

TJP ÉDITIONS

.

REVUE BISANNUELLE  
NUMERO 03 MARS 2018



# CORPS OBJET IMAGE

RÉ-  
ANIMATION

# CARTOGRAPHIE DE L'ANIMATION

*Emma Merabet*



Penser le Corps-Objet-Image à travers le prisme de l'animation et cartographier ce mystérieux phénomène qui dote les êtres d'un supplément d'âme, leur attribue une intentionnalité, ou les met en mouvement, suppose de croiser les perspectives et les champs disciplinaires. Cet atlas se fait l'écho des résonances esthétiques, philosophiques, historiques et anthropologiques, qui aident à saisir la singularité de l'animation marionnettique. Structurée autour de trois îlots – manifestation, interaction, attribution – éclairant respectivement la présence inhérente à la marionnette, la part tirée de sa relation avec l'artiste et la part résidant dans la participation du spectateur, cette cartographie tente de replacer le phénomène de l'animation dans la problématique plus large de l'humain et du non-humain. Faisant éclater les dichotomies sur lesquelles se fonde l'ontologie classique pour aborder l'être et son existence (sujet-objet, esprit-matière, vivant-inerte), les territoires de l'animation présentés ici dans leur hétérogénéité, dans leur capacité à se répondre, à s'entrechoquer, ou à se distinguer, abolissent les frontières pour redéfinir les contours de la scène du monde et la place des agents qui la peuplent.

N'ayant pas vocation à être exhaustive, cette cartographie se fonde sur un principe d'association d'idées, renvoyant à des œuvres, des pensées ou des parcours d'artistes du Corps-Objet-Image. Elle ouvre des pistes, creuse des distinctions conceptuelles, soulève des interrogations, pour rendre compte de la multitude des possibles offerts par la pensée de l'animation. Outil protéiforme et inachevé, cet atlas est amené à être complété, commenté, enrichi et interrogé par qui souhaite y apporter son propre éclairage, selon les résonances qu'il aura su provoquer.

