique pour les tout petits. Un moment privilégié de rencontre entre une artiste et les tout petits. Elle, avec ces bouts de papiers, eux, avec l'envie d'apprendre et de s'amuser.

Dans un univers épuré et à partir d'un matériau affectif : LE PAPIER, la comédienne-marionnettiste va créer un petit être au nez rouge, tendre et curieux, prêt à s'envoler.

Dès son réveil, il va explorer le monde extérieur avec passion et envie d'avancer toujours plus loin à la rencontre du soleil, de la mer, des étoiles et de la lune…

Mais la journée est trop courte et la nuit est déjà là… alors…dodo maintenant.

Avec beaucoup d'habilité, la comédienne-marionnettiste va sans cesse guider l'imagination de l'enfant. A travers des couleurs et des formes, des sons et des images produits par LE PAPIER une histoire va naître : celle de chaque enfant et de son envie de grandir.

Conception et Interprétation : Stanka Pavlova
Réalisation du dispositif scénique et des accessoires : Denis Bonnetier
Création musicale : USMAR



BALKANIK DÉLIIUM

Création Valenciennes 2007 Capitale régionale de Culture

Les Balkans, cette mosaïque de cultures, de langues de traditions et de religions reste une source d'inspiration forte pour ce Cabaret.
A la croisée de l'occident et l'orient, les Balkans sont balancés entre deux mondes et c'est cette dualité que nous allons explorer.
Emir Kosturitsa a intitulé un de ses films « La vie est un miracle », et c'est la vérité.
Car la vie est précieuse et se réjouir de petits bonheurs ou de rires de nos sottises est un signe qui accompagne les peuples des Balkans.
Et pour en conclure… Pierre le Rusé, ce héros bulgare appelé Hitar Pétar disait :
« Si la foi peu déplacer les montagnes, la curiosité, elle, fait déplacer les foules ! »
Alors soyons heureux et restons curieux !
Bienvenu au cabaret des insolites
« Balkanikum Délirium » !!!

Idée, conception et écriture : Stanka Pavlova
Mise en scène : Denis Bonnetier
Assistant à la mise en scène : David Lacomblez
Interprètes : Aude Denis, Gaëlle Fraysse, Fanny Chevalier, Nicolas Cornille, Maxence Vandevelde
Réalisation des marionnettes : Eli Katchouléva
Création musicale : USMAR
Lumière : Yann Hendrickx
Direction technique : Jean François Métrier
Costume : Emmanuelle Geoffroy
Construction décor : Ateliers du Théâtre du Nord
Peintures : Alice Breuillard
Graphisme : julien Druant
C'est un voyage, un récit sur la vie, sur l'humain, sur les êtres qui peuplent nos territoires, sur les hommes qui suspendent leurs âmes au souffle de la vie.

Projet créé dans le cadre de Valenciennes Capitale Régionale de la Culture.
Soutenu par Valenciennes Métropole, le Conseil Régional Nord Pas de Calais et la ville de Valenciennes.







DRACULA

Création 2009

Si l'ombre et la lumière se perdent au milieu du rêve,
Si l'on entend les loups,
Si la peur prend forme,
S'il n y a plus rien dans le miroir,
Si désir et douleur s'entremêlent dans une danse macabre, alors il est temps d'ouvrir les yeux...
Et si malgré tout vous décidez d'entrer
Alors laissez-y un peu du bonheur que vous y apportez !

Mise en scène : Denis Bonnetier
Adaptation visuelle et narrative : Denis Bonnetier et Hippolyte
Conception graphique : Hippolyte
Composition et interprétation musicale : Usmar
Interprétation : Nicolas Cornille
Marionnettistes : Cedric Vernet et Akli Menni
Images vidéo : David Courtine, Edouard Blanc, Sébastien Druilhe, Maxime Hibon, Clémentine Robach et Tepat
Collaboration artistique : Stanka Pavlova
Lumière et régie : Yann Hendrickx et Jean- François Métrier
Assistante à la mise en scène : Anne Goulon

Ce spectacle a bénéficié du soutien :
de la DRAC Nord Pas de Calais, du Conseil Régional Nord Pas de Calais, de Valenciennes Métropole, de la Ville de Valenciennes.
Co- production : La Fabrique –Saison culturelle de la ville de Guérét
En collaboration avec Le Phénix – Scène nationale de Valenciennes, Le Grand Bleu – ENPDA Nord Pas-de-Calais, le Théâtre de l'Aventure, l'Action Culturelle du pays de Briey / Communauté de Communes, la Ville d'Aulnoy lez Valenciennes et de Supinfocom – Valenciennes.







AUX COMMENCEMENTS

Création 2011

Aux commencements… est un spectacle qui interroge le regard des tout-petits.
Ce regard curieux que l'enfant pose sur le monde qui l'entoure et qui l'aide à s'orienter dans l'espace, à comprendre la notion du temps, à avancer, à grandir.
A partir d'un porte, élément scénique principal du spectacle, une succession de petits tableaux animés sur la thématique de la création du monde s'ouvriront au regard des tout-petits. Ainsi le ciel en haut, la terre en bas, l'arbre qui pousse, l'oiseau qui vole, la pomme et les pépins dedans, les pieds qui marchent et la main qui pense tracent un chemin invisible qui permettra à l'enfant de se situer symboliquement et corporellement dans l'espace et le temps.
La porte représente la multitude des seuils à franchir pendant les trois premières années de la vie des tout-petits : se mettre assis, puis debout, apprendre à marcher, à parler, à symboliser, à imaginer.
Elle représente également la verticalisation de l'être humain, qui le différencie du monde animal.
La porte suppose l'ouverture : du soi et vers les autres.
Aux commencements… est une invitation à interroger son propre regard à travers celui des autres. Car dans le regard de l'autre se tisse notre humanité.

