

Musée de la Vie wallonne - Province de Liège

Actes du colloque

LA MARIONNETTE, OBJET DE MUSÉE ET PATRIMOINE VIVANT

8 ET 9 NOVEMBRE 2018



HORS SCÈNE ET SANS FIL

*LES FAUX-SEMBLANTS
DE LA MARIONNETTE
AFFRANCHIE AU CINÉMA*

DICK TOMASOVIC

PROFESSEUR À L'UNIVERSITÉ DE LIÈGE

La question de la transmission des arts de la marionnette peut-elle être posée ailleurs que dans le champ du théâtre et, plus largement, des arts du spectacle vivant ? Sans doute, puisque non seulement la marionnette a marqué de sa présence, depuis longtemps, le domaine des arts enregistrés et des productions audiovisuelles, mais, surtout, loin d'y connaître un simple usage de reproduction de ses pratiques, elle semble avoir contribué à l'émergence d'une nouvelle esthétique de l'objet en tant que simulacre du vivant. Cette intervention, revenant sur une série de recherches préalables menées autour de la question de la conception d'un corps-figurine dans le cinéma d'animation⁵⁶, et interrogeant les passages de la marionnette au cinéma, entend esquisser les bouleversements esthétiques et idéologiques que l'art, très particulier, de la marionnette a pu apporter au média cinématographique.

Une autre marionnette ?

La marionnette apparaît bien entendu dans de très nombreux films. On peut rapidement penser à *Monkey Business* (1931) des Marx Brothers où Harpo se fait habilement passer pour une marionnette, ou à *Dolls* de Takeshi Kitano (2002) et ses métaphores humaines sur nos vies de marionnettes, mais aussi à *Childs'Play* (1988) et la série des *Chucky* (et autres poupées du diable et marionnettes maléfiques), en passant par *Les 400 coups* de François Truffaut (en 1959) et son spectacle de l'enfance, ou encore à l'apparition du Théâtre du Vrai Guignolet, près des Champs-Élysées, dans la *Grande Vadrouille* de Gérard Oury en 1966. Ce ne sont que quelques exemples parmi d'innombrables et chacun aura à cœur de compléter cette liste d'après ses propres souvenirs cinéphiliques. Chacun de ces films et chacun de ces emplois de la marionnette mériterait un commentaire spécifique. Cependant, le cœur de cette intervention ne s'intéresse pas à ces apparitions et représentations, mais bien à la marionnette au cinéma en tant qu'elle est constitutive d'un type (et non d'un genre) de cinéma très particulier : le cinéma d'animation et, plus particulièrement, ce que l'on appelle le film de marionnettes, le film de poupées ou encore l'animation en volumes. Ces œuvres sont légion et certaines d'entre elles sont très populaires : on peut penser dernièrement aux films de Wes Anderson, *L'île aux chiens* (2018) et *Fantastic Mr Fox* (2010), à *Ma vie de courgette* de Claude Barras (2016), très inspiré par les animateurs de marionnettes tchèques des années 1950 et 1960, aux films de Tim Burton comme *Vincent* (1982), *L'étrange Noël de M. Jack* (1993) ou *Les Noces funèbres* (2005), ou à ceux de son comparse Henry Selick (*Jack et la pêche géante* en 1996, *Coraline* en 2009). On peut encore penser à *Team America, police du monde* de Trey Parker et Matt Stone (2004) et aux différents films de Jim Henson : *The Muppet Movie* (1979), *Dark Crystal* (co-réalisé avec Frank Oz en 1982) et *Labyrinth* en 1986. On peut remonter le fil des souvenirs cinéphiliques plus loin encore, aux marionnettes de *Jason et les argonautes* de Ray Harryhausen (1963), et à celles de son maître, Willis O'Brien, dont la plus célèbre est bien sûr la fantastique créature qui escalade l'Empire State Building, le *King Kong* de Schoedsack et Cooper en 1933. Et on ne peut oublier un grand maître de l'animation comme Ladislav Starewitch et ses ciné-marionnettes pour le *Roman de Renard* sorti en 1937, ou encore le célèbre Jiří Trnka qui régna sur le film de marionnettes

⁵⁶ En grande partie synthétisée dans TOMASOVIC, D., *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Pertuis, Rouge Profond, 2006.

et le cinéma d'animation tchèque dans les années 1950 et 1960. On le voit, c'est un corpus extrêmement foisonnant, qui ne cesse de grandir, au gré des redécouvertes de l'histoire de l'animation comme des nouvelles productions, en longs comme en courts-métrages.