engagement

décentrement

# INTERACTION



effacement

MARIONNETTE ARTICULÉE  
PANTIN  
POURÉE  
MANNEQUIN  
FIGURINE  
ANDROÏDE  
OBJET

RÉGIME DE RELATION / MODALITÉS DE COEXISTENCE

DIMENSION ESTHÉTIQUE

rythme

attention

énergie

ROBOT  
MACHINE  
AUTOMATE

forme

mouvement

force

# ANIMATION

DIMENSION PHYSIQUE

grâce

âme

vie

force

DIMENSION MÉTAPHYSIQUE

souffle

RÉGIME DE PROJECTION / MODALITÉS DE CROYANCE

perception

OMBRE  
MATIÈRE  
MATÉRIAU

émotion

imagination

mobilité

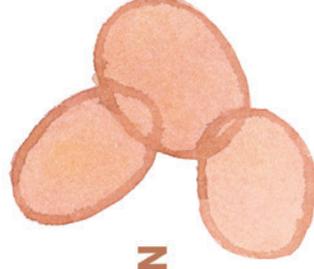
# ATTRIBUTION

émotion

# MANIFESTATION

activité / réactivité

corporelité



## PARTITION / RÉPARTITION : COMPOSER AVEC LE NON-HUMAIN

### LOGIQUE DE L'ANIMATION

Depuis les Lumières, l'humanité éprise d'une pulsion de triage et de sélection s'est évertuée à approfondir la démarcation entre ce qui est et ce qui n'est pas ou n'a pas le droit à être, diminuant ainsi la densité des présences admises dans nos mondes physiques et imaginaires. Face au constat de ces mondes appauvris et à la réduction du domaine sensible, subissant la même tendance que les présences plurielles venant le nourrir, les artistes de la scène marionnettique peuvent être perçus comme des agents repeuplant ces espaces. Prendre part à la vie manifeste de la marionnette, en la dotant ou en lui reconnaissant une intentionnalité, revient à aller au-delà des frontières établies pour quadriller le vivant et la vie sensible. C'est, disait Derrida, « tenter de penser le vivant de la vie, et un “être” vivant qui peut-être n'est pas, un *vivant sans l'être*<sup>1</sup> ». C'est substituer à l'ontologie classique une logique de l'animation, régie par des critères sensibles, techniques et éthiques. Qu'importe la « nature » de la présence montrée, évoquée ou suggérée sur scène, tant que celle-ci a l'intensité nécessaire à son efficacité. L'énergie du geste, la fulgurance d'une apparition, la vivacité d'un souffle, constituent selon leur degré les indices d'une intentionnalité. La logique de l'animation modifie la relation au réel et à ses catégories spontanément admises : elle permet alors d'interroger les conditions d'apparition des effets de présence de l'animé, ainsi que les processus d'interaction entre la marionnette et les êtres qui l'animent et qu'elle anime en retour.

### LE VIVANT DE LA VIE

*« Le vivant de la vie, l'énigme du vivant [...] comme dit encore Husserl, la vivance, ce qui maintenant maintient en vie la vie, mais ce qui se tient dans un certain retrait là même où la question “qu'est-ce que le vivant de la vie ?” retient son souffle devant la légitimité problématique d'une soumission de la question de la vie à une question de l'être, de la vie à l'être. Penser une différence entre des marionnettes, penser la marionnette, c'est tenter de penser le vivant de la vie, et un “être” vivant qui peut-être n'est pas, un vivant sans l'être. »*

J. Derrida, *La Bête et le souverain*, p.292

### HUMAINS / NON-HUMAINS

Qu'elle soit figure composite, matière, ombre, pantin articulé ou objet du quotidien, la marionnette est une existence du seuil, « figure vivante et familière de la mort<sup>2</sup> », oscillant entre humain et non-humain pour mieux en abolir la démarcation : sur la scène marionnettique, ces « non-humains » constituent moins un ensemble distinct et démarqué de l'humanité qu'une multitude d'existants capables d'actions et d'interactions. La réciprocité à l'œuvre dans le rapport marionnette/marionnettiste témoigne de la capacité du non-humain à imposer son mode de vie et à opposer ses

résistances à qui tente de s'y confronter. L'animateur et l'animé, échangeant leur rôle à l'envi, deviennent tous deux acteurs d'un vaste espace continu et unifié où les existences ne sont pas définitivement données : elles se redessinent, se redéfinissent au gré des relations et des interactions qui s'expérimentent sur le plateau.

Lorsqu'il compose avec le non-humain, l'artiste recompose sur scène une humanité composite, constituée d'existences paradoxales et ambiguës capables de prendre vie, mourir, et renaître - des simulacres et artefacts pas moins vivants que les êtres de chair et d'os.

### AMBIVALENCE

*La marionnette « fait naître et peser une suspicion généralisée sur l'existence humaine tout entière. Le bois et la chair, l'horlogerie et le cœur, la mécanique et la vie se confondent, se replacent, se font concurrence. On passe continuellement, et sans préjuger du sens du changement, de la vie à la mort et de la mort à la vie ».*

B. Boie, *L'homme et ses simulacres*, p.84<sup>3</sup>

## MANIFESTATION : RÉGIME D'ACTION ET DE PRÉSENCE DE LA MARIONNETTE

### CORPORALITÉ

La corporalité, support le plus évident de manifestation et de projection d'intentionnalité, participe en grande part à la présence singulière de la marionnette. Le travail de nombreux marionnettistes sur l'hyperréalisme (*Pinocchio(s)*, Alice Lally ; *Les Aveugles*, Bérandère Vantusso ; *Showroomdummies*, Gisèle Vienne ; *Mue*, Carine Gualdaroni) rejoint le désir maeterlinckien de créer des êtres troublants qui ont « l'allure de la vie sans avoir la vie<sup>4</sup> ». Travail photographique, moulage à partir de corps réel, reproduction d'un double à l'identique, concourent à susciter le doute chez le spectateur, alors incapable de se prononcer avec certitude sur la vie de l'être qui lui fait face. La puissante illusion de vie qui se dégage presque spontanément de ces effigies affecte nécessairement leur relation au marionnettiste, minimisant son implication dans le phénomène d'animation. Quant aux corporalités hybrides et invraisemblables, mêlant les attributs anthropomorphes en des compositions monstrueuses et grotesques, elles manifestent pareillement une présence inquiétante, qui s'éprouve par intermittence : son intensité oscille suivant le maintien, la posture, l'allure et le comportement adoptés.

