

Devenir petit : réinventer la tradition sur les scènes miniatures

Mark Sussman

Numéro 52, automne 2012

Contemporain et tradition / Tradition et contemporain

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1027012ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1027012ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Université du Québec à Montréal
Société québécoise d'études théâtrales (SQET)

ISSN

0827-0198 (imprimé)
1923-0893 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Sussman, M. (2012). Devenir petit : réinventer la tradition sur les scènes miniatures. *L'Annuaire théâtral*, (52), 73–84. <https://doi.org/10.7202/1027012ar>

Résumé de l'article

Cet article situe les pratiques marionnettiques traditionnelles que sont le « théâtre de jouets » et le « théâtre de papier » dans le cadre plus large d'une redécouverte des formes scéniques en miniature développées par l'avant-garde. Notre réflexion s'inspire, à cet égard, de la notion de faculté mimétique de Walter Benjamin, associée à la capacité propre des enfants à jouer en faisant appel à cette faculté. Elle établit par ailleurs un parallèle entre l'esprit postdramatique dans lequel évolue la performance contemporaine, un certain théâtre d'objets répandu en Occident dans les cercles traditionnels ainsi que chez les amateurs et la prolifération d'espaces performatifs contemporains intégrant des paysages en modèle réduit ou en miniature. Nous défendons enfin l'hypothèse selon laquelle les nouvelles formes scéniques en modèle réduit partagent avec les genres traditionnels de la marionnette des éléments relatifs à la manière dont les acteurs interagissent avec les objets inanimés.

Devenir petit: réinventer la tradition sur les scènes miniatures

Les traditions du théâtre miniature, longtemps cantonnées au royaume des amateurs, aux arts créés pour et par les enfants, aux festivals communautaires et au théâtre de rue et des places de village, ont aujourd'hui acquis une visibilité croissante sur les scènes contemporaines expérimentales, interdisciplinaires et d'avant-garde. Le castelet, comme on sait, a précédé l'invention du proscenium et, selon toutes apparences, il participera à sa transformation car il a beaucoup en commun avec des formes de spectacle intégrant les arts numériques.

L'intérêt contemporain pour la miniature se fonde en partie sur les possibilités dramatiques qu'offrent les nouvelles technologies et les arts médiatiques, mais aussi sur une renaissance des anciennes techniques de la marionnette, du masque et du théâtre d'objets, dans lesquels la tension entre taille miniature et taille humaine, modèle et original, objet inanimé et interprète animé, devient elle-même un levier dramaturgique, à la fois sujet et objet de la représentation. Là où le décor de théâtre attendu avait servi d'outil caractéristique pour imaginer le réel à échelle humaine, on voit maintenant de plus en plus souvent la représentation investir le champ du paysage miniature. Ce phénomène s'explique en partie par la fétichisation généralisée du gadget miniature, l'apparition récente de caméras et de lampes de petites tailles désormais disponibles, et l'existence de nouveaux espaces, non théâtraux à l'origine, convertis en lieux de spectacles; mais il est aussi dû à une redécouverte de la théâtralité elle-même face à l'ubiquité de l'image numérique. Quels modes de significations apportons-nous donc à la création contemporaine quand nous y intégrons une forme traditionnelle – ou inversement? Que l'on découvre la miniature dans les genres traditionnels du théâtre miniature, du théâtre de papier, du castelet

des marionnettes à main ou du théâtre d'ombres, ou encore dans les domaines plus troubles du dispositif scénique et du théâtre documentaire, il reste à examiner certaines questions relatives à l'expérience de la miniature. Quelles dynamiques de présence crée-t-on quand la représentation se déroule à petite échelle? Quels changements de perception en découlent? Et plus encore: qu'arrive-t-il lorsque des adultes jouent avec des jouets?