L'île aux chiens, Wes Anderson, 2018
© 20th Century Fox, Tous droits réservés

Les questions que posent les présences de ces figurines au cinéma prolongent les interrogations ontologiques de la marionnette⁵⁷. Est-ce qu'une marionnette que l'on manipule est encore une marionnette ? La marionnette est-elle un être en devenir ou ne s'accomplit-elle réellement que lorsqu'elle s'anime ? La littérature sur ces questions de base est aujourd'hui abondante⁵⁸ et chacun semble prêt à reconnaître que c'est très précisément dans cette oscillation entre l'inertie inquiétante et la mobilité stupéfiante que réside l'essence même de la marionnette, dont le propre est de déjouer nos catégories fondamentales d'appréhension du monde : l'objet et le sujet, l'inertie et le mouvement, le réifié et l'humanisé, le mort et le vivant. Cependant, partant de la question de l'inscription de la marionnette dans le cinématographique et, plus particulièrement, dans le cinéma d'animation, « l'animatographe » comme on l'a parfois renommé, ces vieilles questions définitoires redeviennent problématiques. Est-ce qu'une marionnette animée par la machine du cinéma, filmée image par image, est encore une marionnette ? La réponse demande la nuance. L'animation procède dans le même temps d'une réduction de la spectacularisation de la marionnette (la représentation n'est plus vivante, mais enregistrée, la fluidité est manifestement artificialisée, le marionnettiste n'est plus dissimulé, mais bien banni de l'image, le lien magique et secret entre marionnette, marionnettiste et spectateur est battu en brèche) et d'une incroyable expansion de ses possibles (domination de l'espace et du temps, variété infinie de ses formes, mouvements et expressions, redéfinition du rapport entre l'animé et l'animateur dont l'inscription corporelle sera désormais fantomatique, ce qui n'est pas sans redéfinir considérablement l'esthétique même de ce type de spectacle).

57 Déjà en partie envisagée dans TOMASOVIC, D., *De la (sur)vie des marionnettes*, in Centre de la Marionnette (coll.), *La marionnette et le film d'animation*, Tournai, Lansman, 2010, pp. 25-28. Ce texte constitue l'une des charpentes de cette intervention.

58 Voir, entre autres, DUFRENE, T. et HUTHWOHL, J. (dir.), *La marionnette : objet d'histoire, œuvre d'art, objet de civilisation*, Paris, L'Entretemps, 2014 et BEAUCHAMP, H. (dir.), *Les scènes philosophiques de la marionnette*, Paris, L'Entretemps, 2016.

Dès lors, la marionnette du cinéma d'animation n'est plus tout à fait une marionnette. Il s'agit plutôt d'un nouveau type de figurines, qui hérite bien évidemment de la longue tradition du spectacle de marionnettes, voire, plus largement, de la très ancienne pratique du pantin. Mais, surtout, cette figurine se revendique d'une sorte de double inversé de la marionnette qui n'est autre que l'automate, soit un pantin qui nie la présence du marionnettiste. Cette part d'automatisme est bien entendu celle qui incombe le plus au processus même de réinvention du mouvement qu'est celui de l'appareillage cinématographique et de la fameuse capture image par image. C'est d'ailleurs ce qui trouble le plus, lorsque l'on regarde l'histoire même du cinéma d'animation : l'incroyable diversité et complexité de ces figurines, que l'on retrouve sous des bannières aussi différentes que « model animation », « cutout animation », « animation de volume », « animation d'objets », « animation 3D », « animation de pâte à modeler », « animation de poupées », etc. Des premières manipulations d'Émile Cohl ou de James Stuart Blackton aux poupées sophistiquées et tragédiennes de Barry Purves, en passant par les insectes naturalisés de Ladislav Starewitch ou en envisageant les prochains avatars en trois dimensions issus des régimes interactifs et vidéoludiques (des pantins numériques animés par un spectateur-joueur-marionnettiste, comme pour le film *Jurassic World* de Colin Trevorrow en 2015), l'art de la figurine animée n'a cessé de se réinventer. La figurine elle-même y apparaît incroyablement polymorphe dans un univers dont la métamorphose est la première des lois.