Conception, Interprétation et écriture visuelle : Stanka Pavlova
Mise en scène et scénographie : Denis Bonnetier
Création musicale : USMAR
Graphisme : Clémentine Robach
Lumière et régie : Jean François Métrier ou Florent Machefer
Conception du dispositif scénique : Denis Bonnetier assisté de Fanny Uferas Caspary
Construction diverses : Luc-Vincent Perche
Costume : Colette Perray et Aurélie Noble
Construction scénographique : Les ateliers du Théâtre du Nord
Le spectacle est soutenu par le Conseil Régional du Nord Pas de Calais et la ville de Valenciennes







INDEX DES NOMS

Agamben, Georgio, 306

Aki, Ross, 8

Aktypi, Madeleine, 289, 366

Alice, 40, 45, 193, 374, 384

Alien, 285

Amato, Etienne Armand, 289

Ameline, Jean-Paul, 142

Ananova, 8

Andersen, Hans Christian, 213, 215, 283

Andrieu, Bernard, 9, 10, 346, 351

Arasse Daniel, 114, 349, 350

Aristote, 52, 53

Aubert, Marion, 41

Aufort, Philippe, 160

Bablet, Denis, 53, 112, 305

Baixas, Joan, 57

Ball, Hugo, 108

Bardiot, Clarisse, 268, 269

Barthes, Roland, 284

Baudelaire, Charles, 129

Baudoin, Michel, 323

Baudrillard, Jean, 138

Bauhaus, 107, 108, 109, 110, 111

Beauchamp, Hélène, 15, 76

Beckett, Samuel, 234

Belting, Hans, 17, 35, 36, 60, 121, 210, 243, 244, 246

Ben Soussan, Patrick, 149, 159

Bensky, Roger-Daniel, 72, 78, 118

Biet, Christian, 98, 273, 330, 331

Boie, Bernhild, 60, 86, 89, 91

Bonnetier, Denis, 1, 12, 13, 30, 222, 223, 225, 227, 231, 233, 237, 238, 243, 249, 251, 255, 264, 281, 315, 341, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386

Borie, Monique, 20, 52, 63, 85, 98, 99, 110, 122, 298, 351, 354

Bourgeois, Louise, 132, 133, 144, 369, 374

Bourgois, Cyril, 144, 312, 313

Bowie, David, 137

Brecht,Bertolt, 96

Breerette, Geneviève, 137, 139

Breton, Philippe, 38

Brian, Jean-Louis, 123

Brulay, Marie-Claire, 195

Carpeaux, Jean-Baptiste, 128, 129, 369

Carrignon, Christian, 75

Carroll, Lewis, 45

Casilli, Antonio, 296

Ceronetti, Guido, 73, 74, 75

Chaillou, Michel, 50

Chamisso, Von Adelbert, 219

Chamisso, Von Adelbert, 214, 215, 216, 219, 283, 375

Christophe, Ernest, 98, 127, 128, 330, 331, 374, 379

Cléo, 7

Cogeval, Guy, 129

Colossos, 3, 18, 63, 64, 65

Compagnie Acta, 146

Compagnie Skappa, 146

Coppola, Francis Ford, 286

Cornille, Nicolas, 226, 238, 241, 249, 250, 251, 252, 258, 259, 263, 277, 278, 328, 379, 381, 384, 385

Courtine, David, 328, 381, 382, 385

Craig, Edward Gordon, 3, 19, 23, 53, 85, 86, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 111, 113, 325, 361

Croft, Lara, 7

Croyance, 67, 188, 190, 368

Damianakos, Statis, 212

Dante, 243

David, Gwénola, 49, 51, 52, 58, 80, 137, 328, 370, 381, 382, 384, 385

Defosse, Agnès, 146

Demoule, Jean Paul, 55

Dieck, Tom Martin, 139

Doré, Gustave, 222

Douzou, Olivier, 165, 173

Dunant, Gilles, 46

Dupont, Laurent, 146

Dürer, Albrecht, 103

Elzbieta, 173

Eruli, Brunella, 11, 15, 78, 113, 114

Eskenazy, J. P., 290

Evette, Christophe, 127

Ezéchiel, 92, 117

Fàragas, Xavier, 212

Fergombé, Amos, 16, 234

Florence, Jean, 57, 91, 366

Focale, 193, 302, 349

Foucault, Michel, 304, 305, 364

Fouquet, Ludovic, 274

France, Anatole, 53, 132, 229, 232, 313, 350, 362, 369, 376

Frankenstein, 13, 38

Fraysse, Cécile, 160, 384

Frères Grimm, 315

Fresnault-Deruelle, Pierre, 275, 276, 281

Freydefont, Marcel, 60

Frontisi-Ducroux, Françoise, 125

Frycz, Karol, 111

Gabily, Didier Georges, 343

Gagliardi, Mafra, 147

Garbagnati, Lucile, 273, 367

Garré-Nicoara, Marie, 302, 372

Gaudin, Claude, 79, 86, 87, 93, 94

Gautier, Théophile, 291, 292, 296

Genèse, 23, 145, 185, 246, 264

Genty, Philippe, 343, 347

Gilgamesh, 39, 218

Glaise, 37, 38, 39, 40, 48

Golem, 38, 372

Gomi, Taro, 157

Got, Yves, 222

Goussef, Nicolas, 126, 312

Goya, Francisco, 213

Grivel, Charles, 246

Groensteen, Thierry, 334, 335, 336

Guinebault, Chantal, 312, 314

Hadot, Pierre, 257

Harker, Jonathan, 232, 233, 238, 240, 242, 249, 251, 260, 287, 375

Hébert, Chantal, 264, 266

Heggen, Claire, 131

Heidegger, Martin, 118

Heisterbach, de Césaire, 66

Hemmet, Christine, 212, 359

Henry, Michel, 118, 119, 233

Henson, Jim, 341

Héraclite, 257

Hervouët, Isabelle, 146

Hippolyte, 222, 223, 224, 225, 231, 244, 252, 264, 291, 375, 385

Hironobu, Sakaguchi, 8

Hofmann, Werner, 100, 104, 105

Holvoote, Bénédicte, 307

Homère, 247

Huftier, Arnaud, 234

Irving, Henry, 233

Ispirescu, Petre, 39

Jandrok, Thierry, 245

Japet, 33

Jinks, Sam, 19, 353

Jousse, Marcel, 159

Kantor, Tadeusz, 3, 19, 23, 68, 82, 85, 110, 111, 112, 113, 114, 343, 359

Kantorowicz, E., 68

Kartùn, Mauricio, 49

Kerms, Pascal, 56

Kessler, Isabelle, 146, 150, 156

Kleist, von Heinrich, 3, 19, 23, 58, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 100, 106, 111, 359

