

INTRODUCTION

Animer la matière, suggérer des présences inquiétantes. La lumière dans la pensée et dans les pratiques marionnettiques

Yanna Kor

Les textes rassemblés dans ce dossier ont été recueillis lors de la journée d'étude consacrée aux rapports entre les formes scéniques non humaines (marionnettes, masques, ombres, robots) et la lumière par le biais de l'inquiétant¹, qui s'est tenue à l'Université de Lille le 27 novembre 2024². Quels enjeux d'animation l'éclairage ouvre-t-il aux artistes ? Quel dialogue s'instaure entre le corps non humain et la lumière ? En quoi la lumière participe-t-elle à la transformation de la présence d'acteur non humain en présence troublante ? La notion de virtualité, bien qu'elle n'ait pas été explicitement l'un des thèmes abordés, résonne nettement dans la réflexion sur l'inquiétante étrangeté, liée à l'expérience de la liminalité³ et à celle des mondes possibles.

Éclairer un acteur doté d'un autre statut ontologique que l'acteur humain pose des défis inédits au créateur de lumière. « Comment jouer des présences et des absences pour les besoins de la dramaturgie ? Quel choix et quelle direction donner à la lumière pour pouvoir jouer du focus que l'on donne à telle ou telle partie de l'image⁴ ? » Les questions qu'Olivier Irthum, créateur de lumière pour le spectacle *Les Aveugles* de la Cie Trois Six Trente (2008), pose ici par rapport à la mise en scène avec des marionnettes sont tout aussi pertinentes pour ceux qui travaillent avec des masques ou des robots. Dans les trois cas, la spécificité réside dans la métamorphose par la lumière, étroitement liée à l'animation. La lumière anime l'acteur non humain tout en le transformant ; elle suggère une vie (le personnage) tout en révélant son absence. Au seuil entre l'inanimé et l'animé, la marionnette, comme l'ombre, le masque ou le robot, est un moyen privilégié pour évoquer « l'inquiétante étrangeté » où l'on « doute d'un

¹ Ce qui recouvre différentes catégories esthétiques caractérisées par un vocabulaire international : *Unheimlich* (All.), *Perturbante* (IT.), *Uncanny* (Angl.).

² Cette journée d'étude était organisée par Cristina Grazioli, Yanna Kor, Véronique Perruchon et Antonio Palermo dans le cadre du programme de recherche « Lumière de Spectacle » au sein du laboratoire CEAC dirigé par Véronique Perruchon.

³ Nicolas Royle, *The Uncanny*, Manchester, Manchester University Press, 2003, pp. 1-2.

⁴ Olivier Irthum, « Les techniques de l'éclairage pour la marionnette », dans *Manip*, n° 39, juillet-août-septembre 2014, p. 9.

être apparemment vivant ait une âme », ou bien à l'inverse, où l'on se demande « si un objet non vivant n'aurait pas par hasard une âme⁵ ». Ce que Steve Tillis appelle « vision double⁶ », et que Kenneth Gross désigne comme la « folie de marionnette⁷ », est impossible sans la lumière. Celle-ci n'a pas forcément l'effet rassurant attendu : elle ne diminue pas le sentiment d'incertitude que l'on ressent en présence de ces entités, mais l'augmente plutôt, car elle permet d'animer et de transformer l'immatériel, de suggérer la présence du vivant et d'invoquer sa marginalité et sa dualité, voire sa multiplicité.

En parlant de lumière et d'acteur non humain, c'est pourtant le théâtre d'ombres qui vient le premier à l'esprit. Plus encore que le théâtre de marionnettes, cette forme de spectacle, qui repose sur les possibilités expressives de l'ombre, a besoin de la lumière pour raconter une histoire⁸. Davantage encore, ceux qui agissent sur la scène verticale de l'écran sont eux-mêmes acteurs de lumière⁹, créatures éphémères, fugaces et en constante évolution. Conduit dans le dédale des questionnements – c'est vivant ? c'est mort ? qu'est-ce que c'est ? qui est ce devant moi ? – à peine a-t-on le temps de répondre que la forme change et que le jeu d'ombres et de lumière fait apparaître autre chose. Ainsi, dans le théâtre d'ombres et les spectacles optiques en général (la lanterne magique, la fantasmagorie), l'inquiétant est à son degré le plus élevé (tout comme la virtualité).

La définition que Patrice Pavis donne de la lumière, « une substance dont naît la vie¹⁰ », prend tout son sens dans ce contexte, suggérant un rapprochement entre l'acte d'éclairage et l'acte d'animation. La lumière joue un rôle primordial dans la création du halo de la vie virtuelle de l'acteur non humain. Grâce à elle la marionnette (masque, robot, ombre) « prend le jeu » selon la formule d'Alfred Jarry¹¹. Elle s'ouvre alors vers la multiplicité des vies possibles : « Une tête en bois ouvre la porte à des mondes étranges¹², » dit Kenneth Gross dans le prologue

⁵ Sigmund Freud, *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, collection « Folio Essais », 1985, p. 224.

