Le pouvoir régressif des marionnettes au cinéma : observation d'occurrences marionnettiques dans des films en prise de vue réelle

François Robic

▶ **To cite this version:**

François Robic. Le pouvoir régressif des marionnettes au cinéma : observation d'occurrences marionnettiques dans des films en prise de vue réelle. Art et histoire de l'art. 2022. dumas-03699683

HAL Id: dumas-03699683

https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03699683

Submitted on 20 Jun 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

UNIVERSITÉ SORBONNE NOUVELLE

Mémoire final de master 2 mention *Cinéma & Audiovisuel*

Parcours type *Études Cinématographiques et Audiovisuelles*

François Robic

LE POUVOIR RÉGRESSIF DES MARIONNETTES AU CINÉMA

Observation d'occurrences marionnettiques dans des films en prise de vue réelle

Sous la direction d'Antonio Somaini

Soutenu à la session de juin 2021

CC BY NC ND

Sommaire

Remerciements 3

Introduction 4

Première partie : Régression temporelle
Convoquer l'enfance et la préhistoire du cinéma, ekphrasis et transmédialité 14

A. *La Double vie de Véronique* de Krzysztof Kieślowski et son méta-récit par la marionnette 17

B. *Being John Malkovich* de Spike Jonze : la marionnette et le corps de la star 27

Vers une seconde partie 42

Seconde partie : Régression psychanalytique
Trouble quant à ce qui est personnage, la marionnette comme avatar 43

A. *Sleuth* de Joseph Mankiewicz, huis clos ou l'inerte et le vivant se confondent 47

B. *Magic* de Richard Attenborough 57

Vers une troisième partie 69

Troisième partie : La co-présence de l'objet et de l'acteur comme forme de régression et de résistance
Le film *Annette* de Leos Carax. 71

1 - La marionnette Annette et la co-présence avec les acteurs qui lui font face 76

A. Du sens dans la fabrication de la marionnette, un regard sur le travail de ses concepteurs 76

B. Marionnette, marionnettistes, comédiens 82

2 - Une régression formelle qui devient résistance économique et politique 100

A. Un kaléidoscope de formes et de références artistiques 100

B. Mondialisation et star-system comme propos esthétique et thématique du film. 106

Conclusion 112

Bibliographie 117

Résumé du mémoire 121

Ce travail compte 268529 caractères, espaces inclus, de sa première à sa dernière page.

Remerciements

Un grand merci à mon directeur de recherche Antonio Somaini, à Éloi Recoing pour ses conseils,
à mes parents, Laurence et Marc Robic pour leurs relectures,
au personnel de l'Institut international de la marionnette de Charleville-Meziére.

merci aussi à
Dinah Ekchajzer, Margot Besson, Corentin Pernet, et Quentin Lepetitdidier.

Introduction

> *« Il est possible de montrer des gratte-ciel en flammes et de grands singes, cela coûte de l'argent et beaucoup d'efforts, mais c'est faisable. Mais comment donner à voir une série d'événements d'ordre spirituel ? Quand le jeu s'est-il terminé, quand avons-nous perdu foi dans les images ? Quand la peur est-elle venue, toute visqueuse, paralyser notre envie de donner réalité aux rêves sans d'extraordinaires tours de passe-passe et sans objectifs voilés ? Où se cachent les rêves, pourquoi ne se laissent-ils pas matérialiser par une machinerie qui a été faite pour capter les plus imperceptibles mouvements des pensées et des sentiments ? Est-ce que la cinématographie magique, invraisemblable, a été supprimée une fois pour toutes et ne poursuit-elle une vie d'ombre humiliée que parmi les hippies mi-amateurs, mi-professionnels du cinéma ? »*[1]

Dans le scénario du film *De la vie des marionnettes,* Ingmar Bergman écrit ces propos relatifs à la fabrication des films. Le cinéaste remarque, à l'époque des débuts de l'explosion des techniques d'effets visuels dans le cinéma à grand spectacle (l'aube des années 1980), que toute idée formelle, si complexe et fantasque soit-elle, est devenue réalisable grâce aux moyens qu'offre le médium cinéma dans toute sa technicité, sa technologie en devenir. Toutefois, la représentation des sentiments humains, de la complexité des êtres reste, selon le cinéaste, un mystère que le cinématographe travaille inlassablement. *« Quand il s'agit de l'âme, nous sommes des analphabètes »* écrivait ainsi Bergman dans le scénario de son film. Si *De la vie des marionnettes* ne met pas en scène des marionnettes à proprement parler, on y observe les mésaventures de Peter, étranglant une prostituée durant un spectacle forain quelques temps après avoir confié à son psychanalyste son désir d'assassiner sa femme. Le personnage du film est *manipulé* par des pulsions qu'il n'arrive pas à verbaliser, qui n'ont de cesse de le perturber et finissent par le dépasser et le pousser au crime.

L'état de fait de Bergman fait écho à des réflexions que je me suis formulées durant ma formation de décorateur de cinéma à la Fémis. Le métier de chef décorateur vise comme chacun le sait à trouver les décors dans lesquels un film se tournera. Ces décors peuvent être des lieux réels qui seront ainsi plus ou moins aménagés et transformés, ils peuvent aussi être totalement construits en studio. Le travail du décorateur consiste à comprendre les envies d'un metteur en scène en termes techniques (la plupart du temps grâce au découpage, quand il y en a un) afin de proposer la solution

---

[1] I. Bergman, *De la vie des marionnettes* (scénario), Paris, Gallimard, 1980, 120 p.

la plus adaptée en termes spatiaux. Plus les recommandations du réalisateur sont précises, plus le décorateur pourra mobiliser son temps, les moyens à sa disposition et son énergie pour travailler sur le strict nécéssaire. Si un metteur en scène doit tourner en studio mais ne donne aucune indication sur la façon dont il souhaite procéder, le décorateur doit construire un décor dans son entièreté, semblable à un lieu réel. Or, si un metteur en scène donne des indications précises sur sa mise en scène, le décorateur pourra se contenter de ne construire qu'une partie du décor laquelle sera plus soignée et plus intéressante dans la mesure où elle aura été pensée en synergie avec le film à venir. En tant que décorateur j'ai toujours aimé travailler avec des metteurs en scène effectuant des choix forts lesquels conditionnaient mon travail. L'intérêt que j'ai porté à un film n'était que très rarement corrélé au budget alloué à la fabrication du décor. De plus, j'ai progressivement développé un attrait pour les films à l'esthétique bricolée, aux effets visuels réalisés en direct sur le plateau (et non en post-production comme c'est désormais généralement le cas). Ce type d'esthétique d'apparence modeste met en jeu des contraintes et des difficultés tout aussi importantes qu'un film à la fabrication plus classique et plus industrielle mais oblige à avoir des idées de découpage, de lumière, de trucages au moment du tournage. Après réflexion je crois que c'est pour cette raison que je me suis intéressé à ce type de films. Des cinéastes tels que Spike Jonze, Michel Gondry, Roy Anderson, Kirill Serebrennikov sont des exemples récents de cela.

Au moment de choisir un sujet de mémoire je me suis senti habité par l'envie de trouver une thématique qui me permettrait d'aborder des enjeux de fabrication, de mise en scène de l'ordre du trucage de plateau. Un travail de recherche concernant le cinéma « forain » m'a traversé l'esprit sans que je ne parvienne jamais à problématiser correctement cette question, à en définir le sens. J'ai aussi eu envie de m'intéresser aux trucages du cinéma des premiers temps exclusivement (Georges Méliès) mais les recherches effectuées en ce sens me laissaient entrevoir un mémoire prenant la forme d'une étude historiographique des effets visuels des débuts du cinéma jusqu'à nos jours. Un travail trop ample et duquel je n'avais pas envie.

L'idée de travailler sur la représentation filmique de l'art des marionnettes m'est apparue à la découverte de la citation de Bergman ci-dessus. Le spectacle de marionnettes assume sa dimension fabriquée, il appartient au spectacle vivant, le marionnettiste fait partie du spectacle, le génère en direct. En ce sens on pourrait dire que cet art ne cache pas ses artifices, qu'il n'est pas animé d'une prétention mimétique face au réel. Au contraire, le cinéma a globalement tendance à cacher ses processus de fabrication dans l'idée d'un « effet de réel ». Pour toutes ces raisons, les marionnettes me semblent pertinentes à étudier dans une perpective cinématographique dans la mesure où leur simple présence amène à se poser des questions de fabrication sur le cinéma lui-même. De plus,

elles sont globalement synonymes d'une certaine esthétique à laquelle je suis très attaché, évoquée plus haut. Enfin, elles amènent leur lot de considérations psychanalytiques, leur littérature laquelle permettra de croiser les analyses filmiques effectuées avec une batterie de concepts esthétiques majeurs. En effet, la marionnette, en tant que spectacle vivant émeut par sa technicité, présente à chaque instant. Parler des marionnettes au cinéma revient à s'intéresser à des choix techniques et esthétiques assumés lesquels créent du sens et de l'émotion dans une mesure toute particulière.

Bien que le nombre de films mettant en scène des marionnettes soit relativement restreint, j'ai rapidement choisi de focaliser mon étude sur des œuvres contemporaines car, comme je l'expliquais plus haut, les marionnettes renvoient à des formes d'art antérieures au cinéma et c'est précisément ce mouvement, ce contraste qui m'intéressent. Que signifie user de marionnettes assumées comme telles dans un film de nos jours ? En effet, je souhaite m'intéresser à des cas de figure où les marionnettes sont visibles en tant que telles, ce qui implique d'évacuer les animatroniques et trucages visant à utiliser les marionnettes comme solutions techniques, effets visuels. On parle d'animatronique dès lors que la marionnette (à fil, à gaine, mécanisée) constitue une solution technique visant généralement à mettre en mouvement un animal ou une créature. Ces dispositifs sont généralement mécanisés, voire télécommandés pour bouger au cours des plans sans intervention d'une tierce personne dans le champ. L'animatronique relève de niveaux de technicité relatifs à leur époque de création ainsi qu'aux mouvements requis par l'action. Le premier exemple que j'ai pu relever quant à cet aspect marionnettique des effets visuels est observable dans le film de Georges Méliès *La chrysalide et le papillon*[2]*,* sorti en 1901. Une chenille géante s'y meut dans un décor de jungle peint. À bien l'observer, on en déduit avec certitude qu'elle est agitée grâce à des fils qui la relient au hors champ haut du cadre. Dans les pas de Méliès, ce procédé se développa très vite pour donner vie au dragon de *Les Nibelungen* de Fritz Lang en 1924[3] quelques années plus tard, jusqu'à atteindre des proportions conséquentes et une technicité quasi-parfaite à l'aube de l'an 2000 avec *Jurrassic Park*[4] de Steven Spielberg en 1993. Certains trucages du film, les plans moyens et serrés sur des dinosaures sont le fruit d'animatroniques extrêmement perfectionnés. La seule carrière du cinéaste qu'est Spielberg pourrait d'ailleurs servir de lieu d'étude quant à l'usage, au développement et à la mort des marionnettes de cinéma que sont les animatroniques (le requin des

---

2 G. Méliès, *La chrysalide et le papillon,* France, Star films, 1901.

3 F. Lang, *Die Nibelungen (Les Nibelungen)*, Allemagne, Universum Film AG, Decla-Bioscop AG, 1924.

4 S. Spielberg, *Jurassic Park,* USA, Universal Pictures, Amblin Entertainment, 1993.

dents de la mer[5] en est une, *ET l'extra terrestre*[6] aussi…). Les plans des films de Méliès mélangent bien souvent des comédiens à des poupées, des maquettes grâce à des trucages de plateau. On oppose par principe les trucages « numériques » et les trucages de plateau. Néanmoins, Méliès réalisait les effets caractéristiques de son cinéma en mélangeant ces deux domaines. Les apparitions et disparitions de personnages à l'image du démon dans *Le diable noir*[7] sont le résultat de jump-cuts préparés sur le tournage. En ce cas précis, peut-on parler de trucages de plateau uniquement dans la mesure où c'est autant l'effet de montage cité qui permet les apparitions et disparitions ? C'est le temps du trucage qui s'est délayé au fil des années. Méliès truquait ses plans grâce à un nombre très restreint de gestes. Les trucages artisanaux de Spielberg pour *Les dents de la mer* par exemple, employaient grossièrement les mêmes procédés avec un nombre d'étapes intermédiaires bien plus conséquent, lesquelles amenaient leur lot de technicité et de perfectionnement. Désormais, les trucages numériques ont « remplacé » ces techniques. Ils sont en réalité le résultat d'une augmentation exponentielle du nombre d'effets successifs si grande qu'on l'a déléguée à des ordinateurs. La bascule entre une esthétique fruit de trucages manufacturés à un univers visuel digital a eu beau être progressive, on peut noter la brutalité de la disparition de certains effets liés aux origines du cinéma, tels les animatroniques. En effet, ce procédé a majoritairement disparu en quelques années après plus de cent ans d'existence au profit des effets spéciaux digitaux. Le cinéma industriel préfère désormais quasi-systématiquement modéliser ses animaux et créatures numériquement. Le Studio Marvel va jusqu'à générer les costumes de certains comédiens en effets numériques ce qui revient à dicter les mouvements des acteurs par le biais d'une technicité digitale, en un mot, modéliser le jeu des comédiens par ordinateur (C'est le cas du personnage qu'interprète Angelina Jolie dans le film *Les Éternels*[8] de Chloé Zhao, il en va de même pour le héros de la franchise *Spider Man* depuis plusieurs décennies). Si je prend le temps de faire cet aparté pour expliquer en quoi les animatroniques ne sont pas le sujet de ce travail de recherche, c'est avant tout pour montrer que dans un contexte contemporain, cette technique a disparu. Dans la majeure partie des films de notre corpus, la présence des marionnettes ne peut ainsi être assimilée à un choix purement technique tel que c'est parfois le cas. Elle relève d'un choix esthétique fort, à contre courant de ceux qui dominent le marché cinématographique. L'opposition technique et économique qui existe entre des films contemporains à l'esthétique foraine de notre corpus (fruit de trucages de

---

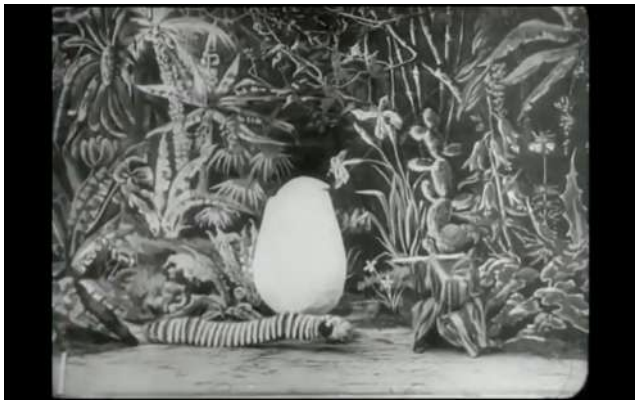
[5] S. Spielberg, *Jaws (Les dents de la mer),* USA, Universal Pictures, Zanuck/Brown production, 1976.

[6] S. Spielberg, *E.T. the Extra-Terrestrial (ET, l'extra-terrestre),* USA, Universal Pictures, Amblin Entertainment, 1982.

[7] G. Méliès, *Le diable noir,* France, Star films, 1905.

[8] C. Zhao, *Eternals (Les éternels),* USA, Marvel Studios, 2020.

plateau, de rappels au cinéma des premiers temps et bien entendu de marionnettes) et le cinéma hollywoodien industriel jalonnera inévitablement nos études et nos considérations. Je souhaite, en filigrane de cette recherche, montrer que les choix techniques qui entrent en jeu dans la fabrication d'un film sont politiques et artistiques en premier lieu. Faire un film avec des marionnettes assumées comme telles de nos jours revient à se placer dans une filiation avec le cinéma des premiers temps tel que celui de Georges Méliès. Ce geste est un saut dans le passé ou bien, une convocation dans le présent de techniques de fabrication donnant à revoir une esthétique désormais minoritaire.



Photogramme issus du film de Georges Méliès *La chrysalide et le papillon*.

La marionnette en tant que solution technico-visuelle liée au trucage ne sera pas notre objet d'étude, il en va de même pour toutes les formes marionnettiques liées au cinéma d'animation tel que le stop-motion. Si nous évacuerons ce cas de figure de manière radicale c'est simplement parce qu'il exclut par essence la confrontation entre la marionnette et l'acteur humain, un des aspects majeurs de cette recherche. C'est pour cela que nous nous intéresserons uniquement, comme l'indique le titre de cette recherche, au cinéma de prises de vues réelles. L'idée est d'observer l'interaction entre des marionnettes et des comédiens. Le cinéma d'animation, en effaçant par principe ses animateurs à moins a voir avec les marionnettes qu'on ne pourrait le penser de prime abord. En effet, la marionnette est une forme de spectacle vivant qui met au cœur de ses réflexions la coprésence entre l'objet et le manipulateur. On retrouve ce schéma fort en intérêt entre les marionnettes et les acteurs de chair et de sang (quand bien même ce ne sont pas eux qui animent les marionnettes face auxquelles ils jouent).

Séparer les marionnettes de cinéma résultant d'un choix technique pur et simple et celles s'inscrivant dans une volonté formelle ostentatoire est impossible.
En effet, les choix technico-pratiques de *mise en oeuvre* et les ambitions esthétiques qui constituent la *mise en scène* ne font qu'un. Néanmoins nous nous focaliserons majoritairement sur des films

dans lesquels des marionnettes sont présentes en tant que telles. Ce type de motif esthétique est souvent lié à des formes de récits qui s'éloignent du vraisemblable et du réalisme à tout prix afin d'oser une forme d'onirisme et d'esthétisme. Malgré cela, je tiens à analyser les films du corpus et les extraits qui en découlent dans une perspective non pas uniquement thématique et sémantique mais bel et bien avec un soucis de compréhension technique fort, lié à mon passif de décorateur. Je suis d'ailleurs persuadé que les lignées cinématographiques sont avant tout le fruit de continuités techniques lesquelles donnent lieu à des courants esthétiques majeurs. Enfin, bien que les films sur lesquels se basera notre recherche soient tous postérieurs aux années 1970 pour les raisons que j'ai évoquées, leur analyse technique et leur mise en perspective dans l'histoire du cinéma nous conduira régulièrement à convoquer des œuvres plus anciennes.

Si l'intérêt de notre recherche réside dans l'observation de gestes de mise en scène contemporains qui invitent des procédés anciens grâce aux marionnettes, j'ai choisi de borner mes analyses au cinéma européen et américain. En effet, les traditions marionnettiques indiennes ou japonaises sont si riches, ont de tels échos dans le cinéma et les autres arts qu'on pourrait consacrer une recherche entière à chacune de ces deux cinématographies. En revanche, le cinéma européen et le cinéma américain, lesquels communiqueront beaucoup dans nos exemples, sont plus avares quant au filmage de marionnettes. C'est cette rareté qui m'a poussé à inscrire mes recherches dans un tel contexte. J'ai ainsi espoir de produire un travail relativement exhaustif sur mon sujet. Malgré cela, au fil de nos analyses, nous convoquerons très régulièrement des procédés marionnettiques issus des différents continents ainsi que la littérature qui les accompagne. À titre d'exemple, la marionnette d'*Annette*[9] de Leos Carax, film sur lequel nous nous pencherons avec attention, doit beaucoup au bunraku japonais ainsi qu'aux théories sur la robotique venant du même pays.

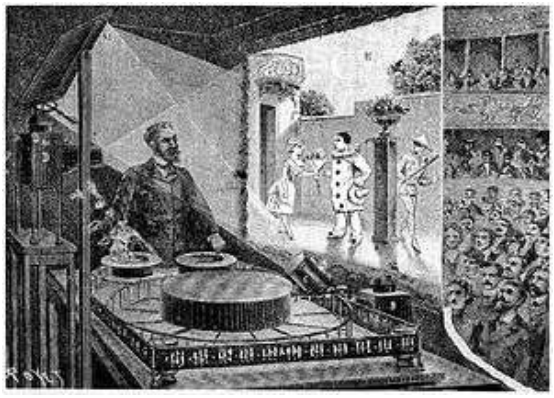
La marionnette est une forme d'art, nous le disions, bien antérieure au cinéma. Aussi, son usage dans les films renvoie aux origines du médium cinématographique lui même et plus encore, à la pré-histoire du cinéma. Au XIXème siècle, avant l'invention du cinématographe, bon nombre de dispositifs tentent de mettre l'image en mouvement par des procédés à mi-chemin entre le spectacle vivant et les arts plastiques. Je citerai à titre d'exemple le *thaumatrope*[10] de William Henry Fitton et Joseph Ayrton ou bien le théâtre optique d'Emile Reynaud (1879), machine permettant la création et

---

[9] L. Carax, *Annette,* France, CG cinéma, 2021.

[10] Inventé à Paris en 1825, cet appareil est un jouet qui permet de superposer deux images par rotation, en jouant sur le phénomène de perspective rétinienne. Un des exemplaires le plus connu mélange l'image d'une cage et celle d'un oiseau, dessinées de chaque cotés d'un disque. En faisant tourner le disque les deux images se mélangent.

la projection de petits films d'animation en direct, les *« pantomimes »*. De part leur volonté de produire des images à l'aide de procédés et de mouvements de machinerie, ces techniques s'inscrivent dans une époque préparatoire au cinéma et aux effets qui le caractérisent. Pour nourrir ses trucages, Georges Méliès réutilisera certains de ces dispositifs. La marionnette et son usage dans le cinéma contemporain convoquent ces pratiques en terme technique ainsi que dans un soucis de filiation esthétique à une époque passée. Ce mouvement d'avant garde consistant à aller chercher la nouveauté dans l'ancien est décrit par Pasolini lorsque il écrit les mots suivants : *« il y a entre l'archaïque et le contemporain quelques liens secrets »*[11]. Commençons donc par remarquer ce mouvement de retour comme une caractéristique esthétique et historique majeure.



Droite : thaumatrope dans le film de Tim Burton *Sleepy Hollows* (Mandalay Pictures, American Zoetrope, USA, 1999).

Gauche : gravure représentant le théâtre optique d'Emile Reynaud crée en 1879.

En évoquant le devenir des effets visuels au cinéma, soumis à l'écrasante hégémonie digitale que le cinéma américain n'a de cesse d'affirmer, nous évoquions plus tôt la fin des marionnettes de cinéma que sont les animatroniques. L'utilisation de marionnettes dans le cinéma contemporain est donc un geste de mise en scène qui s'inscrit à contre courant de l'esthétique et de la technicité dominante. En cela, notons que sur ce plan aussi, on fait face à un mouvement de retour, à l'idée d'une forme contemporaine qui emprunterait au passé.

La capacité des marionnettes de cinéma à évoquer le cinématographe des premiers temps et les arts qui les ont précédées va de pair avec une forme de résistance esthétique à un cinéma technophile et digitalisé. Ce mouvement de retour est le nœud des analyses à venir. Le terme de *régression* semble à ce titre approprié pour décrire ces dynamiques. Il convoque qui plus est, un sous texte psychanalytique très fort duquel la littérature à propos des marionnettes s'est grandement emparé.

---

11 P. P. Pasolini, *Écrits corsaires,* Paris, Flammarion, 1975, 288p.

Ainsi, je me demande *en quoi l'usage des marionnettes dans les films en prise de vue réelle est un geste de mise en scène régressif à différents niveaux ?*

> « *La marionnette est une pratique qui repose sur la combinaison de trois processus « La métamorphose d'un objet au départ sans vie en un personnage animé, la « coprésence » d'un manipulateur et d'un objet manipulé, et la présence active d'un spectateur désirant être pris par l'illusion.* »[12]

L'objet marionnette est une figurine articulée (ou non), manipulée par une ou plusieurs personnes pour se transcender et passer du statut d'objet inerte à celui de somme de mouvements faisant art. Les conditions qui permettent ce processus de sublimation sont décrites par Fabienne Denoual dans la citation ci-dessus. Traditionnellement, le spectacle de marionnettes prend place dans un édifice architecturé que l'on nomme castelet. Nous nous intéresserons aux marionnettes filmées et ainsi à un cas de figure dans lequel l'écran de cinéma prend en charge cette fonction. C'est le fait de s'intéresser à des films en prises de vue réelles qui donnera tout son sens à nos analyses. En effet, si la marionnette devient ce qu'elle est dès lors qu'elle est prise en main par un manipulateur, qu'en est-il au cinéma ? Nous aborderons des cas où les marionnettes sont filmées avec leur manipulateur et d'autres où, par les moyens du cinéma, le manipulateur disparaît. Par prises de vue réelles il faut entendre comédiens. En effet, on pourrait reprocher à cette expression (*live-action*[13] en anglais) la contradiction qu'elle renferme. L'animation peut tout à fait être le fruit de prises de vue techniquement identiques au cinéma *live-action.* Néanmoins ce terme implique la confrontation entre les marionnettes et les acteurs de chair et de sang. Dans cette coprésence (nous reviendrons sur le terme) il est question du rapport entre des êtres vivants et des objets, lequel est trouble au cinéma. Mais en quoi le « geste » de mise en scène qui revient à filmer des marionnettes est t'il régressif ? J'emploie ce terme à dessein sans aucune idée péjorative en tête.

Plus encore, tout comme les adjectifs qualificatifs parfois employés pour décrire les films en tant qu'objets « bricolés » et « forains », je revendique la volonté de faire du terme « régressif » un qualificatif profondément noble en termes cinématographiques. La régression désigne le retour à un

---

12 F. Denoual, « La marionnette dans les dispositifs artistiques contemporains ; entre emprunt et détournement » , *Théâtre/Public, La marionnette ? Traditions, croisements, décloisonnements* (n°193), 2ème trimestre 2009, pages 7-12.

13 À titre d'exemple, les studios Disney adaptent depuis quelques temps les dessins animés auxquels ils doivent leur renommée en les transposant en film qu'ils nomment « live action » c'est à dire joués par des acteurs bien vivants et non plus des personnages animés en deux ou trois dimensions (dessinés ou modélisés numériquement).

stade antérieur depuis un autre plus avancé dans le temps ou sur une échelle de valeur. C'est savamment que nous problématisons ici notre recherche autour d'un terme popularisé par Sigmund Freud. Pour le psychanalyste :

> *« On peut distinguer trois sortes de régressions : a) une régression topique au sens du système ψ exposé ici ; b) une régression temporelle quand il s'agit d'une reprise des formations psychiques antérieures ; c) une régression formelle quand les modes primitifs d'expression et de figuration remplacent les modes habituels. Ces trois formes de régression n'en font qu'une à la base et se rejoignent dans la plupart des cas, car ce qui est plus ancien dans le temps est aussi primitif au point de vue formel et est situé dans la topique psychique le plus près de l'extrémité perception. »*[14]

Freud parle de la régression comme un état psychologique de retour et de repli sur soi, sur le passé et notamment sur le jeune âge. Les poupées que sont les marionnettes sont à ce titre souvent liées à l'enfance au cinéma. Mais plus intéressant encore, Freud parle de régression formelle.
Les marionnettes, pour toutes les raisons énoncées ci-dessus s'inscrivent dans ce contexte.
Les différents aspects du pouvoir régressif des marionnettes structureront nos analyses en trois grandes parties.
Premièrement, une forme de régression historico-esthétique nous occupera : celle qui consiste à voir dans les marionnettes filmées en prise de vue réelles un pont avec l'enfance du cinéma ainsi qu'avec sa préhistoire. Ce geste de mise en scène revient à employer l'art qu'est le cinéma pour filmer un autre art plus ancien. Les concepts d'*ekphrasis*[15] et de transmédialité sous-tendront cette partie. Nous verrons aussi que l'archaïsme des marionnettes et son usage cinématographique sont des gestes éminemment politiques car d'origine populaire, développés hors des circuits économiques et artistiques dominants.

---

[14] S. Freud, *L'Interprétation du rêve*. Paris, PUF, février 1987, (1re éd. 1926), 708p.

[15] Représentation d'un art par le biais d'un autre, le terme est généralement employé pour décrire la description littéraire d'une œuvre picturale.

Dans une seconde partie, nous nous attarderons sur la dimension psychanalytique du terme de régression. La marionnette et les automates sont le sujet d'un fameux texte de Freud dans lequel il proposa le fameux concept d'*unheimlich*[16] à propos du conte d'Hoffmann *L'homme au sable*[17].

Ce texte, fondateur au niveau de l'étude esthétique des marionnettes, traversera les analyses qui seront les nôtres dans cette seconde partie. Nous verrons que de nombreux travaux postérieurs à ceux de Freud se nourrissent de ces considérations. La dimension étrange si particulière des marionnettes nous permettra, à la lueur du concept de régression de nous intéresser à des films dans lesquels un trouble existe entre les personnages interprétés par des comédiens et les objets que sont les marionnettes. Pour étudier ce trouble nous nous appuierons notamment sur le concept d'avatar décrivant la marionnette en tant que prolongement physique du personnage, manifestation de sa psyché. Les personnages que nous analyserons s'inscriront tous dans cette dualité psychanalytique auquelle la marionnette donne parfois forme au cinéma ou dans les arts.

Enfin, dans un dernier mouvement, nous nous intéresserons à la dimension régressive de l'emploi des marionnettes au cinéma comme geste d'avant garde visant à utiliser un procédé ancien et modeste dans un contexte étant celui du cinéma industriel et mondialisé. Ici, ce sera le positionnement politico-esthétique d'un tel acte que nous analyserons à travers des films où, qui plus est, un rapport d'égalité totale entre les acteurs et les marionnettes fait loi. Je souhaite montrer que plus les marionnettes de cinéma sont admises par la mise en scène comme d'authentiques personnages, plus le geste qui en résulte est fort. La construction de ce travail se basera ainsi sur une certaine idée de « gradation » quant à la considération des marionnettes dans les films étudiés. Dans la première partie, nous analyserons des films dans lesquels les marionnettes sont filmées en tant que telles. Dans la seconde, nous nous intéresserons au trouble qui peut exister grâce au cinéma quant au statut d'objets inanimés face à des être vivants. C'est dans la dernière partie que de purs personnages marionnettiques dialogueront avec des comédiens en chair et en os, dans une coprésence totale.

---

[16] S. Freud, *L'inquiétante étrangeté (Das unheimlich),* Paris, Gallimard, 1919, 43p.

[17] E. T. A. HOFFMANN, « *L'homme au sable », Contes fantastiques d'Hoffmann,* Paris, Perrotin (Tome1). 1840, 212 p.

1 - Régression temporelle

Convoquer l'enfance et la préhistoire du cinéma, Ekphrasis et transmédialité

Le premier pouvoir de régression des marionnettes filmées trouve sa substance dans l'acte d'utiliser l'art du cinéma pour filmer un art au minimum 1000 ans plus âgé. En effet, on date la naissance du cinéma peu avant le début du XXème siècle. Parallèlement, à titre d'exemple, on trouve des traces de représentations évoquant des spectacles de marionnettes sur des bas reliefs datant des premières invasions toltèques au Mexique entre 400 et 900 apr. J.C.[18] En France le terme *marionnette* apparaît au moyen âge. Il est issu des diminutifs du prénom de la vierge Marie (tel Marion). Il est lié à une certaine idée de miniaturisation, de représentation allégorique par un petit objet artisanal, manufacturé. Cet objet est sémiologique dans la mesure où il appartient à un niveau de réalité de l'ordre de la miniature symbolique : celui d'un spectacle dont les codes sont précis, mais lequel renvoie à des significations pré-existantes qui appartiennent à notre échelle de réalité. Pour ces raisons, les marionnettes ont, dès leur naissance, une histoire qui rejoint souvent celle des rites religieux. En Inde, en Iran, au Japon, on trouve trace de formes marionnettiques dans des rites antérieurs à l'apparition du catholicisme en Europe. Une marionnette filmée est donc le produit de la représentation d'un art ancestral grâce à un médium relativement jeune dans l'histoire de l'art.

L'Ekphrasis est un concept qui, à l'origine, décrit le mécanisme de représentation littéraire d'une œuvre picturale. Ici, il convient de le décrire correctement et de le modeler pour qu'il s'adapte au filmage des marionnettes. Le terme évoque une représentation loin d'être objective, rationnelle.
L'Ekphrasis est un art de la transposition mû par une idée d'apport en intensité. Cette « description » n'a plus rien à voir avec la peinture et les mots qui la composent produisent un résultat qui dépasse l'écrit pur et simple. Sophie Coussemacker et Julia Roumier décrivent le concept dans un article consacré au sujet par les mots suivants :

« ...un texte descriptif si vif qu'il donne l'impression de voir l'objet décrit plutôt que d'entendre la voix de l'auteur ; on peut alors y voir une forme de synesthésie ou d'équivalence des sens. »[19]

---

[18] G. Baty, R. Chavance, « *Histoire des Marionnettes », Que sais-je ?*, Paris, Presses Universitaires de France, 1972, p.26.

[19] S.Coussemacker, J. Roumier, « Ekphrasis et hypotypose : les écritures de l'enargeia dans la péninsule ibérique médiévale et moderne », *e-Spania* [En ligne], octobre 2020 : https://journals.openedition.org/e-spania/35993

Pour sa part, Barbara Cassin décrit le procédé en tant que « …mise en phrase qui épuise son objet »[20] grâce à une étymologie du mot selon laquelle *ek-* signifie en grec « jusque au bout » et *-phraso* « faire comprendre ». L'Ekphrasis donne à voir une représentation laquelle n'est pas en substance l'art qu'elle vise à décrire, mais elle permet de donner à sentir la chose en question dans toute sa puissance. C'est cela que l'on décrit plus haut comme une forme de « synesthésie » (percevoir des couleurs là où il n'y en a pas, par l'entremise d'autre sens), « d'équivalence des sens ». Pas plus que la mimésis, l'ekphrasis ne désigne pas un procédé objectif consistant à reproduire méticuleusement le réel. Il y est question de décalage et de production de quelque chose de nouveau qui n'est ni rattachable à ce qui est décrit et qui n'appartient plus uniquement au texte littéraire qui y donne lieu.

Cependant, il n'est ici nullement question de représentation littéraire d'une œuvre picturale. Néanmoins le concept d'ekphrasis décrit bien la transposition de médium à l'œuvre dans le filmage des marionnettes. C'est pourquoi je lui accole le terme de transmédialité. Ce processus vise à décrire le métissage de médias pour créer une forme cohérente. Ici, plutôt que de média on parle de médium face à une hybridation des techniques artistiques narratives que sont le cinéma et la marionnette. La marionnette filmée est ingérée par la prise du vue cinématographique. Elle est en « dedans » du film qui la domine dans la mesure où il régit sa réception par le spectateur.
On retrouve l'idée d'un art qui en a cannibalisé un autre qu'évoque en sous texte l'ekphrasis. Il est donc ici question de la représentation d'un art par un autre art, non pas vraiment de la marionnette mais de sa forme filmique.

Ainsi, il convient donc de se demander si la marionnette filmée est encore une marionnette ou non. Si Edward Gordon Craig (metteur en scène et théoricien britannique) n'avait pas utilisé le concept de « Surmarionnette »[21] pour décrire un jeu d'acteur à ses yeux idéal, c'est à dire débarrassé des émotions boursouflées et superflues de la plupart des comédiens nous aurions pu nous en emparer pour évoquer la marionnette filmique. En effet, le cinéma maximise, triche les possibilités de l'art marionnettique par un gain de technicité (grâce aux effets de montage notamment, nous le verrons

---

[20] B. Cassin, *L'Effet sophistique,* Paris, Gallimard (Nrf, Essais), 1995, p125.