Koulechov, Lev, 281

Kunzel, Thierry, 138

La Joconde, 128

La Zoétie, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 351

Laloy, Alice, 40

Lang, Fritz, 136

Lazaro, François, 75, 76, 307

Le Boulluec, Gwenaël, 127, 374

Le Goff, Jacques, 66, 68

Le Golem, 38

Le Guillerm, Jonathan, 49

Lebon, Alain, 60

Lecouteux, Claude, 235

Lecucq, Evelyne, 77, 370

Leipold, Tracy, 137

Lepage, Robert, 26, 76, 274

Lessing, Erich, 55

Letarget, Claire, 307

Lévinas, Emmanuel, 139

Lorefice, Tito, 48, 49

Lotz, Suzanna, 289, 366

Louppe, Laurence, 107, 108, 109, 110, 138

Maeterlinck, Maurice, 18, 111, 353, 354

Marc, Varenka et Olivier, 24, 155, 156, 158, 164, 180, 325, 358

Masson, Babette, 41

Maur, von Karin, 100, 107

Maurin, Frédéric, 310

Mauron, Véronique, 27, 192, 209, 210, 217

Mayer, Julika, 18, 353

Menni, Akli, 243, 385

Merleau-Ponty, Maurice, 109

Meyer, Gilbert, 52, 59, 60

Meynet, Franck, 222

Mignon, Pascale, 149

Millêtre, Béatrice, 169

Moïse, 123

Molière, 234

Mondzain, Marie-José, 18, 20, 25, 55, 56, 79, 248, 302, 307, 308, 331, 347, 348

Monestier, Claude, 59

Morcelé, 23, 172

Mordillat, Gérard, 2, 22, 356

Morel, Corinne, 187, 188, 190

Morelli, Pierre, 273, 367

Morignat, Valérie, 9

Morin, Edgar, 212, 240, 241

Moyano, Liliana, 41, 156

Mueck, Ron, 19, 353

Murnau, Friedrich-Wilhelm, 219, 286

Mutation, 11, 28, 29, 226, 288

Negomireanu, Felicia, 39

Negri, Antonio, 28, 29

Niculescu, Margareta, 12

Norman, Sally Jane, 12, 13, 113

Nosferatu, 286

Novarina, Valère, 343

Nykanen, Marja, 1, 41, 177, 382

Obraztov , Vladimirovitch Sergueï, 126, 127, 374

Oursler, Tony, 135, 137, 138, 139, 369, 374

Outin, Jacques, 90

Ouvrir, 44, 46, 205, 225, 385

Ovide, 33, 34, 35

Picasso, 128, 129, 369

Painset, Marie-France, 195, 197

Panato, Evelyne, 58

Papet, Edouard, 128

Paska, Roman, 28, 370

Pavlova, Stanka, 13, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386

Peirce, Charles S., 192

Perceval, 39

Perrault, Charles, 315

Picon-Vallin, Béatrice, 26, 76, 260, 264, 269, 274, 310, 366

Pierre, 42, 43, 48, 52, 59, 64, 99, 123, 294

Plassard, Didier, 51, 76, 99, 343, 353, 354

Pline l'Ancien, 209, 211, 361

Polidori, 233

Portevin, Catherine, 121

Pyle, Haward, 222

Quinz, Emanuele, 289, 366, 367

Réau, Louis, 313

Recoing, Alain, 72, 126

Renfield, 70, 219, 220, 231, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 249, 283, 285, 286, 287, 289, 290

Rey, Alain, 35, 37, 52, 66, 69, 120, 122, 130, 291, 325

Riegl, Judit, 141

Rodin, Auguste, 123

Sabot, Philippe, 304

Schicklgruber, 70, 71, 374

Schifano, Laurence, 215

Schlemihl, 214, 215, 216, 219, 375

Schlemmer, Oskar, 3, 19, 23, 85, 94, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 368, 374

Schmitt, Jean Claude, 67, 68

Schönbein, Ilka, 63, 303

Scott, Walter, 291

Sengaï, 158

Sermon, Julie, 120, 287, 288

Serres, Michel, 18, 20, 24, 40, 41, 42, 43, 46, 59, 60, 61, 62, 80, 81, 122, 123, 200, 206

Shakespeare, 53, 234

Sicat, Benoît, 147

Slowacki, 112

Socrate, 125

Sorgato, Francesca, 146, 150, 156

Souzelle, de Annick, 92

Spielberg, Steven, 285

Stanislavski, Constantin, 96

Stoichita, I. Victor, 20, 27, 210, 212, 214, 218, 219, 220, 221, 279, 297

Stoker, Bram, 222, 223, 224, 226, 227, 231, 232, 233, 238, 240, 264, 375

Strates, 70, 261, 349

Svankmajer, Yan, 45, 46, 374

Taeuber, Sophie, 108

Tardieu, Jean, 132

Tchaïkovski, 127

THEMAA, 15, 49, 60, 120, 369, 370

Thomas, Louis-Vincent, 75

Todorov, Tzetan, 69

Tranter, Neville, 70, 71, 374

Triau, Christophe, 98, 330, 331

Ubersfeld, Anne, 50, 114, 120, 121, 235, 289, 305, 306, 338

Usmar, 179, 226, 239, 328, 340, 341, 379, 380, 381, 385

Vassal, Véronique, 54

Ventusso, Bérangère, 18

Vergone, Vincent, 146

Vernant, Jean-Pierre, 18, 63, 64

Vernet, Cédric, 243, 385

Vienne, Gisèle, 251, 353

Virgile, 243

Virilio, Paul, 138

Virlouvet, Danièle, 49

Voltaire, 234, 235

Wismann, Heiz, 247, 371

Witkacy, 112

Yahvé, 92, 117

ZAPOI, 3, 4, 6, 12, 13, 14, 15, 24, 26, 30, 37, 50, 69, 80, 81, 82, 118, 119, 124, 134, 136, 141, 144, 150, 151, 156, 158, 179, 184, 194, 199, 201, 203, 222, 225, 226, 227, 233, 238, 247, 266, 267, 268, 274, 275, 276, 288, 301, 302, 314, 323, 326, 334, 335, 348, 354, 374, 375, 376, 379, 380