PETITES ALLÉGORIES

Dans les trois dernières décennies, le champ du théâtre de marionnettes a gagné en importance et en complexité, jusqu'à devenir partie intégrante du milieu mondialisé des esthétiques contemporaines. L'art de la marionnette explore et accentue l'artificialité du spectacle, faisant de l'artifice un spectacle. On songe aux travaux de metteurs en scène tels que Kantor, Breuer, Lepage, Kentridge, Skipitares et Marleau, et à l'importance qu'ils accordent à la matérialité des corps comme à la plasticité de l'espace, même quand ils décident de porter à la scène un texte du répertoire. Parallèlement, la technique du papier mâché s'impose comme l'expression de la philosophie du *do-it-yourself*¹, utilisée par les altermondialistes et les militants du mouvement anti-austérité. À l'inverse, des artistes visuels contemporains comme Dan Graham, Laurie Simmons, Paul McCartney et Tony Oursler se tournent vers des formes de marionnettes technologiquement sophistiquées, associant sculpture et performance dans le temps, comme on a pu le voir dans le *Puppet Show*, une exposition itinérante conçue en 2008 par l'Institute of Contemporary Art de l'Université de Pennsylvanie. Cette exposition interrogeait la métaphore de la marionnette et sa fonction d'étrangeté, notamment à partir de l'usage qu'en font certains artistes contemporains (Schaffner, Kuoni, 2008). Les marionnettes se sont par ailleurs imposées à la télévision à la fois comme instrument de satire politique, de culture populaire, et comme moyen d'expression de la télévision elle-même. Les festivals de théâtre de marionnettes se sont multipliés, lancés aux États-Unis dans les années 1990 par quatre festivals internationaux financés par la Fondation Jim Henson, et par des programmes de formation professionnelle à l'Université du Connecticut, au California Arts Institute (CalArts), à l'Institut international de la marionnette de Charleville (France) et à l'Université du Québec à Montréal, sans compter les innombrables festivals de tailles et de fréquences variées, dont *Les Trois Jours de Casteliers* à Montréal, les dix festivals *Great Small Works International Toy Theater* à New York, le Festival des arts de la marionnette de Jonquière au Québec, et le *International Festival of Inanimated Objects* de Calgary en Alberta. Ces festivals de théâtre – et bien d'autres – célèbrent la continuité de traditions ayant précédé les théâtres naturalistes et réalistes qui continuent à dominer les scènes contemporaines.

1. En français, « faites-le vous-même » (note de la traductrice).

Le théâtre de marionnettes a occupé une place de choix au cœur de la culture populaire depuis les temps prémodernes. Les mouvements théâtraux et intellectuels d'avant-garde du XX^e siècle ont classé la marionnette dans la rubrique générale « théâtre d'objets ». S'appuyant sur un large éventail de genres populaires ou folkloriques, les créateurs du Bauhaus et de l'avant-garde russe se sont faits les hérauts de « l'esthétique mécanique » qui transformait l'architecture quotidienne et les objets courants en s'inspirant des plus récentes technologies de construction et des nouvelles esthétiques formelles. Les danses créées par Oskar Schlemmer dans les années 1920 utilisaient des masques abstraits et des costumes de formes géométriques portés par des danseurs qui évoluaient dans des espaces non narratifs, pendant que Paul Klee confectionnait des marionnettes à main à la fois humbles et saisissantes pour son jeune fils durant ses années d'enseignement au Bauhaus. À Paris, Georges Bataille et le Collège de sociologie qui regroupait écrivains, ethnologues et artistes associés au mouvement surréaliste, se livraient à des rites mortuaires, érotiques, fétichistes et festifs dans le but d'explorer le sacré et le profane modernes. Leurs travaux proposaient une nouvelle anthropologie du corps humain dans ses aspects matériels et sociaux fondamentaux, souvent à travers d'improbables juxtapositions de l'animé et de l'inanimé. Ces visions modernistes de formes traditionnelles prolongent l'histoire de la fascination que l'homme a toujours ressentie envers la machine conçue pour imiter sa physiologie et ses mouvements, comme l'atteste le développement, au XIX^e siècle, des jouets scientifiques, des horloges mécaniques et des automates exposés dans les cours européennes et les foires publiques. La simulation du corps humain et le transfert du mouvement sont des thèmes qui traversent les technologies de reproduction depuis l'humble marionnette à main jusqu'aux avatars numériques.