Un imaginaire animiste

Toutefois, son origine de marionnette ne se laisse pas effacer. Comme le dit Pierre Hébert, théoricien et animateur québécois, si le cinéma d'animation a les jeux du pré-cinéma (lanternes magiques, praxinoscope, phénakistiscope, zootrope...), plus que la photographie, comme antécédents immédiats, il a surtout le théâtre de marionnettes pour horizon historique en ce qui concerne son fondement dramaturgique⁵⁹. Le cinéma d'animation semble d'ailleurs s'être structuré autour des deux plus grands types et pratiques de marionnettes, celles à gaines et celles à fils. François Amy de la Bretèque a raison de les opposer en deux systèmes sémiotiques différents⁶⁰. La marionnette à fils ou à tringle, souvent considérée comme plus aristocratique, est animée par le dessus et peut se targuer d'un corps complet, dont l'articulation a pris des formes parfois sophistiquées. Il s'agit d'une marionnette en suspension, à la fois lourde et aérienne, dotée d'un subtil mélange de grâce et de raideur. Elle peut être amusante et caricaturale, mais n'est jamais aussi troublante que lorsque son aspect et ses gesticulations tendent vers une forme de mimétisme avec le réel. Cette tradition d'une marionnette en pied et réaliste trouve une longue filiation dans le cinéma d'animation, que l'on pense aux fascinants films de poupées que sont *Le Roman de Renart* de Starewitch (1937), *Le Songe d'une nuit d'été* de Jiří Trnka (1959), *The House of Flame* de Kihachiro Kawamoto (1979), *The Nightmare Before Christmas* de Tim Burton et Henry Selick (1993), *Pierre et le Loup* de Suzie Templeton (2009)... L'extrême finesse et sensibilité de ces films, néanmoins très différents les uns des autres, réactive le rapport enfoui du spectateur à son

59 HÉBERT, P., *L'Ange et l'automate*, Laval, Les 400 coups, pp. 48-49.

60 AMY de la BRETÈQUE, F., « Le Théâtre de marionnettes, forme modélisante méconnue du cinéma des premiers temps », dans SCHIFANO, L. (dir.), *La Vie filmique des marionnettes*, Paris, Presses Universitaires de Paris, 2008, pp. 57-67.

imaginaire enfantin, à la croyance permanente en l'enchantement possible des choses *a priori* inertes. C'est la conception animiste, telle que Jean Piaget la pensait dans les années 1920 pour comprendre les perceptions et les développements de la psychologie de l'enfant⁶¹, qui semble ici soudainement convoquée : tous les objets sont potentiellement animés d'un souffle et d'une intention de vie. Et si les fils de la marionnette ont beau avoir été coupés (sauf dans l'habile et retors *Fil de la vie* d'Anders Rønnow Klarlund en 2005) et remplacés par une technique d'enregistrement et de recomposition du mouvement, son animation tient toujours à ce prodige délicat que l'on croyait réservé aux castelets.



Le Songe d'une nuit d'été, Jiří Trnka, 1959
© Golden Age classics, Tous droits réservés

L'influence de la marionnette à gaine sur le cinéma d'animation est encore sans doute plus importante. Généralement décrite comme un art éminemment populaire, en raison de son registre principalement grotesque, la manipulation de ce genre de marionnette exige une tout autre dextérité. Il s'agit cette fois d'animer la figurine par en dessous et d'inscrire donc en son corps et en son cœur une physicalité intense, une énergie qui est celle de la poigne et de l'élévation, et qui suppose une dynamique d'action dont une certaine violence n'est pas exclue (Guignol et son bâton comme figure emblématique). Cette vivacité impulsive, cette impétuosité souvent frénétique et virulente, marquera de son empreinte une tendance majeure du cinéma d'animation, qu'il soit en volume comme *Wallace & Gromit* des studios Aardman (depuis les années 1980), *Panique au village* (dont le long-métrage de Patar et Aubier date de 2009) et les films de Will Vinton (le maître de la clay animation dans les années 1970 et 1980), ou qu'il soit celui du cartoon (d'Otto Mesmer à Bill Plympton, en passant par les maîtres Chuck Jones ou Tex Avery). C'est toute l'esthétique du cartoon et la conception même du personnage « toon » qui se marquent de l'empreinte de l'extravagance de la marionnette à gaine, et que l'on comprend bien, par exemple, en regardant *Who Framed Roger Rabbit* de Robert Zemeckis (1988).