Zara, 7

INDEX DES NOTIONS

Absolu, 89, 92

Abstraction, 23, 28, 29, 35, 56, 120, 122, 132, 145, 154, 248, 332

Acte, 6, 9, 38, 41, 43, 81, 121, 140, 205, 209, 229, 298, 309, 413

Âme, 37, 49, 56, 57, 64, 66, 67, 86, 88, 95, 125, 126, 212, 214, 244, 246, 247, 250, 292, 297, 325, 374

Animation, 17, 37, 57, 61, 62, 72, 73, 119, 136, 218, 251, 255, 260, 294, 304, 318, 376

Appareil, 34, 80, 324

Appareillage, 37, 62, 80, 81

Apparition, 7, 16, 18, 23, 25, 42, 43, 55, 59, 61, 64, 65, 67, 68, 82, 108, 110, 113, 122, 171, 172, 182, 186, 187, 188, 192, 194, 203, 207, 210, 234, 235, 243, 246, 257, 276, 280, 282, 296, 351, 352, 413

Architecture, 101, 102, 108, 137, 139, 147, 250, 313, 319, 369, 374

Bébé, 150, 151, 154, 161, 162, 163, 167, 168, 169, 174, 180, 181, 182, 187, 189, 364, 365

Bible, 191, 368

Boîte, 44, 134, 136, 191, 195, 202, 312, 313, 314, 328, 331, 346

Colossos, 3, 18, 63, 64, 65

Composition, 4, 35, 39, 150, 226, 253, 264, 266, 281, 355

Corps, 0, 1, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 15, 16, 17, 18, 19, 23, 24, 26, 27, 28, 34, 35, 36, 37, 41, 42, 43, 48, 53, 55, 58, 59, 60, 62, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 74, 75, 76, 77, 78, 80, 81, 82, 85, 87, 89, 90, 92, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 112, 114, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 128, 129, 130, 131, 132, 134, 136, 138, 141, 144, 150, 153, 155, 158, 159, 163, 165, 172, 179, 180, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 189, 190, 200, 201, 206, 210, 211, 212, 214, 217, 218, 219, 220, 222, 226, 232, 234, 235, 237, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 254, 258, 259, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 269, 271, 277, 279, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 303, 306, 307, 308, 311, 314, 319, 321, 328, 332, 342, 343, 346, 347, 351, 353, 355, 356, 358, 360, 361, 362, 364, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 374, 413

Création, 1, 7, 13, 14, 15, 24, 26, 29, 30, 35, 38, 49, 51, 82, 110, 111, 113, 120, 124, 130, 132, 137, 141, 144, 146, 147, 148, 154, 156, 157, 158, 163, 165, 169, 171, 176, 184, 185, 191, 192, 193, 206, 222, 226, 228, 238, 250, 251, 259, 264, 268, 270, 280, 293, 303, 315, 317, 323, 328, 335, 347, 348, 356, 360, 361, 365, 367, 370, 379, 386

Créature, 17, 38, 94, 136, 285, 293, 350, 353

Croyance, 67, 188, 190, 368

Dedans, 75, 147, 152, 153, 154, 162, 163, 171, 173, 204, 252, 382, 386

Dédoublement, 26, 62, 110, 113, 114, 144, 221, 239, 240, 242, 264, 289, 319, 346, 347, 413

Dehors, 75, 96, 125, 147, 152, 153, 154, 157, 163, 247

Démultiplication, 4, 110, 221, 289, 347, 355, 413

Détournement, 48, 59, 135

Dévoilé, 25

Dieu, 17, 62, 64, 88, 90, 93, 205, 291, 292

Disparition, 16, 23, 25, 43, 67, 70, 82, 151, 171, 173, 213, 243, 257, 276, 280, 343, 413

Dispositif scénique, 4, 80, 81, 124, 140, 165, 178, 185, 190, 191, 199, 200, 204, 215, 237, 256, 300, 302, 304, 305, 312, 313, 314, 316, 317, 319, 322, 325, 328, 330, 331, 336, 339, 340, 341, 376, 383, 386, 413

Double, 9, 11, 17, 26, 27, 34, 56, 57, 60, 62, 64, 65, 66, 68, 69, 70, 79, 89, 96, 100, 105, 108, 112, 114, 121, 192, 202, 212, 213, 214, 217, 241, 245, 246, 255, 275, 279, 284, 286, 289, 290, 310, 311, 319, 325, 336, 346, 353, 358

Doubles virtuels, 6, 7, 13, 15, 36, 118, 226, 346, 354, 413

Doubles virtuels en 2D et 3D, 36, 346

Éclatement, 14, 24, 34, 82, 137, 141, 309

Ecran, 4, 17, 25, 27, 70, 131, 139, 141, 170, 171, 182, 215, 219, 220, 227, 239, 241, 243, 247, 249, 250, 251, 253, 255, 257, 259, 260, 261, 262, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 275, 276, 277, 278, 283, 293, 294, 296, 297, 308, 309, 310, 311, 314, 319, 320, 325, 330, 331, 349, 413

Ecranique, 25, 26, 77, 226, 269, 311

Ecriture, 1, 12, 16, 20, 23, 27, 29, 30, 56, 86, 145, 148, 149, 151, 223, 264, 265, 266, 267, 274, 340, 352, 359, 380, 382, 384, 386

Effacement, 16, 22, 131, 225, 242, 249, 263, 347, 349, 413

Eidôlon, 64, 65, 234

Empeinte, 39, 54, 67, 69, 112, 204, 212, 286, 288

Enfants, 14, 24, 47, 70, 114, 144, 146, 148, 149, 150, 151, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 164, 165, 166, 169, 170, 172, 173, 174, 179, 180, 182, 183, 187, 191, 192, 194, 202, 205, 207, 218, 324, 365