[21] E. Gordon Craig, « *L'Acteur et la surmarionnette », The Mask*, 1908.
« L'acteur doit disparaitre ; et à sa place nous verrons un personnage inanimé - qui portera si vous voulez le nom de « Sur-Marionnette » jusque'à ce qu'il ait conquis un nom plus glorieux. »

dans *Being John Malkovitch* de Spike Jonze). Parallèlement, il lui subtilise de sa substance en « mentant », en faisant bien souvent disparaître le marionnettiste en charge de la mise en mouvement de ces corps objets. Sans marionnettiste, la marionnette est un objet qui recèle des potentialités en devenir. Ces potentialités sont elle pleinement utilisées par le cinéma lorsqu'il s'empare de sa représentation ? Qu'en est-il du marionnettiste, inhérent à la marionnette ?

Ainsi, dans cette première partie, j'ai choisi de m'intéresser à des films dont certaines séquences laissent place à l'art des marionnettes. Des films mettant en scène des spectacles de marionnettes purement et simplement. Nous verrons que cette mise en abîme renvoie bien souvent à la fabrication du cinéma lui-même. Les réflexions de cette première partie porteront principalement sur les deux films que sont *La double vie de Véronique* de Krzysztof Kieślowski[22] et de *Being John Malkovitch* de Spike Jonze[23]. Ces films ont pour dénominateur commun la présence d'un personnage marionnettiste au premier plan lequel s'adonne à des spectacles de marionnettes ponctuant le film. Ainsi, ces représentations viennent créer une sorte de narration secondaire, interne et miniature à l'intérieur des deux récits. Le marionnettiste de Kieślowski se livre à des performances qui éclairent le sort du personnage à deux têtes qu'est Véronique/Weronika. Le film de Spike Jonze quant à lui, développe un propos économique sur la société du spectacle à travers les différentes occurrences marionnettiques qui viennent, qui plus est, appuyer la dimension mentale du récit. Dans les deux films, il y a dans la figure du marionnettiste la volonté de la part des cinéastes de livrer des bribes d'explications sur le dispositif de leur film. Une dimension méta-narrative leur est conférée par l'emploi de cet art.

Par l'analyse des deux films, nous tenterons de définir cette première typologie de régression, de pouvoir régressif des marionnettes que je nomme *historico-esthétique.*

---

[22] K. Kieślowski, *La double vie de Véronique,* France, Pologne, Sidéral Productions, Studio Canal, Tor Production, 1991.

[23] S. Jonze, *Being John Malkovich* (*Dans la peau de John Malkovitch*), USA, Focus Pictures, Universal Pictures, 1999.

A. *La Double vie de Véronique* de Krzysztof Kieślowski et son méta-récit par la marionnette

> *« Le 23 novembre 1966 a été le jour le plus important de leur vie. C'est ce jour-là, à trois heures du matin, qu'elles sont nées toutes les deux, dans deux villes différentes, sur deux continents différents. Toutes les deux avaient des cheveux sombres et des yeux brun vert. Lorsqu'elles avaient toutes les deux deux ans et savaient déjà marcher, l'une se brûla en touchant un four. Quelques jours plus tard, l'autre approcha elle aussi son doigt d'un four et le retira au dernier moment. Elle ne pouvait pas savoir qu'elle allait se brûler… »*
> *Ça te plaît ? Ça pourrait s'appeler La Double Vie de…, je ne sais pas quel nom je vais leur donner.*
>
> Propos d'Alexandre Fabri, personnage du marionnettiste dans *La double vie de Véronique* de Krzysztof Kieślowski, dernières paroles du film.

Le film de Krzysztof Kieślowski, sorti en 1991, se penche sur deux personnages joués par Irène Jacob, incarnant respectivement Weronika, en Pologne et Véronique en France, nées le même jour en deux lieux différents bien que physiquement identiques. Un jour, Weronika aperçoit Véronique (qui, elle, ne la voit pas) dans un bus scolaire sur une place de Cracovie durant une manifestation. Peu de temps après, Weronika décède sur scène lors d'un concert, d'une crise cardiaque. Suite à cela et sans qu'elle ne sache pourquoi, en France, la vie de Véronique change. Le film, double, se construit dans un jeu de correspondances entre les deux personnages lesquels, très subtils, passent par des occurrences visuelles, lumineuses, gestuelles. La dramaturgie de *La double vie de Véronique* ne se pense pas vouée à délivrer un « message » clair, un discours. Au contraire, elle permet une polysémie qui évite au récit de devenir un objet à thèse, de se refermer. C'est le choix effectué par le cinéaste de substituer à l'explicatif des éléments de suggestion qui permet cela. Au contraire d'un film qui utiliserait les marionnettes pour conférer à son récit une dimension suggestive et onirique, c'est tout le contraire ici. En effet, les deux séquences marionnettiques du film sont presque les plus didactiques et les plus explicatives quant à ce que nous voyons. Elles synthétisent les enjeux du personnage tant au niveau de ce qui lui arrive très concrètement, qu'en termes psychologiques. C'est même la réaction finale de Véronique face au marionnettes dans l'atelier à la fin du film qui nous permet de pleinement la comprendre.

Le film de Kieślowski se construit en miroir mais sa structure est temporellement linéaire.

Sa seconde partie, en France, est riche de notre connaissance de la première, en Pologne. C'est au cours de celle-ci que le récit marionnettique se déploie. Le cinéaste place une série de rappels

visuels dans le quotidien parisien et clermontois de Véronique. C'est en France que la jeune institutrice rencontre Alexandre Fabri dans l'école où elle travaille. Son regard croise celui de l'homme durant la représentation qu'il donne. Suite à cela, le marionnettiste se met à téléphoner à Véronique en pleine nuit, à lui envoyer des objets par la poste. Finalement, les amants se retrouvent à Paris grâce à un jeu de piste sonore envoyé par l'homme à Véronique. Une bande sonore la conduit à le retrouver dans un café de la gare Saint Lazare. Plus tard, lorsque une nuit, Véronique se réveille et surprend Fabri dans son atelier en train de fabriquer deux marionnettes à son effigie, il lui énonce les mots retranscrits plus hauts. La jeune femme le quitte alors, sans plus d'explication, échappant à son devenir de personnage, fuyant son propre récit.

Les deux séquences que sont le spectacle dans l'école où Véronique travaille ainsi que la scène dans l'atelier feront l'objet de notre analyse. Les marionnettes, à travers ces deux occurrences forment un niveau de récit hors du temps. Dans le présent de la seconde partie, elles nous renvoient à un passé que nous connaissons et nous donnent à penser les liens qui unissent les deux personnages. Le récit des marionnettes interne au film est ainsi un élément de co-temporalité, une trace d'un passé connu du spectateur lui seul dans le présent du personnage.

Il y a dans cette figure du marionnettiste, dans la volonté du cinéaste de livrer des bribes d'explications sur le dispositif du film, une dimension méta-narrative dans l'emploi de cet art. C'est un jeu sur la notion de personnage filmique auquel Kieślowski s'adonne dans le film. Il tue Weronika, l'enterre dès lors qu'elle a pris conscience de son double, puis, le cinéaste recommence le film dans un autre pays, avec une même comédienne. La dimension ludique et enfantine mais néanmoins très puissante de ce geste trouve son écho dans l'emploi qu'il fait des marionnettes et du personnage du marionnettiste. Le spectacle est un récit miniature du chemin de son personnage à deux têtes, tout autant que de sa démarche de metteur en scène.

Avant de rentrer dans l'analyse des deux séquences de marionnettes, prenons le temps de cerner le personnage de Véronique et sa construction pour le moins originale. Pour ce faire, reprenons la définition donnée par Nicole Brenez à propos du personnage de cinéma, laquelle permet de comprendre que les conditions d'énonciation du personnage (visuelles et sonores) le définissent pleinement. Dans *De la figure en général et du corps en particulier- L'invention figurative au cinéma*[24], Nicole Brenez définit le *personnage* en tant qu'un dispositif opérant, dynamique créé par le médium cinéma dans toute sa technicité, réductible aux mouvements qui l'animent. Le récit quant à lui se résumerait au déroulé des transformations du personnage lesquelles sont d'abord visuelles et sonores et donnent lieu à des ressentis, des interprétations psychiques. La notion de personnage et celle de récit sont indissociables. Le personnage serait donc, très trivialement, l'objet (ou les objets) dont on observe les transformations successives. Si cette approche conceptuelle nous intéresse c'est parce qu'elle autorise le personnage à être un agrégat composite irréductible à un acteur unique.
En effet, un personnage peut ainsi être composé par des mouvements émanant de matériaux hétérogènes. On peut ainsi concevoir le « personnage Véronique » comme somme des mouvements d'Irène Jacob, des marionnettes qu'elle regarde… À cela peuvent s'ajouter tous les éléments subjectifs qui se rapportent à Véronique, les mouvements desquels elle est responsable : une balle rebondissante qu'elle agite, à travers laquelle elle regarde, forme ainsi le personnage tout autant qu'un plan d'Irène Jacob qui marche. Il est d'autant plus pertinent d'utiliser ce schéma théorique pour approcher Véronique, un personnage que je qualifierai de « diffus ».

Dans un ouvrage consacré au dialogue entre la marionnette et les autres arts[25], Julie Sermon, professeure en histoire et esthétique du théâtre contemporain à l'Université de Lyon 2 convoque les propos de François Lazaro, metteur en scène qui promeut une certaine déshumanisation du personnage de théâtre. Julie Sermon met par écrit une thèse évoquée durant les rencontres de Gadagne (journée de conférences et d'ateliers pendant la biennale internationale des marionnettes à Lyon en 2012) évènement dont l'ouvrage se fait la mémoire. François Lazaro évoque la nécessité de ne pas faire du corps humain le centre de la représentation, de ne pas lui accorder l'exclusivité de l'interprétation des personnages - ou, à défaut, de la conduite des actions scéniques pour ainsi englober *« toutes les techniques de représentations théâtrales qui dépassent le corps du comédien »*. N'est-ce pas ce que propose Kieślowski ? À ce titre, le choix narratif de l'utilisation des marionnettes dans le récit n'est il pas tout à fait édifiant ? Le terme de régression pour décrire le

---

[24] N. Brenez, *De la figure en général et du corps en particulier. L'invention figurative au cinéma,* Paris, De Boeck Supérieur, 1998.

[25] J. Sermon, « Conclusion. La marionnette : forme, lieu et jeu d'altérité » dans J.Sermon (dir) *Corps, images, matières - Le dialogue entre la marionnette et les autres arts*, Milan, Lyon, Silvana Editoriale, 2015, Page 83-87.

choix des marionnettes effectué par le metteur en scène, le recours aux possibilités qu'elle offrent est à entendre ici comme celui d'un retour au processus même du cinéma (mise en mouvement d'images et de sons) comme processus d'élaboration du personnage. On en apprend davantage sur Véronique en regardant les marionnettes la raconter qu'en regardant Irène Jacob qui joue.

Le spectacle dispensé par le personnage du marionnettiste se déroule dans l'école où Véronique est institutrice *[entre 36 et 39 minutes environ]*. Dans la pénombre d'une grande salle, une marionnette de ballerine sort de sa boîte. Elle danse, se blesse vraisemblablement, chute et meurt. La scène est construite dans un jeu de regards entre Véronique et le public enfantin qui l'entoure, le spectacle ainsi que le marionnettiste qu'elle peut apercevoir dans le reflet d'un miroir latéral par rapport au castelet. Dès que Véronique a vu l'homme, elle cesse de regarder le spectacle (qui nous est tout de même montré jusqu'à la fin) et elle fixe le marionnettiste à l'oeuvre. Il finit lui aussi par la remarquer, l'air interdit et grave. C'est un plan panoramique latéral qui guide notre regard du spectacle jusqu'au reflet de celui qui l'opère dans l'ombre, dissimulé derrière les épais rideaux sombres qui entourent le castelet. Le miroir nous permet de le voir (le film est d'ailleurs traversé par l'idée d'observer le réel à travers des surfaces déformantes, dans des reflets).

Alors que Véronique fixe le marionnettiste au travail, lequel ne l'a pas encore remarquée, le spectacle se poursuit. Une vieille femme s'approche de la ballerine et la recouvre d'un linceul blanc. C'est alors que la musique de la première partie du film, chantée par Véronique en Pologne avant qu'elle ne meure se fait forte et reconnaissable (composée par Zbigniew Preisner). Le cinéaste nous signifie par ce fait que nous assistons à une nouvelle représentation de l'histoire de la mort de Weronika, vue plus tôt. L'éclairage de la séquence reprend d'ailleurs celui du concert polonais : un public nappé d'un contre jour vert émeraude alors que ce qui se produit sur la scène est nappé d'une lumière dorée/orange.

Une fois la ballerine embaumée d'un linceul par la vieille dame, la marionnette se met à bouger sous le tissu, se redresse et finit par sortir du tissu comme un papillon déchirerait sa chrysalide avant

de s'envoler. Une fois la marionnette sortie du champ de la scène, de l'espace du castelet, le marionnettiste remarque enfin Véronique.

Les réactions des enfants qui entourent Véronique sont variées mais tous sont absolument captivés par le spectacle à l'œuvre. Un jeune garçon rit, une petite fille se réfugie dans les bras de la maîtresse au moment où la ballerine meurt. Le lien des marionnettes avec l'enfance, bien qu'historiquement moins évident qu'il n'y paraît est certain. Il faut tout de même tempérer ce lieu commun en remarquant qu'au cours de leur longue et riche histoire, et ce sur tous les continents, peu de spectacles de marionnettes étaient pensés pour un jeune public. C'est la forme même des marionnettes, qui par leur degré d'abstraction et leur distance au réel, permet de rendre appréciable pour les enfants des récits qui ne le seraient pas s'ils faisaient l'objet d'une représentation artistique

via un médium plus mimétique tel que le cinéma ou la peinture. Dans son ouvrage *La marionnette matériau*[26], Philippe Ségura observe un jeu sur la distanciation et la subjectivation à opérer en permanence pour que les spectacles fonctionnent pour un jeune public. C'est le point de départ de son essai, formulé en tête d'ouvrage, en guise d'avertissement :

> *« La marionnette est perçue par ces enfants dans les limites de subjectivation ; le pouvoir imaginatif et « animiste » que peut porter l'enfant sur l'objet est souvent surprenant. La confusion sujet-objet y est extrême, au point qu'il faille présenter constamment à ces enfants un actant permettant sa destruction. Le lien social est conçu pour placer l'enfant en situation de spectateur. Quand le point limite de confusion est atteint, les enfants ont tendance à ne plus respecter leur position de spectateur, et là, le spectacle n'existe plus. »*

Il en va de même pour un spectateur de cinéma pour lequel un niveau de subjectivisation est nécéssaire pour comprendre et apprécier une œuvre filmique. Un spectateur est généralement placé dans des conditions d'immersion totale et silencieuse au cinéma. Dès lors que ce n'est plus le cas (on entend souvent parler de l'acte de « sortir du film »), l'interaction entre l'œuvre et le spectateur permettant au film d'exister s'en trouve rompue.

Pour simplifier les dires de Ségura, pour qu'un spectacle de marionnettes fonctionne auprès d'enfants, il faut leur montrer qu'il n'est pas vrai, c'est cette conscience de la mécanique à l'œuvre qui leur permet de rester spectateurs. « L'actant » dont il parle réside bien souvent en la figure du marionnettiste. Ces considérations sont intéressantes dans la mesure où, en ce point, le lien qui unit les jeunes spectateurs au spectacle de marionnettes semble diamétralement opposé à celui d'un spectateur de cinéma.

Le spectacle de marionnettes filmé, de par sa transmédialité, est intéressant à questionner à partir des dires de Ségura. Ici, c'est la dimension fabriquée du spectacle filmé et la réception qui en est faite par les personnages de chair et de sang du film qui créent une connivence supplémentaire du spectateur avec eux. Véronique est personnage, toutefois, le temps du spectacle elle est spectatrice. D'une certaine manière, une certaine égalité entre le personnage de cinéma et le spectateur du film émerge ainsi. La « limite de confusion » qu'évoque Ségura est ici respectée. Il n'y a pas de confusion entre l'objet, la marionnette, et le réel. Nous verrons qu'il n'en est pas toujours ainsi dans les analyses qui occuperont la suite de cette recherche.

---

[26] P. Ségura, *La marionnette-matériau,* Paris, L'Harmattan, 2005, Page 8.

Dans le cadre d'une étude esthétique des marionnettes filmées, il est impensable de ne pas s'intéresser aux procédés marionnettiques convoquées. Les marionnettes d'Alexandre Fabri dans *La double vie de Véronique* semblent faites de bois, elles sont manipulées avec des tiges reliées à leurs membres. Pour ces raisons, elles s'inscrivent dans une sorte de relecture européenne du bunraku japonais. Le bunraku est un théâtre dans lequel des marionnettes de grande taille, généralement articulées sont manipulées à vue (trois personnes se répartissent la mise en mouvement de chaque marionnette selon une hiérarchie précise due à leur expérience). Un « récitant » chante les rôles, un joueur de shamisen[27] l'accompagne en musique.

Ici, les marionnettes du personnage d'Alexandre Fabri sont bien plus petites que celles du théâtre bunraku traditionnel (dont la taille varie entre 1 et 2 mètres de haut). De plus, le spectacle se déroule dans un castelet ce qui n'est normalement pas le cas du bunraku. Cependant, on retrouve l'idée d'un marionnettiste subtilement présent, vêtu de noir pour se fondre dans la pénombre mais dont les mains sont tout de même découvertes. C'est la blancheur des mains du manipulateur, analogue à celle du visage des marionnettes qui permet à « l'actant » dont parlait Ségura de ne pas franchir la « limite de confusion » que nous évoquions. Ces mains sont celles de Bruce D. Schwartz, marionnettiste américain mondialement célèbre.

La double vie de Véronique est un film dont la mise en scène s'autorise de nombreuses libertés en termes formels, particulièrement au niveau de la question du « point de vue ». En effet, on peine souvent à comprendre qui regarde quoi. À titre d'exemple, à deux ou trois reprises, Kieślowski filme Véronique, puis coupe pour passer au plan de ce qu'elle regarde (procédé d'attribution d'un plan subjectif à un personnage, classique). Mais il fait ensuite entrer Véronique dans le second plan et brise ainsi la grammaire traditionnelle qu'il avait commencé à mettre en place. La séquence du spectacle de marionnettes est assez édifiante à cet égard. Nous le disions, au milieu du spectacle, Véronique cesse de le suivre pour regarder exclusivement le marionnettiste qui se reflète dans un miroir entre les coulisses et la salle. Toutefois, le film continue de dérouler la suite du spectacle sans qu'il ne soit plus porté par le point de vue de son personnage. Suivant la même idée, Kieślowski s'autorise à filmer les gestes du marionnettiste avec une proximité ne respectant pas le point de vue des spectateurs qui apprécient la représentation dans le film. Il filme les marionnettes avec une proximité et une autonomie égale à celle de son personnage. Pour cette raison, on peut penser que le cinéaste intègre le récit marionnettique à la construction du personnage de Véronique de manière pure et simple. Cette marionnette qui gesticule sur scène n'est pas filmée parce que regardée par Véronique, elle est Véronique, elle incarne une part du personnage au même titre qu'Irène Jacob.

---

[27] Instrument japonais à corde pincées.

Cette logique s'inscrit dans un film qui use d'avantage de gestes pour mettre en mouvement ses personnages et faire avancer le récit que de mots. Lorsque le marionnettiste dit à Véronique qu'il veut tout savoir d'elle après qu'ils aient fait l'amour sans se connaître plus que cela, elle ne répond pas et lui vide son sac à mains sous les yeux. Ils parlent de l'habitude qui est la sienne de s'appliquer un baume sur les lèvres, l'objet amène un dialogue intime bien que d'apparence insignifiante.

La seconde scène qui laisse place aux marionnettes est beaucoup plus courte et on n'y procède pas réellement à leur animation. Véronique se réveille en pleine nuit dans l'appartement du marionnettiste. Cette scène rappelle sa première apparition : après la mort brutale de Weronika en Pologne, on arrive à Véronique en France alors qu'elle se réveille, comme si elle avait rêvé de ce que le film nous avait donné à voir jusqu'alors. Ici, après avoir longé un couloir sombre, elle entre dans l'atelier du marionnettiste. Ce dernier travaille sur une poupée. Lorsque Véronique s'approche, elle réalise que la marionnette la représente. D'abord amusée, elle remarque qu'une autre marionnette identique est posée sur le plan de travail. Quand elle demande pourquoi, l'homme lui répond qu'à force de manipulation pour le spectacle, les poupées s'abiment, sous entendant que c'est la raison qui le pousse à en faire deux. Mais il explicite finalement, la teneur de son spectacle avec les mots que nous citions en ouverture de notre analyse, l'histoire de deux jumelles ne l'étant pas, liées depuis deux pays différents par une étrange vie en miroir. Suite à ces révélations, Véronique, bouleversée, pleure et quitte l'homme. Le même air de musique accompagne cela.

La figure du marionnettiste est trouble. Il semble animé d'un interêt sincère pour Véronique. Néanmoins, il utilise sa vie, ses gestes et ses émotions comme matériau de création (ce qui n'est pas dans le film synonyme d'échange épanouissant, amoureux et égalitaire il faut en convenir). Mais Véronique, personnage diffus et insaisissable, lui échappe perpétuellement et finalement totalement. Lorsque Véronique s'arrête à un feu rouge pour allumer une cigarette qu'elle tient en bouche à l'envers, un homme la klaxonne depuis le véhicule d'à coté. Il lui fait signe de tourner la cigarette et elle effectue le même geste que lui, en miroir, sous son invective (bien intentionnée à ce moment là). La voiture démarre et distance celle de Véronique qui reconnait alors le camion du marionnettiste ayant dispensé le spectacle quelques minutes plus tôt dans le film. Le personnage du marionnettiste s'approprie Véronique, l'utilise, la teste. Il la fait venir à Paris grâce à un jeu de piste fait de bandes sonores. Ainsi, il teste la possibilité qu'une femme fasse une chose pareille… en vue d'écrire un roman sur le même sujet. Une analogie évidente entre le metteur en scène et le marionnettiste existe d'emblée, mais elle se trouve renforcée par le rapport étrange de domination qui lie Véronique et Alexandre. L'homme semble en outre posséder une connaissance sur des événements auxquels il n'a pas participé relativement troublante. Il en sait beaucoup plus sur Véronique que le temps qu'il a passé avec elle ne serait supposé lui avoir permis.

Dans de nombreux entretiens (disponibles sur internet mais je mentionne ici particulièrement celui qui accompagne l'édition DVD[28] du film, consultée pour les besoins de ce travail), Irène Jacob évoque la méthode de direction d'acteur de Kieślowski comme extrêmement peu psychologique, basée principalement sur les gestes, les mouvements du corps. Cependant, cela n'empêchait pas le metteur en scène de la faire répéter. Elle raconte notamment que Kieślowski lui demandait de courir, de s'asseoir. Cette méthode de direction, réfractaire à une psychologisation excessive des personnages, laquelle donne lieu à des conversations logiquement interminables et ampoulées entre comédiens et metteurs en scène, s'inscrit dans une histoire dramaturgique relativement ancienne. Dans la première moitié du XXème siècle, les dramaturges qu'étaient Edward Gordon Craig et Maurice Maeterlinck voyaient dans la « supermarionnette » (ou « surmarionnette selon les traductions de l'anglais vers le français) un corps dépourvu d'émotions, manipulable à loisir , se pliant parfaitement à leur vision. Ils formulent tous deux le rêve de remplacer les acteurs de chair et d'os par des surmarionnettes et des « androïdes », par une « pure matière théâtrale » qui aurait l'allure de la vie sans avoir la vie. Pour Craig :

---

[28] Mk2, Potemkine, Blu-Ray contenant film, commentaire, bonus et entretiens.

> *« L'acteur doit disparaître ; et à sa place nous verrons un personnage inanimé - qui portera si vous voulez le nom de « sur-marionnette » jusqu'à ce qu'il ait conquis un nom plus glorieux. »*[29]

Ces revendications à l'allure manifeste s'inscrivent dans un contexte de dégout face au jeu standardisé du théâtre commercial et populaire de leur époque. Un théâtre dans lequel des comédiens qu'ils jugent médiocres jouent de la manière la plus affectée qui soit, ce qui rend impossible l'appréciation de toute dramaturgie. Pour Maeterlinck, la « présence active de l'homme » gène la mise en scène du *« sujet passif du poème »*, *« le poème se retire à mesure que l'homme avance »*[30]. Dès lors l'absence de l'homme est indispensable. Maeterlinck évoque ici une volonté « d'écarter entièrement l'être vivant de la scène ». La marionnette n'est pas à prendre en tant que telle dans les textes de Maeterlinck mais comme un modèle critique. Néanmoins, le rejet que Kieślowski partage avec les deux auteurs par rapport à une direction d'acteur affectée et psychologisante est intéressant à noter dans la mesure où il constitue un parallèle de plus avec la marionnette, cette fois en terme d'appareil conceptuel.

Nous évoquions le choix de Kieślowski visant à faire des marionnettes qui ponctuent le récit une partie intégrante des mouvements qui animent son personnage. Bien que ce soit le cas à première vue, le film n'établit pas réellement de frontière entre le corps de la comédienne qu'il met en mouvement et celui des marionnettes qui la représente. Il se dégage du film qui en résulte une croyance totale du cinéaste en l'art cinématographique comme pouvant s'emparer de n'importe quel objet pour produire une narration. L'hétérogénéité du film est probablement due à cela. Le cinéaste mélange les régimes d'image, les formes, les effets avec une fluidité qui force l'admiration. Au delà de l'aspect métadiscursif sur l'art cinématographique que les marionnettes soulignent, Kieślowski les utilise avec une grande simplicité pour faire avancer son personnage et ainsi son récit. Sa « régression » s'apparente à une sorte de naïveté superbe. Celle qui consiste à considérer l'art comme capable de tout métisser et de tout digérer pour produire un ensemble cohérent. Esthétique pour cela, et historique pour son goût des effets visuels simples, venus des origines du cinéma, dans lequel les marionnettes ont toute leur place.

---

[29] E. G. CRAIG, « L'Acteur et la surmarionnette », *The Mask*, 1908.

[30] C. Rosé, « La marionnette, « vecteur de poème » pour Maeterlinck », *Études théâtrales*, vol. 60-61, no. 2-3, 2014 : https://www.cairn.info/revue-etudes-theatrales-2014-2-page-40.htm

B. *Being John Malvovitch* de Spike Jonze : la marionnette et le corps de la star

Dans l'essai écrit à la première personne, *Sur le théâtre de marionnette*[31], le dramaturge allemand Heinrich Von Kleist (1777-1811) narre la rencontre présumée d'un narrateur non nommé avec *« Monsieur C… »*, premier danseur de l'opéra de la ville où le narrateur se trouve alors, laquelle n'est pas nommée. Le narrateur s'étonne de voir cet homme admirer les spectacles de marionnettes donnés dans un petit théâtre sur la place du marché. Il juge les représentations *« pauvres »* et *« réservées à la plèbe »*. Le danseur avec lequel il converse lui explique alors sa propre fascination pour les marionnettes : *« la force qui les soulève dans les airs est supérieure à celle qui les retient au sol »*. Puis il ajoute : *« les poupées n'ont besoin du sol que pour le frôler et réanimer l'envolée de leurs membres par cet arrêt momentané »*. Il conclut en ces termes :

> *« Dans le monde organique, plus la réflexion paraît faible et obscure, plus la grâce est souveraine et rayonnante. […] Ainsi revient la grâce, quand la conscience est elle aussi passée par un infini ; de sorte qu'elle apparaît sous sa forme la plus pure dans cette anatomie humaine qui n'a aucune conscience, ou qui a une conscience infinie, donc un mannequin, ou dans un dieu »*

La marionnette en tant qu'objet en mouvement a cela de sublime qu'elle est dénuée de toute conscience : c'est un objet. Celui qui anime ses mouvements, le marionnettiste, semble caché dans le spectacle que le danseur évoque face au narrateur. L'idée de la grâce comme provenant d'un être dénué de toute conscience de lui-même rappelle les écrits de Robert Bresson sur le cinématographe[32] à propos des comédiens. Dans son essai, il oppose aux acteurs de cinéma les « modèles » de cinématographe, des personnes qu'il trouve « dans la vie », n'ayant jamais joué auparavant ce qui lui permet d'évacuer la technicité boursouflée et superflue des acteurs de cinéma dont c'est le métier dans les films qu'il réalise. Une partie de la méthode de direction d'acteur de Bresson consistait par ailleurs à faire exécuter un grand nombre de fois les mêmes actions à ses modèles afin qu'il en résulte une forme d'automatisme, une simplicité dénuée de tout affect. Cette automatisation presque robotique du mouvement consistait d'une certaine manière, à transformer l'humain en objet. La perfection et la blancheur des gestes que Bresson cherchait ainsi est la même que celle attendue d'un ouvrier à la chaîne à l'usine. L'idée d'abandon dans le geste, résume la

---

[31] H. Kleist (Von), *Sur le théâtre de marionnette*s (1810), Paris, Édition Sillage, 2010, p41.

[32] R. Bresson, *Notes sur le cinématographe,* (1975), Paris, Folio Gallimard, 1995, p42.

quête du cinéaste. Ici, il en va de même pour « Monsieur C… » qui observe les marionnettes sur la place de la ville en dissertant avec un narrateur qui nous rapporte ses prétendus propos.

Being John Malkovich[33] de Spike Jonze commence sur un rideau de velours bleu fermé dont on ne peut juger les proportions avant qu'il ne s'ouvre et dévoile un pantin de bois, une marionnette à fils. Si le cinéaste se joue du trouble sur ce qui se cache derrière le rideau, sur l'échelle du décor, c'est avant tout grâce à la bande sonore de cette séquence d'ouverture. Une musique symphonique tonitruante[34] est précédée par des applaudissements qu'on croirait issus du public d'une grande salle de concert pleine. Il n'en est rien, cette scène et ses rideaux forment en réalité un castelet, théâtre aux proportions miniatures.

Dans cette séquence très découpée, un pantin de bois s'agite sur une scène où quelques éléments de décor suggèrent l'intérieur d'un appartement : une table entourée de chaises, sur laquelle un verre et une carafe sont posés, une lampe sur une commode surmontée d'un miroir. Si le premier plan large « respecte » le point de vue frontal traditionnel du spectacle de marionnettes, la caméra se rapproche très rapidement du visage du pantin de bois le temps d'un travelling serré, à la focale relativement longue. Spike Jonze filme ainsi le pantin dans une grammaire anthropomorphique. Ce dernier semble triste, se met la main sur le front et secoue la tête. Il s'approche ensuite du miroir dans lequel il découvre son reflet. Il tend la main vers la glace et semble soudain pris de panique. Un très gros plan sur son visage laisse voir ses paupières qui s'ouvrent, dévoilant des yeux stupéfaits. Puis, la marionnette recule, se saisit du verre sur la table et le jette sur le miroir qui se brise sous le choc.

Avant de poursuivre l'analyse de la séquence, notons que cette ouverture utilise les procédés du cinéma pour regarder la marionnette dans une proximité impossible, ce qui permet au cinéaste de faire advenir des mouvements qui le sont tout autant. Parce que la marionnette est filmée, on peut s'en approcher et la regarder avec une proximité et une précision bien supérieure à celle qu'une représentation permettrait. De plus, une marionnette à fil capable de se saisir d'un verre, de le jeter avec précision vers un miroir pour le briser est un mouvement marionnettique impossible. À bien regarder le miroir en question et la façon dont il se brise on constate qu'il ne peut être réellement proportionné tel que le film voudrait nous le faire croire. Cette séquence est un mélange entre des prises de vue réalisées grâce au castelet dont on découvre les proportions à la fin de l'ouverture

---

[33] S. Jonze, *Being John Malkovich* (*Dans la peau de John Malkovitch*), USA, Focus Pictures, Universal Pictures, 1999.

[34] C'est l'allegro de la *Musique pour cordes, percussions et célesta* de Béla Bartok, joué par l'orchestre de Cleveland dirigé par Christoph Von Dohnàyi.

(un castelet classique, d'environ un mètre cinquante de haut et deux mètres de large avec une poupée de quelques dizaines de centimètres de haut) ainsi que d'une construction identique mais beaucoup plus imposante. La marionnette filmée en très gros plan ainsi que le miroir qui se brise sont le fruit de prises de vues réalisées avec un pantin beaucoup plus grand, dans un décor dont la taille a été au minimum doublée par rapport à ce que la séquence voudrait faire croire.

Dans la suite de la séquence, la « triche » se poursuit, de manière toujours plus superbe et spectaculaire. La marionnette se met à tout briser dans la pièce alors que la symphonie se poursuit. La table est renversée, les bibelots envoyés en l'air. Dans un plan très serré sur son visage, la marionnette regarde alors sa main et les fils qui la suspendent. Nouvelle expression faciale (procédé réalisé à partir d'une mécanisation à l'intérieur de la tête, difficilement envisageable sur une marionnette trop petite) qui la conduit à regarder vers le haut. On découvre Craig Schwartz, marionnettiste qui manipule le pantin à son effigie (même cheveux longs, attachés et sales, petite barbe, mine triste et fatiguée). Ici, la marionnette semble soudain découvrir qu'elle est manipulée et en être accablée. On retrouve là un procédé narratif relativement courant qui voit les marionnettistes faire jouer à leur marionnette une prise de conscience de la manipulation qui les met en mouvement, comme pour feindre une vie autonome chez ces objets : une conscience. La marionnette se met ensuite à danser, elle exécute des entrechats, arabesques et cabrioles de danse classique. S'en suivent des mouvements invraisemblables, possibles uniquement grâce à des trucages cinématographiques : des roulades et des saltos arrières. Une marionnette à fil ne peut, logiquement, réaliser une roulade ou un salto qui reviendrait à emmêler les fils qui permettent de l'animer. Ici

c'est possible car le spectacle est monté. Dans chaque coupe, entre chaque plan, se cache un temps de remise en forme de la marionnette qui permet de lui faire faire les mouvements décrits. Un mélange d'animation réalisée à partir de pantins de différentes tailles s'ajoute à cela. La somme qui en résulte est purement cinématographique dans la mesure où elle n'est permise que par un découpage précis et conséquent de l'action et du mouvement. On est ici dans une forme d'art marionnettique qui ne l'est plus vraiment. Néanmoins, la mise en scène de la relation qui unit l'objet et celui qui l'anime est ici vecteur d'émotion, ce qui est notable.

La séquence d'ouverture du film pose d'emblée la question de la frontière du soi, de la conscience de son corps. Pour cela, Spike Jonze filme une marionnette en crise, prenant conscience de sa condition d'objet suspendu et manipulé. La grâce de ce pantin qui, comme le disait le danseur de l'essai de Kleist, touche uniquement le sol pour le frôler et ranimer son mouvement, est proportionnelle à la lourdeur du quotidien du personnage qui la manipule. Craig Schwartz est par la suite sans cesse ramené à sa précarité et son manque de superbe en termes sociaux et professionnels. La marionnette de cette séquence matérialise beaucoup de ce que Craig aimerait être, un corps athlétique, séduisant et rebelle. Elle fait aussi ce qu'il aimerait faire en envoyant tout en l'air autour d'elle.

Le contraste entre la flamboyance du spectacle et le marionnettiste que l'on découvre est ainsi assez édifiant. Craig est un nerd, un geek crasseux, qui boit des bières dans une pièce sinistre et mal éclairée alors que sa femme l'appelle pour venir se coucher comme une mère le dirait à un jeune enfant. Le personnage incarné par John Cusack (Craig Schwartz) porte le nom de famille de Bruce D. Schwartz, marionnettiste aux commandes dans le film de Kieślowski évoqué précédemment, *La double vie de Véronique*. Son épouse, jouée par Cameron Diaz se prénomme Lotte, hommage Lotte Reiniger, réalisatrice du premier long métrage d'animation de l'histoire du cinéma[35]. On sent une

---

[35] L. Reiniger, *Les aventures du prince Ahmed (Die Abenteuer des Prinzen Achmed),* Allemagne, Comenius-Film, 1926.
Long métrage d'animation allemand inspiré des *Mille et une nuits* intégralement réalisé à l'aide de papiers découpés et d'ombres chinoises, reprenant ainsi sous forme cinématographique une tradition marionnettique orientale.

filiation assumée et revendiquée de la part de Spike Jonze avec l'art marionnettique tout autant qu'avec le cinéma des premiers temps (à titre d'exemple, le dispositif de vision subjective des personnages lorsqu'ils occupent le corps de John Malkovich est un iris). On remarque aussi l'usage d'animatroniques dans la première partie du film. Le personnage de Lotte, la femme de Craig est soigneuse animalière. Pour cette raison, leur appartement est rempli d'animaux de compagnie dont un perroquet et un chimpanzé. À certains moments, les animaux réels laissent place à des poupées animées mécaniquement. Le goût du cinéaste pour les trucages et les effets qui empruntent à d'autres formes d'art, réputées plus mineures, confère au film une esthétique sentie, originale, et participe à appuyer le récit.