Ces héritages viennent ancrer un imaginaire d'une rare complexité, dont les prémisses se forment probablement à la fin du 18^e siècle, et où se croisent nombre de fantasmes et d'inquiétudes modernes, dont, pêle-mêle, la révolution de l'électricité, l'autonomie de la matière, la mécanisation et l'industrialisation du monde et des images, les recherches médicales, les prothèses corporelles, la réification des corps, le déni de mort, la

61 PIAGET, J., *La Représentation du monde chez l'enfant* (1926), Paris, PUF, 2013.

psychanalyse et la puissance de l'inconscient, pour n'en citer que quelques-uns. Le cinéma d'animation, prolongeant, actualisant et développant les thématiques et les esthétiques du théâtre de marionnettes, dont on connaît les forces poétiques, expérimentales et transgressives, fait de l'insolite son terrain de prédilection. En somme, si la marionnette n'est plus totalement pareille à elle-même (dans sa forme, dans son animation, dans son ensecrètement) lorsqu'elle est cinématographiée, elle n'en draine pas moins un véritable vortex de questions anthropologiques, dans le sens le plus large de la discipline puisque c'est toujours en définitive l'être humain qui se trouve singulièrement reformulé, sous des aspects tant physiologiques que culturels, même si leur lecture n'a parfois rien d'évident.

La figurine hors-limite

Cependant, la figurine au cinéma a dû être inventée. C'est une large histoire qui passe par Émile Reynaud, mais surtout aussi par des cinéastes comme Georges Méliès et Segundo de Chomon, qui ont consacré une part importante de leur travail à l'invention de nouvelles corporalités, de nouveaux régimes d'action et de figuration en deçà ou au-delà de l'humain, qui se sont approchés des techniques de l'animation, soit en les maîtrisant (Segundo de Chomon) soit en inventant une nouvelle esthétique de la métamorphose et de la réinvention du corps (Georges Méliès). Le français Émile Cohl, reconnu comme le grand pionnier du cinéma d'animation, mais dont la filmographie reste en fin de compte assez peu commentée dans le détail⁶², a également largement contribué à inventer le régime de la figurine animée au cinéma. Bien plus récemment, un film remarquable à bien des égards a interrogé de manière très frontale toutes ces questions. Il s'agit d'*Aria* de Pjotr Sapegin, réalisé en 2001.



Aria, Pjotr Sapegin, 2001.
© ONF, Tous droits réservés

⁶² A noter tout de même, parmi quelques autres parutions, l'ouvrage de CRAFTON, D., *Emile Cohl, Caricature, and film*, Princeton, Princeton University Press, 2016.

Sapegin est un artiste né en Russie en 1955. Il a d'abord travaillé pendant une quinzaine d'années comme décorateur scénique dans divers théâtres à Moscou, avant de se lancer dans l'animation avec marionnettes après avoir immigré en 1990 en Norvège, où il est à présent copropriétaire de la société de production Pravda, basée à Oslo. Les courts-métrages d'animation et les messages publicitaires de Sapegin lui ont valu plusieurs prix au Canada et à l'étranger (*One Day a Man Bought a House* en 1998, *Snails* en 1999 et *In a Corner of the World* en 1999). Comme l'écrit Marco de Blois⁶³, conservateur de la Cinémathèque d'animation de Montréal, ce cinéaste d'animation est plutôt réputé pour ses films sympathiques, à l'humour bon enfant. Ses amusants personnages, tout en rondeurs, souvent confectionnés en pâte à modeler, ont une allure rassurante, tout comme les décors dans lesquels ils évoluent. Or, en 2001, ce réalisateur présente un film aux ambitions bien différentes, une comédie qui bascule dans la tragédie et qui se propose comme une adaptation de l'opéra *Madama Butterfly* de Giacomo Puccini. Il s'agit d'une curieuse tragédie puisqu'elle résume tout l'opéra en une dizaine de minutes d'animation, avec des poupées et des figurines très hybrides et différentes les unes des autres (dont des jouets, comme une Barbie).

