DOUBLE JE(U)

Clara Anèse

Mémoire de recherches en design

Diplôme Supérieur des Arts Appliqués, Cité scolaire Raymond Loewy

DOUBLE JE(U)

Valoriser la pratique du théâtre de marionnettes auprès des adolescents

Clara Anèse

Mémoire de recherche en design, sous la direction d'Élisabeth Charvet et Sophie Clément

Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués, spécialisé en Design Écoresponsable Option Design graphique

Cité Scolaire Raymond Loewy
La Souterraine
2018

Photographie réalisée lors d'un workshop avec Antti Ahtiluoto, © Clara Anèse, 2018

SOMMAIRE

p. 7 Avant-propos

p. 13 Introduction

p. 17 I. L'adolescent est à l'écart de la société lors de la puberté
La marionnette comme métaphore critique de la société

p. 17 A. Une quête d'image et d'identité
p. 29 B. La contradiction inhérente à l'adolescent
p. 35 C. Une phase transitionnelle

p. 47 II. Graphisme et marionnette, un rapport au monde fondé sur l'écart
L'éveil du désir de vivre et d'entrer en relation avec les autres par la marionnette

p. 47 A. Dire le monde par la création d'un écart avec celui-ci
p. 55 B. La mise en valeur de l'architecture des écarts
p. 63 C. Vivre plus fort

p. 73 III. Un graphisme qui initie la pratique de l'art marionnettique

p. 73 A. La perception de son corps
p. 81 B. « Je est un autre »
p. 91 C. L'enrichissement de notre rapport au monde

p. 103 Conclusion

p. 106 Bibliographie

p. 109 Remerciements

AVANT-PROPOS

Étant originaire de Charleville-Mézières, capitale mondiale de la marionnette, je suis particulièrement sensible à cet art. Depuis toute petite, j'ai été bercée et émerveillée par ses poupées mystérieuses, principalement grâce à mes parents. Le théâtre de marionnettes est une expérience enchanteresse qui surprend à tout âge.

«**J'ai mal à la gorge !**». Cette phrase résonne encore dans mon esprit. Aujourd'hui encore mes parents me parlent de ce spectacle de marionnettes qui m'a marquée enfant. Étant petite, nous étions allés voir ce spectacle tout public lors du Off du Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes à Charleville-Mézières. Une marionnette ayant pour corps une chaussette était animée par une artiste âgée. La marionnette s'écriait à maintes reprises, avec un ton qui lui était propre et qui déclenchait les rires, ces quelques mots ordinaires : «**J'ai mal à la gorge !**».

Mon père, suite à cette représentation, se prêta au jeu. Dès qu'une chaussette se trouvait à sa disposition, il devenait à son tour marionnettiste et me faisait rire aux éclats. Apparemment par la suite je n'aurais eu de cesse de répéter ces quelques mots. Une chaus-

sette, une main et me voici à mon tour créatrice de monde. À l'époque, j'imitais sans le savoir… Le spectacle perdura ainsi pendant plusieurs années au sein du domicile familial.

Plus distinctement, je me souviens de ce fameux spectacle *Padplume et Chocolat* lorsque j'avais cinq ans. Non pas fameux parce qu'il avait fait la une du festival mondial du théâtre de marionnettes, mais parce que je lui accorde une attention toute particulière. Cette représentation de la Compagnie Fil à Io m'avait énormément fait rire à l'époque par l'impudeur des deux marionnettes. Padplume impétueux osait poser toutes les questions qui gênent les adultes et Chocolat, le chien, ne cessait de faire le *mariole*. J'étais à l'époque fascinée par cette représentation marionnettique que je n'oublie pas.

Maintenant que j'y réfléchis, ce mémoire de recherches en design n'est que la suite logique d'un parcours personnel éclairé par l'aura marionnettique. Jusqu'à aujourd'hui la marionnette a toujours fait partie de ma vie. La magie ne s'éteint pas.

Le grand marionnettiste à Charleville-Mézières, © DR, 21e siècle

Ancien bâtiment de l'Institut International de la Marionnette à Charleville-Mézières, © Clara Anèse, septembre 2017

INTRODUCTION

Au XXe siècle, la société subit une crise de l'attention. Celle-ci est notamment due à cette nouvelle société de consommation au caractère acerbe qui envahit notre *temps de cerveau disponible*[1] et anémie notre perception du monde. Les technologies dites sociales empêchent les individus d'orienter leur attention là où ils le souhaitent et d'avoir un rapport véritable au réel et à autrui. La jeunesse contemporaine qui est la plus atteinte par ces nouvelles technologies, perd la notion de son propre corps et subit une crise identitaire plus puissante que jamais. De ce fait, l'indifférence des lycéens vis-à-vis des arts du spectacle, comme le théâtre, ne cesse de s'accroître depuis plusieurs années. Pourtant, le théâtre a la particularité de permettre d'être un autre sans pour autant devenir un autre.

1. Le traducteur de l'ouvrage, *Contact* (2016), de Matthew Crawford, philosophe et mécanicien américain du XXe siècle, emploie cette expression faisant référence à la célèbre expression de Patrick Le Lay ancien président-directeur général de la chaîne TF1. Il utilise ce terme pour définir le temps où notre cerveau est apte à recevoir des stimulis d'informations.

Le théâtre de marionnettes qui est un genre spécifique et plus accessible du théâtre, peut dire par la marionnette ce que l'être humain ne dit pas ou ne peut plus dire. Si à l'heure actuelle la marionnette occupe une place moins importante dans le monde et plus particulièrement en France, c'est dû à des choix politiques, la perte de religiosité, l'émergence des loisirs modernes et des connotations enfantines qui lui sont associées. Or la marionnette a toujours eu une place omniprésente dans l'évolution des populations et sur leurs conceptions de

la vie. La marionnettiste Émilie Racine dit très justement que : « **Libre du poids de la chair, la marionnette s'approche de l'insaisissable.** »[2]. En effet, la marionnette, a contrario de l'Homme, est immortelle et accède, de fait, plus facilement à la vérité puisqu'elle n'a fondamentalement rien à perdre. La marionnette est donc un « corps idée ». À un âge où l'on est en guerre contre le monde entier, la marionnette est le médium idéal pour s'exprimer, vaincre la censure et apporter la vérité. Et si la marionnette grâce au designer graphique permettait de faire acquérir des compétences multiples, la conscience de son corps et son potentiel…

2. Émilie Racine, *Les arts de la marionnette et la figure du double*. (2014) P. 6.

Peut-on imaginer que la marionnette affinerait, pour l'adolescent, sa perception du monde, à un âge où tout semble flou ? Le design graphique accompagnerait l'adolescent afin qu'il ait une plus grande emprise sur le monde en créant un écart avec celui-ci, espace où se jouerait une prise de conscience, par l'intermédiaire de la marionnette. Est-ce que le messager est dans une fusion avec ce qu'il exprime ? Ou alors y a-t-il une distance à chaque fois que s'énonce une nouvelle vision ? L'objet du travail du designer serait la convergence, ou la rencontre de l'adolescent et de la marionnette via le design graphique. Nous étudierons tout d'abord la question de l'adolescence, âge auquel l'individu est à l'écart de la société, comme la marionnette qui la caricature. Suite à cela, nous nous intéresserons à la théorie des écarts en design graphique avec ses tenants et ses aboutissants. Enfin, nous réfléchirons aux avantages qu'apportent la pratique marionnettique lors de la puberté, notamment dans l'écart positif à soi-même.

I. L'ADOLESCENT EST À L'ÉCART DE LA SOCIÉTÉ LORS DE LA PUBERTÉ

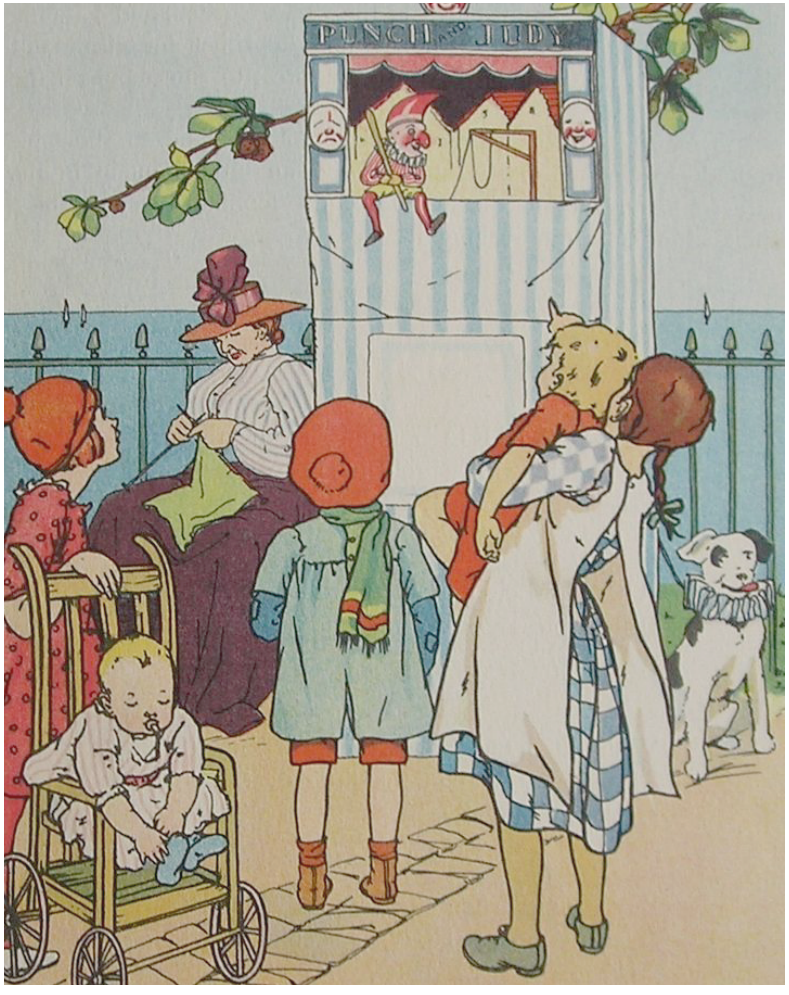
La marionnette comme métaphore critique de la société

UNE QUÊTE D'IMAGE ET D'IDENTITÉ

Lorsqu'un jeune individu quitte doucement l'enfance, les premiers maux adolescents apparaissent inexorablement. L'adolescence, c'est une grande aventure intense, dans laquelle chaque adolescent est en quête de son identité en traversant une multitude d'obstacles. Ces diverses entraves sont vécues comme des supplices innommables. Or à l'adolescence tout semble exagéré, les proportions sont automatiquement démultipliées et cela est tout à fait habituel. En effet, l'adolescence d'après la psychanalyste Françoise Dolto[1], c'est un renouveau, une nouvelle naissance pour l'individu, mais également pour ses parents. Durant cette période, on quitte son statut d'enfant et on subit une mutation lente, tantôt joyeuse, tantôt triste pour devenir un adulte responsable. Toutefois, cette transformation est progressive. L'apparence corporelle[2] change, les premiers émois amoureux font surface, on transgresse les interdits, etc. L'adolescent est ainsi tiraillé entre revendication de sa liberté et contrôle imposé par les parents et la société. Pendant cette période, communément nommée la puberté, l'adolescent est en marge, à l'écart, de

1. Françoise Dolto, femme à la pensée libre était médecin psychiatre et psychanalyste. C'est l'une des premières à reconnaître l'enfant comme sujet doué du langage dès sa naissance. *Paroles pour adolescents ou le complexe du homard*. (1989)

2. Lors de la puberté, les changements les plus visibles sont corporels, comme la barbe qui pousse chez les garçons ou la poitrine qui se développe chez les filles. Les adolescents subissent un pic de croissance.



***Punch*, gravure de Molly Benatar**, © DR, 1922

la société. Cependant osons dire qu'il n'est pas le seul dans ce cas.

Effectivement, c'est aussi le propre de la poupée[3], la marionnette[4], d'être à distance de la civilisation. En effet, la marionnette est un acteur métamorphique façonné par l'histoire et les cultures, qui est aujourd'hui plus que jamais en adéquation avec notre époque. C'est en France au XVIIe siècle que les marionnettes se démocratisent sur les foires et font partie prenante de la culture. Les pièces jouées sont variées : il y a par exemple des parodies d'opéra, qui alternent allusions grivoises, jeux de mots vaseux et humour décalé. La censure est moins pesante sur les spectacles de marionnettes que sur les autres arts du langage. C'est également durant cette phase de l'histoire de la marionnette que l'*image d'Épinal*[5] apparaît. Les premières images, sont conçues un peu avant la Révolution française, elles avaient alors un caractère majoritairement religieux, tout comme la poupée à ses débuts. Par la suite, les images exposeront des événements de la Révolution ainsi que de la chute de la royauté. C'est après cette période que les artisans d'Épinal utilisent les récits populaires et les événements de la vie quotidienne pour leurs illustrations. De la même façon que la marionnette caricature la société, l'image d'Épinal caricature le quotidien des individus.