Entre-deux, 52, 98, 122, 220, 261, 298, 352

Entre-ouverte, 3, 43

Espace potentiel, 145, 146, 152, 154, 174, 183

Esprit, 53, 69, 88, 90, 109, 117, 164, 213, 218, 227, 242, 273, 318, 330, 341

Essence, 16, 19, 58, 73, 83, 95, 101, 154, 155, 218, 232, 349, 413, 414

Expérience oculaire, 6, 46, 207, 413

Expression, 12, 19, 21, 28, 39, 85, 91, 94, 105, 114, 125, 128, 155, 159, 264, 267, 307, 310, 326, 332, 334

Extériorisation, 63, 96, 97, 98, 125, 309

Fantastique, 46, 47, 58, 69, 223, 234, 245, 279, 359, 362, 369, 371

Fantôme, 52, 64, 99, 110, 122, 235, 245, 246, 282, 285, 346, 347, 351

Fermer, 46

Figurable, 50, 306

Figuration, 7, 14, 23, 24, 26, 30, 38, 46, 58, 62, 70, 78, 94, 100, 107, 120, 132, 144, 184, 186, 188, 190, 193, 221, 225, 234, 248, 300, 341, 349, 356

Figure animée, 3, 18, 37, 79

Figure d'art, 101, 105, 107

Figure humaine, 3, 4, 6, 7, 15, 16, 24, 25, 27, 28, 35, 36, 37, 52, 91, 93, 100, 101, 104, 107, 109, 110, 118, 124, 137, 141, 190, 200, 220, 300, 309, 313, 314, 326, 333, 346, 349, 355, 413

Focale, 193, 302, 349

Focalisation, 223, 306, 348

Forme humaine, 35, 38, 55, 100, 103, 107, 291, 339

Fragmenté, 23

Genèse, 23, 145, 185, 246, 264

Geste, 2, 8, 9, 35, 37, 38, 39, 41, 42, 43, 46, 47, 49, 51, 53, 55, 57, 72, 77, 91, 95, 98, 101, 107, 119, 122, 129, 139, 144, 145, 150, 151, 155, 158, 159, 169, 171, 172, 174, 183, 187, 193, 209, 257, 271, 277, 292, 320, 347, 355, 356, 368, 413

Glaise, 37, 38, 39, 40, 48

Homme, 26, 28, 33, 35, 36, 38, 40, 48, 52, 54, 55, 56, 60, 64, 66, 68, 72, 76, 79, 87, 88, 92, 93, 95, 97, 99, 100, 101, 104, 105, 107, 108, 111, 113, 117, 124, 127, 158, 200, 204, 211, 212, 213, 214, 215, 218, 232, 244, 246, 260, 274, 297, 304, 310, 314, 326, 329, 347, 352, 358, 359, 361, 376

Humain, 15, 18, 20, 55, 56, 58, 59, 62, 74, 78, 86, 91, 92, 93, 97, 99, 100, 102, 103, 105, 108, 110, 122, 124, 141, 142, 159, 161, 167, 169, 181, 301, 326, 343, 346, 348, 349, 354, 355, 358, 368, 384, 386, 413

Hybridation, 9, 10, 79, 261, 346, 351

Icône, 18, 20, 50, 192, 220, 248, 276, 332, 337, 348, 355, 413

Iconostase, 4, 20, 24, 25, 300, 301, 302, 325, 326, 327, 331, 332, 333, 365, 376, 413

Imaginaire, 12, 14, 15, 18, 26, 27, 35, 41, 58, 64, 66, 73, 76, 79, 96, 101, 107, 144, 150, 152, 161, 193, 202, 205, 207, 223, 233, 241, 243, 246, 247, 248, 259, 260, 263, 265, 271, 285, 286, 289, 290, 302, 305, 306, 307, 310, 316, 317, 324, 332, 333, 337, 346, 351, 360

Immatérialité, 28

Immatériel, 17, 18, 28, 29, 51, 111

Immersion, 15, 28, 79, 231, 256, 295

Immobilité, 63, 92, 97, 100, 122, 132, 354

Inanimé, 18, 19, 25, 82, 99, 113, 122, 343, 354

Incarnation, 9, 17, 18, 23, 25, 27, 90, 119, 120, 145, 172, 173, 217, 234, 235, 248, 249, 250, 271, 282, 291, 292, 298, 348, 351, 352, 354, 363, 413, 414

Index, 77, 111, 188, 273

Inerte, 18, 19, 41, 43, 52, 53, 57, 58, 60, 61, 62, 63, 65, 75, 76, 79, 82, 96, 98, 99, 101, 118, 119

Informe, 33, 35

Interprète, 16, 26, 39, 45, 70, 75, 119, 138, 146, 147, 156, 166, 167, 170, 190, 191, 192, 193, 195, 201, 202, 206, 226, 227, 229, 238, 249, 250, 256, 257, 260, 262, 263, 264, 277, 280, 286, 288, 311, 313, 316, 319, 320, 413

Intersection, 93, 103

Jeu, 7, 10, 23, 49, 50, 56, 62, 66, 71, 72, 73, 80, 86, 90, 95, 99, 114, 118, 119, 121, 125, 133, 134, 145, 146, 147, 154, 156, 159, 160, 161, 165, 174, 179, 185, 194, 202, 204, 213, 234, 241, 251, 252, 259, 264, 267, 268, 269, 272, 283, 284, 289, 293, 300, 306, 309, 313, 318, 319, 320, 321, 328, 330, 332, 333, 337, 342, 343, 352, 359

Jouet, 144, 250, 284

Lumière, 18, 51, 64, 127, 187, 191, 202, 209, 210, 211, 212, 215, 218, 219, 225, 227, 242, 244, 248, 251, 253, 258, 259, 263, 264, 266, 267, 268, 269, 273, 275, 277, 292, 294, 295, 296, 310, 328, 332, 337, 338, 348, 353, 354, 355, 361, 378, 379, 380, 385