⁶ Steve Tillis, *Towards an Aesthetic of the Puppet: Puppetry as a Theatrical Art*, New York, Greenwood Press, 1992, p. 64.

⁷ Kenneth Gross, *Puppet. An Essay on Uncanny Life*, Chicago et London, The University of Chicago Press, 2011, p. 1. Notre traduction.

⁸ Fabrizio Montecchi, *Au-delà de l'écran. Pour un théâtre d'ombres contemporain*, Françoise Canon-Roger (tr.), Charleville-Mézières, Institut International de la Marionnette, en ligne icima_fmontecchi_au-dela-de-l-ecran.pdf

⁹ Cristina Grazioli, « Acteurs de lumière », dans *Puck. La marionnette et les autres arts*, n° 15, « Les marionnettes au cinéma », 2008, pp. 11-22.

¹⁰ Patrice Pavis, « Éclairage », dans *Dictionnaire du théâtre*, Paris, Dunod, 1996, p. 111.

¹¹ Alfred Jarry, « La Mécanique d'Ixion », *Œuvres complètes*, t. II, Paris, Galimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1987, p. 407.

¹² Kenneth Gross, *Puppet. An Essay on Uncanny life*, op. cit., p. 4. Notre traduction.

de son ouvrage *Puppet: an Essay on Uncanny Life*. Dans les pratiques marionnettiques contemporaines cette virtualité, « une forme d'écarte, une fêlure, qu'aucune illusion ne parvient à colmater entièrement », qui subsiste « [entre] l'objet, instrument du jeu théâtral, et l'apparence d'être vivant qu'on lui prête¹³ », devient encore plus palpable. « Ce qui n'était qu'une faille dans la représentation devient fracture, crevasse, béance : entre ce qui est donné à comprendre ou à ressentir [...] une distance que le spectateur doit franchir par l'imagination et la sensibilité¹⁴ ». Et la lumière participe pleinement dans ce processus, tantôt en créant la fracture, tantôt en construisant le pont entre l'objet et son apparence.

L'enjeu est la rencontre, qu'il s'agisse de marionnettes, d'ombres, de masques ou de robots : celle, d'abord, de la lumière avec la matière, la lumière explorant les reliefs, la structure, la surface, les cavités et les protubérances de la matière pour les révéler dans leur vérité nue, troublante ; et celle, ensuite, du corps humain et du corps artificiel, que la lumière investit comme champ de questionnements, mais aussi parfois de collisions. C'est précisément dans ces rencontres que réside la source de l'inquiétude, et c'est là que le virtuel prend son essor.

Les marionnettistes ont toujours su tirer parti du pouvoir magique de la lumière : ils concevaient les yeux des marionnettes de manière à ce qu'ils reflètent les rayons lumineux, rendant ainsi leur regard plus vivant, ou ils éclairaient la scène de telle sorte que les fils deviennent invisibles, donnant ainsi à la marionnette l'apparence d'un être vivant¹⁵. Au tournant du 19^e siècle, Alfred Jarry, synthétisera les esthétiques de la marionnette à gaine, du théâtre d'ombres et du masque pour proposer une nouvelle esthétique du jeu théâtral sous le signe de la lumière¹⁶. Ce qui n'est alors qu'une démarche théorique prendra, deux décennies plus tard, la forme d'une multitude d'expérimentations scéniques menées par des artistes d'avant-garde autour des interactions entre la lumière et les objets performatifs¹⁷. Ces recherches ont eu un impact sur les formes traditionnelles, qui se sont diversifiées à la deuxième moitié du 20^e siècle,

¹³ Didier Plassard, « Les scènes de l'intranquillité », dans *Puck : la marionnette et les autres arts*, n° 20, « Humain Non humain », 2014, p. 13.

¹⁴ Idem.

¹⁵ Cette technique a été notamment utilisé par les marionnettistes britanniques les frères Thomas et John Holden.

¹⁶ Yanna Kor, *Les theatres d'Alfred Jarry. L'invention de la scène 'pataphysique*, La Fresnaye-Fayel, Otrante, 2022, pp. 93-98

¹⁷ Voir : Cristina Grazioli, « Le Avanguardie: luce della tecnica e luce dello spirito », dans *Luce et ombra. Storia, teorie e pratiche dell'illuminazione teatrale*, Bari, Laterza, 2008.

avec l'apparition de nouvelles formes de spectacle telles que le théâtre d'objets et le théâtre de matière, que l'on désigne aujourd'hui collectivement sous le nom de « théâtre de figures »¹⁸.