3. Ces figures du théâtre sont désignées sous le terme de poupée (du latin *pupae*) dans bien des pays (*puppen* : dans les pays germaniques, *puppets* : anglo-saxon, *pupi* : en Sicile). Christian Armengaud, *L'art vivant de la marionnette, théâtre du monde*. (2012) P. 13.

4. Le terme marionnette a longtemps été propre à la France, originaire du prénom Marion diminutif affectueux de la Vierge Marie (d'où la dimension sacrée de ces poupées). L'origine du mot est incertaine, il dériverait de l'italien *mariulo* (qui signifie filou). Christian Armengaud, *L'art vivant de la marionnette, théâtre du monde*. (2012) P. 13.

5. Gravure à usage populaire, de style assez naïf, dont Épinal a été l'un des principaux centres de fabrication ; présentation qui donne d'un fait une version simpliste et exagérément optimiste. Source : larousse.fr

À l'heure actuelle, la marionnette a toujours le pouvoir d'accompagner l'Homme, notamment dans la lutte contre le monde de l'image imposé par la société de consommation et face aux nouvelles technologies sociales. Tel un être immortel, elle a su laisser une trace indélébile dans le temps. La marionnette conserve son aspect mystérieux qui joue avec le surnaturel et qui nous dépasse, nous autres humains. À la manière de la jeunesse, les marionnettes témoignent à la fois de l'image de l'Homme, de l'état d'une civilisation et de la force des mythes. En effet, les adolescents sont voués à être les adultes de demain, le futur sera donc à leur image. Comment le designer graphique peut-il faire découvrir aux adolescents cet art ancestral qui paraît éternel ? La marionnette est une figure du double qui interroge l'identité humaine, celle-ci permettrait à l'adolescent de se trouver, lui qui est en proie à de multiples questions identitaires. Si bien que la marionnettiste québécoise Émilie Racine nous rappelle dans son mémoire création[6] *Les arts de la marionnette et la figure du double* que «**Le domaine des arts révèle des alliances de signifiants et de signifiés capables de créer du sens à partir des valeurs humaines.**»[7], ce qui soutient l'idée que l'identité humaine, et ce qui la compose, ne devrait pas tant être source d'inquiétude pour l'adolescent, mais bien un moteur de création. Les arts, dont la marionnette, permettent de mettre en avant la complexité humaine et toutes les subtilités qui font de l'Homme un être unique.

6. Intitulé de son travail qui correspond au fait que le mémoire a ici débouché sur un spectacle de fin d'étude nommé *Décousues*. (2013)

7. Émilie Racine, *Les arts de la marionnette et la figure du double*. (2014) P. 66.

Un groupe d'adolescente, © DR, XXIe siècle

Durant la puberté, afin de lutter contre son trouble identitaire, l'adolescent se cherche une image et aspire donc à appartenir à un groupe. Le sentiment d'appartenance rassure à cette période de la vie où l'on se sent seul et incompris par les adultes. D'après le philosophe grec Aristote, l'imitation[8] est naturelle à l'être humain, c'est grâce à elle qu'il fait son apprentissage depuis toujours. C'est pourquoi l'adolescent mime les autres et manipule ou effectue des gestes

8. Aristote nomme cela *mimésis* qui prend ses racines dans la représentation gestuelle et corporelle. Aristote, *Poétique*. (335 av. J.-C.)

de ralliement, comme le signe de la paix, le poing levé ou bien encore le signe du *rock'n'roll*. C'est à la puberté que les individus adoptent ces codes qui sont la quintessence de l'expressivité humaine. L'imitation est le fondement même de la pratique artistique. Les ombres chinoises, qui sont un type du théâtre de marionnettes, amènent à utiliser son corps directement pour projeter des formes. L'individu crée un langage universel qui néanmoins lui est propre. Et si le designer graphique s'inspirait de ce qui fait la quintessence de l'être humain pour faire accepter les codes fondamentaux du théâtre aux adolescents ?

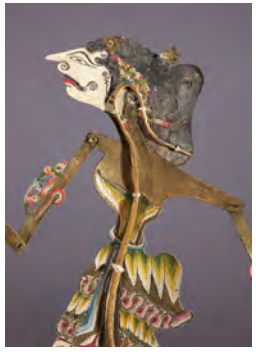
Lorsque l'on est adolescent, on adopte une coiffure à la mode, on s'approprie des codes vestimentaires, un uniforme… De fait, l'adolescent appartient à différents types sociaux, tels que l'archétype du skateur, du punk, du gothique ou bien encore du hippie, etc., qui sont identifiables par des accessoires, des couleurs. La marionnette, quant à elle, représente également des typologies de personne. Selon le type de marionnette utilisé, les archétypes mis en scène sont différents. L'un des codes importants de l'art de la marionnette est la stylisation des personnages, puisque c'est celle qui est la plus visible. Cette stylisation témoigne d'une origine géographique de la troupe, des transpositions d'œuvres littéraires, etc. La marionnette à tringle[9], très présente en France, symbolise le plus souvent des héros de tradition locale, comme Guignol à Lyon, Lafleur à Amiens ou bien encore Jacques à Roubaix. A contrario, si on étudie le *Wayang Kulit*[10], les personnages sont nombreux. Les représentations vont du noble au guerrier colérique. Pour les reconnaître, une symbolique subtile des couleurs est employée, de même que le port de coiffe, d'ornements, d'accessoires, de positionnements, qui affirment leur identité. Comme l'explique le collectionneur de marionnettes Christian Armengaud[11] dans son ouvrage, la combinaison de ces multiples signes définit un personnage.

9. Cette technique est une déclinaison de celle à fils. La marionnettiste soutient la marionnette par le haut et la manipule par la tige de fer apposée au sommet de la tête de celle-ci. Elle est souvent en bois et donc lourde. C'est une technique traditionnellement belge et sicilienne. Généralement le public participe au spectacle. Anne Cara, *La marionnette, de l'objet manipulé à l'objet théâtral*. (2006)

10. Les prémices du théâtre d'ombres *wayang kulit* (*kulit* signifie cuir) remontent à 1 500 ans avant J.-C en Indonésie et cela s'est développé vers le VIe siècle, les épopées indiennes venant se greffer sur les cultes ancestraux. Le montreur ou *dalang*, assis en tailleur manipule tous les personnages (plus d'une centaine) et fait toutes les voix. Anne Cara, *La marionnette, de l'objet manipulé à l'objet théâtral*. (2006)

11. Christian Armengaud est un passionné de la marionnette, il a été membre du Bureau Directeur d'UNIMA-France, *L'art vivant de la marionnette, théâtre du monde*. (2012)

Exposition *Lafleur, Tchantchès, Jacques et les autres*, © Clara Anèse, Musée de l'Ardenne septembre 2017



Marionnette Wayang Kulit (Java), © Christophe Loiseau

On peut ainsi déduire, que de la même façon, un adolescent arbore un ensemble de vêtements symboliques qui lui permet d'être reconnu par ses semblables. Toutefois, Françoise Dolto nous met en garde face au piège contemporain du groupe. Aujourd'hui, les adolescents, lorsqu'ils sont réunis communiquent bien moins entre eux, à cause des loisirs modernes qui soutiennent l'individualisme. Or le but est de consommer pleinement la culture pour en discuter par la suite avec d'autres personnes. Il faut donc que l'adolescent éprouve du plaisir à être en compagnie de son groupe. Est-il possible d'orienter ce goût pour le temps culturel partagé vers l'art marionnettique ? Confronter les idées permet d'aiguiser son sens critique et de créer quelque chose à plusieurs. C'est par la créativité sous toutes ses formes que l'on peut chasser la souffrance : on l'exprime, on la joue, au lieu de la subir. Ce sont les adolescents qui ont le pouvoir d'inventer l'avenir et de le transformer à leur image, grâce au partage que catalyserait la marionnette.

L'adolescent est donc par définition en opposition avec ce que la société lui impose. Il souhaite défier l'autorité, multiplie les provocations, se sent intouchable. Lorsque l'on est jeune, nous sommes plein de fougues, plein d'idées, prêts à changer le monde. Françoise Dolto le décrit d'ailleurs comme tel : « **Quand les adolescents s'enflamment pour une idée par exemple, ils sont d'une générosité dont aucun autre groupe social n'est capable.** »[12]. Le designer doit guider l'adolescent pour qu'il déploie sa générosité dans sa construction personnelle. Doit-il pour ce faire utiliser des symboles qui font sens auprès de l'adolescent ou de tous les êtres humains ? Lorsque l'on est adolescent, on est au point de départ de sa vie et il arrive que l'on se sente vide. Si l'adolescent explore de nouvelles pratiques, cède aux tentations qui lui sont interdites (comme le vol, l'alcool ou bien la drogue etc.) bien souvent sous la pression du groupe, c'est pour mieux se connaître. Quand on vole, on s'approprie une panoplie de grand, on a l'impression d'être libre. On cherche à éprouver de la richesse intérieure. On utilise un vocabulaire minimisant pour parler

12. Françoise Dolto, *Paroles pour adolescents ou le complexe du homard*. (1989) P. 70.

du vol, pour se déresponsabiliser. La drogue quant à elle ravage insidieusement des vies en devenir, elle fait de l'Homme un être qui n'a plus de liens véritables. On essaie de combler un vide intérieur avec ces substances. « **C'est la grande solitude à plusieurs** »[13].

13. Témoignage de Nicole, Françoise Dolto, *Paroles pour adolescents ou le complexe du homard*. (1989) P. 106.

L'ennui peut ainsi être dangereux pour adolescent. Cette prise de risque essaie de remplacer une créativité, des échanges, etc., que l'on n'arrive pas à évacuer. Or l'ennui est aussi un créateur puisque l'imagination est en action. Alors pourquoi ne pas utiliser la marionnette comme moyen de transgression ? La marionnette possède un pouvoir politique très puissant. Elle permet d'apporter un message d'espoir, de réconfort par le biais de spectacles qui sont de violentes critiques sociales. Si le personnage emblématique du *Guignol*[14] est apparu en 1808 sous Napoléon, juste après la Révolution Française, ce n'est pas sans raison.

14. Laurent Mourguet est le montreur lyonnais qui a inventé *Guignol*. Il a tout d'abord créé *Gnafron* « un savonnier toujours assoiffé, qui critique la société du temps. Mourguet achète à un ouvrier « *Girolamo* ». Mourguet l'intègre à sa collection personnelle et le transforme peu à peu en Guignol, qui se rapproche des tisseurs de soie lyonnais. Anne Cara, *La marionnette, de l'objet manipulé à l'objet théâtral*. (2006)

D'ailleurs, aujourd'hui encore on utilise la marionnette pour se révolter. Ariane Mnouchkine par exemple a promené sa Dame blanche[15], allégorie de la justice lors de manifestations contre l'accroissement de l'âge de la retraite en 2010. Plus engagée encore, la troupe de Peter Schumann,

15. Ariane Mnouchkine est metteur en scène de théâtre et fondatrice du *Théâtre du Soleil* en 1964.

Guignol, © Musée Gadagne

La dame blanche allégorie de la justice, © DR, Ariane Mnouchkine

16. Christian Armengaud, *L'art vivant de la marionnette, théâtre du monde*. (2012) P. 63.

le célèbre *Bread And Puppet Theater*, dont les géants furent : « **figures emblématiques de la lutte contre la guerre au Vietnam** »[16]. La marionnette est un symbole d'expression et d'art du langage à part entière. En revanche, même s'il est fondamentalement dans une démarche de révolte, l'adolescent, lui, a peur du véritable affrontement, il a peur de se mettre physiquement en jeu. De ce fait, il réalise des actions secrètes en marge de la société afin de lutter contre la violence du quotidien. Cependant, la marionnette pourrait lui permettre de rendre acceptable ce que lui juge inacceptable, de s'éveiller pour affronter ses contradictions. Par conséquent, l'adolescent concilierait ses confrontations identitaires, comme son comportement ambivalent entre domination et soumission, ou bien entre exhibition et inhibition.