### IMMOBILITÉ

Tandis que l'animé et le mobile sont généralement pensés comme étant indissociables, l'animation marionnettique n'implique pas nécessairement un mou-

1 — J. Derrida, *Séminaire La Bête et le souverain*, Tome 1 [2001-2002], Paris, Ed. Galilée, 2008, p.292.

2 — Voir D. Tomasovic, *Le corps en abîme : sur la figurine et le cinéma d'animation*, Paris, Ed. Rouge Profond, 2006, p.10, reprenant les propos de Baudrillard : « qui voit son double voit la mort [...] la mort est le double du vivant, et le double est la figure vivante et familière de la mort ».

3 — B. Boie, *L'homme et ses simulacres, essai sur le romantisme allemand*, Paris, José Corti, 1979, p.84.

4 — M. Maeterlinck, « Menus Propos – Le théâtre », in : *Œuvres I, Le réveil de l'âme*, Bruxelles, Ed. Complexe, 1999, [1890], p.335.

vement, un déplacement ou une démarche : les marionnettes hyperréalistes produisent l'illusion du vivant dans leur immobilité même, d'autres entités tirent leur présence d'un léger soubresaut ou d'un simple tressaillement – mouvements furtifs, discrets, distraits – faisant signe non seulement vers un corps mu mais aussi ému, sensible, sentant. Ce registre de mouvement « minimal » fait signe vers ce que l'anthropologue Albert Piette nomme une « absence-présence », caractéristique d'une manière d'être au monde profondément humaine : n'étant pas strictement intentionnelle, elle est fondée sur « la distraction mais aussi et surtout sur le mode de la non-pensée, de la non-conscience, de la non-réflexion, [...] permettant l'infiltration des gestes périphériques et des pensées vagabondes<sup>5</sup> ».

## PRÉSENCE-ABSENCE

*« Le mode mineur visuel, gestuel et postural révèle une densité profonde, un grand volume de réserve négative et de présence-absence. La "minorité" ou la "minimalité" constitue le mode d'être humain par excellence consistant à ne pas pousser à fond la conscience, la raison d'être, à reporter une conséquence possible. C'est la manière d'être quotidien, toujours pénétrée par d'autres choses que ce qui fait l'enjeu précisément de la situation, ne pas être face-à-face, agir sans besoin de la maîtrise, du calcul, sans effort et sans fatigue. »*

A. Piette, « L'anthropologie existentielle : présence, coprésence et leurs détails », p. 132

## MOBILITÉ

Lorsqu'avec la mobilité demeure la question de l'intentionnalité, ses indices demeurent moins dans le mouvement lui-même que dans la source (et surtout l'incertitude de la source) qui le produit : la mobilité des « machines sensibles » (*Savanna*, Amit Drori), robots ou encore néo-matériaux qui émergent et se multiplient sur la scène contemporaine vient ainsi compliquer la relation spontanément admise entre l'animation et le mouvement. Alors que la plupart des marionnettes et des objets tirent leur mouvement d'une force ou d'un agent extérieur, ces nouvelles existences ont l'aptitude spontanée et autonome de se mouvoir par elles-mêmes, de s'autoporter, de gérer leur poids et leur équilibre sans le concours, direct ou indirect, de la présence humaine. Répondant à un mécanisme interne et automatisé ou à une logique d'adaptabilité à l'environnement dans lequel elles se meuvent, ces présences mouvantes troublent l'équation de l'animé et du mouvant. Elles rejoignent l'idéal de la marionnette kleistienne, dont rien ne devait venir entraver le mouvement spontané, obéissant seulement à la force gravitationnelle : le déplacement en ligne droite du centre de gravité de la marionnette (où résiderait l'âme, appelée « vis motrix ») met en mouvement ses membres, qui dessinent alors des courbes plus gracieuses que celles d'un danseur vivant et averti. Première force d'action et d'interaction n'accordant aucun privilège ni aucune exception à l'humain, l'ingouvernable pesant sur tous les corps, tient et maintient chaque chose à la surface du monde. Elle est ce qui fait persister, chuter, ou valser les entités prises dans la mécanique d'un monde physiquement et gracieusement animé.