Il s'agit d'un film très original qui bouleverse profondément l'animation de poupée dans sa manière de représenter le sexe, la mort, et le corps en général⁶⁴. Cette citation d'Antoine Vitez pourrait être son parfait exergue : « L'avantage de la marionnette sur le personnage vivant, c'est qu'elle peut mourir plusieurs fois, ressusciter, souffrir au-delà de toute limite. Et qu'elle est aussi capable d'exploits sexuels infinis...⁶⁵ ». *Aria* met en scène une certaine Butterfly, nommée également Papillone – production québécoise oblige –, qui est une charmante petite marionnette dont le physique évoque clairement la chanteuse islandaise Björk et se trouve assimilée au papillon (un vrai petit papillon la suit ou la précède, lui sert de peigne ou de double renaissant ; le film commence et finit d'ailleurs sur ce petit papillon). Papillone va vivre les affres de la passion de Madame Butterfly. L'histoire est très simple. Papillone vit sur une île un peu déserte. Un jour, elle tombe amoureuse d'un marin de passage. Une scène, très belle et très étonnante, de sexe entre les deux poupées est mise en scène. Le marin doit repartir, promet de revenir. Entretemps, Papillone a accouché (de manière fort poétique d'ailleurs) d'une petite fille et attend toujours patiemment le retour du marin. Mais celui-ci ne revient que pour enlever l'enfant à sa mère. Désespérée, elle veut mettre fin à ses jours. Dans l'opéra, Butterfly se suicide. Mais comment une marionnette pourrait-elle se suicider ?

La réponse est donnée en plusieurs temps.

Premier moment : Papillone et sa fille jouent ensemble au cerf-volant. Sauf que le cerf-volant est l'une d'entre elles, à tour de rôle, et que la ficelle est le cordon ombilical. C'est une très belle image, c'est aussi une image qui ancre ces poupées dans l'imaginaire de la marionnette : elles ont encore un fil, mais elles s'autonomisent de la domination et de la manipulation du marionnettiste puisqu'elles échangent entre elles le rôle de celui qui tire les ficelles, si on ose dire. C'est un geste très fort d'affranchissement.

63 de Blois, M., « Le suicide de Madame Butterfly/Aria de Pjotr Sapegin » dans *24 images*, n°109, p. 58, automne 2002.

64 Voir aussi TOMASOVIC, D., *op. cit.*, pp. 79-81.

65 VITEZ, A., *Le Théâtre des idées*, Paris, Gallimard, 1991.

Deuxième moment : Papillone est vivante car elle bouge, elle court, elle danse, elle est en mouvement perpétuel. Tous les marionnettistes le savent, une marionnette qui ne bouge pas reprend tristement son statut d'objet. L'inertie marque, dévoile, trahit le manque de vie. Le mouvement en donne l'illusion. Ainsi, elle gigote beaucoup, mais le temps est long avant que le marin ne la rejoigne, et des moments de fixité semblent s'annoncer dans cette attente interminable, comme si la marionnette perdait peu à peu vie. Par instant, seuls les éléments naturels animent la poupée (le vent dans les cheveux, la lumière changeante du soleil...).

Troisième moment : le marin arrive enfin. Mais il est accompagné d'une autre femme et d'une tribu d'enfants. Il arrache littéralement l'enfant à sa mère en tirant sur la ficelle qui est le cordon. Un cordon ombilical triplement symbolique : l'attachement à l'enfant, le fantasme du fil amoureux qui réunissait Papillone et le marin (à jamais rompu) et, on le comprendra par la suite, le fil même de la vie, de manière à la fois allégorique et littérale : une marionnette sans fil est bonne pour la casse.