The Bread and Puppet Theater, © Peter Schumann

LA CONTRADICTION INHÉRENTE À L'ADOLESCENT

Toutes ces discordances de pensées font de ce futur jeune adulte, un individu par nature indéfinissable. L'adolescent désire attirer l'attention, or il déteste être au centre de l'attention. Il souhaite oser, mais le jugement des autres lui fait atrocement peur. Pourtant, comme le dit Christophe, un adolescent interrogé par Françoise Dolto, « **ce sont les échecs qui font grandir et mûrir.** »[1]. Françoise Dolto affirme alors que lorsqu'on est adolescent « **On voudrait montrer qu'on est capable de se risquer dans la société** »[2] et que de la même façon « **on aimerait prendre la parole et être écouté vraiment** »[3].Pourtant, si l'adolescent ne le fait pas, c'est parce qu'il est intimement convaincu qu'on va émettre un avis sur lui, sans l'avoir réellement écouté. C'est d'ailleurs pourquoi l'adolescent est dans l'apparence, le paraître. Cela lui sert de carapace, pour se défendre des autres, il ne montre que ce qu'il accepte et choisit de montrer.

Paradoxalement, la psychanalyste Françoise Dolto dit que puisque l'adolescent ne sait plus quelle est son identité, il provoque pour être regardé, pour se sentir de nouveau exister. Comme

1. Françoise Dolto dans son ouvrage a recueilli de nombreux témoignages d'adolescents à propos de ce qu'ils traversent lors de la puberté, *Paroles pour adolescents ou le complexe du homard*. (1989) P. 13

2. Françoise Dolto, *Paroles pour adolescents ou le complexe du homard*. (1989) P. 14

3. *Ibid P. 15*

le dit Séverine, une adolescente qui témoigne dans le livre *Paroles pour adolescents* : « **Oser pour moi, c'est faire quelque chose qui sort du banal et qui ne cadre pas avec mon personnage** »[4]. D'un certain point de vue, l'adolescent joue la comédie, un spectacle. Dans le sens noble du terme, c'est-à-dire, faire du théâtre, sans pour autant en avoir conscience. Au quotidien, l'adolescent incarne un rôle. Est-ce que l'action du designer serait de faire la passerelle entre ce théâtre du quotidien de l'adolescent et celui de la marionnette ? Grâce à son double rôle, de montreur et spectateur, le marionnettiste peut ressentir les émotions engendrées par la tragédie et paradoxalement éprouver du plaisir. La *catharsis* comme Aristote la nomme, c'est la libération des passions qui nous font souffrir[5], c'est-à-dire les émotions tragiques, soit la crainte et la pitié. L'une fait trembler pour soi et l'autre pour autrui. Ainsi, l'adolescent en manipulant une marionnette exorciserait ses passions et prendrait confiance en lui, puisque l'imitation permet de se projeter tout en conservant une distance avec le personnage. Ces choix seraient faits pour le rendre fier et non pas dans l'intérêt d'un spectacle. Toutefois, si l'adolescent se fait montreur, peut-il nécessairement ressentir la catharsis avec la même amplitude que le public ?

4. *Ibid P. 31*

5. Ce qui nous fait souffrir, c'est la tragédie, qui d'après Aristote, est l'imitation d'actions et non pas d'Hommes. L'intention de la tragédie est de persuader. Aristote, *Poétique*. (335 av. J.-C.)

Vouloir être libre à l'adolescence, c'est aussi s'émanciper de la sphère familiale. Enfant, l'individu voulait être comme ses parents. C'est le complexe d'Œdipe[6], celui-ci coïncide à une période durant laquelle l'enfant éprouve des désirs amoureux et ou agressifs à l'égard de ses parents. En effet, lorsqu'on est enfant, le parent du même sexe représente son *soi adulte*, on se projette en lui. Puis lorsqu'advient l'adolescence, l'individu rompt le lien, il veut être l'inverse, un autre par rapport aux adultes. Dès lors, l'adolescent désinvestit le parent grandiose[7]. Désormais, il veut tout faire à leur contraire. La puberté, d'après le psychiatre Philippe Gutton[8], instaure une génitalisation[9] des représentations incestueuses, c'est notamment le pubertaire[10] et l'adolescens[11] qui mettent en place leur idéalisation organisatrice. Cependant, même si c'est pénible de l'accepter, si les parents incitent toujours à la prudence, en égard à leurs expériences, ils ont eux-mêmes déjà traversé l'adolescence et connaissent les dangers qui guettent leurs enfants.

6. Le *complexe d'Œdipe* est un concept de la psychanalyse défini par Sigmund Freud vers 1910. La période critique pour l'enfant se situe entre 2 et 5 ans. L'enfant est le rival de son père, il désire sa mère pour lui seul. L'enfant développe des angoisses et des comportements hostiles envers son père

7. Le parent grandiose définit le parent auquel l'enfant s'identifie et auquel il aspire à ressembler dans le futur.

8. Philippe Gutton est psychiatre, psychanalyste, docteur en Psychologie et en Lettres et Sciences Humaines. Il travaille depuis plus de vingt ans sur l'adolescence avec des adolescents. Expert judiciaire, il a souvent abordé la question de la délinquance juvénile.

9. L'accession à la sexualité adulte.

10. Le mot pubertaire est à la psyché (les phénomènes psychiques), ce que la puberté est au corps d'après Philippe Gutton, *Le Pubertaire*. (1991)

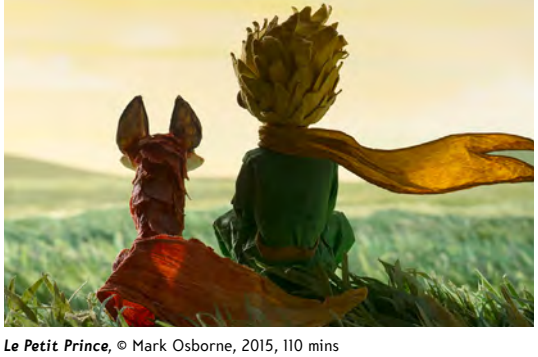
11. L'adolescens est un travail concomitant et retardé exclusivement réalisable à partir du matériau pubertaire. Philippe Gutton, *Le Pubertaire*. (1991)

Même si cela est douloureux comme le concède Françoise Dolto, lorsque l'on grandit on doit lâcher ses parents et inversement. S'ils restent trop longtemps assistés par leurs parents, les adolescents se font prendre au piège de la recherche de sensation, avec l'alcool ou la drogue. La séparation devra alors s'effectuer d'une manière latente, notamment en échangeant avec ses parents de façon raisonnée. Or, comme l'énonce une adoles-

cente dénommée Claire : « **C'est comme le petit prince qui apprivoise le renard. Il faut du temps pour communiquer, les adultes n'ont guère de temps.** »[12]. En effet, les adultes n'apprécient pas de donner des conseils qui ne seront pas suivis par leur progéniture. Alors que Françoise Dolto dit que tout ce que désirent les adolescents, c'est parler avec leurs parents, même si finalement ils n'écoutent pas leurs enseignements, là est la source de la confiance. Si les adolescents cherchent ainsi de la cohérence dans ceux qui les entourent, c'est parce qu'eux-mêmes ne se comprennent pas.

12. Claire fait référence au célèbre roman de Saint Exupéry, *Le Petit Prince* publié en 1943. Elle y compare la relation du renard et du petit prince avec la sienne et ses parents. Françoise Dolto, *Paroles pour adolescents ou le complexe du homard*. (1989) P. 75

Néanmoins, même s'il est en désaccord avec ses parents et l'autorité, l'adolescent est dans la conformité, en écart, dans sa sphère privée. En effet, en réagissant de la sorte lors de la puberté, il réagit



Le Petit Prince, © Mark Osborne, 2015, 110 mins

Le Cid, © Compagnie Émilie Valantin, 1996

comme un adolescent *normal*. C'est d'ailleurs pourquoi l'adolescent est à la fois dans l'écart et dans la norme. En d'autres termes, il est un être duel, déchiré. Lorsque l'on se sent différent des autres, d'après Françoise Dolto, c'est ce que l'on nomme la honte. Elle est fabriquée par le regard des autres et souvent, par l'idée que l'on s'en fait. Les yeux de nos amis sont notre miroir. Le groupe dont on s'entoure nous tient lieu de personnalité. Or les désirs sont personnels, on s'expose en les dévoilant. Comme ils sont nouveaux à cet âge, on ne sait pas s'ils sont valeureux ou ridicules. L'adolescent se retrouve seul confronté à ses ambiguïtés. À l'image de l'adolescent, la marionnette est « un être » paradoxal. En effet, la manipulation de la marionnette à la fois inerte et vivante est de fait duelle, incarnant l'union de notions que tout oppose. Le parfait exemple est la réinterprétation du Cid en 1996 par la *Compagnie Émilie Valantin* avec des marionnettes de glace, qui sont ainsi réellement éphémères.

Pour Jacques Téphany[13], la nature des spectacles de marionnette est de disparaître, or la marionnette est éternelle. À travers l'illusion de vie de la marionnette, qui peut notamment ressusciter, on cherche à se confronter à ce qui nous dépasse, comme la mort.

13. Jacques Téphany est le directeur de la Maison Jean-Vilar à Avignon, il a écrit la préface de l'ouvrage de Christian Armengaud, *L'art vivant de la marionnette, théâtre du monde*. (2012) P. 63.

Cependant, l'utilisation de la marionnette doit dépasser le stade narcissique et s'ouvrir vers le monde si l'adolescent souhaite découvrir sa véritable identité, ses forces, ses faiblesses. Elle permet de rendre matérielle une réalité invisible pour créer du sens, se rassurer. Pour la marionnettiste Émilie Racine, le langage marionnettique est préhistorique : c'est pourquoi il permet un accès privilégié à la figure du double[14]. Ce langage fait naître en chacun de nous un mode de pensée profond et irrationnel. Ce mode de pensée génère du dialogue en nous. La marionnette renouvelle en permanence ses formes, elle offre de nombreuses nouvelles façons de s'exprimer. De la même façon, on peut dire avec Ken Garland[15] que le design graphique ne doit pas s'enfermer dans un style, il est préférable de renouveler continuellement sa pratique afin de mieux transmettre l'information. D'ailleurs, si l'adolescent cherche à tout prix à s'exprimer, à se comprendre, c'est parce qu'il a conscience que dans un futur proche, lui aussi devra transmettre à autrui. Par la marionnette il pourra accéder à ses richesses intérieures qui se dévoilent peu à peu à son regard.

14. « « **Le double n'est plus seulement un reflet, mais plutôt une succession de propositions ludiques qui englobent l'imaginaire du sujet.** » (**Pavlova, 2001 : 30**) **Le double fait partie des manifestations de l'âme humaines, des figures archétypales.** » Émilie Racine, *Les Arts de la marionnette et la figure du double*. (2014) P. 5.

15. Ken Garland est un designer graphique britannique. Il est l'auteur du manifeste *First Things First*. (1964)

UNE PHASE TRANSITIONNELLE

L'adolescent est un adulte en devenir. Il est à un âge intermédiaire, c'est la puberté. Il n'est considéré ni comme étant petit, ni grand. Il est dans une phase d'entre deux. On parle ici du complexe du homard de Françoise Dolto « **Les homards, quand ils changent de carapace, perdent d'abord l'ancienne et restent sans défense, le temps d'en fabriquer une nouvelle. Pendant ce temps-là, ils sont très en danger. Pour les adolescents, c'est un peu la même chose.** »[1]. On pourrait comparer cette métamorphose à celle de la chenille lorsqu'elle se transforme à son tour en chrysalide pour renaître papillon, sauf que l'adolescent lui n'est pas immobile, à l'abri. Comme l'adolescent connaît, en théorie, la finalité[2] de cette période de sa vie, il est impatient. Il aimerait directement accéder au statut de grande personne, pour ne pas souffrir et vivre de nouvelles expériences. D'ailleurs, si les adolescents parlent sans cesse de sortir[3], d'organiser une sortie, etc., ce n'est pas sans raison. En effet, c'est l'accès à leur liberté la plus primaire, se déplacer librement où ils le souhaitent. Or lorsque l'on est encore tributaire de ses parents, cette liberté n'est pas encore forcément acquise. De même qu'à cette époque de la vie, on cherche à sortir des conventions pour se démarquer et se sentir unique. Mais ce dont l'adolescent ne se rend pas compte, c'est que l'adolescence est à elle seule une expérience formidable. Le rôle du desi-

1. Françoise Dolto, *Paroles pour adolescents ou le complexe du homard*. (1989) P. 15

2. La finalité de l'adolescence est, sous-entendu ici, l'âge adulte et toutes les responsabilités qui en découlent.

3. Le verbe « sortir » signifie également sortir de sa mutation, de sa chrysalide, de la puberté.

gner est de faire comprendre que l'adolescence est un moment bénéfique dans sa vie pour se construire, essayer, échouer, vivre. Toutefois, même lorsque physiquement on devient adulte, la transformation n'est pas forcément complète. Le chemin pour s'accomplir en tant qu'individu unique est bien plus long en réalité. C'est ce que dit très justement Céline, en pleine métamorphose : « **Adultes, grandes personnes, je vais vous faire confidence d'une chose que vous savez sûrement : nous ne sommes jamais terminés… »**[4].