Dans le théâtre de marionnettes expérimental contemporain aux États-Unis, une génération d'artistes a découvert les plaisirs et les possibilités qu'offrait le vocabulaire théâtral en déployant la miniature comme procédé critique. On peut citer notamment Janie Geiser, Paul Zaloom, Dan Hurlin et Stuart Sherman, qui ont tous commencé leur carrière dans les espaces new-yorkais des années 1970 et 1980 consacrés à la danse moderne et au *performance art*. Zaloom est devenu le maître de la table pliante, l'utilisant comme dispositif pour délimiter ses représentations en solo de théâtre d'objets trouvés. Son *Theater of Trash* (« théâtre des ordures ») brocardait la culture de consommation américaine, les marchandises jouant elles-mêmes les rôles principaux. Sherman a travaillé avec un téléviseur, soit un cadre scénique de la taille d'une valise dont il tirait un ensemble d'objets hétéroclites en les manipulant pour composer des récits abstraits conçus sur les liens mystérieux unissant les objets et leur signification. Geiser, artiste visuelle et réalisatrice, construisait d'étranges récits cinématographiques en employant le support artisanal de la marionnette traditionnelle (pantins délicatement sculptés, marionnettes à main et théâtres

miniatures sophistiqués) dans des spectacles qui exploitaient les jouets optiques mécaniques du XIX^e siècle mais se passaient souvent du texte.

Le théâtre miniature, représenté sur des tables et à l'intérieur de petits prosceniums, retrouve dans ces expérimentations une nouvelle vie tout en conservant l'ancien pouvoir d'exprimer de grandes idées à petite échelle. La technique du théâtre miniature ou du théâtre de papier éclaire ce pouvoir que possède la miniature de construire une forme de présence concentrée. Le théâtre de papier est issu à parts égales des histoires modernes de l'image imprimée et du divertissement de salon. Il déploie un mode de narration allégorique qui, selon Walter Benjamin, fait toujours référence à un récit historique plus large en dehors du cadre scénique. « Le mode d'expression allégorique est né d'une étrange combinaison entre nature et histoire² » (Benjamin, 1977 : 167), écrit Benjamin dans son étude sur le drame baroque allemand. Les allégories apparaissent davantage comme des tableaux « baroques et séculaires de l'histoire comme Passion du monde » (Benjamin, 1977 : 166). Par contraste, Benjamin associe le symbole à quelque chose de fixe, comme la sculpture, qui devient le double immédiat et matériel du dieu, du saint ou du personnage. Nous avons au contraire l'habitude d'associer ces derniers aux pantins, marionnettes, poupées, mannequins ou autres figures animées par des acteurs humains.

Il en va autrement pour le proscenium miniature du théâtre de papier disposé sur table. Selon Benjamin, les praticiens du théâtre de papier travaillaient moins à l'enseigne de la figure symbolique qu'à celle de l'allégorie, car leur tâche était d'animer tout l'univers scénique, de montrer du doigt le petit proscenium, de faire glisser les figurines plates qui entrent et sortent de scène, tout en racontant comment l'image se construit à l'intérieur du cadre, à la manière des enfants. Selon Benjamin, ces derniers « se forment leur propre univers d'objets, un petit monde à l'intérieur du grand [...] rempli des objets les plus divers qui retiennent leur attention, [en particulier] les déchets et résidus du bâtiment, du jardinage, du bricolage, de la couture ou de la menuiserie ». (Benjamin, cité par Zipes, 2003 : 9) Le théâtre de papier combine ces qualités enfantines au bricolage improvisé avec l'histoire des jouets, livres et objets destinés spécialement aux enfants, puisqu'il tire une partie de ses origines de l'imprimerie commerciale et se montre particulièrement apte à exprimer de grandes idées dans le cadre restreint du petit proscenium.

JOUER AVEC DES JOUETS

Théâtre à deux dimensions, utilisant tirettes, panneaux coulissants, effets de lumière et planches de carton et de papier, le théâtre de papier à son apogée permettait aux amateurs de tous âges de représenter des pièces de théâtre en utilisant des personnages et des décors découpés

2. Citations traduites de l'anglais par M. Chénetier-Alev (NDLR).

dans des planches imprimées, parfois sur les deux faces pour produire des effets spéciaux élémentaires, pré-cinématographiques. Il a été ressuscité par des artistes contemporains comme ceux déjà mentionnés, ainsi que par une communauté d'adeptes et de passionnés présents dans des festivals entièrement dédiés au sous-genre du théâtre de papier, en particulier en Allemagne, au Danemark, en France et aux États-Unis (Brooklyn, Minneapolis, Los Angeles). Cette forme apparaît comme un avatar du petit écran vidéo, à l'intérieur du cadre plus large du proscenium – c'est le modèle désormais familier de la petite boîte dans la grande.

