

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

(DÉ)COUSU(ES) OU

IL ÉTAIT UNE FOIS UNE PETITE FILLE QUI AVAIT PEUR DES OISEAUX :

MISE EN JEU DE DOUBLES FÉMININS

À PARTIR DU LANGAGE MARIONNETTIQUE

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN THÉÂTRE

PAR

EMILIE RACINE

JUIN 2013

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [a] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

À Marthe Adam, ma directrice de recherche et de création, pour sa confiance, son regard d'expérience, sa finesse de jugement et le partage de sa connaissance de la scène.

Merci de m'avoir guidée tout au long de mon parcours à la maîtrise.

À toutes les personnes qui ont participé à la création de *(dé)cousu(es)*. Merci à Patricia Bergeron, Sandra Turgeon, Colin St-Cyr, Claire Renaud, Laurence Boutin-Laperrière et Odessa Bergeron, pour leur fidèle engagement. Merci tout particulièrement à mes amies et collaboratrices Kristelle Delorme et Estelle Vallières-Frenette, pour leur sensibilité artistique et leur générosité.

À Patrick Martel et Annie Durocher pour leurs judicieux conseils quant au travail de fabrication. À Marie-Ève Chartrand pour son aide au moulage.

À Alain Fournier, pour sa participation à mon jury.

À Martine Beaulne, qui a nourri la phase embryonnaire de ma création. Merci pour son appui et sa présence.

À mon amoureux Marc-André, sans qui ce voyage intérieur n'aurait jamais eu lieu.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	v
RÉSUMÉ	vi
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I	
LA MARIONNETTE : UN ART DU DOUBLE.....	5
1.1. La figure du double dans les arts de la marionnette.....	6
1.1.1. Projections et intériorité.....	6
1.1.2. Animisme : effigie, masque et ombre	8
1.1.3. Archétypes et inconscient collectif	12
1.1.4. La facette positive du double marionnettique	14
1.1.5. La facette négative	16
1.2. Dramaturgie et langage des corps	19
1.2.1. Le langage de la marionnette et ses systèmes de signes	20
1.2.2. Les rapports dramaturgiques entre le vivant et l'inerte.....	24
CHAPITRE II	
LE JEU ENTRE L'ANIMÉ ET L'INANIMÉ	27
2.1. <i>L'Acteur dédoublé</i> selon Neville Tranter.....	28
2.1.1. Triangle relationnel.....	29
2.1.2. Les rapports de pouvoir	30
2.1.3. Le double statut du manipulateur et la notion d' <i>amplification</i>	31
2.1.4. Le double statut de l'objet et la notion de <i>service</i>	32
2.1.5. Regard et expressivité	33
2.1.6. Le mouvement versus l'immobilité	35
2.1.7. « <i>Less is more</i> ».....	36
2.2. <i>Twin Houses</i> de la compagnie Mossoux-Bonté	37
2.3. <i>Chair de ma chair</i> d'Ilka Schönbein.....	40

2.4. Les doubles féminins dans <i>(dé)cousu(es)</i>	43
2.4.1. La petite fille	44
2.4.2. La poupée.....	46
2.4.3. La femme corbeau.....	47
CHAPITRE III	
LA DÉMARCHE CRÉATIVE DE <i>(DÉ)COUSU(ES)</i>	51
3.1. Les choix techniques, esthétiques et dramaturgiques	52
3.1.1. La conception et la fabrication.....	52
3.1.2. Le métissage des techniques	54
3.1.3. L'espace et ses différentes échelles	54
3.1.4. La clarté de l'image	55
3.1.5. Le scénario visuel	56
3.2. Les procédés visuels et dramaturgiques de <i>(dé)cousu(es)</i>	57
3.2.1. Les rapports dominant-dominé	58
3.2.2. Une corporéité exclusive.....	63
3.2.3. Les jeux de masques	67
3.2.4. Les jeux d'ombres.....	70
3.2.5. Les objets polysémiques	73
CONCLUSION.....	76
APPENDICE A	
TRACES DU PROCESSUS DE CONCEPTION ET DE FABRICATION.....	80
APPENDICE B	
L'ESTHÉTIQUE DU DOUBLE	87
APPENDICE C	
TABLEAU SUR LES CARACTÉRISTIQUES DES ÉLÉMENTS FABRIQUÉS.....	88
APPENDICE D	
LE CONTE ÉCRIT:	
<i>IL ÉTAIT UNE FOIS UNE PETITE FILLE QUI AVAIT PEUR DES OISEAUX</i>	91
RÉFÉRENCES	94

LISTE DES FIGURES

Figure		Page
2.1.	<i>Twin Houses</i> : la scène finale.....	38
2.2.	<i>Chair de ma chair</i> : un rapport de dépendance	41
3.1.	Le jeu des ballons	60
3.2.	La petite fille et son double miniature.....	61
3.3.	La scène finale : l'apprivoisement de la femme corbeau	62
3.4.	La géante	64
3.5.	La réparation.....	65
3.6.	Le cœur de la femme corbeau	66
3.7.	Le jeu masqué attribué à la femme corbeau	68
3.8.	La confrontation et le dédoublement.....	69
3.9.	Les ombres et leurs présences symboliques	71
3.10.	L'effet miroir	72
3.11.	L'utilisation du fil.....	75

RÉSUMÉ

Notre mémoire-crédation vise à considérer le langage de la marionnette comme un art du double. Son objectif premier est de démontrer comment la figure du double peut devenir l'épicentre d'une dramaturgie visuelle libérée de la parole.

L'essai scénique *(dé)cousu(es)* met à l'épreuve différents procédés dramaturgiques propres au langage marionnettique pour mettre en jeu des doubles féminins, soit la petite fille, la poupée et la femme corbeau. La recherche expérimente les possibilités dramaturgiques découlant des rapports corporels entre une interprète et ses doubles ; l'effet d'étrangeté éveillé par la plasticité de la marionnette mise en relation avec l'organicité du vivant ; et le traitement de la matière plastique comme révélatrice d'un univers métaphorique. Ainsi, les techniques de manipulation, le langage des corps entre l'animé et l'inanimé, les jeux de masques, les jeux d'ombres – tous des éléments symboliques propres au langage marionnettique – deviennent ici les matériaux avec et par lesquels le projet élabore une écriture scénique centrée sur une figure humaine multiple, tout en proposant un regard autoréflexif sur l'imaginaire féminin.

En complément de notre essai scénique, la partie théorique de ce mémoire-crédation se concentre d'abord sur les fondements du langage visuel de la marionnette et sa dramaturgie axée sur la figure du double. Le second chapitre tente de définir le jeu entre l'animé et l'inanimé, principalement à travers l'étude de trois approches contemporaines de la marionnette: celles de Neville Tranter, de Nicole Mossoux et d'Ilka Schönbein. Le dernier chapitre retrace le processus de création de *(dé)cousu(es)* et les différents procédés dramaturgiques explorés dans notre écriture.

Mots-clés : langage marionnettique, figure du double, dramaturgie visuelle, inconscient collectif, imaginaire féminin.

INTRODUCTION

Le langage marionnettique contemporain, par son approche du corps composite alliant vivant et inerte, sa poésie, son surréalisme, « rend visible l'invisible¹ ». Le thème du double, largement exploité en théâtre de marionnettes, explore l'intériorité humaine : « [t]ous les mythes du masque, du double, de l'ombre ont trouvé dans la marionnette l'occasion d'aborder une dimension religieuse et immatérielle qui révèle l'autre face de la réalité matérielle. » (Eruli, 2006 :14) Cette « réalité autre » révélée par les arts de la marionnette semble pouvoir « prendre toutes les formes inimaginables du double depuis la réplique exacte du montreur jusqu'au signe le plus déroutant » pour ainsi faire éclater « des vellétés d'expression et pas seulement d'expression verbale. » (Gilles, 1987 : 42) En quoi la thématique du double dans le théâtre de marionnettes est-elle un moteur pour une dramaturgie libérée de la parole ? Quels procédés dramaturgiques utiliser pour aborder cette « réalité autre » – à la fois magique et inquiétante – suscitée par la figure du double ? En quoi les rapports dramaturgiques entre le vivant et l'inerte peuvent tenir lieu de langage pour mettre en jeu une figure humaine aux identités multiples ?

Loin d'une représentation manichéenne, notre conception du double rassemble des visages féminins hybrides : « [Le double] n'est plus seulement un reflet, mais plutôt une succession de propositions ludiques qui englobent l'imaginaire du sujet. » (Pavlova, 2001 : 30) Le double fait partie des manifestations de l'âme humaine, des figures archétypales. Notre recherche s'est concentrée sur trois archétypes féminins, soit la petite fille, la poupée et la femme corbeau, des figures que nous avons considérées comme des doubles et que nous avons mises en jeu par une écriture centrée sur la matière. Ces propositions s'enracinent à même les images primordiales de l'inconscient collectif, domaine prisé par les arts de la marionnette. En effet, ce « théâtre d'images » crée un langage au-delà des mots en utilisant les archétypes pour tisser des réseaux de signes et de symboles qui constitueront sa dramaturgie. Ainsi, le projet vise à élaborer une écriture visuelle capable d'exprimer ce que

¹ Expression fréquemment utilisée par nombre d'auteurs, principalement Maurice Maeterlinck.

les mots peuvent difficilement communiquer. Dans ce rapport intime de l'humain face à lui-même où le théâtre devient une fenêtre ouverte sur l'intériorité, nous considérons le langage verbal comme une barrière qui empêche de faire surgir la figure du double dans sa complexité et sa force brute : « Le texte rend rationnel ce qui participe du délire et de l'insondable. » (Mossoux/Bonté, 1992 :9) L'univers des arts de la marionnette nous apparaît particulièrement riche pour atteindre cet état irrationnel puisque « la pensée visuelle se rapproche davantage du processus inconscient que la pensée verbale et est plus ancienne.» (Pavis, 2002 :373) Libre du poids de la chair, la marionnette s'approche de l'insaisissable. Par l'éclatement du castelet et le développement de nouvelles techniques de manipulation, notamment la marionnette-prothèse, ce théâtre de figures offre une infinie possibilité de dédoublement et de dépersonnalisation. La manipulation à vue peut notamment révéler une figure humaine composite – là où le corps de l'interprète se transforme grâce à l'ajout de plusieurs matières manipulables – élaborant ainsi un langage entre le réel et l'imaginaire.

Suivant cette piste de réflexion, notre recherche s'est attachée à démontrer en quoi la marionnette est un art du double, principalement au niveau de sa dramaturgie, articulée autour de divers matériaux textuels dont la parole est exclue. Nous avons étudié et mis en pratique ce qui appartient plus spécifiquement au langage marionnettique : ce qui éveille, développe et anime sa dramaturgie axée sur la figure du double afin d'expérimenter une écriture composée de trois visages féminins. « La marionnette est essentiellement un objet, une matière, le "marionnettique" se trouve dans la manipulation de cette matière. » (Sirois, 2012 :110) Qu'elle soit corporelle, vivante, inerte ou lumineuse, cette matière véhicule en elle-même un sens, et ses significations doivent être intégrées à la dramaturgie. Considérant l'éventail des pratiques théâtrales associées aux arts de la marionnette², la manipulation de cette matière sera directement reliée au discours scénique : « le texte en soi devient corps avec lequel on joue, un corps qu'on modèle et qu'on transforme. Le texte fait partie intégrante de la scène, il n'est plus seulement concept ou idée, mais une matière vivante avec laquelle nous nous amusons, et c'est de cette manière qu'un sens va naître. » (Pavlova, 2001 : 16) Ainsi, la présence du manipulateur et les rapports dramaturgiques avec la manipulation

² Nous utilisons l'expression « les arts de la marionnette » ou désignons « la » marionnette pour témoigner de la multiplicité de ses formes. Ces appellations rassemblent en leur nom toutes matières animées à l'occasion d'un jeu théâtral. (Bensky, 2000 :22)

de cette matière font partie de la dramaturgie, de même que la portée signifiante de chacun des éléments de son écriture. Dans le théâtre de marionnettes, le texte est toujours « dicté et circonscrit par la composition et l'activité visuelle. C'est une écriture de mouvements, gestes, couleurs, formes. Une écriture dans l'espace. Une écriture qui ne peut pas être lue isolément du jeu. » (Paska, 1995 :63) Le jeu avec la matière devient donc la composante déterminante du langage marionnettique.

Dans le cadre de notre mémoire-crédation, nous avons principalement porté notre intérêt sur les possibilités dramaturgiques découlant de divers rapports corporels entre notre corps vivant d'interprète et les corps inertes de nos doubles pour élaborer un langage visuel axé sur trois facettes féminines. Ainsi, l'aspect pratique de la recherche a mis à l'épreuve différentes dynamiques relationnelles entre l'animé et l'inanimé. Nous avons dirigé notre attention sur des rapports dominant-dominé dans lesquels les techniques de manipulation installent d'elles-mêmes une dramaturgie. Le traitement de la matière plastique comme révélatrice d'un univers poétique et métaphorique a été exploré par l'usage de techniques marionnettiques variées, proposant ainsi un jeu avec le masque, les objets et la lumière. Ces différents procédés visuels et dramaturgiques de notre recherche se manifestent dans l'essai scénique *(dé)cousu(es) ou Il était une fois une petite fille qui avait peur des oiseaux*.³

Centré sur la recherche d'un accord entre le fond et la forme, entre la matière et ce qu'elle exprime fondamentalement, ce projet s'est accompagné d'un grand intérêt pour les praticiens et théoriciens de la marionnette. L'essai critique, composé de trois parties, recense notre parcours à la fois réflexif et pratique concernant notre mise en jeu de doubles féminins. La première partie met en perspective les fondements du langage visuel de la marionnette et sa dramaturgie axée sur la figure du double. Elle aborde les sources des pratiques marionnettiques, enracinées dans l'intériorité humaine par des pratiques animistes et des effets de projection. Ces pratiques témoignent des facettes positive et négative attribuées à la marionnette. La deuxième partie vise à repérer une certaine grammaire de la manipulation à vue – contenue dans un jeu entre le vivant et l'inerte – en analysant les pratiques de Neville

³ Le mémoire-crédation *(dé)cousu(es) ou Il était une fois une petite fille qui avait peur des oiseaux* fut présenté les 1^{er}, 2 et 3 novembre 2012 au Studio-d'essai Claude-Gauvreau de l'Université du Québec à Montréal. Une captation vidéo est disponible au Centre de Recherches Théâtrales (CERT) de l'École Supérieure de théâtre.

Tranter, de Nicole Mossoux et d'Ilka Schönbein. Les doubles féminins abordés dans la recherche-crédation seront définis afin de bien marquer l'interrelation entre notre mise en jeu et son contenu. Finalement, la troisième partie met en lumière l'ensemble de la recherche pour cerner la façon dont s'articule notre dramaturgie visuelle, retraçant les étapes de création de *(dé)cousu(es)* ainsi que les différents procédés visuels et dramaturgiques étudiés et explorés.

Il nous est apparu essentiel de nous pencher d'abord sur l'ensemble des possibles qu'offre cet art du double pour bien saisir les spécificités de son écriture, à la fois plastique et corporelle. Il ne s'agit pas ici d'imiter certaines approches du double marionnettique mais d'analyser leur dramaturgie afin d'en faire ressortir les points communs. Ainsi, nous pourrions déceler les particularités du jeu avec la marionnette qui permettent à l'écriture de témoigner d'une complexité identitaire. Ce dialogue entre la théorie et la pratique a contribué à alimenter et à mettre en questions nos choix tout au long du processus de création. C'est pourquoi le fil de nos recherches sera exposé dans un aller-retour entre les éléments réflexifs et pratiques ayant nourri les expérimentations de l'essai scénique *(dé)cousu(es)*.

CHAPITRE I

LA MARIONNETTE : UN ART DU DOUBLE

La figure du double jalonne l'histoire du monde. Ses interrogations laissent des traces dans bon nombre des sciences humaines : psychanalyse, philosophie, anthropologie, théorie littéraire et esthétique de l'art sont quelques-unes des disciplines s'intéressant au phénomène. Dans *Don Juan et le double*, le psychanalyste Otto Rank met en rapport le dédoublement de personnalité avec la crainte ancestrale de la mort. L'auteur souligne que la figure du double « remonte aux origines les plus reculées de l'Homme » et tente de démontrer qu'elle découle « d'un sentiment profond ancré dans l'âme humaine, à savoir : les relations de l'individu avec son propre Moi et la menace de sa destruction complète par la mort. » (Rank, 1973[1914] :5) L'anthropologue Edgar Morin abonde dans ce sens lorsqu'il présente le double comme « le noyau de toute représentation archaïque concernant la mort », lequel se manifeste à l'humain « dans ses rêves, son ombre, son reflet, son écho. » (Morin, 1970 :150)

La question du double a toujours relevé à la fois de l'angoisse et de la fascination : un sentiment d'imposture ou d'incertitude face à sa propre réalité, sa propre existence. Dans un essai sur l'illusion *Le Réel et son double*, le philosophe Clément Rosset suggère la réflexion selon laquelle « la structure fondamentale de l'illusion n'est autre que la structure paradoxale du double » puisque « le thème du double est présent dans un espace culturel infiniment plus vaste, c'est-à-dire dans l'espace de toute illusion. » (Rosset, 1993 :19) Rosset avance que « ce qui angosse le sujet, beaucoup plus que sa mort prochaine, est d'abord sa non-réalité, sa non-existence. » (1993 : 91) Le double suscite des questionnements oscillant entre l'illusion et la réalité, entre la vie et la mort. Pas étonnant que les arts de la marionnette soient particulièrement efficaces pour aborder la thématique du double puisque leurs pratiques exploitent et contiennent en elles-mêmes ces dichotomies par un jeu entre l'animé et l'inanimé.

1.1. La figure du double dans les arts de la marionnette

La figure du double met en questions l'identité humaine et les arts de la marionnette y contribuent depuis des siècles. En effet, les théoriciens et praticiens de ce théâtre de figures s'entendent pour reconnaître que la création marionnettique, qu'elle soit issue de la tradition populaire ou de la pratique contemporaine, reste une expression artistique témoignant des tensions individuelles et sociales de l'humain. (Jurkowski, 2008: 279) En ce sens, l'archétype du double est inépuisable. La théoricienne Annie Gilles souligne que l'universalité de la marionnette réside dans cet art du double (1987:21) et reprend les mots du grand marionnettiste américain Bil Baird pour exprimer sa pensée : « On a souvent dit que l'art de la marionnette est un art international. Je le crois, et je crois que ses racines sont beaucoup plus profondes que la Babel des mots. » (Baird, 1965:17) Les racines de la marionnette s'abreuvent bien au-delà du discours textuel. En effet, sa plasticité offre la possibilité de matérialiser le contenu de la pensée pour donner vie à des univers issus de l'inconscient, là où la figure du double déploie sa force énigmatique.

1.1.1. Projections et intériorité

Philippe Genty, marionnettiste reconnu internationalement pour ses créations éclatées, qualifie sa démarche artistique de « fantasmagorie hallucinatoire » connectée sur l'intériorité humaine : « Les paysages qui émergent de la scène sont la représentation de paysages intérieurs et la mise en scène elle-même est largement déterminée par l'inconscient. » (Genty, 1991 :87) D'une création à l'autre, la compagnie Philippe Genty poursuit sa démarche d'exploration d'un langage visuel qui témoigne des conflits de l'être humain face à lui-même : « Ce qui me passionne, c'est la question de l'Homme en conflit avec lui-même, la confrontation entre la chose animée et celui qui l'anime, lorsque le personnage devient soit un miroir, soit directement l'objet du conflit et qu'il exprime l'intérieur et l'extérieur du comédien. » (Genty *in* Jurkowski, 2008 :185) Ici, ce sont ses peurs, ses espoirs fous, ses hontes, ses désirs refoulés, ses espaces illimités qui sont mis en scène, confrontant les impossibles et produisant ainsi des chocs visuels. De cette façon, le

créateur plonge le spectateur dans un voyage vertigineux traversé par une succession d'énigmes, trouvant un écho à ses propres interrogations ou au contraire, l'engouffrant dans un trouble.

Dans le cas de Genty, ses paysages intérieurs sont dévoilés comme émanant directement de l'inconscient, ce qui est permis par la plasticité de la marionnette et renvoie le spectateur à sa propre intériorité. En effet, le langage marionnettique exige des spectateurs une puissance créatrice, une faculté de transposition. Dans son ouvrage intitulé *Recherches sur les structures et la symbolique de la marionnette*, Roger-Daniel Bensky souligne que le « réel » suscité par la marionnette n'est pas un réel objectif mais le réel considéré d'une manière subjective et symbolique – « c'est une irréalité à laquelle on aurait accordé une valeur de réalité. » (Bensky, 2000 : 27) En effet, l'individu regardant des figures animées (qu'elles soient représentées par une ombre ou un objet) est pleinement conscient de leurs artifices. Pourtant, ces personnages plastiques feront naître en lui

une espèce d'équation entre l'ombre, l'objet, et le simulacre de l'homme, – équation qui est loin d'être clairement circonscrite et qui ne semble être consolidée que par le dénominateur commun du mécanisme psychologique de projection. L'esprit projette sur une forme en mouvement sa volonté innée de concrétiser les images de la pensée. (Bensky, 2000 : 107)

L'imagination humaine est toujours en quête de prétextes pour s'extérioriser ; l'objet regardé, par sa plasticité, permet une quantité de significations. Contrairement à l'œuvre littéraire, « [l]a présence hiératique des marionnettes leur confère une authenticité sacrée que la parole, forcément prosaïque, leur dénierait. » (David, 1979 : 80) Ainsi, par ses matrices plastiques, l'utilisation de l'objet marionnettique devient un moyen pour « théâtraliser » la pensée, autant celle du spectateur que celle du créateur ; leur imagination se retrouve libre de se projeter dans la matière et de la rendre éloquente. Comme chaque individu possède son monde intérieur, ses histoires, sa tradition et des souvenirs qui lui sont propres, le langage marionnettique donne lieu à une « divergence des perceptions individuelles enrichies de l'affectivité et de la culture de chacun. » (Jurkowski, 2008 : 56)

En considérant cet effet de projection, la marionnette peut devenir un double en ce sens qu'elle offre une image susceptible de dédoubler celui qui la regarde : « Double de

l'Homme et dédoublée par le manipulateur, la marionnette devient aisément le lieu d'une projection de la part du montreur comme du spectateur. » (Gilles, 1987 :24) Alain Recoing confirme que dans ce jeu entre sujet et objet, l'instrument réel est la main de l'interprète, « la marionnette n'étant, au premier degré, que le masque qui dissimule l'outil. La distance créée est celle décrite par Paul Valéry : " Celui qui regarde sa main se voit là où il n'est pas." C'est ce dédoublement où l'acteur joue à commander son double qui est la source de la projection. » (Recoing, 2011 :138) Thématique universelle du genre humain, riche de possibilités par le langage de la marionnette, le dédoublement symbolique confronte l'être humain à son intériorité. « Ces phénomènes psychologiques expliquent probablement en partie les conceptions animistes de la marionnette. » (Gilles, 1987 :24) En effet, celles-ci remonteraient aux plus lointaines pratiques entourant la figure animée.

1.1.2. Animisme : effigie, masque et ombre

La marionnette est apparue très tôt dans l'histoire de l'humanité, dès la préhistoire, essentiellement vouée à l'adoration des idoles. Cet art « serait issu des rituels magiques et les peuples primitifs se servaient certainement de marionnettes avant qu'on invente l'écriture.» (Dagan, 1990 : 3) Elles étaient considérées comme des intermédiaires entre le monde des vivants et l'*autre* monde, illustrant une relation de dépendance de l'humain « vis-à-vis un environnement qui le dépasse : forces divines, mythes cosmogoniques, mystères de la mort. La mise en effigie symbolise cette reconnaissance. » (Lefort, 2007 :109) L'auteure Marie Weil propose d'interpréter la marionnette comme un objet anthropologique, « un instrument d'optique par lequel l'Homme s'observe selon d'autres échelles, d'autres degrés de précision, [afin] de se connaître lui-même. » (Weil, 2005 : 9) Weil s'interroge sur la raison pour laquelle l'être humain se met en scène par le truchement d'un objet et tente d'éclaircir la question en abordant *Le Langage silencieux* d'Edward T. Hall : « l'objet animé peut être considéré comme un prolongement de l'Homme afin d'atteindre sa propre intériorité. La marionnette nous propulse dans une sorte d'intemporalité et d'éternel devenir.» (Hall in Weil, 2005 :9) Grâce à sa matérialité, la marionnette serait destinée à suppléer le vivant, se présentant comme une réplique de l'humain lui-même mais sans ses angoisses existentielles,

libre des contingences du temps, donc immortel. L'existence de la marionnette proviendrait d'un besoin fondamental : « [e]lle contient en elle-même, en son essence, la nécessité qu'a l'individu d'interroger la condition humaine pour lui donner un sens. » (Weil, 2005 : 9)

Ainsi, en des temps reculés, l'idée de la mort aurait été rendue supportable par le recours au double chosifié de l'être humain, objectivé hors de soi, occupant ce lieu entre vie et mort, entre réel et imaginaire :

Le double [...] c'est bien le « je » qui « est un Autre » de Rimbaud. On saisit que le support anthropologique du double, à travers le désir de surmonter l'obstacle empirique de la décomposition du cadavre, à travers la revendication fondamentale à l'immortalité, est le mouvement élémentaire de l'esprit humain qui d'abord ne pose et ne connaît son intimité qu'extérieurement à lui. Effectivement on ne sent, ne s'entend, et ne se voit d'abord que comme « autre », c'est-à-dire projeté et aliéné. Les croyances du double s'appuient donc sur l'expérience originaire et fondamentale que l'Homme a de lui-même. (Morin, 1970 :153)

Cette expérience primitive de la figure du double prend sa source dans la même conception qui accorde son existence à la marionnette, l'*animisme*. Selon le dictionnaire *Larousse*, cette théorie tirée de l'observation des sociétés primitives expliquerait par l'expérience du sommeil, du rêve et de la mort « l'origine et la succession des principales croyances religieuses de l'humanité : idée de l'âme distincte du corps, culte des morts et des ancêtres, croyance aux esprits, puis à des divinités supérieures et enfin à un Dieu unique. » Dans la psychologie infantile, l'animisme désigne la « tendance à considérer les objets comme vivants et doués d'intentions. » Ainsi, l'enfant et le primitif entretiennent les mêmes comportements animistes, dont l'humain adulte et civilisé n'est pas nécessairement exempté : « Notre sympathie face à la marionnette vient peut-être de ce souvenir ludique du temps où notre imaginaire n'était pas encore dressé à se conformer au connu. Précieux animisme que la marionnette réactive et dont elle tire sa "part maudite". » (David, 1979 : 79)

Le masque et l'ombre – des pratiques unies par l'étendue des arts de la marionnette – proviendraient de cette même conception animiste. Le masque permet à l'être humain de se montrer autrement, de révéler une réalité profonde qui l'habite. Dans *Le droit de rêver*, Gaston Bachelard s'interroge sur les fonctions du masque, reliées au dédoublement symbolique et à des identités plurielles. En effet, le philosophe définit le masque comme « un

centre de condensation » par lequel les possibilités de l'être trouvent une cohérence. Le masque donne « une aventure d'être à notre double, à un double potentiel auquel nous n'avons pas su donner le droit d'exister mais qui est l'ombre même de notre être, ombre projetée non pas derrière mais devant notre être. » (Bachelard, 1988 : 213) Le masque offrirait une synthèse de deux contraires très proches, soit la dissimulation et la simulation. En se masquant, l'humain se dévoilerait, se démasquerait : « La phénoménologie du masque nous donne des aperçus de ce dédoublement d'un être qui veut paraître ce qu'il n'est pas et qui finit par se découvrir en se dissimulant. » (Bachelard, 1988 : 214-215) Au théâtre, c'est là tout l'intérêt du masque : lorsqu'il dépasse le sens étroit de revêtement facial pour aborder les notions d'identité, de quête de soi ; des questionnements reliés à la figure du double. Le masque exprime « l'esprit de métamorphose, la transcendance de l'être, les jeux de l'illusion et du dévoilement, parvenant à une conscience plus aiguë de nous-mêmes. » (Aslan, 2005 : 282) Il offre un moyen privilégié pour dépasser le réel, retrouver l'étrange et « redonner au théâtre cette force magnétique qui naît du face à face de l'Homme avec son image. » (Bablet, 2005 :11) Le masque, dans son essence, contribue à interroger des forces transcendantes au cœur de la nature humaine.