Manipulation, 17, 46, 51, 56, 72, 75, 76, 77, 78, 80, 97, 119, 130, 193, 199, 206, 238, 251, 253, 268, 269, 272, 304, 312, 315, 319, 320, 333, 341

Mannequin, 3, 8, 90, 93, 110, 111, 112, 113, 122

Marionnette, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 23, 24, 25, 28, 29, 30, 36, 37, 39, 42, 43, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 65, 66, 69, 71, 72, 73, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 82, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 96, 97, 99, 100, 103, 108, 111, 113, 118, 119, 121, 122, 124, 125, 126, 127, 129, 130, 131, 132, 139, 140, 152, 155, 156, 177, 182, 183, 217, 218, 222, 226, 229, 231, 237, 249, 251, 254, 288, 289, 295, 298, 300, 302, 307, 309, 312, 314, 315, 318, 319, 321, 323, 328, 329, 333, 339, 341, 342, 343, 346, 348, 349, 351, 352, 354, 358, 359, 360, 361, 365, 367, 369, 370, 371, 374, 378, 379, 381, 413

Marionnettes hyperréalistes, 354

Marionnettes virtuelles, 36, 346

Masque, 42, 55, 102, 108, 113, 123, 124, 125, 128, 129, 131, 167, 168, 169, 171, 237, 238, 284, 369, 378

Matérialité, 12, 50, 65, 98, 99, 109, 130, 216, 220, 253

Matière, 16, 17, 18, 28, 37, 38, 40, 48, 49, 51, 52, 56, 57, 58, 61, 63, 65, 75, 88, 89, 90, 92, 94, 95, 99, 109, 134, 145, 151, 157, 176, 213, 218, 228, 248, 252, 256, 264, 266, 294, 295, 316, 334, 356, 366, 413

Membre, 284, 339, 346, 347, 352

Métamorphose, 24, 33, 34, 35, 37, 42, 63, 81, 101, 102, 108, 114, 188, 234, 243, 245, 253, 277, 291, 319, 340, 352

Métonymie, 50, 58

Mirabilia, 3, 65, 66, 69

Mirer, 66

Miroir, 9, 11, 45, 55, 60, 66, 69, 78, 93, 151, 164, 174, 257, 304, 310, 311, 346, 385

Morcelé, 23, 172

Mort, 21, 39, 41, 42, 43, 56, 59, 60, 61, 62, 64, 75, 82, 110, 111, 113, 173, 205, 206, 210, 212, 213, 214, 220, 228, 233, 235, 244, 245, 246, 247, 253, 255, 257, 276, 278, 282, 292, 325, 354, 359

Mouvement, 8, 12, 19, 27, 30, 35, 38, 40, 48, 49, 51, 57, 59, 62, 63, 65, 74, 77, 78, 83, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 95, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 106, 107, 108, 109, 110, 118, 119, 122, 125, 128, 129, 133, 139, 146, 154, 155, 167, 176, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 189, 204, 213, 226, 250, 251, 253, 257, 264, 271, 274, 276, 277, 279, 283, 291, 292, 295, 297, 304, 309, 352, 354, 362, 367, 368, 371, 374, 382

Multiplication, 15, 27, 204, 236, 240, 295, 310, 319, 321, 333, 341, 346, 347

Multiplicité, 9, 27, 34, 72, 146, 265, 268, 300, 328, 333, 349

Mutation, 11, 28, 29, 226, 288

Mythe, 210, 216, 219, 232, 235, 360, 370

Naissance, 7, 34, 42, 131, 148, 149, 153, 160, 161, 165, 169, 172, 176, 180, 188, 189, 198, 212, 293

Numérique, 11, 13, 16, 17, 27, 121, 131, 293, 294, 297, 315, 318, 320, 366, 413

Objet, 12, 19, 25, 27, 30, 37, 41, 42, 43, 48, 49, 50, 51, 52, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 69, 72, 75, 77, 79, 80, 82, 91, 96, 108, 112, 118, 121, 131, 139, 152, 153, 155, 165, 181, 185, 192, 210, 213, 214, 221, 225, 253, 259, 272, 273, 284, 285, 288, 294, 295, 302, 304, 305, 306, 307, 308, 314, 355, 360, 362

Ombre, 20, 22, 26, 27, 63, 64, 65, 70, 77, 85, 98, 110, 173, 209, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 225, 227, 228, 234, 235, 236, 239, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 249, 250, 253, 255, 259, 263, 266, 268, 269, 270, 272, 276, 277, 279, 282, 283, 284, 285, 286, 289, 290, 297, 298, 314, 351, 354, 355, 359, 364, 376, 385

Ouvrir, 44, 46, 205, 225, 385

Persona, 55, 296

Plein, 4, 23, 29, 50, 151, 156, 165, 171, 179, 191, 193, 287, 322

Poétique, 6, 23, 39, 47, 48, 51, 57, 70, 91, 118, 138, 173, 176, 180, 183, 190, 197, 198, 204, 205, 226, 288, 349, 358, 362, 365, 367

Porte, 17, 22, 39, 41, 47, 69, 74, 77, 81, 104, 160, 185, 189, 191, 192, 196, 197, 199, 200, 204, 205, 206, 239, 257, 279, 304, 329, 332, 337, 339, 382, 386

Présence, 11, 16, 24, 26, 38, 53, 55, 58, 65, 68, 69, 70, 72, 75, 82, 86, 89, 114, 118, 119, 121, 130, 139, 140, 150, 155, 162, 166, 169, 178, 189, 205, 206, 210, 211, 217, 233, 234, 235, 236, 241, 244, 250, 253, 263, 266, 276, 280, 282, 286, 288, 289, 300, 302, 304, 306, 309, 310, 312, 314, 324, 325, 330, 337, 338, 341, 343, 347, 348, 349, 350, 352, 354, 355, 413

Processus, 8, 14, 24, 27, 29, 30, 35, 38, 49, 58, 62, 63, 67, 71, 76, 110, 120, 123, 124, 125, 130, 131, 137, 148, 154, 155, 157, 159, 184, 185, 186, 188, 192, 199, 200, 226, 228, 248, 251, 259, 261, 264, 275, 276, 281, 294, 296, 304, 305, 306, 308, 336, 355