Great Small Works, un collectif théâtral établi à New York que j'ai cofondé, a commencé à créer des spectacles miniatures sur table il y a plus de vingt ans³. Sa première création était *The Toy Theater of Terror As Usual*, un spectacle (en tournée depuis) composé de brefs épisodes qui commentent les nouvelles du jour tout en explorant le paradoxe de Kleist: les objets inanimés, dépourvus de conscience, sont une voie privilégiée pour accéder à la présence ou à la grâce sur scène (Kleist, 1990). Nous les avons utilisés en partie par nécessité: les membres du collectif Great Small Works étaient des citoyens vivant dans de petits appartements, disposant de modestes espaces d'atelier et de petits véhicules pour les faire circuler. Ils avaient été formés en tant que praticiens dans les manifestations à grande échelle du Bread and Puppet Theater au Vermont, ainsi que sur les scènes expérimentales du centre-ville de Manhattan. La compagnie a trouvé son matériau documentaire – littéralement, les personnages et les décors de papier – en ratissant les bacs de recyclage et en puisant dans d'autres archives urbaines. Les résultats – des productions de *Hamlet* et de *Faust* pour théâtre de papier, le *Toy Theater of Terror As Usual*, ainsi que des adaptations de textes de Calvino, de Sebald et des journaux de Brecht – furent présentés dans des lofts, des salons et sur des scènes de cabaret où un proscenium complet, avec décors et personnages, pouvait être monté rapidement avec des rallonges pour produire des éclairages d'intensité variable déjà encastrés dans la structure. Quant à la présence, la scène miniature avait pour objectif de libérer les interprètes, eux qui étaient d'abord des dessinateurs, des constructeurs, des créateurs ou des adaptateurs, et non des acteurs. Elle leur permettait de se concentrer sur les manipulations plutôt que sur la construction d'un personnage et sur l'expressivité virtuose qu'on attend en général d'un acteur⁴.

Le paradoxe kleistien est devenu étonnamment concret quand nous avons créé et présenté nos spectacles en utilisant des techniques explicitement démodées dans un contexte contemporain: l'objet inanimé a beaucoup à nous apprendre sur la vitalité des spectacles et sur la présence scénique. Cela est sans doute lié au fait que la présence de l'opérateur ou du manipulateur est à

3. Le collectif de Great Small Works, fondé en 1995, est composé de John Bell, Trudi Cohen, Stephen Kaplin, Jenny Romaine, Roberto Rossi et Mark Sussman. Voir www.greatsmallworks.org.

4. Les membres de la compagnie étaient peu au fait de l'existence d'une sous-culture florissante du théâtre de papier, principalement européenne, sans même parler de toute une tradition de récits épiques transmis sur le mode des chansons-théâtre de rue, connue sous le nom de *cantastoria* en Italie, *Bänkelsang* en Allemagne, et *Wayang babar* en Indonésie. Voir Victor H. Mair (1988).

la fois niée et augmentée par le transfert d'attention nécessaire pour 1) faire jouer la marionnette ou l'objet comme on le souhaite; 2) attirer l'attention du public vers cet objet, à distance de l'interprète vivant, même si celui-ci parle, chante, grimace ou fait preuve de virtuosité dans son travail de manipulation; 3) enfin, favoriser la «suspension du doute», autrement dit – en ce qui concerne le théâtre de marionnettes – produire une fiction grâce au seul geste concret du marionnettiste. Si tout se déroule bien, le public parvient à y croire entièrement et même à attribuer des propriétés magiques aux procédés. Dans le théâtre d'objets, la croyance et l'artifice, le vrai et le faux, le réel et la magie ne s'opposent jamais. Le spectateur, comme l'explique Roland Barthes dans une analyse célèbre sur l'art du catch, «ne souhaite pas la souffrance réelle du combattant, il goûte seulement la perfection d'une iconographie.» (Barthes, 1975: 7) C'est ce qu'incarne le théâtre de marionnettes.