L'ombre fait également partie de ces pratiques rituelles. Comme le fait observer Otto Rank, les peuples primitifs possédaient une quantité surprenante de tabous s'y rapportant, croyant que chaque tort fait à l'ombre frapperait son possesseur : craindre de laisser tomber leur ombre sur certains objets ; redouter l'ombre d'une autre personne ; ou veiller à ce que personne ne traverse leur ombre. Enfin, une série d'observations dans le folklore prouve que l'Homme primitif « considère l'ombre, son Double mystérieux, comme un être spirituel, mais réel. » (Rank, 1973 [1914] :61) L'ombre a été le moyen par lequel l'humain a vu pour la première fois son corps. Il aurait fait de cette silhouette impalpable la « première "objectivation" de l'âme humaine. » (Rank, 1973[1914] :63) Il est également à considérer que « [d]'innombrables peuples archaïques emploient le mot ombre pour désigner le double, et en même temps la mort. » (Morin, 1970 :151)

Roland Schön, fondateur de la compagnie de théâtre d'ombres *Théâtreciel*, évoque un temps lointain où l'être humain attribuait aux ombres des pouvoirs magiques et élaborait des cérémonies menées par des sorciers initiés aux grands mystères : « L'écran était alors ce lieu où pouvait se matérialiser, aux yeux des humains, la présence tangible, au milieu des choses de la vie, de ces puissances redoutables de l'au-delà de la mort. » (Schön, 1986 : 263) Dans la même ligne de pensée, Jean-Pierre Lescot a créé un langage spécifique pour le théâtre d'ombres. Le montreur s'intéresse aux effets produits par la relation entre la source lumineuse, l'écran de projection et l'emplacement de l'objet. Suivant cela, la vie d'une silhouette peut prendre des dimensions très expressives : « elle peut vibrer, ondoyer, disparaître rapidement, elle peut être opaque, translucide, floue, évasive, ou au contraire, nette et contrastée. La nature même de l'atmosphère fluctuante qui l'entoure en fait un support d'expression idéal au langage onirique. » (Lescot, 1986 :266) Une part de la signification de cette expression théâtrale vient de ce qu'elle met en cause « des dimensions inconscientes de l'imaginaire collectif » en abordant l'inexpliqué et l'irrationnel. (Damianakos, 1986 : 18) L'ombre tire sa force d'une réalité immatérielle, insaisissable, celle que le théâtre utilise pour évoquer l'univers mystérieux du rêve et du double.

Intimement reliés à l'animisme du double, la marionnette, le masque et l'ombre furent des manifestations visibles et matérielles par lesquelles l'humain pouvait objectiver sa propre existence. C'est dans cette perspective que ces trois composantes ont été intégrées à la recherche-crédation comme des éléments de notre écriture. La réalité mystérieuse suscitée par leur utilisation a ouvert la recherche sur un monde imaginaire dont nous décrivons les visées dramaturgiques dans notre dernier chapitre.

Même si ces pratiques animistes n'existent à peu près plus dans notre monde occidental, les arts de la marionnette en soutirent encore aujourd'hui leur universalité, trouvant en elles des symboles exprimés par le genre humain depuis des siècles, voire des millénaires. En effet, si les origines de la marionnette se confondent « avec celles du masque et de tout dédoublement symbolique, il est vraisemblable qu'elle réveille à la conjonction du conscient et de l'inconscient des émotions primaires archétypales. » (Gilles, 1987 :33)

Là résideraient les capacités pré-linguistiques du langage de la marionnette, dans sa puissance originelle :

La réalité s'impose à l'Homme, et pour lui donner un sens, il a recours au mythe, au symbole. La marionnette est porteuse de ces sens qui rendent acceptable l'inacceptable. Tout prend un sens qui est fondé sur le temps des origines, et la marionnette en cela est un instrument privilégié car originel donc porteur de sens, d'essentiel. Elle est porteuse de l'inconscient collectif. Nos cultures sont diverses, les rituels changent, mais il y a, semble-t-il, des valeurs et des signes propres à l'Homme, et c'est la communauté de ces signes que nous cherchons, que nous aimerions réunir dans une vaste exploration de ces rituels, de ces fondamentaux en apparence différents, en fait obéissant tous aux mêmes pulsions issues des sentiments les plus immédiats, les plus profonds. (Houdart, 2003 :14)

Ayant recours aux mythes et aux symboles, les arts de la marionnette tentent de rendre matérielle, telle une présence concrète, une réalité invisible, pour créer du sens. Le territoire du double se situe autant du côté de l'intime que du collectif. Dans l'infiniment petit, aux confins de l'intimité, le double ouvre sur l'infiniment grand. La croyance en des dieux et en l'immortalité remplacera l'archaïque conception du double par l'âme comme principe spirituel : « L'âme, c'est le double intériorisé. » (Morin, 1970 :199) Encore là, comme le souligne Houdart, les rituels changent mais « des valeurs et des signes propres à l'Homme » perdurent. Tant qu'elles continueront à s'exprimer avec des symboles de l'âme humaine, les pratiques marionnettiques parviendront à adresser un langage à ce qu'il y a d'immuable en chacun de nous.

1.1.3. Archétypes et inconscient collectif

Les arts de la marionnette s'alimentent en ce qu'il y a de plus persistant au genre humain : « [ils] sont du monde des archétypes, d'où l'universalité de la forme que les marionnettistes du Québec contribuent à enrichir à leur juste part. » (Lapointe, 2012 :7) L'essence de la marionnette provient de son impersonnalité. Loin de toute dimension psychologique, elle symbolise des types de personnages provenant de grands schèmes de la pensée et s'exprime par les symboles issus des thèmes universels. En effet, le théâtre de figures regroupe des « êtres particuliers et bien connus que l'on retrouve depuis les temps les

plus reculés et qui se ressemblent d'une façon fort curieuse. » (Chesnais, 1980 : 21) Un exemple très concret de cette réalité nous est donné par Chesnais :

Considérons le polichinelle français. Nous trouvons chez les Romains un certain Maccus qui lui ressemble comme un frère ; chez les Italiens il s'appelle Pulcinella; chez les Allemands, Kasperlé ; chez les Anglais, Punch ; chez les Russes, Petrouchka. Même facies, même physique, même aspect général : ce monde simplifié arrive au type éternel et universel du jeu si humain de la vie et de la mort. (Chesnais, 1980 : 22)

En effet, ces types inspirent la pratique artistique, particulièrement celle du théâtre. Patrice Pavis se réfère à la psychologie des profondeurs telle qu'élaborée par Carl Gustav Jung afin d'expliquer de quoi ils relèvent : « En psychologie jungienne, l'archétype est un ensemble de dispositions acquises et universelles de l'imaginaire humain. Les archétypes sont contenus dans l'inconscient collectif et se manifestent à la conscience des individus et des peuples par les rêves, l'imagination et les symboles. » (Pavis, 2002 : 25) Cette théorie soutient que tous les inconscients individuels s'enracinent dans un inconscient collectif qui leur est commun ; cet inconscient renferme des archétypes, des « images primordiales » (Jung, 1964 :67) inhérentes à la nature humaine. En effet, certaines figures procèdent d'une vision mythique de l'être humain, dépassant le cadre étroit de sa situation particulière pour « s'élever sur un modèle archaïque universel. » (Pavis, 2002 :25)

Si l'universalité de la marionnette réside dans la figure du double, c'est qu'elle élabore son langage en s'appuyant sur les composantes de l'inconscient collectif. Les figures archétypales et les symboles qui s'y rattachent font partie du domaine de l'esprit et le théâtre visuel de la marionnette les utilise pour s'exprimer avec eux, en eux. Notre recherche s'est particulièrement intéressée aux données visuelles de l'inconscient collectif. Nous y avons trouvé les images primordiales qu'appelait notre conception du double et les avons articulées avec différents symboles trouvés dans l'âme humaine de manière à créer un langage libéré de la parole. L'influence des archétypes sur notre recherche sera détaillée dans les deuxième et troisième chapitres.

Investie de nos projections intimes, de nos fantasmes, de notre rapport à la mort, la marionnette touche autant la part de merveilleux que la partie obscure, cachée au plus

profond de notre être : « La marionnette représente autant qu'elle incarne le double invisible de l'Homme, et cela selon deux versants : le côté positif, lumineux, exalte l'esprit, libéré de la pesanteur de la matière; le côté négatif explicite les pulsions cachées de l'âme. » (Eruli, 2006 : 9) Cette réflexion de Brunella Eruli a permis à notre recherche-crédation de mettre en parallèle deux facettes du double marionnettique : la première, positive, considère les possibilités corporelles exclusives et antigravitationnelles du corps marionnette. La facette négative, quant à elle, laisse entrevoir une partie sombre de l'humain contenue dans un rapport troublant entre l'animé et l'inanimé. Les caractéristiques se rapportant à chacune de ces deux facettes feront l'objet des deux prochains sous-chapitres.

1.1.4. La facette positive du double marionnettique

Depuis le XIX^e siècle, la plasticité de la marionnette a influencé d'importants révolutionnaires de la scène : de Maeterlinck à Jarry, en passant par Craig. Ces hommes ont rêvé d'un théâtre où la marionnette devenait un modèle esthétique, éthique et métaphysique pour l'humain, mais aussi, l'instrument de théorisation et de réalisation d'une nouvelle forme théâtrale détachée du réalisme. Ce renouveau de la scène prend ses sources dans le célèbre texte d'Heinrich von Kleist, *Sur le théâtre de marionnettes*, publié en 1810. La vision de Kleist mise sur les capacités physiques du personnage plastique que l'acteur vivant ne peut reproduire. Ce texte est révélateur de cet aspect « positif » de la marionnette comme entité dénuée de conscience. Sa perfection résiderait dans son centre de gravité, laissant entrevoir une grâce mystique, une perfection digne de l'effigie. Il est impensable d'obtenir cette technique parfaite d'un danseur, même du plus expérimenté. (Kleist, 1996 [1810] : 70)

L'auteur avance que les mouvements de la marionnette seront toujours supérieurs en grâce à ceux d'un bon danseur car ils sont issus d'une mécanique. Alors que l'interprète risque de faire apparaître de l'affectation « au moment où l'âme se trouve en un point tout autre que le centre de gravité du mouvement », la marionnette, quant à elle, n'a pas d'âme, pas de conscience et ne sera donc jamais affectée : « les membres sont comme ils doivent être [...] et se soumettent à la seule loi de la pesanteur ; une propriété merveilleuse qu'on

chercherait en vain chez la plupart de nos danseurs. » (Kleist, 1996 [1810] : 70) Tandis que le danseur, si doué et exercé soit-il, laisse voir l'effort et la tension d'un corps contrôlé par une conscience, la marionnette profite d'une spontanéité naturelle puisqu'elle a l'avantage d'être antigravitationnelle. Le sol, que la marionnette n'a besoin que de frôler rappelle pour le danseur la vulnérabilité d'un corps ayant besoin de le toucher pour trouver le repos.

En l'abordant sous une forme métaphorique, Kleist fait de la marionnette « le double parfait d'un corps déchu. » (Lefort, 2007 :42) Affecté par aucune conscience, son corps artificiel n'est aucunement tributaire des restrictions physiques ou des contraintes émotives spécifiques aux corps de chair. Avec les humains, tout ce qui concerne les transformations corporelles et les changements d'échelle impliquent des limites liées à leur intégrité physique. La particularité de la marionnette est de pouvoir totalement échapper aux contraintes anthropomorphiques : « Non seulement toutes les physionomies sont possibles (du minuscule au géant, du squelettique à l'énorme), mais encore, toutes les hybridations imaginables (des genres, des âges, des règnes et des espèces). » (Sermon, 2012 :82) La marionnette touche une représentation poétique du monde, sans loi ni balise, s'adressant ainsi à l'enfance de l'imaginaire : « [elle] permet de réaliser le théâtre idéal de l'enfance. [...] Elle a, entre autres qualités, celle de vivre comme les enfants, de plain-pied dans la féerie et la fiction. » (Chesnais, 1980 : 30-31) Dans sa facette positive, le double marionnette amène l'esprit hors des contraintes terrestres et ce sont alors ses possibilités surhumaines qui nous émerveillent.

Pourtant, qu'arrive-t-il lorsque la figure plastique copie l'humain dans un degré maximal de vraisemblance? La marionnette hyperréaliste semble privée de son pouvoir libérateur puisqu'elle détruit le sentiment de dépassement de la réalité guidant l'esprit vers un rêve incarné. N'offrant qu'une image déformée de sa propre condition, l'humain est devenu lui aussi « objet » car le corps inanimé qu'il regarde « ne lui offre plus qu'un miroir sans âme. » (Bensky, 2000 :123)

1.1.5. La facette négative

Contrairement à Kleist, qui voyait dans l'absence de conscience un potentiel de perfection naïf et pur, nos contemporains exploitent la marionnette comme une entité dénuée d'âme pour matérialiser les angoisses de l'humain quant à sa condition de mortel. Cette facette négative du personnage plastique est de plus en plus présente dans la pratique actuelle, notamment dans les réflexions qui émergent de la relation entre le vivant et l'artificiel. Didier Plassard, auteur de *L'acteur en effigie*, fait de la figure humanoïde marionnettique l'un de ses principaux sujets de recherche : il soutient que l'efficacité théâtrale de ce type de marionnettes consiste pour une large part dans l'exhibition d'un reflet dérisoire, sinistre ou inquiétant de notre humanité. En effet, l'image que renvoie le personnage plastique oblige l'humain à se reconnaître dans ce qu'il refuse généralement de projeter : « dans les figures de la dislocation, [...] de la similitude avec les matériaux de rebut, de l'engluement dans le silence et dans la mort. » (Plassard, 2002 :15) D'un point de vue esthétique, soit le double marionnettique est trop étrangement ressemblant à son manipulateur, soit il ne propose qu'un simulacre invraisemblable fait de matériaux raboutés, de morceaux hétéroclites. (Plassard, 2002 :12)

La marionnette hyperréaliste occupe une place de plus en plus importante dans le théâtre contemporain. Dans l'ouvrage *Théâtre du XXI^e siècle : commencements*, Julie Sermon présente trois metteuses en scène ayant recours à l'hyperréalisme des figures dans leur pratique théâtrale. D'abord, Gisèle Vienne, dont les mannequins utilisés dans *Showroomdummies* (2009) et dans *This is how you will disappear* (2012) interrogent la vision des corps devenus choses ou images. Dans *Des nouvelles des vieilles* (2007), l'interprète-metteuse en scène Julika Mayer met en jeu une marionnette représentant une femme âgée afin de « questionner la finitude de l'homme – sa dégradation, sa fragilité, sa solitude face à l'horizon de la mort. » (Sermon, 2012 :103) Enfin, pour Bérangère Vantusso, la pièce *Les Aveugles* (2008) de Maurice Maeterlinck sera une occasion d'aborder ce « théâtre d'androïdes » tel qu'imaginé par l'auteur. La présence de treize personnages semblables aux humains, tout en étant immortels, vise à faire vibrer le texte en préservant toute sa puissance poétique. En effet, le traitement plastique de ces marionnettes crée une distance avec l'acteur

de chair et d'os « dont la nature triviale nuit à la pureté du rêve, du symbole, du spirituel. » (Maeterlinck *in* Sermon, 2012 :105) L'utilisation de la marionnette hyperréaliste, dans son traitement esthétique et dans ses capacités motrices, révèle différentes visées dramaturgiques. Ce qui semble commun à ces trois approches⁴, c'est le sentiment trouble généré par la facticité de la figure.

Cette force énigmatique naît du lien intime qui existe entre la marionnette et la mort, évoquée par l'immobilité perturbante de la matière ayant pourtant une apparence de vie : « À travers leur immobilité et leur inexpressivité, les marionnettes nous transmettent le message de la mort et du néant. » (Veronese, 2000 : 36) Les deux images – celles du vivant et de l'inerte – finissent par se rencontrer, se repousser et se confondre. La figure artificielle génère un trouble de la perception chez le spectateur en constituant un reflet parasite de sa propre apparence. Elle engendre ainsi une expérience théâtrale profonde, provoquant un effet d'étrangeté :

Le contraire de l'effet de réel. L'effet d'étrangeté montre, cite et critique un élément de la représentation ; il le « déconstruit », le met à distance par son apparence inhabituelle et par la référence explicite à son caractère artificiel et artistique. [...] L'étrange, catégorie esthétique de la réception, ne se distingue pas toujours facilement d'autres impressions comme l'insolite, le bizarre, le merveilleux ou l'intraduisible mot allemand *das Unheimliche* (« l'inquiétante étrangeté »). (Pavis, 2002 :114)

Cet effet d'étrangeté, notamment associé aux marionnettes et à la figure du double, fascine également les auteurs : « La littérature romantique allemande (avec Goethe, Hoffman, Kleist) a largement contribué à faire de la marionnette la métaphore de ce qu'on n'appelait pas encore "l'inquiétante étrangeté", associant sa présence aux questionnements du rêve, du double, du masque, du faux-semblant, de l'étrange et du bizarre. » (Eruli, 2006 :9) Point de rencontre entre le réel et l'imaginaire, entre le mécanique et le vivant, entre le *même* et l'*autre*, la marionnette, l'automate et la poupée semblent particulièrement appropriés pour exprimer cet état de division et de combat intérieur inhérent à la figure du double, tant recherchée par l'artiste romantique.

⁴ Pour voir des photos et des extraits vidéo des spectacles exposés, voir les sites des compagnies de ces artistes : Gisèle Viennes (www.g.v.fr) ; Julika Mayer (www.laou.com) ; Bérangère Vantusso (www.troissixtrente.com).

L'écrivain et dessinateur polonais Bruno Schulz exploite ce sentiment trouble – proposant une ambiance entre cauchemar et merveilleux – dans les récits des *Boutiques de cannelle*, publiés en 1934. Parmi ceux-ci paraît son « Traité des Mannequins » où l'*inquiétante étrangeté* émanant de la matière muette fait de la poupée une métaphore saisissante de la condition humaine. (Schulz, 1974 : 83-84) Cette vision tragique associée aux corps artificiels a inspiré la pratique théâtrale d'un autre Polonais, Tadeusz Kantor. En effet, le créateur considérait les personnages plastiques comme les modèles de l'acteur de chair, non pas pour le remplacer, mais pour le compléter. Dans le spectacle *La classe morte* (1975), Kantor exploite cette richesse « ambiguë » qu'offre le théâtre de figures : « Il n'y a pas de différence entre illusion et réalité. Il y a seulement un mysticisme de l'identité. Peut-être l'illusion est-elle l'image de la réalité d'un autre univers, qui existe, et que l'art permet de percevoir. » (Kantor, 1977 : 76) Pour lui, « seules comptent les relations entre les objets et l'espace. [C'est] alors la seule chance de s'approcher de la vérité. » (Kantor, 1977 : 128)

Parmi les grands réformateurs de la scène, Antonin Artaud oppose l'image idéale de la marionnette transmise par Kleist à un « symbole de l'impuissance psychologique et métaphysique de l'être humain. » (Beauchamp, 2009 : 43) Hélène Beauchamp établit des ponts fort pertinents entre la théâtralité d'Antonin Artaud et certaines pratiques de la marionnette contemporaine. Le « théâtre de la cruauté » travaille en partie sur des « envers » de la marionnette considérée sans équilibre, sans grâce, sans âme : « [c]omment s'étonner que la marionnette puisse réaliser, avec une désinvolture et une puissance qui lui viennent de ses pouvoirs alchimiques, ce qu'Artaud exigeait du théâtre? » (David, 1979 :80) En effet, elle nous engage spontanément dans la recherche des profondeurs humaines et du caractère cathartique tant souhaitée dans *Le théâtre et son double*. Cet essai propose « l'apparition d'un Être inventé, fait de bois et d'étoffe, créé de toutes pièces, ne répondant à rien, et cependant inquiétant par nature, capable de réintroduire sur la scène un petit souffle de cette grande peur métaphysique qui est à la base de tout le théâtre ancien ». (Artaud, 1964:65) Tel que nous l'avons exposé, le double laisse jaillir un incontrôlable sentiment de peur annonçant une mort prochaine. Il puise alors dans l'obscurité humaine et se nourrit d'angoisse.

Entre les facettes positive et négative de la marionnette, les pratiques divergent :

« Rien n'est plus délétère à la vie d'une marionnette que l'illusion du vrai, [...] le non-réalisme des formes, voilà ce qui permet le partage d'émotions fortes. » (Schuster, 1995 :33)
D'autres verront ces tendances comme un désir de catégoriser une pratique qui se voudrait inclassable :

Il faut reconnaître que d'opposer le naturalisme de l'illusion à la force poétique théâtrale de la marionnette est un peu manichéen, et que la recherche de LA marionnette absolue relève davantage d'un intégrisme intellectuel que d'une démarche sensible de création ; et que détruire systématiquement toute dimension jubilatoire, sensuelle, fascinante, voire merveilleuse de la marionnette revient à refuser ce qui fonde l'une de ses spécificités théâtrales. (Chabaud, 2003 : 124)

Dans « une démarche sensible de création », notre recherche ne s'est pas restreinte à un seul versant de la marionnette. En effet, nous avons touché ses facettes positive et négative pour offrir une vision composite du double, celle que nous définirons dans le prochain chapitre. Nous avons exprimé cette vision à la fois par un traitement plastique et une approche gestuelle de l'écriture ; donnant lieu à un langage où les corps vivants et inertes entrent en relation pour établir une dramaturgie.

1.2. Dramaturgie et langage des corps

Nous l'avons démontré précédemment, les arts de la marionnette possèdent bon nombre d'attributs favorables à l'élaboration d'un langage centré sur la figure du double. Par les phénomènes de projection sur la matière ; en empruntant aux comportements animistes ; puis par l'utilisation des symboles et des archétypes de l'inconscient collectif, le langage visuel et poétique de la marionnette est davantage susceptible de traduire les émotions indicibles de l'intériorité humaine. « Pour suggérer le mystère et matérialiser l'inconnu, le langage marionnettique est trivial, presque animal, et s'articule à tous les éléments symboliques de la représentation. » (Lefort, 2007 :56) Dans ce contexte, le travail d'écriture ne concerne pas la suite de mots articulés ; il est plutôt associé à la matière. Si l'appellation *théâtre d'images* coïncide avec les pratiques entourant la marionnette, c'est que son langage

offre « une dramaturgie fondée sur l'image, une prééminence de la dimension matérielle du plateau et un traitement indisciplinaire des corps en scène. » (Martinez, 2009 :159) Ainsi, le terme *dramaturgie visuelle* est employé pour définir son écriture, puisque ce théâtre de figures a le pouvoir de se libérer du texte pour édifier une structure dramaturgique avec ses propres éléments scéniques : « Une dramaturgie visuelle ne signifie pas une dramaturgie organisée exclusivement de manière visuelle, mais une conception qui ne se subordonne pas au texte et peut développer librement la logique qui est sienne. » (Lehmann, 2002 :147) Les composantes visuelles de la dramaturgie de la marionnette seront ici observées dans le but de déceler en quoi son écriture offre des moyens d'expression privilégiés pour articuler un langage axé sur la figure du double.

1.2.1. Le langage de la marionnette et ses systèmes de signes

Depuis l'éclatement du castelet en Europe dans les années 1950, le langage marionnettique a connu une avancée considérable⁵. Certains procédés font leur place sur la scène, notamment la manipulation à vue, entraînant ainsi ce théâtre d'images vers des avenues toujours plus surprenantes. Les trouvailles techniques et l'éclatement de l'espace scénique renouvellent entièrement son esthétique. (Jurkowski, 2008 :107) En effet, la marionnette s'est mise à conquérir les théâtres d'acteurs. Plusieurs techniques ont été développées – allant de la matière malléable en direct à d'innombrables types de manipulations possibles –, multipliant ainsi les systèmes de signes contenus dans une création. En effet, le marionnettiste contemporain se sent libre de « croiser plusieurs techniques dans le même spectacle selon la partition gestuelle des personnages ; ceux-ci apparaîtront sous diverses constructions, voire dans des gabarits différents, selon les espaces de la scénographie. » (Valantin, 2003 : 133) Ayant progressivement quitté son lieu de jeu traditionnel, le personnage plastique voit ses orientations scéniques et dramaturgiques grandement modifiées. Plus souvent qu'autrement, la scène devient un lieu composite,

⁵ Déjà avec les avant-gardes au début du XX^e siècle, « le jeu avec les effigies, tel que le pratiquent les futuristes, dadaïstes, surréalistes ou *Bauhäusler* », introduit sur les planches des marionnettes, des masques, des mannequins et autres matériaux pour questionner l'être humain et ses différentes représentations. (Plassard, 1992 : 12-13) Toutefois, Jurkowski souligne que le réel bouleversement auprès des marionnettistes aura lieu dans les années 1950. (Jurkowski, 2008 : 96)

intégrant plusieurs types de manipulation, jouant sur les variations de points de vue, la multiplication des jeux de caché/montré et la richesse des relations entre le manipulateur et la figure.

Cette évolution de l'espace marionnettique renouvellera son langage artistique, correspondant dorénavant à une approche expérimentale de la scène en tant qu'espace vivant oscillant entre l'expressivité des arts plastiques et celle de l'art dramatique. « Cette gestion des signes dans l'espace, notamment au travers des ruptures d'échelle, est importante : elle permet d'ouvrir sur l'imaginaire. » (Guinebault-Szlamowicz, 2005 : 95) Par ce qui la distingue de l'humain, la marionnette a la possibilité d'amener l'esprit ailleurs, d'ouvrir sur un espace mental inédit. Cela a grandement influencé notre recherche-crédation. Les doubles féminins ont été mis en jeu par différentes techniques marionnettiques et jeux d'échelles dans un espace ouvrant sur l'intériorité, le rêve et l'inconscient, univers associés à la figure du double. Nous y reviendrons dans le dernier chapitre.

L'expression artistique de la marionnette emploie l'inanimé, le matériel, le matériau, l'objet, l'effigie, pour qu'ils deviennent personnages, porteurs d'un sens théâtral. L'individu confronté à ce matériau spectaculaire « est "à égalité" avec la proposition dramaturgique, émotionnelle, scénique, narrative. Quand, en scène, les objets sont aussi importants que l'humain, on commence à cerner quelque chose de "marionnettique". » (Chabaud/Charpentier, 2008 :33) Dans la définition de Patrice Pavis, les « matériaux scéniques » sont « les signes utilisés par la représentation dans leur dimension de signifiant, à savoir dans leur matérialité. » (Pavis, 2002 :198) Mais encore, « [p]lus que les objets scéniques concrets, la notion de matériau désigne aujourd'hui le texte lui-même. » (Sarrazac, 2005 :111) Ainsi, les techniques de manipulation, le langage des corps entre l'animé et l'inanimé, ainsi que tous les autres éléments symboliques de la représentation deviennent les « matériaux » avec et par lesquels l'artiste exprime un propos :

Le mot est à considérer comme un matériau de théâtre au même titre qu'une corde, un rideau, un praticable, n'importe quelle forme, volume, couleur, etc. Ainsi, tout ce qui peut « faire théâtre », être manipulé, détourné, fabriqué, modelé, puis joué, mis en mouvement, montré, orchestré, par une même partition tissée de multiples dramaturgies des éléments utilisés, relève de ce qu'on peut appeler un état d'esprit « marionnettique » du théâtre. » (Chabaud, 2003 : 124)

Ces « multiples dramaturgies » s'inscrivent dans les différents systèmes de signes utilisés par les arts de la marionnette pour élaborer un langage unique et sensible à chaque nouvelle création. « It is a heterogeneous art form with an extremely abundant system of signs [...] The puppet theatre became a theatre characterized by the constant pulsation of the means of expression and their relationship. » (Jurkowski, 1988:80-81) L'interaction entre ces différents systèmes de signes forme un texte spectaculaire, un système scénique embrassant « à la fois l'organisation interne d'un des systèmes et les rapports des systèmes entre eux. » (Pavis, 2002 :344) Cette vision propose d'édifier une dramaturgie par l'interrelation de tous les éléments matériels du plateau : « il n'y a pas d'écriture [textuelle] pour la marionnette, par contre c'est une écriture scénique de la mise en scène. » (Aufort, 2009 :89) L'exploration d'une telle écriture consiste à mettre en jeu une intime complémentarité des moyens expressifs et à explorer la manière dont ils s'enrichissent réciproquement. Ce travail s'apparente à celui de l'écrivain scénique qui « s'attaque à tisser, à l'aide des langages scénographiques à sa disposition, un maillage complexe suffisamment signifiant pour porter en lui sa propre logique. » (Plourde, 2007 :36) Ces réseaux de signes et de symboles se répondent et s'interpénètrent pour offrir une écriture de la complexité.