4. Françoise Dolto, *Paroles pour adolescents ou le complexe du homard.* (1989) P. 18

L'adolescence n'est jamais un temps aisé à traverser, toutefois si les parents et les enfants ont confiance en la vie, Françoise Dolto nous rassure : cela s'arrangera toujours. Ici mon choix en tant que designer est de fonctionner avec l'art marionnettique. L'objectif est double, il s'agira d'accompagner l'adolescent pour construire sa nouvelle peau afin de traverser au mieux la puberté et lui donner l'occasion de sortir de ses préjugés. F. Dolto ajoute que l'adolescence n'est pas une période de la vie où il faut user de mots pour dire, mais une époque où il faut agir pour pouvoir s'exprimer. Comment la marionnette peut-elle offrir un nouveau langage à l'adolescent ? Quel est le rôle du designer dans la transmission de ce langage ? Contrairement à l'enfance, les mots qu'on employait auparavant deviennent désuets. Il faut trouver une autre façon de dire. Cette autre façon de dire pourrait se chercher dans la pratique marionnettique, qui implique le corps d'une façon particulière. Et comme le dit si bien Paul Claudel : « **La marionnette est une parole qui agit… »**[5].

5. Anne Cara cite Paul Claudel qui est un dramaturge qui a réfléchi sur la marionnette Japonaise dans « Bounrakou* », in *Œuvres en prose.* (1965) Anne Cara, *La marionnette, de l'objet manipulé à l'objet théâtral.* (2006) chapitre IV – La question du texte

*: Aujourd'hui le terme s'écrit *Bunraku* et nous reprenons ici à dessein la façon dont Paul Claudel l'écrit dans son texte.

Quand advient l'adolescence, l'individu se voit confronté à de nouvelles responsabilités. Il a un nouveau regard sur les objets, les personnes qui l'entourent, un regard plus incisif, plus critique. L'adolescent doit oser affirmer ses valeurs, se regarder, s'accepter. « **Être vraiment adulte, c'est être responsable de soi et responsable de ses actes vis-à-vis des autres »**[6]. C'est donc, d'après Françoise Dolto, être clairvoyant par rapport à ses agissements ainsi que leurs conséquences. Un adulte est d'autant plus responsable lorsqu'il a conscience de ses contradictions et qu'il les accepte. En devenant une grande personne, on s'aperçoit que tous les individus sont faits de bons, comme de mauvais côtés, c'est la déception. En définitive, il faudra plusieurs années avant d'admettre que chaque personne a des contradictions qui le rendent unique. Le vieil adage « **rien n'est tout noir ou tout blanc** » est valable pour les êtres humains. D'autre part, l'adolescence est le stade où l'on découvre la sexualité, on la démystifie. De ce fait, l'adolescent a des attentes envers lui-même et les autres, c'est un autre pan de sa vie qu'il découvre. De la même façon, à cet âge généralement, on décide de son destin, c'est-à-dire de son orientation scolaire, c'est un choix qu'il faut faire accepter à

6. Françoise Dolto, *Paroles pour adolescents ou le complexe du homard.* (1989) P. 71

Qui est là ?, © Compagnie Lily

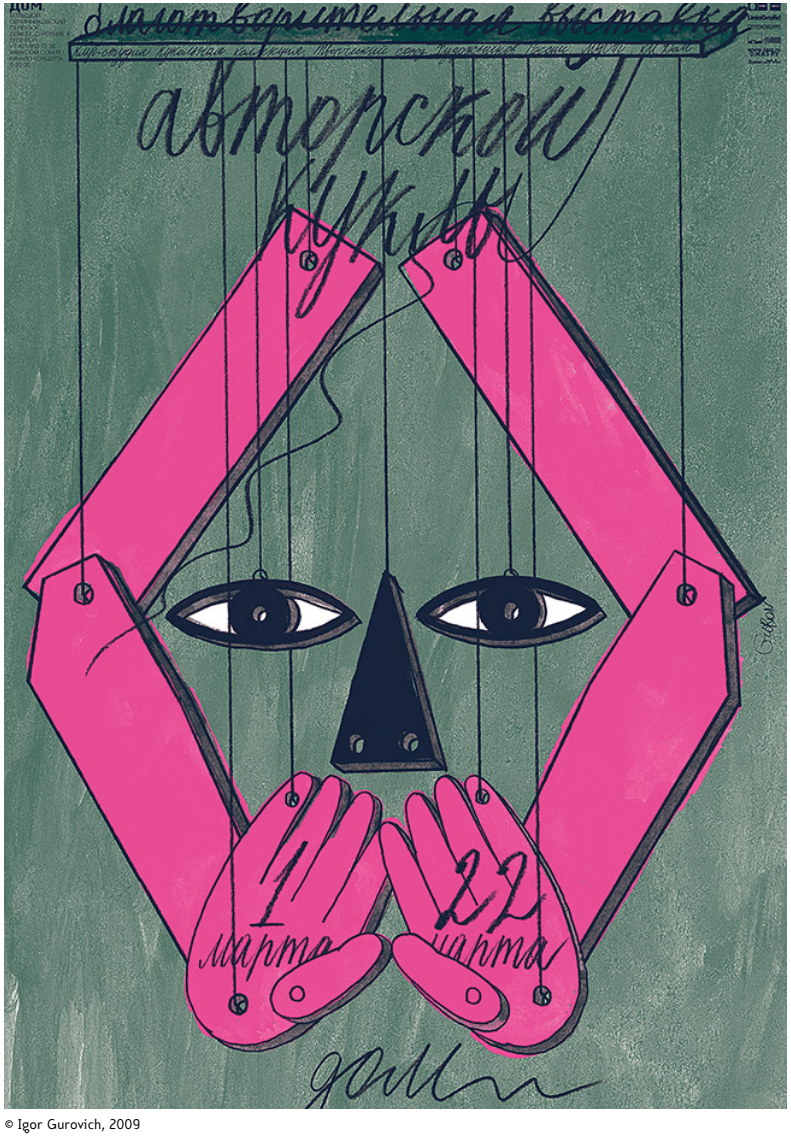
ses parents mais le plus dur est de découvrir la voie qui nous convient. Ce qui donne de la valeur à un adolescent est tout aussi gratifiant pour ses parents.

Il faut une fois adulte continuer à croire en ses idéaux d'adolescent, car l'adolescence est avant tout une force comme nous le rappelle Françoise Dolto. L'adulte se différencie de l'adolescent car il a peur, de tout, de rien, de la mort. Tandis que l'adolescent lui ne s'en soucie pas, il aspire à satisfaire ses désirs. Il se joue de la mort, il la provoque comme le fait la marionnette à chaque nouvelle représentation. Cela est notamment visible dans le spectacle *Qui est là* de la Compagnie Lily : la marionnette se joue de la mort, elle-même représentée par une autre marionnette. C'est la peur qui efface nos désirs, elle fait perdre confiance en nous et nous empêche de nous accomplir pleinement.

L'adulte en étant trop rationnel devient banal, il se confond dans la triste réalité quotidienne, il met fin à ses illusions. Il perd la foi en ses valeurs. On dit souvent que l'on doit conserver son âme d'enfant pour être émerveillé fréquemment par ce qui nous entoure. Or le monde gagnerait tout aussi bien à conserver son âme d'adolescent, sa créativité et sa fougue pour combattre l'ennui. La marionnette est une alliée de choix dans cette entreprise. En effet, si le graphiste estonien Igor Gurovich a décidé de concevoir une affiche pour une exposition de jouets en utilisant le visage et les mains de la marionnette pour la promouvoir, c'est dans le but de nous faire voir que la marionnette est une forme d'expression plus directe, marquée par un lien profond au vivant. Cet objet graphique nous apprend que la plus grande vertu de la marionnette est de continuer à émerveiller à tous les âges. On entrevoit également l'idée de jouer à être deux et qu'il faut mettre une implication corporelle forte dans ce jeu : le lettrage manuel et les yeux qui nous regardent, amènent l'idée d'un autre corps.

La marionnette donne l'occasion à l'adolescent de se jouer de lui, de jouer son alter ego, d'être un autre pour oublier sa place et grandir. Les marionnettistes explorent l'intériorité humaine, d'ailleurs le plasticien et sculpteur allemand Haro Michael Siegel dit : « **la marionnette est un symbole de l'homme et des choses vivantes.** »[7].

7. Giovanni Lista cite Haro Michael Siegel, *La scène moderne*. (1997) P. 379.



© Igor Gurovich, 2009

Il s'éloigne ainsi de la réalité pour réussir à affronter ses peurs. Le metteur en scène François Lazaro dit notamment : « **Il nous faut jouer le monde avant que le monde ne nous joue ; vivre, sans risque, mille fois sa propre mort, pour de faux, pour accepter sa propre vie, pour de vrai.** »[8]. Un graphiste dont le travail dit le monde de mille façons pourrait dire cette phrase. En jouant la mort, sans risque de mourir, cela permet de davantage s'investir, d'apprendre à vivre plus grand, puisqu'on ne risque pas l'irréversible. Le jeu dramatique favorise l'acceptation de ses contradictions, de son identité. On peut en s'éloignant alors de la réalité accéder à une réflexion distanciée de soi et de ce qui nous entoure.

8. François Lazaro a écrit la préface de l'ouvrage d'Anne Cara, *La marionnette, de l'objet manipulé à l'objet théâtral*. (2006) Préface

La figure du double permet d'adopter une posture critique. Ce que fait notamment Stanley Kubrick dans son film *Eyes Wide Shut*[9], qui aborde la perte d'identité dans la société occidentale contemporaine qui est remplie de conventions. Ce film donne à observer une société secrète qui, retranchée sous ses déguisements, catalyse ses pulsions les plus intimes, les plus refoulées. Derrière les apparences, les membres de la secte créent un monde trivial. Leurs masques mettent à distance leur réalité quotidienne. On y observe les gens se transformer durant la situation du spectacle. De la même façon, dans le film *la Règle du jeu* de Jean Renoir, la danse

9. Stanley Kubrick (1999). *Eyes Wide Shut*. 159 mins

Eyes Wide Shut, © Stanley Kubrick, 1999, 159 mins

macabre[10] qui en est le point culminant, tourne en dérision la société qui se délite. Cette scène préfigure ce que font ces nobles et riches bourgeois **« ils dansent sur un volcan »**[11]. C'est-à-dire qu'ils se divertissent sans prendre conscience de la guerre qui se prépare. Dans ce cas, nous observons, une fois le rideau tombé, que la société est gouvernée par la mort. La danse prévient que les ténèbres prennent le pouvoir. De la même façon, la danse caricature le spectacle saugrenu qui se déroule au manoir. Les fantômes symbolisent alors la vérité, puisque la société représentée est considérée comme agonisante, morte. Cette scène est une prise de recul sur le film et la société qui y est dépeinte.

10. Jean Renoir (1939). *La Règle du jeu*. 110 mins

11. Expression employée par Jean Renoir.

11. Anne Cara, *La marionnette, de l'objet manipulé à l'objet théâtral*. (2006) Préface

« Jouer, c'est jouir du sens fragile de la vie. »[12], comme l'énonce François Lazaro. Donc, la figure du double découle de la peur ancestrale de l'Homme de mourir et interroge l'identité humaine. C'est pourquoi Émilie Racine affirme que ce tiraillement fascine tout autant qu'il angoisse l'Homme. De ce fait, le langage marionnettique nécessite des spectateurs qu'ils possèdent une faculté de transposition. Être créateur de monde et lui donner un sens permet à l'adolescent d'y trouver une place grâce au jeu théâtral. Non seulement l'adolescent, par le biais de la marionnette, fabrique un écart, mais en plus cette distance enrichit sa façon de percevoir le monde qui l'entoure.