Au début du film, la femme de Craig lui suggère, pour la énième fois semblerait t-il, de trouver un travail plus rémunérateur que son activité de marionnettiste. Il se lève, déprimé, et regarde la télévision avec le chimpanzé et le perroquet. Sur l'écran, un reportage mentionne alors les travaux de Derek Mantini. Ce marionnettiste à succès réalise derrière l'écran une gigantesque performance pourr laquelle il suspend une poupée gonflable de plusieurs dizaines de mètres de haut représentant Emily Dickinson[36] à un pont de la banlieue new-yorkaise. La jalousie que ressent le personnage en regardant la performance ridicule et affectée du marionnettiste star fait écho à la conversation du matin durant laquelle sa femme lui suggérait de penser à chercher un travail alimentaire car il n'était pour l'instant pas en mesure de vivre de son art au même titre que Derek Mantini. Le « charlatan » tel que le nomme Schwartz dirige à distance depuis une sorte de grue, des hommes qui tirent sur les cordes rattachées à la marionnette. Comme un chef d'orchestre, il semble avoir délégué la manipulation de la poupée gigantesque à un groupe de tierces personnes. Là où Schwartz est un artisan de l'ombre, Mantini est une star ne pratiquant même plus son métier de ses propres mains, une sorte de Jeff Koons de la marionnette, plutôt chef d'entreprise que praticien d'une quelconque forme artistique.

[36] Poétesse britannique dont la vie à été pendant de longues années le sujet d'un spectacle musical à Broadway, *The belle of Amherst* de William Luce.

Craig regrette l'impossibilité qui est la sienne de faire son métier dignement, selon lui parce qu'il *« pose des questions »* (*« I raise issues »*), c'est à dire qu'il conçoit son activité comme une recherche artistique et réflexive et non pas comme une production bourgeoise vouée à amuser un public de consommateurs. Au fil du reportage, il regarde le singe à ses cotés et lui fait remarquer qu'il possède la chance de ne pas être humain et, ainsi, d'être dénué de « conscience ». Dans cette phrase réside toute l'idée du film de Spike Jonze. Le personnage du marionnettiste ainsi que les autres personnages du film (qui s'évertueront à marionnettiser le corps de John Malkovich dont ils prendront possession) cherchent une forme de beauté, de plaisir et de souffle dans leur vie morne. Cette quête passe par une mise à distance de l'esprit au profit du corps, de la sensation pure, du mouvement. La superbe de la marionnette à l'effigie de Schwartz dans la première séquence le lui permet un court instant. De la même manière, sa femme Lotte découvre son identité profonde, ses envies, alors qu'elle occupe le corps de Malkovich. Leur quête évoque celle du danseur qui dialoguait avec Kleist : le devenir objet. Ces personnages cherchent à échapper à leur condition, à leur imperfection en se débarrassant de leur propre corps.

La dimension lubrique et érotique, un des thèmes prédominants de *Being John Malkovich* est explicitée par une séquence marionnettique très tôt dans le film. On y voit Craig Schwartz à l'œuvre dans une rue de New York avec son castelet et ses marionnettes. La séquence s'ouvre par plusieurs plans d'insert sur des objets : l'affiche de la représentation qui va suivre : « *Abelard & Heloise, a love story »,* le poste qui diffuse la bande sonore du spectacle et la petite valise dans laquelle quelques centimes se battent en duel. C'est uniquement après avoir posé les termes du spectacle que l'on s'apprête à voir : les conditions techniques dans lesquelles cela va se dérouler, le contexte économique des activités de Schwartz, que l'on découvre ce dernier dans un plan large depuis l'autre coté de la rue. Dans un quartier de New York gris, moderne, il est coincé entre un trottoir bondé, une route très passante et le poteau d'un feu rouge. Personne ne prête attention à lui alors qu'il s'apprête à commencer le spectacle. C'est alors qu'une petite fille, arrêtée avec son père au bord du passage à niveau remarque les marionnettes. Elle tire sur la main de son père pour attirer son attention sans que ce dernier ne réagisse.

Dans un castelet en deux parties façon split-screen, Craig Schwartz narre les amours contrariés d'Héloïse et Abelard au son d'un opéra de Guiseppe Verdi. Pour rappel, ces deux personnages médiévaux bien réels vécurent une passion de courte durée jusqu'à ce que l'oncle de la jeune fille ne les sépare, castre le jeune homme après qu'il ait mis enceinte Heloise, pour finalement ordonner leur enfermement respectif dans un couvent et un monastère. Malgré cela, le couple continua à

s'écrire jusqu'à leur mort, après laquelle leurs dépouilles furent réunies et enterrées ensemble au cimetière du père Lachaise à Paris.

Le spectacle de Schwartz se déroule alors qu'ils sont chacun emmurés dans des bâtiments religieux éloignés, lorsqu'ils s'écrivent des missives passionnées et follement érotiques. Le marionnettiste anime les deux poupées (à son effigie et à celle de sa femme Lotte) en pleine rêverie épistolaire érotique. Finalement, chacune de leur coté, les marionnettes commencent à se masturber en bonne et due forme, Héloïse frottant son sexe contre le mur central du castelet, Abelard effectuant des va-et-vient du bassin debout devant son bureau de moine.

La gamine, médusée et captivée, observe le spectacle en attendant que le feu des piétons ne passe au vert. Lorsque le poste radio qui diffuse les voix qui doublent les marionnettes (Celles de Craig et Lotte) se met à cracher des gémissements de plaisir, le père de la petite fille se retourne. Les marionnettes en pleine partie de « air-sex » qui passionne sa fille le rendent furieux et il frappe Craig au visage lequel s'effondre sur son castelet mettant ainsi fin à sa représentation.

La grâce avec laquelle les marionnettes sont animées, la précision de leurs mouvements par rapport aux voix que diffuse l'autoradio ainsi que la beauté du décor du double castelet forcent l'admiration. Néanmoins, les émois érotiques, presque pornographiques, à la sauce marionnettique en pleine rue de New York sous les yeux d'une petite fille n'excédant par les sept ans sont lunaires à observer, hilarant pour la spectateur du film autant que révoltant pour le père de la gamine. Encore une fois, le talent de Schwartz n'a d'équivalent que son inadaptation au monde qui l'entoure. En

termes techniques, de manière beaucoup plus discrète que dans la séquence qui ouvre le film, le spectacle de marionnettes bénéficie de l'apport du filmage pour se magnifier. Ici, Schwartz manipule deux marionnettes en même temps (une avec chaque main), lesquelles exécutent des mouvements relativement complexes. Lorsque chaque marionnette est filmée seule, l'autre n'est pas animée hors champ, cela va de soi. Toutefois, quand les deux bougent simultanément on imagine que deux marionnettistes sont à l'œuvre hors champ. Autre possibilité : elles bénéficient de la structure du castelet, un split screen. Elles pourraient ainsi être animées chacune leur tour dans la moitié de cadre qui est la leur puis on aurait mélangé les deux plans en utilisant le mur qui les sépare comme barre formant le split-screen (le découpage composé de plans fixes permettrait cela de manière relativement aisée). Ainsi, un seul marionnettiste pourrait animer les deux marionnettes… chacune leur tour.

Ici comme dans la séquence d'ouverture, les procédés techniques du médium cinéma permettent de conférer au marionnettiste qu'est Schwartz des qualités hors du commun, en réalité presque impossibles à détenir en tant que telles. Qualités qui, dans le film, ne suffisent pas à l'élever socialement.

On observe un artiste génial à l'œuvre lequel est condamné à des échecs à répétition car il ne se pose jamais de question quant au public qui est le sien, ni au contenu des spectacles qu'il propose. Néanmoins, il nous est permis de l'observer dans sa solitude créatrice, moments que seul le cinéma permet d'entrevoir (par la fiction, dans le cas d'un documentaire, la solitude réelle est forcement altérée par la présence du filmeur). Lorsque Craig rencontre celle qui provoquera son désarroi, sa collègue Maxine, il réalise une marionnette à son effigie. Cette femme fatale New Yorkaise remplace alors Lotte dans son imaginaire et dans les récits marionnettiques qu'il produit. Un soir, seul dans son atelier, il imagine une conversation entre sa marionnette et celle de Maxine. La marionnette de Maxine demande *« Pourquoi tu aimes être marionnettiste ? »* à celle de Craig qui lui répond : *« Pour être dans la peau de quelqu'un d'autre un moment »*.

Craig positionne les deux poupées assises au bord du castelet, en train de discuter et de finir par s'embrasser. Ce choix d'apparence anodine est encore une démonstration de l'originalité et du génie de ce marionnettiste. En imaginant les poupées assises au bord de la scène qui conditionne leur existence, leur mise en mouvement, Schwartz feint leur vie et leur conscience avec beaucoup de finesse. C'est comme si les deux marionnettes existaient et discutaient dans un « off », hors de la scène et hors du spectacle. Ce procédé rappelle la marionnette prenant conscience de sa condition dans la séquence d'ouverture du film. Il s'en dégage une émotion forte, fruit d'un jeu entre le

marionnettiste et les poupées qu'il anime, une émotion typiquement marionnettique. Pour cette raison, que ce soit dans l'ouverture du film ou dans cette séquence-ci, on assiste à une prise de pouvoir de l'art marionnettique sur le cinéma qui l'a ingéré grâce à une narration émotive construite sur la mise en tension du lien qui unit le marionnettiste et les marionnettes.

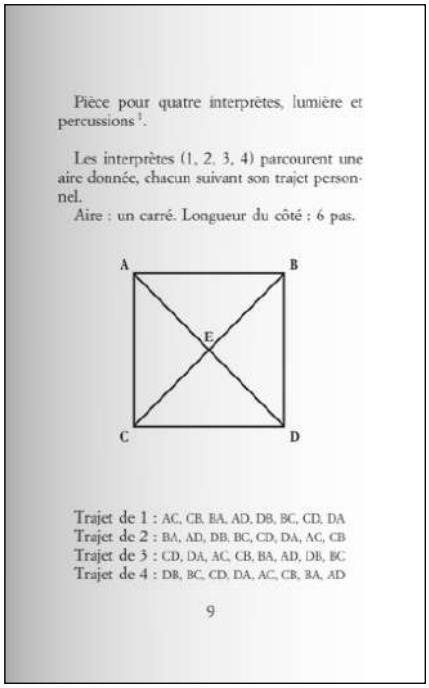
Le désir sexuel à demi conscient de Craig Swartz le pousse à réaliser des spectacles de marionnettes dans lesquels il met en scène ses propres pulsions sexuelles. Au début du film, suite aux injonctions de son épouse qui le somme de trouver un travail rémunérateur en parallèle de ses activités de marionnettiste, il découvre une petite annonce d'emploi dans le journal. Une mystérieuse entreprise nommée *Lester Corp* recherche un archiviste aux « doigts agiles ». Situé entre deux étages d'un building de Manhattan, les locaux de la société ont une hauteur sous plafond n'excédant par un mètre cinquante, tous les employés s'y déplacent voûtés. Un reportage projeté durant la formation post-recrutement explique que l'aberration architecturale dans laquelle se trouvent les locaux est le fruit des amours entre un promoteur et une femme naine, désirant qu'au moins un lieu dans le monde soit construit à sa taille. Craig rencontre Maxine, une collègue qu'il se met à désirer follement. Un jour il range un dossier et le fait tomber derrière un meuble d'archivage. En déplaçant l'armoire, il découvre une étrange petite porte dans le mur de derrière. À l'ouverture, elle dévoile un tunnel terreux et gluant dans lequel Schwartz s'enfonce. Littéralement aspiré par le gouffre, Swartz atterrit dans la tête de John Malkovich, acteur mondialement connu. Craig observe alors le monde à travers les yeux de la star, comme derrière un hublot. Très rapidement, Schwartz décide d'en parler à Maxine afin de l'impressionner. Ils mettent au point une combine nocturne durant laquelle ils

monnayent l'expérience à qui débourse 200$. Lorsque Lotte, la femme de Craig expérimente le dispositif, elle se met à rêver de devenir un homme, de devenir un autre, prenant les traits de l'acteur à succès. Rapidement, Maxine se met à coucher avec Malkovich et les deux époux que sont Lotte et Schwartz, tous deux épris de Maxine, se livrent une guerre pour utiliser le corps de Malkovich afin de coucher avec cette dernière. Dans la bataille qui oppose les deux époux, ce sont les compétences de marionnettiste de Craig qui lui permettent de contrôler le corps de Malkovich pour l'occuper indéfiniment. En plus de se servir du corps de l'acteur pour assouvir sa passion pour Maxine, il décide d'opérer une reconversion professionnelle totale chez Malkovich en le faisant devenir marionnettiste comme lui. Ainsi, c'est une carrière internationale qui est permise à Schwartz dans le corps de l'acteur superstar.

La seconde partie du film, dans laquelle Craig occupe le corps de Malkovich donne lieu à des séquences dans lesquelles c'est un corps humain en lui-même qui devient marionnette. Bien que ce procédé et cette réflexion aient donné lieu à des œuvres très novatrices dans le paysage marionnettique, leur utilisation cinématographique relativement inédite est intéressante à analyser. Alors que Maxine est au lit avec Malkovich, elle demande à Craig qui occupe le corps de l'acteur de s'en servir pour lui faire un spectacle de marionnette. La séquence qui suit reproduit méticuleusement le spectacle de marionnette qui faisait l'ouverture du film, le corps de John Malkovich remplaçant le pantin de bois, la chambre à coucher faisant office de castelet. Les valeurs de plans, mouvements de caméra et la chorégraphie sont identiques à la scène d'ouverture du film. Cependant, leur sens est inversé. Tous les mouvements sont en miroir. Si la marionnette qui ouvrait le film tournait la tête à gauche filmée en panoramique vers ce même coté, dans la séquence présente, on observe Malkovich tourner la tête à droite avec une caméra panotant vers la droite également. De manière générale, les caractéristiques de l'ouverture sont reprises : mêmes éléments de décor et de mobilier, même musique, même absence de son direct.

Le parallèle établi par le film est ici net : la marionnette est désormais humaine, grandeur nature, de taille à conquérir ce qui échappait à Craig par le passé. Néanmoins, peut-on parler de marionnette dans cette configuration ? L'absence manifeste de marionnettiste (physiquement du moins), et plus encore l'absence de relation entre un objet manipulé et un manipulateur semble indiquer le contraire. Toutefois, l'histoire de l'art marionnettique à de nombreuses fois donné lieu à des expérimentations mettant au cœur du spectacle l'idée de corps humains marionnettisés. Nous évoquions précédemment Edward Gordon Craig et Maurice Maeterlinck, dramaturges ayant usé de la figure de la marionnette en tant que modèle conceptuel de représentation d'un acteur dont le jeu serait débarrassé de tout ce qui lui est superflu. Un metteur en scène tel que Samuel Beckett usa de

ces concepts pour former des spectacles où les corps, réduits à une somme de mouvements mathématiques basiques s'en trouvaient totalement marionnettisés. L'hybridation entre les possibilités du médium cinématographique et ces considérations scéniques donnèrent naissance à des objets hybrides tel que *Quad I & II*[37]. Dans cette *« pièce télévisuelle »*, quatre danseurs couverts de longs manteaux à capuches identiques de quatre couleurs différentes, épuisent les possibilités de déplacement dans un carré de lumière en surgissant par intermittence de la pénombre environnante. Beckett mettait ainsi en scène la disparition du corps dans l'épuisement de possibilités du mouvement.



Pièce pour quatre interprètes, lumière et percussions[1].

Les interprètes (1, 2, 3, 4) parcourent une aire donnée, chacun suivant son trajet personnel.
Aire : un carré. Longueur du côté : 6 pas.

Trajet de 1 : AC, CB, BA, AD, DB, BC, CD, DA
Trajet de 2 : BA, AD, DB, BC, CD, DA, AC, CB
Trajet de 3 : CD, DA, AC, CB, BA, AD, DB, BC
Trajet de 4 : DB, BC, CD, DA, AC, CB, BA, AD

9

Plutôt que de « robotiser », « schématiser » l'acteur, le ramener à un pur mouvement pour faire de lui une marionnette comme chez Beckett, Craig Schwartz possède littéralement le corps de Malkovich. Au sens anthropologique du terme, c'est à dire celui d'un corps habité par une entité extérieure. La conscience originelle de l'acteur se manifeste d'ailleurs parfois par des onomatopées grotesques avant que le marionnettiste ne la contienne pour pleinement disposer de ce corps, de ce *« véhicule »* tel qu'il le nomme dans le film. Néanmoins, l'art de la marionnette n'est-il pas réductible à une définition qui consisterait à placer un morceau de sa conscience dans un objet en le manipulant ? Il y a dans la marionnette des relents de traditions animistes, de rites anciens et d'étrangeté desquels elle ne se débarrassera probablement jamais.

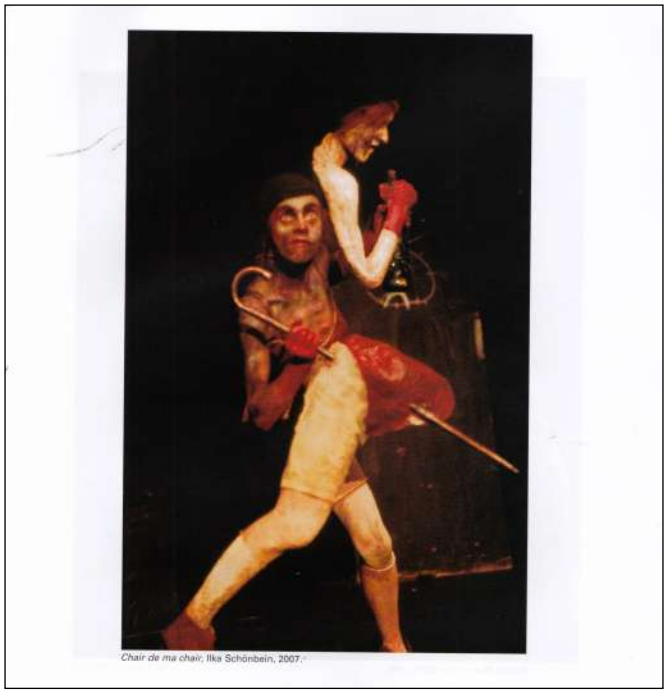
---

[37] Pour le livret : S. Beckett, *Quad et autres pièces pour la télévision. (Suivi de DELEUZE, Gilles. L'Épuisé),* Paris, Les éditions de minuit, 1992, 112p.
Vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=LPJBIvv13Bc
La pièce écrite en 1980 est mise en scène à la télévision par Samuel Beckett lui même en 1981, produite par la Süddeutscher Rundfunk et diffusée en R.F.A. le 8 Octobre de la même année sous le titre de *Quad I & II*

Devenu un marionnettiste mondialement connu auquel on consacre des documentaires télévisés sur les chaînes nationales, Malkovich/Schwartz donne des représentations à travers le monde, dans des salles combles. Une des séquences du film donne à voir une de ses prestations dans *Le Lac des Cygnes* au New York City Ballet. Dans cette version, le rôle principal masculin, celui du prince Siegfried est incarné par une marionnette à taille humaine que Malkovich/Schwartz manipule depuis les cintres de la scène. Entourée de ballerines, la marionnette danse avec elles. Comme dans le reportage sur Malkovich/Schwartz que ce dernier regardait à la télévision un peu plus tôt, on remarque que l'apparence de la marionnette est toujours fidèle au corps de Craig Schwartz. Par ailleurs, depuis que le marionnettiste habite le corps de Malkovitch, Spike Jonze s'amuse à faire ressembler ce dernier au Craig du début du film (lunettes rondes, longs cheveux gras et look d'adolescent).

La marionnette qui danse le ballet ce soir-là est bien différente de celle du reste du film. On le remarque car la bande son nous laisse pour la première fois entendre le bruit des morceaux de bois qui la compose en train de s'entrechoquer. À y regarder de plus près, on distingue un homme déguisé en marionnette en train de danser. Au delà du choix technique ayant probablement conduit le cinéaste à déguiser un danseur en marionnette pour que celui-ci interprète le ballet de Tchaïkovski, la danse qui en résulte est intéressante à bien des égards. On observe le corps d'un danseur gêné par un costume qui gaine ses membres de bois. De plus, les cordes qui le relient aux cintres, entravant probablement quelque peu ses gestes, retiennent son corps qui flotte légèrement au dessus du sol, adoucissent ses mouvements lorsque il manque de chuter. Le danseur de bois possède ici une grâce qui évoque celle du texte de Kleist. Le pantin/danseur touche le sol et décolle avec fluidité, il évolue dans une légère apesanteur. De plus, son costume simplifie et schématise les mouvements de cette chorégraphie classique qui en devient plus raide, plus brute.

Le procédé qui consiste à habiller des comédiens ou des danseurs en marionnettes pour former des personnages à mi-chemin entre l'objet et le pantin est un motif que l'on observe dans plusieurs créations marionnettiques anciennes et contemporaines. C'est l'ajout de prothèses, le mélange entre objet et corps qui permet cela. En 1870, le rôle principal du ballet *Copélia*[38], adaptation du conte d'E. T. A. Hoffmann *L'homme au sable*[39] est tenu par une danseuse laquelle interprète un automate dont le personnage principal masculin s'éprend. La danseuse y est enfermée dans une enveloppe marionnettique. Par ailleurs, qu'est ce qu'une ballerine sinon une femme soumise à une grammaire de mouvements précise, dont le corps est déjà hybridé, prothèsé de bois par les chaussons de danse qu'elle porte ? Ainsi, les corps prothèses sont un motif marionnettique récurent depuis longtemps. Plus récemment, les spectacles de la marionnettiste allemande Ilka Schönbein mobilisent souvent cette pratique, à l'image du spectacle *Chair de ma chair*[40] (cf : image ci-dessous) dans lequel le corps de la marionnettiste se confond avec de multiples prothèses pour former un hybride mi-marionnette, mi-humain. Cette marionnettisation du corps humain est même observable dans les grands spectacles musicaux mainstream tels que les concerts dans lesquels les stars de la chanson sont suspendues par des fils au dessus du public qui emplit la fosse des stades où elles se produisent.



Chair de ma chair, Ilka Schönbein, 2007.

[38] A. Saint-Léon (de), Arthur. *Copélia* ou *La fille aux yeux d'émail*. Sur une musique de DELIBES, Leon. D'après *L'homme au sable* de HOFFMANN, Ernst, Theodor, Amadeus. Crée en 1870 à l'Opéra de Paris. Source : A. Dumont, *« Danseurs en marionnettes, corps en apesanteur. Du modèle à la modélisation »* dans J.Sermon (dir) *Corps, images, matières - Le dialogue entre la marionnette et les autres arts*, Milan, Lyon, Silvana Editoriale, 2015, p 17-30.

[39] E. T. A. HOFFMANN, « *L'homme au sable* », *Contes fantastiques d'Hoffmann,* Paris, Perrotin (Tome1). 1840, 212 p.

[40] I. Schönbein, *Chair de ma chair* (d'après A. Veteranyi), Théâtre Meschugge, 2004.

> *« Dans le film, de bois, de chair, les marionnettes ne sont que les masques ou les prothèses d'un moi malheureux, manoeuvrées avec dextérité, mais échouant à lui procurer en son nom propre, ce après quoi il court, la reconnaissance et l'amour. »*[41]
>
> *« Being John Malkovich, la marionnette le piège et la peau »*
> *Carole Guidicelli & Didier Plassard*

Si nous nous sommes concentrés sur la dimension marionnettique du film de Spike Jonze il convient avant d'achever cette première partie de se pencher sur la figure de John Malkovich, plus précisément sur sa qualité d'acteur hollywoodien, de star. C'est ce corps connu, désirable qui est marionnettisé dans la seconde moitié du film. Au delà du motif scénaristique qui conduit les personnages à le faire (le mystérieux tunnel vers l'intérieur de son cerveau) c'est la proximité immédiate, l'illusion de connaissance avec une personnalité aussi célèbre que lui qui est ici convoquée.

La star de cinéma se dépossède de son corps en tant que comédien qui interprète un personnage mais plus encore, lorsque celle-ci est aussi connue que John Malkovich, son image est publique. Elle appartient au commun. Il est frappant d'observer à quel point le corps de l'acteur est malmené dans le film de Spike Jonze. On en prend possession comme d'un objet (par le passage dans le mur mais aussi très simplement dans le comportement de Maxine, qui l'utilise à des fins sexuelles sans même lui demander son avis).

C'est la revanche de Craig, Lotte, pauvres et mal lotis sur la société toute entière qui se joue dans leur prise de possession d'un corps puissant et dominant socialement, celui de Malkovich. Cette opposition politique structure le film et les ambitions des personnages mais on en trouve aussi la trace dans la dimension marionnettique du film. Spike Jonze film un art populaire, pauvre tel que la marionnette qui prend sa revanche sur un art riche : le cinéma, et plus particulièrement le cinéma américain, *« l'usine à rêve »*. Le personnage de Craig Schwartz s'empare d'un des chainons du modèle cinématographique capitaliste américain : le corps de la star. Une fois qu'il a subtilisé celui-ci, qu'il s'en est emparé et qu'il le squatte littéralement, il le détourne et le pervertit en opérant un virage dans la carrière de l'acteur pour le faire devenir marionnettiste. Il use sciemment de la notoriété de la star pour mettre en avant son art réputé plus mineur. Il pirate, sans vraiment le conscientiser, un système par l'intérieur.

---

[41] C. Guidicelli, D. Plassard, « Being John Malkovich : La marionnette, le piège et la peau. » Dans *PUCK, Les marionnettes et les autres arts. Les marionnettes au cinéma,* N°15, L'entretemps, 2008, p105-112.

Par ce choix scénaristique, ce discours sur les médias et sur le système de production artistique tout entier, Spike Jonze dote son film d'un propos politique relativement critique sur l'art en général. La marionnette en tant qu'art d'origine populaire, moins adulé et moins répandu que le cinéma, se fait le pivot de cela dans *Being John Malkovich*.

La régression, terme qui structure notre analyse, est donc éminemment présente dans le film de Spike Jonze dans la mesure où le personnage principal, Craig Schwartz, marionnettiste, use du corps de la star pour s'élever socialement comme il l'entend. Néanmoins les objectifs de Schwartz, peuvent être considérés au vu de la carrière de Malkovich et de son statut d'acteur hollywoodien de premier plan comme une régression, un virage vers une forme d'art plus ancienne, plus modeste et surtout moins populaire et vendeuse. Néanmoins, une fois finalement éjecté du corps de Malkovich, Schwartz usera du processus permettant d'occuper un autre corps que le sien pour rejoindre celui de l'enfant que porte Maxine, et ainsi, passer sa vie auprès de celle qu'il aime sans que cette dernière ne le sache dans un troublant rapport œdipien, éminemment régressif.

Vers une seconde partie

Si l'emploi de la marionnette au cinéma pose question c'est parce que le métissage de ces deux arts donne lieu à un résultat lequel n'est pas vraiment marionnettique. Tenter de penser cette hybridation est un questionnement comparable à celui qui viserait à penser le théâtre filmé comme restes d'un art que la prise de vue, le découpage et le montage cinématographiques ont partiellement détruit. En effet, le théâtre filmé n'est que la trace d'une représentation qui n'est plus. Il peine bien souvent (et peut être toujours) à recréer ce qui précède son résultat filmique.

Toutefois, le filmage des marionnettes permet, nous l'avons particulièrement observé dans *Being John Malkovitch* de faire accomplir aux pantins des mouvements impossibles à effectuer au cours d'une représentation classique, théâtrale. Il peut ne pas être uniquement la « trace » d'une représentation marionnettique. Le cinéma possède en quelque sorte le pouvoir d'apporter une dimension technique supplémentaire à l'art marionnettique. Il en résulte une forme de triche, quelque chose qui feint la marionnette sans l'être vraiment tout à fait, un entre deux. C'est précisément cet entre deux, ce type d'ekphrasis qui nous occupe. L'idée d'une régression historico-esthétique énoncée comme caractéristique des analyses de cette première partie trouve son sens dans la mesure où en observant un art jeune tel que le cinéma ingurgiter l'art marionnettiste qui le précède, une forme nouvelle advient. Or, cette forme, en posant des questions aux deux médiums qui se font face et qui dialoguent. Elle oblige à la production d'un discours esthétique sur le cinéma lui-même, sur sa place dans l'histoire de l'art, sur sa dimension industrielle plus majeure que d'autres formes artistiques.

La confrontation entre l'humain et l'objet pose la question de notre devenir inanimé, de notre mort à venir. Parallèlement l'acte qui consiste à animer l'inerte (l'acte de création lui-même pourrait être défini comme cela mais ces termes s'adaptent tout particulièrement à l'art marionnettique) est une sorte de pulsion de vie. Il y a donc dans la relation entre un corps vivant et un être de chair et d'os (le marionnettiste ou de l'acteur en face de la marionnette), une dimension psychanalytique évidente, que la littérature autour de cet art n'a de cesse de convoquer.

Le choix du terme régressif pour conceptualiser l'art marionnettique filmé semble donc à propos pour aborder une seconde série d'analyses dans lesquelles nous nous pencherons sur un de ses sens premiers : celui qui lui accole un comportement pulsionnel qui fait surgir le passé et l'inconscient de manière plus ou moins désirée et contrôlée. C'est ce comportement même que Freud nomme régression.

2 - Régression psychanalytique

Trouble quant à ce qui est personnage, la marionnette comme avatar

Dès la problématisation de notre sujet, en introduction, le concept de régression nous a poussés à convoquer les écrits de Sigmund Freud pour borner nos analyses. Après une étude du mouvement temporel et esthétique que l'acte de filmer les marionnettes implique, une réflexion sur la dimension psychanalytique de ces poupées de cinéma va désormais nous occuper.

Le seul essai de Freud traitant directement d'esthétique s'intitule *Unheimlich*[42]. Ce terme, traduit successivement en français par « inquiétante étrangeté » ou « inquiétant familier » désigne un certain type de sensation, de ressenti, défini par le psychanalyste comme *« une variété particulière de l'effrayant qui remonte au depuis longtemps connu, au depuis longtemps familier ».* Si Freud reproche à l'esthétique de ne s'intéresser qu'au beau, qu'à ce qui est noble, il va ici définir un concept trouble, qui s'apparente à l'angoisse et à la peur. Néanmoins, l'unheimlich décrit la source d'un certain type d'effroi, ce qui le provoque, et non l'émotion qui en résulte. Pour ce faire, Freud emprunte d'abord le chemin de l'étymologie, puis il cherche à cerner l'unheimlich en étudiant certaines conditions de son apparition. C'est dans cette seconde partie de son étude que Freud s'intéresse aux *« marionnettes, poupées de cire et automates »* dont l'effroi particulier proviendrait d'un trouble quant à leur nature d'objets inertes.

En ce qui concerne l'étymologie : basiquement, en allemand « *Un »* signifie *«* inverse » et « *Heimlich »* signifie *« de la maison »* ou bien *« familier »*. Néanmoins le terme ne définit pas la peur de l'inconnu, de ce qui n'est pas familier. Il ne décrit pas non plus ce qui est inconnu comme l'addition de ces deux parties pourrait le laisser sous entendre. Il y est en fait question d'une incertitude intellectuelle, d'une faille dans le jugement raisonné sur ce qui est perçu générant une angoisse. Cette forme d'effroi est si spécifique, si inhabituelle qu'il en résulte un malaise très fort. Lorsque Freud étudie des mots qui comportent le suffixe *« Heimlich »,* il constate la polysémie et l'étrangeté des notions qui lui sont accolées. *« Heimlichkieten »* décrit les oubliettes, un lieu *« Heimlich »* désigne les cabinets, une chaise *« Heimlich »* est une chaise percée pour faire ses besoins. *« Hein-aiche »*, mot très proche décrit les parties génitales avec un sous entendu puritain intimant de les cacher. Enfin, en littérature, l'adjectif *« unheimlich »* est utilisé pour décrire ce qui

---

[42] S. Freud, *L'inquiétante étrangeté (Das unheimlich),* Paris, Gallimard, 1919, 43p.

est sournois, secret, hanté, mystérieux (on parle notamment de brouillard *« unheimlich »*, de visage *« unheimlich »* s'il est aussi pâle que la mort).

À devoir trouver une constante dans ces multiples usages du terme, Freud remarque que toutes ces significations évoquent ce qui est caché mais que l'on perçoit en demi-teinte. Il cite Friedrich Wilhem Joseph Schelling[43] : *« Serait Unheimlich tout ce qui devait rester secret, dans l'ombre et qui en est sorti ».* L'idée d'un jaillissement allant contre l'ordre établi trouve sa source dans le préfixe *« Un »* selon Freud lequel marque le refoulement. L'unheimlich décrit donc le surgissement incontrôlé d'une angoisse dès lors qu'un stimuli extérieur raviverait ce qui est intimement enfoui.

C'est pour comprendre ce que pourrait être le stimuli à la racine de l'unheimlich que Freud s'intéresse aux marionnettes. Dans un article[44] qu'elle consacre à l'essai du psychanalyste, Susanne Müller, enseignante et chercheuse à l'Université de Loraine résume :

> « *Le cas d'inquiétante étrangeté par excellence est celui où l'on doute qu'un être en apparence animé ne soit vivant, et, inversement, qu'un objet sans vie ne soit en quelque sorte inanimé. Cette impression est produite par les poupées de cire, poupées savantes et automates.* »

Pour Freud, c'est le doute quant au fait que l'inanimé ait une âme, et parallèlement, le doute quant au fait que ce que l'on pense vivant et doué d'une âme ne le soit en fait pas, qui confère aux marionnettes leur capacité à générer l'unheimlich. Il évoque d'autres situations pouvant y conduire telles que celles qui se rattachent aux cadavres. À celles-ci s'ajoutent toutes les représentations et perceptions liées à la figure du double ainsi que ce qu'il nomme *« restes de l'activité psychique animiste »*. Dans l'unheimlich, il est en fait question d'une frontière entre réalité et fiction qui s'étiole, d'une limite entre l'animé, le vivant et l'inanimé, le mort, devenue floue.

---

[43] Friedrich Wilhem Joseph Schelling, philosophe allemand proche du romantisme (1775-1854), cité par Freud dans son essai à la page 49.

[44] S. Müller, *Unheimlich: Unheimlich, das Unheimliche, l'inquiétante étrangeté,* 2018, pp.[En ligne] hal-01921278.

La seconde partie de l'essai renferme une analyse de *L'homme au sable* d'E. T. A. Hoffmann[45]. Au vu de la place qu'occupera ce récit dans les analyses qui constitueront la présente partie de cette recherche, il convient d'en dresser un résumé relativement précis.

Lorsque le conte commence, Nathanaël est encore un petit garçon. Pour le dissuader d'aller espionner son père qui reçoit un mystérieux visiteur du soir, sa mère et la bonne lui décrivent ce dernier comme *« l'homme au sable »*. Cette créature monstrueuse à l'allure d'un homme serait celui qui jetterait du sable dans les yeux des enfants refusant de fermer leurs paupières et de dormir. Aux gamins qui braveraient la menace de sa venue, l'homme au sable arracherait les yeux de leurs orbites et les emporterait dans son grand sac pour les ramener dans son nid et nourrir ses affreux enfants dotés de becs crochus.