Cette particularité du langage marionnettique a été expérimentée dans la recherche-crédation (*dé*)cousu(es) afin de mettre en jeu une figure humaine multiple. En effet, les différents médiums marionnettiques constituant notre écriture expriment la fragmentation de l'identité « dans un processus d'hybridation ou "d'articulation" avec les différentes matérialités exploitées. » (Ebel, 2009 :67) Par sa dramaturgie visuelle, le langage de la marionnette traduit cet état complexe exploré dans la recherche-crédation : « enjeux du double, fragmentation des identités scéniques, démultiplication des supports, manipulation du regard et des signes. » (Ebel, 2009 :69)

Souvenons-nous : « L'art de la marionnette est un jeu théâtral d'objets en mouvement dont la fonction supérieure est d'établir, dans les limites de ses moyens, une parfaite coïncidence de l'idée créatrice et de la forme qui l'exprime. » (Bensky, 2000 :101) Comment articuler un langage dans cette « parfaite coïncidence » du discours scénique et de la matière utilisée? Autrement dit, comment le contenu prend-il vie par le médium artistique et comment ce médium possède-t-il les caractéristiques de ce contenu? La « dimension marionnettique » de l'écriture s'articulerait ici par « la cohérence du propos avec la forme qui lui est donnée. » (Chabaud/Charpentier, 2008 :43) Lorsque la marionnette est en jeu lors d'une création, c'est qu'aucun autre médium artistique n'aurait pu traduire ce qu'elle peut évoquer. « [C]'est dire avec cette matière-là ce que rien d'autre ne pourrait dire, c'est la rendre essentielle au cœur d'un ensemble. » (Charpentier, 2003 :110) C'est dans cette cohérence entre la forme et son propos que notre création s'intéresse à l'univers de la marionnette. Tel que nous l'avons expliqué dans le sous-chapitre précédent, cet art rassemble des médiums qui manifestent – de façon immanente – des questionnements profonds rattachés à la figure du double, là où l'expression du langage constitue le message lui-même. Ce sont principalement ces différents médiums (marionnettes, masques et ombres) que nous organisons en un langage axé vers notre conception du double.

Pour communiquer un sens au public, ce type de création comporte certains risques : « Dans le théâtre visuel, c'est la logique "personnelle" qui tient lieu de loi. [...] Les conceptions de l'artiste sont parfois à ce point hermétiques et subjectives qu'elles peuvent être incompréhensibles. C'est un risque à courir. » (Jurkowski, 2008 : 168) Plusieurs praticiens et théoriciens de l'univers de la marionnette le remarquent, et cette réalité n'est pas exclusive au théâtre d'images : « Que ce soit théâtre d'acteurs ou de marionnettes, on assiste trop souvent à un déploiement de virtuosité technique, à une recherche du spectaculaire aboutissant à une esthétique décorative vide de contenu et qui montre une confusion entre le but et les moyens. » (Eruli, 1995 :9) Ainsi le créateur doit-il être conscient de ce qu'il souhaite communiquer et exprimer avec cette matière ; le croisement de plusieurs techniques l'amènera alors à déployer une écriture que seule la marionnette rend possible.

1.2.2. Les rapports dramaturgiques entre le vivant et l'inerte

Dans cette forme d'art alliant l'animé et l'inanimé, un type précis de manipulation transmettra d'emblée une orientation au discours théâtral visé. « Au-delà de l'apparence de la marionnette, la sélection de son genre de manipulation, de son échelle et de sa matière influence dès le départ la mise en scène et la dramaturgie. » (Adam, 2012b : 125) Le traitement plastique des corps et la façon dont ils dialogueront seront étroitement liés au contenu. Dans un même ordre d'idées, les créateurs de la compagnie Daru-Thémpô nous rappellent que « travailler une technique marionnettique, c'est d'abord travailler une écriture théâtrale spécifique. Ainsi, travailler la marionnette à fils comporte une grammaire, une écriture, un sens. » (Chabaud/Charpentier, 2008 :38) Pour ce qui a trait à la figure du double, ce jeu contenu dans l'acte de la manipulation apparaît comme un moyen de donner à voir certaines tensions qui résident entre le marionnettiste et sa marionnette. Rapports de domination, de soumission ou d'amitié, tous sont envisageables et dépendent des possibilités corporelles entretenues par les protagonistes.

Lorsque la figure du double expose des visages multiples, comment donner à voir cette réalité dans le langage des corps? Le procédé du *corps castelet* offre la possibilité de confondre la dualité animé/inanimé pour proposer une corporalité mixte composée à la fois de vivant et d'artificiel. Dans cette représentation d'un être mi-homme mi-matière, la prothèse marionnettique amène de multiples variations. (Adam, 2008 : 116) Cette utilisation contemporaine de la marionnette offre un regard pluriel sur l'humain : le corps du marionnettiste devient une entité hétéroclite, divisée, multipliée par les êtres qui l'habitent, et inversement.

Si l'inégalité entre les deux présences scéniques peut subsister, elle tend beaucoup à s'estomper, et c'est le caractère indissociable du lien qui les unit, leur relation de dépendance mutuelle, que met en avant cette nouvelle configuration spatiale. Ceci se manifeste dans le principe du corps castelet [...] : accueillant la figure dans le contact physique avec son propre corps transformé en abri, en obstacle ou en paysage, le marionnettiste construit avec elle un espace tout à la fois étrange et complice. (Plassard, 2009 :24)

Avec la marionnette-prothèse – cet entremêlement des parties corporelles vivantes et inertes où le corps de l'interprète devient un castelet accueillant son double – les rapports

manipulateur-manipulé ne seront pas toujours clairs et distincts. « Si la marionnette apparaît comme l'image métaphorique des rapports de domination et de manipulation, elle est aussi, depuis toujours, l'endroit où ces rapports s'inversent, s'échangent, sont subvertis. » (Sermon, 2012 :98) Avec la manipulation à vue, ce jeu entre l'animé et l'inanimé peut devenir un outil privilégié pour interroger la porosité de l'identité, rendue visible dans un langage corporel situé entre le vivant et l'inerte. Comme nous le rappelle Stéphanie Lefort, « [l]e théâtre reste le lieu de l'interrogation cruciale du corps. Nous montrer tels que nous ne pouvons pas nous voir, c'est interroger notre identité, interroger aussi la réalité des images qui nous traversent. » (Lefort, 2007 : 75) Avec les facettes positive et négative du double marionnettique, nous avons déjà mentionné que les relations Homme/marionnette reflètent les questionnements de l'humain au fil de son évolution : « Chaque époque et chaque société a projeté sur la marionnette ses préoccupations spécifiques. » (Eruli, 2006 :8) Depuis la fin du XX^e siècle, des changements idéologiques se répercutent dans la pratique marionnettique, provoquant une atomisation de l'individu dans un être fragmenté, dédoublé :

Les régimes de jeu hybride et pluriel liés à l'affirmation de l'acteur-manipulateur, s'inscrivent dans une mutation idéologique et culturelle plus large, qui a substitué, au système de valeurs bipolaires de représentations durablement assises et opposées, une conception et une organisation multipolaire, où sans cesse les positions occupées, les fonctions endossées et les tâches exercées, se voient réévaluées et remodelées. (Sermon, 2012 :96)

Cette réalité est révélatrice de notre rapport au monde. En effet, en délaissant la manipulation verticale (par le haut ou par le bas) au profit d'une manipulation horizontale – par laquelle marionnette et marionnettiste à vue contribuent également à la proposition scénique – les créateurs s'éloignent « des schémas religieux structurés par l'opposition du ciel et de la terre, de l'âme et du corps. » (Plassard, 2009 :23) Ainsi, le théâtre de marionnettes contemporain se réapproprie la métaphore du manipulateur démiurge et tout puissant pour le rendre plutôt instable, changeant et parfois même dominé par la figure qu'il a engendrée. La distinction entre l'espace de la marionnette et celui du marionnettiste n'est plus claire. Dorénavant, ces espaces s'emboîtent, s'ajustent et jouent entre eux pour former une dramaturgie. Ainsi, le corps du marionnettiste devient un espace d'accueil pour différents types de marionnette (ou de matières à animer) qu'il évacue et alterne pour se transformer en cours de représentation. Le discours scénique réside alors en la coexistence de plusieurs

modes de représentations de la figure humaine. Ainsi, le théâtre de marionnettes actuel apparaît-il le plus souvent « comme un champ de tensions simultanées entre différents plans d'existence, différents registres de la présence scénique : ombres, marottes, marionnette à fils, à tiges, à gaine, acteur. » (Plassard, 2002 :12) Dans notre recherche, l'intérêt réside dans la confrontation des entités, en nous interrogeant sur les rapports instaurés entre les différentes matérialités animées (marionnettes, masques, ombres, objets) et notre corps d'interprète. Cette rencontre entre les matières vivantes et inertes permet d'articuler un langage apte à aborder la figure du double, pour parler de l'hétérogénéité qui compose l'identité humaine.

Plusieurs théoriciens affirment que le subjectivisme de chaque créateur abolit toutes lois objectives et normes génériques dans le langage de la marionnette contemporaine. Décrire son matériel textuel deviendrait impossible. « Dans ce domaine, les codes sont faits pour être détournés et réinterprétés, donnant du fil à retordre à ceux qui voudraient définir une grammaire de la manipulation. » (Lefort, 2007 :15) Même si le jeu codifié des traditionalistes ne fait plus office de loi dans le théâtre de figures du XXI^e siècle, plusieurs caractéristiques récurrentes de la manipulation à vue semblent reconnues et affirmées par bon nombre de marionnettistes, exigeant de l'interprète qu'il se dédouble pour diriger à son gré l'attention du spectateur tantôt sur la marionnette, tantôt sur lui. C'est spécialement par cette technique de manipulation à vue que s'opérera une réelle mise en jeu entre les corps vivant et artificiel, que s'installera une dramaturgie inhérente à la thématique du double.

CHAPITRE II

LE JEU ENTRE L'ANIMÉ ET L'INANIMÉ

L'éclatement du castelet et l'arrivée de la manipulation à vue a bouleversé les rapports entre le manipulateur et sa marionnette. Auparavant caché derrière son castelet ou couvert de noir pour se dissimuler le plus possible, le marionnettiste prend maintenant place sur la scène comme un interprète à part entière qu'il serait inutile de dissimuler. Plus encore, sa présence est souhaitable et ouvre la scène aux champs de nouvelles émotions. Les rapports dramaturgiques entre sujet et objet s'élaborent ainsi par une certaine grammaire de manipulation issue d'un jeu entre l'animé et l'inanimé. En cela, la manipulation à vue engendre un type d'interprétation où le marionnettiste, à la fois manipulateur et acteur, doit détenir les capacités techniques et la sensibilité nécessaire pour jouer plusieurs rôles à la fois – ceux relevant de sa propre présence et ceux attribués au personnage plastique manipulé. En misant sur les rapports implicites et explicites figurés par le couple marionnette/marionnettiste, cette écriture des corps dans l'espace introduit une dimension métathéâtrale¹ à sa dramaturgie pour lui conférer une portée signifiante, constituant une part essentielle de son langage visuel axé sur la figure du double.

Dans le présent chapitre, nous étudierons les principales composantes de ce jeu à vue. Nous aborderons d'abord la technique de l'*Acteur dédoublé* élaborée par le marionnettiste Neville Tranter. Par la suite, les caractéristiques immanentes de ce jeu dédoublé typique aux dramaturgies du double seront repérées et analysées dans les pratiques de Nicole Mossoux et d'Ilka Schönbein. Nous terminerons ce chapitre en définissant les doubles mis en jeu dans notre recherche. De cette façon, nous rendrons compte des composantes signifiantes issues du

¹ Comme nous le rappelle Patrice Pavis, la *métathéâtralité* ne s'en remet pas exclusivement au procédé du *théâtre dans le théâtre* mais se base également sur l'autoréférentialité des figures pour prendre « appui sur une description structurale des formes dramaturgiques et du discours théâtral. » (Pavis, 2002 :203) Ainsi, le langage de la marionnette tient compte de sa propre théâtralité (par exemple, la marionnette considérée comme un objet, la métaphore du pouvoir contenue dans la manipulation) comme partie intégrante de sa structure dramaturgique, contribuant ainsi à son discours.

jeu entre l'animé et l'inanimé capables de transmettre l'imaginaire féminin abordé dans *(dé)cousu(es)*.

2.1. L'Acteur dédoublé selon Neville Tranter

L'Australien Neville Tranter est l'un des maîtres incontestés des arts actuels de la marionnette. Installé depuis 1978 aux Pays-Bas avec sa compagnie Stuffed Puppet Theatre, le marionnettiste soliste joue partout dans le monde accompagné de ses marionnettes «à gueule» de taille humaine. Tranter est à la fois acteur et marionnettiste. Il considère que l'essentiel de sa pratique se trouve dans « l'interaction entre ce travail d'acteur et celui avec les marionnettes. » (Tranter, 2007 :9) Contribuant à une nouvelle approche du spectacle vivant, l'artiste travaille sur scène selon une technique de manipulation à vue où il se voit littéralement dédoublé : d'une part, entre ses rôles de comédien-manipulateur ; d'autre part, entre les multiples autres personnages qu'il joue par l'intermédiaire de ses marionnettes. Nous définirons cette technique d'interprétation en analysant la pratique² et les écrits de Tranter. Le marionnettiste développe plusieurs types de relations avec ses marionnettes en travaillant autant le corps que la voix. Ici, les modalités de jeu reliées à la voix ne seront pas étudiées puisque notre recherche se concentre sur les aspects visuels (plastiques et corporels) de la dramaturgie du double. Les réflexions d'autres praticiens et théoriciens du théâtre serviront à appuyer les différentes caractéristiques de la technique de Tranter afin de préciser certaines de ses notions – reconnues et affirmées dans ce domaine – inhérentes au jeu à vue avec tout objet marionnettique.

² Le marionnettiste était de passage à l'Université du Québec à Montréal lors d'un stage intensif offert dans le cadre du *Diplôme d'Études supérieures spécialisé en théâtre de marionnettes contemporain* pour la session d'hiver 2011. Nous avons suivi ce maître avec grand intérêt.

2.1.1. Triangle relationnel

Le théâtre existe en relation avec un public. Dans *L'espace vide*, Peter Brook a écrit qu'il n'avait besoin que d'un espace vide appelé une scène que « [q]uelqu'un traverse [...] pendant que quelqu'un d'autre l'observe, et c'est suffisant pour que l'acte théâtral soit amorcé. » (Brook, 1977 :23) Quelques années plus tard, ce grand homme de théâtre apporta à cette réflexion un nouvel élément: « J'ajouterais aujourd'hui qu'il faut une troisième personne : le public. [...] [C]omme une véritable exigence qui demande à chaque instant que rien ne soit gratuit.» (Brook, 1991 : 25-26) Ainsi, ce n'est que dans un rapport entre deux interprètes, regardés par un public, que le théâtre commence. La même chose se produit du côté du théâtre de marionnettes, sauf que l'un de ces acteurs est inerte et requiert de l'autre qu'il lui donne vie. C'est dans ce triangle relationnel que le contact s'établit puisque la marionnette est un « objet incomplet qui trouve un accomplissement grâce à la double appropriation du manipulateur et du spectateur. » (Ebel, 2009 : 68)

Neville Tranter insiste sur cette interaction entre le marionnettiste, les marionnettes et le public: « Firstly, the puppeteer has to realize that once you begin to animate the puppet, you are beginning a dialogue between the puppet/puppeteer and the audience. » (Tranter, 2011) Selon lui, un marionnettiste doit d'abord saisir l'effet qu'a la marionnette sur le public pour offrir un jeu lisible. Ainsi, l'interprète doit savoir ce qu'il cherche à susciter avec son instrument, quel est le but du jeu. Tranter compare ce partage à une partie de tennis:

That once the ball is played and hit, the game continues on and on, action-reaction, action-reaction, until the player who hit the ball first decides it's over. This requires from the player (puppeteer) that he knows what he is doing and what effect he achieves with his puppet on the audience. He knows how to place the "ball" to get the right reaction. (Tranter, 2011)

Pour que le contact s'établisse avec le public, plusieurs caractéristiques de l'interprétation demandent à être réunies : les mouvements, la direction des regards, les expressions faciales, le rythme, doivent s'imbriquer dans une solide chorégraphie afin de guider le regard du spectateur vers ce que l'on souhaite lui communiquer.

2.1.2. Les rapports de pouvoir

La manipulation, lorsque c'en est le but, instaure des rapports de pouvoir entre l'effigie et son manipulateur. Peu importe le type de manipulation – à fil, à gaine, à tringles, à silhouettes pour l'ombre – ces techniques, « ou plutôt ces langages, déclinent une vision du monde qui parle de manipulation et des rapports de force entre celui qui manipule et celui qui est manipulé. Tout spectacle de marionnettes s'inscrit sur cette toile de fond, si implicite qu'elle en est devenue invisible. » (Eruli, 2011 : 109) Que ce rapport de pouvoir soit exacerbé ou en filigrane de l'histoire, les pratiques entourant la marionnette s'emparent de cette possibilité métathéâtrale pour en faire un terrain de jeu à de nouvelles propositions dramaturgiques.

De son côté, Tranter exploite la relation manipulateur-manipulé pour développer différents rapports émotifs et corporels avec ses personnages-marionnettes : « Il s'agit d'avoir le pouvoir ou d'en être dépourvu. Mais je m'attaque à cette question du point de vue de l'Homme, de la destinée humaine. » (Tranter, 2007 :9) Dans ses créations, Tranter devient parfois lui-même victime de ses marionnettes. Les rôles attribués à l'acteur-manipulateur et à la marionnette-manipulée sont ici interchangeables, exposant ainsi la métaphore du pouvoir dans une réversibilité où l'humain se laisse attraper à son propre jeu. En effet, dans la pratique de Tranter, les marionnettes entrent toujours en scène pour montrer que « c'est nous qui sommes les "objets" : nous sommes manipulés par nos propres faiblesses ou par la force de pulsions que nous n'arrivons pas à émerger. » (Diotti, 1992 :42) Dans l'élaboration d'une dramaturgie, ce marionnettiste insistait sur la notion d'archétype. Il expliquait qu'il débutait une création en choisissant deux ou trois archétypes pour ensuite miser sur leurs contradictions. En effet, leur rencontre créera le conflit et les rapports de forces feront jaillir une histoire. Cette vision communiquée par Tranter a influencé notre façon d'aborder l'écriture pour la marionnette. En effet, notre dramaturgie visuelle s'est notamment formée grâce aux liens d'oppositions retrouvés entre la petite fille, la poupée et la femme corbeau. Nous traiterons de ces archétypes plus loin dans ce chapitre. Mais avant, pour atteindre une écriture métaphorique connectée à la figure du double, le langage de la marionnette doit mettre de l'avant le double statut du manipulateur et de l'objet.

2.1.3. Le double statut du manipulateur et la notion d'*amplification*

Lorsque le marionnettiste joue à vue tout en étant partenaire de sa marionnette, il occupe alors minimalement un double statut. Parfois, les combinaisons sont multiples : « le marionnettiste peut être tantôt ou simultanément conteur, narrateur, personnage, observateur, désignateur, manipulateur et bien entendu naviguer entre ces différentes positions. » (Plassard, 2011 : 101) L'objectif n'est plus de cacher l'interprète mais bien que sa présence fasse partie intégrante du langage qui s'édifie sur scène : « His presence on stage is an integral part of the performance. » (Tranter, 2011) À la fois acteur et manipulateur, il tient son propre rôle tout en jouant un autre personnage, extérieur à lui-même, qui est celui de la marionnette. Ce principe exige du marionnettiste qu'il s'efface parfois derrière sa marionnette en lui transférant son énergie « sauf lorsqu'il revendique sa propre présence en dédoublement de son personnage. » (Valentin, 2003 : 133) Puisque le personnage montreur et le personnage montré forment un couple, la manipulation à vue peut créer une distanciation entre l'interprète et ses différents rôles : « le marionnettiste n'incarne pas son personnage; il le montre, en le tenant à distance. » (Adam, 2012a : 44)

Ainsi débute la partie de tennis dont parlait Tranter : dans un partage entre marionnette et interprète. Ce jeu devient possible lorsque le marionnettiste apprend à véritablement se dédoubler. Il doit impulser une énergie dans la main qui manipule (ou dans les parties de son corps attribuées au personnage plastique dans le cas de la marionnette-prothèse) et jouer de sa présence. Marthe Adam se réfère au travail de Grotowsky pour témoigner des diverses techniques successives de projection de la présence appelées *amplification*. S'il veut attirer l'attention vers la marionnette, l'interprète doit diminuer sa propre présence tout en amplifiant le mouvement de la respiration et les gestes attribués à l'effigie pour lui communiquer une présence théâtrale projetée « hors du quotidien, [...] ou amplifier sa propre présence et diminuer celle de la marionnette s'il veut se mettre de l'avant. » (Adam, 1992 : 53) Ainsi, lorsque le montreur souhaite s'effacer pour orienter l'attention sur l'objet, il gardera une attitude de neutralité, tel un « "jeu de l'absence" : jouer à disparaître, jouer l'effacement. » (Adam, 2012a :45) Que l'interprète soit par moment observateur en gardant son visage neutre et son regard rivé sur la marionnette pour lui donner

toute l'attention désirée ; ou encore, qu'il joue de ses expressions faciales et corporelles pour incarner son propre rôle afin d'entrer en communication avec le personnage artificiel ; c'est dans cet aller-retour entre présence et absence, entre différents états d'amplification qu'une relation entre l'animé et l'inanimé s'instaure.

2.1.4. Le double statut de l'objet et la notion de *service*

Du fait que la marionnette est un objet, son langage s'éloigne du réalisme psychologique ; sa plasticité devient primordiale et crée des rapports surprenants entre manipulateur et manipulé. Du mouvement imprimé par le marionnettiste dépendra le passage de la condition d'objet au statut de personnage : « Considérées comme des outils et non comme des individus, c'est ainsi que les marionnettes retrouvent leur statut d'objet à la fin d'une scène. » (Tranter, 2007 :9) En effet, l'Australien exploite cette réalité lorsque ses marionnettes sont jetées rudement et laissées volontairement « sans vie », créant un saisissement chez les spectateurs. Cette brutalité vise à leur rappeler que ces personnages plastiques, quoiqu'attachants, ne sont que subterfuge pour mettre en relief différents rapports qu'entretient le marionnettiste avec ses propres créations.

Tout comme le double statut de l'interprète-manipulateur implique une amplification des présences scéniques, le double statut de l'objet-personnage requiert un autre type de jeu visant à alterner le partage des forces entre les protagonistes. Cette particularité de l'interprétation avec la matière fut théorisée par Claire Heggen avec la notion de *service* :

[L]e manipulateur peut jouer en dialogue avec la marionnette, dissociant son jeu de façon équilibrée entre les deux forces, ou la réduire au statut d'objet inanimé, l'humain reprenant alors le dessus en brisant l'illusion (en frappant la marionnette, en la jetant au sol ou en l'air...), ou, à l'inverse, s'effacer au maximum pour attirer toute l'attention sur le mouvement de la marionnette désignée comme l'actant principal. [...] Les différents modes d'énonciations évoqués révèlent la mise en place d'une relation ambiguë et complexe entre l'humain et l'objet, source d'émotions fortes et de trouble esthétique. (Heggen *in* Gouarné, 2009 :56)

Des rapports émotifs peuvent ainsi se développer entre l'objet et l'humain, influençant directement la dramaturgie. Pour tirer le plus grand profit de cette technique et obtenir une proposition scénique viable, comprise par le public, la situation doit être simple et efficace. Rappelons-nous ici que ces procédés sont mis de l'avant sans l'utilisation de la parole. Les rapports corporels, mais aussi, les regards et les expressions faciales de l'interprète guident le spectateur dans la lisibilité de l'image.

2.1.5. Regard et expressivité

La direction du regard du manipulateur et du manipulé fait partie intégrante du jeu avec la marionnette. D'après les notions d'*amplification* et de *service*, le regard des protagonistes dirige la proposition scénique. Jouer à s'effacer ou inversement, augmenter les réactions pour que le public comprenne que le marionnettiste est en interaction avec sa marionnette, impliquent nécessairement une sorte de « ravivement » du regard lorsque le montreur sort de la neutralité pour reprendre sa place d'acteur. Pour ce qui est du regard de la marionnette, Tranter définit la trajectoire des lignes formées par les yeux du personnage plastique comme étant le chemin de l'histoire racontée. Les différents « points fixes » doivent être clairement établis puisqu'ils tracent une partition faisant état des intentions de la marionnette.

La direction du regard implique une amplification physique, autant pour la marionnette que pour le marionnettiste : se pencher de tout son corps et tendre la tête pour regarder afin de marquer clairement le geste. Loin du théâtre naturaliste, cette forme théâtrale exige une exagération du mouvement et des réactions, surtout lorsque les mots ne viennent pas guider la compréhension du spectateur. Tranter insistait sur cette caractéristique du jeu marionnettique : il est primordial d'exagérer les mouvements de la marionnette et ceux du corps humain, incluant les muscles du visage. La marionnette n'ayant que peu de possibilités

de changements d'expression³, le comédien doit alors compenser et jouer certains états très clairement pour que le spectateur saisisse l'enjeu d'une scène. Les expressions du visage de l'interprète sont grossies pour faire partie des signes reconnaissables par tous. Cette idée est tout aussi importante dans la réalisation plastique. Comme nous l'avons exprimé au chapitre I avec la notion d'archétype, il est important d'épurer les traits en donnant au visage un caractère fondamental, dénué d'états d'âme momentanés. Ces états seront plutôt exprimés par le jeu, et non par la physionomie de la marionnette. Kleist l'a clairement mentionné dans son essai *Sur le théâtre de marionnettes* : si le pantin a l'avantage de ne pas avoir de conscience, les fils qui le relie au marionnettiste sont le chemin menant à son âme. Ce sont les mouvements, les impulsions données par la transmission d'énergie du manipulateur qui viendront clarifier l'émotion vécue par l'effigie à tel ou tel moment.

Travailler avec une marionnette oblige le visage humain à devenir lui aussi un masque pour mettre en exergue des expressions faciales facilement identifiables. Si un interprète souhaite s'exprimer par ces états « amplifiés » qui sont ceux de la marionnette et du masque, il doit employer les bons codes pour que dans le triangle relationnel – entre manipulateur/manipulé et le public – circule un sens : « Tout metteur en scène de spectacle masqué doit rendre le jeu clair, évident, lisible, et donner les « clés » de ce langage aux spectateurs. » (Aslan, 2005 : 288) Les regards doivent être clairement dirigés, combinés à des gestes précis et coordonnés à des expressions faciales identifiables. De cette façon, le spectateur aura les « clés » pour comprendre le discours scénique.

³ « L'asymétrie retrouvée dans un bon masque permet de multiplier les expressions, elle offre deux profils, deux états. Le jeu des ombres lui donne un véritable mouvement facial. » (Chesnais, 1980 : 21) Tranter sculpte ainsi les visages de ses marionnettes.

2.1.6. Le mouvement versus l'immobilité

Dans cette mise en branle de la matière, « le défi, c'est le mouvement, l'élan que l'on donne à l'objet pour qu'il gagne une dimension métaphorique. » (Lefort, 2007 :74) Qu'est-ce que je veux dire et comment le dire efficacement? La clarté et la précision sont un modèle pour la partition gestuelle.