La «perfection d'une iconographie» rappelle, dans le courant de l'art vivant, l'arrêt sur image du tableau moderniste. Suivant les exemples de Benjamin, d'Eisenstein, de l'artiste du photomontage John Heartfield et d'autres encore, le créateur du théâtre miniature contemporain pratique un art du montage *low-tech*. On pourrait aussi citer les films réalisés par Lewis Klahr faits de patients collages d'images découpées, de même que les œuvres d'animation de William Kentridge. Celui-ci trace des dessins au fusain sur papier et crée des formes narratives qui passent d'un état à un autre, suivant la description que fait Hans-Thies Lehmann de la progression narrative dans le théâtre postdramatique :

As is well known it is generally painters who speak of states, the states of images in the process of creation, states in which the dynamics of image creation are crystallizing and in which the process of the painting that has become invisible to the viewer is being stored. Effectively, the category appropriate to the new [post-dramatic] theatre is not action but states. (Lehmann, 2006: 68)

La scène du théâtre miniature recourt à la succession épique des tableaux. L'accent placé sur la présence de l'inanimé dans le spectacle – qu'il s'agisse de marionnettes, de scènes miniatures, de théâtre d'objets sur table ou de mannequins – rappelle la catégorie du postdramatique définie par Lehmann. Ce dernier mentionne à peine le théâtre de marionnettes dans ses analyses. Et pourtant, la comparaison s'impose, notamment dans l'étude qu'il propose de l'œuvre de Tadeusz Kantor, qui présente une forme théâtrale issue des *happening* et des arts plastiques, dans laquelle «[the] dramatic disappears in favour of moving images through repetitive rhythms, tableau-like arrangements and a certain de-realization of the figures, who by means of their jerky movements resemble mannequins». (Lehmann, 2006: 72) Les acteurs, le langage, la mémoire et l'histoire sont bien là sur la scène, mais Kantor, ajoute Lehmann, «[valorize[s]] the objects and materials of the scenic action.... The vulnerable human players become part of the whole

structure of the stage, the damaged objects being their companions. [...] an effect enabled by the postdramatic gesture.» (73) En termes de dynamique de présence, les propos de Lehmann pourraient aussi bien s'appliquer au théâtre miniature qui attribue à l'artiste la fonction de soutien, de manipulateur, de narrateur et d'animateur des tableaux scéniques.

Traditionnellement, le théâtre de papier anglais – qui a connu une grande popularité comme divertissement d'amateur, créé et interprété dans les maisons des classes moyennes et ouvrières, entre 1811 et 1830 – était une forme de spectacle à deux dimensions (Armstrong, 1985 : 121-122). Vendus dans les boutiques spécialisées dans les livres, les cartes géographiques et les gravures, les théâtres de papier furent d'abord des planches imprimées, des tableaux de personnages, de décors et d'éléments scéniques auxquels s'ajoutèrent, plus tard, des adaptations de textes pour jouer des pièces à la maison. Les historiens font deux hypothèses. La première postule que ces planches furent d'abord vendues comme de simples souvenirs des représentations de « vrais » spectacles, créés sur les scènes officielles du théâtre pour adulte – des souvenirs reproduits en deux dimensions et à échelle réduite, pour être emportés à la maison. La deuxième affirme qu'elles proviennent d'un marché déjà existant de journaux à grand format et d'œuvres produites par « divers imprimeurs, cartographes, papetiers, fabricants de mappemondes, et propriétaires de librairies de prêt qui ont joué un rôle dans le développement d'un lucratif marché pour la jeunesse. » (Armstrong, 1985 : 129)