Malgré le récit relativement dissuasif, un soir venu, Nathanaël transgresse l'interdiction et sort de son lit pour aller observer le mystérieux visiteur. Le garçon découvre son père en train de travailler dans son atelier à la construction d'un automate avec un dénommé Coppélius, l'avocat de la ville. On ne sait alors si Nathanaël délire mais le visiteur le surprend en train de les espionner et il s'approche de lui pour lui jeter des charbons ardents dans les yeux. L'enfant s'évanouit. Peu de temps après ces événements, le père meurt mystérieusement.

Des années plus tard, Nathanaël devenu jeune homme étudie dans une grande ville. Un jour, il croit reconnaitre Coppélius sous les traits de Coppola, son opticien. Celui-ci lui offre une lorgnette. Parallèlement, Nathanaël s'éprend de la fille de son professeur de physique, Spalanzani, nommée Olympia (ou Olimpia selon les traductions), rencontrée lors d'un bal. L'étrange jeune femme possède une beauté de statue et ne parle guère lorsqu'il la fait valser. Le jeune homme prend l'habitude d'espionner Olympia à travers les fenêtres de la maison où elle vit cloitrée grâce à la longue vue offerte par l'opticien Coppola.

Un soir, Nathanaël s'introduit chez le professeur et découvre qu'Olympia est en fait un automate. Il surprend le « père » de la poupée en train de se disputer avec Coppola, l'opticien, à propos de cette dernière. Lorsque Coppola emporte la poupée, ses yeux tombent au sol dévoilant ses orbites noires. Le professeur Spalanzani ramasse les globes oculaires et les jette alors sur Nathanaël qu'il vient de surprendre. Fou de rage, le jeune homme tente alors d'étrangler son professeur. Une seconde fois, Nathanaël s'évanouit et se réveille après

---

[45] E. T. A. HOFFMANN, « *L'homme au sable », Contes fantastiques d'Hoffmann,* Paris, Perrotin (Tome1). 1840, 212 p.

une longue maladie, sans que l'on ne sache si les événements qui précèdent l'ellipse sont réels ou fantasmés.

À la fin du conte, Nathanaël visite une tour avec sa jeune fiancée, de chair et de sang cette fois. Depuis le haut du bâtiment, il aperçoit Coppélius sur la place en contrebas. Pris d'un délire, le jeune homme tente de jeter sa fiancée dans le vide en hurlant *« Danse, Danse, Poupée de bois ! »*. La foule s'agite et l'on veut monter dans la tour pour arrêter le forcené… Mais Coppélius s'y oppose, prétextant que Nathanaël finira bien par descendre tout seul… Le jeune homme saute alors dans le vide, et s'écrase sur les pavés des dizaines de mètres plus bas.

Le récit est complexe en terme narratif et stylistique. Il s'y déploie une pluralité de thèmes et de motifs auxquels Freud apporte un éclairage psychanalytique. Ici, la peur de perdre ses yeux est une angoisse infantile évoquant le châtiment que s'inflige Œdipe lorsque il crève les siens. C'est en vis à vis de cette métaphore de la castration que Nathanaël développe un attrait pour la poupée Olympia, peinant à discerner l'animé et l'inanimé comme un enfant face à ses jouets. Le traumatisme originel, à la source de toutes les péripéties du conte survient lors de la mort du père et de l'étrange vision de l'automate aveugle qui la précède.

Ainsi, l'article de Freud est le lieu d'une réflexion psychanalytique à partir de la confusion entre inanimé et animé que provoquent les marionnettes. C'est à cet aspect de sa démonstration, à ce cas précis d'unheimlich que nous nous intéresserons ici. Il s'agira de comprendre des personnages en proie à cette sensation tout autant que de questionner le cinéma comme vecteur d'unheimlich lorsque celui-ci filme des marionnettes. En effet, le concept que Freud développe est un concept de la réception. Il concerne l'observateur et par extension le récepteur, spectateur, lecteur… En somme le public. Pour cette raison, il semble pertinent d'en observer de potentielles manifestations cinématographiques. L'unheimlich semble de plus, à certains égards, constituer une forme de régression incontrôlée dans la mesure où il décrit une sensation résultant d'un surgissement du refoulé.

Dans cette seconde partie, nous commencerons par étudier un cas de confusion entre l'animé et l'inanimé ressenti au visionnage de *Sleuth*[46] de Joseph Mankiewicz. Dans ce huis clos en forme de Cluedo, un écrivain et l'amant de sa femme s'affrontent avec cruauté dans un décor empli

---

[46] J. Mankiewicz, *Sleuth (Le limier),* Royaume Uni, Morton Gottlieb, 20th Century Fox, 1973.

d'automates des plus morbides. Ici, c'est notre rapport à l'inanimé en tant que spectateur, et l'unheimlich se dégageant du film que nous analyserons.

Magic de Richard Attenborough[47] constituera un cas quelque peu différent lequel nous permettra d'observer un autre cas de confusion entre l'inanimé et l'animé. Le ventriloque qu'y incarne Anthony Hopkins développe une forme de schizophrénie qui trouble la perception de son être. Sa marionnette devient une sorte d'extension de son esprit, un avatar malfaisant et terrifiant sur lequel nous porterons toute notre attention.

A. *Sleuth* de Joseph Mankiewicz, huis clos ou l'inerte et le vivant se confondent

Dans *Unheimlich,* Freud évoque le motif de la poupée Olympia et celui des automates en général dans *L'homme au sable* d'Hoffmann comme vecteur d'unheimlich pour le personnage de Nathanaël. Au-delà de l'analyse de texte à laquelle le psychanalyste se livre, il est question d'esthétique, c'est à dire de l'analyse de processus formels artistiques que contient le conte. À ce titre, Freud parle d'une incertitude narrative entretenue par Hoffmann pour générer l'unheimlich chez le lecteur lui-même.

Durant les deux épisodes du conte que sont la nuit qui précède la mort du père ainsi que la soirée durant laquelle Nathanaël s'introduit chez son professeur et découvre qu'Olympia est un automate, le récit se trouble. La narration épouse le délire du jeune protagoniste si bien qu'il est impossible de dire si les faits relatés se sont vraiment produit, à l'image des autres événements du conte, ou s'ils sont le résultat d'une forme de démence momentanée chez Nathanaël. Suite à ces deux passages nocturnes, le jeune homme est de plus plongé dans une sorte de coma qui, en termes narratifs, produit deux longues ellipses qui font avancer le récit.

Si l'unheimlich décrit l'incertitude intellectuelle quant à la nature vivante ou non d'une chose, Freud en fait aussi un schème esthétique littéraire : celui qui permet notamment à l'auteur qu'est Hoffmann de mettre son lecteur dans une incertitude narrative qui fait avancer le récit et provoque un sentiment de malaise. À de multiples reprises à la lecture de *L'homme au sable*, on doute. Doute sur la nature des personnages eux-mêmes : Olympia est-elle ou non vivante ? Coppélius et Coppola sont ils les deux faces d'un même personnage ? Doute sur la tonalité du récit : des événements fantastiques ont-ils lieu ou sont-ils simplement le résultat d'une perception démente de la réalité que le récit épouserait ? Enfin, la compréhension même des événements est mise en branle : lors des deux crises de Nathanaël, le texte provoque un sentiment de malaise et de terreur sans que l'on soit

---

[47] R. Attenborough, *Magic*, USA, 20th Century Fox, 1978.

en mesure de réellement comprendre ce qui est en train de se dérouler, qui est présent, ce qui se produit ou non.

Susanne Müller rappelle dans l'article que nous évoquions en introduction de cette partie que pour que l'unheimlich survive à une lecture avisée, le doute doit rester périphérique au récit. En effet, dans le cas où le conte d'Hoffmann se concentrerait exclusivement sur la question de l'automate qu'est Olympia, le lecteur serait mis dans une position de vérification constante des indices sur la nature de ce personnage. Cette question placée au centre du récit en ferait son unique préoccupation. L'attitude d'enquête et d'obsession pour ce motif qui en résulterait, dissiperait naturellement l'état émotif spécial que constitue l'unheimlich. Par exemple, chez Homère, la présence des dieux qui surviennent régulièrement dans le récit que constitue *L'Odyssée*[48] ne crée en rien ce sentiment dans la mesure où ils font d'emblée partie de l'écosystème narratif de l'œuvre, il n'y a pas de doute. L'unheimlich provient d'une incertitude et d'un décalage momentané quant à la place d'un motif du récit qui se fait intrus dans un ensemble, qui sonne différemment.

On peut établir une analogie entre les moyens qui permettent à un texte d'exhaler l'unheimlich et les motifs cinématographiques qui conduisent à le ressentir. La survenue du doute sur la nature de qui est montré en est le principal moyen. Dans *Sleuth*, traduit en français comme *Le Limier*, Joseph Mankiewicz adapte une pièce de théâtre d'Anthony Shaffer d'après un scénario du dramaturge britannique lui-même. Le film déploie une somme de procédés qui constituent un véritable petit répertoire d'effets cinématographiques lesquels transposent les procédés littéraires permettant l'unheimlich évoqué ci-dessus.

Un richissime écrivain convoque l'amant de sa femme dans son manoir pour lui proposer un marché : celui-ci se fera passer pour un cambrioleur et y volera des bijoux. Ainsi, il pourra partir avec l'épouse de l'écrivain qui, quant à lui, épousera sa jeune maitresse et récupérera la valeur des biens volés en arnaquant l'assurance. Pour ce faire, le vieil homme a élaboré un scénario minutieusement pensé, digne de l'un de ses romans policiers.
En réalité, l'écrivain cherche à assassiner l'amant de sa femme dans des circonstances qui l'innocenteront. Mais rien ne se passera vraiment comme prévu entre les deux hommes.

---

[48] Homère. *L'Odyssée* (trad. Victor Bérard), Paris, Gallimard (coll. « Bibliothèque de la Pléiade »), 1993.

La question du décor, de l'espace, des objets et la frontière entre l'inanimé et le vivant est centrale dans le film de Mankiewicz. À ce titre, le prologue du film est particulièrement parlant. Il se compose d'une série de plans sur des maquettes en papier découpé, finement éclairées, dans de petits castelets qui évoquent des scènes de théâtre. Ces miniatures, ornées de cartons génériques, présentent les décors du film et posent d'emblée sa dimension théâtrale. Parce que *Sleuth* est adapté d'une pièce mais aussi en raison de sa dimension bouffonne, outrancière et burlesque qui renvoie à la farce, au théâtre populaire, à l'opéra comique à de nombreuses reprises. Le jeu des comédiens, de Laurence Olivier en particulier est volontairement excessif. De plus, le film est un huis clos. La présence des marionnettes n'est à ce titre pas anodine : elles peuplent en surnombre le salon dans lequel l'essentiel de l'action se déroule. On pense au théâtre guignol du début du vingtième siècle (des pièces de boulevard populaires et sanglantes) et aussi à Guignol, célèbre marionnette à gaine.
Dans le dernier plan du générique, une maquette de l'extérieur du manoir de l'écrivain Andrew Wyke, se transforme dans un fondu enchaîné en décor réel. Sur le chemin qui mène à la bâtisse, une décapotable s'avance : celle de Milo Tindle, interprété par Michael Caine, amant de la femme de Wyke que ce dernier a invité pour lui proposer un marché.

Les plans de maquettes du prologue sont systématiquement filmés dans un dézoom rapide. On part d'un détail de la miniature pour finalement s'élargir à son entièreté et au castelet qui l'encadre. Ce processus de focalisation sur un élément précis de l'image pour ensuite en découvrir le contexte place le film dans une tradition du cinéma policier. Un indice caché est montré au spectateur pour lui permettre de prendre de l'avance sur l'intrigue qui va se dérouler.

Suite à cette ouverture, le film se joue d'une certaine confusion quant à l'échelle de ses décors. La première séquence post-générique se déroule dans un labyrinthe (qui métaphorise l'intrigue à suspense et multiples rebondissements, la manipulation à venir, les faux semblants et virages narratifs permanents). La bâtisse de style néogothique, en particulier son immense salon, est remplie de pantins mais plus encore, des sculptures dans chaque recoin forment un amas de figures effrayantes et grotesques. La plupart des éléments du mobilier (jeu d'échec, statue, gargouilles, rambarde de l'escalier) reproduisent des animaux ou des créatures monstrueuses. L'impression que celui qui se trouve en ces lieux y sera observé est manifeste.

L'automate le plus impressionnant représente un capitaine de la marine que le propriétaire des lieux nomme Jack. La poupée est pilotée par une télécommande lui étant reliée par un fil. C'est d'ailleurs le seul automate présent dans la pièce de théâtre originale[49] d'après toutes les images de représentations que j'ai pu visionner, issues de Broadway et d'ailleurs. L'écrivain manipule le capitaine avec cette télécommande pour surprendre son invité, il fait rire le pantin à ses propres blagues, s'amuse à l'agiter lorsque l'amant de sa femme s'en approche pour effrayer ce dernier. Ici, c'est la maitrise de l'objet et de l'espace qui permet d'asseoir une supériorité sur son invité. À de multiples reprises, des plans poitrine du capitaine de bois s'intercalent dans des champs contre champs entre les deux comédiens en chair et en os sans que l'on ne sache vraiment pourquoi. Dans les moments de suspense, les automates qui peuplent la pièce sont filmés de la même manière et le spectateur s'en retrouve à attendre un mouvement, une réaction des pantins qui, bien sûr, n'advient pas. Toutefois, bien qu'il n'y ait aucune ambiguïté sur la qualité des objets qui peuplent la pièce, le doute subsiste. À chaque visionnage du film, on se prend à attendre une réaction ou un mouvement des poupées. C'est cet état de tension et de doute qui permet de dire que le film provoque une forme d'unheimlich au sens freudien du terme, le même que celui de Nathanaël face à la poupée Olympia dans *L'homme au sable* d'Hoffmann.

Les pantins et automates dont parle Freud dans son essai ainsi que ceux qui emplissent le décor de *Sleuth* ne sont pas des marionnettes au sens où le mouvement qui les anime n'est pas directement impulsé par un marionnettiste. En effet, l'automate diffère de la marionnette dans la mesure où une technicité, une technologie y sépare l'objet du manipulateur. Toutefois un automate est toujours actionné par une main humaine, vivante, qu'il soit mécanique et qu'il faille le remonter ou électronique et qu'il faille appuyer sur un bouton pour en lancer le mouvement.

---

[49] Comme le scénario de *Sleuth*, la pièce de théâtre originale éponyme est l'œuvre d'Anthony Schaffer, créée en 1970 au Music Box Theatre de Broadway à New York avec pour premier casting les comédiens Paul Rogers et Keith Baxter.

On s'autorise ici à assimiler les automates et les marionnettes en raison de l'angle freudien de cette partie (dans l'essai du psychanalyste, il n'y a pas de nuance entre ces différents objets). La différence de technicité qui sépare les marionnettes et les automates ne suffit pas à priver une de ces deux catégories du pouvoir de créer l'unheimlich. C'est leur prétention commune à ressembler au vivant, à l'imiter qui le leur confère.

Au cœur de la mise en scène de Mankiewicz se trouve la frontière entre l'inerte et le vivant. Le monde vivant est tenu à l'extérieur de ce huis clos, dans le hors champ, ses seuls représentants sont les deux comédiens qui se se font face. L'intérieur de la maison est inerte, les automates sont les objets qui y feignent la vie de la manière la plus ostentatoire. Le jeu de manipulation entre l'écrivain et l'amant se construit autour de cette frontière dans un scénario en deux actes distincts. Dans le premier, l'écrivain soumet et manipule l'amant dans son royaume matériel. Milo Tindle, en proie à la machination de son hôte est du coté des objets : manipulé et maîtrisé. Dans la seconde partie du film, les rapports s'inversent et c'est finalement le vieil homme bourgeois qui se retrouve objectivisé, pris au piège de son propre habitat peuplé de figures inertes. Dans chacune de ces deux parties, celui des deux personnages qui se place du coté des objets et de l'inerte tend vers la mort.

À l'exacte moitié du film, le revirement tant attendu advient, après que l'écrivain ait supposément tué par balle l'amant de sa femme en suivant son plan machiavélique. Les prémices du second acte sont mis en scène par les automates après une ellipse. Dans un long plan séquence au mouvement

de caméra extrêmement ample et sophistiquée, on balaie le salon où tous les pantins sont actionnés. Le plan se termine sur l'écrivain en train de danser comme les poupées dans l'immense pièce surannée. Les premières secondes du second acte du film posent ce qui va suivre : Andrew Wyke va, à son tour, passer du coté des objets. Il va se faire manipuler par celui qui, on s'en doute, n'est pas mort et reviendra. Les automates sont le seul élément réellement cinématographique de ce film, véritable pièce de théâtre filmée. Ils marquent le suspense et confèrent au dialogue un sous texte, des nuances. De plus, dans ce film encore, c'est bel et bien le découpage et le montage qui caractérisent le médium cinématographique qui permet leur mise en mouvement parfaite. Ces automates sont de véritables poupées de cinéma.

Suite à ce nouveau prologue matériel, un détective arrive dans le manoir pour questionner l'écrivain. On reconnait les traits de Michael Caine, l'amant, grossièrement maquillé de postiches, d'une perruque et d'une moustache mais il faut ici accepter cette supercherie comme crédible dans le registre du film, croire au fait que l'écrivain ne s'en rende pas compte. Ici, *Sleuth* se dote d'une bouffonnerie qui forme un pacte entre le spectateur et l'œuvre ce qui rappelle le théâtre. Quelque chose nous est présenté et il nous revient de l'accepter comme tel.

Dans cette seconde partie du film, c'est notamment dans la prise de possession des objets qui peuplent le salon par l'amant que sa domination sur l'écrivain va s'asseoir. Au tour de Tindle de prendre la télécommande du pantin capitaine pour l'actionner et le faire réagir à ses blagues. Enfin, la course finale du film consiste pour l'écrivain à chercher les preuves physiques qui l'accusent du

meurtre de sa femme, cachées dans la maison par l'amant avant que la police n'arrive. Ici, Milo Tindle se joue de l'intérieur bourgeois surchargé de Wyke et en fait une arme de destruction massive contre son propriétaire. De plus, il y a dans ce dernier acte du film l'idée que les objets ne mentent pas alors que les humains n'ont de cesse de le faire. Dans la dualité animé-inanimé et les ponts entre ces deux polarités qu'effectuent les personnages, on retrouve bon nombre des questions morales qui agitent le film.

Le final du film laisse l'écrivain seul au milieu des pantins qui s'agitent lorsque il vient d'assassiner l'amant de sa femme. On pourrait croire, les choses ainsi dites, qu'il a finalement gagné le match. En réalité, par sa stratégie et sa propre mort, Tindle livre Wyke aux autorités pour son meurtre. Plus encore, il le bat au jeu de l'élaboration d'un scénario machiavélique, plus grande des blessures possibles à infliger à l'égo d'un écrivain de romans policiers. Avant de mourir, Tindle fait comprendre à Wyke qu'il l'a piégé, que personne n'avalera son histoire de cambriolage, que tout le monde pensera qu'il a tué sa femme en plus de l'avoir tué lui. Ce sont ces explications qui poussent l'écrivain à tirer sur l'amant qui, d'une certaine manière, accueille sa propre mort pour parachever son plan contre son hôte. Alors que la police arrive et qu'il se meurt, en sang sur le sol, Tindle dit très ironiquement à Wyke de ne pas oublier de dire aux policiers que tout cela *« n'était qu'un jeu »* avant d'actionner tous les automates de la pièce qui s'agitent, hurlent et rient. L'écrivain piégé et acculé s'en trouve paniqué, terrorisé par son propre univers matériel, sa propre maison. Dans une logique attribuant la vérité aux objets comme c'est le cas dans la seconde partie du film, Tindle une fois mort les rejoint. Par contraste, Wyke resté vivant est mis face à son impuissance, ses mensonges, sa bêtise et la vie qui s'offrira à lui derrière les barreaux. Le plan final du film le laisse seul au milieu des automates de son salon. Dans un processus de surimpression analogue à celui du prologue du film, l'image se transforme en petit théâtre de papier découpé.

En évoquant la dimension outrancière du film, sa théâtralité assumée et référencée, on retombe sur certains aspects de *L'homme au sable* d'Hoffmann et sur la lecture qu'en avait faite Sigmund Freud dans *Unheimlich*. Le conte est construit sur l'idée de transgression par le regard traumatique puis fatale pour Nathanaël. Mais la transgression et le refoulement auquel elle peut donner lieu est un thème qui accompagne régulièrement les marionnettes. Dans un article[50] consacré à l'essai de Freud, Suzanne Chappaz-Wirthner parle de la transgression comme un rite de passage et de la marionnette comme d'une figure matérielle incarnant cela. Cet article est à ce titre extrait de

---

[50] S. Chappaz-Wirthner, « Le thème de la connaissance interdite dans l'homme au sable de E.T.A. Hoffmann, du rite d'inversion à l'œuvre de fiction »*, Ethnologie française,* Paris, PUF. vol.33, Février 2022, pages 335- 334.

recherches conduites à propos du carnaval de Haut-Valais en Suisse. La dimension populaire de la manifestation et les artefacts (souvent marionnettiques) qui l'accompagnent sont décrits comme un rite visant à extérioriser des pulsions par le déguisement, la fête, les objets et ainsi à transgresser un court moment des normes sociales structurantes. Le carnaval est porteur de l'idée de jeu sur la frontière entre masculin et féminin, entre humain et animal, entre animal et machine. Ces rites d'inversions sont des espaces dédiés au désordre des normes grâce au jeu, à la fiction. Cette forme de transgression organisée dans le temps et l'espace est analysée par l'ethnologue helvétique comme une pratique sociale cathartique.

Le jeu auquel se livrent les personnages de l'écrivain Andrew Wyke l'amant de sa femme, Milo Tindle, passe par le déguisement et la transgression. Nous évoquions celui que revêt Tindle pour se faire passer pour un détective à la moitié du film mais plus tôt dans le film, ce personnage se déguise déjà. Pour rappel, le marché de base proposé par l'écrivain à l'amant de sa femme est le suivant : il veut simuler un cambriolage des bijoux de son épouse pour arnaquer l'assurance. Le machiavélique écrivain veut en fait surtout se livrer à la reconstitution d'un cambriolage qui bernera les policiers et les inspecteurs qui viendront constater l'effraction. Ce petit jeu l'excite au plus haut point. Pour cela, il a préparé un scénario complètement farfelu qu'il veut faire jouer à l'amant de sa femme, d'abord dubitatif. Wyke veut déguiser Tindle au cas où d'éventuels témoins l'apercevraient lorsqu'il simulera l'entrée par effraction. Aussi, il le conduit dans sa cave pour trouver le costume adéquat. Dans le décor très expressionniste, les maquettes aperçues en générique ornent les murs. L'écrivain explique qu'elles sont des reproductions des décors de ses romans. Une confusion entre le réel et la fiction, le papier et le bâti, les échelles et niveaux de réalité caractérisent l'espace du film dans son entier. Ici, la maison est une sorte de projection de l'intériorité de l'écrivain solitaire. Dans la cave, Wyke est surexcité, il commence à déguiser Tindle, à l'animer comme un de ses automates, comme le personnage de papier de l'un de ses romans.

Les deux hommes se prennent au jeu du déguisement et Tindle enfile un costume de femme. Amusés, ils se mettent à jouer une séquence de séduction entre la femme en laquelle Tindle estt déguisé et l'écrivain, costumé en gentilhomme. Les prémices d'une tension sexuelle qui se révèlera par la suite omniprésente sont palpables. Tindle roucoule, Wyke glapit. L'amant imite une femme qui parlerait avec beaucoup d'excitation de la venue d'un futur cambrioleur à son vieux mari que s'amuse à jouer l'écrivain. Ce court moment de jeu entre les deux hommes a aussi valeur de mise en abîme théâtrale. C'est finalement, un costume de clown qui est choisi pour le cambrioleur en devenir. Ainsi déguisé, le personnage de Tindle est objectivité par l'écrivain qui commence dès ici à le ridiculiser pour se divertir.

L'écrivain bourgeois soumet, opprime, ridiculise un homme qui lui est inférieur socialement (modeste coiffeur). Lorsque Andrew Wyke invite Milo Tindle dans la chambre de sa femme afin de la mettre sans dessus dessous pour rendre le cambriolage crédible, ils déchirent tous deux les dessous de l'épouse en poussant des gémissements et des râles gutturaux. De nombreuses séquences du film laissent transparaitre l'écrivain comme un homme autodestructeur qui invite l'amant de sa femme chez lui pour le piéger en sachant, plus ou moins consciemment, qu'il accédera ainsi à sa propre chute. Lorsque les deux hommes cassent des objets dans la maison, c'est Wyke qui y va le plus fort, il enjoint Tindle de ne pas être timide, de tout mettre sans dessus dessous. L'écrivain manipule ainsi un homme pour salir sa maison, la souiller dans un plaisir manifestement sadique mais plus profondément très masochiste.

Dans l'idée du corps objectivisé réside une tension sexuelle dont le film de Mankiewicz s'empare pleinement dans le jeu de manipulation entre les deux hommes. Au delà de l'aspect autodestructeur du personnage dont l'invité n'est que l'adjuvant, le sous texte charnel est très clair. L'homme que désire sa femme fascine l'écrivain et, sans qu'il ne puisse se l'autoriser, ni même probablement se le figurer de manière claire, il désire cet homme lui aussi. Le faux cambriolage permet aux deux hommes d'assouvir une violence profondément sexuelle sur le décor et les objets plutôt qu'entre eux. Lorsqu'ils se déguisent et jouent à se séduire dans la cave, on sent une excitation forte se déployer. De même, quand les deux hommes se livrent à un saccage violent de la chambre de l'épouse ou du salon, ils évacuent un érotisme sous jacent. Un rapprochement physique a même lieu dans le film. Alors que les deux hommes se battent, le jeune amant soumet l'écrivain en le plaçant dans une position qui évoque clairement la sodomie. Il le tient en faisant des va-et-vient sur lui. Tindle est à ce moment là costumé en détective. L'érotisme du film est donc soit déchargé dans les objets voisins que l'on agite ou que l'on casse, soit permis par l'entremise du déguisement. À ce titre, le film illustre bien la possibilité cathartique des pratiques populaires d'origine foraine que sont les marionnettes et les déguisements en occident.

Au delà de leur inquiétante étrangeté, les automates et les objets omniprésents du film de Mankiewicz ont une fonction psychanalytique très forte : ils incarnent ce que les êtres humains ne peuvent dire, n'osent faire (j'inclus le processus de déguisement dans ces analyses en raison de sa qualité à faire du corps un semi objet, du moins à le parer comme tel).

Les deux personnages, enfermés dans l'espace du manoir se répandent dans ces lieux, s'y diluent. Les objets les prolongent et les complètent. Dans la première partie de la recherche nous évoquions l'usage de marionnettes pour prendre en charge une partie du récit, un morceau de personnage (chez Kieślowski notamment dans *La double vie de Véronique*), ici les automates et les objets symbolisent ce qui n'est pas dit. Dans un mouvement très freudien, Mankiewicz utilise l'espace peuplé de figures unheimlich pour attiser le subconscient des personnages que l'on observe se déchirer. L'inquiétante étrangeté, au delà du doute quand à la nature de ce qui est regardé, survient aussi selon Freud quand *« le symbole prend la force de qui était symbolisé »*. C'est aussi de ce mouvement dont il est question dans *Sleuth*.

B. *Magic* de Richard Attenborough

Dans *Sleugh*, c'est la mise en scène et le déploiement d'une intrigue scénaristique qui avale les éléments de décor que sont les automates et provoque un trouble à leur observation, confusion de laquelle un fort sentiment d'unheimlich se dégage.

Magic est un film américain réalisé par Richard Attenborough sorti en 1978, adapté d'un roman de William Goldman qui en signe le scénario.
Le film narre l'histoire de Corky Withers, jeune magicien ventriloque manipulant une poupée à son effigie nommée Fats. Alors que Corky s'apprête à signer un contrat pour une émission quotidienne en prime time à la télévision, il est pris de panique. Il fuit alors New York et retourne sur les lieux de son enfance, au bord du lac Melody dans le Minnesota. Là bas, il retrouve l'amour de ses jeunes années, Peggy Ann, tenancière d'une sorte de village vacances au bord de l'eau avec son mari. Corky lui loue un petit chalet, s'y installe et de vieux sentiments à l'égard de Peggy Ann refont surface. Lorsque Corky ouvre sa valise, on découvre que Fats, le pantin est venu lui aussi.
Dans les séquences de solitude du ventriloque, ce dernier fait en permanence parler la marionnette, de manière compulsive et névrotique.
Alors que le mariage de Peggy bat de l'aile et qu'elle s'éprend de Corky, la folie du marionnettiste se développe, son pantin prend de plus en plus de place. Dès lors, lorsque l'agent de Corky revient le chercher et que le mari de Peggy rentre de voyage, des drames surviennent.

Ici, à la différence de *Sleuth*, le trouble ne provient pas d'emblée d'un doute quant à la nature vivante ou non du pantin mais plutôt d'une difficulté à percevoir la limite qui sépare le marionnettiste qu'est Corky du pantin qu'est Fats. Le film d'Attenborough propose un personnage qui se dilue dans un objet, et s'y perd. Là où les pantins de Sleuth se glissaient subrepticement dans le film, comme des intrus, ici c'est le personnage qui s'épanche dans l'objet, qui y place une part de sa conscience.

Pour nommer l'acte animiste que réalise Corky, il faut considérer Fats comme le réceptacle d'une part de l'esprit de son manipulateur, il est une protubérance qui n'a de cesse de grossir. Le marionnettiste cultive la noirceur de son subconscient sous la forme de l'objet marionnettique ce qui provoque sa croissance laquelle devient incontrôlable. Fats est ainsi une sorte d'avatar du personnage, et plus uniquement son prolongement. S'il est logique que la marionnette ne puisse exister sans son marionnettiste, ici le personnage humain ne peut être saisi dans son entièreté sans considérer l'objet qu'il enfile au bout du bras comme partie intégrante de lui. La façon dont la

marionnette est construite n'est à ce titre pas anodine dans la mesure où elle s'enfile, comme un vêtement, une prothèse. À la différence d'une marionnette à fil ou à tige, la marionnette à gaine abolit la distance entre le manipulateur et l'objet manipulé qui fusionnent. Ici, c'est de cette fusion que nait l'horreur.

- *Solitude et avatar*

Le terme avatar[51] provient du sanskrit *« avatāra »* qui désigne la descente d'un dieu sur terre (un mouvement donc) mais aussi l'incarnation que ce dieu revêt pour le faire. A la base, le terme provient de la description des apparitions terrestres du dieu Vishnou, des multiples formes qu'il peut revêtir et de sa capacité à se dédoubler (en effet, dans l'hindouisme, un dieu se fragmente pour être plusieurs, en plusieurs lieux, sous différentes formes). C'est donc l'idée d'un être pluriel, dont la conscience serait fragmentée qui est induite pas le mot. On retrouve ce motif dans de nombreux mythes, contes à travers le monde.

Au contraire, l'idée de *« l'être humain comme membrane limitante avec un dehors et un dedans »*[52], c'est à dire de l'unicité et de l'imperméabilité du corps et de la conscience face au monde comme les deux conditions d'existence de l'être humain est développée par le pédiatre et psychanalyste britannique Donald Winnicot dans *La nature humaine*[53]. Il développe « l'essentielle solitude » ou « solitude fondamentale » comme résultat de ce schéma, base de la nature humaine. C'est probablement de cette solitude que se nourrissent les mythes évoquant le motif de l'avatar cité plus haut. De même, l'être humain bien qu'enfermé dans une membrane imperméable qui conditionne son rapport au monde n'a de cesse de tendre vers l'extérieur de cette frontière par les relations sociales, la création artistique…

Dans la première séquence de *Magic*, le personnage de Corky raconte le spectacle calamiteux qu'il vient de donner à un vieil homme en train de s'assoupir, son maître, Merlin, vieux magicien. Corky narre une soirée parfaite au vieux qui n'est pas dupe et démasque rapidement la supercherie.
Le montage alterné de la séquence est intéressant dans la mesure où, par la mise en scène, Richard Attenborough crée un décalage entre ce que le personnage dit, ce qu'il voudrait être, paraître et le

---

[51] CNRTL (en ligne : https://www.cnrtl.fr/definition/AVATAR) Définition issue de l'ouvrage de J. Cuisinier, *La Danse sacrée en Indochine et en Indonésie*, Paris, PUF, 1951, p. 86

[52] J.F. Chiantaretto, *« L'infans chercheur », Cliniques méditerranéennes,* vol.77, no.1, 2008, pages195-203.

[53] D. Winnicot, *La nature humaine,* Paris, Gallimard, 1990.

réel. C'est un premier dénigrement de la réalité, un refoulement auquel on assiste d'emblée. On alterne ainsi entre le récit dialogué de Corky à Merlin dans la chambre et les images de la soirée catastrophique dans lesquelles le magicien peine à être audible dans un cabaret où le public clairsemé le regarde à peine et se moque de lui. Ici la solitude de Corky est accentuée par le fait qu'il est sur scène face à un groupe. Ses piètres qualités d'orateur et de magicien l'empêchent de réussir ce qu'il entreprend.

Suite à ce prologue, on retrouve le magicien dans une posture bien plus avantageuse : il a désormais du succès. Il remplit la même salle de cabaret grâce à son seul nom. La séquence est construite du point de vue de son agent, Ben Greene (Burgess Meredith) qui a invité un producteur de la chaîne NBC à venir voir son protégé se produire. Les deux briscards du show business sont assis à boire et à fumer le cigare quand Corky fait son entrée. Une incompréhension se saisit alors du producteur de télévision comme du spectateur du film lorsqu'on assiste à une prestation de Corky aussi pathétique et amatrice que celle qui ouvrait le film. Une voix nasillarde se met alors à pester contre ce magicien de pacotille du coté du bar, sans que l'on voit l'homme de qui elle provient. Le producteur de télévision, comme nous, est dubitatif face à l'agent qui sourit d'un air jubilatoire. La salle entière semble connaitre le manège et attendre une surprise qui n'en est pas une dans un silence savoureux. Corky s'approche alors du bar et saisit le fauteur de trouble : Fats, la marionnette qui, lorsqu'il sort de la foule, est connectée à son propre corps, semi emmanchée à son bras. C'est la marionnette qui suscite l'exaltation du public, de l'agent, du producteur. Dès lors, la représentation rencontre un franc succès.

Les qualités de ventriloque de Corky sont troublantes : sa bouche s'agite à peine alors que Fats parle très fort. La voix du pantin ne ressemble pas du tout à celle du manipulateur. Enfin, les qualités de jeu d'acteur qui animent la relation entre l'objet et le marionnettiste sont très grandes. Fats est une sorte de double maléfique grossier, vulgaire, premier degré. Celui qui dit ce que Corky n'oserait pas dire, qui fait ce qu'il n'oserait pas faire et plus que tout, qui adore mettre son manipulateur dans l'embarras. C'est ce qui semble être de l'autodérision à ce stade du film qui amuse : on assiste à la représentation d'un marionnettiste qui se moque de lui-même grâce à son pantin décomplexé.

C'est donc le fait de se fragmenter qui permet à Corky de devenir magicien et showman comme il le voulait. Grâce à Fats il n'est plus seul, il a en quelque sorte déchiré la membrane limitante séparant son moi du monde en annexant une part de sa conscience dans la prothèse qu'il enfile à son bras.

Cette rupture dans sa conscience et son rapport au monde est l'élément déclencheur, du moins l'élément qui permet sa chute dans la folie.