Plusieurs praticiens abordent la marionnette comme « un support auquel on impulse mouvement, respiration, comme une ponctuation. » (Chabaud/Charpentier, 2008 :36) Pour établir un langage, Tranter travaille le mouvement entre les corps comme une chorégraphie. Si le mouvement est primordial dans le jeu avec le personnage plastique, l'immobilité mérite la même attention : « C'est comme une musique : ce sont les pauses et les silences qui donnent le rythme. Sans rythme, point de musique. » (Schuster, 1995 : 35) Tranter s'inscrit dans cette pensée, considérant l'immobilité comme un mouvement à l'instar de la musique qui requiert des silences pour se former. En cela, « [l]es marionnettes exigent du silence, et leurs silences font ostensiblement partie de leur langage. » (Schumann, 1992 :32) Cette idée de silence et d'immobilité est importante puisque la marionnette tire là sa force. Tranter l'appelait le « stillness » : cette pause qui découpe les actions entre elles et donne un sens à la partition gestuelle. En effet, tout geste doit être précédé et suivi d'une pause, « c'est cela qui crée le temps. Une marionnette privée de temps n'est qu'une machine, un automate. » (Schuster, 1995 : 35) Dans une cacophonie qui ne serait que mouvement continu, le public ne peut apprécier la chorégraphie ni en saisir son discours.

Ainsi, la puissance de la marionnette provient de son immobilité. Selon Tranter, la différence entre la vie et la mort engendre l'effet dramatique le plus déstabilisant. Cet arrêt, cette suspension du souffle, installe la tension entre chaque mouvement. L'effet d'étrangeté de la marionnette émerge de cette immobilité, nous rappelant constamment que son apparence de vie n'est qu'artifice. La marionnette capte alors tout l'intérêt de celui qui la regarde.

2.1.7. « *Less is more* »

En transmettant son savoir du jeu marionnettique et ses techniques de manipulation à vue, Tranter révèle également sa vision théâtrale. Il prône une approche tout en justesse et en sobriété capable d'ouvrir sur un univers complexe. « *Less movement for much more effect* », répétait-il.

L'artiste insistait sur la richesse d'interprétations et de significations que peut procurer le travail avec la marionnette, les objets, la matière. C'est une façon d'établir une dramaturgie dans laquelle la ponctuation se retrouve entre mouvement et immobilité ; entre effacement et amplification de la présence. Les techniques de jeu de Tranter s'inscrivent dans une écriture scénique formée par un métissage entre plusieurs composantes : les archétypes mis en jeu, les rapports entre les corps, l'apparence esthétique des marionnettes, le pouvoir de la suggestion, l'intervention de la musique et des différentes structures rythmiques établies par les protagonistes, etc. Selon Tranter, les mots d'ordre sont « *body language, universal timing and visual rhythm.* » Placer chacun des éléments scéniques au bon endroit dans l'espace et les exposer dans un ordre judicieusement déterminé ; décortiquer l'action mouvement par mouvement, entrecoupée par des pauses ; ne pas tuer l'image, la laisser parler d'elle-même ; le défi est d'établir des codes sensibles et sensés pour installer une ligne dramatique forte dès le début d'un spectacle. De cette façon, le public pourra suivre le chemin que le créateur lui aura tracé. Un chemin qui peut comporter des détours et des passages sinueux, conçu volontairement pour amener chacun des spectateurs à s'y retrouver selon ses propres repères.

Pour donner des exemples concrets de ces notions de jeu abordées sous l'angle de Tranter, nous analyserons deux approches du double marionnettique de façon à démontrer l'articulation de leur dramaturgie, s'enracinant à travers divers rapports corporels entre le vivant et l'inerte.

2.2. *Twin Houses* de la compagnie Mossoux-Bonté

*Twin Houses*⁴ est une création marionnettique sans paroles de la compagnie belge Mossoux-Bonté. Cette « maison des doubles », c'est le corps de la metteuse en scène et interprète Nicole Mossoux envahi par une multitude d'êtres. Ceux-ci sont en vérité des marionnettes-prothèses attachées au corps de l'interprète dans des positions siamoises diverses. Mossoux prête à ses doubles parfois une main, parfois les deux ; les têtes de ses personnages sont accrochées sur ses épaules ; ou encore, elle partage ses jambes ou son tronc en usant de costumes ingénieux contribuant à l'illusion. S'amorce ainsi un combat entre ces entités : « Je voulais évoquer avec eux le sentiment de démultiplication de l'être, donner vie à toutes les fripouilles qui encombrant notre moi, qui squattent nos gestes, l'un disant oui et l'autre non avec la même évidence. » (Mossoux, 1996 :91)

Plusieurs personnages sont abordés par ce que nous appelons le *corps castelet* – où le corps de l'interprète est uni à ceux de ses doubles. Grâce à cette proximité conflictuelle, Mossoux propose une relation sujet/objet littéralement inversée. En effet, ce sont les personnages marionnettiques qui dirigent la protagoniste devenue victime des contraintes physiques exercées par ses Egos. Ceux-ci sont représentés par cinq marionnettes : un jeune homme sadique, un militaire libidineux, une femme exhibitionniste, une sorcière et ses potions, puis un menaçant double réaliste. En prêtant subséquemment vie à ces archétypes, la relation animé/inanimé éclaire ici les contradictions contenues dans l'intériorité humaine et devient l'instrument d'une dramaturgie du double liée à des identités multiples. Pour définir ce phénomène, nous analyserons un extrait de *Twin Houses* dans lequel les figures entretiennent certains rapports de force, manifestés par différentes postures dessinées entre les corps.

⁴ Depuis sa création en 1994, le spectacle *Twin Houses* a été présenté sans interruption sur les cinq continents. Il était de passage à Montréal les 23, 24 et 26 septembre 2011 au théâtre Espace libre dans le cadre de la 5^e édition des Rencontres internationales du mime de Montréal. Nous avons assisté à une représentation, sur laquelle nous nous basons pour notre analyse.

La danseuse Nicole Mossoux partage la scène avec un double marionnettique dont le visage est calqué sur le sien. Cette marionnette se manipule à l'aide d'une poignée à l'intérieur du dos et d'une tige au poignet pour diriger la main droite. Tel qu'illustré sur la figure 2.1, le personnage plastique porte une robe «vide » dénuée de jambes, permettant à la manipulatrice de jouer sur la présence des siennes pour figurer le corps de son double. D'abord, comme deux réelles jumelles liées par un rapport égalitaire et partageant les mêmes jambes, leurs mouvements de danse se suivent et s'accordent. Puis, le double deviendra très grand, tenu en hauteur par le bras en extension de la manipulatrice. La marionnette, en autorité sur la comédienne, tentera de l'évincer en poussant sa tête, puis dans un duel tournoyant, les femmes se retrouveront couchées, immobiles. Le double jettera un dernier regard sur l'héroïne, exposant son triomphe sur la protagoniste atterrée. Cette finale laisse entrevoir le destin du personnage de Mossoux, contrainte à une mort évidente. Du fait de son immobilité naturelle, conformément aux conceptions de Kantor, la marionnette demeure un modèle de la mort. Par ce face-à-face de l'artiste et de son instrument, le travail de Nicole Mossoux représente un humain prisonnier d'un corps dédoublé et asservi par ses propres doubles, métaphore de ses réalités intérieures.

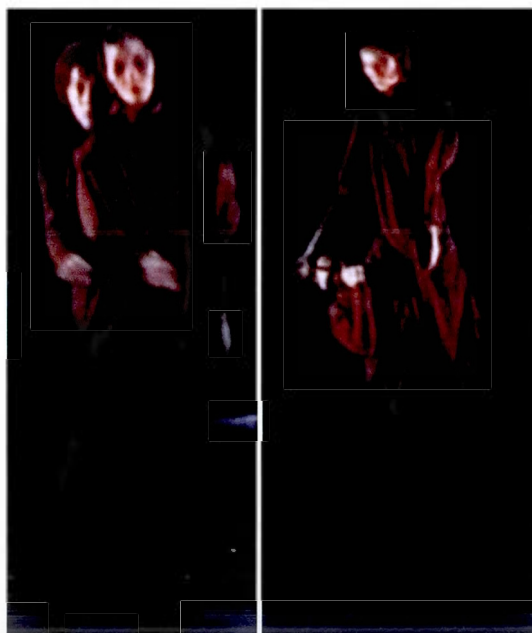


Figure 2.1. *Twin Houses* : la scène finale.

Dans *Twin Houses*, les couleurs sombres des costumes et les jeux de lumière clairs-obscurs contribuent à l'illusion théâtrale : ces différents choix brouillent la distinction entre les corps vivant et inerte. Qui manipule qui? Patrick Bonté – co-metteur en scène avec Mossoux ainsi qu'éclairagiste du spectacle – explique cette recherche d'ambiguïté : « Dans nos créations, les actes et les images n'ont de cesse de mettre en doute la réalité qu'ils présentent : ils n'énoncent qu'une vérité plurielle, à l'instar de nos personnalités en morceaux, et tentent d'introduire l'étrange dans le cœur de l'évidence. » (Bonté, 1996 :78)

Dans ce monologue multiple pour une interprète et ses doubles artificiels, l'utilisation des prothèses marionnettiques permet un traitement corporel métaphorique. Mossoux explique ces choix ainsi : « Ils donnent forme à ce que je n'osais évoquer ou à ce que mon corps seul ne suffirait pas à engendrer. » (Mossoux, 1996 : 91) Le jeu avec la marionnette peut ainsi donner à voir les contradictions internes contenues dans une seule personne, rendues visibles à l'aide d'un corps morcelé : où une main veut quelque chose et l'autre refuse ; ou encore, l'une dicte et l'autre obéit. Il s'agit de montrer un corps tirillé entre deux intentions opposées, deux rythmes différents, de façon à introduire l'idée de division, de fragmentation « et de construire ce que Bonté appelle des "atmosphères schizophréniques". » (Guidicelli, 2011 : 114) Ces états sont rendus possibles par un jeu marionnettique finement découpé et chorégraphié entre les protagonistes, proposant des regards précisément dirigés, des gestes intentionnels clairs et où l'expressivité du visage de la comédienne offre au public les clés émotives pour saisir la situation dramatique édifiée. Ainsi, l'acte de la manipulation expose un manipulateur perdant le contrôle sur des entités relevant de sa propre volonté. Parce qu'au final, l'humain est seul à « animer », à « donner vie » aux différentes parties de lui-même : « De qui on fait connaissance au-dedans de soi ? Qui on évite ? Avec qui, à l'intérieur, s'entame le dialogue et qui l'on fait taire là, tout au fond ? » (Baudet, 56 : 2002)

2.3. *Chair de ma chair* d'Ilka Schönbein

Une autre approche du double dans le domaine des arts de la marionnette est celle d'Ilka Schönbein. Virtuose corporelle, cette interprète et danseuse fut reconnue grâce à son premier spectacle intitulé *Métamorphoses*. Ce titre est révélateur du travail de l'artiste. En effet, la marionnettiste transforme son corps en castelet pour offrir des personnages hybrides faits de chair et d'étoffe. Schönbein qualifie sa technique de « masque de corps : masques ou prothèses portant l'empreinte de son visage, de ses membres, de son torse, la plupart réalisés par moulage. » (Girard-Laterre, 2011 :2) Calqués sur sa morphologie, les personnages qu'elle anime deviennent des répliques grotesques d'elle-même. Nous analyserons un segment du spectacle *Chair de ma chair* pour démontrer en quoi consiste son approche du double.

La création *Chair de ma chair* (2006) est une libre adaptation du texte d'Aglaja Veteranyi *Pourquoi l'enfant cuisait dans la polenta* (2004). C'est le monologue d'une enfant, la narratrice, cadette d'une famille d'artistes de cirque qui sillonnent l'Europe pour fuir la dictature roumaine. Elle retrace sa relation avec sa mère acrobate, son apprentissage dans le domaine du spectacle, là où elle apprendra à vivre en marge de la société. Avec cette histoire en guise de matière première, Schönbein guide le spectateur dans un récit imagé où elle est la manipulatrice, tout en incarnant par moments le personnage de la mère ou celui de la fille, selon les situations dramatiques et les prothèses marionnettiques utilisées. La métaphore de la manipulation est profondément porteuse de sens en ce qu'elle donne image aux rapports de dépendance entre une mère et sa fille.

Dans l'extrait analysé, la jeune fille, devenue adolescente, endure les déboires de sa mère, toujours plus encline à l'abus d'alcool et à la folie. Dans une posture corporelle illustrée par la figure 2.2, l'interprète incarne simultanément les deux personnages. Pour les différencier, le visage expressif de Schönbein est attribué au personnage de l'enfant et le corps factice juché sur son épaule représente la mère – le visage vieillissant de celle-ci est copié sur celui de la marionnettiste. Ces personnages sont inséparables et reliés au corps de la danseuse, faisant d'elle un être divisé, corporellement double. Dans l'histoire, la mère aura un accident et ne pourra plus remonter sur scène. Le texte crée une image métaphorique

suggérant le fardeau enduré par la fille suite à cet accident. En parlant de sa mère et de leur départ prochain en avion vers un autre pays, l'enfant dira : « Elle se saoule, elle se signe, elle demande pardon et dit que nous allons tomber parce qu'avec un poids pareil, il est impossible qu'un avion vole. » (Veteranyi, 2004 :72) Ce poids, cette charge symbolique est rendue visible par le corps de la mère qui contraint celui de l'adolescente. L'enfant deviendra responsable de sa propre mère, obligée de s'occuper d'elle suite à sa terrible chute : « C'est toi la maman, à présent ? » (Veteranyi, 2004 :132) Ainsi, quand Schönbein joue la jeune fille et porte sa mère malade sur son dos, l'expression « en avoir lourd sur les épaules » prend tout son sens. Cette posture de manipulation, celle de soutenir avec difficulté, est rendue d'autant plus suggestive puisque Schönbein utilise une canne. On sent aussi l'égarement de l'enfant à peine adolescente que son ivrogne de mère veut faire boire.

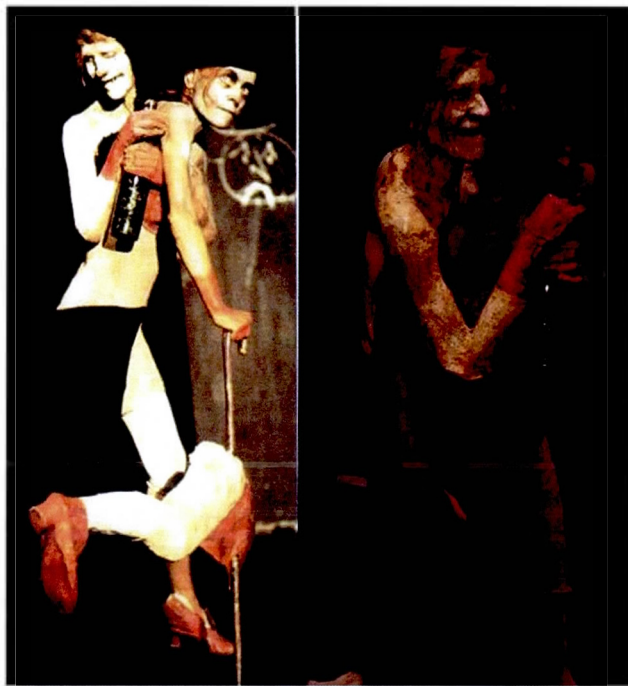


Figure 2.2. *Chair de ma chair* : un rapport de dépendance.

Dans ce dédoublement, l'image donne l'impression que la jeune fille fait partie de la mère tout comme la mère fait partie de l'enfant. L'une est à l'intérieur, l'autre à l'extérieur : « Ma mère entre et sort en moi. / J'ai l'air d'être la photo de ma mère. / J'ai l'air sans moi. » (Veteranyi, 2004 :176) Cette réversibilité entre la mère et la fille est exprimée par les mots dans le texte de Veteranyi et constitue la composante fondamentale de la dramaturgie visuelle de *Chair de ma chair*. Cette relation de dépendance regrettée s'élabore par le jeu entre l'animé et l'inanimé dans lequel la marionnette manipulée offre « une image ambivalente de l'altérité et de l'unicité. » (Gilles, 1987 : 128) À l'aide des prothèses et des masques, Schönbein se dédouble pour imager les rapports mère-fille et ainsi exposer des personnages vivant dans l'ombre de l'une, puis de l'autre.

Dans les approches de Mossoux et de Schönbein, le double marionnettique permet de métaphoriser l'acte de manipulation pour questionner ce sur quoi l'humain a ou non le contrôle. En effet, les interprètes « contrôlent » leur marionnette tout en étant par moment possédés par les figures qu'elles animent. Les face à face entre le personnage effigie et la comédienne manipulatrice sont rendus possibles par un jeu d'amplification – en jouant sur des nuances de la présence et de l'absence. Ce procédé d'interprétation devient un outil pour questionner une identité composite tiraillée entre différentes facettes. Si Mossoux propose un certain réalisme dans le traitement esthétique de ses doubles marionnettes, Schönbein, au contraire, se transforme pour leur ressembler – notamment en appliquant un maquillage prononcé sur des parties de son corps. Peu importe l'esthétique choisie, la fragmentation et la multiplication de différentes parties du corps ouvrent sur des rapports corporels entre l'animé et l'inanimé exposant une figure humaine multiple. Nicole Mossoux, elle, est dominée par ses doubles ; ils deviennent synonymes d'une mort évidente. Les doubles de Schönbein prennent vie dans un rapport amour-haine en incarnant une dépendance malsaine. Toutes deux proposent une relation fusionnelle par l'utilisation de la marionnette-prothèse, faisant de leur corps le castelet de leurs créatures.

2.4. Les doubles féminins dans *(dé)cousu(es)*

Retrouver l'origine, interroger la fin, mettre la figure humaine en questions à travers le reflet de ses doubles, porteurs de ses propres peurs, de sa candeur, de ses violences secrètes, de son rapport à l'animalité : la création *(dé)cousu(es)* utilise le langage de la marionnette pour rendre visible un monde intérieur en éclats, cela en proposant un regard autoréflexif sur l'imaginaire féminin. Notre recherche aborde différentes facettes féminines considérées comme des doubles, soit la petite fille, la poupée et la femme corbeau. Ces facettes – et les symboles qu'elles renferment – sont des archétypes. Comme nous l'avons mentionné précédemment, la marionnette acquiert son universalité en ce qu'elle évacue toute psychologie pour livrer une représentation humaine reconnaissable : c'est notamment grâce à ce contact avec des images issues de l'inconscient collectif qu'elle peut édifier un langage qui se détache de la parole.

Les archétypes, tels des personnages intérieurs, peuplent l'inconscient humain. Leurs manifestations sont multiples, tant dans les rêves, les légendes, la mythologie que dans la création artistique. En l'occurrence, les choix de la petite fille, de la poupée et de la femme corbeau, qui ont émergé de notre vision personnelle d'une identité féminine multiple, s'avèrent avoir déjà laissé des traces dans les recherches entourant le féminin chez des femmes surréalistes⁵.

[P]arce qu'elles croyaient aux contes de fées, aux légendes et à la magie de la création artistique et parce qu'elles poursuivaient les fils de cette création jusque dans leurs rêves et leur inconscient – tirant des images spécifiques et fortes d'histoires théosophiques, légendaires ou alchimiques qui soutenaient leur recherche intérieure – elles forgèrent les premiers maillons de la chaîne qui fut utilisée, plus récemment, pour rétablir le lien entre la conscience féministe contemporaine et ses sources historiques et légendaires. (Chadwick, 1986 :187)

En extirpant de leur intériorité les manifestations les plus brutes de l'esprit humain, plusieurs femmes surréalistes révélèrent dans leurs œuvres la présence d'un principe féminin

⁵ Parmi ces femmes dites « surréalistes » (ayant manifesté de réelles réflexions sur les liens étroits entre leur pratique artistique et leur vie psychique, même si elles se refusaient tout lien avec le mouvement) les plus fréquemment analysées sont les peintres Léonor Fini, Dorotea Tanning, Remedios Varo et Leonora Carrington.

qui régit la création, la fertilité et la mort. (Chadwick, 1986 :180) Grâce à leur quête intérieure, des mythes émergent de leur création artistique, leur permettant de développer un espace de création original et unique, tout en étant profondément ancré dans l'inconscient collectif, l'universel. (Marquié, 2002 :304-305) En prenant comme thématique la vie nocturne, le rêve et l'inconscient, ces femmes (notamment Léonor Fini, Dorotea Tanning, Remedios Varo et Leonora Carrington) demeurent difficilement dissociables de leurs doubles. (Colville, 1998 : 245) Nous ne tentons en aucun cas de nous rattacher au même mouvement ou de prôner une idéologie mais plutôt de définir les visages féminins abordés dans notre recherche-crédation en empruntant certaines définitions données par des chercheuses ayant analysé ce type d'imaginaire.

2.4.1. La petite fille

L'enfance dévoile des zones cachées et fabuleuses. Elle laisse transparaître une spontanéité et un accès à l'intériorité que les artistes ont naturellement tenté de mettre en valeur. La rencontre de l'enfance et du mythe laisse ses traces dans de grandes œuvres : pensons au *Petit Prince* de Saint-Exupéry ou à *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll. Ici, le mythe de l'enfant dépasse la littérature enfantine pour proposer des réflexions concernant l'essence même de la nature humaine. Dans *La poétique de la rêverie*, Bachelard met en lumière les liens qui unissent l'artiste, le poète et la magie attachée au domaine de l'enfance : « Le poète réveille en nous la cosmicité de l'enfance. [...] Il suffit d'une image neuve mais archétypement vraie, pour que nous retrouvions les univers d'enfance. Sans enfance, pas de vraie cosmicité. » (Bachelard, 2005 [1960] :79) Au cœur de l'enfance s'articulent ainsi les images archétypales les plus pures de l'esprit humain.

L'expression *enfant intérieur*⁶ est issue de la psychologie analytique jungienne. Cet archétype est considéré comme un symbole de totalité, un *Tout* qui renferme les profondeurs fondamentales de chaque être humain : « L'"enfant", tel un nouveau-né, sort du sein de

⁶ Parfois désigné par l'expression latine *puer aeternus*, l'archétype de l'enfant connaît en fait de nombreuses dénominations : l'enfant mythique, l'enfant éternel, l'enfant divin ou encore la jeune fille divine.

l'inconscient. [...] Il représente la poussée la plus forte et la plus inévitable de l'être, celle qui consiste à se réaliser soi-même. L'enfant est un "impératif à possibilité unique" muni de toutes les forces naturelles de l'instinct. » (Jung, 1993 :130) Ce sont précisément ces caractéristiques de l'enfant intérieur que certaines femmes surréalistes ont mises en relief dans leur pratique artistique. Évidemment, cet archétype se cache à l'intérieur de l'âme humaine à tout âge. Ainsi, la part d'enfant peut parfois se manifester à travers un corps adulte. On l'appellera alors *femme-enfant* : non pas la femme représentant un adulte infantilisé, mais plutôt une adulte ayant un accès privilégié aux profondeurs de l'imaginaire reliées à l'enfance :

Les surréalistes affectionnaient le mythe de la femme-enfant, [...] dont le modèle le plus prisé était l'Alice de Lewis Carroll. Il s'agit d'un être *entre-deux*, en état de passage ou de métamorphose, de l'enfance à la puberté, du rationnel à l'irrationnel, de la réalité à la surréalité, du rêve ou de l'imaginaire, que constituent le pays des merveilles ou l'autre côté du miroir. Si certaines femmes surréalistes défendent le statut de la femme-enfant contre la désappropriation des « féministes » actuelles, c'est qu'elles le considèrent comme un état privilégié, don magique permettant d'accéder aux mondes du rêve et de l'imaginaire, que possèdent les enfants et les artistes. (Colville, 1998 : 259)

Dans la même ligne de pensée, l'artiste peintre surréaliste Leonora Carrington propose une redéfinition de la femme-enfant dans laquelle « elle n'est plus innocence, séduction et dépendance par rapport à l'homme, mais un être qui, grâce aux relations intimes qu'elle entretient avec le monde de l'enfance, de l'imaginaire et de la magie, est douée de pouvoirs de transformations créatrices. » (Chadwick, 1986: 79) Pas étonnant que l'image du miroir se manifeste dans ses œuvres comme un espace théâtral dominé par la vie intérieure. (Chadwick, 1986: 87) Ici, les allusions aux histoires d'*Alice aux pays des merveilles* et *De l'autre côté du miroir* sont intimement liées à la thématique du double. C'est dans cette perspective que nous avons abordé l'archétype de la petite fille : cette héroïne de notre histoire prend vie à même le corps d'une jeune adulte plongée dans un monde imaginaire – domaine du rêve – et traversant un véritable parcours initiatique. Autour de cet archétype s'articulent la poupée et la femme corbeau comme des doubles peuplant son inconscient, doubles qui la confronteront à des forces obscures à la fois créatrices et destructrices.

2.4.2. La poupée

Longtemps associées à des rituels magiques, les poupées ont traversé les siècles aux côtés des êtres humains. Provenant des mêmes pratiques animistes que celles de la marionnette, elles sont l'une des multiples formes à travers lesquelles les humains ont voulu saisir la manifestation du sacré. Tout comme la marionnette, leur langage garde toujours une orientation primordiale, celle de servir d'intermédiaire significatif entre deux mondes : « objets hybrides entre le vrai et le simulacre, l'animé et l'inanimé, le jouet et le fétiche, le sacré et le profane, les poupées ne se livrent que dans l'ambiguïté de leur nature, de leurs fonctions et de leurs pouvoirs. » (Lusardy, 2006 :10) En l'occurrence, le mot *poupée* s'appuie sur une sémantique qui fait appel à la figure du double :

Dans l'Antiquité, les Grecs utilisaient le terme *korè* pour signifier à la fois la poupée et la jeune fille ; les Latins, celui de *pupilla* qui désignait, en outre, la prunelle. Ainsi logée dans le miroir de l'œil, cette fenêtre de l'âme où se jouent les représentations de soi et de l'autre, la poupée suit les métamorphoses du regard. Révélant réciproquement le regardant et le regardé, elle figure, défigure, transfigure la jeune fille appelée à s'identifier à elle. (Lusardy, 2006 :10)

À travers ce processus d'identification, la poupée devient un véritable outil d'expression, tant pour les enfants que pour les artistes. En effet, ce qui fait sa valeur, c'est tout ce qu'ils projettent en elle de leurs songes et de leurs sentiments. Cette « projection du *Moi* dans les choses, c'est le principe même de l'art : ce sont les thèmes qui le hantent que l'artiste projette dans la matière plastique. » (Schuhl, 1969 : 83) C'est principalement cette caractéristique qui a retenu notre attention dans le cadre de notre recherche : métaphoriser, à travers le jeu avec la poupée, les rapports de force entre la *même* et l'*autre*. La poupée est un être que l'on manipule tout comme la marionnette. De plus, elle est fréquemment retrouvée dans l'univers des contes pour révéler des contrées intérieures lointaines où la magie existe toujours. Ainsi, nous avons abordé la poupée tel un objet ludique ouvrant sur l'imaginaire, sur un monde des impossibles, mais aussi directement reliée à un symbole féminin. Opérant à un âge charnière de la construction des personnalités, ses différentes représentations donnent accès aux liens entre l'enfance et l'âge adulte : « On considère en général la poupée comme servant de support à la projection des fantasmes de maternité de la petite fille. » (Von Franz, 1979 : 245) Pour notre héroïne, cette situation devient le principal conflit qu'elle

entretient avec les facettes qui l'habitent : devenir une femme, se confronter à différentes images d'elle-même, notamment celle d'un double figé dans un état de poupée, prisonnière d'une enfance éternelle.