La distinction proposée par les chercheurs est utile. Car au moment où les praticiens, les enseignants et les théoriciens du théâtre d'objets contemporain abordent la question de la présence scénique, un autre débat surgit : l'autorité de l'image appartient-elle au monde tridimensionnel des productions de taille humaine, adroitement copiées par des aquarellistes dont les images, propagées par la magie de la lithographie, faisaient entrer les mélodrames du West End dans les salons des familles bourgeoises ? Ou n'émerge-t-elle pas plutôt des planches imprimées représentant personnages, décors et éléments scéniques prêts pour l'assemblage, le coloriage personnalisé et l'animation ? Dans ce dernier cas, comment expliquer ce transfert de la « présence scénique » à partir de la page imprimée ? La réponse peut venir d'une considération plus générale sur le monde des jouets que l'on doit au regard aiguisé de Walter Benjamin. Celui-ci avait remarqué la relation spécifique qui existe entre les jouets en tant que catégorie particulière de marchandises et le jeu comme pratique formatrice pour les enfants. Ce n'est pas dans le jouet que réside le jeu mais dans le fait de jouer – en improvisant et en imitant, non en reproduisant le monde adulte, comme le prétendent certains historiens du théâtre – dans l'exécution même des tâches où le jouet devient un accessoire nécessaire. (Benjamin, 1999 : 115-116)

On doit à Benjamin une vaste réflexion sur les jouets et un essai sur la politique des théâtres pour enfants dans les années 1928-1929. Il était alors au sommet de sa brève carrière d'intellectuel public en Allemagne alors qu'il publiait ses fameuses *Denkbild* (ou « images de pensée ») dans divers magazines et journaux en même temps qu'il faisait des conférences à la radio sur divers sujets. Dans ces écrits sur les jouets et le théâtre destiné aux enfants des classes ouvrières, Benjamin insiste sur l'altérité radicale de l'univers enfantin : « Encerclés par un monde de géants les enfants recourent au jeu pour créer un monde à leur taille [...] Mais l'adulte, menacé par le monde réel et sans possibilité de le fuir, en éloigne la morsure en jouant avec son image réduite. » Benjamin rend ici compte de l'intérêt croissant porté par les adultes « aux jeux et aux livres d'enfants depuis la fin de la guerre. » (Benjamin, 1999 : 100-101) Non pas que l'adulte régresse au stade de l'enfance, mais il cherche à alléger une vie devenue insupportable. Ces propos datent de 1928, dix ans après la Première Guerre mondiale, et alors que la Seconde ne se profile pas encore tout à fait à l'horizon.

L'univers ludique de l'enfant pourrait alors être lui-même un espace d'évasion créé par les adultes, pour les adultes. Pensons aux témoignages de personnalités célèbres attestant l'importance du théâtre de papier anglais dans leur enfance : Laurence Olivier, Robert Louis Stevenson, Gilbert Keith Chesterton, Winston Churchill, Charles Dickens, John Boynton Priestly ; tous jouèrent dans leur enfance des mélodrames de théâtres miniatures qui ont ainsi façonné leur identité de classe et leur allégeance à la nation. « Leurs jouets ne peuvent témoigner d'aucune existence propre, séparée de la leur », écrit Benjamin, « mais établissent un silencieux et significatif dialogue entre eux et leur nation. » (Benjamin, 1999 : 116) Les habitudes adultes sont essayées dans les jeux d'enfants, pour voir « si la taille convient » ; de là le sérieux de ces jeux, incarné par un désir de jouer à nouveau, notamment dans les moments de crise du monde adulte.

DE LA SCÈNE MINIATURE À L'ÉCRAN, ET VICE VERSA

À une époque où le domaine de la miniature est de plus en plus investi par la technologie et où la magie théâtrale devient rapidement invisible, transportable et bon marché, on observe une convergence entre l'ultra low-tech et la miniature high-tech. On revient à des traditions de théâtre miniature en y ajoutant la présence de l'écran. Les créations récentes de Rimini Protokoll (et du metteur en scène Stefan Kaegi), et de la compagnie néerlandaise Hotel Modern, proposent deux approches de cette réinvention.