La marionnette au bras de Corky est une véritable extension de lui-même à plusieurs niveaux : le personnage de Fats est, en quelque sorte, le double vulgaire mal-pensant de Corky, son surmoi. C'est du moins sur ce schéma que repose tout l'humour du spectacle[54]. C'est la qualité d'animation et de sonorisation du pantin qui permet de faire du marionnettiste et de son objet un authentique duo de personnages. Comme dans tous les films de notre corpus, le médium cinéma permet de créer une marionnette parfaite, ici un ventriloque augmenté. Au début de *Magic*, Anthony Hopkins joue le ventriloque de manière réaliste en agitant très légèrement sa bouche quand Fats parle (alors que ce dernier est doublé et post-synchronisé par le même acteur hurlant. C'est d'ailleurs le volume avec lequel Fats parle sans que Corky ne bouge la bouche qui est purement impossible à envisager, que seul le cinéma permet). Au fil du film, alors que la marionnette devient de plus en plus humaine, puissante et menaçante, celle-ci parle sans que les lèvres de Corky ne bougent du tout. Le médium cinéma permet cela. Plus encore, Corky et sa marionnette se coupent la parole, parlent en même temps, choses tout bonnement impossible pour un seul ventriloque dans la réalité. Dans une des séquences, Fats parle alors que Corky à un pinceau dans la bouche, dans une autre il crie quand son marionnettiste est en train de boire son café… Le film s'autorise ainsi à utiliser la technicité du cinéma (ici le doublage en post production) pour accroitre les possibilités du médium qui est filmé.

De plus, si le film montre Fats animé par Corky et lui seul, on doute qu'Anthony Hopkins puisse d'une seule main, actionner les oreilles, les yeux, les sourcils, les paupières et la bouche de son

---

[54] C'est souvent le cas chez les ventriloques, pensons au plus célèbre en France en ce moment, Jeff Panaloc et sa marionnette Jean Marc, duo qui fonctionne sur le même principe.

pantin tout en le faisant parler et en jouant lui-même et sans être ventriloque de métier. L'animation de la marionnette est probablement le fruit de plusieurs mains, de trucages habilement dissimulés par le découpage et le montage des séquences concernées. La précision technique de l'animation de Fats l'anthropomorphise encore davantage et pose le binôme Corky/Fats comme un duo étrange, formant tantôt un seul et unique personnage, tantôt deux êtres qui se séparent et se retrouvent avec violence et conflit. Le schéma est à mi-chemin entre la dualité au sein d'un même personnage et le duo.

- *Un corps qui se sépare, une conscience scindée dont une part est cédée à un objet*.

Dès le début du film, lorsque Fats et Corky sont seuls dans la loge après le spectacle, ils parlent comme deux authentiques personnes. Bien que ce premier échange sonne étrangement, il se déroule juste après une représentation théâtrale dans laquelle ils dialoguent. On imagine le performeur encore animé par l'énergie du show et surtout, on est encore dans l'enceinte du théâtre, dans un lieu consacré à l'art, à la fiction et donc à la transgression des normes sociales (voir l'article de Suzanne Chappaz-Wirthner sur *l'Homme au sable* et le carnaval de Haut-Valais cité dans l'analyse de *Sleuth*). Lorsque Corky fuit New York et s'installe dans un modeste chalet en bord de lac, la relation à sa marionnette devient relativement préoccupante.

Le décor unique dans lequel l'intégralité du film se déroule une fois que Corky a quitté New York l'encourage dans sa folie. En effet, la « mise au vert » du personnage hors de la ville, loin des pressions liées au milieu artistique dans lequel il évolue n'a pour effet que d'accroître sa schizophrénie naissante. Le lac, la maison de Peggy et les petits chalets sont filmés à la morte saison, dans une atmosphère brumeuse et grise. En réalité, le personnage fuit la ville et l'émission de télévision qui le rendrait célèbre pour une raison en apparence stupide : Corky refuse de passer la visite médicale imposée par les producteurs avant de lancer le show. Le mouvement de retraite apparente loin des lumières de la mégalopole qu'est New York pour un univers plus calme et naturel est en fait une fuite, un refoulement de problèmes psychiques qu'il connait auxquels il ne veut pas faire face.

La première surprise vient du fait que Corky ait emporté la marionnette avec lui. On le découvre lorsqu'il pose sa valise sur le canapé du chalet, alors qu'il observe Peggy Ann au loin avec désir. Le thème de Fats retentit : une sorte de mélodie désaccordée, stridente, soufflée dans un vieil harmonica. La voix du pantin retentit alors et demande à être sorti de la valise. Ce que Corky fait. Il emmanche le pantin et retourne à la fenêtre pour regarder de nouveau la femme qu'il convoite. Fats,

entre deux commentaires grivois et sous-entendus jaloux, tourne alors la tête à 180° et se retrouve dos à la fenêtre, face à nous, dans l'exact inverse positionnement par rapport à son manipulateur. Ce niveau de scission entre l'humain et l'objet hors des conditions de représentation habituelles d'un tel spectacle, hors de tout moment de travail, laisse présager un trouble entre le personnage et sa marionnette qui n'aura de cesse de croître dans le film.

La prise d'autonomie de l'objet qui marque le grandissement de la folie de Corky et qui donne lieu à une gradation dans l'horreur des actes qu'il commet. La relation du ventriloque à sa marionnette est une sorte de vision horrifique du rapport marionnettiste-pantin. Nous parlions précédemment de l'idée de la manipulation marionnettique comme annexion d'une part de sa conscience d'humain dans un objet. Or, si dans un spectacle de marionnettes ce « prêt d'âme » effectué par le manipulateur à l'objet est momentané, ici il devient permanent et, plus problématique encore, croissant. Fats devient véritablement le subconscient de Corky, le lieu de stockage de ses désirs inavouables, de ses penchants les plus bas et les plus vils (lesquels, avant les crimes, sont pourtant bien humains : désir sexuel, penchants pour l'autodestruction, l'auto-sabotage). C'est le fait d'annexer les aspects de sa personnalité qu'il n'assume pas dans un objet qui leur confère une autonomie et leur permet de germer dans des proportions problématiques.

Le film constitue, à certains égards, un discours sur l'art et le spectacle comme expiatoire des travers humains inacceptables dans la société civilisée. En effet, l'humour et le rire permettent d'expier des pensées inavouables, incompatibles avec le *« vivre ensemble »* avec lequel tout un chacun est obligé de composer pour exister socialement. C'est lorsque la relation entre le marionnettiste et l'objet sort des conditions du spectacle pour passer dans la vie quotidienne qu'elle n'est plus art. Ce glissement est progressif et dans un premier temps, bien que Corky et sa marionnette soient effrayants, on doute du fait que le duo puisse devenir dangereux jusqu'à ce que le premier meurtre soit commis. Les menaces de la marionnette sont dans un premier temps

prononcées sur le ton de l'humour, à l'image des blagues très noires du spectacle du début du film. Rapidement, on quitte ce registre et le drame survient.

- *Un surmoi qu'il s'agit de faire taire pour rester un être civilisé.*

À de multiples reprises dans le film, la marionnette dit ce que son manipulateur n'ose dire. Fats complimente Peggy sur ses formes ce qui amuse et séduit la jeune femme. La vulgarité et l'humour du pantin confèrent à Corky une espièglerie, un charme et un culot desquels, sans le pantin, il serait privé. Cet homme banal, au physique commun, à la personnalité transparente séduit et intéresse uniquement lorsqu'il extériorise la noirceur de son esprit, la bassesse de son humour et de ses pensées à travers la bouche de son pantin. Ici encore, un discours sous jacent sur l'art est esquissé. Corky suscite l'intérêt, est perçu comme séduisant et intéressant lorsque qu'il extériorise sa noirceur. Dès lors, peinant à s'arrêter de le faire, il s'enfonce littéralement dans la partie la plus sombre de sa psyché en laissant la marionnette prendre toute la place. Corky correspond parfaitement à la figure du looser devenu désirable grâce à ses qualités artistiques. Le fait que le personnage ne soit pas habitué à susciter l'intérêt chez ses pairs, chez les femmes qu'il désire notamment, le pousse à se plonger dans l'expression artistique qui le rend désirable jusqu'à tomber dans la folie.

Corky se débat avec sa marionnette qui parfois, dépasse les bornes en terme d'humour. Plus encore, Fats va jusqu'à exprimer des propos pouvant créer de réels problèmes à son manipulateur. Ici, c'est la dimension autodestructrice nécéssaire à beaucoup d'artistes qui est trop présente chez le marionnettiste. Dans une des séquences, la marionnette commence à confier au mari de Peggy l'idylle entre sa femme et Corky avant que le marionnettiste ne plaque sa main sur la bouche du pantin pour l'empêcher d'en dire trop. Plus tard, c'est la marionnette qui ruine la possibilité d'une authentique histoire d'amour entre Corky et Peggy en révélant à la jeune femme ce que le marionnettiste lui avait savamment caché. Vers la fin du film, le pantin menace son manipulateur de révéler les meurtres commis au moment où Corky s'y attendra le moins : *« en plein numéro ! »*.

- *Relation libidinale du ventriloque à la marionnette, dimension sexuelle du film.*

Une première scène de bascule se déroule dans le film suite au rapprochement de Peggy Ann et de Corky. Le marionnettiste la séduit par un tour de magie dans lequel il prétend deviner une carte qu'elle a choisie par pure télépathie, grâce à l'amour qu'il lui porte. On assiste au numéro de séduction d'un marionnettiste qui permet de mesurer la part de jeu d'acteur nécessaire à son travail.

Ici Corky s'énerve, éructe, se met presque à pleurer au cours du tour et l'on en vient à croire qu'il tente réellement, avec beaucoup de difficulté, de lire dans les pensées de sa dulcinée. La fin du film révèle (par la bouche de Fats qui veut détruire la relation entre Corky et Peggy) que c'est en fait une supercherie qu'il utilise régulièrement pour séduire des femmes et avoir des relations sexuelles avec elles. C'est ce qui se produit donc ensuite. Dans le chalet où loge le ventriloque, il fait l'amour à Peggy avec tendresse dans une série de plans très rapprochés sur leurs peaux, leurs bouches, leurs souffles. Au thème musical lancinant s'ajoute rapidement une dissonance croissante. Lorsqu'elle est devenue perceptible, on découvre qu'elle correspond au thème de Fats. Un plan nous montre alors la marionnette, assise sur le canapé, l'air dur, alors que le lit que l'on aperçoit dans la pièce en enfilade accueille les ébats des deux amants. La marionnette est filmée comme jalouse de la relation charnelle de son marionnettiste à une tierce personne.

Le lien qui unit Fats et Corky est mécaniquement très sexuel dans la mesure où la marionnette est enfilée, pénétrée par le marionnettiste. Lorsque Corky couche avec Peggy, ce rapport s'en trouve perturbé. Si le processus du film construit une montée en tension à propos de la jalousie de Fats face à Peggy dont Corky s'éprend, on n'oublie jamais que la marionnette n'est qu'une sorte d'annexe de son ventriloque. Aussi, si Fats est contrarié par la relation en train de se construire, il faut voir en cela une sorte d'angoisse, d'inconfort et d'insatisfaction quant à la romance provenant de Corky qui la refoule complètement.

À l'exacte moitié du film, une séquence vient sceller le destin de Corky, sa folie libidinale devenue incontrôlable. Le soir venu, le marionnettiste se dispute avec son pantin à propos de Peggy dans le chalet. Fats prétend que Corky se persuade d'être épris de cette femme pour fuir la ville, ses responsabilités et son talent, ce qui n'est pas faux mais que le ventriloque nie en bloc. C'est alors qu'à la porte du chalet, on découvre Bob Greene, l'agent de Corky qui les observe. Surpris par son visiteur, le ventriloque prétend répéter un spectacle ce que son agent n'avale pas. Le vieil homme s'asseoit alors face à Corky et Fats et met son poulain au défi de faire taire sa marionnette cinq minutes. Le marionnettiste prétend que ce sera chose aisée mais passe son temps à demander le temps restant. La séquence dilate les minutes. Lorsque Bob Grenne annonce que cela fait 1 minute 45 que Fats s'est tu, on a en réalité passé plus de temps de film que cela à les observer face à face. Si le cinéma accélère souvent le temps réel, ici, c'est l'inverse. C'est l'allongement de la durée du temps annoncé par le film qui crée une tension insupportable. Evidemment, au bout d'un peu plus de trois minutes, Corky craque. Il attrape Fats, l'enfile, et se met à hurler dans un acte pulsionnel très sexuel, très addictif, à l'image d'un toxicomane qui céderait enfin à la substance qui n'a de cesse de l'appeler. Corky ne peut pas se retenir de faire parler Fats car la marionnette lui permet

d'extérioriser sans cesse des choses que personne n'a le droit de dire au quotidien. C'est ce pouvoir et cette liberté de parole qui composent le socle de son addiction, et de sa démence.

Après l'échec de Corky qui n'arrive pas à *« faire taire »* Fats, l'agent quitte les lieux, décidé à faire interner le marionnettiste. Une fois seul avec le pantin, la marionnette s'agite et convainc son manipulateur d'empêcher l'agent de mener à bien son plan. Aussi, Fats suggère explicitement à Corky de neutraliser le vieil homme. Lorsque le marionnettiste demande comment, avec quoi, la marionnette répond *« avec moi ! »*.

C'est ainsi que l'agent, en regagnant sa voiture dans les bois enténébrés se fait éclater le crâne par la marionnette au bout du bras de Corky. Attenborough filme le corps du vieil homme en sang sur le sol et on entend gémir. Ces râles que l'on attribue dans un premier temps à l'agonie de l'homme à terre sont en fait ceux de la marionnette dont la boîte crânienne est elle aussi brisée.

Une fois de retour dans le chalet, Fats convainc Corky de ne pas appeler la police et de jeter le corps dans l'étang. Le marionnettiste s'exécute et nage jusqu'au centre du lac en tirant péniblement le macchabée. Derrière la fenêtre du chalet, la marionnette observe la scène en souriant. Ce meurtre, de son élaboration au passage à l'acte, jusque dans la dissimulation est exclusivement piloté par la marionnette. Ici, on assiste aux prémices de la prise de pouvoir de l'objet sur l'être humain supposé manipulateur et dominant. Ce revirement, lequel commence à constituer un motif typique des films

que nous avons étudiés jusqu'ici, traduit le débordement pulsionnel qui pousse le personnage à commettre des actes irraisonnés, immoraux et irréparables.

Plus tard dans le film, Fats ordonne à Corky d'assassiner Peggy. Lorsque l'homme refuse, la marionnette déploie son pouvoir de contrôle dans une stupéfiante séquence où, à l'intérieur du petit chalet, elle commande les faits et gestes du marionnettiste. Le pantin ordonne à Corky de sourire, de danser, de sauter. Par cette succession d'ordres, sorte de lexique des mouvements marionnettiques auxquels un pantin est habituellement soumis, la marionnette prend totalement possession du corps de son manipulateur, elle inverse le rapport de commandement. Cette séquence est peut-être l'exemple le plus équivoque de notre corpus en ce qui concerne l'inversion des rapports de manipulation/domination entre l'objet et l'humain, condition d'existence de la marionnette. C'est une figure narrative que l'on retrouve dans bon nombre de spectacles de marionnettes, à l'image de *La fin des terres*[55] de Philippe Genty, spectacle contenant un tableau dans lequel une marionnette géante feint d'être la manipulatrice d'un être humain jouant la marionnette. La marionnette manipulant le corps humain y est elle même manipulée par deux marionnettistes.

Dans Magic, Corky ne peut se résoudre à assassiner Peggy malgré les injonctions de Fats à le faire. Cependant, il ne peut pas non plus surpasser la pulsion qui lui ordonne de commettre le meurtre. À

[55] P. Genty, M. Underwood, *La fin des terres,* Théâtre de Chaillot (première), 2005-2008.

cause de cela, Corky se suicidera, dans une sorte de hara-kiri à l'opinel. A terre, mourant à coté de sa marionnette, celle-ci prononcera les derniers mots du duo infernal en rappelant à Corky qu'elle n'est que son prolongement, que tout ce qui s'est produit est le fruit de ses actions à lui et à lui seul. C'est donc par la marionnette que Corky assumera finalement sa démence, il sera jusqu'au bout incapable de le faire de son propre chef. D'une certaine manière, on peut penser qu'il ne l'assumera donc vraiment jamais pleinement, avec discernement.

• *Unheimlich : dans l'attente que la marionnette prenne vie de manière autonome*.

Le film d'Attenborough antropomorphise bien plus la marionnette que ne le sont les automates du manoir du film de Mankiewicz : Fats parle. Toutefois, étonnamment, le doute sur la nature marionnettique du pantin de *Magic* se révèle moins important que celui qui nappe les poupées de *Sleuth*. En d'autre terme, le malaise que provoque *Sleuth* à plus à voir avec l'unheimlich freudien que la gène qui se dégage de *Magic* dans la mesure où les marionnettes y sont beaucoup plus périphériques, et leur nature est donc beaucoup moins centrale et explicitée que dans le film d'Attenborough. C'est à cause de cela que le doute en ce qui qui les concerne est plus grand.

Toutefois, un pan entier de Magic convoque tout de même la notion d'unheimlich, je veux parler de toutes les séquences où la marionnette est séparée de son manipulateur. En effet, dès que Fats est connecté au bras de Corky, il parle, bouge, se révèle effrayant et abject mais il est clair qu'il n'est que la manifestation matérielle de l'intériorité du personnage qui l'anime. Toutefois, dès que le film laisse Corky vaquer à ses occupations et que la caméra filme la marionnette seule et immobile, on attend un mouvement chez elle qui ne vient jamais. Cette attente se révèle bien plus trouble et effrayante que le reste du film. C'est donc le doute sur la possibilité de Fats à s'animer qui constitue le motif le plus terrifiant de *Magic*. À voir le pantin s'égosiller et gigoter sans cesse au bras de Corky, on se demande si cet objet ne serait pas, au fond, capable d'absorber l'énergie vitale de son manipulateur pour devenir autonome un court instant.

Le second meurtre du film se joue de cette peur, de ce sentiment d'unheimlich dégagé par la marionnette non animée, seule, immobile. Lorsque le mari de Peggy s'introduit dans le chalet de Corky pour chercher les indices d'une liaison entre ce dernier et son épouse, il fouille sous les yeux du pantin assis sur une chaise. C'est alors que, dans le reflet du miroir, la marionnette de Fats bouge imperceptiblement. Ce mouvement, si minuscule soit-il est le plus effrayant du film. En effet, l'unheimlich lorsqu'il concerne les poupées, pantins et automates ne se dégage jamais de tels objets lorsque ces derniers sont actionnés, en mouvement. Au contraire, c'est une fois immobile que la

marionnette dégage l'unheimlich, le doute sur sa nature, dans la mesure où on la regarde comme dans l'attente d'un mouvement autonome de sa part qui témoignerait d'une forme de vie en elle, d'une âme.

Alors, le mari de Peggy s'approche de Fats, la marionnette dégaine la lame d'un couteau à cran d'arrêt et l'enfonce dans le ventre de l'homme qui s'écroule à terre, entraînant le pantin dans sa chute. Laissant planer le suspense et la stupeur de la séquence quelques instants, Corky sort du rideau derrière lequel il était caché, en sueur. Ainsi, le suspense est construit sur une rupture apparente avec le principe selon lequel la marionnette n'est rien de plus qu'un objet animé par Corky. Dès que le meurtre est commis, celui-ci est rapidement attribué à son auteur et tout rentre dans l'ordre. C'est donc grâce à un jeu sur le dispositif du film, sur les codes établis et sur l'unheimlich dégagé par un pantin immobile que la séquence exhale sa terreur.

Vers une troisième partie

> *« Entre bricolage et artifice, figuration et abstraction, étrange ressemblance et inquiétante familiarité, la marionnette est un corps composite, une identité équivoque, qui depuis toujours se prête aux déformations grotesques ou monstrueuses de l'homme, en incarnant les angoisses et les cauchemars, en cristallisant aussi les ambitions démiurgiques. Ce fonds archaïque trouve, avec les techniques et les supports dont disposent aujourd'hui les marionnettistes, ou tout simplement, sous l'influence de ce qu'on appellera l'esprit du temps, de nouveaux prolongements. Ce sont des modes de représentation, des registres de présence élargis qu'on voit apparaitre sur les scènes, créatures dispositifs hybrides, à la croisée de l'humain, du jouet et de la prothèse technologique, du simulacre et de la simulation, de la manipulation et de l'animation. »*
>
> Julie Sermon, *Ainsi font les marionnettistes*.[56]

À la fin de *Magic*, une fois le marionnettiste mort, Peggy s'amuse avec le petit cœur de bois sculpté que Corky lui avait offert. À son tour, elle se met alors à faire parler le petit objet et à dialoguer avec lui, à deux voix. Cet épilogue généralise la tendance de Corky à annexer une part de sa conscience dans un objet. Peggy aussi est montrée comme ayant besoin de décharger une part de sa psyché dans un objet. Ce mouvement rappelle l'acte de création artistique dont Freud[57] parle en tant que processus de *« sublimation »* c'est à dire de transfiguration positive du refoulé et des symptômes qui l'accompagnent. Comme le note très justement Julie Sermon, la marionnette est paradoxale dans la mesure où elle incarne des angoisses et répond à un besoin de contrôle démiurgique. Si ces tendances peuvent rapidement devenir pathologiques, selon Freud l'art permet de les canaliser. La création est donc, selon le psychanalyste, une sorte de manifestation animiste qui nait du rapport entre l'homme et la matière avec laquelle il compose. L'acte de résistance et de réflexion qui est au cœur de la création artistique et de la psychanalyse en fait pour Freud des piliers du projet civilisateur de nos sociétés. *Magic* est un film d'horreur, il présente le contraire de cela dans la mesure où l'art pratiqué par Corky participe et accélère sa folie.

---

[56] J. Sermon. «Ainsi font les marionnettistes » (introduction), *Théâtre/Public, La marionnette ? Traditions, croisements, décloisonnements* (n°193), 2ème trimestre 2009, page 5.

[57] S. Freud, *Cinq leçons sur la psychanalyse* (1921), Paris, Payot & Rivages, 2010.

Ainsi, c'est bien de régression psychanalytique que cette seconde partie a traité. L'animisme qui peut accompagner un objet profondément régressif, c'est un jeu primaire cathartique. La marionnette ne peut se départir de cette dimension, quand bien même elle est filmée.
Le surgissement chez l'adulte de ce doute quant à l'animation et par extension à la vie d'un objet permet de conférer aux films étudiés dans cette partie un unheimlich très fort. La tension qui résulte de cette incertitude donne lieu à un rythme, une inquiétude et un suspense communs aux films que sont *Sleuth* de Joseph Mankiewiz et *Magic* de Richard Attenborough.

La première partie de nos analyses s'intéressait majoritairement à des spectacles de marionnettes filmés grâce à *La double vie de véronique* de Krzysztof Kiéslowki ainsi qu'à *Being John Malkovich* de Spike Jonze. Le doute sur la nature inanimée des pantins n'y avait pas sa place. Les marionnettes métaphorisaient, explicitaient et symbolisaient la vie sans jamais remettre en cause la frontière entre l'animé et l'inanimé.

Dans la seconde partie qui s'achève, sans réellement remettre en cause la frontière entre les objets et les corps, une mise en tension de cette limite, un jeu avec elle caractérisait les deux films étudiés. C'est grâce à ce jeu et ce trouble que se sont exhalés l'angoisse et le suspense.

Désormais, l'étude d'*Annette* de Leos Carax, qui occupera toute notre troisième et dernière partie consistera à observer un cas d'étude inédit : celui d'un film dans lequel un des personnages est incarné par une marionnette. Or, le film prend ce choix esthétique et technique comme donnée de base, jamais il n'est expliqué ni justifié par un élément thématique ou scénaristique quelconque. Le genre dans lequel s'inscrit le film, sans être réaliste, n'est ni fantastique ni particulièrement onirique. C'est une marionnette qui joue le personnage de la petite fille du film, comme une actrice le ferait d'ordinaire. Si le choix est radical, simple et assumé, il n'en résulte pas moins que l'apport narratif et thématique qui en résulte est énorme et très complexe. Dans *Annette*, la coprésence entre acteurs et objets est totale.

3 - La co-présence de l'objet et de l'acteur comme forme de régression et de résistance dans le film *Annette*[58] de Leos Carax.

Dans la première partie de notre recherche, c'est un personnage marionnettiste qui permettait aux marionnettes d'être filmées. Dans la seconde partie, c'est encore le goût de personnages humains pour ce type d'objet qui autorisait la présence de pantins, poupées et automates. Dans les deux cas, un prétexte, une justification scénaristique servait aux cinéastes pour métisser l'art cinématographique avec l'art marionnettique. C'est uniquement une fois cette condition remplie que nous avons pu étudier des jeux sur la frontière entre les corps et les objets filmés. Toutefois, dans tous ces cas, les corps d'acteurs de chair et sang étaient toujours les moteurs premiers de la narration. Notons que, jusqu'ici, la supériorité des humains face aux objets dans les films fut systématique. Or, bien que cela puisse paraître évident de prime abord, il n'en est rien. Convoquant ici la définition que Nicole Brenez[59] fait du personnage de cinéma citée en introduction, rappelons que ce dernier est une somme de mouvements résultant de formes et de sons. Dans l'ouvrage, elle prend l'exemple du cinéaste expérimental Norman McLaren, pionnier du cinéma d'animation et du dessin sur pellicule pour qui une simple ligne suffit à créer un personnage et par extension, un récit. Dans *La double vie de Véronique,* Kieślowski s'autorisait à construire son personnage principal à l'aide de la comédienne qui l'incarne tout autant que de la marionnette à son effigie. De même, le personnage de *Magic* de Richard Attenborough est composé d'un homme et de sa marionnette prothétique, l'un ne va pas sans l'autre. Cependant, dans ces deux cas, c'est bel et bien l'être humain qui porte l'essentiel de la narration : c'est à dire que c'est sur les mouvements de la partie humaine des personnages que se concentrent les films évoqués.

Au-delà d'un personnage composite, de prime abord humain sur lequel on viendrait sur-ajouter des objets pour le compléter, ne pourrait t-on imaginer un personnage objet ? De nombreux exemples existent. Dans *Rubber*[60], Quentin Dupieux filme un pneu tueur comme personnage principal de son film. L'objet s'y anime dans le mouvement simple qui justifie son existence : il roule. Le pneu n'est

---

[58] L. Carax, *Annette*, CG Cinéma, Tribus P Films, France, 2021.

[59] N. Brenez, *De la figure en général et du corps en particulier. L'invention figurative au cinéma,* De Boeck Supérieur, Paris, 1998.

[60] Q. Dupieux, *Rubber*, Realitism Films, Elle Driver, Arte France Cinéma, France, 2010.

l'avatar d'aucun personnage humain. La vie qui l'anime n'est nullement justifiée (par le fait qu'une âme humaine l'habite ou toute autre raison), le pneu pense, roule, tue, est ému, nous émeut.
Annette de Leos Carax procède de la même logique en attribuant le rôle titre du film à une marionnette.

Annette est un film de Leos Carax sorti en juillet 2021. Dans ce film, le couple formé par un comique de stand-up américain incarné par Adam Driver, Henry McHenry, et une chanteuse lyrique que campe Marion Cotillard, Ann Defrasnoux, donne naissance à Annette. Lorsque Henry assassine Ann, la petite fille se met à chanter avec le talent de sa cantatrice de mère. Alcoolique, en mal de succès, le père décide d'utiliser le talent de l'enfant afin de générer un maximum de profit. Pour ce faire, il fait d'Annette une star en la faisant chanter sur les scènes du monde entier.

Le film, entièrement chanté est né de l'imagination de Ron et Russel Mael, frères fondateurs du groupe The Sparks. Présentant leurs compositions et leur livret à Leos Carax, d'abord pensés pour donner lieu à un spectacle à Broadway, ils lui proposent d'en faire un film en 2013.

Le personnage de l'enfant du couple formé par un comédien de stand-up qu'incarne Adam Driver et une cantatrice jouée par Marion Cotillard est une poupée. Bien que cela puisse surprendre, ce choix n'empêche pas Annette d'être un authentique personnage au regard de la définition de Brenez. À son propos, Leos Carax déclare[61] :

> *Je n'avais aucun acteur en tête et, surtout, aucune idée de comment filmer un bébé, de sa naissance à six ans… un bébé qui chanterait… Le film semblait impossible à faire.*

C'est à partir de ce flou et de refus successifs que la solution marionnettique semble s'être imposée :

> *« Non » à un bébé digital. « Non » à l'imagerie 3D […] quand vous travaillez avec cette sorte d'imagerie, tout est fait après coup, en post-production, ce qui est anti-émotionnel. Je ne me voyais pas tourner le film sans qu'Annette soit parmi nous, sur le plateau, seule ou dans les bras des acteurs. J'ai ensuite dit «non» à la robotique, l'animatronique. Annette devait être quelqu'un ou quelque chose que je pourrais comprendre, pas un ordinateur. Une chose élémentaire, artisanale. J'ai alors pensé à une marionnette. Je ne connaissais rien à l'art de la marionnette — mais au moins, ça devait être possible de trouver quelqu'un capable de créer une marionnette émotionnelle.*

---

[61] Entretien disponible dans le dossier de presse du film (https://ugcdistribution.fr/film/annette/)
Les auteurs du dossier et de l'entretien ne sont pas mentionnés.

Avec *Annette*, les questions techniques, les choix artistiques et les analyses que l'on peut faire du film terminé forment un tressage indémêlable. En effet, si la question première semble basique, chaque réponse qu'y apporte le cinéaste, conduisant un peu plus Annette à devenir marionnette est extrêmement signifiante. Ici, deux axes de réflexion sont esquissés et ce sont eux qui sous-tendront nos analyses. Premièrement, Leos Carax choisit une marionnette pour qu'elle soit « présente sur le plateau seule ou dans les bras des acteurs ». C'est donc la co-présence d'Annette et de ses comédiens qui motive en premier lieu son choix, nous l'étudierons précisément dans toute sa diversité à travers plusieurs séquences du film. Dans cette citation on lit aussi que malgré sa dimension marionnettique, Annette existera en tant que telle, seule. Nous le verrons en étudiant plus précisément le film mais jamais ce choix n'est justifié par un élément scénaristique. Le choix est technique, formel, artistique et c'est à partir de cela que la poésie, le mystère et le sens tout particulier du film s'exhalent. La marionnette incarne un personnage exactement au même titre que les comédiens qui jouent en face d'elle, avec elle.

La spécificité du film par rapport au reste du corpus réside dans l'idée d'une égalité de traitement entre le personnage qu'incarne la marionnette et ceux qu'interprètent les acteurs de chair et de sang. C'est cela qui rapproche *Annette* de l'art marionnettique plus que les autres œuvres que nous avons pu étudier. En effet, dans la plupart des spectacles de marionnettes, le manipulateur est généralement inférieurement important à l'objet qui est manipulé, ou également important dans certains cas. Une citation de Romuald Collinet[62], un des deux marionnettistes à l'origine d'*Annette* abonde en ce sens. Pour lui *« Le mouvement du marionnettiste doit être inférieur ou égal au mouvement de la marionnette »*. J'emploie le terme *« importance »* quand lui parle de « *mouvement* ». Néanmoins, si le personnage de cinéma (comme la marionnette) est une somme de mouvements, celui dont les mouvements seraient les plus importants (en terme d'ampleur ou en terme narratif) s'en trouverait largement être au cœur du récit.

Deuxièmement, Leos Carax fait mention de l'impossibilité qui est la sienne à construire un film reposant sur un élément central numérique, lequel ne verrait le jour qu'à la fin du processus de fabrication du film. En effet, si Annette avait été modélisée numériquement, elle l'aurait bien sur été après le tournage, et après le montage dans la mesure où de tels effets sont si couteux qu'ils ne sont réalisés dans leur entièreté que pour les plans de la version de montage définitive. Avant cela, la narration se serait construite à partir d'images dans lesquelles Annette aurait été « maquettée », c'est à dire sommairement modélisée. Pour un film à la dimension mélodramatique aussi forte, si visuel,

---

62 S.Veysset, *Baby Annette, à l'impossible ils sont tenus,* CG Cinéma - La Huit - Sancho et cie, 2021.

on comprend la réticence du réalisateur à travailler en ce sens. Face au tout numérique, Leos Carax revendique sa préférence pour l'artisanal et l'élémentaire, quand bien même *Annette* est un véritable blockbuster au budget de 20 millions d'euros, coproduit par cinq pays, tourné entre la Belgique, l'Allemagne et les États Unis. La marionnette est l'élément qui matérialise cette préférence de la manière la plus ostentatoire mais cette régression formelle, ce goût pour les trucages de plateau et les solutions techniques simples et artisanales place le film dans une filiation avec le cinéma des premiers temps à plusieurs endroits. La régression dont on parlera ici n'est pas uniquement formelle, elle ne consiste pas simplement à convoquer un art et des méthodes anciennes, elle est économique. En effet, au regard de la position de son film sur le marché, malgré son ampleur économique et les enjeux qui l'accompagnent, Leos Carax signe un film qui refuse l'esthétique dominante, les effets numériques tous azimuts, la narration qui explique tout.

Ici, nous tenterons de comprendre en quoi la régression peut être une résistance.

Cette troisième partie différera quelque peu des précédentes dans la mesure où il me tient à cœur de mobiliser quelques spécificités de mon parcours pour analyser la dimension marionnettique d'*Annette*. En tant que décorateur de formation et grâce aux films que j'ai pu réaliser, dont deux d'entre eux comportent des séquences animées, je m'attarderai sur la mise en œuvre technique du film de Leos Carax. Pour analyser la mise en scène de la marionnette mais aussi au sens large.

Au film proprement dit, s'ajoutera le documentaire de Sandrine Veysset *Baby Annette, à l'impossible ils sont tenus*. Dans ce documentaire de 52 minutes réalisé pour France 3 et diffusé dans la case « L'heure D » en septembre 2021, la réalisatrice entremêle des entretiens qu'elle a conduit avec Estelle Charlier et Romuald Collinet, marionnettistes de la compagnie La Pendue à l'origine d'Annette avec des images du tournage et de ses coulisses. Ce matériau permet de comprendre les enjeux techniques extrêmement complexes de la mise en mouvement de la poupée dans le film de Leos Carax. Nous utiliserons aussi des extraits du scénario[63] d'Annette dans lequel il est ici déjà important de noter que nulle mention n'est faite de la dimension marionnettique du personnage. Dans de nombreux entretiens, la cheffe opératrice du film Caroline Champetier ainsi que d'autres techniciens ayant œuvré sur le film, mentionnent un autre document qu'ils nomment *« script-tech »*. Ce document, compilation de références visuelles et notions techniques correspond à un conglomérat de documents fournis par tous les chefs de postes ayant travaillé sur le film des costumes, au décor, au son, à l'image… D'une épaisseur de plusieurs centaines de pages, cette version technique et visuelle du scénario, ordonnée par séquences semble être une spécificité de la

[63] L. Carax, R. Mael, R. Mael, *Annette (scénario et chansons)*, CG Cinéma, Tribus P. Films, 2021, 127p.

méthode de travail de Leos Carax, déjà mobilisée sur son précédent film, *Holy Motors*[64]. Toutefois, un dossier relativement approfondi sur les coulisse d'*Annette* paru dans le magazine La Septième Obsession[65] m'a permis d'en entrevoir des extraits que je serais en mesure de mobiliser pour analyser certaines séquences. Nous citions aussi en préambule, des extraits du dossier de presse de CG Cinéma dans lequel un entretien avec Leos Carax soulève des réflexions techniques intéressantes à convoquer. Par ailleurs, durant le festival mondial des théâtres de marionnettes dont la dernière édition se déroulait en septembre 2021 j'ai pu visiter une exposition consacrée aux marionnettes du film de Leos Carax. Dans cette déambulation immersive reconstituant certains décors du film, de nombreux exemplaires de la marionnette ayant servi au film, des costumes, accessoires et des photographies de tournage étaient exposés. Aussi, je me permettrais donc de convoquer certains éléments que j'ai pu y observer au détour des réflexions à venir sans pour autant disposer de visuels dont la prise de vue était interdite.