Autant le jeu avec la poupée suscite une part de merveilleux, autant elle est sujette – par son regard mélancolique et son immobilité angoissante – à se transformer en une figure tragique de la condition humaine. Dans notre traitement plastique et esthétique de la poupée, nous nous rapprochons davantage de la poupée de porcelaine. Véritable double réaliste, elle fut conçue pour être manipulable comme une marionnette. L'utilisation de ce corps artificiel permet d'expérimenter plusieurs rapports de proportions. Les représentations corporelles passant du lilliputien au gigantesque sont en effet des constantes des manifestations de l'imaginaire : « Ainsi les enfants et les hommes n'ont cessé de jouer, à travers les âges, avec leur propre image, généralement réduite, parfois agrandie au format des géants. [...] Dans ces images se projettent leurs passions et leurs rêves. » (Schuhl, 1969 : 83) S'avérer trop grande pour jouer à la poupée ; être contrôlée par une minuscule partie de soi-même ; devenir géante pour affronter ses peurs : nous avons utilisé la poupée afin de matérialiser les états de notre héroïne par différentes représentations du corps. Dans notre création, plusieurs rapports ludiques ont été travaillés entre la petite fille et deux marionnettes-poupées (l'une de taille humaine, l'autre miniature). Nous en ferons la description dans le prochain chapitre.

2.4.3. La femme corbeau

Les représentations de la femme animale abondent dans la mythologie. En effet, les caractéristiques de l'âme féminine ont souvent été rattachées au symbolisme de la lune incarné dans les divinités de la fécondité végétale et animale, fondue dans le culte de la Grande Mère. (Chevalier, 1982 : 593) Le culte de la lune engendra des déesses lunaires « symbolisées dans les mythes et l'art religieux par des créatures ailées. » (Harding, 2001 :

83) Des oiseaux figurent dans les sanctuaires des déesses Lune⁷ et les animaux qui les entourent sont généralement ailés. (Harding, 2001 : 83) Symbole de « la part *d'âme animale* [...] où domine la vie archaïque, artistique et animique de la psyché », la lune renvoie à une zone nocturne et inconsciente liée aux pulsions instinctives. (Chevalier, 1982 :593) La féminité est ainsi rattachée aux figures animales dont l'oiseau fait partie.

Les auteures Georgiana Colvile et Hélène Marquié se concentrent sur les univers de femmes artistes surréalistes et sur leurs convergences quant aux manifestations d'un imaginaire féminin. Elles constatent, à travers le traitement visuel de diverses œuvres (notamment celles de Léonor Fini, Dorotea Tanning, et Leonora Carrington), les divergences de perceptions entre les hommes et les femmes quant aux figures féminines mi-animales mi-humaines : alors qu'elles inspirent simultanément frayeur et désir pour l'homme⁸, elles incarnent le symbole d'une délivrance intérieure pour la femme. « Filles de Méduse et projections de la peur masculine de l'autre sexe. [...] Pour Freud, la tête de la Méduse, image castratrice du sexe féminin, terrifie mais excite le spectateur masculin, alors que pour Hélène Cixous, c'est la face riante de la femme libérée. » (Colvile, 1998 : 336) La part d'animalité prenant vie à même le corps féminin devient alors une façon d'affirmer ses instincts, de

se libérer de la vision inconsciente que l'homme a de la femme et [d']incarner le sentiment qu'elle a d'elle-même. Le combat contre cette forme captive se fait par le passage au monstrueux. C'est le féminin lui-même, sous sa forme animale, ou sous d'autres formes de féminité « repoussante » qui a le pouvoir d'accomplir la plus difficile et la plus solitaire des tâches, sa propre délivrance. Pour la femme, il ne s'agit pas de tuer le monstre, mais de s'unir à lui, contrairement au mythe initiatique masculin. (Marquié, 2002 : 573)

Pour ces artistes qui mettent en scène leur univers intérieur, se transformer en animal serait une façon de renouer avec une expérience symbolique en communiquant dans leurs œuvres le mythe de la femme sauvage. Associé à l'instinct primitif, ce mythe est inséparable

⁷ Plusieurs siècles avant J.-C., « Diane est représentée avec des ailes et Artémis a souvent, elle aussi, de grandes ailes recourbées ou encore une tête d'oiseau. Les colombes et les pigeons sont nombreux dans les temples d'Aphrodite. » (Harding, 2001 : 83)

⁸ « Les monstres mythiques les plus terrifiants, ceux qui incarnent les peurs des hommes, sont des monstresses, toutes hybrides : sphinges (femme-lionne), sirènes (femmes-oiseaux ou femme-poissons), harpies (femmes-oiseaux), Méduse (femme à chevelure de serpents), etc. » (Marquié, 2002 : 568)

de l'archétype de la *Mère*. Rappelons-le : « Les archétypes sont des dynamismes puissants qui portent en eux des contraires intimement mêlés et peuvent se manifester sous des aspects multiples. » (Jung, 1963 :44) Ils se refusent à toute définition univoque. Par exemple, l'archétype de la *Mère* peut revêtir une variété d'aspects. Joël Saucin, dans sa thèse sur *Les archétypes psychosociaux*, donne des exemples d'aspects « positifs » de cet archétype (la Mère céleste, la Vierge Marie, la mer, la fleur, etc.) et précise qu'il y a également « sa face obscure, néfaste, étouffante ou castrante qui se manifeste sous la forme d'images telles que : la sorcière, la marâtre, le dragon ou tout animal qui engloutit et enlace. » (Saucin, 2000 :112) Diverses propriétés de l'archétype maternel seraient la sagesse et l'élévation spirituelle, la bonté, la protection, la patience, la transformation et la renaissance, mais aussi « sous l'autre versant, le secret, l'obscur, l'abîme, ce qui dévore ou provoque l'angoisse. » (Saucin, 2000 : 113) De cette brève explication de l'archétype de la Mère, nous devons retenir qu' « [à] aucun moment on a le droit de s'abandonner à l'illusion qu'un archétype pourrait être finalement expliqué et que de cette façon, on en aurait fini avec lui. » (Jung, 1963 :64)

Les corbeaux sont abondamment présents dans les mythes et contes traditionnels nord-américains, sibériens et nordiques. Le symbolisme négatif du corbeau, considéré comme un oiseau de mauvais augure, proviendrait de son plumage noir, de son cri rauque et de sa nécrophagie. (Chevalier, 1982 : 285) En effet, les corbeaux ont souvent été associés aux morts et aux âmes perdues : survolant les champs de bataille, ils se nourrissaient des victimes. L'anthropologue Claude Lévi-Strauss suggère l'hypothèse selon laquelle le corbeau, tout comme le coyote, a obtenu un statut mythique parce que sa nature de charognard lui attribue un caractère ambigu : « tantôt bienveillant, tantôt malveillant, selon les cas. » (Lévi-Strauss, 1958: 251) Médiateurs entre la vie et la mort, « les corbeaux et les corneilles appartiennent au féminin solaire, aux Déeses ; ils relient les mondes. » (Marquié, 2002 : 550)

Ainsi, la femme corbeau, telle que nous la matérialisons dans notre recherche-création, devient une entité imaginaire capable de symboliser un entre-deux, tout comme tend à le faire l'archétype de la *Mère* : « [l]a figure de la Grande Déesse, qui représente à la fois la Maternité et la Mort, rend bien compte de cette ambivalence fondamentale [...] à la fois créatrice, messagère de fécondité et en même temps furieusement dévastatrice. » (Thomas,

1988 : 110-111) Dans la création (*dé*)cousu(es), cette figure féminine animale révèle une facette ambivalente de l'âme humaine. Symbolisant le côté noir de la psyché, le « corbeau est pourtant susceptible de se transformer et de devenir bénéfique dès lors que la personne a pris conscience de ce versant et tenté de l'intégrer à la lumière de sa conscience. » (Cazenave, 1996 : 164) Dans notre conte *Il était une fois une petite fille qui avait peur des oiseaux*, la femme corbeau devient la personnification des peurs de la protagoniste. Elle est la Reine régnant sur l'intériorité de la petite fille, représentant les angoisses qui la hantent. Ce double féminin se manifeste par des présences d'ombres, l'utilisation du masque, et certains objets symboliques lui sont désignés (le fil, les aiguilles et les plumes noires).

Cette partie animale habitant la psyché humaine, sorcière et mère terrible, ne peut qu'être intégrée pour désarmer les peurs qui s'y rattachent : « le rôle prépondérant que les contes attribuent à la sorcière traduit le refus, dans nos sociétés, du principe féminin rendu, par là même, négatif. Gardienne du seuil, la sorcière incarne la peur de la vie et de son mystère, la crainte de l'inconscient qu'il faut consentir à affronter pour entrer dans l'aventure intérieure. » (Von Franz, 1979 :309) Là réside la rencontre entre la petite fille et la femme corbeau. La femme animale est empreinte de ses instincts associés à la maternité, à la reproduction, à la création – au sens biologique comme au sens artistique – inscrite dans son corps féminin. Notre héroïne plongera dans son monde intérieur pour confronter cette partie d'elle-même qu'elle redoute mais qu'elle se doit d'appivoiser pour devenir une femme.

Ces différents visages féminins, expliqués à la lumière de la notion d'archétype, pourraient à eux-seuls constituer un sujet de recherche majeur. Nous avons esquissé les grandes lignes de ces trois figures archétypales pour mieux élaborer le prochain chapitre, retraçant leur mise en jeu dans une écriture centrée sur la matière.

CHAPITRE III

LA DÉMARCHE CRÉATIVE DE *(DÉ)COUSU(ES)*

Ce troisième et dernier chapitre est consacré à l'aspect pratique de notre recherche. Nous y faisons des ponts entre les réflexions contenues dans les chapitres précédents et notre travail créateur sur le terrain. En effet, nos recherches sur la figure du double, l'exploration des principales caractéristiques de la manipulation à vue selon Neville Tranter, ainsi que l'analyse des dramaturgies du double de Nicole Mossoux et d'Ilka Schönbein, ont influencé et guidé nos choix dans la création.

Notre mémoire-crédation cherche à donner vie et corps à notre vision éclatée du double en utilisant les procédés dramaturgiques propres au langage de la marionnette. Le processus de *(dé)cousu(es)* a été élaboré dans un aller-retour constant entre le fond et la forme, entre le propos retrouvé dans les différentes facettes féminines abordées et les procédés marionnettiques capables de transmettre ce contenu. Évidemment, notre mise en jeu priorise les figures inanimées : leurs possibilités, leurs contraintes et les limites du corps humain qui les anime. Cette particularité de la recherche avec la matière demande de travailler en progression : en s'ajustant à la marionnette tout en adaptant certains éléments de celle-ci pour améliorer la manipulation ou encore l'effet visuel recherché. Ce va-et-vient entre l'atelier de fabrication et la salle de répétition fut une constante de notre processus créateur. Le « jeu » avec la matière – qu'il se manifeste à travers la fabrication ou l'interprétation – devient notre mode d'écriture, c'est par lui que s'élabore notre dramaturgie. Lors de notre démarche créative, il nous est apparu naturel d'assumer la conception et la fabrication, puis l'interprétation¹, afin de proposer des composantes scéniques convergeant vers une vision du double singulièrement réfléchi.

¹ Le présent chapitre aura recours de façon modérée et appropriée à la première personne du singulier (« je ») : notamment pour clarifier certains énoncés qui témoignent d'une identité multiple engendrée par mon rôle d'interprète ayant recours à différentes matières manipulables. Cet emploi du « je » vise ainsi à simplifier ces énoncés que l'utilisation du « nous » rendrait incompréhensibles.

3.1. Les choix techniques, esthétiques et dramaturgiques

Lorsque nous utilisons l'expression « mise en jeu », elle coïncide avec une approche marionnettique, celle où toutes les composantes scéniques sont à considérer également dans un ensemble signifiant : « Un spectacle théâtral repose sur le jeu. Non pas sur celui des acteurs, mais sur le jeu de tous les éléments du théâtre. » (Jurkowski, 2008 : 144) Dans la création visuelle, les choix techniques et esthétiques sont inhérents à sa dramaturgie. Lorsqu'on opte pour une écriture qui passe par la matière, ces choix se retrouvent notamment dans la conception et la fabrication, les techniques de manipulation ainsi que dans le traitement de l'espace et de l'image.

3.1.1. La conception et la fabrication

Le travail d'écriture s'est opéré dans une première étape de conception, celle du dessin puisqu'« [é]crire et dessiner sont identiques en leur fond. » (Klee, 1985:58) De nombreux croquis, à la base de la conception visuelle, ont précédé le travail de fabrication. (cf. appendice A) En effet, « la recherche plastique ne vient pas à l'encontre du jeu ni de la dramaturgie, mais à leur rencontre. » (Han, 2009 :84) L'esthétique des marionnettes, les choix de matériaux, les techniques de manipulation, les types de mécanismes ; tous ces éléments font l'objet de décisions primordiales dans l'élaboration d'une écriture scénique pour la marionnette.

Le processus qui conduit à la réalisation d'une marionnette pousse le marionnettiste à des opérations non hiérarchisées et non successives : l'ensemble des signes du spectacle en préparation s'élabore en même temps avec de brusques synthèses par lesquelles se (re)distribuent les intensités. Telle poupée pourra allonger le cou, telle autre devra perdre sa tête avec comme contexte obligé l'élaboration du scénario, l'espace du castelet, le rythme, etc. La poupée émerge des attentes du projet spectaculaire; là comme ailleurs, c'est la fonction qui crée l'organe. (David, 1979 : 82)

Un premier prototype d'un double artificiel a été élaboré en amont de la recherche². Ce premier essai, imprégné d'une esthétique brute et exagérée, ne pouvait suggérer plusieurs types de relations : son côté sombre dominait l'image. Sa corporéité à l'apparence démembrée, faite de matériaux rapiécés, empêchait l'évocation de certains rapports plus naïfs et ludiques. Comme nous l'avons mentionné dans le premier chapitre, « [l]a plasticité de l'objet devient le moyen de "théâtraliser" la pensée. » (Bensky, 2000 : 111) Nous avons ainsi constaté que l'esthétique du double doit rester ouverte, apte à recevoir les projections de l'esprit selon le contexte dramatique donné. Pour l'archétype de la poupée, il nous est apparu plus efficace de fabriquer un double suffisamment réaliste afin d'explorer l'effet d'étrangeté de la marionnette. (cf. appendice B) Pour susciter le malaise inhérent à la figure du double, le visage doit ressembler le plus possible au modèle. De nombreuses étapes de moulage ont été nécessaires avant d'arriver au résultat escompté. Le regard de la marionnette est primordial : un regard brillant, captant la lumière, pour qu'elle acquière un maximum de vie. Sans compter la structure des corps, l'aisance des articulations, les mécanismes permettant certaines métaphores surréalistes : le travail de conception et de fabrication demande de travailler avec ses mains et son esprit puisqu'il implique des choix très conscients qui communiquent une part essentielle de notre discours scénique.

En priorisant une approche visuelle, chacune des composantes participant à notre recherche-crédation prend place dans la « mise en jeu » et mérite une attention particulière. Ainsi, la fabrication a occupé une place importante tout au long de notre démarche créative puisque tout devenait « matière à jouer » : les marionnettes, les masques, les objets. La présence d'ombres nécessite une scénographie adaptée aux besoins de la lumière ; de même pour les costumes, contribuant à influencer la lecture d'une image. Ces éléments scénographiques font partie de notre langage, du travail avec l'image et la matière. Il serait trop fastidieux d'expliquer dans ce chapitre les étapes du processus de conception et de fabrication parcourues dans le cadre de notre recherche, d'autant plus qu'il y a eu de nombreux essais-erreurs. Nous proposons donc un tableau synthèse regroupant tous les éléments conceptualisés et fabriqués ainsi que nos choix techniques, esthétiques et dramaturgiques pour chacun d'eux. (cf. appendice C)

² En hiver 2011, dans le cadre du cours *Crédation : Mise en scène* donné par Martine Beaulne.

3.1.2. Le métissage des techniques

Tel que nous l'avons expliqué dans le premier chapitre, pour exposer des identités multiples et fragmentées, le langage marionnettique contemporain rassemble plusieurs techniques de manipulation et utilise ainsi plusieurs langues à la fois. En cela, Brunella Eruli rappelle que « les emprunts, les mélanges, ne peuvent être féconds qu'à condition d'être au service d'une vision authentiquement réfléchie. » (Eruli, 1995 :9) Considérant cette exigence, le langage de *(dé)cousu(es)* a été construit autour de la petite fille, de la poupée et de la femme corbeau en dissociant la figure humaine, formée de forces contradictoires, pour jouer de la dynamique des signes qu'elle déploie. De cette façon, les doubles féminins ont pris forme grâce à un métissage de techniques, créant des réseaux de signes qui se répondent, se complètent.

D'abord, l'archétype de la poupée a été abordé par l'utilisation d'une marionnette humanoïde inspirée de la marionnette-prothèse et d'une marionnette à doigts, toutes deux animées selon le principe du corps castelet. La femme-oiseau s'est manifestée par l'intermédiaire d'un jeu masqué. De plus, notre création a recouru au traitement de la lumière pour symboliser le monde angoissant des ombres associé à la femme corbeau. Enfin, les objets théâtraux, par leur dimension polysémique, devinrent de véritables actants dans notre écriture. Les liens dramaturgiques entre les différents systèmes de signes générés par ces techniques seront détaillés plus loin dans ce chapitre.

3.1.3. L'espace et ses différentes échelles

Si l'espace théâtral peut déformer les repères du monde « réel » pour créer des espaces éclatés et impossibles, « celui de la marionnette en est une sorte de quintessence : un lieu de l'esprit plutôt que du corps ; un athanor à l'intérieur duquel se révèle la nature intime des choses. » (Schuster, 1995 : 24) L'espace scénique est d'une grande importance dans la création *(dé)cousu(es)*. En effet, notre mise en jeu s'élabore dans un espace mental ouvrant sur l'intériorité du personnage de la petite fille. Grâce à la scénographie et au traitement des

objets, l'espace propose diverses échelles afin de jouer sur plusieurs plans de réalités. Pour en donner un exemple, notre création débute dans une modeste cabane de tissus au niveau du sol avec de petits objets (chaise, boîte cadeau et poupée) puis elle évolue dans un grand monde, représenté par un agrandissement de la cabane, avec la même chaise mais dans un format humain. La boîte cadeau dans laquelle se retrouvait la petite poupée est devenue énorme et une poupée de taille humaine s'y cache. Partie intégrante du langage, le traitement de l'espace devient un code permettant d'effectuer notre mise en jeu dans un univers surréel à la fois fantastique et cauchemardesque.

3.1.4. La clarté de l'image

Chaque composante scénique contribuant à notre écriture possède une fonction signifiante. Rien n'est laissé au hasard. Cette nécessité a guidé notre interprétation avec nos doubles artificiels : un geste injustifié peut porter atteinte à la clarté de l'intention qui motive une action. En effet, l'interprétation avec la marionnette exige « des jeunes créateurs d'apprendre à être conscients des signes qu'ils génèrent à travers le mouvement, le découpage de l'histoire, les niveaux de leur présence et les séquences chronologiques que dicte l'enchaînement des actions. » (Adam, 2012b : 125) Nous avons recherché la simplicité dans le but de clarifier chacune des images créées.

En optant pour un langage sans paroles, tout ce que le spectateur peut voir sur la scène doit être considéré et intégré à l'écriture afin de lui fournir des repères précis. À ce propos, la nécessité de créer un vocabulaire visuel autour du blanc et du noir est apparue tôt dans le processus. Ainsi, dans l'univers immaculé de la petite fille, les éléments scéniques contrastant avec la blancheur sont directement reliés aux manifestations de la femme corbeau, comme le fil foncé, les plumes noires ou encore les ombres projetées sur la scénographie. La compréhension d'une image passe également par l'apparence générale des doubles marionnettes. Leur robe devait être identique à celle de l'héroïne et posséder des caractéristiques visuelles franches, facilement repérables, même dans un format miniature (la rangée de boutons foncés marquant une ligne verticale sur la poitrine et le bas de la robe

rapiécée de tissus bleutés y contribuèrent). Ces codes ont pour effet de rendre une image lisible et facilement identifiable. La clarté d'une image ne signifie pas qu'elle doit devenir unilatérale, ne véhiculer qu'un seul sens, mais qu'il nous faut tenir compte de tous les éléments la constituant pour ne pas atténuer sa puissance évocatrice.

3.1.5. Le scénario visuel

Notre scénario visuel s'est principalement élaboré grâce aux possibilités dramaturgiques de la matière, accordant ainsi une place considérable à la construction d'images. L'intériorité humaine représentait la figure de proue de notre création : elle y fut la matière première, puis le lieu même où se déroule l'univers fictif de notre héroïne. Le monde des rêves est un terrain fertile pour explorer la figure du double. La marionnette trouve là un univers qui répond à son côté irréel et énigmatique.

Dans son ouvrage *Le droit de rêver*, Bachelard évoque « ces morceaux de rêves » qui ont guidé notre processus d'écriture : « [C]es fragments d'espace onirique, nous les juxtaposons après coup dans les cadres géométriques de l'espace clair. Du rêve nous faisons ainsi une anatomie en pièces mortes. » (1988: 195) Au théâtre, l'utilisation du rêve créera une catégorie spécifique, celle du *jeu de rêve* théorisée par Jean-Pierre Sarrazac. Dans ce type de dramaturgie, le système relié à l'assemblage chronologique et à la logique des actions est défait pour laisser place à « une *revue* de petites formes. » (Sarrazac, 2004 : 65) La structure de la recherche-crédation s'y apparente, puisque le langage de *(dé)cousu(es)* s'articule autour d'une succession d'images, imbriquées sous forme de tableaux. Ainsi, à l'étape embryonnaire, la création a été conçue à partir de nos récits de rêves, puis s'est construite avec des croquis, des images d'inspiration et des phases exploratoires avec la matière – tant dans la fabrication que dans l'interprétation. Nous avons juxtaposé et assemblé les explorations les plus concluantes pour finalement aboutir à l'écriture d'un conte comme fil narratif. L'histoire *Il était une fois une petite fille qui avait peur des oiseaux* se base sur la structure traditionnelle du conte avec une situation initiale, un élément perturbateur, une série d'épreuves et un élément de résolution menant à la situation finale. Il raconte l'histoire d'une

petite fille célébrant son anniversaire, plongée dans son monde intérieur. Celui-ci est contrôlé par la mystérieuse femme corbeau, dirigeant le parcours initiatique de la protagoniste en apposant sur son chemin différentes épreuves qu'elle devra affronter. (cf. appendice D)

Comme nous l'avons défini tout au long de notre mémoire, le théâtre d'images n'est pas synonyme d'absence de propos : il détient ses propres matériaux et crée une dramaturgie, raconte une histoire, autrement qu'avec les mots. En l'absence de la parole, cette structure linéaire du conte *Il était une fois une petite fille qui avait peur des oiseaux* nous permettait de définir une trajectoire dramaturgique qui assurerait une trame sensible et sensée. Même si cette structure apparaît simpliste dans son approche littéraire, son traitement scénique garde une certaine ouverture, notamment grâce aux images polysémiques générées par notre mise en scène. Celles-ci engendrent une complexité labyrinthique du sens pratiquement absente de sa forme écrite, tout en étant édifiées selon un fil narratif résolument clair. Ce principe théâtral se retrouve au centre des réflexions de la compagnie Mossoux-Bonté : « L'enjeu est de condenser le sens de façon précise, et à la fois, de laisser l'œuvre ouverte aux projections de l'esprit en se recomposant dans l'œil interne du spectateur. » (Mossoux/Bonté, 2002 : 26) Les créateurs expliquent que cette « recomposition » à travers la pupille dépend de la charge fantasmatique de l'œuvre. De celle-ci émergerait une nature suggestive et un espace de trouble pour susciter un écho à l'imaginaire : « l'esprit du spectateur substituant ses images à nos intentions et nouant ainsi avec les nôtres des liens d'échange, d'opposition, de complémentarité. » (Mossoux/Bonté, 2002 : 7) Le domaine des arts révèle des alliances de signifiants et de signifiés capables de créer du sens à partir des valeurs humaines. Un sens ouvert, prenant substance à même notre monde actuel, éclaté et mouvant.

3.2. Les procédés visuels et dramaturgiques de *(dé)cousu(es)*

À travers notre processus créateur, nous avons exploré plusieurs propriétés de la matière. Notre dramaturgie du double s'est créée par divers rapports corporels et métaphoriques entre les facettes féminines abordées. En priorisant une forme d'écriture sans paroles scrutant l'intériorité humaine, notre dramaturgie est davantage de l'ordre du sensible

que du raisonné discursif. Sa sémantique vise à donner forme aux forces inquiétantes et énigmatiques de l'inconscient. La réunion et la confrontation de tous les procédés dramaturgiques de *(dé)cousu(es)* constituent un alliage unique de plusieurs systèmes de signes, multipliant ainsi les référents et les codes théâtraux auxquels ils se rattachent.

Il aurait été possible de décrire chronologiquement chacune des instances de notre langage : en suivant l'exposition des différents signes à travers le déroulement du fil narratif. Comme ce dernier chapitre s'attarde sur les conclusions de notre recherche, nous avons cru plus judicieux de rassembler nos procédés visuels par catégorie afin de bien cerner les visées dramaturgiques de chacun d'eux. En général, notre langage s'est construit autour des rapports dominant-dominé, de la corporéité exclusive à la marionnette, des jeux de masques, des jeux d'ombres et de l'utilisation d'objets polysémiques.

3.2.1. Les rapports dominant-dominé

Dans le cadre de la recherche-crédation, les laboratoires pratiques ont servi d'espace d'écriture et de lieux d'explorations de diverses relations dramaturgiques entre mon corps d'interprète et les corps inanimés de mes doubles. La recherche s'est concentrée sur différentes dynamiques relationnelles oscillant entre l'union et l'opposition, dans des rapports réversibles. En effet, les doubles inertes contraignent le corps humain, l'affrontent, le limitent, l'oppressent, l'angoissent, mais aussi, ils l'apprivoisent et l'attirent. Nous avons joué sur ces liens émotifs en alternant les rôles dans différents jeux de dominant-dominé.

Comme nous l'avons explicité dans le deuxième chapitre, la manipulation à vue implique un partage des forces entre les protagonistes. Dans notre cas, avec la marionnette-prothèse, le corps vivant était à la fois uni et séparé du double plastique. Il devint essentiel d'amplifier la présence de la marionnette pour la mettre en valeur, tout en diminuant ma propre présence, et parfois de procéder à l'inverse. Directement relié à l'amplification, la direction des regards fut un élément fondamental. Il s'agissait d'orienter les regards de la marionnette, de l'interprète marionnettiste et du public selon une séquence choisie : parfois

en exagérant mes expressions pour m'intégrer à la situation dramatique ; d'autres fois en m'effaçant complètement derrière la marionnette.

Par les analyses de *Twin Houses* et de *Chair de ma chair*, nous avons démontré que c'est précisément à travers ce jeu d'alternance entre manipulateur-acteur et objet-personnage que se concentre la dramaturgie du double : deux volontés inscrites dans un même corps, exposant des tiraillements entre les protagonistes ; ou encore, leur influence mutuelle. Les rapports manipulateur-manipulé sont une manière de donner à voir la diversité inextricable à l'intérieur de chaque être humain. Les doubles féminins furent mis en jeu à travers ces types de rapports. Nous en exposerons trois afin de cerner les dynamiques relationnelles entretenues par les personnages de la petite fille, de la poupée et de la femme corbeau.

Le premier rapport dominant-dominé analysé se concentre sur le double poupée humanoïde. Se manipulant « à main prenante »³ – sauf pour la tête, manipulée à l'aide d'une tige –, ce double est inspiré de la marionnette-prothèse. Telle une femme-tronc, la marionnette prend vie par le biais de mes mains et de mes jambes. Grâce à sa longue robe bouffante et à la présence de ses bras, elle conserve toutefois une corporéité autonome même sans l'intervention de mon corps. Les caractéristiques physiques de cette marionnette offrent diverses combinaisons corporelles exposées dans ce chapitre. Pour commencer le travail sur le corps, nous avons d'abord cherché à explorer l'effet d'étrangeté créé par ce double hyperréaliste. Dans *(dé)cousu(es)*, l'immobilité troublante de la poupée, figée dans une enfance éternelle, exprime un refus de vieillir et de devenir une femme. Cette réalité a été exposée dans le jeu des ballons⁴, s'élaborant entre le personnage de la petite fille et celui de la grande poupée.