L'importance croissante du rôle de la lumière dans les arts de la marionnette contemporaine, d'une part, et l'introduction des premiers robots sur la scène théâtrale au début du 21^e siècle, une pratique performative inédite, à la fois voisine de celle du théâtre de figures et indépendante d'elle, d'autre part, soulèvent une question cruciale : la lumière apporte-t-elle une dimension supplémentaire à l'animation et à la mise en scène, ou sert-elle simplement à les rendre visibles ? Les contributions recueillies dans ce dossier montrent que la lumière est bien plus qu'un simple éclairage : il s'agit d'un partenaire scénique à part entière de l'acteur non humain. Elle engage un dialogue avec lui et l'ouvre au dialogue avec l'acteur (et le spectateur) humain, introduisant ainsi dans la dramaturgie du spectacle la dimension de l'inquiétant et de la virtualité.

L'article de Claude Jamain, qui ouvre ce dossier, propose une réflexion sur la marionnette en tant que « matière surgie du vide » qui crée grâce à la lumière, un univers à la limite du réel et de l'imaginaire. En écho à l'analyse de Jamain, la contribution d'Yucheng Peng explore les relations entre la lumière et le robot humanoïde, montrant comment la lumière devient un moyen d'interroger la vie virtuelle du robot ainsi que son artificialité.

Les deux contributions suivantes, de Samuel Lhuillery et d'Olivier Vallet, s'intéressent à la manière dont la lumière participe à la création de mondes virtuels et à l'émergence d'un sentiment d'inquiétante étrangeté dans les spectacles optiques. Samuel Lhuillery s'interroge sur les différents rôles joués par la lumière dans le spectacle de théâtre d'ombres *Préhistoire* de la compagnie Scalopendra. Olivier Vallet témoigne de son travail artistique de montreur d'ombres et de concepteur de systèmes de projection originaux.

Marzenna Wiśniewska clôt ce dossier avec une présentation des expérimentations artistiques de l'artiste polonais Tadeusz Wierzbicki, notamment de son invention, les « masques de lumière », une reconceptualisation radicale du masque théâtral qui passe d'objet physique à une entité immatérielle.

¹⁸ Cette notion, moins utilisée en français, est présente dans le vocabulaire d'autres langues européennes : Figurentheater (all.) Teatro di Figura (ital.)

Ce dossier s'inscrit dans la continuité de la réflexion autour de la lumière et l'éclairage dans les pratiques scéniques impliquant des acteurs non humains¹⁹ sur les plans poétique, esthétique et scénique, tout en proposant un dialogue entre les arts de la marionnette, les spectacles optiques, les scènes robotiques et les expérimentations artistiques.

¹⁹ Notons que, au moment de la préparation de ce dossier, la question des défis et enjeux de l'éclairage des arts de la marionnette et des pratiques voisines reste un sujet très peu abordé dans les travaux théoriques. Cristina Grazioli a apporté une contribution majeure à ces recherches (Voir Cristina Grazioli : « Acteurs de lumière », art. cit. ; « *Insufflare luce, animare figure / Inspirar Luz, Animar Figuras*, dans *Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas*, v. 1, n. 37, 2020, pp. 85-115, consulté le 25 juin 2026, <http://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101372020085>, traduction en français : « Souffles de lumière : animer les choses », dans *Poétiques de l'illusion. Dialogues contemporaines entre marionnette et magie*, Liège, édition Alternatives théâtrales, pp. 86-89 ; « Marionnettes et la Lumière », dans *Carnet d'Hiver. Intersections*, n° 4, 2021, pp. 34-35 ; « A la croisée des figures animées et de la lumière : Mario Ricci au début des années 1960 », dans *Manip*, n° 70, 2022, pp. 18-19.) Ajoutons à cela le dossier de *Manip* intitulé « Y a-t-il une particularité à déclarer les arts de la marionnette ? » par Olivier Irthum et Vincent Vergone (n° 39, juillet-août-septembre 2014, pp. 9-11), ainsi que notre propre article qui examine, entre autres, l'aspect technique de l'éclairage du castelet dans une perspective historique. (Yanna Kor, « Comment construire un castelet ? De la notice technique au manuel pédagogique (1881-1942) », dans *Revue d'Histoire du Théâtre*, « Relire les traités techniques », n° 301, 2025/2) En ce qui concerne le théâtre d'ombres, ce sont plutôt ses praticiens qui s'engagent dans cette démarche (Voir : Montecchi, Fabrizio, *Au delà de l'écran. Pour un théâtre d'ombres contemporain*, Françoise Canon-Roger (trad.), Charleville-Mézières, Institut International de la Marionnette, 2024, https://lelab.artsdelamarionnette.eu/index.php?lvl=notice_display&id=72392 Olivier Vallet, « Ombre et lumière, histoire des techniques évolution conjointe des usages de la lumière et de l'image projetée », dans *Poétiques de l'illusion. Dialogues contemporains entre marionnette et magie*, loc. cit., pp. 95-98. Citons également les multiples publications de Rainer Reusch dont trois volumes de *Shattentheater* parus en 1997. 2001 et 2005 chez Einhorn Verlag.)