---

64 L. Carax, *Holy Motors*, Pierre Grise Productions, 2012.

65 « Fabriquer Annette » (dossier), *La Septième Obsession,* Paris, n°35, juillet-août 2021**,** p**.** 92-98.

1 - La marionnette Annette et la co-présence avec les acteurs qui lui font face

A. Du sens dans la fabrication de la marionnette, un regard sur le travail de ses concepteurs

> *« Le personnage d'Annette, et le film Annette n'ont commencé à être imaginables qu'à partir de la rencontre avec Estelle puis Romuald. Annette ne pouvait pas être une vraie petite fille, ne pouvait pas être de la synthèse, ne pouvait pas être un robot. Alors que pouvait t-elle être ? Un objet, animé, que je pourrais voir et filmer au milieu des acteurs et qu'eux pourraient toucher, enlacer, un regard, une marionnette ou une marionnette comme on l'appelait. Elle a été crée par Estelle et Romuald puis leurs deux corps et deux âmes ont forgé un moteur céleste pour l'animer. »*

Citation de Leos Carax extraite du film de Sandrine Veysset
Baby Annette à l'impossible ils sont tenus

La marionnette Annette a été crée par Estelle Charlier et Romuald Collinet nous le disions, tous deux membres fondateurs de la compagnie La Pendue, tous deux formés à l'ESNAM (École nationale des arts de la marionnette de Charleville-Mézières). Si les deux manipulent, le documentaire que Sandrine Veysset leur consacre montre Estelle Charlier comme particulièrement active dans l'élaboration esthétique de la marionnette, dans le choix de sa texture, de sa matière et de son apparence globale. Romuald Collinet semble pour sa part, plus au fait des questions d'articulation de la marionnette, de sa fonctionnalité. Bien entendu, les deux pôles cités sont totalement perméables dans le cadre de leur travail.

Photogramme de *Baby Annette à l'impossible ils sont tenus* de Sandrine Veysset.

La particularité de certains de leurs spectacles est de s'attribuer un rôle en tant que marionnettistes. Dans l'extrait de spectacle que le documentaire nous présente, *Tira Fata*, crée un 2015, une marionnette de vieille dame communique dans différents tableaux avec un marionnettiste qui incarne tour à tour un médecin, un infirmier ou un croque-mort. Ce dispositif passe par un travail en pleine lumière du marionnettiste qui est costumé, prothèsé. Dans le spectacle en question la marionnette parle mais pas le marionnettiste (en réalité c'est bien entendu le manipulateur qui fait parler la marionnette derrière le masque qui cache son visage… et le transforme partiellement en objet lui-même). Le manipulateur reste quant à lui muet, travaille les gestes de son corps de manière très chorégraphiée pour ainsi, devenir un être burlesque. Derrière cette mise en scène, une quête de rapprochement entre le marionnettiste et l'objet qu'il manipule semble esquissée. Plutôt qu'un manipulateur qui se cacherait pour laisser la place à son pantin, ici, le marionnettiste cherche à ressembler à son pantin en se déguisant en objet, en cessant de parler, en bougeant de manière saccadée. En face, l'objet est surprésent, bouge énormément, parle beaucoup et très fort. Prenons temps de s'arrêter sur cet exemple car il est assez révélateur à propos du film de Leos Carax au niveau de la question de la parole. Dans Annette on ne parle pas, on chante. L'aspect musical du film participe à éloigner les personnages d'un certain réalisme. Leur mode d'expression les éloigne du quotidien, les empêche systématiquement de reproduire des situations vécues par le spectateur. Cela participe très certainement à l'égalité de traitement avec la marionnette qui leur est réservée.

Dans un article consacré au lien entre les jeunes compagnies de marionnettes et les figures traditionnelles que sont Guignol et Polichinelle[66], Hélène Beauchamp et Julie Sermon évoquent le travail de la compagnie (alors jeune) La Pendue. Utilisant alors plutôt des marionnettes à gaine, *« des marionnettes enfilées comme des gants ou du moins dans lesquelles on met les mains qui « gainent » le tissu »*. Les deux auteurs de l'articles évoquent l'influence des Guignols de l'info (programme télévisé de la chaîne Canal + entre 1988 et 2018) et du Bébête Show (de 1982 à 1995 sur TF1) comme pouvant expliquer le retour des marionnettes à gaine, des formes marionnettiques traditionnelles sur le devant de la scène depuis les années 1990. La marionnette à gaine et son usage contemporain témoignent d'une volonté de spectacle populaire qui se déploie en marge des circuits institutionnels, des cercles intellectuels. C'est cette dimension populaire de la marionnette et plus particulièrement de celle de la compagnie La Pendue qui nous intéresse. Les deux marionnettistes le revendiquent. Dans le documentaire qui leur est consacré ils parlent de leur positionnement dans le

---

[66] H. Beauchamp, J.Sermon, « Jeunes compagnies, figures traditionnelles : le retour des bouffons », *Théâtre/ Public, La marionnette ? Traditions, croisements, décloisonnements* (n°193), 2ème trimestre 2009, pages 7-12.

paysage marionnettique français en disant qu'ils viennent « de la marionnette pauvre », travaillant de manière artisanale et faisant tout de leurs propres mains. En effet, nous évoquions dans la seconde partie Philippe Genty[67] et ses spectacles aux budgets et à l'échelle relativement conséquents dans le paysage actuel de cet art. La compagnie La Pendue travaille dans des cercles beaucoup plus confidentiels. Leos Carax aurait en effet pu solliciter des marionnettistes plus connus, des moyens qui, tout en restant marionnettiques auraient pu se révéler plus industriels, mécanisés, plus riches en somme. C'est la dimension plastique du travail des deux marionnettistes qui a conduit le cinéaste à les solliciter par l'entremise de Gisèle Vienne (chorégraphe et plasticienne franco-autrichienne elle aussi diplômée de l'ESNAM), la volonté du cinéaste de dénicher des personnages pouvant créer de manière *« artisanale »* ce qu'il nomme « *marionnette émotionnelle »*.

C'est à partir du sentiment ému, diffus du visage d'une petite fille ukrainienne connue il y a 20 ans que Leos Carax demande à Estelle Charlier de sculpter un visage à Annette. Quatre mois durant, dans son atelier à Grenoble, la marionnettiste travaille seule pour créer les traits d'une enfant voulue attachante, drolatique par le cinéaste. Elle évoque dans un des entretien du film les discussions qu'elle a pu avoir avec Leos Carax à propos de la théorie de *La vallée de l'étrange* (*The Uncanny valley*)[68], théorie de Masahiro Mori datant de 1970. Selon le roboticien japonais, plus le degré d'anthropomorphisme d'un robot serait grand, plus celui-ci provoquerait un sentiment d'angoisse et de malaise. Cependant, selon cette théorie, le robot le plus malaisant serait en réalité celui dont l'aspect précède la perte de repère quant à sa nature (un robot pris pour humain ne susciterait pas de sentiment de répulsion dans la mesure où l'on ne se rendrait pas compte de sa nature selon Masahiro Mori). Cette théorie s'apparente, découle de l'unheimlich freudien. C'est la confusion sur la nature des objets qui trouble leur appréciation et perturbe. Dans Annette, à aucun moment le personnage n'est supposé être effrayant aussi, c'est un jeu sur l'exagération de certains de ses traits qui a été choisi par Estelle Charlier et Leos Carax. Annette possède un front immense, de grandes oreilles. De plus, ses articulations sont visibles suite à l'insistance du cinéaste sur ce point, la poupée est souvent vêtue pour permettre de les voir. Au-delà de son aspect ce sont aussi les choix effectués quant à son animation qui permettent au film d'assumer sa dimension marionnettique : le visage d'Annette ne bouge jamais dans le même plan. La poupée n'est pas dotée de paupières qui

---

[67] Nous évoquions *La fin des terres* de Philippe Genty et Mary Underwood (2005 à 2008) dans lequel quatre marionnettistes manipulent une marionnette géante pour feindre que celle-ci manipule elle-même une comédienne/danseuse qui joue l'objet. Réalisation très conséquente à de multiples égards comme bon nombre de spectacles de son auteur.

[68] M. Mori, « Bukimi no tani gensho » (« La vallée de l'étrange »), *Energy* (vol. 7, nº 4), 1970, p. 33–35.

battraient, sa bouche ne s'agite pas, ses sourcils ne bougent pas. À la différence de certaines marionnettes, celles des ventriloques notamment (Fats dans *Magic*), le cinéaste et les deux marionnettistes ont fait le choix de l'immobilité du visage d'Annette. Ce choix est surprenant dans la mesure où l'évidence aurait du conduire à utiliser les moyens du cinéma pour rendre la poupée la plus expressive et animée possible *(surtout qu'elle chante)* mais il n'en est rien. À la différence d'un film comme *Max et les Maximonstres*[69] de Spike Jonze où des acteurs marionnettisés étaient filmés avant d'animer leurs visages en post-production, aucun effet visuel ne se superpose au visage de la marionnette dans *Annette*.

Gauche : Photogramme de *Baby Annette à l'impossible ils sont tenus* de Sandrine Veysset.
Droite : Image de référence pour *Annette*, extraite du scénario

Si le souci de réalisme en terme de volume n'a pas servi de boussole à la conception d'Annette, sa proximité avec des comédiens bien vivants a conduit Estelle Charlier à travailler sa peau et ses cheveux dans un soucis du détail particulier. Annette étant un bébé dont le film narre les relations avec ses deux parents, elle est souvent proche d'eux, dans leurs bras. La peau des deux comédiens est presque toujours proche de celle de la poupée. S'inspirant de l'architecture humaine de la peau, Estelle Charlier conçoit une texture à partir de plusieurs couches de papier, de colle, teintes différemment[70]. Elle dit dans l'entretien vidéo qui chapitre le documentaire de Sandrine Veysset que *« le choc entre le modelage et la matière texturée, réaliste crée l'étincelle de l'émotion »*.

---

[69] S. Jonze, *Max et les Maximonstres (Where the Wild Things Are)*, Warner Bros, 2009.
Film qui aurait pu rejoindre le corpus mais qui aurait amené la réflexion sur le terrain glissant du métissage entre les effets numériques et artisanaux. J'ai finalement choisi de me concentrer sur des films dans lesquels des procédés simples, inhérents au cinéma (le découpage et le montage) permettent de filmer la marionnette en train de faire ce qu'elle ne pourrait faire dans le réel.

[70] T. Aïdan, « Le visage d'Annette. Entretien avec Estelle Charlier et Romuald Collinet » (doss. « Fabriquer Annette), *La Septième Obsession,* n°35 juillet-août 2021, Paris, p. 97.

Romuald Collinet nous apprend qu'Annette a cinq âges dans le film, 5 expressions par âge qui sont de véritables masques lesquels, interchangeables, viennent se fixer sur la poupée. Il parle de plusieurs dizaines de têtes, de nombreux corps. On observe entre deux et quatre marionnettistes pour la manipuler selon les séquences. Les articulations des poupées sont en outre incrustées dans la masse. Le marionnettiste se confie sur la nécessité que lui-même et Estelle Charlier ont connu pour un travail d'une telle ampleur de se former et de recourir à des outils moins artisanaux que ceux qu'ils avaient l'habitude d'utiliser (imprimantes 3D, résines). Néanmoins, chaque poupée est enduite, peinte et assemblée à la main. Le nombre limité de manipulateurs présents, la toute petite équipe formant ce département d'une importance capitale pour le film reste surprenant. Voir ces quatre personnes travailler dans leur camion d'une manière toujours extrêmement artisanale malgré l'échelle d'un tel film est une des séquences les plus parlantes et les plus fortes du documentaire que Sandrine Veysset leur consacre. On observe un îlot artisanal qui dérive sereinement au milieu d'un blockbuster.

Deux photogrammes de *Baby Annette à l'impossible ils sont tenus* de Sandrine Veysset.

Si dans cette première partie consacrée à l'esthétique de la marionnette il est peu question de manipulation (l'essentiel lorsqu'on parle de marionnette) c'est parce que c'est l'étude de séquences précises d'Annette qui permettra de comprendre la pluralité technique convoquée pour mettre la poupée en mouvement. C'est des décors, du découpage technique et des actions de la marionnette et des acteurs que découle le mode de manipulation d'Annette. Bien que la technique du bunraku semble être la plus utilisée, la poupée est parfois agitée par des fils lorsqu'elle joue du piano par terre. Dans ces deux cas, les tiges ou les fils sont, comme les marionnettistes, couverts de peinture bleue ou verte afin d'être ensuite effacés en post-production. Il est amusant de noter que si Leos Carax refuse qu'Annette soit le fruit d'effet spéciaux c'est pour ne pas altérer l'émotion provoquée par la poupée. Le cinéaste n'est pas un technophobe primaire dans la mesure où l'utilisation d'effets pour cacher ce qu'il ne veut pas voir ne pose pas problème. C'est le pouvoir du numérique pour créer l'émotion et le mouvement qui est remis en cause, pas les perspectives techniques qu'il ouvre. Pour deux séquences en mouvement, notamment celle où Henry fait de la moto avec sa fille, l'usage

d'une marionnette télécommandée est relatée par le documentaire. En effet, une tête analogue à celle de la poupée filmée permet de manipuler cette dernière là où une moto en marche ne permet pas à un marionnettiste de se cacher pour animer une marionnette.

L'idée la plus intéressante pour notre recherche en ce qui concerne la conception d'Annette est formulée par Romuald Collinet dans *Baby Annette, à l'impossible ils sont tenus* : *« une marionnette aussi complexe n'aurait pas pu être le fruit d'un marionnettiste. Elle vient de l'esprit de quelqu'un qui ne connait rien à la marionnette. »*. L'idée de régénération d'un art au contact de l'inexpérience la plus totale est applicable à tous les arts. Néanmoins la dimension primaire, artisanale de la marionnette semble y inviter tout particulièrement. Dans un article[71] à propos du Théâtre aux Mains Nues qu'il dirige depuis 2007 dans le quartier relativement populaire de Saint Blaise dans le XXème arrondissement de Paris, Eloi Recoing (marionnettiste, metteur en scène et enseignant chercheur, ancien directeur de l'ENSAM de Charleville-Mezière) écrit : *« La rigueur du marionnettiste peut se nourrir d'un dilettantisme passionné. Et renouer ainsi avec une verve populaire dans un salutaire renversement des valeurs, propres au carnavalesque »*. Par la subversion et le renversement de certains poncifs cinématographiques, par son absence totale de connaissance sur les marionnettes (qui ressemble dans ses effets à du dilettantisme), Leos Carax permet aux deux marionnettistes de réinventer leur pratique. C'est cette invention de solutions marionnettiques dans un espace cinématographique que nous allons ainsi étudier dans la suite de cette partie.

---

[71] E. Recoing, « Le Théâtre aux Mains Nues entre quartier et utopie », *Théâtre/Public, La marionnette ? Traditions, croisements, décloisonnements* (n°193), 2ème trimestre 2009, pages 19-20.

B. Marionnette, marionnettistes, comédiens

Dans les séquences où Annette est présente, la marionnette joue avec les comédiens. Si la poupée incarne un personnage au même titre que les acteurs lui faisant face, le jeu à l'œuvre entre la marionnette et Adam Driver, Marion Cotillard ou Simon Helberg (interprète du chef d'orchestre, père biologique supposé de la petite Annette) diffère d'une séquence filmée entre deux acteurs vivants pour de multiples raisons.

Dans les séquences que nous allons désormais analyser, nous constaterons qu'à la place d'un échange bi-modal entre deux acteurs se faisant face, la présence d'Annette suppose une conception et un jeu triangulaire comprenant l'objet, les manipulateurs et le dispositif technique qui les accompagne ainsi que l'acteur jouant avec Annette. Plus encore, la présence de manipulateurs induit un jeu avec la prise de vue, le hors champ qu'elle permet et, parfois, les effets visuels qui s'y ajoutent.

On pourrait ordonner ce schéma en partant du noyau dur des actions filmées : le lien entre la marionnette et l'interprète lui faisant face, s'ajouterait ensuite à cette interaction celle des marionnettistes avec la poupée puis, enfin, la relation entre le dispositif technique de prise de vue et les manipulateurs (qui doivent toujours être invisibles). Bien entendu, ces différents pôles sont tous inter-communiquants dans les séquences. Par exemple, c'est parfois le corps ou le bras du comédien qui cache le dispositif de manipulation, ce qui revient pour ce dernier à se placer dans une logique d'interaction directe avec les manipulateurs.

Si chaque comédien possède sa propre palette de jeu pour donner vie à des personnages tous différents, les trois « parents » d'Annette que sont Henri, Ann et le chef d'orchestre sont tous liés à la petite fille par une relation différente. Celle-ci donne lieu à des répertoires de mouvements variés, donc à des processus de mise en œuvre qui le sont tout autant dans les séquences où ils jouent avec Annette. Aussi, nous analyserons ici des séquences où Annette joue avec les trois comédiens principaux qui l'accompagnent de manière séparée pour saisir la variété de mouvements et les subtiles différences de jeu qui en résultent chez la poupée et ses manipulateurs.

• La mère d'Annette

> *« J'ai imaginé la scène où Ann donne naissance à Annette pour présenter la marionnette au public. Dans le monde du film, elle est un bébé réel, mais nous pouvons tout de suite voir qu'elle n'est pas un bébé de chair et de sang. »*
>
> Leos Carax dans le dossier de presse du film.

La scène où Ann donne naissance à Annette est pensée pour aménager la réception de la poupée par le spectateur de la manière la plus douce, fluide et progressive qui soit. D'abord en terme de construction scénaristique et rythmique, on passe sans transition d'une séquence où Ann et Henry sont en train de faire l'amour, dans laquelle Henry pratique un cunnilingus à Ann, à la salle d'accouchement dans laquelle elle est placée dans une position analogue. Ces deux séquences sont d'ailleurs liées par un même morceau de musique. Leos Carax utilise la bande originale du film, le placement et la gestuelle des acteurs pour faire avancer sa narration dans un rythme échevelé. La dimension musicale et opératique du film autorise cette rapidité formelle : dans Annette, tout ce qui est dit et montré est pris pour acquis et pris en compte, comme à l'opéra. Dans un film de cinéma plus classique, il ne suffirait pas de voir les acteurs chanter qu'ils s'aiment follement pour adhérer à leur romance, ici oui. La musique et les dialogues chantés permettent de conférer à ce qui est d'ordinaire informatif une portée émotionnelle qui en imprime le contenu. Un « je t'aime » parlé ne suffit pas toujours à ressentir l'amour qu'un personnage porte à un autre, il convient de nous le donner à ressentir, ici la musique le permet, même si ce « je t'aime » n'en reste pas moins dit.

Photogrammes de la séquence où Annette voit le jour dans le film de Leos Carax (TC : 39 - 42 minutes)

Dans la salle d'accouchement, on chante à Ann de pousser et Henry la fait rire. Lorsqu'Annette s'apprête à sortir de sa mère la lumière se tamise soudain, la pièce devient sombre. La scène est filmée en plan large si bien qu'on ne voit pas d'emblée précisément la nature du nouveau-né. D'un geste théâtral, Henry coupe le cordon et le bébé est saisi par une des infirmières qui le fait tournoyer

dans les airs avant de le passer à ses deux collègues, puis au docteur et enfin à Henry qui dépose Annette sur la poitrine de sa mère. C'est au cours de la passation de mains en mains d'Annette que l'on se rapproche de la poupée dans un travelling avant couplé d'un zoom. Une fois filmée en gros plan, sur sa mère, on découvre précisément Annette, une poupée. Toutefois, pour amener un effet de réel suffisant à entamer une relation de spectateur avec le personnage marionnettique, deux procédés inédits dans le reste du film sont utilisées. Premièrement, le bébé pleure (sans chanter), deuxièmement, une petite lumière à l'intérieur de sa poitrine s'allume par intermittence, symbolisant la vie en lui et son coeur qui bat (que l'on entend sans cesse au son aussi). Par cet effet lumineux, le film stipule que malgré son aspect peu commun cet enfant est vivant et qu'il faudra l'accepter pour le reste du film.

24. INTÉRIEUR NUIT — MATERNITÉ : SALLE D'ACCOUCHEMENT

Elle est d'un autre Monde!
(She's Out Of This World!)
Piste 3 – À écouter sur cardea-movie.com

Ann est installée sur la table d'accouchement, avec Henry à ses côtés. Ils sont entourés des infirmières et du médecin qui œuvrent à l'accouchement, en chantant :

LES INFIRMIÈRES
Inspirez, expirez, inspirez

[...]

Et on tend la petite fille à sa mère.
Le bébé est comme un vrai bébé, mais avec quelque chose d'extraordinaire, une étrangeté indéfinissable. Une petite créature envoûtante; un nouveau-né poétique.

ANN & HENRY (*chantant*)
Elle a été mise au monde!
Bienvenue au monde, Annette!

Extrait du scénario d'*Annette*, pages 29 à 30.

Notons l'absence de mention de la marionnette ici encore. Dans un film à la dimension technique aussi importante, ce document ne donne à lire que les émotions et sensations supposées résulter du film.

Le bébé est passé de mains en mains dans la salle d'accouchement. Ici, outre la lumière à intérieur de son corps laquelle est automatisée, la poupée n'est pas animée par autre chose que par les mains dans lesquelles elle passe. Comme dans de nombreuses séquences du film, ce sont les acteurs et uniquement eux qui manipulent la poupée au fil du plan. En effet, si les petits bras, les petites jambes et la tête du nourrisson bougent subrepticement ici, c'est grâce à de délicates pressions

exercées par les doigts des infirmières, du médecin, d'Adam Driver et de Marion Cotillard. Cette relation de vie ou de mort filmique entre la marionnette et les comédiens les engage à jouer dans un niveau de responsabilité conséquent avec leur partenaire bien qu'elle soit incarnée par un objet.

> « *Parce qu'elle cesse d'être un objet inerte pour devenir un autre face à moi, parce qu'elle peut ainsi être ce visage de l'autre qui tout à la fois suscite ma tentation de la tuer (et ceci d'autant plus impunément qu'il s'agit là d'un simulacre dont la « mort » pourra résulter du seul refus de l'animer) et m'oblige à respecter l'interdit du meurtre, la marionnette contemporaine, porte à la scène, dans le face-face de la figure et du manipulateur, ma responsabilité face à l'autre : elle m'oblige, sur le mode d'une fiction apparemment sans conséquence, à prendre la mesure de ce que l'existence de cet autre engage et signifie pour moi.* »
>
> *Marionnette oblige : éthique et esthétique sur la scène contemporaine*[72], Didier Plassard.

Quand Leos Carax parle de la nécessité étant la sienne d'une Annette physiquement présente pour le plateau il évoque diverses raisons mais l'une d'elles correspond au besoin des acteurs de pouvoir jouer avec elle. Par cette poupée, le cinéaste donne aux comédiens un support de projection mais aussi, et c'est plus inédit, une responsabilité. À de multiples reprises, lorsque ce sont les acteurs qui manipulent Annette, il ne leur suffit pas de jouer face à elle comme face à un partenaire ordinaire, ils doivent aussi la faire jouer, la diriger. À leur interprétation propre s'ajoute un subtil exercice de manipulation qui les place visiblement dans un état de tension et d'attention totale au corps d'Annette. La fragilité dont parle Didier Plassard dans son texte, en plus de s'appliquer parfaitement au personnage d'Annette en raison de sa dimension marionnettique s'en trouve décuplée dans la mesure où elle n'est qu'un nourrisson, au mieux une petite fille. À chaque instant, si l'on cesse de l'animer elle mourra tout autant que si l'on cesse de soutenir un très jeune bébé pour le lâcher sur le sol. À ce titre, notons que la marionnette d'Annette bébé est presque toujours uniquement manipulée par les acteurs seuls, sans l'aide des marionnettistes ni d'aucun dispositif technique.

Plus Annette grandit, plus la manipulation et l'animation de la poupée dérive des comédiens vers les marionnettistes puis vers les effets visuels. Il est ainsi curieux de faire un tel constat : le schème de manipulation d'Annette consiste à se détacher des acteurs qui incarnent ses parents au fil de sa croissance. L'animation de la poupée, en termes techniques, s'accorde ainsi tout naturellement à

---

[72] D. Plassard, « Marionnette oblige : éthique et esthétique sur la scène contemporaine », *Théâtre/Public, La marionnette ? Traditions, croisements, décloisonnements* (n°193), 2ème trimestre 2009, pages 22-25.

l'évolution du personnage dans le film (À la fin du film, une fois totalement libérée de ses parents c'est même une petite fille qui l'interprète nous le verrons plus tard dans l'analyse).

Dans un autre segment du film, la relation d'Annette à sa mère donne lieu à deux séquences de manipulation marionnettiques relativement intéressantes à étudier.

Alors qu'Henry déserte de plus en plus la maison dans laquelle Annette et Ann vivent avec lui, la cantatrice chante seule dans sa chambre. Elle entonne des paroles qui détaillent le malaise qui l'assaille en dépit de sa carrière florissante, de l'amour qu'elle porte à son mari et de son adorable petite fille. Ann finit couchée sur son lit, prise de tristesse. C'est alors que la porte de la chambre s'entrouvre et qu'apparaît Annette, âgée d'un an, son doudou à la main. La petite fille, debout sur ses deux jambes, entre dans la pièce et fait quelques pas sous les yeux de sa mère avant de retomber fesses contre sol. Ici, Ann, obnubilée par ses propres problèmes, manque les premiers pas de sa fille.

Photogrammes de la séquence des premiers pas d'Annette issus du film de Leos Carax (TC : 64 minutes)

La relation toxique d'Henry et de sa fille est pleinement exploitée par le film mais le désintérêt d'Ann pour sa fille (que lui reprochera Annette dans la dernière séquence du film) donne lieu à une représentation plus diffuse et suggérée. Dans cette séquence, il est pourtant question de distance entre la mère et l'enfant. Pour la première fois dans le film, la poupée à l'effigie d'un nourrisson laisse place à une toute petite fille en couche culotte, dotée de cheveux. La ressemblance entre Ann, rousse comme la petite Annette s'esquisse (par la suite, le don de la petite fille qui chantera

merveilleusement bien comme sa défunte mère renforcera le parallèle). Nous le disions, lorsqu'Annette était incarnée par une poupée à l'effigie d'un nourrisson elle était systématiquement manipulée par ses partenaires de jeu. Dans cette séquence qui fait office d'ellipse (Annette a beaucoup grandi) les marionnettes et les effets visuels prennent le relai. L'avancée temporelle est donc narrative et la mise en œuvre technique de la séquence appuie cela.
Dans le documentaire de Sandrine Veysset, la réalisation de la séquence est filmée. Ce sont Estelle Charlier et Romuald Collinet qui, costumés en bleu, animent la poupée avant que leurs silhouettes ne soient retirées en post production.

Les dessous de la séquences dans le documentaire de Sandrine Veysset,

Baby Annette à l'impossible ils sont tenus

Ann, frustrée de ne pas avoir assisté aux premiers pas de sa fille, touchée, joue sur la terrasse de la maison avec Annette dans la séquence qui suit. Elle fait tournoyer la petite fille hilare dans les airs avant de s'asseoir au bord de la piscine avec sa fille. Sur la terrasse, toutes deux jouent à s'embrasser vigoureusement. Ici, dans un moment où le lien physique entre Ann et sa fille se ravive, l'animation de la poupée est partagée entre Marion Cotillard qui interprète Ann et les marionnettistes qui animent Annette. Ce mode d'animation hybride est ainsi utilisé à cet endroit pour la première fois dans le film.

La comédienne manipule les bras d'Annette en tenant la petite fille par les mains, elle l'embrasse successivement sur les deux joues. À chaque baiser de sa mère, la petite fille tourne la tête du côté opposé, comme pour fuir ses embrassades. Bien que ludique et touchante, cette situation montre une enfant partagée entre l'amour qu'elle porte à sa mère dans les bras de qui elle est installée et la volonté de fuir les gestes tendres de cette dernière. C'est le contact entre l'actrice et la poupée qui

manipule cette dernière dans une dimension affective et c'est un marionnettiste qui, caché sous la terrasse, manipule la tête d'Annette grâce à un trou dans le sol dans lequel il passe la main. La main du manipulateur est ainsi cachée derrière le corps de la poupée, coincée entre ce dernier et le ventre de la comédienne. Le corps du marionnettiste est lui, hors champ, sous la terrasse. Pour pouvoir visualiser les mouvements qu'il est en train de réaliser, le manipulateur possède un moniteur à ses côtés sous le décor sur lequel il voit ce qui se passe au-dessus de lui, dans le champ. Ici, un dispositif technique complexe composé d'un décor à double fond et d'une installation de prise de vue permet à la scène d'être réalisée.

En haut : Annette et sa mère sur la terrasse dans le film de Leos Carax (TC : 66 minutes)

En bas : Préparation du dispositif technique de la séquence par Estelle Charlier et Romuald Collinet dans le film de Sandrine Veysset *Baby Annette, à l'impossible ils sont tenus*.

Deux images de *Baby Annette à l'impossible ils sont tenus* de Sandrine Veysset. À gauche, Romuald Collinet caché sous le praticable anime Annette et visualise le résultat grâce à un moniteur. À droite, le décor réel avec un trou dans le sol pour passer la main qui animera Annette.

La mutualisation des médias que sont les marionnettes et le cinéma dans le film de Leos Carax donne lieu à un partage des décisions de mise en scène, de la création en général. Le travail d'équipe dont le film de Sandrine Veysset témoigne semble moins hiérarchisé et pyramidal que pour la plupart des films. Ici, Les décisions du réalisateur et du chef opérateur doivent en permanence prendre en compte des aménagements de décor permettant aux marionnettistes de travailler. Du côté des comédiens, ceux-ci s'adaptent eux aussi aux impératifs marionnettiques. Logiquement, la direction des acteurs, majoritairement assurée par Leos Carax, passe aussi par des recommandations des marionnettistes. Cette séquence est un bon exemple de cela dans la mesure ou ce sont les recherches des marionnettistes qui décident de la construction du décor et du jeu de la comédienne Marion Cotillard qui reproduit une chorégraphie inventée et préparée par Estelle Charlier.

Les répétitions de la séquence filmées dans *Baby Annette à l'impossible ils sont tenus* de Sandrine Veysset, Ici, Romuald Collinet et Estelle Charlier dirigent Marion Cotillard.

• Le père d'Annette

L'assombrissement de la vie psychique du personnage d'Henry coïncide dans le temps avec la naissance de sa fille. Rapidement dans le film, le public se désintéresse de ses spectacles alors que la carrière de son épouse se développe sous les meilleurs auspices. Souvent seul chez lui en train de s'alcooliser, le personnage regarde son enfant avec stupéfaction, l'oeil sombre, comme pour tenter de la voir vraiment sans y arriver. Il saisit l'enfant à une main, la fait tourner, comme on jaugerait le poids d'un objet inconnu en réfléchissant à le lancer au loin ou non.

Annette de Leos Carax, Henry et sa fille seuls dans la maison (TC : 42 minutes environ)

Un soir, assis sur son canapé en train de boire du whisky et de fumer des cigarettes, il se rend compte qu'il s'est assis sur son bébé, probablement mort sous les coussins du canapé. Dans cette sorte de rêve éveillé morbide, il imagine un public hilare qui se moque de lui. Ici, il n'est plus seulement question de la fragilité de ce bébé marionnette qui mourrait si d'avance on cessait de le soutenir (ou de l'animer). Le personnage peine à différencier le réel qui est le sien, sa vie de famille et son métier d'artiste. Quand il sursaute à l'idée d'avoir assassiné son propre enfant par négligence, le fait de le voir penser d'emblée aux effets que pourrait avoir sa blague sur son public le place dans une confusion entre l'art et le réel qui l'entraînera vers sa chute.

À l'image du public hilare (un plan provenant d'un film en noir et blanc visiblement ancien, non mentionné au générique de fin), se superpose l'image d'Ann qui meurt sur scène sous les traits d'un personnage d'opéra. Filmé dans un nombre d'images réduit et un réglage d'obturateur inhabituel, le

plan d'Ann sur scène est saccadé, ses gestes forment des traînées qui évoquent le cinéma des premiers temps à l'image des vidéos de la danse serpentine de Loïe Fuller et les nombreux films qu'elle a pu engendrer (Edison, Méliès, les frères lumière ont imité le processus extrêmement rapide dans lequel elle faisait tourner des tissus autour de son corps. Les premières caméras étant incapables de saisir des mouvements si rapides, elles hachaient la danse tant et si bien que ces films produisent une impression de ralenti partiel, fondu, très beau). À plusieurs reprises dans le film ,avant de la tuer, Henry imagine Ann morte. Une fois que c'est bel et bien le cas, elle revient le hanter sous la forme d'un spectre à l'allure de créature marine. La dimension protéïforme du personnage d'Ann dans la tête d'Henry rapproche d'une certaine manière la mère de sa fille qu'incarne la marionnette. Tout au long du film, on voit beaucoup Ann sur scène, à l'opéra, costumée de multiples manières, à cela s'ajoute le spectre qui vient terroriser Henry durant la seconde moitié du film.

En définitive, Henry est incapable de percevoir les femmes qui l'entourent pleinement. Il ne voit Ann que sous la forme des personnages qu'elle incarne ou du fantasme de terreur qu'il s'en fait une fois qu'elle est morte (dont l'apparence évoque le costume de certains des personnages qu'on la voit interpréter à l'opéra). Ce sont les représentations artistiques de sa femme qui forment l'image qu'il a d'elle. Même au niveau sentimental, la confusion du personnage entre le réel et l'art est manifeste. En ce qui concerne sa fille, il ne commence à la regarder et à s'intéresser à elle avec assiduité qu'au moment où elle se met à chanter, divinement bien, tel un « miracle ». L'attitude d'Henry évoque le concept d' « introjection »[73] développé par le psychanalyste hongrois Sándor Ferenczi (1973-1933), correspondant régulier de Freud. Cette notion correspond au passage fantasmagorique du dehors vers le dedans chez un être, sorte de tendance d'un être à ingérer le réel pour le faire correspondre à un moi narcissique et connu. L'introjection (jeter en soi) est une sorte d'élargissement du moi, une exagération pathologique d'un comportement partagé par bon nombre d'êtres humains. En effet, pour Ferenczi : *« Au fond, l'homme ne peut aimer que lui-même ; aime-t-il un objet, il l'absorbe ».* *À* cause de la déformation du réel qui l'entoure, de son incapacité à aimer les femmes qui l'entourent, Henry les maltraite.

Les meurtres commis par Henry, que ce soit celui d'Ann ou du chef d'orchestre, sont construits de la même manière et portés par le même air. De plus, les deux personnages meurent noyés. Leur dernière apparition dans le film montre leurs corps flottants, comme échappant à la gravité terrestre qui était la leur alors qu'ils étaient encore en vie. Ann est notamment filmée par Leos Carax en train

---

[73] T. Bokanowski, « L'acte dans la pratique analytique de Sándor Ferenczi », *Revue française de psychanalyse*, vol.70, no.1. 2006.

de couler au fond de l'océan sous les yeux d'Annette qui l'observe derrière le hublot d'un bateau. Dans ce plan, Ann est morte et coule, ressemble elle-même à un pantin ballotté par les flots.
Avant leur meurtres par Henry, les deux personnages qu'il tue exécutent à leur manière une sorte de danse avec lui. Dans chacune des deux, le corps massif et puissant d'Adam Driver malmène celui qui lui fait face. Il se saisit d'Ann et la fait valser sur le pont du bateau en pleine tempête. Elle ressemble alors à un pantin manipulé avec violence par un colosse ivre. De même, avant de le noyer dans la piscine, Henry se saisit à plusieurs reprises du chef d'orchestre et le jette dans les airs comme un objet. Au-delà de la marionnette Annette que son père va exploiter pour son propre intérêt, objectiver, on observe chez Henry un tropisme consistant à manipuler les êtres qui l'entourent au sens propre comme au figuré, à en faire des objets.