Dans cet extrait, le corps de l'héroïne devient le castelet accueillant la marionnette poupée. Avec naïveté, la petite fille initie le jeu en installant un ballon sous la jupe de son

³ Un type de manipulation « à main prenante » peut signifier que le marionnettiste manipule en ayant une emprise directe sur le membre de la marionnette (en tenant le pied de la marionnette dans sa main par exemple), ou alors que l'interprète constitue ce membre à l'aide de son propre corps, comme le propose la marionnette-prothèse. En l'occurrence, nous avons exploité la deuxième définition.

⁴ Voir la captation vidéo de 15min20 à 17min 30.

double, faisant office de ventre. Cette situation annonce un premier conflit : l'héroïne veut garder le ballon, l'autre veut l'éliminer. La tension est créée par l'utilisation d'une aiguille. Dans la figure 3.1, on voit le dédoublement s'installer. La protagoniste devient témoin des actions de son double. La même séquence est répétée à trois reprises : un ballon est positionné sous les jupons, l'aiguille est soulevée dans les airs (réaction de la petite fille qui s'objecte), puis le ballon éclate. Par moment, la manipulatrice s'efface derrière le double et use de son regard périphérique dans la manipulation pour attirer toute l'attention des spectateurs sur la marionnette. À la suite de la lutte finale entre les deux corps, le dernier ballon crevé dévoile un amoncellement de plumes noires, laissant entrevoir les intentions de la femme corbeau derrière ce jeu violent. La charge symbolique communiquée par l'utilisation des accessoires de jeu et des objets scéniques sera décrite plus loin dans ce chapitre.



Figure 3.1. Le jeu des ballons.

Un autre rapport dominant-dominé devient l'occasion d'une situation plutôt comique pour la petite fille et sa poupée miniature⁵, misant ici sur la légèreté et le ludisme que peut

⁵ Voir la captation vidéo à 21min15.

également offrir l'archétype de la poupée. Ce passage se situe lorsque la protagoniste a rangé le double humanoïde dans sa boîte, refusant de jouer avec elle. La lilliputienne tentera alors de convaincre l'héroïne de retourner vers la boîte pour se réconcilier avec sa jumelle. Ce jeu met en scène l'ingéniosité de ce minuscule alter ego : elle veut trouver le moyen d'aller vers la boîte et usera de tout ce qu'elle trouvera sur son passage pour parvenir à ses fins.

La figure 3.2 présente certains rapports entre les deux personnages. Même si la marionnette paraît faible et sans défense devant la grandeur de sa manipulatrice, elle domine, totalement la situation. Comme la marionnette à doigts peut se manipuler d'une seule main, ses possibilités sont multiples. Ce type de manipulation propose un autre genre de corps castelet : le corps de l'interprète devient un terrain de jeu pour la lilliputienne, où la jambe pliée fait office de glissade, le gros orteil se transforme en tour d'observation. Après avoir écrasé au sol le corps de la protagoniste, le double marionnette remarquera un ballon. Elle usera des aiguilles comme échasses pour l'atteindre, puis s'en servira afin de retourner vers la boîte. Cette aventure se terminera par un saut volontaire de la miniature poupée dans l'énorme boîte, obligeant l'héroïne à retourner vers l'autre double. Le jeu d'amplification des niveaux de la présence se retrouve davantage au début de l'extrait : la marionnettiste tend à complètement s'effacer derrière cette hardie réplique d'elle-même.

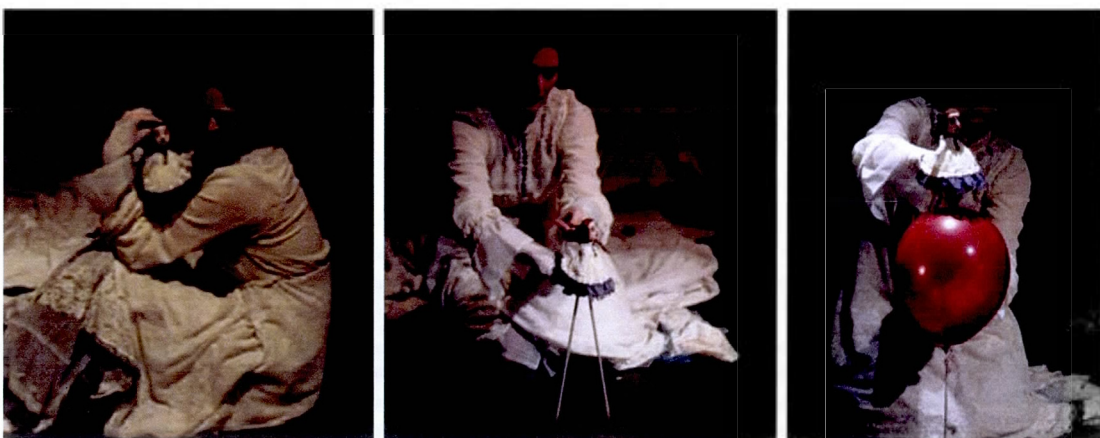


Figure 3.2. La petite fille et son double miniature.

La scène finale⁶ suggère un apprivoisement des peurs de la petite fille, métaphorisé par un affrontement entre la femme corbeau et l'héroïne. Sur la figure 3.3, la marionnette humanoïde est revêtue d'un masque qui en fait un autre personnage. La femme-oiseau apparaît sous les draps avec l'aide d'une marionnettiste dissimulée derrière la scénographie, pouvant ainsi assurer un passage fluide et marquer avec force l'arrivée de cette sombre femme. En créant l'image à partir de ce qui est caché et montré par les tissus, on contribue à accentuer l'impression magique contenue dans le jeu de l'inanimé : Qui manipule qui? La marionnette personnifiant la femme corbeau est animée uniquement par mon bras gauche manipulant la poignée de sa tête.

En dirigeant l'attention sur différentes parties des corps, le bec noir et prononcé du corbeau devient l'élément central de l'image. Dans une attitude d'abord menaçante, la femme corbeau semblera vouloir intimider la petite fille en surplombant son corps et en le parcourant avec son bec, du cou jusqu'au ventre, lentement, sous le regard terrifié de l'héroïne. Puis, la femme-oiseau se vautrera sur sa poitrine, ne voulant qu'être aimée d'elle. Encore une fois, la manipulation fait partie intégrante du langage et met en questions – d'une façon implicite et métaphorique – ce sur quoi nous avons le contrôle ou non.



Figure 3.3. La scène finale : l'apprivoisement de la femme corbeau.

⁶ Voir la captation vidéo à 36min04.

3.2.2. Une corporéité exclusive

Nous le savons, les possibilités corporelles de la marionnette entraînent l'imaginaire hors des contraintes terrestres. Nous avons usé de la force suggestive et poétique des personnages plastiques pour mettre en jeu des doubles surréels. Associée à la pensée de Kleist, l'idée d'un corps capable de réaliser des mouvements impossibles pour le corps humain a inspiré notre recherche. Plusieurs composantes de notre écriture renvoient à un monde magique, défiant les lois du possible : rendre visible une femme à tête d'oiseau ; donner vie à un double miniature exécutant des exploits acrobatiques ; la création s'imprègne d'une charge fantasmatique typique aux univers marionnettiques. Cette corporéité exclusive de la marionnette a orienté notre dramaturgie de doubles féminins vers des images métaphoriques pour offrir une mise en jeu complètement détachée de la réalité.

Un premier exemple se retrouve dans les différentes échelles de la petite fille, utilisées dans notre écriture pour explorer ses états intérieurs : à la fois enfant dans un corps de femme ; parfois représentée par une minuscule marionnette ; ou encore par une humaine plus grande que nature. La figure 3.4 montre justement l'intervention de la géante. Ce passage⁷ fait suite au jeu des ballons, lequel se terminait par une pluie de plumes noires associées à la femme corbeau. Celles-ci ont surgi comme une barrière aux yeux de la protagoniste effrayée, qui décide alors de s'armer de sa poupée pour affronter ce qu'elles représentent. La posture décidée de la géante (main sur les hanches, tête haute, sous des pas rythmés et catégoriques) est la même que celle de l'héroïne juste avant de monter la marionnette au-dessus de sa tête. Certains spectateurs attribuèrent à cette image le jeu d'une petite fille qui se projette dans sa poupée ; d'autres y virent une véritable transformation du corps de l'héroïne devenue gigantesque. D'une façon générale, la métamorphose suggère une volonté de devenir invincible, grande et forte pour surmonter ses peurs.

⁷ Voir la captation vidéo à 18min30.



Figure 3.4. La géante.

Dans notre création, l'interprétation avec la marionnette nous permettait d'alterner entre son personnage représenté (en établissant de réels rapports de force) et sa réalité d'objet (en brisant l'illusion en délaissant rudement la marionnette par exemple). Cette caractéristique du langage marionnettique – abordée précédemment par la notion de *service* énoncée par Claire Heggen – a engendré une scène déroutante pour l'archétype de la poupée. Dans l'histoire, après un duel entre la petite fille et son double hyperréaliste, le renversement de la boîte provoquera une chute et brisera la tête de la poupée⁸. Cette cassure est rendue évidente par un bruit sourd généré par un boulon placé dans le crâne de la marionnette et frappant contre les parois internes de celui-ci. Débutera alors la réparation du double. Tel que le montre la figure 3.5, la poupée se retrouvera la tête dénudée et l'héroïne se servira d'une aiguille pour tenter de la réparer. Visuellement, exposer le crâne dégarni du double et entrer une aiguille dans son oreille trouble le spectateur puisque quelques minutes auparavant, la poupée semblait en vie. Dans cet extrait, un interminable fil bleu foncé sort alors de l'oreille et lie les mains de la protagoniste, ce qui apparaît d'autant plus irréel. Ici, la création expose une image métaphorique : la petite fille se fait littéralement « embobinée » par le sombre fil associé à la femme corbeau, elle « s'emperlificote » dans ses propres angoisses. De la jolie poupée animée, on passe à une figure humaine brisée, « en réparation », de laquelle se déroule le « fil de la pensée », si redoutable qu'il paralyse les mains de l'héroïne. Le symbolisme du fil sera élaboré dans le dernier point de ce chapitre.

⁸ Voir la captation vidéo à 26min30.

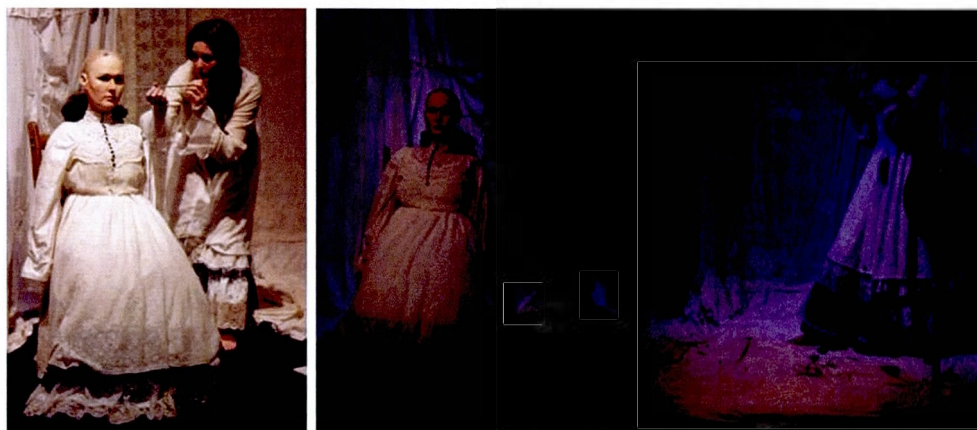


Figure 3.5. La réparation.

Dans *(dé)cousu(es)*, les possibilités corporelles de la marionnette suggèrent des images à forte puissance symbolique. Cette caractéristique est mise en évidence notamment lorsque la petite fille apprivoise la femme corbeau et dévore le cœur de la bête. Dans cet extrait⁹, décrit précédemment dans les rapports dominant-dominé, la poitrine de la femmeoiseau s'ouvre, invitant la jeune fille à s'emparer de son organe vital. Ce rapport corporel métaphorique, illustré par la figure 3.6, crée une finale énigmatique. Tel que nous l'avons expliqué dans la description de l'archétype de la femme corbeau, contrairement au mythe initiatique masculin, il ne s'agit pas pour la petite fille de tuer le monstre, mais d'atteindre une délivrance en s'unissant à cette partie insoupçonnée qui habite son intériorité. L'anthropophagie fait partie des symboles de l'inconscient collectif. Cette forme de cannibalisme est la trace d'une pratique primitive qui consiste à manger une partie d'un être humain (le cœur, le cerveau) pour s'approprier son énergie vitale, ses connaissances ou ses attributs. Comme le qualifie Mossoux-Bonté, l'enjeu d'un tel récit imagé est de proposer un réseau de sens est à la fois « ouvert et resserré ». Que le spectateur se réfère à l'expression « se dévorer le cœur » ; ou qu'il attribue cette image à une victoire de la petite fille sur sa partie animale ; l'œuvre cible un réseau signifiant suffisamment ouvert pour s'adapter aux projections de l'esprit.

⁹ Voir la captation vidéo à 39 min .



Figure 3.6. Le cœur de la femme corbeau.

Ainsi, la corporéité de la marionnette contribue à exposer une figure humaine dédoublée, bannie et débarrassée des codes auxquels les êtres humains « normaux » sont soumis. De surcroît, l'usage de certains objets dans des contextes irréels viennent nourrir notre écriture (un fil sort de l'oreille, une poitrine ouverte dévoile un cœur prêt à être dévoré, un ventre crevé laisse apparaître d'innombrables plumes noires). Ces images surréalistes impliquent des parties signifiantes du corps humain (la tête, le cœur et le ventre) et se réfèrent très souvent à des expressions linguistiques : « se faire embobiner », « se dévorer le cœur », « être son propre bourreau », etc. Ces tournures langagières se retrouvent imagées d'une façon matérielle sur scène – semblable au processus qui se passe dans les rêves¹⁰. Souvenons-nous : la marionnette suscite un réel non objectif, car hautement subjectif et symbolique. Dans ce type de langage, même le spectateur devient manipulateur : « Regardant le spectacle par le filtre de ses souvenirs, celui-ci y superpose ses propres couches de significations et, ainsi, manipule objets et matières tout autant que le fait le marionnettiste lui-même. » (Sirois, 2012 : 115)

¹⁰ Concernant l'analyse onirique, C.G. Jung mentionne qu'il n'est pas rare que les rêves dévoilent certaines images « semblant quasiment être l'expression mimique de la situation psychique. » (Jung, 1963 :79)

3.2.3. Les jeux de masques

Comme nous l'avons exposé dans le premier chapitre, le masque évoque la multiplicité des identités. En effet, il « accroît la pluralité de l'acteur en scène, il permet échange, permutation en cours de spectacle. » (Aslan, 2005 : 281) Dans *(dé)cousu(es)*, ces possibilités de métamorphose donnent lieu aux apparitions de la femme corbeau. Dans notre mise en jeu se trouvent trois masques de corbeaux identiques qui recouvrent entièrement la tête. Semblables à des cagoules faites de tissu élastique – assurant la visibilité par un grillage contenu dans le bec –, ces masques provoquent une dépersonnalisation et par là même l'effet d'étrangeté si puissant propre à la figure du double.

Ce type de masque « cagoule » est un choix conscient et assumé. D'une part, il entraîne une démarcation entre le corps féminin vêtu de dentelle blanche et la tête foncée du corbeau. Il donne ainsi à voir une femme-oiselle alliant l'élégance à une monstruosité certaine, sorte d'être polymorphe et incongru. D'autre part, ces trois masques étaient revêtus par trois entités pour devenir selon les scènes la femme corbeau. Cela a permis l'intégration d'une marionnettiste assurant les interventions scéniques d'ombres corporelles – représentant la femme corbeau – sans causer de rupture dans le travail en solo. De plus, pour des raisons strictement techniques, la marionnette humanoïde porte aussi le masque pour figurer ce personnage lors de la scène finale. Puisque j'étais la seule comédienne physiquement présente sur scène à interpréter tous les rôles, ces deux autres sources d'interprétation pour personnifier la femme corbeau ont maximisé les confrontations possibles entre l'héroïne et la femme-oiseau.

Que j'interprète la femme-animale ou quelle soit représentée par une ombre corporelle, l'essence caractérielle de l'archétype se retrouve dans le bec arqué du corbeau et dans les mouvements amples et secs constituant sa partition gestuelle. « Le masque ne suffit pas pour véritablement doubler l'humain, il convient d'y adjoindre une structure corporelle ainsi qu'une gestuelle appropriée. » (Gattepaille, 2003 :2) Comme le démontre la figure 3.7, la femme corbeau possède une démarche spécifique: c'est toujours le bec qui regarde ; les bras déployés comme un oiseau ; les jambes fléchies et les pieds bien ancrés ; jusqu'aux

doigts crispés. En effet, le masque « décuple le jeu, favorise l'excès. Le geste doit aller jusqu'au bout. » (Aslan, 2005 : 281) Le masque, combiné à un jeu corporel stylisé, me permettait d'interpréter le personnage de la femme corbeau en marquant une franche rupture avec celui de la petite fille.



Figure 3.7. Le jeu masqué attribué à la femme corbeau.

Les trois masques utilisés dans notre création ont entraîné de nombreux échanges entre les trois entités figurant la femme-oiseau, ce qui répondait aux contraintes techniques d'une seule interprète en scène. En effet, les tableaux scéniques contenaient des scènes de théâtre d'ombres (créées par la marionnettiste dissimulée derrière la scénographie) et des scènes « matériellement » visibles (celles que j'interprétais en tant que femme corbeau). Plusieurs transitions demandaient un passage fluide entre ces scènes afin de comprendre que celles-ci se rattachent au même personnage. Ainsi, la sombre femme était souvent rendue visible d'abord par une ombre corporelle. Elle pouvait ensuite disparaître pour que je m'y substitue. Cet effet a contribué à faire de ce personnage un être mystérieux, capable

d'apparitions magiques. Par exemple, au début¹¹, la femme corbeau est représentée par une ombre. La lumière s'éteint et en quelques secondes, la « réelle » femme-animal entre en scène avec ballons et cadeau pour préparer l'anniversaire de l'héroïne aux pays des rêves. Ces permutations maximisent les possibilités dramaturgiques : elles misent sur l'ambiguïté des identités. La figure 3.8 présente une confrontation entre la petite fille et la femme corbeau. Ainsi, le masque visait à dédoubler le personnage de la petite fille afin qu'elle puisse physiquement rencontrer ses différents doubles : « Que le masque cherche ainsi à évoquer le surnaturel, ou au contraire, à le tromper en lui présentant une apparence fallacieuse, le surnaturel est toujours là. » (Lévi-Strauss, 1989 :183)

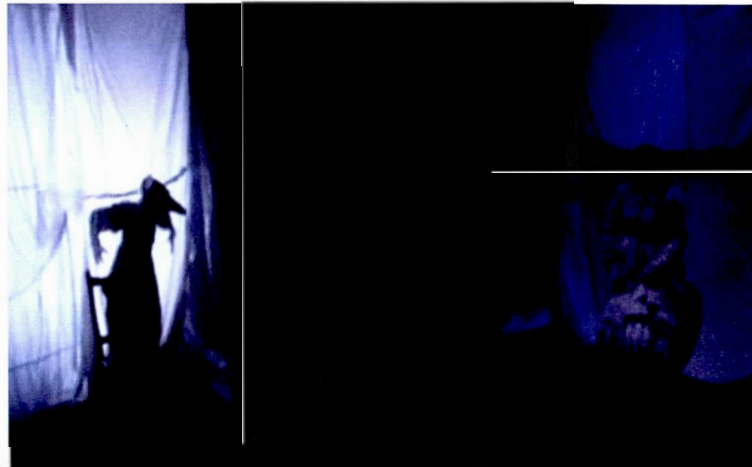


Figure 3.8. La confrontation et le dédoublement.

Dans le domaine théâtral, la présence énigmatique attribuée au masque instaure une tension irréductible entre des pôles opposés de notre condition : « animal et humain, sauvage et civilisé, rationnel et imaginaire, réel et illusoire. » (Bernard, 2008 : 539) Cette réunion des contraires coïncide avec notre conception du double et motive notre choix quant à l'utilisation du masque, capable de révéler une facette insoupçonnée de l'être humain.

¹¹ Voir la captation vidéo entre 8min28 et 8min38.

Comme nous l'avons exposé au premier chapitre, le masque soulève un paradoxe : « Réputé cacher, le masque démasque, révèle. » (Aslan, 2005 : 280) Ce visage sculpté « représente et symbolise », il dévoile un « emblème obéissant à un principe de codification implicite ou explicite. » (Bernard, 2008 : 540) En l'occurrence, le masque participe à un langage qui s'établit par la présence des symboles. Ainsi, le corbeau transmet certaines informations immédiates : noir et charognard, il est un symbole de mort et de mauvais présages. Dans notre création, ce symbolisme animal est jumelé au comportement d'une marâtre. Nous l'avons vu dans le deuxième chapitre, le jeu masqué requiert clarté et lisibilité pour donner les « clés » de ce langage aux spectateurs. (Aslan, 2005 : 288) Ainsi, le personnage de la femme corbeau s'est construit à la fois grâce à la charge expressive contenue dans le masque, aux référents véhiculés par le symbole du corbeau et à la structure corporelle qui les accompagne. L'attention portée à ces aspects a contribué à communiquer un sens au public.

L'interrelation des différents systèmes de signes est ici générée par des moyens scéniques qui se complètent, s'entrecroisent. Les jeux de masques, empreints de duplicité, impliquent aussi le théâtre d'ombres pour que la proposition théâtrale soit cohérente.

3.2.4. Les jeux d'ombres

Dans un autre type de jeu avec la matière, le théâtre d'ombres a participé à la dramaturgie visuelle de *(dé)cousu(es)*. Nous avons déjà mentionné au premier chapitre que notre création a exploité l'immatérialité de l'ombre. Certaines de ses qualités visuelles ont été utilisées pour susciter le mystère relié à la figure du double et ainsi mettre en jeu le monde intérieur de la protagoniste – plus précisément la partie sombre rattachée à sa phobie des oiseaux. Deux procédés visuels spécifiques au langage des ombres ont été intégrés à notre écriture pour évoquer le seuil entre le réel et l'imaginaire, ce lieu obscur relié aux terreurs de l'enfance. Dans le conte *Il était une fois une petite fille qui avait peur des oiseaux*, ces derniers apparaissent en même temps que la femme corbeau et prennent part à l'image par l'intermédiaire d'ombres symbolisant les peurs de la protagoniste. Un mobile d'oiseaux est

accroché au-dessus du plafond de la scénographie ; tournant sur lui-même et éclairé sous différents angles, il offre ainsi des silhouettes volantes projetées sur les tissus blancs. Cette nuée d'oiseaux noirs – véritable symbole d'angoisse – envahit le monde intérieur de la petite fille. L'image de gauche de la figure 3.9 illustre la relation entre les oiseaux et le personnage de la femme corbeau. Ces ombres représentent des présences symboliques associées à l'oppressante mère terrible. L'image de droite de la figure 3.9 expose une ombre de femme corbeau grandissante, véritable menace pour l'univers de la petite fille.



Figure 3.9. Les ombres et leurs présences symboliques.

Dans notre conte, la part d'animalité habitant l'intériorité de l'héroïne constitue son plus redoutable obstacle ; la petite fille subit le joug de ses propres peurs. Pour mettre en évidence cette réalité, nous avons imagé les liens l'unissant à son double animal. En effet, la femme corbeau est un reflet de la petite fille. Nous avons exposé cette réalité par un procédé que nous avons appelé *l'effet miroir*, illustré dans la figure 3.10. D'abord, cet effet peut se manifester par la succession de deux ombres. La partie gauche de la figure laisse voir deux images presque identiques : la première montre la protagoniste et son ombre projetée en éclairant son corps par devant. En une seconde, le projecteur situé en avant-scène s'éteint et une lumière derrière l'écran s'allume, remplaçant l'ombre de l'enfant par la silhouette de la femme corbeau. La même idée est reprise mais en établissant une rencontre en l'ombre de la femme-animal et le personnage de la petite fille visible sur scène. Grâce aux mouvements identiques et simultanés de l'ombre et du corps, il apparaît clairement que ces deux êtres n'en forment qu'un. Pourtant, quel saisissement d'horreur lorsque cette silhouette se placera

de profil pour laisser apparaître sa tête d'oiseau, et ainsi faire comprendre à l'héroïne que ce qu'elle redoute habite à l'intérieur d'elle-même. Lorsqu'elle tentera d'attraper cette image insaisissable, celle-ci disparaîtra aussitôt. Ainsi, une autre expression linguistique se concrétise sur la scène ; celle de « courir après son ombre ».



Figure 3.10. L'effet miroir.

Comme nous le rappelle le réputé montreur d'ombres Luc Amoros, le théâtre d'ombres ne doit pas céder à la facilité de produire des images spectaculaires pour compenser un lamentable manque de propos. (Amoros, 1986 :259) Ses effets doivent servir un discours théâtral. C'est dans cette optique que nous avons travaillé avec la lumière ; toujours en s'intéressant à ce que cette approche pouvait ajouter à notre langage, dans le sens et la symbolique recherchés. Associés à des présences intérieures et à un sentiment d'étrangeté, les procédés du théâtre d'ombres explorés dans *(dé)cousu(es)* devaient exprimer notre vision du double et ainsi contribuer à la proposition dramaturgique de notre conte imagé.

3.2.5. Les objets polysémiques

L'utilisation variée des objets scéniques est omniprésente dans notre mise en jeu des doubles féminins. Les objets intégrés à la recherche-crédation dépassent le simple rang d'accessoire pour devenir des composantes de notre langage. En priorisant une dramaturgie visuelle où chaque élément prend part à un ensemble signifiant, l'objet est « porteur de son propre système référentiel et de son propre langage esthétique, il donne un point d'ancrage au spectateur, lui permettant, à l'échelle de l'objet, de s'approprier une nouvelle approche du réel. » (Ebel, 2012 :6) En effet, il détient une capacité de métamorphoses qui stimule l'imagination de l'esprit humain : « L'objet facilement maniable devient polysémique. [...] Une hétérogénéité des objets déplace le théâtre vers un univers surréaliste, entièrement imaginaire. » (Banu, 2008 : 1001) Suivant cette ligne de pensée, l'univers de la petite fille a pris vie dans un rapport ludique, parfois fantaisiste avec les objets. Dans la création, ces derniers rassemblent maintes fonctions et s'investissent ainsi de plusieurs niveaux de lecture : le chapeau de fête, le cadeau et les ballons – se référant à l'anniversaire de l'héroïne – se transformeront respectivement en bec d'oiseau, en cadeau empoisonné disproportionné et en ventre arrondi. Non seulement ces multiples significations attribuées à un objet dépendent de son utilisation dans un contexte théâtral, mais les objets scéniques sont également « porteurs de sens, qu'ils soient idéologiques, culturels, psychologiques, ou autres : le théâtre les récupère et les utilise. » (Vigeant, 1989 : 78) En cela, l'utilisation du fil et des aiguilles dans la dramaturgie de *(dé)cousu(es)* trouve écho dans le symbolisme des contes de fée.