Psyché, 64, 187

Quintilien, 129

Recomposition, 35, 80, 207

Reconfigurer, 36, 281

Reflet, 11, 27, 43, 56, 181, 212, 226, 266, 286, 305, 346, 354, 413

Représentation, 9, 11, 14, 19, 23, 27, 35, 52, 54, 64, 66, 68, 69, 82, 85, 92, 100, 107, 120, 121, 124, 127, 133, 145, 147, 148, 151, 152, 158, 160, 163, 167, 172, 174, 175, 183, 188, 191, 199, 205, 207, 210, 212, 218, 220, 221, 229, 237, 247, 248, 256, 263, 267, 273, 276, 285, 286, 288, 294, 298, 300, 304, 305, 307, 308, 309, 312, 314, 331, 339, 343, 346, 351, 352, 355

Révélation, 3, 94, 130, 131, 138, 139, 140, 225, 260, 300, 308, 309, 326, 413

Rôle, 38, 50, 55, 79, 90, 96, 97, 98, 144, 159, 188, 239, 264, 280, 284, 300, 314, 329, 331, 341

Scène, 1, 6, 13, 16, 18, 19, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 34, 36, 40, 41, 50, 56, 59, 60, 69, 73, 75, 76, 78, 79, 80, 82, 93, 95, 96, 98, 101, 109, 110, 120, 121, 124, 127, 133, 136, 147, 151, 152, 156, 160, 162, 163, 165, 166, 170, 173, 185, 192, 193, 194, 195, 202, 215, 219, 222, 223, 225, 226, 227, 228, 231, 233, 234, 235, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 267, 268, 269, 270, 271, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 281, 282, 283, 285, 286, 287, 289, 290, 291, 303, 304, 305, 307, 310, 311, 312, 314, 315, 316, 318, 319, 321, 323, 324, 325, 329, 330, 332, 333, 334, 335, 337, 338, 339, 340, 341, 343, 346, 347, 351, 355, 361, 364, 371, 372, 375, 376, 378, 379, 380, 381, 382, 384, 385, 386

Scénique, 4, 11, 12, 14, 16, 17, 26, 29, 30, 36, 40, 47, 50, 51, 57, 72, 75, 76, 81, 86, 98, 106, 109, 110, 114, 121, 124, 125, 127, 140, 147, 148, 149, 151, 152, 162, 163, 164, 165, 178, 184, 185, 186, 187, 190, 191, 194, 199, 200, 202, 204, 206, 215, 223, 226, 231, 233, 237, 241, 243, 249, 256, 259, 260, 264, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 273, 274, 280, 281, 283, 285, 286, 288, 291, 300, 302, 303, 304, 305, 309, 312, 313, 314, 316, 317, 319, 322, 325, 328, 330, 331, 332, 335, 336, 338, 339, 340, 341, 348, 355, 359, 376, 383, 386, 413

Sengaï, 158

Sensible, 6, 23, 69, 145, 159, 169, 184, 204, 237, 264, 267, 271, 286, 288, 289, 306, 321, 328

Signe, 52, 56, 65, 69, 78, 89, 98, 105, 130, 139, 145, 151, 155, 174, 192, 197, 209, 210, 211, 213, 214, 217, 276, 278, 284, 305, 309, 360, 361, 384

Souffle, 18, 34, 38, 61, 64, 77, 78, 119, 227, 247, 384

Statuaire, 61

Statue, 18, 38, 41, 43, 61, 62, 64, 75, 98, 99, 122, 123, 128, 298

Strates, 70, 261, 349

Structure, 6, 37, 38, 76, 80, 88, 157, 159, 162, 185, 189, 195, 206, 223, 305, 316, 326, 352, 413

Surgir, 11, 39, 55, 61, 131, 225, 244

Surgissement, 43, 121

Symbole, 42, 50, 58, 73, 86, 89, 101, 129, 155, 174, 192, 284, 381

Technique, 12, 13, 15, 37, 78, 80, 88, 90, 96, 103, 104, 130, 131, 222, 225, 231, 244, 251, 259, 302, 319, 320, 330, 341, 342, 363, 374, 379, 384

Technologie, 8, 12, 15, 269, 318, 320, 367

Temps, 6, 8, 14, 25, 26, 34, 38, 39, 40, 41, 48, 50, 55, 57, 59, 63, 65, 67, 68, 78, 96, 109, 114, 118, 119, 120, 130, 132, 139, 140, 141, 144, 147, 148, 150, 151, 155, 163, 167, 175, 181, 184, 191, 195, 198, 205, 207, 209, 212, 222, 239, 247, 251, 252, 261, 263, 267, 277, 286, 289, 294, 308, 309, 310, 318, 319, 320, 324, 338, 339, 348, 349, 361, 363, 364, 379, 385, 386, 413

Théâtre, 7, 19, 20, 23, 26, 27, 28, 50, 52, 57, 58, 60, 63, 70, 71, 73, 75, 76, 79, 82, 83, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 97, 98, 99, 100, 107, 110, 111, 112, 113, 120, 121, 122, 127, 129, 133, 136, 145, 146, 149, 152, 188, 211, 212, 215, 216, 218, 219, 220, 222, 223, 225, 226, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 236, 241, 244, 249, 250, 254, 255, 257, 259, 263, 264, 266, 269, 273, 274, 275, 276, 282, 288, 289, 306, 307, 312, 314, 318, 321, 325, 331, 338, 351, 353, 354, 358, 359, 360, 361, 364, 365, 366, 368, 369, 370

Tout-petits, 4, 14, 15, 23, 24, 29, 81, 82, 144, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 156, 157, 159, 160, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 170, 173, 174, 176, 183, 184, 195, 200, 355, 364, 374, 382, 386

Trace, 30, 55, 64, 110, 139, 140, 155, 158, 213, 246, 247, 309, 337, 347

Transfiguration, 37, 40, 42, 100, 107, 348

Transfiguratrice, 3, 23

Transsubstantiation, 191

Vide, 2, 4, 20, 23, 29, 50, 67, 68, 112, 114, 121, 151, 156, 165, 170, 171, 179, 189, 193, 248, 284, 305, 343, 347, 356, 359