Le quatrième moment est très important. Il est celui de la détresse : le marin s'en va avec les enfants. La trahison est terrible. Tout se fige soudain. À l'arrière-plan, la voiture et les personnages deviennent désormais de simples figurines, de simples jouets disposés dans un décor ou tout apparaît factice et miniaturisé. La magie de l'animation s'est brutalement arrêtée. Il n'y a plus que des objets désormais. Le spectacle est fini.

Cinquième et dernier moment (avant un final plus poétique qui donne l'illusion d'un *happy end*) : Papillone se retire dans les coulisses de la scène et rejoint le hors-cadre du tournage. Elle entame une forme d'automutilation très dure et très impressionnante qui la conduit à se défigurer, puis à déchirer son rembourrage, puis enfin à dépiauter sa structure métallique jusqu'à ce qu'il ne reste que des petits éléments épars sans consistance. C'est une tragédie de la matière qui est montrée ici, celle de la marionnette enchantée qui devient un sordide amas de matériaux plastiques, synthétiques et métalliques que l'on peut balayer d'un coup (une rafale de vent « désanime » ce qu'il animait auparavant).

Ce surgissement de l'authentique, cette réflexion sans concession sur les artifices du cinéma d'animation, soit la manipulation d'un objet inerte image par image à l'insu du spectateur pour provoquer une illusion de vie, éprouve le corps de la figurine et dévoile les circuits imaginaires de notre conception de la marionnette. *Aria* est un film de poupée, littéralement : les personnages ne sont rien d'autre que des poupées. Elles sont vouées, en cela, à l'inertie et à la dégradation propre aux objets. La marionnette oscille entre les régimes de la vie et de la mort, de l'objet et du sujet. Sapegin joue avec cette oscillation, la pousse d'un côté puis de l'autre, métaphorise et littéralise le sexe et la mort, interroge le spectateur sur sa propre capacité à croire dans les possibilités fabuleuses de la marionnette. Rarement, semble-t-il, un film d'animation se sera employé à démontrer avec autant de radicalité son processus de chosification du corps et de transfiguration de l'objet.

Le cinéma d'animation est un lieu qui aujourd'hui encore, après plus de 120 ans d'expérimentation, interroge les héritages du dispositif du théâtre de marionnette et le statut, complexe, de création et de réception du corps-figurine, désormais hors scène, sans fil, affranchie et pleine de ses faux-semblants.

Le **Musée de la Vie wallonne** possède une importante collection de marionnettes et un théâtre traditionnel en activité depuis les années 1930. C'est tout naturellement que l'institution muséale a souhaité s'interroger sur la muséalisation de ces objets, issus d'un patrimoine vivant.

L'art de la marionnette à tringle est reconnu en tant que chef-d'œuvre du Patrimoine oral et immatériel de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Depuis des décennies, à Liège comme en d'autres villes, cette pratique populaire se transmet d'une génération de marionnettistes à l'autre. Héritiers et détenteurs d'un grand nombre de savoirs et de savoir-faire particulièrement spécialisés en matière de procédés de fabrication, de style de jeu, de manipulation ou encore de répertoire, c'est aux marionnettistes eux-mêmes qu'incombe le soin de la perpétuation de cette tradition vivante.

En Belgique et ailleurs, de nombreuses institutions muséales conservent et exposent des traces matérielles ou numérisées de ce patrimoine immatériel : marionnettes, décors, enregistrements sonores ou filmés, photographies, voire plus récemment témoignages ou récits de vie. La question se pose dès lors sur la nature des relations entre le monde muséal, centré sur la documentation, la recherche et l'éducation, et l'art de la marionnette qui évolue, se transforme et se transmet sans cesse, en dehors de toute supervision institutionnelle.

Cet ouvrage constitue les actes du colloque La marionnette, objet de musée et patrimoine vivant, qui s'est tenu au Musée de la Vie wallonne les 8 et 9 novembre 2018, en présence d'une vingtaine d'orateurs, spécialistes et praticiens, originaires de Belgique, de France et d'Italie. Organisé en deux sessions d'une journée – la première consacrée au statut de la marionnette au sein du musée et la seconde à l'identification des enjeux de la transmission de son pratique – le colloque a permis d'établir une réflexion en profondeur sur l'art de la marionnette, son insertion au musée, les enjeux de sa sauvegarde et son avenir.

Prix public : 8 €



9 782390 101567