5 — A. Piette, « L'anthropologie existentielle : présence, coprésence et leurs détails », *Antrocom* 2008, vol. 4, n°2, p. 132.

## SPONTANÉITÉ

*« Il y va de l'équivoque du vivant, justement, là où le vivant concentre en une seule valeur la spontanéité (le "ce qui va de soi" et coule de source, ce qui se meut de soi-même, spontanément, sponte sua – c'est ainsi qu'on définit le vivant en général: le vivant est spontané et se meut de lui-même, il est automoteur), le vivant concentre en une seule valeur ambiguë cette spontanéité automotrice qui se donne à elle-même sa loi, son autonomie, et, du même coup, ce qui est tout près de l'autonomie automotrice mais en signifie aussi le contraire, à savoir l'automaticité, autrement dit, la mécanique de l'action et de la réaction de l'automate – sans spontanéité, justement, et sans liberté autonome. Le vivant est automoteur, autonome, absolument spontané, souverainement automoteur et simultanément parfaitement programmé comme un réflexe automatique. »*

J. Derrida, *La Bête et le souverain*, p. 295

## RESPONSIVITÉ ET SENSIBILITÉ

Les degrés de réaction et de réponse, de sensibilité et de dialogue qu'expérimentent les marionnettistes rendent compte de la variété des mises en rapport à l'œuvre entre l'artiste et la marionnette, entre la marionnette et son environnement, entre l'homme et son milieu. Sur scène peuvent s'exprimer et se déployer des matières *responsives* et adaptatives, dont l'extrême sensibilité à l'environnement et aux forces de la physique leur confère un comportement toujours plus proche du vivant. Même les robots et objets automatisés, prenant parfois l'aspect d'un animal-machine ou d'un homme-machine, ne se réduisent pas à leur implacable mécanique mais se donnent à voir dans leur ambiguïté, comme des êtres sensibles. Cette responsivité fait signe vers une domestication imparfaite sinon impossible, et trouble la supériorité de l'Homme sur le règne végétal et animal, et face à ses propres constructions.

Les nouvelles écologies offertes par l'intégration sur scène des choses du monde, qu'elles soient brutes ou artificielles, dessinent ainsi des paysages possibles où matériaux, hommes, machines et objets dialoguent, où nature et culture se répondent.

## INTERACTION : RÉGIME DE RELATION ET DE COEXISTENCE MARIONNETTE / MARIONNETTISTE

### ENGAGEMENT

## MANIPULER

L'animation marionnettique a d'abord et traditionnellement été pensée dans

sa dépendance extrême à la manipulation, qui subordonnait la marionnette à l'intention et à la maîtrise du marionnettiste. Entraînements musculaires, gymnastique permettant d'exercer les bras, les poignets et les mains, ont constitué l'essentiel des premières grammaires de manipulation visant à développer « les agents du geste<sup>6</sup> », pour aboutir à une maîtrise des diverses positions de la tête, du buste et des bras de la marionnette à fils (*Milieu*, Renaud Herbin), à gaine ou à tringle. Les gestes « expressifs », orientés vers la signification, complémentaires des gestes « utilitaires » orientés vers l'action, étaient enseignés et présentés comme des gestes dotés d'une « âme », répondant à des exigences « d'amour, d'imagination et de sensibilité<sup>7</sup> ». Ainsi, avant d'*animer* sa poupée fallait-il l'*aimer*... Demeure aujourd'hui de ces conseils adressés aux manipulateurs la nécessité de la relation charnelle entre le corps et son objet, permettant la transmission de ce que Gervais nommait un « frémissement nécessaire<sup>8</sup> ».