En Occident, jusqu'au début du XX^e siècle, les petites filles étaient initiées dès leur plus jeune âge aux travaux de tricot et de couture. Ce langage des aiguilles renvoie à un registre symbolique utilisé dans les contes ; associé aux rites de passage des jeunes filles à marier, faisant ainsi le lien entre le monde de l'adolescence et celui des adultes. Dans les contes, l'aspect perçant de l'aiguille, sa piqûre, représente le signe visible qui conduit à la sexualité. (Verdier, 1995 :178) Les étapes initiatiques reliées au « maniement » des aiguilles – notamment dans la confection des robes de baptême ou de mariée – coïncident avec la sortie ou l'intégration d'une tranche d'âge spécifique. (Von Franz, 1979 : 242) La mère et la grand-mère accompagnent la jeune fille jusqu'à son mariage, mais surtout, elles

interviennent sur la périodicité des cycles entre la vie et la mort en déterminant les enchaînements générationnels. (Monjaret, 2005 : 142) Dans la mythologie, ces phases cycliques relèvent des figures féminines souveraines du fil de vie. Les trois divinités que représentent les Parques romaines, les Moires grecques et les Normes¹² germaniques symbolisent cette idée : elles président respectivement à la naissance, au déroulement de la vie puis à la mort. (Chevalier, 1982 :441)

Ce cyclique de vie rattachée à la féminité s'exprime par des symboles de l'inconscient collectif qui renvoient au travail de tissage. Lorsqu'une jeune fille est mise en scène dans un conte, « le motif des épingles et des aiguilles est mobilisé pour nous rappeler les principes de l'éducation féminine et nous donner les clés de la construction de l'identité des femmes. » (Monjaret, 2005 :135) Cet apprentissage autour des travaux de couture traverse l'univers de l'enfance et marque une épreuve symbolique pour les jeunes filles qui passent à l'âge adulte. Dans notre récit imagé, l'utilisation du fil et des aiguilles nous a permis de « réinvestir les symboles des contes pour exprimer notre monde différemment. » (Pavlova, 2001 :45) Pervertir les visées traditionnelles des accessoires de couture revenait à mettre en questions la construction identitaire féminine actuelle. Les aiguilles restent le symbole d'un rite de passage. Ici, pas de prince charmant mais plutôt un apprivoisement des différentes facettes de la protagoniste pour accéder à une renaissance.

L'histoire de *(dé)cousu(es)* associe le fil bleu foncé et les aiguilles à la femme corbeau, à la figure de la mère terrible. Elle déposera les aiguilles sur l'énorme cadeau donné à l'héroïne pour son anniversaire, marquant ainsi une étape initiatique. Ce symbole, retrouvé dans les contes pour signifier le passage de la jeune fille à la mariée, est ici transgressé. L'aiguille n'est pas l'outil incisif et dangereux (symbole de sexualité) mais plutôt un objet que la petite fille apprend à utiliser avec inventivité et ingéniosité pour parvenir à ses fins: pour servir d'échasses au double miniature ; ou encore comme outil pour accéder à l'intérieur

¹² Il est intéressant ici de remarquer que dans la mythologie nordique, il n'y a pas de distinction claire entre les Normes et les Walkyries ; ces femmes-oiseaux apparentées au corbeau, tisserandes d'une tapisserie de guerre distribuant la mort sur les champs de bataille. Le lien unissant ces divinités ferait d'elles des fileuses régissant à la fois la vie et la mort. (Guirand/ Schmidt, 2006 : 331)

de la tête de la poupée. Les aiguilles seront utilisées notamment pour crever les ballons de la fête, faisant office de ventre, exposant métaphoriquement un refus de la maternité.

Le fil, associé aux pratiques traditionnellement féminines, devient un symbole d'emprisonnement. Alors que la femme corbeau tricote, « trame » son plan pour l'héroïne, cette dernière se voit constamment emprisonnée par le fil bleu foncé. Dans notre récit imagé, la petite fille devient elle-même la source de cette oppression. La figure 3.11 retrace l'utilisation du fil dans la création : au début, en feignant de jouer la méchante femme corbeau, la protagoniste entortille le corps de sa minuscule poupée. Dans le pays imaginaire, lorsque le double humanoïde sortira de sa boîte, il sera attaché par le même fil bleu, créant un lien entre la petite marionnette et la grande. Un peu plus tard, un fil émergera d'une oreille du double et paralysera les mains de la protagoniste. Ce fil s'amalgamera au tissage de la femme-animale, offrant l'image d'une sorcière qui ourdit une intrigue pour attirer la petite fille jusqu'à elle. Ce jeu avec le fil et les aiguilles tente de métaphoriser l'attitude de l'héroïne face à ce qui relève d'une pratique traditionnelle féminine qu'elle redoute et dans laquelle elle se sent prisonnière.



Figure 3.11. L'utilisation du fil.

CONCLUSION

Nos recherches théoriques et pratiques dont notre essai scénique témoigne ont permis de confirmer notre hypothèse de départ, à savoir que le langage marionnettique offre un accès privilégié à la figure du double. La mise en perspective des fondements de la dramaturgie visuelle de la marionnette a démontré que ce langage à la fois plastique et corporel peut développer sa propre écriture dont la parole est exclue, notamment en utilisant la thématique du double comme épiceutre d'une création scénique.

Si le langage de la marionnette est si efficace à évoquer la figure du double, c'est qu'il appelle à un mode de pensée qui est littéralement « *pré*-historique en devançant la pensée linéaire et narrative [...] très proche de ce que les anthropologues se plaisent à nommer pensée pré-scientifique ou magique. » (Paska, 1995 :66) Celle-ci se fonde sur la puissance symbolique du langage pour former « un univers symbolique-mythologique-magique. » (Morin, 1986 :166) Si le langage pré-linguistique de la marionnette s'appuie sur les archétypes et les symboles de l'inconscient collectif ; si le double plastique, le masque et l'ombre provoquent des comportements animistes ; si leur matérialité appelle à la projection, à l'identification et à la subjectivité de celui qui les regarde ; c'est que le langage marionnettique fait naître en chacun de nous un mode de pensée profond et irrationnel, là où se loge la figure du double.

À cet effet, nos recherches ont affirmé que la marionnette peut être considérée comme un art du double autant dans son fond (en ce qu'elle symbolise dans l'univers des valeurs humaines et des codes théâtraux) que dans sa forme (dans l'organisation même de son écriture scénique, établissant de nouveaux rapports dramaturgiques entre manipulateur et manipulé). Ces deux composantes sont intimement liées et se font écho dans une écriture de la matière.

Dans la partie théorique de notre mémoire, les recherches sur la figure du double proposées par Edgar Morin et Otto Rank ont montré les liens étroits entre certains médiums théâtraux « manipulables » rassemblés par les arts de la marionnette. En effet, la marionnette, le masque et l'ombre appellent au symbolisme même du dédoublement : ils se rattachent à des pratiques animistes par lesquelles l'humain a voulu objectiver sa propre existence afin d'y trouver un sens. En accueillant les projections de l'esprit selon les époques, la marionnette évoque naturellement la figure du double. En fonction de son traitement esthétique et de ses visées dramaturgiques, la marionnette peut devenir un double libéré du poids de la chair ou inversement une figure tragique provoquant un effet d'étrangeté. Loin de nous restreindre à une catégorisation des facettes « positive » et « négative » du double marionnettique, nous avons exploré et intégré ces deux versants afin de proposer une vision du double qui s'éloigne des schémas manichéens dans le but d'établir une écriture axée sur des identités plurielles.

L'écriture des corps entre marionnette et marionnettiste peut révéler des rapports dramaturgiques ouvrant sur une figure humaine dédoublée. Dans notre création, nous avons transformé notre corps en castelet pour accueillir nos doubles et établir avec eux divers rapports corporels. Ainsi, nous avons élaboré une partition gestuelle où les relations manipulateur-manipulé tiennent lieu de métaphores pour illustrer les forces antagonistes habitant l'intériorité de notre héroïne. Nous avons alimenté notre travail d'écriture par l'analyse de trois approches du double marionnettique. La pratique de Neville Tranter nous a permis de repérer une certaine grammaire de la manipulation à vue, par laquelle l'interprète marionnettiste joue différents niveaux de présence pour prêter vie à des corps artificiels, faisant de lui un être dédoublé. Les créations de Mossoux et de Schönbein ont mis en relief la possibilité d'utiliser la manipulation pour exprimer des réalités inextricables contenues dans un corps hybride et morcelé.

Si nous souhaitons communiquer notre vision du double grâce au jeu avec la marionnette, nous constatons que certains rapports corporels avec le double hyperréaliste auraient gagné à se développer en proposant une interprétation plus subtile et nuancée. Nos expérimentations auraient certainement été enrichies par l'élaboration des jeux dominant-

dominé dans une recherche de lenteur et d'immobilité pour davantage explorer l'état de malaise inhérent à la figure artificielle. Nous réalisons que cette dimension fut le plus souvent écartée de notre travail.

Néanmoins, nous croyons avoir réussi à communiquer notre vision du double en proposant un réel travail d'écriture avec la matière. La création *(dé)cousu(es)* est née à la fois d'un regard autoréflexif sur l'imaginaire féminin et d'un travail d'exploration avec plusieurs matières scéniques manipulables, laissant ainsi surgir l'histoire *Il était une fois une petite fille qui avait peur des oiseaux*. Dans notre conte imagé, le processus d'articulation entre les différents doubles artefacts traduit une écriture témoignant d'une figure humaine multiple, notamment grâce à la manipulation du regard et des signes. Dans la manipulation à vue, les confrontations entre marionnette et marionnettiste démultiplient les possibilités de jeu. Avec nos différentes matières scéniques manipulables (marionnettes, masques, ombres, objets, costumes, scénographie), nous avons exploré une dramaturgie visuelle qui exploite des changements de proportions et des jeux caché/montré, tout en jouant sur la nature transformable des doubles mis en jeu. En cela, le théâtre de marionnettes se voit des plus actuels pour aborder cette complexité identitaire retrouvée au XXI^e siècle : « Être bricolé, hybride, manipulé, la marionnette entre en résonance avec l'époque, qu'on se figure moins sur le mode du bel et logique ordonnancement aristotélicien, que comme un complexe miroitant, interactif et parcellisé, de pouvoirs et de réalités hétérogènes. » (Sermon, 2010 :122)

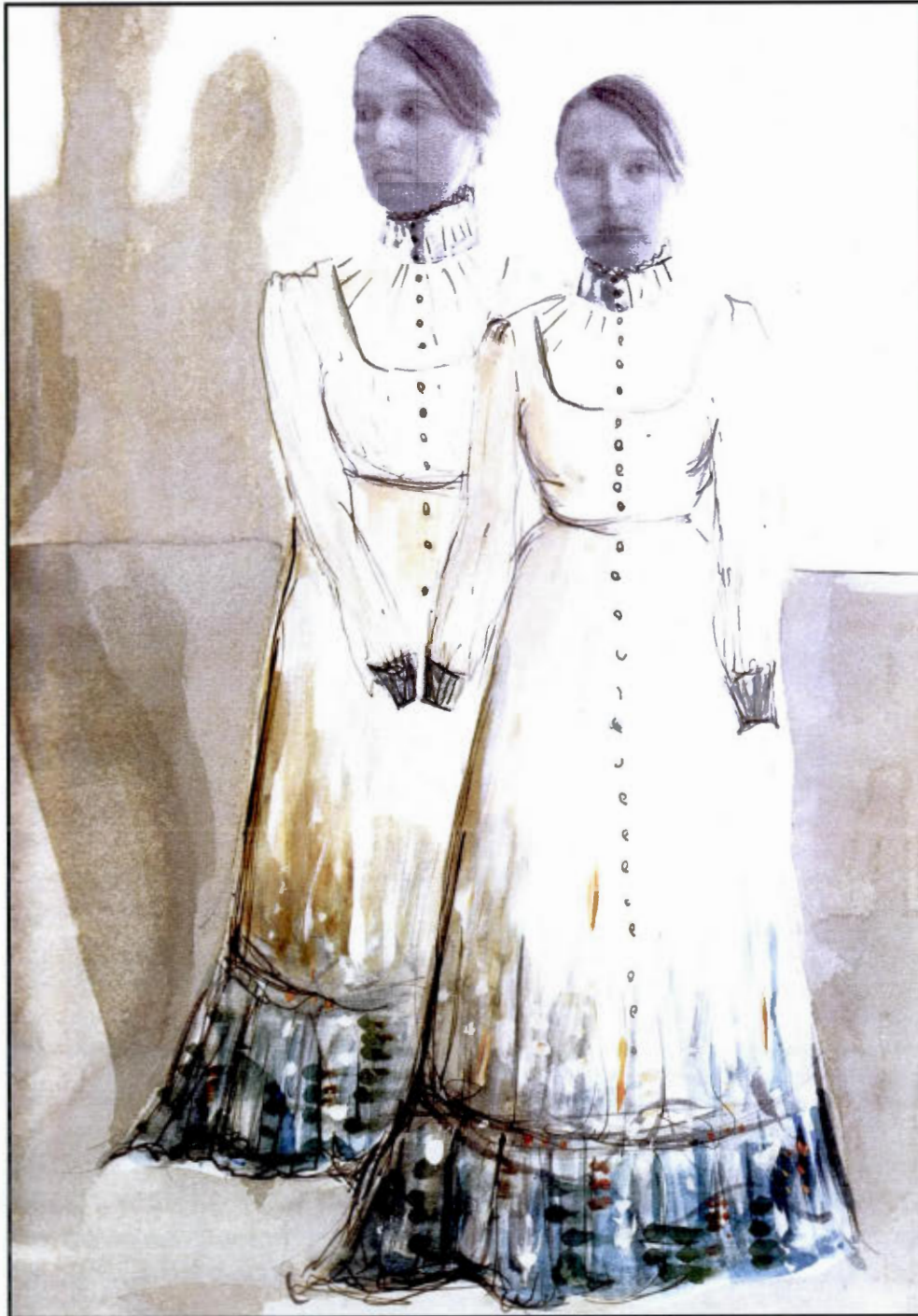
Notre travail d'écriture consistait à métisser les réseaux signifiants attribués aux médiums scéniques employés afin d'offrir une écriture témoignant de notre conception du double. Ce travail par assemblage, sorte de courte-pointe finement construite et assemblée, demande une harmonisation et une interrelation de ses composantes. De cette manière, nous avons proposé une intime complémentarité des moyens expressifs afin d'explorer la façon dont ils s'enrichissent réciproquement, sans toutefois tomber dans la redondance. Ce « dosage » entre les éléments a naturellement évincé certains tableaux ou éléments scéniques qui semblaient se répéter ou encore qui n'ajoutaient rien de plus à la trame dramaturgique. Ce type d'écriture « d'ensembles dynamiques » rejoint une vision postdramatique du théâtre.

(Lehmann, 2002 :104) Chacun des éléments pris isolément n'aurait pu exprimer avec force notre conception du double. Pourtant, mis en dialogue les uns avec les autres, ils forment un langage visuel ouvrant sur une identité féminine composite. Après des étapes de création décuplées par plusieurs phases exploratoires et des aller-retour entre local de répétition et atelier de fabrication, nous croyons – et espérons – que cette recherche aboutit à une vision sensible et personnelle du double, tout en proposant des repères collectifs et symboliques reconnaissables pour le public.

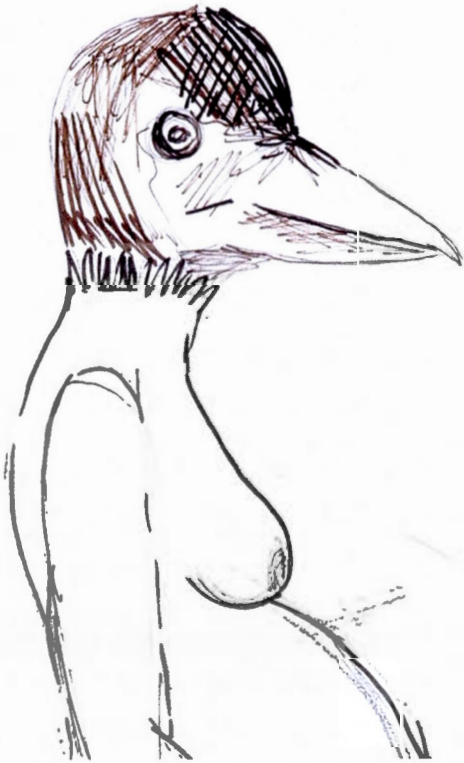
À tout cela, nous aimerions apporter une nuance qui nous apparaît importante. Les arts de la marionnette foisonnent de techniques des plus diverses : l'esprit « marionnettique » ne cesse de découvrir de nouvelles matérialités avec lesquelles jouer pour s'exprimer. Cloisonner la diversité de ces formes exclusivement à un art du double viendrait écarter d'autres possibilités dramaturgiques. Le but de notre recherche était de mettre en relief les origines de la marionnette, directement reliée à la figure du double, tout en s'intéressant à ses nouvelles formes d'écriture. Celles-ci semblent toujours aussi pertinentes pour évoquer les tensions individuelles et sociales de l'humain, qu'elles se manifestent dans la thématique du double ou ailleurs. Même si la marionnette réorganise et renouvelle constamment ses formes, elle conserve sa force issue des pratiques animistes et pré-linguistiques en questionnant les réalités qui nous traversent, réalités objectivées par un travail avec la matière. Elle offre ainsi un langage en quelque sorte connecté à un temps lointain et ravive ce qu'il y a de plus ancien et durable en chaque être humain, lui donnant accès à ce qui l'unit à l'humanité.

APPENDICE A

TRACES DU PROCESSUS DE CONCEPTION ET DE FABRICATION

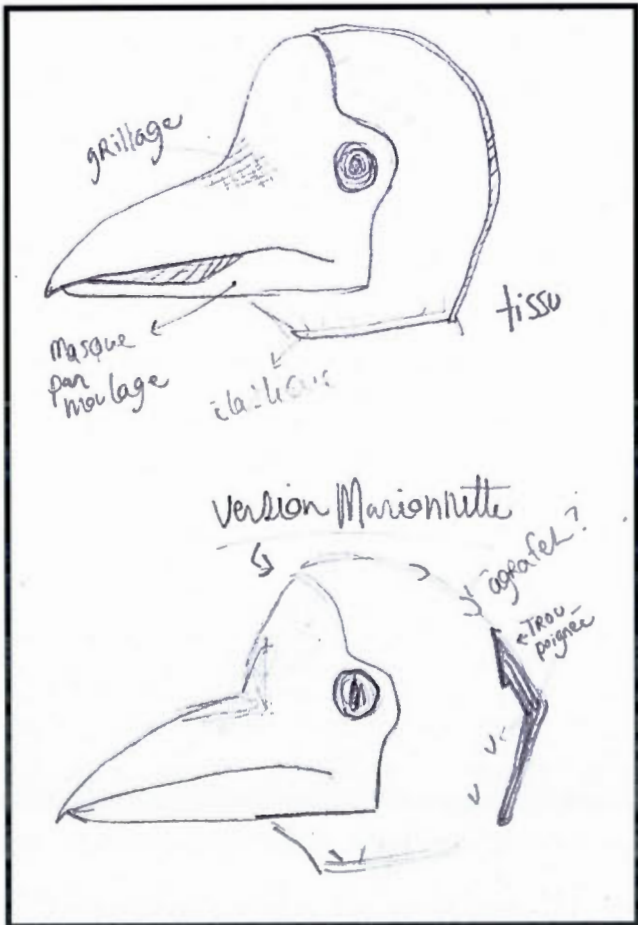










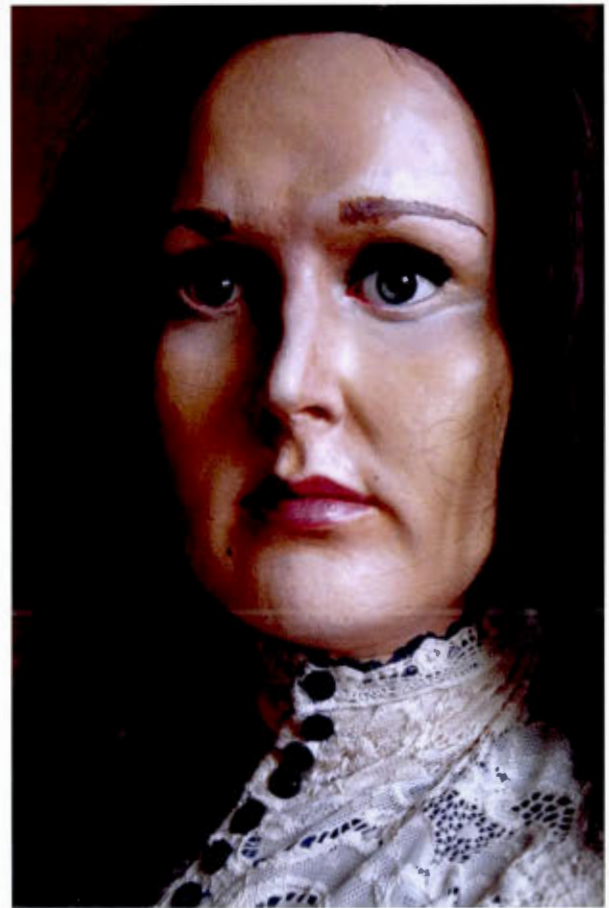




APPENDICE B

L'ESTHÉTIQUE DU DOUBLE

Nous comparons ici l'esthétique d'un premier double, fabriqué en amont de la création, à l'esthétique choisie pour l'écriture de *(dé)cousu(es)*.



APPENDICE C

TABLEAU SUR LES CARACTÉRISTIQUES DES ÉLÉMENTS FABRIQUÉS

<i>LES CHOIX</i>	<i>TECHNIQUES</i>	<i>ESTHÉTIQUES</i>	<i>DRAMATURGIQUES</i>
LE DOUBLE HUMANOÏDE			
Tête, visage et cou	<ul style="list-style-type: none"> - Tête calquée de l'interprète et fabriquée par étapes de moulage (légèreté et résistance). - Poignée située dans la tête. - Mécanisme conçu pour sortir un fil de l'oreille (intérieur de tête accessible et bobine de fil amovible). - Perruque amovible permettant à la marionnette de se transformer en femme corbeau (par le port d'un masque). - Cou articulé reproduisant les mouvements humains et restant fixe pour garder la tête de la marionnette droite. 	<ul style="list-style-type: none"> - Traitement réaliste de la patine du visage, même maquillage que l'interprète. - Regard captant la lumière. - Chevelure réaliste, identique à celle de l'interprète, sans être dérangeante dans le jeu. - Les longs cheveux tressés s'harmonisent avec le style victorien des autres éléments scéniques. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le réalisme de la poupée occasionne l'effet d'étrangeté associé au double (mêmes visages et mêmes cheveux). - La poignée montre clairement l'acte de manipulation (tel le jeu avec la poupée). - Les possibilités techniques contribuent à l'univers surréel de la petite fille : le fil bleu foncé sortant de l'oreille (symbole associé à la femme corbeau). - La perruque amovible donne lieu à une tête dénudée facile d'accès lorsque la poupée sera brisée (ramène la marionnette à son statut d'objet).
Buste, et bras	<ul style="list-style-type: none"> - Marionnette-prothèse. - Texture mousse : flexibilité du corps, légèreté et résistance. - Ouverture de la poitrine pour y soutirer le cœur de la femme corbeau. - Bras articulés et poignets « coupés en biseaux » pour y introduire aisément les mains. - Poignée située dans le corps. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mêmes proportions corporelles que le corps du modèle et réalisme dans les articulations. - Entremêlement des corps. - Finition du corps : tissus couleur chair et seins réalistes. - La poitrine s'ouvre telle une cicatrice raccommodée que l'on peut lacer ou délayer. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le réalisme des proportions accentue la ressemblance entre le double et son modèle. - La manipulation de la marionnette-prothèse engendre une réelle fusion entre les deux corps, dépendants l'un de l'autre. - Les mêmes mains expriment des volontés contraires unies dans un seul corps (ex. une main veut, l'autre ne veut pas). - La poignée permet de manipuler la marionnette par derrière de façon à former un corps de géante. - L'ouverture de la poitrine comme un accès à l'intériorité.

LES COSTUMES

Les robes	<ul style="list-style-type: none"> -Les deux robes identiques dissimulent les corps pour créer un maximum de ressemblances entre l'interprète et son double humanoïde (col haut, manches longues, jupe longue). -Manches à volants avec des fentes aux poignets pour l'insertion des mains. -Robes avec assez d'aisance, de taille Empire, pour laisser paraître un énorme ventre. -Série de boutons, du cou à la taille, pour que la poitrine de la marionnette soit facilement accessible (pour atteindre le cœur de la femme corbeau). -Jupes amples et légères. Celle du double est disposée en demi-lune pour y intégrer les jambes de la manipulatrice par derrière. 	<ul style="list-style-type: none"> -Les robes sont inspirées du style victorien (issu du romantisme) : ce style concorde avec les nombreux besoins techniques et correspond à l'univers du double et de l'étrange. -Robes de couleur crème faites de tissus légers et de dentelle évoquant l'ingénuité de l'héroïne, tout en ayant un côté plus austère (plastron et col haut) coïncidant avec la femme corbeau. - L'apparence esthétique des robes suggère des périodes charnières : semblables à celles des poupées de porcelaine, elles font aussi allusion aux robes de mariée puis au mythe de la dame blanche (annonciatrice d'une mort prochaine). -Les différents tissus bleutés rapiécés dans le bas de la jupe se rattachent à l'univers de la femme corbeau. 	<ul style="list-style-type: none"> -Grâce à sa robe longue et aux manches à volants, la marionnette humanoïde conserve une corporité complète et indépendante de la marionnettiste. Inversement, les jupons légers et abondants permettent de jouer sur ce qui est caché/montré pour accentuer la fusion des corps (surtout au niveau des jambes et des mains). -Caractéristiques visuelles franches (rangée de boutons foncés sur le buste et bas bleuté de la jupe) qui identifient clairement le même personnage dédoublé. - La robe de la marionnettiste attribuée aux ombres de la femme corbeau possède les mêmes caractéristiques (repérables en ombre corporelle) : col haut, taille haute, jupe longue et manches longues à volants.
-----------	---	---	--

LES MASQUES DE CORBEAUX

	<ul style="list-style-type: none"> -Trois masques de corbeaux identiques sont portés par l'interprète, par la marionnette humanoïde et par la marionnettiste dévouée aux interventions scéniques. - Les masques recouvrent toute la tête telle une cagoule. -Grillage permettant la vision et la respiration dans le masque. Confort, légèreté et résistance. 	<ul style="list-style-type: none"> -Masques de corbeau stylisant les principaux traits de l'animal pour qu'ils coïncident avec le volume d'un crâne humain (long bec arqué et yeux sur les côtés de la tête). - Engendrent une démarcation entre la tête noire et le corps féminin vêtu de blanc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le masque symbolise la figure du double. -Ce type de masque « cagoule » opère une véritable dépersonnalisation. -Avoir plusieurs masques identiques peut occasionner la confrontation des personnages.
--	--	---	--

LA SCÉNOGRAPHIE ET SES OMBRES/LUMIÈRES

La cabane d'enfant	<ul style="list-style-type: none"> -Énorme cabane de tissus dont le plancher peut être tenu par des cordes pour faire une petite cabane d'enfant au niveau du sol. 	<ul style="list-style-type: none"> - Un assemblage de draps et de rideaux raccommodés forment la scénographie (les différentes textures utilisées ont un effet sur la lumière et les univers créés – parfois bleutés ou ambrés). 	<ul style="list-style-type: none"> -L'espace crée un effet de perspective. Cet effet d'enfermement et d'intimité cadre avec le monde intérieur évoqué.
--------------------	---	---	---

	<p>-Les cordes coupées introduisent un changement d'échelle (suggérant une grande cabane).</p> <p>- Tissus assez tendus pour que les apparitions d'ombres soient claires et nettes.</p> <p>- Le toit de la cabane dissimule le mobile d'oiseaux.</p> <p>-La scénographie, accrochée à l'aide de cordages, donne une apparence artisanale.</p>	<p>- Le camaïeu blanc/ crème de la scénographie établit un lien visuel avec la robe blanche de la petite fille.</p> <p>-Univers tout blanc contrastant avec les présences sombres de la femme corbeau et de ses ombres d'oiseaux.</p> <p>-La transparence du tissu constituant le plafond laisse voir le mobile, tout en accueillant les ombres projetées.</p> <p>-Allusion à la couture (symbole féminin exploité), à la courte-pointe : le titre <i>(dé)cousu(es)</i> propose un récit en morceaux.</p>	<p>-La cabane d'enfant faite de couvertures (associée à l'intimité, à la rêverie) est un lieu secret accueillant des créations de l'imaginaire.</p> <p>-La transition entre la petite cabane et la grande donne lieu à des rapports d'échelles pour proposer différentes approches du réel.</p> <p>-Les ombres symbolisent la figure du double. Elles sont utilisées afin de personnifier la femme corbeau.</p>
Le mobile d'oiseaux	<p>-Mobile tournant sur lui-même au-dessus de la scénographie. Il est constitué d'une trentaine d'oiseaux de carton noir attachés à des ficelles transparentes.</p>	<p>-Le mobile crée des ombres sur la scénographie. Ces ombres simulent une nuée d'oiseaux en mouvement.</p> <p>-Le mobile évoque l'enfance, la chambre, l'intimité, la rêverie.</p>	<p>- La nuée d'oiseaux est un symbole d'angoisse. Les peurs de la petite fille proviennent pourtant d'un simple objet (métaphore des « monstres » que l'on se crée).</p>

OBJETS ET ACCESSOIRES DE JEU

La poupée miniature : marionnette à doigts	<p>-Se manipule par une bague où s'insèrent l'index et le majeur.</p> <p>-Le cou est formé d'un ressort.</p>	<p>-Costume identique à celui de la petite fille.</p> <p>-Dynamisme dans la démarche grâce au mouvement du cou.</p>	<p>- Elle représente le double minuscule de la petite fille ou encore celui de la grande poupée humanoïde selon le contexte dramatique.</p>
Les deux boîtes identiques et Les deux chaises identiques	<p>- Solidité de la grande boîte (pour la basculer sans la briser) et « cachettes techniques » (notamment pour le boulon déposer dans la tête du double).</p> <p>- La première scène expose deux chaises identiques, disposées parallèlement dans l'espace : l'une d'enfant, l'autre d'adulte.</p>	<p>- Boucle rouge pour mettre l'accent sur les boîtes-cadeaux.</p> <p>-Traitement identique autant pour les chaises que les boîtes. Leur apparence antique cadre avec le style victorien des autres éléments scéniques.</p>	<p>- Ces objets évoquent le dédoublement dans le traitement spatial, tel deux mondes parallèles (l'un petit, l'autre grand).</p>
Le petit miroir	<p>-Un miroir doré entrant dans la petite boîte cadeau.</p>	<p>-Rappelle l'univers des contes et des princesses.</p>	<p>-Le miroir engendre dès le début de la création l'idée du dédoublement chez la petite fille.</p>
Le châle	<p>-Châle bleu foncé, tricoté de plusieurs ficelles différentes.</p>	<p>-Apparence délabrée.</p>	<p>-Symbole d'une trame ourdie par la femme corbeau (associée au tissage).</p>
L'automate corbeau (scène finale)	<p>-Poupée automate dont la tête est remplacée par une tête de corbeau, et dont le costume est identique à celui de l'héroïne.</p>	<p>-La mélodie de l'automate : inhérente à toute la trame musicale de la création.</p>	<p>-Le retour au monde des jouets du début. Toute cette histoire n'était-elle qu'un fruit de l'imaginaire provenant d'un simple jeu avec des poupées ?</p>

APPENDICE D

LE CONTE ÉCRIT : IL ÉTAIT UNE FOIS UNE PETITE FILLE QUI AVAIT PEUR DES OISEAUX

Il était une fois une petite fille qui avait peur des oiseaux. Ce jour-là, c'était son anniversaire. Elle alla jouer dans sa cabane secrète puis y trouva un cadeau dans lequel se trouvaient un joli miroir, une bobine de laine et une charmante petite poupée. C'est en s'amusant avec ses jouets que l'héroïne se laissa emporter dans un monde imaginaire. Elle se créait des monstres qui lui faisaient peur et son cœur battait alors à tout rompre. Ces monstres imaginaires étaient des oiseaux noirs. Elle les rencontrait souvent la nuit dans un monde étrange, celui du pays des rêves.