Virtuel, 7, 9, 10, 11, 12, 118, 182, 268, 269, 293, 298, 346, 367, 413

Visage, 3, 8, 12, 22, 33, 55, 67, 68, 77, 124, 125, 128, 129, 130, 131, 134, 137, 139, 151, 160, 161, 162, 167, 168, 169, 170, 171, 174, 191, 193, 237, 238, 257, 277, 285, 292, 309, 369, 378

Voir, 6, 23, 24, 29, 41, 53, 55, 61, 69, 79, 80, 85, 92, 97, 112, 118, 121, 129, 131, 141, 152, 159, 160, 161, 175, 178, 186, 189, 200, 205, 206, 221, 235, 266, 267, 271, 272, 274, 275, 279, 282, 285, 286, 290, 302, 306, 307, 310, 313, 314, 340, 349, 350, 353, 356, 413

Stanka PAVLOVA-BONNETIER :
Les Avatars et les métaphores de la figure humaine dans les spectacles contemporains de la marionnette
Thèse de doctorat en Arts du spectacle présentée sous la direction de Monsieur le Professeur Amos FERGOMBE
Mots clés : marionnette – avatar - figure humaine – métaphore – corps – virtuel – réel - incarnation – ombres - reflet – image – icône – dédoublement – effacement - dispositif scénique – révélation – écran – projection –perception - spectateur

Résumé : Cette thèse, relevant de la problématique des avatars et des métaphores de la figure humaine et de ses multiples représentations scéniques, interroge les créations contemporaines de la marionnette. Elle a pour point de départ la pratique de la marionnette et la place conférée à la figure dans les dispositifs scéniques. Fondés sur des confluences des figures animées et des images de synthèse, les dispositifs contemporains issus des nouvelles techniques de l'image et du son ont permis de dépasser la structure traditionnelle de la marionnette. A mi-chemin entre poupée et forme raffinée, la marionnette dépasse ses contours et ouvre vers de nouvelles représentations scéniques : des ombres, des doubles virtuels, des avatars de synthèse, pouvant être transformés et évolués en temps réel. Toutes ses représentations posent la question de l'incarnation. Ainsi la figure de l'avatar se présente comme un possible prolongement de la marionnette. Les outils technologiques permettent une nouvelle manière de former, d'élaborer la figure. Ils offrent une infinie possibilité de la dédoubler, de la multiplier, de la répliquer. Dans ce geste répétitif la figure tend progressivement vers un effacement de ses contours. Loin de la forme anthropomorphique, elle symbolise le plus souvent une idée, un concept, un mot en jouant sur l'essence de la matière et les agencements plastiques d'objets et de matières. Quant aux possibles dédoublements de l'interprète réalisés grâce aux technologies de l'image et du son, le corps vivant en chair et en os se démultiplie dans des figurations comme les ombres, les reflets et les doubles virtuels. Ces derniers deviennent un indice, une icône de notre présence. La démultiplication spatiale et corporelle de leur présence iconique fait scintiller les nombreux subterfuges d'une ruse scénique. Car cette nouvelle figure, construite par les jeux d'illusions et de leurres qu'autorise l'usage du numérique efface progressivement les contours traditionnels de la figure humaine en brouillant les pistes d'une identification tangible. Ces nouvelles figures se présentent comme des images décalées et sont une véritable invitation à penser l'absence et la présence, l'apparition et la disparition. La figure s'ouvre à une interprétation multiple et offre une vision différée en interrogeant la place de l'humain dans notre société. Les dispositifs scéniques qui abritent ces figures deviennent une véritable iconostase pour leur déploiement. Espace d'une fiction du regard, la figure compose et décompose sans cesse ses contours en offrant son image à celui qui la regarde. Le spectateur est invité à vivre une expérience oculaire en le transformant en véritable acte de voir.

Avatars and Metaphors of the form in Contemporary works of puppetry

Keywords: puppet – avatar – human form – metaphor – body – virtual – real - incarnation – shadows - reflection – image – icon – splitting/duplication – erasure – staging device – revelation – screen – projection – perception - viewer

Summary: This thesis studies the problematics of avatars and metaphors of the human form and its manifold stage representations; it questions contemporary 'creation' in the field of puppetry. The practice of puppetry and the place bestowed on the human form in staging devices are the starting point of the study. Located at the convergence of animated figures and of computer graphics, contemporary staging devices that stem from new techniques of sound and video have allowed us to surpass the traditional framework of the puppet. Halfway between doll and refined figure, the puppet goes beyond its outline and opens the path towards new stage representations; shadows and virtual doubles, CGI avatars, which can all be transformed and developed in real time. All its representations beg the question of incarnation. Thus the face of the avatar is presented as a possible extension of the puppet. Technological tools allow new ways of devising and developing the face. They offer infinite possibilities to divide the face, to multiply and replicate it. In this repetitive gesture, the face tends gradually to be effaced of its outlines. Far from the anthropomorphic figure, it symbolises here an idea most often, a concept, a word that underscores the essence of the material and the visual arrangement of objects and matter. As for the potential splitting of the performer achieved thanks to new technology in video and sound, the living boy in flesh and blood multiples as shadows, reflections and virtual doubles. The latter become a sign, an icon of our presence. Spatial and corporeal duplication of their iconic presence makes the numerous subterfuges involved in a staging device sparkle. Because this new figure, built from simulated reality games and digital lures, gradually erases the traditional contours of the human form by blurring the paths to any tangible identification. These new forms are presented as staggered images and are a real invitation to rethinking absence and presence, appearance and disappearance. The face/form is exposed to multiple interpretations and offers a deferred vision by questioning the place of the human being in our society.

Staging devices that shelter these forms become a true iconostasis for their demonstration. The face – the space belonging to the fiction of the gaze – incessantly makes and breaks its outlines by throwing up its image to those who watch him. The viewer is invited to undergo an ocular experience by transforming it into a true act of seeing.