La Règle du jeu, © Jean Renoir, 1939, 110 mins

Exposition *Cartographie de la recherche en design graphique,* © Vivien Philizot, Biennale Chaumont 2017

II. GRAPHISME ET MARIONNETTE, UN RAPPORT AU MONDE FONDÉ SUR L'ÉCART

L'éveil du désir de vivre et d'entrer en relation avec les autres par la marionnette

DIRE LE MONDE PAR LA CRÉATION D'UN ÉCART AVEC CELUI-CI

Selon un ouvrage fondateur en matière de technique théâtrale : la première qualité d'un grand comédien, et par analogie celle d'un grand marionnettiste, est son absence de sensibilité. En effet, lorsque le comédien joue de façon analytique, didactique, descriptive du monde, il peut par la suite jouer, avec de l'exercice, tous les rôles. C'est d'ailleurs à l'étude des grands modèles que le comédien perfectionne ce don de nature. Le comédien imitateur, à la différence du grand comédien, peut rendre tout, mais passablement, il n'y a rien à reprendre dans son jeu. Tandis que pour le grand comédien, d'une représentation à l'autre, c'est constamment à l'avantage de la dernière, il gagne en précision en remettant perpétuellement son jeu en cause. C'est cela le *Paradoxe du Comédien*[1] que défend l'illustre philosophe des Lumières, Denis Diderot : moins on sent dans l'instant, plus on fait sentir. De ce fait, un écart apparaît entre le corps et le psychisme. Pour mieux saisir le monde, mieux le jouer, il faut créer une distance. À la lecture de Jean-François Lyotard on découvre que c'est également ce que fait le graphiste, tout

1. Denis Diderot, *Œuvres esthétiques : Paradoxe sur le comédien*. (1830)

comme le grand marionnettiste ou le grand comédien de D. Diderot, il dissuade de chercher une quelconque réalité première et oriente le spectateur vers une représentation. Notre rapport au monde n'est jamais immédiat, il est transmis par des formes dites *symboliques*. Ainsi, il est fréquent que des interlocuteurs utilisant les mêmes expressions ne pensent pas et ne disent pas les mêmes choses. Ces objets symboliques représentent différentes choses à différents moments. Le sémiologue Charles Peirce dit notamment, que le symbole découle : « **d'une convention, d'une habitude ou d'une disposition naturelle de son interprétant ou du champ de son interprétant** [...]. »[2]. Cela signifie qu'en fonction du vécu de chaque individu, un symbole, donc un objet, n'aura pas la même signification. Cette thèse est aussi défendu par Rosalind Krauss qui affirme : « **Il est vrai que tout ce qui entoure l'homme agit sur lui, mais d'un autre côté il agit aussi sur les objets extérieurs, et s'il en reçoit des modifications, lui-même modifie ses entours.** »[3]. L'Homme agit sur son histoire ainsi que sur la lecture de ce qu'il l'entoure, il y a donc un écart symbolique.

2. Charles S. Peirce, *Collected Papers*, op.cit. 8.335, citation de Vivien Philizot, article *When is Graphic Design?*

3. Rosalind Krauss est historienne de l'art, critique de l'art moderne en Amérique du Nord, théoricienne et enseignante. Elle a fondé la revue *October*, un journal de critique d'art contemporain. *Le Photographique, pour une théorie des écarts*. (1990) P. 36.

À l'heure actuelle, dans la recherche en design graphique plusieurs idées circulent et donnent à penser sur les modalités d'action dans la création graphique. Commissaire de l'exposition *Cartographie de la recherche en Design*, durant la dernière biennale de design graphique à Chaumont[4], qui a fait un bilan de l'état de la recherche en design graphique, Vivien Philizot[5], a formulé une adaptation de la théorie des écarts au monde du graphisme. Il y voit

4. Lors de la dernière Biennale de design graphique de Chaumont, Vivien Philizot et Malte Martin ont présenté *Cartographie de la recherche en design graphique* (2017), l'exposition ambitieuse sur la recherche actuelle en France. Revue *Étapes* n° 240. (2017) P. 150

5. Vivien Philizot est docteur en Arts visuels et designer graphique ainsi que professeur. Ses domaines d'enseignement et de recherche concernent la pratique et théorie du design graphique, l'épistémologie du design graphique, les notions d'usage et de pratique dans le champ du design, la didactique visuelle et la représentation de la complexité, la typographie et le graphisme vernaculaires. Source : cnap.graphismeenfrance.fr

Exposition *Cartographie de la recherche en design graphique*,
© Vivien Philizot, Biennale Chaumont 2017

Exposition *Cartographie de la recherche en design graphique*,
© Vivien Philizot, Biennale Chaumont 2017

une façon d'expliquer l'élaboration de la démarche du graphiste. Le designer graphique recherche la lecture des signes dans tout ce que l'on voit dans le monde. C'est d'ailleurs une discipline que l'on nomme *visual studies*[6]. Elle a notamment été introduite dans le design graphique français par Vivien Philizot, cela consiste à étudier la manifestation visuelle du monde, tout est à décortiquer, analyser. Cette théorie est l'une de celles qui amènent actuellement les designers graphiques à s'interroger et à avoir un recul sur leur pratique. Le raisonnement de Vivien Philizot est en totale dichotomie avec celui de la critique et typographe Béatrice Warde qui défendait au XXe siècle la vision moderniste[7], c'est-à-dire celle des classiques.

6. L'expression *visual studies* correspond à un courant de recherche apparu au début des années 1990 dans les pays Anglo-saxons. Source : cnrs.fr

7. Les connaisseurs choisissent la dégustation dans un verre de cristal car il laisse exprimer les propriétés du vin. Ils choisissent de fait un caractère transparent. La vision moderne est que le graphisme s'effacent au vu du texte qu'on a à lire.

Lors d'un discours tenu en 1930 à Londres, elle compare la typographie[8] à un verre de cristal employé

8. La typographie se prend ici au sens anglo-saxon de la notion, au sens plus générale de *graphisme* et tout ce qui le concerne. C'est-à-dire la la composition et non pas seulement la lettre au sens strict. Vivien Philizot, Article *Camera Obscura* (2015) P. 1.

Deux verres de cristal… Différents, © DR

pour déguster un vin. Une vingtaine d'années plus tard, elle écrit un essai sur cette comparaison intitulé *The crystal goblet or printing should be invisible*[9]. Pour elle, la typographie s'efface au profit du texte à lire, car si la typographie est bien utilisée on accède à la vérité du texte grâce au design graphique existant dans une extrême discrétion. Les formes par lesquelles nous faisons l'expérience peuvent donc disparaître en tant que telles. Pour Béatrice Warde, c'est à travers le design graphique que le cerveau fixe son attention.

9. Béatrice Warde, *The crystal goblet or printing should be invisible* ou en français *Le verre en cristal, ou, la typographie devrait être invisible.* (1955)

Alors qu'au contraire pour V. Philizot, il est impossible de séparer le contenant du contenu, il faut produire un écart. Et c'est non pas à travers le design graphique, mais par le design graphique que nous retenons notre attention, notre regard. Puisqu'effectivement, c'est notre regard qui participe à la construction même d'une vérité, ce regard ne voit jamais rien à nu. Si bien que comme nous le dit Vivien Philizot : **« Ainsi, si le monde n'est jamais vu, compris et connu autrement que par les « lunettes » que sont les formes symboliques de l'art, de la science, et du design, alors le designer est un opticien : toutes les montures qu'il propose sont différentes mais elles prétendent toutes nous faire voir le monde « tel qu'il est ». »**[10]. Il y a donc différentes versions qui nous apprennent au sujet du monde, puisque chacun possède une manière de voir qui lui est propre. **« Il faut dès lors**

10. Vivien Philizot, Article *When is Graphic Design ?* (2014) P. 4.

abandonner l'idée de chercher un monde original réel dont nous n'aurions que des versions, mais plutôt considérer que chacune des versions, nous apprend quelque chose au sujet du monde. »[11]. Par conséquent, le rôle du design graphique est d'offrir une façon de percevoir le monde au croisement de plusieurs choses fondamentalement politiques. Le design graphique est une métaphore de notre rapport au monde, tout comme la poésie ou les figures de style, il relève du symbole. Le langage poétique par exemple crée un écart avec la langue usuelle pour nous faire voir différemment, ce qui nous entoure, avec du recul. « **C'est un large buffet sculpté ; le chêne sombre, Très vieux, a pris cet air si bon des vieilles gens ; Le buffet est ouvert, et verse dans son ombre Comme un flot de vin vieux, des parfums ;** »[12]. Car effectivement, si la théorie des écarts est actuellement déployée en design graphique, elle est bien plus ancienne en littérature[13]. De la même façon que Vivien Philizot est en rupture avec le discours dominant, la critique Rosalind Krauss l'est sur la pratique de la photographie, qu'elle définit également comme un paradigme double. D'une part, la photographie est une empreinte du réel, un indice, mais c'est aussi une copie de copie[14], un simulacre. La photographie est un espace stéréographique, un labyrinthe critique.

11. Vivien Philizot, Article *When is Graphic Design ?* (2014) P. 7.

12. Extrait d'un poème d'Arthur Rimbaud, où il nous fait percevoir le monde autrement, « Le Buffet », *Cahiers de Douai*. (Octobre 1870.)

13. H. R Jauss dit que lorsqu'on écrit, on produit et ce qui sera reçu par le destinataire, le lecteur sera différent. C'est la théorie de la réception. (1970)

14. Platon décrit de la même façon la *mimèsis*, dans son ouvrage *La République*, qui est d'après lui une image d'une image, une copie dégradée du monde sensible.

Si on se fonde sur la théorie de Vivien Philizot et que l'on regarde les échos qu'il y a avec le *Paradoxe du Comédien*, le design graphique à la manière de la photographie se substitue à autre chose, c'est un outil qui permet de créer une distance avec le monde et d'augmenter notre capacité d'existence, c'est-à-dire notre aptitude à mieux cerner le monde qui nous entoure en ayant du recul sur celui-ci. Et cela grâce à notre regard devenu plus critique vis-à-vis de ce qu'il perçoit. Le design graphique a toujours pour sujet autre chose que lui-même. Il y a de ce fait une résonance avec la puberté ainsi qu'avec l'art marionnettique. Cette convergence ouvre un champ de réflexion dynamique. En effet, pour le marionnettiste François Lazaro : « **La marionnette me sert à faire un pas de côté pour renouveler l'écoute** »[15], elle lui permet donc d'analyser sa propre pratique en créant un espace pour mieux interpréter. C'est d'ailleurs pourquoi le designer graphique doit être attentif à ce à quoi on ne pense pas au premier abord, il doit remettre en cause perpétuellement son savoir-faire pour gagner en précision.

15. Anne Cara, *La marionnette, de l'objet manipulé à l'objet théâtral*. (2006) Préface

Margot Baran[16] affirme l'importance de nos choix pour transmettre à autrui. Dans son article, elle présente sa démarche de designer dans son projet où elle souhaitait comparer six traductions de l'Apocalypse de Saint-Jean en se basant sur des données issues de calcul. Elle défend ainsi que le design graphique, en dépit de pouvoir sauver le monde, nous rend attentif à ce à quoi on ne pense pas. Le travail du designer

16. Margot Baran est une ancienne étudiante en design graphique à l'École supérieur d'Art et design Grenoble-Valence. L'ouvrage .TXT 2 présente un choix de texte des étudiants de l'option Design Graphique à l'ESAD Grenoble-Valence *.TXT 2, Passeurs de sens*. (2015)

graphique et du traducteur est très similaire, puisque tous deux traduisent de l'information. « **Le designer et le traducteur sont tous deux garants de l'équilibre entre deux langues, deux mondes, deux textes, deux groupes, ils sont l'entre-deux, des intermédiaires indispensables et invisibles, passeurs de sens.** »[17]. Le but du designer est de faire du design respectueux du sens du contenu et du lecteur auquel ce contenu est destiné. Ainsi, les choix que prend le designer graphique vont influencer l'expérience du destinataire. L'époque actuelle est celle de la traduction d'après Margot Baran, puisque tout est régi par l'instantanéité, comme l'énonce K. Reiss[18]. Les adolescents actuels ont grandi dans cette dynamique d'immédiateté. Celui qui accède à l'information pense être directement en relation avec l'auteur. Or comme l'énonce M. Baran, on oublie l'intervention du traducteur. Il ne faut cependant pas minimiser cette intervention, car celle-ci transforme et modifie le contenu initial de l'auteur. Alors comment le designer graphique peut-il traduire de façon à respecter l'information tout en ouvrant la perception du destinataire aux signes qui l'entourent ? Cela s'opère toujours par un choix subjectif qui sera effectué par le traducteur qui orientera « l'inconscient de lecture ».