Rimini Protokoll, une compagnie suisse-allemande de trois membres fondée en 2000, a inventé un « théâtre de spécialistes », participant ainsi à un courant actuel du théâtre allemand qui explore

Hotel Modern, *The Great War*
(créé/performé by Herman
Helle, Pauline Kalker, Arlène
Hoorweg, 2001).
Photo : Joost van den Broek



Rimini Protokoll, *Mnemopark:*
A Model Train World,
(mis en scène par Stefan Kaegi, 2007).
Photo : Lex Vögtli

de nouvelles dimensions du naturalisme. Leur travail ne se caractérise pas par la spécificité des lieux, mais plutôt par les qualités des personnes, car il fait appel à des interprètes non professionnels, experts dans divers domaines, qui ont quelque chose à dire au public. Stefan Kaegi façonne les savoirs particuliers de la communauté en matériau théâtral, employant les talents de ce qu'il appelle des « spécialistes de la vie quotidienne ». Dans le cas de *Mnemopark*, création présentée au Festival TransAmériques de Montréal en 2007, les interprètes sont des passionnés de trains miniatures – des « retraités suisses amoureux des trains modèles réduits », selon le programme. Une actrice professionnelle remplit la fonction de MC (maître de cérémonie).

Un portrait extraordinaire de la Suisse moderne se dégage de ce spectacle qui se déroule sur et autour d'un grand circuit ferroviaire en modèle réduit serpentant autour de la scène de la Cinquième salle de la Place des Arts. Fixée au sommet d'une locomotive miniature, une caméra vidéo sans fil transmet ce que voit l'œil du train à un appareil qui le projette sur un grand écran placé au fond de la scène. Pendant que le paysage de la maquette défile, les interprètes racontent l'histoire de leur enfance en Suisse, dressant un portrait de la nation à partir de souvenirs et de fragments, y compris des *flashbacks* personnels pour lesquels chaque interprète, tour à tour, se place devant un écran vert situé en toile de fond sur un côté de la scène. Une seconde caméra se charge de fondre cette image vivante dans le paysage-mémoire en miniature. Un homme saute dans un avion et s'envole dans le ciel; un autre chevauche un wagon de train. Dans ces moments de clivages narratifs, des scènes simultanées coexistent; l'espace vide de l'écran vert est un pur artifice cinématographique; le circuit de train est du théâtre miniature en trois dimensions. Ces éléments fusionnent en temps réel grâce au procédé de fondu de la vidéo qui mêle la chorégraphie un peu rudimentaire des interprètes, inspirée par leurs tâches, à l'arrière-plan complexe du paysage qui défile. Un autre lieu et un autre temps sont évoqués – mais la présence ici est bien difficile à saisir. Comme dans le théâtre classique des marionnettes *bunraku*, la division des fonctions a fait éclater la présence du personnage. La musique, le langage, le mouvement et l'expression des émotions existent séparément, et ne se trouvent à nouveau réunis devant nos yeux que dans le mélange de tâches basées sur des objets⁵.

Une Suisse mythique surgit ici exhibant la beauté propre et sans vie du paysage miniature, une Suisse complète avec ses montagnes enneigées, ses vaches heureuses, ses collines ondoyantes et vertes et ses villages pittoresques. Les interprètes, à la fois sobres conteurs et voyageurs vertigineux (dans le temps), plongeant dans l'action via le procédé de l'écran vert, laissent ainsi suggérer que les Suisses habitent une sorte de pays imaginaire modèle, préservé dans son état d'avant-guerre. Le plaisir que prend le public à leur jeu sérieux atteint un sommet quand, après la chute du rideau, il est invité sur scène à observer les aiguillages, les rails, les cloches et les sifflets en compagnie des artistes devenus dans l'intervalle du spectacle de nouveaux amis.

5. Ici, la technique du proscenium est remplacée par celle du studio de cinéma, avec la caméra en direct, l'écran et le projecteur, sans parler de la bande-son fournie par le bruiteur avec sa table de mixage en scène.

Dans *The Great War*, de la compagnie néerlandaise Hotel Modern, une dramaturgie largement muette construit des scènes de la Première Guerre mondiale en adoptant le point de vue de petites caméras fixées sur et autour de paysages miniatures, parfois aussi placées sur des rails en modèle réduit. La caméra suit les pas chancelants d'un soldat sur le champ de bataille, d'abord sous le bombardement, puis émergeant dans un paysage ravagé par les flammes, la fumée et jonché de cadavres. En tant que spectateurs, nous nous concentrons sur la construction de ces scènes, notre attention passe des tables élaborées – recouvertes de terre, de torches et de compresseurs d'air utilisés pour produire le feu et les explosions d'obus –, à l'écran placé au-dessus d'elles. Ceux qui manipulent les objets ne nous racontent pas d'histoire. Ils se concentrent sur les tâches qu'ils accomplissent manuellement pour réussir la chorégraphie complexe des objets, des caméras et des effets spéciaux. Mais ce n'est là qu'une façon de décrire leur travail. Une autre serait de dire qu'ils simulent la guerre, en miniature, puis la font éclater aux proportions gigantesques du cinéma. Comme des pilotes et des généraux jouant avec des simulacres dans un abri bien protégé, ils tuent par téléguidage.