Comme la plupart des films de notre corpus, *Annette* discourt sur l'art. Ce point commun entre les films semble lié au positionnement qui est le nôtre (une étude qui use beaucoup d'esthétique pour analyser les films convoqués) mais plus encore, c'est probablement en raison du métissage des deux arts au coeur des marionnettes filmés qu'une certaine dimension métadiscursive devient inévitable.
À l'aspect transmédial d'*Annette* lequel provient de la marionnette, vient s'ajouter sa dimension musicale, opératique. De plus, tous les personnages sont artistes. Or, l'art est présenté comme dangereux dans le film, tous les personnages le subissent plus ou moins par l'entremise d'Henry. Ce dernier déraille dès lors qu'il n'est plus capable de transformer ses névroses en art (ses spectacles). Freud parle du processus de *« sublimation »* comme transfiguration des névroses en matériau artistique. Lorsque Henry n'y arrive plus, lorsque cela ne lui est plus permis, il sombre.

> *« À leur fin sexuelle [ndlr : celles des névroses, qui, pour Freud sont essentiellement de source sexuelle] se substitue un but plus lointain et de plus grande valeur sociale. C'est à l'enrichissement psychique résultant de ce processus de sublimation que sont dus les plus nobles succès de l'esprit humain en termes culturels. »*[74]

Annette parle d'un homme incapable de sublimation malgré la capacité du film à montrer une marionnette pensée pour susciter des sentiments toujours inverse au malaise que le psychanalyste nomme *unheimlich*.

---

[74] S. Freud, *Cinq leçons sur la psychanalyse*, Paris, Payot & Rivages, 2010, page 97.
La description du processus de sublimation occupe l'essentiel de la cinquième leçon, cinquième chapitre : « Névroses (nature et signification), fuite, refuge. L'art, le transfert, la sublimation ». Pour rappel ce livre transcrit une série de conférence donnée par Freud à l'université Clark aux États Unis durant un séjour en 1921.

• L’autre père d’Annette

Le chef d’orchestre qu’interprète Simon Helberg, amoureux éconduit d’Ann s’occupe d’Annette après le décès de celle-ci, alors qu’Henry la néglige. Malgré sa tendresse envers l’enfant, il participe tout de même à son exploitation avec Henry qui amène sa fille chanter autour du monde pour gagner de l’argent sur son dos. Enfin, avant de se faire assassiner par Henry, le chef d’orchestre confie être le père biologique d’Annette.

En pleine tournée mondiale d’Annette devenue une superstar de la chanson grâce au talent merveilleux hérité de sa mère, Henry ne cesse de sortir en boîte de nuit pour s’alcooliser et passer du temps avec des femmes. C’est le chef d’orchestre qui garde la petite Annette le soir venu dans sa chambre d’hôtel. Dans une grande chambre face à la baie de Rio de Janeiro, un soir, il joue du piano avec la petite fille sur ses genoux.

Annette de Leos Carax, le chef d’orchestre chante pour endormir la petite fille (TC : 80 minutes environ)

À la grande surprise du spectateur, il se met à chanter la chanson qui marquait la rencontre et les débuts de l'amour fou d'Ann et Henry *« We love each other so much »*. On découvrira plus tard, lorsqu'Annette la re-chantera devant son père, que le thème avait été écrit par le chef d'orchestre pour Ann. La dispute qui s'en suivra entre les deux hommes provoquera la mort du chef d'orchestre.

Ici, bien que la relation entre ce personnage et la petite fille dont il s'occupe soit touchante il est étrange de chanter à une enfant le thème de sa mère morte de façon atroce il y a peu. On soupçonne en outre le chef d'orchestre d'apprendre la chanson à Annette pour que cette dernière la chante devant son propre père afin de le rendre fou. Pour le dire très simplement, bien que touchant et bien moins violent que celui qui unit Annette à son père Henry, le lien entre la petite fille est le chef d'orchestre est tout de même trouble et retors.
Au cours de la chanson, Annette s'endort sur les genoux du chef d'orchestre et pour la seule et unique fois du film au sein d'un même plan, l'expression de son visage évolue… pendant qu'elle est hors champ. Le plan se compose d'un travelling avant sur le chef d'orchestre au piano, Annette sur ses genoux qui se rapproche du visage de l'homme qui chante jusqu'à ne plus voir le visage de la petite fille. Sans couper, le plan recule ensuite pour revenir à la valeur large de départ et l'on découvre qu'Annette s'est assoupie, qu'elle a désormais les yeux clos.

Tournage de la séquence filmé dans Baby *Annette, à l'impossible ils sont tenus* de Sandrine Veysset. Ici, Estelle Charlier colle les paupières sur le visage d'Annette pour qu'elle soit endormie lorsque elle réapparaît.

Dans le documentaire de Sandrine Veysset Romual Collinet parle d'Annette comme d'une « sur-marionnette » (sans faire référence à Craig) qui serait la plus adaptable possible, la plus modulable et la plus réactive pour les besoins du film. Il évoque aussi le travail d'anticipation des potentielles demandes de la mise en scène comme occupant le temps et l'esprit. Mais il ajoute : *« Sur dix propositions qu'on va faire, il [ndlr : Leos Carax] choisira la onzième »*. À ce titre, il mentionne la séquence que nous évoquons ici. Encore une fois, la solution fut trouvée par une utilisation du hors

champ par les marionnettistes pour coller des paupières à Annette au cours du plan. Outre ce trucage simple et astucieux, la manipulation de la poupée, comme dans la séquence où sa mère jouait avec elle évoquée plus tôt, est le fruit d'un travail coordonné de Simon Helberg, comédien incarnant le pianiste et d'Estelle Charlier qui la manipule elle aussi en même temps.
Alors qu'Annette passe une bonne partie du film à chanter, la seule séquence où l'expression de son visage varie ne concerne par sa bouche mais ses yeux. En effet, le sommeil qui s'empare d'elle participe à densifier l'humanité qui se dégage de la petite fille objet. Dans un entretien[75], la plasticienne et marionnettiste Gisèle Vienne évoque le point commun de ses poupées, celui d'avoir les yeux fermés. Elles ont les paupières toujours baissées, leur créatrice déclare que *« Les poupées font plus vivantes comme ça »*. Peut-être parce que c'est lorsque le corps humain est assoupi qu'il est le plus immobile et que, par conséquent il se rapproche le plus de la mort, de l'objet ? Pour Gisèle Vienne, fabriquer des poupées aux yeux clos est un moyen de les figer dans une position qui ressemble à celle où l'homme est le plus immobile. C'est un moyen de rapprocher les marionnettes de l'être humain et de créer un trouble immense car elle n'anime jamais les pantins en question.
Ici, Annette étant animée tout le film, un tel trouble n'est pas à propos.

• Quand l'objet n'est plus, étude de la dernière séquence d'*Annette*

Pour conclure cette première partie consacrée au film de Leos Carax, composée d'analyses de séquences et des procédés marionnettiques qu'elles convoquent, attardons nous sur la dernière séquence avant le générique du film.

Henry, emprisonné pour les crimes qu'il a commis, reçoit la visite d'Annette au parloir de la prison, une pièce terne, aux murs gris bleu uniquement meublée d'une table, de deux chaises et d'une horloge. Une fois la petite fille conduite par un gardien dans la salle, celle-ci est attablée face à son père. L'essentiel de la séquence se déroule alors dans une série de champs contre-champs entre Henry et sa fille marionnette. Dès le début de la séquence, on remarque la grâce nouvelle de la marionnette. C'est sa gestuelle féminine et précise qui marque l'avancée dans l'âge du personnage. Annette, désormais âgée de six ans, s'est délestée des maladresses et des mouvements incontrôlés qui caractérisaient sa gestuelle dans le reste du film où elle n'était qu'une très jeune enfant. La taille de la marionnette est aussi très différente de celles du reste du film. Pour avoir pu en observer un

---

[75] R. Boisseau, « Gisèle Vienne et ses poupées cruelles. Marionnettiste, chorégraphe, metteuse en scène, la jeune artiste est la vedette du Nouveau Festival à Beaubourg », *Le Monde,* 24 Février 2012. *https://www.lemonde.fr/culture/article/2012/02/24/gisele-vienne-et-ses-poupees-cruelles_1648067_3246.html*

exemplaire durant l'exposition consacrée au film au musée de l'Ardenne et de la marionnette de Charleville-Mezière, la hauteur de cette dernière poupée est au moins deux fois plus haute que les autres qui furent utilisées pour les besoins du film.

Séquence finale d'*Annette* de Leos Carax (TC : 124 - 133)

Cette séquence est la seule du film qui commence par des dialogues parlés sans aucune musique. Peu de paroles non chantées résonnent dans *Annette* et elles sont toujours sentencieuses. Ainsi, lorsque Henry forçait sa fille à chanter à la mi-temps de l'Hyper Bowl (équivalent filmique du Super Bowl dans *Annette*, finale du championnat organisé par la National Football League, ligue américaine de football américain, durant la mi-temps duquel, traditionnellement, un artiste mondialement célèbre se produit pour un show événement). C'est lors de cette performance qu'Annette, refusant de chanter, déclare en parlant que son père est un assassin aux yeux du monde entier, rivés sur l'événement. Dans le parloir donc, l'échange entre Henry et Annette est lourd, tendu. Dans un premier temps, seul le père parle. Quand il fait remarquer à sa fille que cette dernière à changé, une voix hors champ lui répond que lui aussi a changé. C'est alors que dans le fond du contrechamp, derrière la poupée, une petite fille de chair et de sang se tient contre le mur, vêtue de la même manière que la marionnette.

« C'est le coté Pinocchio du film et la raison pour laquelle j'ai ajouté la dernière scène, en prison. Et la réalité est souvent celle-là : c'est à partir du moment où l'enfant commence à se débarrasser des adultes que la vérité de l'enfant débute. »

Leos Carax dans le dossier de presse du film

Nous le disions, le choix de mise de scène clair et radical consistant à confier le rôle titre de son film à une marionnette évacue tout relent d'unheimlich freudien quant à la poupée. Aucun doute sur sa nature ne permet de ressentir cette forme typique de malaise : elle est la fille d'Ann et Henry bien que ce soit une marionnette qui l'incarne. Toutefois, dans cette séquence finale, on ressent une forme de surprise, légèrement angoissante à la découverte de la petite fille de chair et de sang qui interprète soudain Annette (Devyn McDowell, enfant star révélée sur les planches de Broadway à l'âge de quatre ans… elle en a cinq au moment du tournage du film). Relisant l'essai de Freud consacré à l'unheimlich, il y parle de cette sensation comme pouvant naître de l'idée d'un intrus qui dérange par le désordre qu'il génère chez nous du fait de sa survenue intempestive. Pour Freud, l'unheimlich est en lien avec l'intime et le secret nié. Un contenu inconscient revient brusquement dans la conscience, rien de nouveau ou d'étranger mais le retour d'un élément qui est pour la vie psychique familier et qui lui est devenu étranger par le processus du refoulement. C'est chez Henry, auquel le spectateur s'identifie qu'il faut chercher la trace de ce refoulement donnant lieu à un surgissement : soudain, le père est forcé de voir sa fille comme un être indépendant, comme une personne en tant que telle. La présence d'une comédienne en chair et en os est là pour matérialiser cette sensation. Le scénario mentionne d'ailleurs l'idée d'un parallèle entre cette petite fille et le terrifiant spectre de sa mère qui vient hanter Henry à de multiples reprises :

Annette évite le regard d'Henry. On découvre sur son visage, pour la première fois, de la rage (qui rappelle un peu celle de l'Esprit d'Ann).

ANNETTE
Je n'chanterai plus jamais!
Je briserai toutes les ampoules!
J'éviterai toutes les lumières!
Je vivrai dans le noir!
— en vampire!

L'enfant frappe sur la table avec son petit poing serré.

Extrait du scénario d'*Annette*, séquence 66B, pages 94 à 98.

Leos Carax filme la première apparition de l'enfant dans l'arrière plan, dans le flou de la profondeur de champ, comme un spectre, une présence semi-absente. Ensuite, par un raccord dans l'axe on découvre la petite fille en gros plan, nette cette fois. Elle s'approche de la table et de la marionnette. On observe le visage de son père un court instant avant de revenir sur la petite fille et de constater que la marionnette s'est évaporée.

« *Finalement tu es en sécurité ici n'est-ce pas ? Tu ne peux pas boire, ni fumer. Et tu ne peux pas tuer non plus… Je plaisante* ». Cette petite fille d'à peine cinq ans a le regard dur d'une vieille femme, l'ironie et l'humour noir de son père. Au cours d'une longue chanson déchirante à deux voix la gamine assassine littéralement son père, l'assaille de reproches, n'est pas tendre avec sa mère non plus. Elle finit en déclarant à son père que désormais, il n'aura rien à aimer (elle semble ainsi sous entendre qu'emprisonné il ne pourra plus faire de mal ni détruire la vie de personne autour de lui). Le contenu de la chanson, les paroles d'Henry mettent en garde sa fille à propos des pouvoirs de l'imagination et de l'art comme pouvant conduire à l'abîme. Le père évoque ici la perte de repères, la confusion qui fut la sienne et le chaos l'ayant conduit en prison suite à ses déboires artistiques (tout part de là).

A la fin de la chanson, Annette déclare qu'elle ne chantera plus jamais et qu'elle fuira la lumière des projecteurs pour devenir « un vampire, pour toujours ». S'en suit un couplet où elle fait part de son hésitation face au choix qui s'offre à elle par rapport à ses parents : les oublier ou leur pardonner. En tout cas, malgré son jeune âge elle déclare ne pas vouloir laisser la haine et les ressentiments empoisonner son coeur.

C'est le contact entre la main du père et le bras de sa fille qui lançait leur chant et c'est lorsque Henry attrape Annette pour la serrer dans ses bras une dernière fois et la relâche que la musique s'arrête. Ici encore, c'est le toucher, la peau des deux acteurs mise en contact qui lance l'action et l'arrête, comme dans le reste du film, alors qu'Annette était marionnette.

Lorsque le gardien embarque Annette hors de la pièce, ce dernier regarde sa fille s'éloigner dans le couloir, pour la dernière fois. Seul dans le parloir, un étrange plan débullé en contre plongée nous permet de l'observer comme grâce à une caméra de surveillance (alors que l'on a bien vu que la pièce en est dépourvue). Henry regarde alors la caméra, le spectateur et demande à ce qu'on arrête de l'observer. Il se place ensuite dans le coin de la pièce, comme un jeune enfant puni à l'école primaire.

Le dernier plan du film avant le générique (et son épilogue filmé) montre la poupée Annette au sol à coté de sa peluche, inanimée. Deux interprétations sont possibles. L'une d'elles, dans la perspective d'une identification au personnage d'Henry, fait de la poupée « morte », (laissée inanimée au sol donc marionnettiquement morte) la trace sédimentaire de la relation d'un père à la fille qu'il n'a pas su aimer, qu'il n'a pas su regarder et considérer comme un être autonome. L'autre possibilité est induite par la phrase adressée au spectateur par Henry lorsqu'il regarde la caméra. Dans l'immense majorité des films, il est formellement interdit aux acteurs de regarder la caméra sous peine de révéler la fausseté du dispositif cinématographique. Ici, une fois qu'Henry l'a fait et que c'est Adam Driver sorti de son rôle que l'on observe et qui nous parle, Leos Carax filme la marionnette au sol, inanimée, comme une actrice qui a cessé d'être le personnage et de jouer.

Dans un de ses textes, Julie Sermon[76] cite François Lazaro, metteur en scène, marionnettiste et enseignant qui déclare que son travail consiste en un sens à :

> *Ne pas faire du corps humain le centre de la représentation, ne pas lui accorder l'exclusivité de l'interprétation des personnages - ou, à défaut, de la conduite des actions scéniques permet d'englober « toutes les techniques de représentations théâtrales qui dépassent le corps du comédien »*

[76] J. Sermon. «Ainsi font les marionnettistes » (introduction), *Théâtre/Public, La marionnette ? Traditions, croisements, décloisonnements* (n°193), 2ème trimestre 2009, page 5.

La plupart des films que nous avons étudiés respectent ce précepte en accordant une part de leur narration, en confiant l'incarnation de certains éléments qui forment leurs personnages, à des marionnettes. Tous les films convoqués avant *Annette* mettent cependant majoritairement en scène des acteurs de chair et de sang et les marionnettes prennent ponctuellement en charge la narration de manière minoritaire par rapport aux comédiens. Le film de Leos Carax est unique dans la mesure où on y observe l'inverse, Excepté dans cette dernière séquence, c'est la marionnette qui incarne Annette tout le temps. Dans la séquence finale, la petite fille prend le relais de manière minoritaire, courte.

2 - Une régression formelle qui devient résistance économique et politique

Dans la première partie de notre analyse d'*Annette*, la plus conséquente, nous nous sommes longuement attardés sur les occurrences de la marionnette dans le film pour bien cerner la mise en scène qui l'accompagne et lui permet d'incarner le rôle titre du film de Leos Carax.

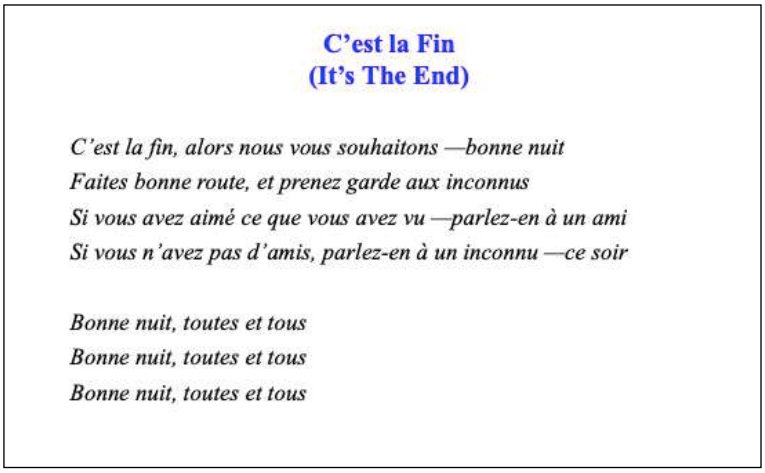
Désormais, je souhaite m'astreindre à comprendre les procédés narratifs et plastiques qui autorisent un choix aussi radical et manifeste. Ce faisant, nous nous intéresserons au style et la grammaire du film au sens large et plus particulièrement à son aspect régressif. Bien que résolument moderne et cinématographique, le film de Leos Carax met en jeu des procédés, des thématiques et des références qui n'ont de cesse de renvoyer au cinéma des premiers temps, à d'autres arts. Dans Annette l'ekphrasis et la transmédialité dépassent largement la question marionnettique.

Enfin, nous verrons que de ces choix, résulte un positionnement économique particulier dans le paysage cinématographique. Pour cette raison, la mise en scène d'Annette a cela de politique et de manifeste qu'elle refuse sans cesse les habits qu'un film de son échelle et de son budget serait supposé revêtir.

A. Un kaléidoscope de formes et de références artistiques

À une structure cinématographique classique, le film de Leos Carax préfère une forme plus originale, se nourrissant néanmoins de structures de récit antérieures au cinéma. Le scénario est composé d'un prologue, de quatre actes (explicitement mentionnés dans le scénario). Si la dramaturgie centrale du film exclut toute adresse au spectateur, dans le prologue et l'épilogue filmés

en plans séquences les acteurs, l'équipe et le réalisateur chantent ensemble des paroles directement adressées au public du film.



C'est la Fin
(It's The End)

C'est la fin, alors nous vous souhaitons —bonne nuit
Faites bonne route, et prenez garde aux inconnus
Si vous avez aimé ce que vous avez vu —parlez-en à un ami
Si vous n'avez pas d'amis, parlez-en à un inconnu —ce soir

Bonne nuit, toutes et tous
Bonne nuit, toutes et tous
Bonne nuit, toutes et tous

Extrait du scénario d'*Annette*, épilogue, séquence 67, page 99.

Les paroles de la chanson entonnée dans l'épilogue indiquent une volonté de la part du cinéaste de penser son film comme une expérience collective reçue dans un lieu consacré le temps d'une soirée (à la fin, on nous souhaite une bonne nuit et bon retour chez nous). De plus, voir les acteurs et l'équipe ainsi demander à ceux qui ont aimé ce qu'ils ont vu d'en parler autour d'eux revient à faire du groupe une troupe. Il y a derrière ce geste quelque chose qui regarde vers les arts forains, les spectacles « pauvres », itinérants où l'on fait ce type d'injonction au public à la fin. Déjà dans le prologue du film, Leos Carax s'adressait au spectateur, lui demandant de prendre une dernière grande inspiration avant de retenir son souffle pour le reste du *« spectacle »*. Le fait d'inclure les techniciens à cet épilogue revient à mettre sur un pied d'égalité les interprètes du film (des stars hollywoodiennes à la petite fille en passant par la poupée) avec les artisans ayant oeuvré pour construire cet écrin fictionnel et narratif. Cette entrée et cette sortie du film sont programmatiques : elles visent à assumer l'artifice du film.

La structure narrative, en raison de la dimension musicale s'autorise une certaine forme du dualité. Dans certaines séquences, on prend le temps d'investir une situation pleinement et une chanson se déroule en un lieu et une temporalité unique. Ce sont souvent les bascules émotionnelles et narratives qui sont filmées ainsi (les meurtres, les spectacles qui donnent accès aux antériorités respectives d'Ann et Henry). Le chant possède une telle puissance émotionnelle, que, comme à l'opéra, on peut aller beaucoup plus vite dans une comédie musicale que dans un film parlé. Notamment pour faire accepter des sentiments entre les personnages. Dans la plupart des films

musicaux, il suffit d'une séquence où les amants chantent leur amour pour poser une passion comme acquise chez le spectateur, dans un film parlé c'est autrement plus complexe et souvent plus long à mettre en place. Mais *Annette* utilise aussi la frénésie musicale pour développer une narration au rythme échevelé : souvent les chansons couvrent plusieurs lieux, s'étalent sur une temporalité longue : c'est le cas du passage du film dans lequel Henry et Annette font le tour du monde avec le chef d'orchestre, pour la tournée de la petite fille. On fait le tour du monde en quelques minutes. La dimension musicale du film permet de créer une unicité et une cohérence d'emblée, au milieu de laquelle des éléments très protéiformes se déploient et font unité. Le découpage du film, sa mise en scène est donc à l'image de cela. Leos Carax y alterne de grands plans séquences aux mouvements amples, d'une durée relativement longue qui laissent les acteurs chanter avec des séquences beaucoup plus éclatées, découpées et montées. C'est généralement l'unicité temporelle ou son absence qui décide de cela. Jusque dans la façon de filmer, Leos Carax assume donc un certain éclectisme.

La structure en acte évoque clairement le théâtre et, en raison de la dimension chantée du film, l'opéra. Le métier de la mère d'Annette permet d'ailleurs d'appuyer cette référence par les nombreuses occurrences de ses spectacles. Lorsque Henry fantasme la mort de sa femme, sur un plan subjectif de la route qui défile, lorsque il est sur la moto, viennent se surimprimer les images d'Ann mourant de diverses façons que Carax liste dans son scénario (qui sont ainsi tout à la fois des rôles incarnés par le personnage que des références qui colorent son propre récit) : Desdémone *dans Othello* de William Shakespeare, Violetta *dans La Traviata* de Guiseppe Verdi, Carmen dans *Carmen* de Georges Bizet, Cio-Cio dans *Madame Butterfly* de Giacomo Puccini et Norma dans *Norma* De Vincenzo Bellini.

Ces actes ne sont pas présents visuellement dans le film (par des cartons par exemple), néanmoins, ce sont des images de la maison dans laquelle la famille vit qui viennent commencer le début de chaque nouvel acte lesquels se terminent toujours par un fondu (un procédé qui équivaut au cinéma au rideau de théâtre qui tombe). Plus la famille se délite, plus le film s'enfonce dans la noirceur,

plus cette maison est filmée décrépite, envahie de végétation, abandonnée. L'édifice, comme d'autres éléments du film, place celui-ci dans une temporalité relativement floue. Cette maison ressemble davantage à une bâtisse de Franck Lloyd Wright[77] qu'à une villa hollywoodienne contemporaine.

Revendiquant sa parenté avec le grand auteur de musicals Stephen Sondheim, Leos Carax le remercie au générique (certaines chansons d'Annette sont d'ailleurs d'une troublante ressemblance avec certaines compositions de Sondheim). Le début du scénario comporte d'ailleurs, en lettres capitales, énormes, les mots suivants : « 2 hommes, 1 femme, 1 bébé, 3 stars, 1 fantôme, 1 miracle, 2 crimes, 33 chansons ». Visuellement, en ouvrant le script du film, on a ainsi la sensation d'être face à l'affiche d'un spectacle de music-hall, forme opératique populaire moderne. Le scénario d'*Annette* est aussi très richement illustré (ce qui est très rare, qui n'arrive pour ainsi dire quasiment jamais). Les photographies de référence permettent de saisir les intentions visuelles d'un cinéaste dont le scénario a autant à voir avec le programme technique qu'avec un objet littéraire pur et simple. Ces inspirations, jamais issues d'autres films peuvent être des photographies populaires, d'art, des images trouvées sur internet (le plan séquence qui ouvre le film est inspiré d'un lipdub de mariage que le cinéaste a découvert au cours de pérégrinations numériques nocturnes selon Caroline Champetier, chef opératrice du projet qui le révélait pendant une web-conférence que j'ai pu suivre durant le confinement).

Le genre littéraire que constitue le conte est aussi très présent dans le film, Ann et Henry ont des attributs très forts, visuels, très référencés. Lui est souvent vêtu de vert, mange des bananes et une sorte d'alter-égo marionnettique sous forme de singe le représente parfois. Ann porte beaucoup de jaune et mange des pommes rouges sans arrêt ce qui évoque clairement *Blanche Neige*[78] et la pomme empoisonnée. La nature d'Annette est toujours foisonnante, la forêt qui entoure la maison est dense ce qui en fait une sorte de château de conte de fée (Henry nomme le lieu comme cela dans son premier spectacle). Los Angeles, ville ou se déroule l'essentiel de l'action est toujours plongée dans la nuit noire, c'est un environnement urbain infernal et effrayant. À propos de la séquence finale dans laquelle Annette apparaît sous les traits d'une petite fille, Leos Carax évoque directement le conte Pinocchio[79] dans l'entretien qui compose le dossier de presse du film.

---

[77] Architecte américain né en 1867 et mort en 1959. La maison d'Annette évoque une de ses plus célèbres réalisation, *La maison sur la cascade* (ou *Fallingwater*), construite entre 1936 et 1939 pour l'homme d'affaires Edgar J. Kaufmann en Pennsylvanie

[78] conte de Jacob et Wilhelm Grimm, paru en 1812

[79] C. Collodi, *Les Aventures de Pinocchio* (*Le avventure di Pinocchio,* 1881), Paris, Le livre de poche, 253p.

Illustrations présentes dans le scénario d'*Annette*, dont la provenance et les auteurs ne sont jamais mentionnés.

Ci-dessus, une série de photogrammes de référence issus du scénario, à gauche, on reconnait *Salomé*, opéra de Richard Strauss crée en 1905 d'après une pièce d'Oscar Wilde, ici mis en scène par Bob Wilson à la Scala de Milan en 1987. Bob Wilson semble d'ailleurs être la principale inspiration des spectacles d'Ann aux scénographies graphiques, aux lumières sculptées, souvent très bleues. À coté, une gravure de Gustave Doré (1832-1883), *La forêt noire* illustrant *La Divine Comédie* (1303-1321) de Dante Alighieri. Ces deux images servent de référence à une séquence dans laquelle le personnage d'Ann s'enfuit momentanément de la scène sur laquelle elle est en train de se produire pour rejoindre une forêt révélée quand s'ouvre le fond de scène. Ainsi Carax filme une femme en plein désespoir qui se noie dans la fiction qu'elle incarne, qui ne sépare pas l'art du réel. Si des références telles que Bob Wilson ou l'iconographie gothique de Gustave Doré sont parfaitement à leur place dans le scénario de Leos Carax, il est plus surprenant d'y trouver une iconographie populaire issue du clip ou d'arts plus commerciaux et populaires. La photographie de l'enfant tenu dans les mains est par exemple l'œuvre d'Ann Guedes, photographe australienne connue pour ses clichés mettant en scène des nourrissons, relativement mainstream et peu considérée par les milieux artistiques réputés plus nobles. C'est ainsi qu'Henry tient Annette lorsqu'il la garde, seul dans la maison où ils vivent, à bout de bras dans un geste gracieux et dangereux.

Pourquoi prendre le temps d'énumérer ces références dans une recherche à propos de la question marionnettique ? Très simplement parce qu'*Annette* métisse les genres, les références visuelles et narratives issues de nombreuses formes d'art. Le film de Leos Carax se permet aussi de mélanger les provenances de ces références pour allier le populaire et l'exigeant, le spectaculaire hollywoodien et des trouvailles visuelles presque expérimentales ainsi que des procédés issus du

cinéma des premier temps. Nous parlions plus tôt des rêves d'Henry dans lesquels Ann est filmée avec un nombre d'images réduit et un shutter ouvert ce qui lui donne la présence fantomatique caractéristique de certaines œuvres des prémices du cinéma. On cite cet exemple mais ils sont nombreux dans le film à l'image de la grande abondance de surimpressions. Ce goût pour le mélange, l'artisanal, le fabriqué mais aussi le populaire et la présence foisonnante de choix de mise en scène en ces directions laisse toute sa place à une marionnette dans le film. Ce grand mélange de formes d'art, de références et de techniques fait de lui un objet manifeste qui revendique la capacité du cinéma à digérer et à se nourrir des formes d'art qui l'ont précédé. C'est aussi la puissance des médias convoqués qui est sans cesse montrée comme immense et dangereuse pour les personnages du film. Beaucoup des formes évoquées ici sont globalement anciennes. Le film de Leos Carax est donc caractérise par une certaine régression temporelle en terme cinématographiques. Celle-ci n'est pas sans rappeler certains films du corpus. Cette dimension formelle participe à créer un univers dans lequel la marionnette d'Annette trouve sa juste place.

Dans *Annette*, Ann chante son désespoir sur scène et s'enfuit dans une forêt (TC : 32.40 - 35.34)

Convoquer la marionnette au cinéma renvoie par ailleurs à une série de faits historiques datant des débuts du cinématographe. En effet à ses débuts, le cinéma peinait à s'imposer en Italie, pays où la tradition marionnettique populaire était très développée. Pour ces raisons, les ancêtres locaux des sociétés de distribution faisaient régulièrement appel aux services de marionnettistes pour faire la promotion de films en créant des événements à mi-chemin entre les deux disciplines. Ainsi, dans un

texte d'Hubert Bagno[80], on apprend que vers 1920, à Bologne, Ciro Bertoni, grand marionnettiste était invité à doubler des films muets en direct, caché derrière un rideau. Autre phénomène notable, un artiste marionnettiste bien connu à Mantoue dans les mêmes années, Luigi Campogalliani, était même payé pour intercaler un film muet entre les deux actes de son spectacle afin de promouvoir ce nouvel art, moins populaire que les marionnettes : le cinématographe. La marionnette constituait aussi à la même époque, dans le même pays, l'équivalent de ce que l'on nomme aujourd'hui « goodies », objets promotionnels accompagnant la sortie d'une autre œuvre. À Milan, en 1930, on offrait des pochettes contenant des marionnettes à l'effigie des personnages au public qui se rendait au cinéma. Aujourd'hui, en tant qu'industrie culturelle plus imposante que les marionnettes, le cinéma perpétue parfois la tradition d'objets promotionnels sous la forme des produits dérivés, notamment de jouets vendus pour accompagner la sortie de blockbuster hollywoodiens créés pour un public jeune. L'anecdote de Georges Lucas, réalisateur des premiers Star Wars comme étant le premier à avoir pressenti le potentiel de ce marché est connue. Acceptant d'être peu payé pour le premier film de la saga, *La Guerre des étoiles*[81], il fit éditer un contrat à 20th Century Fox stipulant qu'il serait en revanche grassement rémunéré sur les produits dérivés issus de son film. Ce choix l'ayant rendu très riche, ce type de contrat est maintenant répandu. De plus, la dimension commerciale des objets issus des sagas américaines cinématographiques pour la jeunesse est, dans le cas de studios comme Marvel ou DC Comics, la base de leur système de production. Elle conditionne les films produits, décide des orientations des studios et de leurs choix éditoriaux. On parle ici d'objets et pas de marionnettes mais le lien du cinéma aux objets, à l'enfance et aux marionnettes est tout de même intéressant à contextualiser.

B. Mondialisation et star-system comme propos esthétique et thématique du film.

Annette intègre en son sein une réflexion sur l'industrie culturelle et va jusqu'à en proposer une critique. C'est ainsi que lorsque la petite fille devient mondialement connue, de manière quasi-instantanée, le film donne à voir le quotidien de cette célébrité aux quatre coins du globe, en quelques minutes à peine. Filmer le tour du monde de la jeune star, de son père et du chef d'orchestre qui les accompagne en si peu de temps passe, comme le reste du film, par un effort de miniaturisation et de stylisation filmique. Ainsi, en raison de la schématisation esthétique permettant

---

[80] H. Bagno, « Le cinéma promu par la marionnette Dans B. Eruli (dir.) *PUCK, Les marionnettes et les autres arts. Les marionnettes au cinéma,* N°15, L'entretemps, 2008, p 53-56.

[81] G. Lucas, *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir* (*La guerre des étoiles* à sa sortie en France), USA, 20th Century Fox, Lucasfilms, 1977

de comprendre en un clin d'œil dans quel pays les personnages se trouvent, un certain exotisme est inévitable.

Ci-dessous, un extrait du scénario d'*Annette*. Deux niveaux de découpage de l'action se superposent : des séquences numérotées séparent les lieux de l'action comme dans l'immense majorité des scénarios. De plus, les chansons (titrées en bleu) s'étalent sur plusieurs séquences formant une sorte de trame supérieure. Les chapitres formés par les chansons contiennent ainsi plusieurs séquences. L'écriture est relativement peu détaillée afin de donner à lire la continuité musicale, le souffle du film à venir, son rythme échevelé. Cette séquence, évidente et limpide à la lecture (52A & 52B) semble toutefois impliquer des décors bien différents, dans des pays aussi différents que le Japon et l'Angleterre.

52A. & 52B. INTÉRIEUR JOUR — AÉROPORTS ET AVION

"On t'aime, Annette!" chante le public à Londres, Paris, Tokyo, Moscou, … tandis qu'Henry, Annette et Le Chef d'Orchestre parcourent le monde : avions, aéroports, salles de concert, hôtels, …

On t'aime, Annette!
(We Love Annette!)

HENRY
Annette et moi et Le Chef d'Orchestre, nous voilà!
Annette et moi et Le Chef d'Orchestre, nous voilà!

CHŒUR
On fait le tour du monde, on fait le tour du monde!

52C. INTÉRIEUR NUIT — LA TOURNÉE MONDIALE D'ANNETTE

(*Annette chantant son Aria sur scène dans des villes étrangères*)

52À & 52B. INTÉRIEUR JOUR — AÉROPORTS ET AVION (CONTINUITÉ)

FANS À L'AÉROPORT
Bon voyage!
Bon voyage!

HENRY
Ici, à Tokyo…

FANS JAPONAIS
On t'aime, Annette!
On t'aime, Annette!

HENRY
Ici, à Londres…

FANS ANGLAIS
On t'aime, Annette!
On t'aime, Annette!

Scénario d'*Annette*, séquences 52A, 52 B, 52C.