17. Margot Baran, *.TXT 2, Passeurs de sens*. (2015) P. 68.

18. Katharina Reiss est une linguiste citée par Margot Baran dans, *.TXT 2, Passeurs de sens*. (2015) P. 68.

LA MISE EN VALEUR DE LA THÉORIE DES ÉCARTS

Le design graphique invente un rapport au réel et le communique d'une façon qui nous fait apprécier l'écart entre le monde et sa façon de le dire. Comme dit précédemment, le grand comédien par son impartialité est le plus à même de faire ressentir. De la même façon, il existe le Paradoxe du Graphiste, plus le graphiste fait le vide en lui pour se laisser habiter par la chose qu'il médiatise, plus l'objet produit est fidèle à la chose qu'il promeut. Ce paradoxe a été révélé par le philosophe Jean-François Lyotard, sous la forme d'un dialogue tout comme Denis Diderot, dans sa préface du catalogue de l'exposition *Vive les graphistes*[1]. Le graphiste est soumis à certaines contraintes plus ou moins fortes. Tout d'abord la plus évidente, l'objet qu'il produit (affiche, édition, etc.) doit être plaisante au regard. C'est cela le plaisir esthétique.

1. L'exposition *Vive les graphistes*, Centre Georges Pompidou, 1990. « Observatoire » coproduit par le Centre de création industrielle CCI-Centre Georges Pompidou et le Syndicat national des graphistes ; préf. de Christiane Carlut ; texte de Jean-François Lyotard

L'objet produit par le designer graphique doit amener le regardeur à être prédisposé à se rendre ou à croire à l'événement, la manifestation, etc., qu'il met en avant en conservant fidèlement son esprit ainsi que son sens strict. Pourtant en faisant cela, les designers graphiques sont inévitablement des interprètes, des *passeurs de sens*[2]. C'est là l'étrangeté du graphiste,

2. Margot Baran nomme, dans son article, les traducteurs linguistiques et les graphistes qui se font interprètes comme étant des passeurs de sens, des passeurs de cultures. *.TXT 2, Passeurs de sens*. (2015) P. 68.

le paradoxe. Il doit interpréter la chose selon ce qu'il pense qu'elle est, il doit utiliser son jugement et être critique sur sa pratique. Jean-François Lyotard pressent que pour interpréter au mieux et respecter les contraintes auxquelles le designer est soumis, la solution est d'intriguer. Cette courte suspension dans le temps lorsque le regardeur est intrigué est la marque du plaisir esthétique et suffit de fait à le persuader. Dès lors que le regardant a été déconcerté, il observe, il admire, il se questionne, le temps s'arrête.

Les manipulateurs marionnettiques lorsqu'ils réinterprètent des histoires existantes, ce qui est souvent le cas, doivent de la même façon intriguer, nous faire voir l'histoire d'une autre manière. C'est notamment le cas dans *Post-Scriptum* du Théâtre du sursaut en 2007, qui tourne en dérision l'univers du petit chaperon rouge et raconte une tout autre histoire triviale, désarticulée. Dans cette version, le Chaperon Rouge est capricieux, presque lunatique et Mère-Grand peu agréable. Le castelet intrigue en amont de la représentation par son univers singulier. Aujourd'hui, les individus, plus particulièrement les adolescents, ont le regard habitué à être accaparé d'informations inutiles, ils sont saturés de données erronées. Le but du designer est de déclencher un sursaut de lecture dans la paresse visuelle des individus, de les malmener un peu pour les amener à de nouveau s'interroger. Toutefois, le problème réside

Post-Scriptum, © Théâtre du Sursaut, 2007

aussi dans le fait que les passants ne disposent plus de *temps de cerveau disponible*, ils sont saturés d'informations. Pour pouvoir faire perdre du temps de façon raisonnée aux jeunes, il faut savoir doser cette suspension dans le temps et faire émerger des hypothèses. Or, comment le designer peut-il prévoir l'imprévisible sans risque d'échouer ? Le graphiste doit expérimenter les diverses façons d'intriguer pour au mieux toucher sa cible qui ne cesse d'évoluer, d'être en mouvement continuel.

La société moderne est un monde du simulacre[3], d'où la nécessité pour le designer graphique de tenir le monde à distance. Le design graphique intrigue, déconcerte, surprend, arrive inopinément tel un lapsus. Le but du graphiste n'est pas de créer de l'iden-

3. Référence à la caverne de Platon que suscite la société de consommation moderne dans les magazines de luxe. Dans ces doubles pages on observe la réalité projeté par les agences de publicité, pour installer chez les consommateurs des besoins nouveaux et désirs particuliers. Rosalind Krauss, *Le Photographique, pour une théorie des écarts*. (1990) P. 264.

tique, il innove. Il doit étudier au préalable sa cible et son environnement pour inscrire, et non pas fondre, son objet dans un contexte réel et contemporain. Le Studio M/M Paris[4] a notamment réussi à ébranler les habitudes des passants dans la ville de Lorient en réalisant l'une des plus grosses commandes majeures du graphisme français de ses vingt dernières années. Effectivement, les designers du studio, Michaël Amzalag et Mathias Augustyniak, ont été sollicités en 1996 pour réaliser la communication du théâtre de Lorient, par le metteur en scène Éric Vigner, tout juste nommé à la direction du CDDB-Théâtre de Lorient. C'est dans une démarche de nouvelle politique artistique et culturelle pour cette ville populaire, en quête d'avenir, que E. Vigner a fait appel au studio. Ils ont notamment été choisis pour leur habitude à prendre des risques étant donné qu'ils n'hésitent pas à sortir des conventions et attentes habituelles.

L'intention était de faire du théâtre du Lorient un lieu actif, qui privilégie l'échange, qui présente des metteurs en scènes contemporains, et d'attirer de nouveaux publics, plus spécialement, les jeunes. Le Studio M/M Paris a souhaité rompre avec les modèles d'affiches types de théâtre qui représentent la mise en scène du spectacle. Ils voulaient montrer l'architecture interne de l'image, c'est-à-dire l'information, l'image et la réflexion sur cette image. C'est d'ailleurs pourquoi l'ico-

4. Studio M/M Paris a été fondé en 1992 en France par Mathias Augustyniak et Michaël Amzalag qui se sont rencontrés à l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris. « **Remarquable de subtilité, de complexité et de mystère, le travail de M/M Paris se distingue par son association de polices de caractères originales, d'alphabets dessinés à la main, et son utilisation d'illustrations et de collages.** ». Caroline Roberts, *Les plus grands graphistes*. (2015) P. 315.

Théâtre de Lorient, © Studio M/M Paris, 2001

nographie est reliée au quotidien professionnel et personnel des deux designers, ce sont des photographies de situations sans artifices afin de créer un lien entre la représentation théâtrale et l'expérience habituelle du regardant. Ce qui apparaît au regard est une expression directe, presque magique, du réel, toutefois si elle devient perceptible c'est parce qu'elle se trouve en rapport avec des discours. Leur travail de recherche formelle se reporte de façon évidente sur le dessin noir et blanc de la lettre. De fait, ils attirent immédiatement l'attention avec ces affiches qui sortent de l'ordinaire lorientais. Même si leurs affiches ont été vivement critiquées lors de leurs premières apparitions, en réussissant à attirer l'attention des passants, ces affiches constituent maintenant un évènement local[5]. La réaction des jeunes[6] était enthousiaste vis-à-vis des affiches puisque contrairement à l'accoutumée, on ne les prenait pas pour de simples consommateurs. Les affiches ne délivrent pas directement l'information, mais peu à peu celles-ci fournissent le sens en dévoilant des indices. C'est un projet qui s'inscrit dans le temps. Pour le designer graphique, s'il souhaite transmettre les codes marionnettiques à l'adolescent, peut-être doit-il lui aussi inscrire sa démarche sur le long terme ? L'étonnement du regardant face à ces affiches engendre une suspension dans le temps qui est le marqueur du plaisir esthétique. C'est cette facette intrigante de ces objets graphiques qui a permis à M/M Studio

5. En effet, les affiches étaient vivement critiquées en 1996, perçues comme des extraterrestres. Maintenant, elles participent à l'identité de la ville de Lorient. Source : indexgrafik.fr
6. Aujourd'hui la moitié des abonnés du théâtre de Lorient ont moins de 26 ans. Source : www.ouest-france.fr

de réaliser durant vingt ans la communication du théâtre de Lorient.

L'apparition de cet électrochoc dans le champ visuel des passants permet de les soustraire à leur passivité. Produisant des formes qui mènent à la rencontre, mettant en place des conditions d'échanges pour les recevoir, cette singularité visuelle permet à l'objet graphique d'exister. Le designer graphique doit éviter l'homogénéité qui selon Nicolas Bourriaud ne crée que du visuel, de l'information en boucle sans intrigue, ni étincelle. L'image permet l'échange par le biais de signes, drapeaux, sigles, etc., communs entre individus. D'après le critique Serge Daney : « **La forme est le délégué du désir dans l'image** »[7], c'est elle qui donne le sens à l'image dans le futur, grâce au regard du public, aux désirs que la société projettera dessus et surtout grâce à ce qu'elle arrivera à générer comme interaction fiction entre les regardeurs. C'est ce qu'on nomme l'esthétique relationnelle. D'après le critique d'art Nicolas Bourriaud[8] l'art, de la même façon que le design graphique, ou l'art marionnettique par déduction, consiste à mettre en relation différents paliers de la réalité, éloignés les uns des autres au quotidien. L'art contemporain, selon N. Bourriaud, se produit donc en fonction de principes relationnels, interactifs et conviviaux. Le rapport entre les hommes doit être imprévisible pour se démarquer aujourd'hui. De ce fait, le design contemporain aussi

7. Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*. (1998) P. 24.

8. Nicolas Bourriaud est commissaire d'exposition, écrivain, historien de l'art et critique d'art français, spécialisé dans l'art contemporain. Il est mondialement connu pour le concept d'esthétique relationnelle. Il est notamment le cofondateur et codirecteur, avec Jérôme Sans, du Palais de Tokyo à Paris de 2000 à 2006.

se doit d'être imprévisible. Car comme l'énonce le philosophe Matthew Crawford, nous avons tous notre bagage de jugements de valeurs : le jugement moral et esthétique a le même statut qu'une simple sensation à notre époque.

Toutefois, le théâtre de marionnettes réunit le public devant des images toujours fortement engagées, elles sont à l'origine d'émotions fortes, de troubles esthétiques. Cependant, comme l'énonce Nicolas Bourriaud, le temps du dialogue, de la discussion critique a lieu après le spectacle au théâtre car lors du spectacle, l'interaction est silencieuse. Or, comme le pointe Nicolas Bourriaud, ne sommes-nous pas dans une époque où nous devons générer une expérience sociale et favoriser la rencontre ? Aujourd'hui tout le monde a accès à l'information sans demander à son voisin, elle s'offre à nous, elle se consomme donc rapidement. L'Homme se sent dès lors moins impliqué par les informations qu'il reçoit. Pourtant, la discussion à propos de l'information est illimitée, sa critique perdure dans le temps. En cela, le design occupe un rôle majeur, non pas tel qu'il est, mais comme il pourrait être, s'il est transformé en un agent de changement puissant, une force pour créer et étendre la liberté.

VIVRE PLUS FORT

Le designer graphique, lorsqu'il crée spécifiquement pour les adolescents, permet également aux autres de vivre plus fort. Sa contrainte augmente le potentiel graphique, le paysage visuel est ainsi augmenté ainsi que la capacité d'existence pour tous. Le message lorsqu'il est dans une sorte de fusion avec ce qu'il exprime donne lieu à un objet qui transmet seulement de l'information. Il faut justement que le graphiste interprète pour laisser une trace dans le temps, pour contraindre le passant à penser à son tour. Cela se met en place à travers un cadre, en effet, Jean-François Lyotard affirme que le graphiste est soumis à un ensemble de contraintes. Ce sont ces règles qui permettent à l'objet graphique de gagner en amplitude. Dans le cas où le designer choisit de ne s'adresser qu'au public adolescent, sa contrainte devient une force qui favorise dans un deuxième temps la promotion de l'objet graphique auprès de tous. Le philosophe Jean-François Lyotard dit notamment que les designers graphiques disposent d'un : « **très petit espace de mouvement. Non seulement des contraintes fortes, mais plusieurs sortes de contraintes, et tout à fait hétérogènes. Ils se débattent dans cette toile comme des forcenés** »[1]. Par conséquent, réussir à créer en respectant toutes ces règles demande

1. Jean-François Lyotard, *Intriguer, ou le paradoxe du graphiste*. (1990)

au designer de faire preuve de jugement. Il doit apprendre à traduire l'information avec justesse. Pour Margot Baran le designer graphique se doit de remettre perpétuellement sa pratique en question et de faire des choix.