S'inspirant des traditions plus anciennes de la marionnette et du théâtre d'objets, les productions d'Hotel Modern, tout comme celles de Rimini Protokoll, attirent notre attention sur les structures dramaturgiques employées. Mises en scène et manipulées en calquant le mode de jeu de l'enfant, ces performances pour maquettes, alliant le documentaire et l'imaginaire, redonnent vie à des événements historiques sous les yeux des spectateurs.

Le caractère central du modèle donne le sentiment tangible de contrôle présent chez l'enfant et démontre le pouvoir, temporaire ou imaginé, exercé sur des événements dramatiques concrets. La capacité d'inverser la perte de contrôle vécue dans la vie moderne peut faire partie de ce qui est en jeu dans ce nouveau modèle théâtral redécouvrant l'art miniature au carrefour du jeu chez l'adulte et l'enfant, ainsi que de la marionnette traditionnelle et des captures d'images et projections cinématiques en temps réel. Dans *The Great War* et *Mnemopark*, l'image vidéo est complétée par le travail captivant des performeurs qui animent les maquettes et jouent avec les personnages miniatures ; des processus qui sont, dans la plupart des expériences cinématiques, laissés dans l'ombre.

Dans l'esprit des traditions de la miniature et du théâtre d'objets, ces deux spectacles mettent en évidence les procédés dramaturgiques développées à partir de ces formes anciennes. Le spectateur ne peut résister à la fascination qu'exerce sur lui une telle chorégraphie d'images mise au service de l'histoire racontée. *The Great War* et *Mnemopark* illustrent de manière éloquente la manière dont les scènes miniatures s'adaptent par ailleurs à un environnement théâtral de plus en plus technologique. Celles-ci donnent accès au plaisir de la présence scénique en l'allégeant du poids de l'histoire et en donnant à voir un monde en train de se faire et se défaire.

(Traduit de l'anglais par Marion Chénétier-Alev)

ARMSTRONG, Gordon S. (1985), « Art, Folly, and the Bright Eyes of Children: the Origins of Regency Toy Theatre Reevaluated », *Theatre Survey*, vol. 26, n° 2 (novembre), p. 121-142.

BARTHES, Roland (1975), *Mythologies*, Paris, Seuil.

BENJAMIN, Walter (1999), « Program for a Proletarian Children's Theater », « On the Mimetic Faculty », « The Cultural History of Toys » et « Old Toys », dans Howard Eiland, Michael William Jennings et Gary Smith (éd.), *Selected Writings Vol. 2, 1927-1934*, Cambridge, MA, Belknap Press, Harvard University Press.

BENJAMIN, Walter (1977), *The Origin of German Tragic Drama*, trad. John Osborne, Londres, NLB.

KLEIST, Heinrich von (1990), « On the Marionette Theater », trad. Roman Paska, dans Michel Feher (éd.), *Fragments for a History of the Human Body, Part I*, New York, Zone, p. 415-421.

LEHMANN, Hans-Thies (2006), *Post-Dramatic Theatre*, trad. Karen Jürs-Mundy, Londres, Routledge.

MAIR, Victor H. (1988), *Painting and Performance: Chinese Picture Recitation and Its Indian Genesis*, Honolulu, University of Hawaii Press.

SCHAFFNER, Ingrid et Caren KUONI (dir.) (2008), *The Puppet Show* [catalogue d'exposition], Philadelphie, University of Pennsylvania.

ZIPES, Jack (2003), « Political Children's Theater in the Age of Globalisation », *Theater*, vol. 33, n° 2 (été), p. 3-25.