## CHARGER

Si la marionnette semble ne pas pouvoir exister sans son animateur, celui-ci peut également témoigner de la réciprocité de leur relation : « mes marionnettes me suggèrent souvent de faire des choses auxquelles je n'aurais jamais pensé moi-même<sup>9</sup> », confessa-t-il. Ainsi, les deux entretiennent un rapport essentiel et complexe, un véritable corps-à-corps d'où peut surgir une énergie vitale. Le marionnettiste, par son geste, son souffle et son regard, autant que la marionnette, par sa matérialité, sa consistance et son poids, échangent l'énergie nécessaire à l'animation de l'un et de l'autre : ils sont « chargés-chargeant ». Charger – expression couramment utilisée par les praticiens, qui laisse entendre la dimension énergétique mais aussi pondérale, à l'œuvre dans le processus d'animation marionnettique – c'est transférer et incorporer le principe dynamique nécessaire à l'animation : c'est, par une subtile recherche d'équilibre entre les deux corps, faire en sorte que l'un prenne le poids de l'autre en en prolongeant le centre de gravité, et inversement. Respirer dans sa marionnette (Joan Baixas), moduler par la respiration son rapport à la gravité et à la marionnette pour lui donner son poids (Ga-Young Lee), font partie de ces techniques qui visent à extérioriser des énergies internes, en *manipulant* la pesanteur elle-même. Hospitalières à la manière d'être et de faire de la marionnette, ces techniques déplacent ainsi le caractère absolu conféré à l'engagement du manipulateur.

6 — A.-C. Gervais, « Grammaire de la manipulation », *Marionnettes et marionnettistes de France : tableau général de l'activité des manipulateurs de poupées précédé de propos sur la marionnette et d'une grammaire élémentaire de manipulation et suivi d'une bibliographie des marionnettes*, Paris, Bordas, 1947, p. 50.

7 — *Ibid.*, p. 52.

8 — *Ibid.*

9 — Cité par B. Latour, *Changer de société, Refaire de la sociologie*, Ed. La Découverte, Paris, 2006, p. 86.

## « FAIRE FAIRE »

*« Il se trouve que les marionnettistes, comme les sopranos, ont des idées très différentes quant à ce qui fait faire des choses à leur marionnette ou à leur voix. Bien que les figurines semblent offrir l'exemple le plus extrême de causalité directe – il suffit de suivre les ficelles –, les marionnettistes se comportent rarement comme s'ils exerçaient un contrôle absolu sur celles dont ils tirent les ficelles. Ils confesseront bien des choses étranges, et diront par exemple : “ Mes marionnettes me suggèrent souvent de faire des choses auxquelles je n'aurais jamais pensé moi-même ”. Lorsqu'une force en manipule une autre, cela ne veut pas dire qu'il s'agit d'une cause produisant des effets ; elle peut aussi fournir l'occasion pour que d'autres choses se mettent à agir. La main qui se cache dans l'étymologie latine du terme “ manipuler ” indique tout autant un contrôle ab-*

*solu qu'un manque total de contrôle. Qui tire les ficelles, alors ? Eh bien, les marionnettes tout autant que leurs marionnettistes. Ce qui ne veut pas dire qu'elles contrôlent leurs maîtres – ce qui reviendrait à inverser l'ordre de la causalité –, pas plus qu'on ne s'en tirera par le recours à la dialectique. Cela signifie simplement que [...] la question intéressante n'est pas de savoir qui agit et comment, mais de passer de la certitude à l'incertitude quant aux sources de l'action. »*

B. Latour,  
*Changer de société, Refaire de la sociologie*, p. 86

## DÉCENTREMENT

### SOUFLER / INSUFFLER

Geste puissant et combien évocateur que celui de souffler pour animer un corps. Dans toute son ambivalence, c'est le souffle créateur et l'expiration du trépassé, le souffle chaud qui témoigne de la vie, et celui qui éteint, détruit, fait disparaître, le premier et le dernier signe de vie. Créer des souffleries pour mettre en mouvement de légères marionnettes (Phia Ménard), rendre visible le mouvement de l'air et sa force d'agitation (*Les Hautes Herbes*, Arnaud Louski-Pane), souffler sur une structure de mousse pour accompagner sa croissance (*To Fall is to understand the universe*, Arnaud Louski-Pane et Laurent Chanel), sont autant de tentatives visant à insuffler délicatement et imperceptiblement la vie.