Traduire deux mondes, demande l'étude des cultures de façon approfondie, afin de ne pas faire de faux pas. Le designer possède un rôle essentiel dans la transmission de l'information à l'époque actuelle. L'information doit être transmise rapidement, de façon juste et doit être retranscrite le plus justement possible dans la culture du public réceptrice du message. Le critique Nicolas Bourriaud définit alors le stade ultime de la fracture de notre société comme stade de *société du spectacle*. Locution mise au point par Guy Debord de la façon suivante : une société où les Hommes ne vivent plus directement l'expérience sociale et où les relations s'éloignent dans leur représentation grandiose, spectaculaire. L'auteur se pose alors la question suivante : est-il encore possible de générer des rapports au monde, dans le domaine de l'histoire de l'art, qui est une pratique traditionnellement dévolue à leur représentation ? La pratique de l'art apparaît comme un formidable terrain de recherches sociales pour faire vivre à nouveau l'expérience sociale aux Hommes, pour renouer le contact. Toutefois, il est judicieux de

se demander comment susciter un intérêt pour cette pratique à notre époque.

L'idée serait d'interroger l'habituel, l'ordinaire, l'infra-ordinaire. En effet saturés de sollicitations visuelles, entre autres, qui n'agissent souvent qu'à la surface de notre attention, nous n'avons souvent plus faim de signe. On ne se limiterait pas à un effet de surprise surgissant uniquement dans ce qui nous paraît démesuré. Effectivement, c'est le quotidien, le monde familier de l'adolescent que le designer doit investir. Sinon comment pourrait-il se sentir concerné ? Il faut embellir, questionner la banalité pour toucher les individus. C'est notamment ce que fait Georges Perec dans son livre l'*Infra-ordinaire*[2], ou Francis Ponge dans son recueil *Le parti pris des choses*[3], ils soulèvent le voile de la banalité pour faire regarder autrement le monde. Par exemple, le poète F. Ponge sublime le pain en le métamorphosant et investit de façon intense sa découverte, il dit notamment à propos de celui-ci : « **La surface du pain est merveilleuse d'abord à cause de cette impression quasi panoramique qu'elle donne : comme si l'on avait à sa disposition sous la main les Alpes, le Taurus ou la Cordillère des Andes** »[4]. La vision du pain est ici augmentée, à l'ordinaire personne ne le verrait de la sorte. En effet, c'est la façon dont on regarde qui magnifie la banalité. Il y a différentes façons de voir le monde et par la narration de la marionnette, par

2. Georges Perrec est un poète français du XXe siècle, il interroge la banalité dans, *L'Infra-ordinaire*. (1989)

3. Francis Ponge est un écrivain et poète français du XXe siècle, *Le partis pris des choses*. (1942)

4. Francis Ponge, *Le partis pris des choses*. « Le pain ». (1942)

son jeu, son récit, on sublime l'ordinaire. C'est là le rôle du spectacle. On peut en déduire que le rôle du designer graphique est d'amener le destinataire à être intrigué par le commun, ce dont personne ne se préoccupe. Ainsi, le designer graphique se doit d'être au quotidien imprévisible, en prêtant attention à tout ce qui l'entoure.

L'adolescent à titre d'exemple est souvent délibérément délaissé par les institutions, mais pas par le marché. Françoise Dolto dit notamment que l'humanité a tendance, génération après génération, à traiter les adolescents avec amertume, à les laisser pour compte. Pourtant, ce groupe social est des plus

Cata-strophes, © Compagnie Cie l'Art Bat l'Être, 2015

importants pour le renouveau de la société. Le but du designer ne serait-il pas de redonner de l'importance à la parole des adolescents ? L'adolescent, s'il ressent qu'il est important, que ses tracas sont considérés avec sérieux et respect par les adultes, sera d'autant plus motivé. L'idée est de créer un contexte qui motive son envie de s'investir dans la pratique marionnettique par sa propre volonté. Le docteur d'État, Giovanni Lista dit que « **La lutte contre notre civilisation, orientée vers la mort, se trouve dans le grain des choses, dans le papier mâché qui passe entre nos doigts.** »[5]. Ce qui apparaît anodin à notre regard, car biaisé par la société d'hyperconsommation, peut toutefois être inventeur de grandes choses. Dans le spectacle *Cata-strophes* de la compagnie *Cie l'Art Bat l'Être*, la manipulatrice crée une pizza, l'allégorie du monde, à partir de rien. Elle tourne en dérision l'humanité et redonne de la valeur aux aliments du quotidien comme la farine ou la tomate. Le designer pourrait-il à son tour user de l'humour, de la dérision pour ouvrir les yeux des regardants ?

5. Giovanni Lista, *La scène moderne*. (1997) P.393.

L'espace public pourrait être utilisé pour informer, créer une série d'opportunités. Or il faut faire preuve d'autodiscipline. Nous avons besoin du silence, au sens large, qui nous permet de réfléchir. Nous sommes confrontés aux pressions sociales. Pour beaucoup être libre, c'est satisfaire ses préférences, or Matthew Crawford[6] dit que

6. Matthew Crawford est un philosophe et mécanicien américain. Son premier livre *L'Éloge du carburateur* a rencontré un franc succès. Il lutte contre ce qui détruit notre concentration et cultive les paradoxes.

nos préférences sont soustraites à toute analyse rationnelle. L'éducation, c'est ce qui nous permet d'acquérir les goûts d'une personne sérieuse. Le designer graphique aura pour but d'éduquer les adolescents à être intrigués. L'Homme se distingue de l'animal par sa capacité de jugement et son besoin de justifier ses actions, qui permettent la reconnaissance. Et si le poids de l'environnement sur notre vie était plus important qu'on ne le croit ? Il faut pratiquer une écologie de l'attention, car c'est ce qui nous lie justement au monde. L'environnement constitue le moi. Notre perception est éduquée par la pratique que l'on a. Avec la marionnette, on peut profiter de cet instant de création pour observer le monde. En faisant cela, l'adolescent lutte contre cette hyperactivité qui contrôle la société et fait louvoyer son regard. La marionnette permet de renouveler notre regard sur le monde et de sélectionner l'image que l'on va observer. L'adolescent grâce à la marionnette peut se faire créateur, reprendre le contrôle de son corps et enrichir son rapport au monde qui l'entoure. Servir une promotion de l'art marionnettique est un moyen de déclencher un renforcement de la dimension interprétative/critique de l'action du designer graphique.

C'est l'anniversaire de Michèle, mais elle a disparu, © Clara Anèse, septembre 2017 à l'ESNAM

C'est l'anniversaire de Michèle, mais elle a disparu, © Clara Anèse, septembre 2017 à l'ESNAM

III. UN GRAPHISME QUI INITIE LA PRATIQUE DE L'ART MARIONNETTIQUE

LA PERCEPTION DE SON CORPS

Les enrichissements que procure la marionnette, dans ce cas précis aux adolescents, sont multiples. Tout d'abord, la pratique marionnettique est un temps privilégié pour que l'adolescent apprenne à se connaître en créant un écart par le biais de la marionnette, pour vivre une expérience forte, même dans le quotidien. L'art théâtral lui permet d'être soi-même. En effet, la marionnette développe les compétences motrices des individus comme nous l'apprend la conseillère pédagogique en arts plastiques Anne Cara. Par ailleurs à la puberté, le physique change sans cesse. On se transforme non seulement de l'intérieur, mais aussi de l'extérieur et cela est visible aux yeux de tous ceux qui nous entourent. L'adolescent se sent tantôt beau, tantôt laid, tantôt dans la norme. Il est par conséquent en difficulté avec son être, complexé comme le dit Françoise Dolto : « **On se sent beau ou on se sent laid dans la mesure où on s'approche ou pas de cette image idéale de soi** »[1]. De fait, à cause du jugement d'autrui, l'adolescent adopte une posture, un corps, qui n'est plus sien. Il est terrifié à l'idée de s'exposer physiquement, or la marionnette implique le corps d'une façon particulière.

1. Françoise Dolto, *Paroles pour adolescents ou le complexe du homard.* (1989) P. 29.

En effet, en fonction du type[2] de marionnette utilisé, le montreur, dans ce cas précis l'adolescent, investit son enveloppe corporelle de différentes manières. Selon Anne Cara, cette pratique du corps amène les adolescents à analyser les objets qui les entourent de façon à accéder à un autre imaginaire auquel ils sont renvoyés initialement, c'est-à-dire celui au mieux des archétypes et stéréotypes. C'est d'ailleurs pour cela que Claire Heggen dit : « **On ne manipule pas un objet, on manipule des images, de la symbolique…** »[3]. Dans la pratique marionnettique, il faut dans un deuxième temps apprendre à dramatiser la voix. L'adolescent doit apprendre à assujettir sa voix aux principaux paramètres musicaux comme : la hauteur, le timbre, le débit ou encore l'intensité. Il doit transformer ses habitudes, faire violence à sa voix habituelle. Or pour cela il doit être convaincu du bien fondé de l'art dramatique. Comment le designer graphique peut-il faire en sorte d'impliquer le corps de l'adolescent de façon à provoquer sa curiosité ?

2. Les types de marionnettes sont divers et variés. Le théâtre d'objets n'implique pas le corps de la même façon que la marionnette à fils ou la marotte. Chaque technique demande une pratique du corps spécifique.

3. Anne Cara, *La marionnette, de l'objet manipulé à l'objet théâtrale*. (2006) chapitre II.

Le geste, qui est l'essence de la marionnette, confronte directement l'adolescent à son corps. Matthew Crawford dit à ce propos : « **La vision de ma propre main qui se déplace dans l'espace est intimement liée à la sensation que produit ce mouvement.** »[4]. Pratiquer c'est ressentir, se ressentir, se regarder. La main est l'outil premier qui guide la marionnette. D'ailleurs, d'après le marionnettiste

4. Matthew Crawford, *Contact*. (2016) P. 119.

Haut Bas, © Compagnie Mains Fortes, 2016

Alain Recoing[5], la main est le réel instrument, la marionnette étant le masque qui se fait outil. La *Compagnie Mains Fortes* dans son spectacle *Haut Bas* érige notamment la main comme personnage central du spectacle. De cette manière, par la marionnette, on décuple nos sens, en s'observant contrôler la vie et la mort. Se faire montreur, c'est détenir l'omnipotence pour vaincre nos peurs résolument humaines. C'est à partir de jeux corporels avec l'objet que le manipulateur fait naître des histoires. Ainsi, il est indispensable de mieux vivre dans notre corps pour affronter le monde qui nous entoure et agir sur celui-ci de façon bénéfique. En étant confronté à agir dans un contexte nouveau, l'adolescent est déstabilisé, projeté.

5. Alain Recoing est metteur en scène, comédien, marionnettiste, il est également le fondateur du Théâtre aux mains nues à Paris. Il est cité par Émilie Racine, *Les arts de la marionnette et la figure du double*. (2014) P. 12.

L'enjeu initial est de recentrer sur le corps et le faire, dont l'adolescent perd la perception lors de sa

mutation. Dans la société actuelle, les vastes forces impersonnelles garantissent le confort psychique par la déconnexion, on vit sa propre volonté comme quelque chose d'insensible aux obstacles d'après Matthew Crawford. À cause de cela on en oublie son propre corps. Toutefois, la marionnette se propose comme un art du faire qui met le corps au service d'une pratique noble. On peut notamment lire un cartel à propos de la marionnette au Musée des Arts de la Marionnette[6] à Lyon : « **Présence aujourd'hui silencieuse et immobile, elles semblent n'avoir rien oublié de leur histoire scénique. Elles sont habitées d'une force dramatique qui n'attend pour s'animer que le regard, la main, la rencontre. La marionnette est un surgissement qui fait vibrer le corps et l'esprit.** ». La main est donc l'élément dominant de la création, elle contrôle les choses par elle-même. C'est une forme d'expression des plus accessible, presque *low cost*. C'est ce que le philosophe et mécanicien Matthew Crawford préconise : prendre de nouveau les choses en main. En effet, si nous voulons lutter contre les intrusions dont notre esprit est victime, il faut être de nouveau capable d'orienter son attention là où on le désire vraiment. La vie contemporaine a remplacé le réel par la réalité virtuelle.

6. Le Musée des Arts de la Marionnette est situé à Lyon, capitale de la marionnette à gaine Guignol. Une nouvelle exposition invite au voyage pour découvrir cet univers depuis avril 2017.