Le making off d'Annette[82], réalisé par Guiseppe Valentino pour accompagner la sortie du film, donne à voir les dessous de la fabrication de cette/ces séquences. Au détour d'une explication à propos du fait qu'il se cachait dans les valises du chariot pour animer Annette, Romuald Collinet explique qu'un seul et unique aéroport allemand a accueilli le tournage du voyage autour du monde d'Annette. Ce sont donc des groupes de figurants sélectionnés pour leur apparence ethnique, dotés de costumes et d'accessoires, qui créent l'illusion du voyage. Les costumes d'Annette, d'Henry et du chef d'orchestre sont pensés en ce sens. L'illusion fonctionne grâce à la tonalité irréaliste, opératique et miniaturiste du film mais aussi en raison de la typologie d'espace où la séquence se déroule : un avion, des tarmacs et des halls d'aéroports, globalement tous les mêmes à travers le monde (imaginer un tour du monde des lieux de culte ou des marchés, exemples de lieux beaucoup plus divers autour de la planète se serait probablement avéré plus complexe et onéreux à tourner).

Annette au Japon pendant son tour du monde (T.C : 97 minutes à 99 minutes environ)

À ce titre, l'exemple du Japon est intéressant à étudier. Des figurants à la peau claire, aux cheveux sombres et aux yeux bridées scandent *« Here in Tokyo, We love Annette ! »*. Des lanternes rouges nous placent en Asie (bien qu'elles semblent plutôt chinoises que japonaises). Une photographe fait crépiter son flash comme le voudrait le cliché, selon lequel, les asiatiques prennent beaucoup de photos. L'âge varié des personnes qui accueillent Annette à l'aéroport convoque l'idée selon laquelle en Asie et au Japon particulièrement, on vivrait vieux. Le grand nombre de personnes laisse penser à un continent très peuplé. C'est aussi la prolifération d'objets et de « goodies » à l'effigie de la poupée qui est tout à fait remarquable. Dans ce Japon très chinois, on imagine cette myriade de jouets et de gadgets en plastique estampillés « made in China ». Les poupées à l'effigie de la jeune cantatrice qu'agitent les enfants viennent clore la séquence. Elles sont une référence à la dimension

[82] G. Valentino, *Unseen Strings, the making off 'Annette',* France, CG Cinéma, 2021.
(visionné au sein de l'exposition consacrée aux marionnettes du film au musée de l'Ardenne de Charleville-Mézière lors du festival mondial des théâtres de marionnettes en septembre 2021)

asiatique du personnage d'Annette dont l'animation (en terme technique) s'apparente à la tradition du Bunraku japonais.

Leos Carax filme ici des personnages américains qui voyagent à travers le monde. L'impérialisme culturel qui en résulte est souligné par les costumes d'Henry qui rappellent ceux des colons anglais en Inde au XIXème siècle. En tant que chanteuse populaire, Annette s'inscrit dans une logique de soft-power artistique, bras armé de l'impérialisme américain. Ce raisonnement est cohérent avec les manœuvres de son père qui considère sa fille et son environnement comme une marchandise de laquelle tirer profit (une logique qui n'est pas sans rappeler la pensée coloniale). Dans un monde d'acier et de béton que les aéroports incarnent à merveille, les pays tendant à s'uniformiser sous l'effet de la mondialisation. Ici, la petite américaine qu'est Annette, par l'entremise de son père, est l'actrice d'un rapport inégalitaire selon lequel elle participe à l'écrasement des modèles différents du sien. La mise en scène de ce mouvement est très simple dans le film de Leos Carax : tout le monde y parle anglais. Henry le principal chanteur de la séquence se voit par exemple répondre *« Here in Paris, We love Annette ! »* et non *« Ici, à Paris, on aime Annette »*. Ce ne sont pas les invités qui s'adaptent aux pays qui les accueillent mais bien l'inverse.
Le père fait voyager sa toute jeune fille pour gagner de l'argent, vivre dans l'opulence et le luxe de voyages qui lui permettent d'assouvir sa soif d'alcool et de femmes dans toutes les villes qu'il traverse. Henri est caractérisé par son incapacité à s'extraire d'une vision objectiviste des personnes qui l'entourent. Il transforme sa propre fille en objet commercial, en marchandise. Le plan sur des jouets à l'effigie d'Annette, petites marionnettes qui représentent le personnage, lui-même marionnettique est, à ce titre, aussi comique que glaçant. Cette frénésie de concerts s'achève, nous l'évoquions plus tôt par un concert pour la mi-temps de *« l'Hyperbowl »* durant lequel Annette refuse de chanter et révèle au monde entier que son père est un assassin, provoquant sa chute. Disant cela Annette parle, ne chante pas, ce sont ses premiers mots. À l'effort de parole de cet enfant marionnette, déjà immense en soi, s'ajoute celui de révéler une vérité qui la rendra orpheline.

Au-delà de la question de l'objectivation d'Annette par Henry dans un but mercantile, le film de Carax fait , formellement cette fois, le récit impossible d'un art pauvre comme la marionnette érigée au rang de fantasme mondialisé. On pense ici à une citation d'Edward Gordon Craig : *« La marionnette est la descendante des antiques idoles de pierre des temples, elle est l'image dégénérée d'un Dieu. Amie de l'enfance, elle sait encore choisir ses disciples. »*[83]. Dans le contexte mondialisé qui est le nôtre, on pourrait voir sous les traits des stars internationales de la chanson ou du cinéma,

---

83 E. Gordon Craig, « L'Acteur et la surmarionnette », *The Mask*, 1908.

des sortes de nouvelles idoles telle que celles suscitant la fascination qu'évoque Craig dans son article. Dès lors, le choix de Leos Carax de représenter une enfant star mondialement connue par une marionnette laisse songeur. La star de cinéma est un schéma qui vise à cesser de considérer un comédien comme un être humain pour la condition fictive de star. Mais qu'est-ce qu'une star sinon un être objectivisé par l'art, dont on chérirait l'image, que l'on admirerait dans des proportions immodérées ? Le fait qu'Annette soit un objet semble esquisser une réflexion en ce sens.

Le film de Leos Carax regarde la mondialisation en termes culturels et les processus de starification qui l'accompagnent d'un mauvais œil au sein de son récit. Cependant, tous les choix du cinéaste pour faire ce récit vont à contre courant de l'esthétique cinématographique dominante. À la technologie digitale, il préfère la marionnette, au spectaculaire des effets visuels derniers cris, il privilégie des formes qui évoquent le spectacle vivant et le cinéma des premiers temps. Malgré cela, il réalise un film au casting hollywoodien, au budget démesuré (rares sont les films français dont le budget dépasse les 20 millions d'euros, ce qui est le cas ici). Ce positionnement esthétique, est relativement contradictoire et questionnable en termes économiques. Le cinéaste subvertit les outils du divertissement moderne pour les détourner de l'intérieur.

L'art marionnettique considéré comme pauvre, artisanal est ici placé au cœur d'une œuvre cinématographique qui discourt indirectement sur l'histoire des formes du cinéma, sur l'industrie culturelle et sur les phénomènes de starification et d'objectivisation des êtres dans une économie mondialisée.

> *« Forme ancestrale liée aux premiers rites des communautés et civilisation, forme le plus souvent populaire, inséparable des expressions folkloriques ou foraines, et forme longtemps reléguée, pour ces raisons mêmes, au rang des arts dits mineurs, la marionnette s'est vue érigée au tournant du siècle dernier, en idéal esthétique. Exerçant son attrait, fin 19ème, sur les divers tenants d'un théâtre non naturaliste (qui voyait en elle la possibilité d'un art irréductible au monde réel, pour le moins débarrassé des imperfections du vivant), la marionnette promue égérie des avant gardes historiques (Symbolisme, Futurisme, Bauhaus, Dada, Surréalisme…) s'est aussi trouvée au cœur des premières expériences de décroisement artistique, favorisant l'émergence de formes de spectacle hybrides, transdisciplinaires avant l'heure. »*
>
> *Ainsi font les marionnettistes*[84], Julie Sermon.

[84] J. Sermon. «Ainsi font les marionnettistes » (introduction), *Théâtre/Public, La marionnette ? Traditions, croisements, décloisonnements* (n°193), 2ème trimestre 2009, page 5.

La dimension marionnettique du film de Leos Carax s'inscrit dans un prolongement de l'intérêt des avant gardes de la fin du XIXème siècle et du début du XXème siècle pour la marionnette, les formes archaïques, pauvres et artisanales. Comme les œuvres dont il est question dans le texte de Julie Sermon (le théâtre évoqué est celui de Craig ou de Maeterlinck, cités précédemment dans la recherche), *Annette* est caractérisé par une certaine idée de rupture avec une tradition naturaliste du cinéma français. Paradoxalement, le film revendique une certaine idée de décloisonnement artistique qui puise dans des formes narratives anciennes telles que l'opéra, le conte. Enfin, le refus d'une esthétique digitale supposément attribuée à un film de son ampleur pousse Leos Carax à user de procédés et de formes qu'il emprunte au cinéma des premiers temps. On repense ainsi à Pasolini, cité en introduction, qui écrivait dans ses *Écrits corsaires* : *« il y a entre l'archaïque et le contemporain quelques liens secrets »*[85]. *Annette* s'inscrit pleinement dans cette pensée pour les raisons que nous évoquions dans la présente partie. La marionnette qui interprète le rôle titre du film est le pivot esthétique et sémantique de cette démarche et de ce positionnement.

Ainsi, la méthode de Leos Carax est régressive à bien des égards : elle convoque des formes antérieures au cinéma et au contexte de fabrication de la présente œuvre. Le contenu du film l'est aussi dans la mesure où il développe un propos psychanalytique quant au personnage d'Henry, au rapport aux femmes qui l'entourent, à ses difficultés à séparer l'art du réel provoquant sa chute finale. Enfin, la société du spectacle capitaliste dont Annette fait les frais l'objectivise et la transforme en produit consommable. Ce rapport cannibale du public à ce qu'il adule est, sous bien des aspects, éminemment régressif. Enfin, le plaisir enfantin que provoque la dimension spectaculaire du film, son aspect opératique, son univers de conte cruel à la fois sombre et merveilleux provoque un plaisir relativement enfantin et régressif chez le spectateur que je suis.

Mais ici, la citation de Pasolini et son adaptation parfaite au film de Carax nous permet de penser la régression comme procédé artistique de résistance par rapport aux formes artistiques et économiques dominantes. Le cinéaste revendique, comme Leos Carax semble le faire, un pont entre les formes primaires et archaïques et l'avant garde dont il fait partie. Pour conclure, c'est cela même qu'il convient de voir dans la marionnette Annette et dans l'écosystème filmique qui est sien : une résistance régressive.

---

85 P. P. Pasolini, *Écrits corsaires,* Paris, Flammarion, 1975, 288p.

Conclusion

L'émotion régressive des marionnettes

J'ai souhaité étudier des marionnettes de cinéma filmées en tant que telles, pas des solutions techniques marionnettiques. Ainsi, j'ai voulu m'intéresser à l'art marionnettique au cinéma, à ces êtres hybrides et mystérieux que sont les marionnettes filmées. Au cours des recherches qui ont été les miennes, j'ai pu visionner des films ne figurant pas dans les présentes analyses lesquels mobilisaient des marionnettes mais deux critères ont conduit à leur non choix. Le premier correspondait à la volonté de me concentrer sur une cinématographie européenne et américaine, occidentale disons, pour respecter la cohérence impulsée par la majorité de ma filmographie. Quelques beaux films asiatiques n'ont ainsi pu être ici analysés (je pense tout particulièrement à *Vivre !*[86] de Zhang Yimou, *Le maître de marionnettes*[87] de Hou Hsiao-hsien et à *Dolls*[88] de Takeshi Kitano). Deuxième critère, l'intention de m'éloigner de tous les films usant de marionnettes animées par des procédés de stop motion, liés de près ou de loin au cinéma d'animation. De plus, toutes les formes cinémato-marionnettiques utilisant des marionnettes couplées à une trop grande technicité (numérique ou digitale) ont aussi rapidement été exclues de ce travail afin de me concentrer sur des films assumant pleinement la marionnette, la filmant en tant que telle, sans mensonge ni simulacre sur sa nature.

Ainsi c'est à la relation entre les corps de chair et de sang des comédiens et les marionnettes animées à laquelle j'ai voulu m'intéresser, à ce que l'on a régulièrement appelé « co-présence » dans ce travail. En effet, le cinéma consiste à créer dans le réel, à partir de lui, une matière fixe, objectale qui n'est que l'enregistrement du réel : une matière morte. C'est des mouvements figés dans cette matière que provient le récit. Or, on peut créer du mouvement, et donc du récit avec à peu près tout et n'importe quoi comme nous le rappelle Nicole Brenez dans *De la figure générale et du corps en particulier*[89]. Ainsi, le potentiel protéiforme du cinéma est pour ainsi dire immense. C'est l'intérêt pour des films s'emparant de cela qui m'a conduit à m'intéresser aux marionnettes filmées. En effet un tel choix relève (particulièrement dans le cas de Leos Carax) d'une croyance si forte en

---

[86] Z. Yimou, *Vivre !*, Chine, Studio de cinéma de Shanghai, 1994.

[87] H. Hsiao-hsien, *Le maître de marionnettes,* Taïwan, Carlotta Films, 1993.

[88] T. Kitano, *Dolls*, Japon, Ad Vitam Distribution, 2003.

[89] N. Brenez, *De la figure en général et du corps en particulier. L'invention figurative au cinéma,* Paris, De Boeck Supérieur, 1998, 472p.

le cinéma que l'on considère que sa puissance permet de faire personnage de tout : être et objet. Et le résultat, quoi que l'on en pense, ne dément pas ce théorème. Dans *Annette* on est ému et captivés par le devenir du personnage que la marionnette interprète ni plus ni moins, au moins autant, que par celui des comédiens de chair et de sang qui l'entoure.

L'intérêt personnel que je porte à un cinéma protéiforme, bricolé, inventif et artisanal m'a conduit à m'intéresser aux marionnettes et à en étudier leur filmage. Ce dernier provient de ma formation de décorateur et des collaborations qui m'ont marquées. De tous les films sur lesquels j'ai pu travailler, ce sont ceux aux techniques les plus bricolées et artisanales qui m'ont le plus intéressés. J'ai toujours préféré une image imprimée derrière la fenêtre d'un décor studio sur laquelle on jetterait des confettis blancs pour simuler la neige à un banal fond vert. Bien que l'artisanal ne soit plus la norme en terme de fabrication pour la plupart des films qui sont désormais produits, j'affectionne ce type de démarche en tant que technicien, en raison du plaisir que j'éprouve en réfléchissant à des solutions de ce type et en les mettant en œuvre, mais mon affection ne s'arrête pas à cette dimension ludique. De ces choix se dégage une poésie souvent plus grande. Des imprécisions techniques qui en résultent naissent des singularités visuelles auxquelles on peut difficilement penser quand, dans une logique de création d'effets standardisés on exécute une pensée, on reproduit méticuleusement une image issue d'un réel qui ne cessera de toute façon jamais de nous échapper.

Tournant autour de cette notion depuis quelques années sans parfaitement réussir à la définir correctement, j'ai récemment compris que c'est un cinéma assumant ses artifices et porté par une certaine idée de fabrication artisanale qui m'intéressait et me touchait. Lorsque, par hasard, j'ai commencé à m'intéresser aux marionnettes, j'ai réalisé que me lancer dans l'étude des occurrences filmiques d'un tel art m'amènerait à étudier des films et des mises en scènes qui me toucheraient, qui correspondraient à l'idéal filmique après lequel je cours. C'est aussi un projet de film que je m'apprête à réaliser, qui m'a donné envie de me plonger dans cette recherche. Dans celui-ci, je souhaite mélanger les marionnettes et la prise de vue réelle. Après quelques années de financements compliqués, je vais enfin le tourner au mois de septembre. Dans cette histoire de famille chaotique, une sorte de narration parallèle, souterraine et mentale vient éclairer le devenir des personnages que les comédiens interprètent. C'est une maquette, ensuite transformée en théâtre d'ombres qui permettra cela. Je travaille sur cette partie du film avec une marionnettiste dont j'ai découvert le travail au festival de Charleville-Mezière en septembre dernier, lors d'un week end de prospection pour le présent mémoire. Cette année m'a donc permis d'articuler recherche théorique universitaire et travail pratique sur les mêmes thématiques, démarche dans laquelle je m'épanouis et que je souhaite poursuivre autant que possible à l'avenir.

Au niveau de cette recherche proprement dite, j'ai tenté d'articuler une démarche analytique à partir des films sélectionnés pour développer une pensée et des réflexions plus personnelles. Par ailleurs, cherchant en permanence à faire des ponts entre la littérature marionnettique et les films analysés, je me suis astreint à respecter la transmédialité de mise pour un tel travail dans sa structure elle-même. Enfin, j'espère avoir su justement doser la technicité de mes analyses. En effet, en tant que technicien de cinéma en premier lieu, je suis passionné par les questions de fabrication. Aussi, je regrette de lire trop peu d'écrits embrassant pleinement ces questions alors que je suis persuadé que, pour un mode de création aussi concret que la fabrication de film, la pensée nait souvent de l'action et de la contrainte, en somme de démêlés avec le réel. J'ai essayé de rédiger des analyses qui embrassent les questions pratiques qui m'intéressent dans une forme qui les articulerait avec des réflexions esthétiques.

Nous avons étudiés les marionnettes sous l'angle de la régression. Une régression ***temporelle*** qui consistait dans la première partie de notre corpus à analyser des films dans lesquels la présence d'un marionnettiste et de ses marionnettes permettait aux cinéastes de jouer avec les codes d'un art antérieur au leur. Cesser de considérer les comédiens de chair et de sang comme uniques détenteurs et vecteurs du pouvoir de récit ouvrait à Krzysztof Kieślowski dans *La double vie de Véronique* et Spike Jonze dans *Being John Malkovich* des possibilités narratives nouvelles que ce soit en termes visuels ou scénaristiques.

En raison de la forte dimension ***psychanalytique*** des marionnettes en elles-mêmes, de l'omniprésence de l'essai de Sigmund Freud *Das unheimlich*[90] dans le paysage littéraire qui concerne la discipline, nous nous sommes attachés à aborder la régression comme mécanisme psychique duquel la marionnette serait l'appui dans notre seconde partie. Dans les films *Sleuth* de Joseph Mankiewicz et à *Magic* de Richard Attenborough, un jeu sur la frontière entre le vivant et l'inanimé participait à créer un suspense très fort, voire une terreur totale. La dimension corporelle, donc charnelle et parfois sexuelle inhérente à des objets animés pourrait d'ailleurs faire l'objet d'une recherche approfondie par le prisme cinématographique.

Enfin, si j'ai choisi de passer un temps important à discourir sur le film *Annette* de Leos Carax c'est en raison de son positionnement relativement inédit par rapport aux autres films convoquant les marionnettes. La marionnette *Annette* à été castée pour jouer le rôle titre du film comme une actrice aurait pu l'être. En effet, habituellement, un casting consiste à rencontrer de potentiels interprètes

---

[90] S. Freud, *L'inquiétante étrangeté (Das unheimlich),* Paris, Gallimard, 1919, 43p.

pour estimer leur capacité à correspondre aux attentes du rôle qu'ils prétendent interpréter. Ici, c'est une sorte de « casting technique » qui a conduit le rôle d'Annette à échoir à une marionnette, le processus se traduisant par une série de refus techniques de la part du réalisateur aux solutions qui lui étaient offertes. Nous l'évoquions très largement, la marionnette du film de Leos Carax n'est, et c'est ce qui rend *Annette* unique dans notre corpus, jamais justifiée. Elle n'est jamais présentée comme telle. En même temps, sa dimension marionnettique est pleinement assumée en termes esthétiques. C'est toute la complexité du film, tout ce qui le rend à mes yeux particulièrement pertinent à analyser en profondeur.

Dès lors, difficile pour un tel cas d'école cinémato-marionnetique de problématiser une forme de régression générique tant le film est unique, en général et dans son usage de la marionnette. Néanmoins, le goût du cinéaste pour l'artisanal, le forain, l'artificiel onirique en dépit de l'ampleur et des enjeux de son film le place dans une certaine posture de ***résistance*** avant gardiste. Et chez Leos Carax, cette résistance est toujours nourrie des formes du passé : le passé du cinéma (le film n'a de cesse de s'inspirer du cinéma des premiers temps, du muet) mais aussi le passé de l'art et de la tradition narrative en général. Aussi, le médium de résistance du cinéaste aux formes industrielles et mainstream est fait de régressions successives. *Annette* est un film animé par une résistance régressive à tout ce que le cinéma contemporain peut avoir de formaté, que ce soit dans une veine naturaliste sociologique ou dans une veine commerciale telle que celle des produits de divertissements ultra digitalisés dont accouchent continuellement les grands studios américains.

Pour conclure, je souhaite évoquer un aspect de la régression sur lequel je me suis peu attardé jusqu'ici, celui qui consiste, grâce au cinéma, à retrouver l'émotion et la naïveté enfantine qui fut la notre. Or, la marionnette a grandement à voir avec cela, peut-être encore plus directement et systématiquement que le cinéma. En ce sens les occurrences marionnettiques du cinéma, et c'est le cas pour tous les films de notre corpus, vont gratter à la porte d'un rapport enfantin et primaire à la narration, à l'art, aux formes. Les dispositions émotionnelles particulières dans lesquelles les marionnettes de cinéma nous transportent, qu'elles soient effrayantes ou émouvantes sont le fruit de mécanismes psychiques, pas bonheur, éminemment régressifs. Citons la « morale du joujou » baudelairienne et la synthèse qu'en faisait Georges Didi-Huberman dans *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*[91] :

---

[91] G. Didi-Huberman, Ce que nous voyons, ce qui nous regarde, Paris, Minuit, 1992, p57-58.
Il évoque : C. Baudelaire, « Morale du joujou » (1853) dans *Essais et nouvelles* dans *Oeuvres complètes*, Paris, Robert Laffon, 1980, p.342

> *« La poupée imite, dit-on. C'est bien l'image en miniature d'un corps humain - l'anthropomorphisme par excellence. Pourtant, la poupée n'est pas moins capable, dans les mains et sous le regard de l'enfant, de s'altérer elle aussi, de s'ouvrir cruellement, de se meurtrir, et d'accéder par là même au statut d'une image bien plus efficace, bien plus* ***essentielle*** *[…]*
>
> *J'imagine, en effet, qu'à un moment ou à un autre, l'enfant ne peut plus voir sa poupée, comme on dit, et qu'il la malmène jusqu'à lui arracher les yeux, l'ouvrir, et l'évider… moyennant quoi elle se mettra à le regarder vraiment depuis son fond interne. C'est là ce que Baudelaire nomma « la morale du joujou »*

Les mots de Didi-Huberman permettent de comprendre la portée symbolique mais aussi cathartique de l'objet pour l'enfant. En faisant subir de multiples mutilations à son jouet, ce dernier cherche ainsi à en *« voir l'âme »* selon Charles Baudelaire. Dans bon nombre de films que nous avons analysés, les marionnettes et les corps marionnettisés sont mutilés. Que ce soit la jeune Annette qui, exploitée par son père, subit une vie éreintante, qu'elle n'a pas désirée, ou bien le corps de John Malkovitch possédé, violé, sali et manipulé. On peut aussi penser à la marionnette de Véronique qui meurt dans une séquence au moins aussi émouvante, si ce n'est plus touchante encore que celle où Weronika meurt. De même que le corps de Corky et sa prothèse Fats, véritable cancer psychique sont aussi malmenés. L'apparente dimension enfantine, légère et symbolique des marionnettes est une leurre. Les marionnettes permettent, au cinéma mais pas uniquement, de raconter par le symbole des destins et des mouvements d'une violence inouïe. Comme les mythes, leur dimension symbolique et métaphorique rend plus acceptable leurs transformations et les récits qui nous sont ainsi narrés. Mais malgré la mise à distance que présuppose leur dimension d'objet, les marionnettes (filmées et non filmées) n'en restent pas moins support d'émotions extrêmement puissantes, de l'unheimlich à la grâce en passant par la tristesse et même par l'amour.

FILMOGRAPHIE

(Ordre alphabétique)

R. Attenborough, *Magic*, USA, 20th Century Fox, 1978.

T. Burton, *Sleepy Hollows,* USA, Mandalay Pictures, American Zoetrope, 1999.

L. Carax, *Annette, France,* CG cinéma, Tribus P Films, 2021.

Q. Dupieux, *Rubber*, Realitism Films, Elle Driver, Arte France Cinéma, France, 2010.

H. Hsiao-hsien, *Le maître de marionnettes,* Taïwan, Carlotta Films, 1993.

S. Jonze, *Being John Malkovich* (*Dans la peau de John Malkovitch*), USA, Focus Pictures, Universal Pictures, 1999.

S. Jonze, *Max et les Maximonstres (Where the Wild Things Are)*, Warner Bros, 2009.

K. Kieślowski, *La double vie de Véronique,* France, Pologne, Sidéral Productions, Studio Canal, Tor Production, 1991.

T. Kitano, *Dolls*, Japon, Ad Vitam Distribution, 2003.

F. Lang, *Die Nibelungen (Les Nibelungen)*, Allemagne, Universum Film AG, Decla-Bioscop AG, 1924.

G. Lucas, *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir* (*La guerre des étoiles* à sa sortie en France), USA, 20th Century Fox, Lucasfilms, 1977.

J. Mankiewicz, *Sleuth (Le limier),* Royaume Uni, Morton Gottlieb, 20th Century Fox, 1973.

G. Méliès, *La chrysalide et le papillon,* France, Star films, 1901.

G. Méliès, *Le diable noir,* France, Star films, 1905.

L. Reiniger, *Les aventures du prince Ahmed (Die Abenteuer des Prinzen Achmed),* Allemagne, Comenius-Film, 1926.

S. Spielberg, *Jurassic Park,* USA, Universal Pictures, Amblin Entertainment, 1993.

S. Spielberg, *Jaws (Les dents de la mer),* USA, Universal Pictures, Zanuck/Brown production, 1976.

S. Spielberg, *E.T. the Extra-Terrestrial (ET, l'extra-terrestre),* USA, Universal Pictures, Amblin Entertainment, 1982.

G. Valentino, *Unseen Strings, the making off 'Annette',* France, CG Cinéma, 2021.

S. Veysset, *Baby Annette, à l'impossible ils sont tenus,* CG Cinéma - La Huit - Sancho et cie, 2021.

Z. Yimou, *Vivre !*, Chine, Studio de cinéma de Shanghai, 1994.

C. Zhao, *Eternals (Les éternels),* USA, Marvel Studios, 2020.

BIBLIOGRAPHIE

(par ordre alphabétique dans chacune des catégorie)

Livres & essais

C. Baudelaire, *Essais et nouvelles* dans *Oeuvres complètes*, Paris, Robert Laffon, 1980, 1603p.

S. Beckett, *Quad et autres pièces pour la télévision. (Suivi de DELEUZE, Gilles. L'Épuisé),* Paris, Les éditions de minuit, 1992, 112p.

I. Bergman, *De la vie des marionnettes* (scénario), Paris, Gallimard, 1980, 120 p.

N. Brenez, *De la figure en général et du corps en particulier. L'invention figurative au cinéma,* Paris, De Boeck Supérieur, 1998, 472p.

R. Bresson, *Notes sur le cinématographe,* (1975), Paris, Folio Gallimard, 1995, 144p.

B. Cassin, *L'Effet sophistique,* Paris, Gallimard (Nrf, Essais), 1995, 708p.

C. Collodi, *Les Aventures de Pinocchio* (*Le avventure di Pinocchio,* 1881), Paris, Le livre de poche, 253p.

J. Cuisinier, *La Danse sacrée en Indochine et en Indonésie*, Paris, PUF, 1951, p. 86

G. Didi-Huberman, Ce que nous voyons, ce qui nous regarde, Paris, Minuit, 1992, 208p.

S. Freud, *Cinq leçons sur la psychanalyse* (1921), Paris, Payot & Rivages, 2010, 203p.

S. Freud, *L'Interprétation du rêve*. Paris, PUF, février 1987, (paru en 1926), 708 p.

E. T. A. HOFFMANN, « *L'homme au sable », Contes fantastiques d'Hoffmann,* Paris, Perrotin (Tome1). 1840, 212 p.

Homère. *L'Odyssée* (trad. Victor Bérard), Paris, Gallimard (coll. « Bibliothèque de la Pléiade »), 1993.

H. Kleist (Von), *Sur le théâtre de marionnette*s (1810), Paris, Édition Sillage, 2010, 43p.

P. P. Pasolini, *Écrits corsaires,* Paris, Flammarion, 1975, 288 p.

P. Ségura, *La marionnette-matériau,* Paris, L'Harmattan, 2005, 140p.

D. Winnicot, *La nature humaine,* Paris, Gallimard, 1990.

Articles

G. Baty, R. Chavance, « *Histoire des Marionnettes », Que sais-je ?*, Paris, Presses Universitaires de France, 1972, pages 26-31.

H. Beauchamp, J.Sermon, « Jeunes compagnies, figures traditionnelles : le retour des bouffons », *Théâtre/Public, La marionnette ? Traditions, croisements, décloisonnements* (n°193), 2ème trimestre 2009, pages 7-12.

T. Bokanowski, « L'acte dans la pratique analytique de Sándor Ferenczi », *Revue française de psychanalyse*, vol.70, no.1. 2006.

S. Chappaz-Wirthner, « Le thème de la connaissance interdite dans l'homme au sable de E.T.A. Hoffmann, du rite d'inversion à l'œuvre de fiction », *Ethnologie française,* Paris, PUF. vol.33, Février 2022, pages 335- 334.

J.F. Chiantaretto, *« L'infans chercheur », Cliniques méditerranéennes,* vol.77, no.1, 2008, pages 195-203.

F. Denoual, « La marionnette dans les dispositifs artistiques contemporains ; entre emprunt et détournement », *Théâtre/Public, La marionnette ? Traditions, croisements, décloisonnements* (n°193), 2ème trimestre 2009, pages 76-78.

S. Freud, *L'inquiétante étrangeté (Das unheimlich),* Paris, Gallimard, 1919, 43p.

E. Gordon Craig, « L'Acteur et la surmarionnette », *The Mask*, 1908.

M. Mori, « Bukimi no tani gensho » (« La vallée de l'étrange »), *Energy* (vol. 7, nº 4), 1970, pages 33-35.

D. Plassard, « Marionnette oblige : éthique et esthétique sur la scène contemporaine », *Théâtre/ Public, La marionnette ? Traditions, croisements, décloisonnements* (n°193), 2ème trimestre 2009, pages 22-25.

E. Recoing, « Le Théâtre aux Mains Nues entre quartier et utopie », *Théâtre/Public, La marionnette ? Traditions, croisements, décloisonnements* (n°193), 2ème trimestre 2009, pages 19-20.

J. Sermon. «Ainsi font les marionnettistes » (introduction), *Théâtre/Public, La marionnette ? Traditions, croisements, décloisonnements* (n°193), 2ème trimestre 2009, page 5.

Articles en ligne :

S.Coussemacker, J. Roumier, « Ekphrasis et hypotypose : les écritures de l'enargeia dans la péninsule ibérique médiévale et moderne », *e-Spania*, octobre 2020 : https://journals.openedition.org/e-spania/35993

C. Rosé, « La marionnette, « vecteur de poème » pour Maeterlinck », *Études théâtrales*, vol. 60-61, no. 2-3, 2014 : https://www.cairn.info/revue-etudes-theatrales-2014-2-page-40.htm

S. Müller, *Unheimlich: Unheimlich, das Unheimliche, l'inquiétante étrangeté,* 2018, pp.[En ligne] hal-01921278.

Articles de presse :

T. Aïdan, « Le visage d'Annette. Entretien avec Estelle Charlier et Romuald Collinet » (doss. « Fabriquer Annette)**,** *La Septième Obsession,* n°35 juillet-août 2021**,** Paris**,** p**.** 97.

R. Boisseau, « Gisèle Vienne et ses poupées cruelles. Marionnettiste, chorégraphe, metteuse en scène, la jeune artiste est la vedette du Nouveau Festival à Beaubourg », *Le Monde,* 24 Février 2012.
https://www.lemonde.fr/culture/article/2012/02/24/gisele-vienne-et-ses-poupees-cruelles_1648067_3246.html

Textes issus d'ouvrages collectifs

A. Dumont, « Danseurs en marionnettes, corps en apesanteur. Du modèle à la modélisation » dans J.Sermon (dir) *Corps, images, matières - Le dialogue entre la marionnette et les autres arts*, Milan, Lyon, Silvana Editoriale, 2015, pages 17-30.

H. Bagno, « Le cinéma promu par la marionnette Dans B. Eruli (dir.) *PUCK, Les marionnettes et les autres arts. Les marionnettes au cinéma,* N°15, L'entretemps, 2008, p 53-56.

C. Guidicelli, D. Plassard, « Being John Malkovich : La marionnette, le piège et la peau. » Dans B. Eruli (dir.) *PUCK, Les marionnettes et les autres arts. Les marionnettes au cinéma,* N°15, L'entretemps, 2008, p105-112.

J. Sermon, « Conclusion. La marionnette : forme, lieu et jeu d'altérité » dans J.Sermon (dir) *Corps, images, matières - Le dialogue entre la marionnette et les autres arts*, Milan, Lyon, Silvana Editoriale, 2015, pages 83-87.

Spectacles vivants

P. Genty, M. Underwood, *La fin des terres,* Théâtre de Chaillot (première), 2005-2008.

I. Schönbein, *Chair de ma chair* (d'après A. Veteranyi), Théâtre Meschugge, 2004.

Scénario

L. Carax, R. Mael, R. Mael, *Annette (scénario et chansons)*, CG Cinéma, Tribus P. Films, 2021, 127p.

Autres

Dossier de presse d'Annette de Leos Carax, CG Cinéma, [En ligne] https://ugcdistribution.fr/film/annette/

Résumé du mémoire de recherche

LE POUVOIR RÉGRESSIF DES MARIONNETTES AU CINÉMA

Observation d'occurrences marionnettiques dans des films en prise de vue réelle

Ce travail propose une étude des occurrences marionnettiques dans le cinéma en prises de vues réelles. Ainsi, y sont observés des cas de mutualisation de deux médiums artistiques pour comprendre la nature profonde des marionnettes lorsque ces dernières sont entremêlées avec la technicité du cinéma. Refusant de s'intéresser à la marionnette en tant que solution technique (animatroniques, marionnettes robotiques) ainsi qu'au cinéma d'animation (stop-motion), la présente recherche se concentre sur des films dans lesquels les marionnettes sont filmées en tant que telles.

L'idée des marionnettes comme détentrices d'un pouvoir régressif lorsque elles sont filmées (elles le possèdent toujours mais nos cas d'études sont filmiques) structurera notre recherche en trois grandes parties. Dans la première, en analysant des marionnettes dans des films qui comportent un personnage de marionnettiste, nous aborderons une première typologie de régression que l'on nommera « temporelle », quand le cinéma convoque un art qui lui est antérieur. Notre réflexion s'appuiera sur *La double vie de Véronique* de K. Kieślowski ainsi que sur *Being John Malkovich* de S. Jonze. Dans une seconde partie, armés du concept d'unheimlich développé par Freud, nous étudierons des films dans lesquels les marionnettes participent à créer un trouble quant à la frontière sur ce qui est vivant, animé, et ce qui ne l'est pas, une régression que l'on nommera « psychanalytique ». Pour ce faire, nous convoquerons les deux films que sont *Sleuth* de J. Mankiewicz et *Magic* de R. Attenborough. Enfin, l'étude d'*Annette* de L. Carax permettra de mettre à jour une troisième et dernière typologie de régression par la marionnette, celle qui confine à la résistance face aux formes dominantes de l'industrie cinématographique.

Ainsi, à partir d'une réflexion esthétique, cette recherche s'articulera sur des analyses souvent techniques, abordant les films sous l'angle de leur fabrication.

Mots-clefs : cinéma, marionnettes, régression, technique, artisanal.