De l'indo-européen *ame-* (« respirer »), *animus* et *anima* avaient primitivement le sens de « souffle », puis par extension, prirent la signification de vent, exhalaison, respiration, souffle vital, vie, esprit, âme.

*Extrait du Dictionnaire Littré*

### LAISSER-FAIRE

Laissées à leurs propres tendances, les choses peuvent se mouvoir selon leurs logiques internes, et selon les forces qui s'y appliquent et les animent indépendamment de leur mise en jeu. Le geste de l'animation devient un non-geste : celui de *laisser-faire* ou de *laisser-être*.

Dans des univers marionnettiques où la scène se fait laboratoire, une légère impulsion qui déclenche des réactions en série, un geste minime qui provoque des phénomènes chimiques de dilution, de condensation, ou de liquéfaction (*Rêveries magnétiques*, Michel Ozeray et Anne Buguet), sans pouvoir contrôler leur expansion, une posture humble et distancée qui se contente de montrer et d'observer attentivement l'objet (*Au milieu du désordre*, Pierre Meunier), témoignent d'une reconnaissance et d'un consentement à l'ingouvernabilité du cours des choses. Il s'agit moins pour l'artiste de ne pas produire en se soustrayant totalement au cadre du spectacle, à ses règles et à ses conventions, que d'abandonner technique, souveraineté et volonté de maîtrise.

Du fait de ce décentrement, les objets ne sont plus relégués à une sous-catégorie d'existants. L'atténuation du geste humain rend l'objet à sa propre existence pondérale, la matière à sa propre existence énergétique, et intègre leur évolution

dans le déroulé de l'œuvre. Chaque chose, libre de suivre son intentionnalité, devient «le moteur de sa propre évolution vers la matière artistique<sup>10</sup>». Aussi le laisser-faire est-il moins un lâcher-prise qu'un *donner prise*, en ce qu'il accepte l'imprévu, la surprise et la part de hasard. Ne pouvant maîtriser cette part, le geste artistique consiste alors en un accompagnement attentif «qui apprend plus qu'il ne corrige<sup>11</sup>».

## EFFACEMENT

Alors que la manipulation à vue et ses conventions gouvernent la plupart des créations marionnettiques, de nouvelles techniques ont permis le développement de modes d'interaction inédits. Des univers numériques (*Le mouvement de l'air*, Claire Bardainne & Adrien Mondot) qui font interagir images de synthèse et acteurs humains, aux *no man's lands* (*Evaporated Landscapes*, Mette Ingvartsen) où les seuls protagonistes sont des matériaux et des machines, les technologies de simulation et de dissimulation parviennent à faire disparaître l'homme du plateau et à invisibiliser la source de l'animation. En écartant l'être vivant de la scène, l'art de la marionnette renoue autant avec le magique et le mystique qu'avec les rêves des avant-gardes du XX<sup>e</sup> siècle<sup>12</sup> : il produit les effets de l'animation selon d'autres régimes de vision, de convention et d'illusion, déplaçant ainsi nos habitudes perceptives.

## ATTRIBUTION : RÉGIME DE PROJECTION SPECTATEUR / MARIONNETTE

### CROIRE

Le phénomène de l'animation est inséparable de la propension du spectateur à croire ou à vouloir croire en la vie de la marionnette, et replace l'art de l'animation au cœur des croyances animistes qui ont accompagné son développement. Si les hommes ont inventé toutes sortes d'effigies, statuettes et poupées articulées, c'était originellement pour matérialiser et figurer leurs puissances transcendantes. Intermédiaire entre le naturel et le spirituel, le prosaïque et l'imaginaire, à la fois irréaliste et surnaturelle, la marionnette s'est développée en tant que force agissante, apte à *évoquer* la vie en faisant apparaître l'invisible dans le visible.