Cet univers insolite était gouverné par la mystérieuse Reine Corbeau. Elle était la maîtresse des peurs de la petite fille et décidait des obstacles que celle-ci devait affronter. Pour l'anniversaire de l'enfant, la Femme Corbeau avait prévu de curieuses surprises : des ballons multicolores et un immense cadeau. Elle déposa deux longues et piquantes aiguilles sur le couvercle de la boîte. Quand la belle tomba dans les bras de Morphée ce soir-là, elle atterrit dans une cabane secrète gigantesque et le cadeau qu'elle avait reçu dans la journée était devenu énorme ! À l'intérieur de cette boîte se trouvait une grande poupée. En l'apercevant, elle crut voir son propre reflet. Elle en avait peur parce que cette poupée lui ressemblait trop. Elle savait que cette fille était à son image mais elle ne s'y reconnaissait pas. La petite fille avait trouvé sa jumelle. Les deux apprirent à s'appivoiser. Parfois, la poupée prenait vie et elle n'était plus seulement un jouet.

Les jumelles commencèrent à jouer avec les ballons de la fête ; d'abord, se laisser porter par eux dans les airs, s'envoler doucement ; puis rigoler en les mettant sous leur robe, de manière à devenir de grosses filles. L'héroïne trouvait le jeu plutôt comique mais la poupée jumelle n'aimait pas l'idée d'avoir un gros ventre, même qu'elle ne voulait pas fêter son anniversaire : vieillir l'éloignerait de ce pays fabuleux où elle s'amusait tant. La poupée s'empara d'une aiguille et creva les ventres-ballons. L'héroïne ne trouvait plus le jeu très drôle. Elle était incapable de contrôler sa jumelle : cette dernière n'était plus une poupée qu'elle pouvait manipuler à sa guise, mais bien une partie d'elle-même qu'elle ne pouvait plus maîtriser et dont elle commença à se

méfier. Même si l'enfant tenta de retenir l'aiguille de sa grande poupée, celle-ci l'emporta. Mais que se cachait-il dans ces ventres-ballons? D'innombrables plumes noires. C'était angoissant. Le cœur de la petite fille commença à battre très fort. Elle savait que la Femme Corbeau la guettait. Et une pluie de plumes noires tomba alors sur le pays imaginaire.

L'héroïne en avait assez d'être paralysée par ses peurs. Elle décida qu'elle allait devenir une géante : être grande et forte pour affronter ce qui fait s'emballer son cœur. Avec l'aide de sa poupée, elle voulut surmonter sa peur, associée à cette barrière de plumes noires laissée par la Reine Corbeau.

Un peu plus tard, la tempête passée, la belle était encore vautreée sur sa jumelle, la berçait tout doucement. Celle-ci décida qu'il était maintenant temps de jouer : la berceuse se transforma en un balancement. La poupée se balançait, et quand l'enfant voulait se joindre au jeu pour aller plus vite, la jumelle refusait toujours. L'héroïne décida d'aller plus vite, encore plus vite, et écrasa très fort sa poupée. Fière d'avoir remporté le jeu, elle alla ranger sa jumelle dans sa boîte. Et c'est alors qu'une toute petite amie lui apparut.

C'était la mignonne poupée qu'elle avait reçue en cadeau qui était maintenant en vie! Cette lilliputienne voulait que l'héroïne retourne chercher sa jumelle pour lui faire ses excuses. Mais la petite fille ne voulait pas : elle avait gagné la partie et ne voulait plus jouer. La poupée miniature tenta avec ruse et sagesse d'entraîner la belle vers sa jumelle. Comme la « mini » escaladait la boîte, elle fit exprès pour y tomber. C'est alors que la protagoniste tomba nez à nez avec son double poupée. Elle décida d'aller dans la boîte pour faire la paix avec elle. Lorsqu'elles s'y retrouvèrent toutes deux, la grande poupée voulut se venger du jeu de balancier qui avait tourné en sa défaveur. Puis il y eut une lutte, la boîte bascula, et les jumelles tombèrent comme deux poupées brisées. La belle entendit un drôle de bruit à ce moment-là : quelque chose dans la tête de sa poupée était cassé, et elle devait la réparer.

Elle enleva les cheveux de la poupée et commença à observer les mécanismes de sa tête. Elle découvrit alors que sa jumelle avait quelque chose de coincé dans son crâne. Elle prit une aiguille qu'elle plongea dans son oreille. Et qu'est-ce qui en sortit? Un fil, un long fil bleu foncé qui se déroulait sans fin. L'héroïne était prise de panique : ce fil qu'elle sortait de l'oreille de son double était en vie, et il était en train de lui lier les mains, de la capturer. Après s'être défait de cet énigmatique fil, elle comprit que sa jumelle était une manigance de la Femme Corbeau. Elle

décida de ranger définitivement sa poupée et s'enfuit aussitôt, sachant que la vilaine Reine la guettait toujours.

C'est alors que la femme-animale revint. Elle se demandait ce qui arrivait avec cette poupée dont elle était la créatrice. Son objectif de capturer la petite fille avec sa ficelle magique avait-il échoué? Alors que l'héroïne ne contrôlait pas le fil magique, la Femme Corbeau le recueillit et l'assembla à son tricot. Tout en tricotant, la Reine méditait : elle tramait son plan, s'imaginait ce qu'elle ferait de cette indomptable petite fille. Elle avait trouvé : elle confronterait la belle pour l'obliger à affronter ses peurs, pour lui apprendre à contrôler ce qui vivait à l'intérieur d'elle-même. C'est en imaginant son stratagème que la Femme Corbeau repartit avec la poupée pour mieux préparer leur affrontement.

De retour dans sa cabane secrète, la belle constata que sa jumelle était disparue. Maintenant seule, elle savait qu'elle devait faire face à la sombre Femme, à la source de ses angoisses, de ses cauchemars. À ce moment, sa propre ombre lui apparut. Intriguée par ce sombre reflet, elle comprit rapidement que cette ombre était en vérité celle de la femme-oiseau. Elle tenta de capturer cette menaçante silhouette, mais la Femme Corbeau était une magicienne : elle apparaissait, puis disparaissait, si bien que l'enfant était incapable de contrôler cette obscure partie d'elle-même. Elle s'endormit dans les draps, épuisée de sa course et de tous ses vains efforts.

C'est dans son sommeil que la Femme Corbeau lui apparut. La petite fille savait qu'elle devait rester forte. Si elle se laissait envahir par son sentiment de peur, elle ne pourrait pas affronter la Reine. Si la Femme Corbeau avait eu si souvent le contrôle sur son cœur, l'enfant devait à son tour maîtriser celui de la Bête, apprendre à l'apprivoiser. Étonnamment, c'est la Femme Corbeau qui s'offrit à la petite fille. Elle l'amadoua tranquillement et l'amena à ouvrir sa poitrine de femme-oiseau pour qu'elle s'empare de son organe vital. Et c'est ce qui arriva. À cet instant, ce n'était plus le cœur de la belle qui battait la chamade dans sa poitrine mais bien celui de la Femme Corbeau qui battait à tout rompre. Alors que l'héroïne dévorait le cœur avec appétit, la chair s'infiltrait dans son ventre, et elle se sentait transformée.

Et si toute cette histoire n'était qu'un jeu d'enfant, un fruit de l'imaginaire ou alors un étrange rêve...

RÉFÉRENCES

1. Les arts et le langage de la marionnette

- ADAM, Marthe. 1992. « Analyse comparative du jeu du marionnettiste/manipulateur dans le théâtre de marionnettes traditionnel au XIX^e siècle et du jeu du manipulateur/acteur dans le nouveau théâtre de marionnettes au XX^e siècle ». Mémoire de maîtrise en théâtre, Montréal, Université du Québec à Montréal. 95 p.
- _____. 2008. « Le marionnettiste et ses créatures ». *Jeu : revue de théâtre*, n° 129, p. 115-117.
- _____. 2012a. « L'intériorité de la marionnette ». *Perspectives : Histoire et enjeux de la marionnette québécoise, Magazine de l'Association québécoise des marionnettistes*. Centre UNIMA - Canada (Section Québec), p.44-46.
- _____. 2012b. « Le DESS en théâtre de marionnettes : de l'écriture à la scène ». *Jeu : revue de théâtre*, n° 143, p. 118-125.
- AMOROS, Luc. 1986. « De la tradition à la modernité ». In *Théâtre d'ombres, tradition et modernité*, p.259-260. Paris : L'Harmattan.
- ASLAN, Odette. 2005. « Du rite au jeu masqué ». In *Le masque, du rite au théâtre*, dir. pub. Denis Bablet et Odette Aslan, p.279-289. Paris : CNSR Éditions.
- AUFORT, Philippe. 2009. « Aérostat Marionnette Kiosque ». *Théâtre/Public*, n° 193, p.87-89.
- BABLET, Denis. 2005. « Avant-propos ». In *Le masque, du rite au théâtre*, dir. pub. Denis Bablet et Odette Aslan, p.9-1. Paris : CNSR Éditions.
- BAIRD, Bil. 1967. *L'art des marionnettes*. Trad. Jeanne Fournier-Pargoire. New-York : Hachette. 251 p.
- BANU, Georges. 2008. « L'objet théâtral ». In *Dictionnaire encyclopédique du théâtre*, dir. pub. Michel Corvin. p. 605-606. Paris: Bordas.
- BAUDET, Marie. 2002. « Des équilibres ». In *Rencontres et décalages*. p.55-56. Bruxelles : La lettre volée.
- BEAUCHAMP, Hélène. 2009. « Envers et renversements de la marionnette chez Antonin Artaud : la fin d'un mythe de la modernité ». *Théâtre/Public*, n° 193, p.43-45.

- BENSKY, Roger-Daniel. 2000. *Recherches sur les structures et la symbolique de la marionnette*. Saint-Genouph : Nizet. 126 p.
- BERNARD, Michel. 2008. « Masque ». In *Dictionnaire encyclopédique du théâtre*, dir. pub. Michel Corvin. p. 539-540. Paris: Bordas.
- BONTÉ, Patrick. 1996. « L'œil et le corps ». In *Spectacles*, p.78-79. Bruxelles : Lunule.
- CHABAUD, Christian. 2003. « Marionnettiques ». In *Les fondamentaux de la manipulation : Convergences*, dir. pub. Evelyn Lecucq. p.111-125. Paris : Éditions théâtrales.
- CHABAUD, Christian, et Nicole Charpentier. 2008. « La marionnette, une écriture scénique contemporaine ». *[pro]vocations marionnettiques*, vol.2, p.33-45.
- CHARPENTIER, Nicole. 2003. « Une irréalité spectaculaire ». In *Les fondamentaux de la manipulation : Convergences*, dir. pub. Evelyn Lecucq. p.106-110. Paris : Éditions théâtrales.
- CHESNAIS, Jacques. 1980. « Propos sur les marionnettes ». In *Histoire générale des marionnettes*, p.9-36. Plan de la Tour : Éditions d'Aujourd'hui.
- DAGAN, Esther. 1990. *La magie de l'imaginaire : marionnettes et masques théâtraux d'Afrique Noire*. Montréal : Galerie Amrad African. 169 p.
- DAMIANAKOS, Státhis. 1986. « L'ombre ». In *Théâtre d'ombres, tradition et modernité*, p.16-19. Paris : L'Harmattan.
- DAVID, Gilbert. 1979. « La marionnette ou l'enfance de l'art ». *Études françaises*, vol.15, n°1-2, p.79-85.
- DIOTTI, Sergio. 1992 « Absolument moderne ? ». *Puck : Tendances regards*, n°5, p.42-44.
- EBEL, Emmanuelle. 2009. « Marionnette et manipulations, identités fragmentées ». *Théâtre/Public*, n° 193, p.65-69
- _____. 2011. « L'objet comme objection, ou l'insoumission des artefacts. » *Agôn : L'objet, le corps : de la symbiose à la confrontation*, n° 4, p. 1-17.
- ERULI, Brunella. 1995. « Le flottant et le figé ». *Puck : Écritures. Dramaturgies*, n°8, p.9-12.
- _____. 2006. « Penser l'humain ». *Puck : Les mythes de la marionnette*, n° 14, p.7-14.
- _____. 2011. « Le marionnettiste, un acteur liquide? ». *Revue d'études théâtrales Registre*, n° 15, p.109-112.

- GATTEPAILLE, Patricia. 2003. « Le masque comme interface entre tradition et modernité ». Mémoire de DESS : Développement culturel et direction de projet, sous la dir. de Joëlle Richetta, ARSEC : Lyon 2. 67 p.
- GENTY, Philippe. 1991. « La porte de l'imaginaire ». *Puck : Des corps dans l'espace*, n°4, p. 83-87.
- GILLES, Annie. 1987. *Le Jeu de la marionnette : l'objet intermédiaire et son métathéâtre*. Nancy : Presse universitaires de Nancy. 199 p.
- GIRARD-LATERRE, Marion. 2011. « L'objet et l'acteur au corps à corps: une enveloppe corporelle commune dans la pratique d'Ilka Schönbein ». *Agôn : L'objet, le corps : de la symbiose à la confrontation*, n° 4, p.1-14.
- GOUARNÉ, Ester. 2009. « Le corps double du manipulateur ». *Théâtre/Public*, n° 193, p.56-60.
- GUIDICELLI, Carole. 2011. « Genèse monstrueuse : *Kefar Nahum* de la compagnie Mossoux-Bonté ». *Revue d'études théâtrales Registre*, n° 15, p.109-112.
- GUINEBAULT-SZLAMOWICZ, Chantal. 2005. « Des screens au castelet éclaté : un langage marionnettique ». *L'Annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales*, n° 37, p. 85-98.
- HAN, Sidonie. 2009. « Plasticien/marionnettiste : rencontre et confrontation ». *Théâtre/Public*, n°193. p.82-84.
- HOUDART, Dominique. 2003. « Poétique et grammaire ». In *Les fondamentaux de la manipulation : Convergences*, dir. pub. Evelyn Lecucq. p. 8-14. Paris: Éditions théâtrales.
- JURKOWSKI, Henryk. 1988. *Aspects of puppet theatre*. Londres: Puppet centre trust. 112 p.
- _____. 2008. *Métamorphoses : La marionnette au XX^e siècle*. Charleville-Mézières : Institut International de la Marionnette. 324 p.
- KANTOR, Tadeusz. 1977. *Le théâtre de la mort*. Lausanne : l'Age d'homme. 253 p.
- KLEIST, Heinrich von. 1996 [1810]. « Sur le théâtre de marionnette ». In *Les mains de lumière : anthologie des écrits sur l'art de la marionnette*. dir. pub. Didier Plassard. p.68-71. Charleville-Mézières : Institut International de la Marionnette.
- LAPOINTE, Louise. 2012. « La marionnette québécoise et la scène internationale ». *Perspectives : Histoire et enjeux de la marionnette québécoise, Magazine de l'Association québécoise des marionnettistes*. Centre UNIMA - Canada (Section Québec), p.7.

- LEFORT, Stéphanie. 2007. *Marionnettes : le corps à l'ouvrage*. Bernin : À la croisée. 126 p.
- LESCOT, Jean-Pierre. 1986. « Poésie et amour dans le théâtre d'ombres ». In *Théâtre d'ombres, tradition et modernité*, p.265-267. Paris L'Harmattan.
- MOSSOUX, Nicole. 1996. « Monologue multiple ». In *Spectacles*. p.90-91. Bruxelles : Lunule.
- PASKA, Roman. 1995. « Pensée-marionnette, esprit-marionnette : Un art d'assemblage ». *Puck : Écritures. Dramaturgies*, n°8, p.63-66.
- PAVLOVA, Stanka. 2001. *Les avatars de la marionnette*. Mémoire de DESS : Développement culturel et direction de projet. Sous la dir. de Brunella Eruli. ARSEC : Lyon 2. 52 p.
- PLASSARD, Didier. 1992. *L'acteur en effigie : Figures de l'homme artificiel dans le théâtre des avant-gardes historiques (Allemagne, France, Italie)*. Lausanne : L'Âge d'Homme. 371p.
- _____. 2002. « L'auteur, le marionnettiste et le veau à deux têtes ». *Alternatives théâtrales : Voix d'auteurs et de marionnettes*, n° 72, p.10-16.
- _____. 2009. « Marionnette oblige: éthique et esthétique sur la scène contemporaine ». *Théâtre/Public*, n° 193, p. 22-25.
- _____. 2011. « La marionnette aux postes-frontières de l'humain ». *Revue d'études théâtrales Registre*, n° 15, p.103-108.
- RECOING, Alain. 2011. *Les mémoires improvisés d'un montreur de marionnette*. Charleville-Mézières : Institut International de la Marionnette. 279 p.
- SCHÖN, Roland. 1986. « Les écrans de mes nuits blanches... ». In *Théâtre d'ombres, tradition et modernité*, p.261-26. Paris : L'Harmattan.
- SCHULZ, Bruno. 1974. *Les boutiques de cannelle*. Paris : Denoël. 226 p.
- SCHUMMAN, Peter. 1992. « Faire hurler les dieux ». *Puck : Tendances Regards*, n° 5, p.32-35.
- SCHUSTER, Massimo. 1995. *Ave marionnette*. Marseille : Théâtre de l'arc en Terre. 125 p.
- SERMON, Julie. 2010. « Dramaturgies marionnettiques ». *L'Annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales*, n° 48, p. 113-129.
- _____. 2012. « L'acteur décentré (marionnettes, mannequins, objets, machines) ». In *Théâtre du XXI^e siècle : commencements*, sous la dir. de Jean-Pierre Ryngaert et Julie Sermon. p.79-128. Paris : Armand Colin.
- SIROIS, Catherine. 2012. « Mettre la matière en scène : la position marionnettique ». *Jeu : revue de théâtre*, n° 143, p. 110-117.

TRANTER, Neville. 2007 « Un théâtre de la cruauté » *Revue Cassandre : Je hais les marionnettes ; De la poupée au théâtre d'objets*, n°69, p.9.

_____. 2011. Description du cours EST 851B (50) *Atelier de création II- L'acteur et l'objet*. Document inédit. Université du Québec à Montréal.

VALENTIN, Emilie. 2003. « La grammaire de manipulation » In *Les fondamentaux de la manipulation : Convergences*, dir. pub. Evelyn Lecucq. p.128-133. Paris : Éditions théâtrales.

VERONESE, Daniel. 2000. « La poétique du dénuement ». *Puck : Langages croisés*, n°13, p.32-37.

VETERANYI, Aglaja. 2004. *Pourquoi l'enfant cuisait dans la polenta*. Lausanne : Éditions d'en bas. 190 p

WEILL, Marie. 2005. « La marionnette : un objet anthropologique ». *Manip : Le journal de la marionnette*, n° 14, p.9.

2. La figure du double

BACHELARD, Gaston. 1988. *Le droit de rêver*. Paris : Presses universitaires de France. 250 p.

LÉVI-STRAUSS, Claude. 1989. « Le masque ». In *Des symboles et leurs doubles*. p.177-192. Paris : Plon.

MORIN, Edgar. 1970. *L'homme et la mort*. Paris : Seuil. 372 p.

_____. 1986. « La double pensée ». Chap. in *La méthode III : La connaissance de la connaissance*, Livre 1^{er} *Anthropologie de la connaissance*. p.153-176. Paris : Éditions du Seuil.

RANK, Otto. 1973 [1914]. *Don Juan et Le double*. Paris : Payot. 193 p.

ROSSET, Clément. 1993. *Le réel et son double*. Paris : Gallimard. 129 p.

3. Archétypes et imaginaire féminin

BACHELARD, Gaston. 2005 [1960]. *La poétique de la rêverie*. Paris : PUF. 183p.

CAZENAVE, Michel. 1996. *Encyclopédie des symboles*. Trad. de l'allemand Françoise Périgaut, Gisèle Marie et Alexandra Tondat. 818 p.

CHADWICK, Whitney. 1986. *Les femmes dans le mouvement surréaliste*. Paris : Chêne. 256 p.

- CHEVALIER, Jean. 1982. *Dictionnaire des symboles*. Édition revue et augmentée. Paris : Robert Laffont/Jupiter. 1060 p.
- COLVILE, Georgiana. 1996. « Filles d'Hélène, sœurs d'Alice : Mythes de la femme surréaliste, mis(e) à nu par elle-même ». In *Pensée mythique et surréalisme*. p.245-262. Paris : Lachenal & Ritter.
- _____. 1998. *La femme s'entête la part du féminin dans le surréalisme*. Paris : Lachenal & Ritter. 336 p.
- GUIRAND, Félix, et Joël Schmidt. 2006. *Mythes & mythologie*, Paris : Larousse. 893 p.
- HARDING, Mary Esther. 2001. *Les mystères de la femme : interprétation psychologique de l'âme féminine d'après les mythes, les légendes et les rêves*. Paris : Payot. 353 p.
- JUNG, Carl Gustav. 1963. *L'âme et la vie*. Paris : Buchet. 415 p. .
- _____. 1964. *L'homme et ses symboles*. Paris: Robert Lafont. 320 p.
- _____. 1993. *Introduction à l'essence de la mythologie l'enfant divin, la jeune fille divine*. Paris : Payot. 251 p.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. 1958. « La structure des mythes ». In *Anthropologie structurale vol.I*. p. 227- 257. Paris : Plon.
- LUSARDY, Martine. 2006. « Ces poupées qui ne veulent pas être que des jouets ». *Cahiers jungiens de psychanalyse*, n° 117, p. 9-16.
- MARQUIÉ, Hélène. 2002. *Métaphores surréalistes dans des imaginaires féminins : Quêtes, seuils et suspensions; souffles du surréel au travers des espaces picturaux et chorégraphiques*. Collections : Thèse à la carte, Villeneuve d'Ascq : Presses universitaires du Septentrion. 960 p.
- MONJARET, Anne. 2005. « De l'épingle à l'aiguille : L'éducation des jeunes filles au fil des contes ». Éditions de l'E.H.E.S.S. | *L'Homme*, n° 173, p.119-147.
- SAUCIN, Joël. 2000. « Les archétypes psychosociaux: de la sémiologie à l'herméneutique ; interprétation symbolique par la méthode d'amplification de Carl Gustav Jung de quelques récits médiatiques ». Thèse de doctorat. Institut des Hautes Études des Communications Sociales. 216 p.
- SCHUHL, Pierre-Maxime. 1969. *L'imagination et le merveilleux*. Paris Flammarion. 242 p.
- THOMAS, Louis-Vincent. 1988. *Anthropologie des obsessions*. Paris : L'Harmattan. 182 p.

VERDIER, Yvonne. 1995. *Façons de dire, façons de faire, la laveuse, la couturière, la cuisinière*. Paris : Gallimard, 347 p.

VON FRANZ, Marie-Louise. 1979. *La femme dans les contes de fées*. Paris : La Fontaine de Pierre. 316 p.

4. Théorie du théâtre et outils de référence

ARTAUD, Antonin. 1964. *Le théâtre et son double*. Paris: Gallimard. 249 p.

BROOK, Peter. 1977. *L'espace vide : écrits sur le théâtre*. Paris : Éditions du Seuil. 183 p.

_____. 1991. *Le diable, c'est l'ennui propos sur le théâtre*. Paris : Actes sud-Papiers. 100 p.

KLEE, Paul. 1985. « Philosophie de la création ». In *Théorie de l'art moderne*. Trad. de Pierre-Henri Gonthier, Genève : Gonthier. p.57-62.

LEHMANN, Hans-Thies. 2002. *Le Théâtre postdramatique*. Trad. de l'allemand par Philippe-Henri Ledru. Paris : L'Arche. 307 p.

MARTINEZ, Ariane. 2009. « Défense et illustration du théâtre d'images à travers quelques allers-retours entre le XIX^e siècle et aujourd'hui ». *L'Annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales*, n° 46, p. 159-168.

MOSSOUX, Nicole et Patrick Bonté. 1992. *L'intime, L'Étrange*. Bruxelles : Lunule. 119 p.

_____. 2002. *Rencontres et décalages*. Bruxelles : La lettre volée. 109 p.

PAVIS, Patrice. 2002. *Dictionnaire du théâtre*. Paris : Armand Colin. 447 p.

PLOURDE, Élisabeth. 2007. « Partitions scénographiques et textes spectaculaires : panorama des écritures scéniques québécoises contemporaines ». *Québec français*, n°146, p.30-37.

SARRAZAC, Jean-Pierre. 2004. *Jeux de rêves et autres détours*. Belval : Circé. 143 p.

_____. 2005. *Lexique du drame moderne et contemporain*. Belval : Circé. 253 p.

VIGEANT, Louise. 1989. *La lecture du spectacle théâtral*. Laval : Mondia. 226 p.