L'acte d'exposition de ce simulacre, lui accordant une valeur signifiante, est lui-même issu des premières traditions chamanistes. L'animation, dont le geste se réduit à une simple monstration, réside alors dans la faculté du croyant à y projeter la vie.

**Évoquer** [Le compl. désigne une pers. ou une chose absente]  
**Appeler, faire apparaître par la magie. Évoquer les ombres, les morts. Évoquer les esprits, les démons.**  
**étym.** «faire apparaître par des incantations, ressusciter».

Extrait du TLFi

10 — Voir M. Fréchuret, *Le mou et les formes : essai sur quelques catégories de la sculpture du XX<sup>e</sup> siècle*, Paris, Ecole nationale supérieure des beaux-arts, 1993, p.211.

11 — D. Peysson, *L'Image-matière*, Paris, Ed. Dis Voir, 2016, p.92.

12 — Sur le théâtre d'andriotes de Maeterlinck et la Surmarionnette de Craig, voir D. Plassard, *L'acteur en effigie*, Lausanne, L'Age d'homme, 1992.

### PROJETER

Le simulacre, doté d'indices d'intentionnalité – présentant des attributs anthropomorphes ou manifestant une intensité vitaliste – devient ainsi la surface de projection de la vision et de l'imagination du spectateur. Les réponses apportées aux invraisemblances et aux suggestions de la marionnette, à sa mutité et à ses ambiguïtés, rejoignent une faculté profondément humaine : celle de transférer des dispositions émotionnelles dans un objet, celle de lui imputer une intentionnalité. C'est ce que Hans Belting désigne comme notre « faculté d'animer des images inanimées comme si elles étaient vivantes et susceptibles de se prêter à un dialogue<sup>13</sup> », et qui constitue l'une des conditions essentielles de l'efficacité des images. Le regardant, en dernière instance, vient ainsi boucler la relation triangulaire du phénomène d'animation réunissant celui qui montre, ce qu'il donne à voir, et celui qui perçoit.

### VOIR ET ÊTRE VU

Dans le processus rituel d'animation, la logique du regard consiste à « voir et à être vu<sup>14</sup> ». Comme l'explique A. Gell dans sa théorie anthropologique de l'art : « l'animation trouve son origine dans cet échange oculaire ; même si notre rapport à ces idoles n'est pas mystique, nous pouvons leur attribuer des verbes d'actions comme « regarder » (ou « sourire », « gesticuler », etc.)<sup>15</sup> ». Ainsi, c'est l'union des regards qui fonde l'intersubjectivité et active la reconnaissance de l'autre comme sujet intentionnel : « quand on regarde quelqu'un dans les yeux [...] non seulement on voit l'autre, mais on voit aussi l'autre qui vous voit (*je te vois me voir te voir et ainsi de suite*)<sup>16</sup> ».

### RÉANIMER LE REGARD

Lorsqu'ils décalent la stricte perspective anthropocentrique et le point de vue humain sur la nature, en inventant d'autres dispositifs de création et de réception, les arts de l'animation marionnettique déstabilisent l'hégémonie de l'optique et réaniment le regard du spectateur. Participant à la fixité et à l'immobilité, la vue « a tendance à figer la représentation dans un regard statique, superficiel qui balaye les surfaces et érase les aspérités et les ombres du réel<sup>17</sup> ». En ce sens, la recherche d'un nouveau rapport au monde et à ses existants ne peut se passer d'un *assouplissement* du regard, tel que le définit J.-J. Wunenburger : « il importe, dès lors, moins d'abolir la vision, que de chercher à l'assouplir, à la rectifier, à l'enrichir, à la complexifier, en passant des seuls yeux de l'esprit aux yeux du corps, et du regard passif au regard mobile, animé par l'ensemble des autres sens<sup>18</sup> ».

### MOUVOIR / ÉMOUVOIR

L'animation du corps-spectateur se saisit à travers ses réactions sensorielles et émotionnelles, qui s'activent « face à un autre corps mouvant ou ému, ou, plus précisément, face à l'image d'un autre corps en mouvement ou remué<sup>19</sup> ». À la vision d'un corps mouvant, ou de son image, quel que soit sa transivité, son but affiché, ou son expressivité, se déclenche chez le spectateur – même immobile – une décharge neuronale activant « des potentiels d'action virtuelle<sup>20</sup> ». Cette

13 — H. Belting, *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard, 2005, [2004], p.8.

14 — A. Gell, *L'art et ses agents : une théorie anthropologique*, Dijon, Les Presses du Réel, 2009, [1998], p.145.

15 — *Ibid.*, p.146.

16 — *Ibid.*, p.148.

17 — J.-J. Wunenburger, « La géopoétique ou la question des frontières de l'art », in : *Philosophique*, 2, 1999, p.3-13.

18 — *Ibid.*

19 — F. Fimiani, « Simulations incorporées et tropismes empathiques. Notes sur la neuro-esthétique », *Images Revues*, n°6, 2009.

20 — *Ibid.*

simulation d'action qui s'incorpore dans le corps-spectateur durant la perception est appelée par Freedberg et Gallese « imitation incarnée » (*embodied simulation*). Dans leurs travaux, l'imitation incarnée, empathique, viscérale, ne peut se passer de la présence du corps de l'homme – de l'artiste – comme origine de l'action ou du mouvement. Des travaux plus récents s'opposent à cette nécessité préalable, et ouvrent des pistes intéressantes pour les arts de l'animation. Filippo Fimiani notamment questionne différemment cette puissance de l'image animée dès lors qu'elle a pour support l'immatériel, le labile, le fuyant. Il cherche ainsi à décrire les réactions émotionnelles suscitées par « l'air haletant les nuages [...] la brise caressant les feuilles, [...] les apparitions-disparitions des ombres<sup>21</sup> », autant de matières sans corps qui affectent le corps. Cette animation sans percept, sans objet et surtout sans point de repère produit selon lui un déséquilibre troublant. Se dessine alors une empathie propre aux écologies du Corps-Objet-Image, dont les corporalités et les matérialités du monde sont aptes à animer et réanimer les regards et les corps spectateurs.

La revue Corps-Objet-Image du TJP Centre Dramatique National d'Alsace - Strasbourg est une publication périodique réunissant artistes et chercheurs pour explorer les territoires et les pensées plurielles des arts de la scène contemporaine.

Après *Infra, l'en-deçà du visible* et *Alter, l'autre de la matière*, le troisième numéro de la revue déploie la thématique de la Ré-animation en se faisant l'écho des réinvestissements de l'animisme et de ses résurgences étranges (weird !), dans les champs artistiques, politiques, scientifiques et anthropologiques.

Les articles ont été publiés sur le site Corps-Objet-Image au rythme des Week-ends TJP des saisons 2016/2017 et 2017/2018. Ils font l'objet d'une publication papier parue en mars 2018 à l'occasion de la Biennale Internationale Corps-Objet-Image du TJP - Les Giboulées (ISBN 978-2-952815-7-3).

[www.corps-objet-image.com](http://www.corps-objet-image.com) / tous droits réservés

Le contenu de ce site relève de la législation française sur la propriété intellectuelle. Les articles peuvent être consultés et reproduits sur un support papier ou numérique sous réserve qu'ils soient strictement réservés à un usage personnel, scientifique ou pédagogique excluant toute exploitation commerciale.

La reproduction devra mentionner, « TJP Éditions », « Revue Corps-Objet-Image », l'auteur et le titre de l'article.

**TJP EDITIONS** / 1 RUE DU PONT SAINT-MARTIN / 67000 STRASBOURG  
[www.tjp-strasbourg.com](http://www.tjp-strasbourg.com) / [www.corps-objet-image.com](http://www.corps-objet-image.com)

TJP - CDN D'ALSACE STRASBOURG  
CENTRE EUROPÉEN DE CRÉATION ARTISTIQUE POUR LES ARTS DE LA MARIONNETTE  
DIRECTION RENAUD HERBIN