Doug Stowe un professeur de menuiserie dit à propos des adolescents que : « **Tant qu'ils seront privés de la possibilité d'apprendre avec leurs mains, le monde restera pour eux une entité abstraite et distante et leur passion d'apprendre ne sera pas mobilisée.** »[7]. Par conséquent, si on souhaite accéder à l'épanouissement humain, selon Matthew Crawford, nous devons être absorbés par l'activité qui nous relie au monde et à notre prochain. Par exemple, le souffleur de verre[8] communique avec sa pièce pendant la manipulation de celle-ci, pour créer un fragment écologique de l'attention. On peut alors en déduire que c'est durant la manipulation que la marionnette communique avec le montreur, qu'elle se dévoile, qu'elle permet d'accéder à une plus grande emprise sur le monde. D'après le philosophe allemand Nietzsche, on ressent de la joie lors de l'augmentation de notre propre puissance. Par conséquent, l'adolescent sera satisfait une fois qu'il observera les bienfaits de la pratique marionnettique sur lui et ceux qui l'entourent. La vision de Matthew Crawford est également appuyée par celle du designer anglais Tony Fry[9] qui souhaite que l'artisanat retrouve sa place primordiale d'autrefois. L'artisanat doit être perçu comme un art du futur, en vue d'atteindre une économie rationnelle. Le fait-main permet selon T. Fry le retour aux choses bien faites, au plaisir et à la qualité de la fabrication, à une esthétique reconnaissable. C'est un objet de croyance, car l'Homme y insuffle de la valeur lors de sa fabrication. On peut en conclure que la marionnette est l'artefact artisanal permettant une économie future rationnelle. Le but du designer est de promouvoir ce futur raison-

7. Matthew Crawford, *Contact*. (2016) P. 338.

8. Matthew Crawford a eu l'occasion d'observer trois maîtres verriers, qui une fois au contact du verre dirigent une chorégraphie dites flexibles, *Contact*. (2016) P. 119.

9. Tony Fry est designer, théoricien du design et écrivain, Son ouvrage tient compte des enjeux écologiques actuels. Il insiste sur la nécessité d'agir maintenant pour un futur meilleur pour l'Homme, *Design as Politics*. (2010) P. 139.

nable aux adultes de demain. En effet, l'art du faire est une solution actuelle pour affronter la politique contemporaine.

Pour atteindre une indépendance de jugement, nous devons agir sur le monde et ne pas nous contenter de l'observer. La marionnette favorise l'expérience de solitude, dans le sens positif du terme. Prendre ce temps de réflexion grâce à l'Art permet à l'adolescent d'être soi. En effet, quand l'adolescent est dans une relation inerte avec la marionnette, cela lui permet un retour sur soi et de se poser des questions existentielles pour parfaire son identité. Que possède-t-il d'unique ? Quelles sont ses passions, ses sources d'enthousiasme au quotidien ? À quoi aspire-t-il dans la vie ? Que peut-il offrir d'unique aux autres ? Ce sont les multiples questions auxquelles l'adolescent tente de répondre pour accéder à son identité. Il se confronte ainsi à sa propre personne, dialogue avec lui-même, en créant un écart entre le corps et le psychisme, à la manière du Grand comédien de Diderot, ce qui lui permet de la même façon de jouer mieux. Les étudiants de l'ESNAM[10] ont joué le spectacle *C'est l'anniversaire de Michèle, mais elle a disparu* en 2008. Ce spectacle avait la particularité de présenter des marionnettes sur table à l'effigie de leurs manipulateurs, les étudiants comédiens marionnettistes, qui lors de la représentation arboraient les mêmes vêtements que

10. École Nationale Supérieure des Arts de la marionnette, elle a été fondée en 1981 à Charleville-Mézières par Jacques Félix. L'école est actuellement dirigée par Éloi Recoing.

C'est l'anniversaire de Michèle, mais elle a disparu, © Clara Anèse, septembre 2017 à l'ESNAM

leur double marionnettique. Ce procédé original a permis la distanciation des étudiants par rapport à eux-mêmes. L'expérience de l'agissement individuel selon Matthew Crawford se perd car à notre époque nous vivons dans un idéal autiste, il y a un impératif de l'autonomie. Les êtres humains ont peur d'engager avec les autres un commerce au sujet de leurs propres valeurs. Pourtant, la condition naturelle de l'Homme est d'être libre par rapport à l'autre. C'est ce qu'apprend l'adolescent avec l'amitié ou l'amour à la puberté.

De plus, pour se connaître l'adolescent doit vivre la culture et non plus la consommer de façon passive. Comprendre sa propre expérience, c'est cela l'authentique recherche de la vérité. Les préférences d'une personne reflètent le noyau authentique de

sa subjectivité. L'adolescent peut ainsi entrevoir la voie vers son indépendance en décidant de sortir de sa zone de confort pour accroître sa connaissance. Il affine ainsi sa vision du monde, ce qui lui permet d'accéder à son individualité. Le collectionneur Christian Armengaud dit justement que grâce à la marionnette «**Il aura l'impression d'être maître de tout un monde qu'il peut bâtir et diriger à sa guise.**». Lorsqu'on grandit, on perd ses repères, la marionnette ici propose un monde auquel se rattacher où tout se déroule selon nos souhaits, sans imprévus qui incombent des pertes. L'adolescent ose ainsi se dépasser pour habiter pleinement le monde qui l'entoure et offrir aux autres ce qui fait de lui un être unique. Ainsi, le théâtre de marionnette permet à l'adolescent d'offrir de nouveaux objets à son attention, comme le préconise Matthew Crawford, pour puiser son énergie et le décharger de ses affects. C'est pourquoi il dit : «**Les objets extérieurs fournissent un point d'ancrage à notre esprit; ils nous font sortir de nous-même. C'est dans la rencontre entre le moi et la réalité brute que la beauté peut émerger.**»[11]. C'est en se confrontant aux aléas de l'objet, qui ne peut pas fonctionner à notre convenance, que l'on apprend à le connaître en s'armant de patience, pour la suite mieux se connaître soi-même. On se découvre des qualités insoupçonnées. Notre individualité se dévoile alors peu à peu pour aller à la rencontre de notre environnement. La marionnette demande de la patience et permet comme finalité de procurer du plaisir.

11. Matthew Crawford, *Contact*. (2016) P. 42.

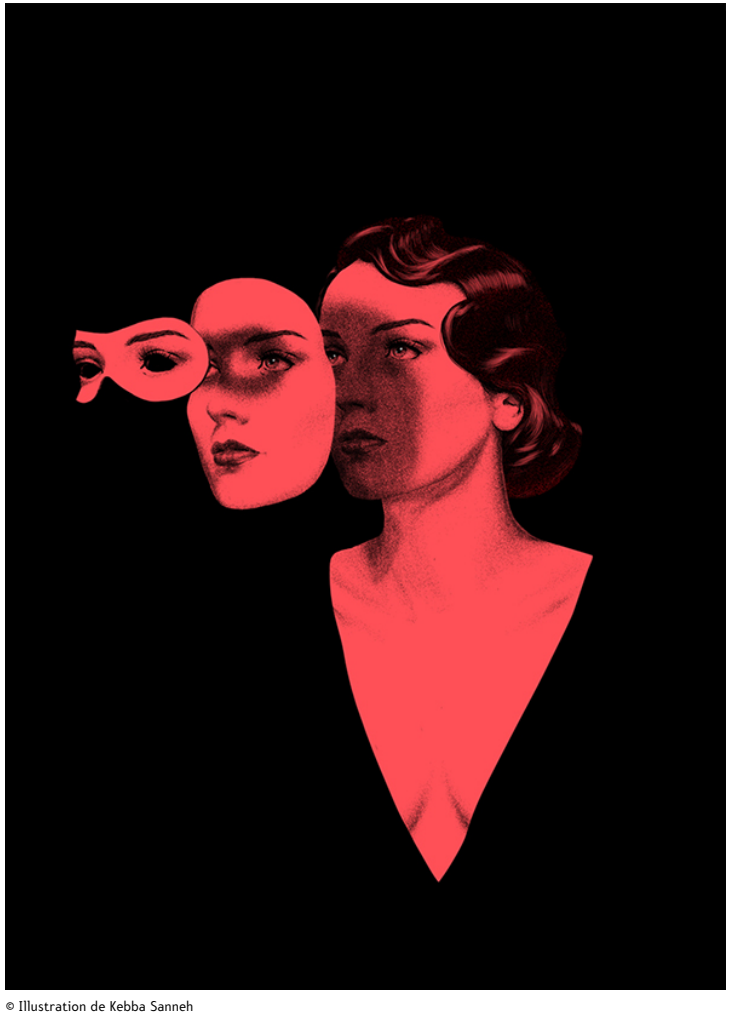
«JE EST UN AUTRE»

L'adolescent se fait créateur, il se projette en créant la marionnette, il accède ainsi à une plus grande emprise sur le monde. Il s'oublie et prend la place d'un autre, ce qui lui permet d'avoir une réflexion sur la pratique marionnettique. La marionnette agit sur l'individu adolescent à la façon d'un masque. Ce masque se substitue à la carapace[1] de protection dont l'adolescent est privé lors de sa transformation en adulte. Grâce à la marionnette, figure du double, l'adolescent oublie les aprioris sur la place qui est sienne dans la société pour mieux se situer. Comme l'évoque Denis Diderot, le talent d'un comédien c'est de paraître différent de ce qu'il est, de se contrefaire, d'oublier sa place à force de prendre celles des autres. Par conséquent, il y a plusieurs confrontations qui ont lieu dans le théâtre de marionnettes : celle entre vie et mort, imagination et réel, dissimulation et simulation, l'illusion et le dévoilement, la domination et la soumission, l'intime et le collectif, le merveilleux et l'obscur, présence et absence, sauvage et civilisé, le mouvement et l'immobilité, etc.

1. Référence à la carapace du homard de Françoise Dolto.

Dans son mémoire création, Émilie Racine définit la marionnette comme étant un art du double. Le sociologue français Edgar Morin[2] quant à lui définit

2. Émilie Racine, *Les arts de la marionnette et la figure du double*. (2014) P. 13.



© Illustration de Kebba Sanneh

justement le double comme étant le « *je* » qui « *est un autre* » d'Arthur Rimbaud[3], le double puise ainsi sa source dans l'animisme. Cet autre Rimbaldien ose dire ce que l'être humain n'ose plus dire, cet autre crée une distance. La marionnette rend tolérable ce qui est insupportable à la raison humaine, elle porte l'inconscient collectif. Le masque, qui est un accessoire du théâtre, se rapproche de l'objet marionnettique. Il permet justement au comédien de se déguiser, de devenir un autre. Au théâtre, le masque possède une relation duelle avec le comédien, il n'est pas véritablement une marionnette. Le masque amène à une scission entre le visage et le corps d'après Anne Cara. C'est ce qu'affiche Kebba Sanneh dans son illustration nommée *Masque*. Il faut laisser le masque imprégner son corps et le laisser transformer son corps usuel en celui d'un autre, un personnage dramatique. Il devient signe et épure le fait théâtral. De la même façon, le masque favorise le dépouillement esthétique puisque le visage représente l'essentiel du registre expressif. Dépouillement qui renforce le signe.

3. Rimbaud dans une lettre à Paul Demeny, « Car Je est un autre »(*Lettre du Voyant*, 15 mai 1871).

Toutefois, apposé sur une autre partie du corps, le masque évoque la monstruosité. Le marionnettiste G. Ceronetti crée par exemple des objets magiques qu'il appelle « idéophores », ce ne sont pas des masques mais des fragments de vie. Moins ces objets ressemblent aux humains, plus ils sont

Principe d'*interchangeabilité* dont l'expérience permet de décliner l'identité et rassembler l'identité des personnes à l'aide d'un accessoire, © Clara Anèse, 2015

libres de nous restituer. L'objectif est d'extérioriser sa véritable identité par la théâtralisation. Comme le dit Claire Heggen : « **Plus on se masque, plus on se démasque.** »[4]. Chaque adolescent aborde différents rôles au quotidien et masque ses sentiments, notamment à cause du regard de la société. Et si le designer donnait l'occasion à l'adolescent de se faire créateur grâce à la notion d'*interchangeabilité* ? Ce principe peut notamment conduire à fédérer les adolescents.

4. Anne Cara, *La marionnette de l'objet manipulé à l'objet théâtral*. (2006) chapitre II

Pour pouvoir se construire, l'adolescent doit savoir quels sont les fondements de son identité. C'est un temps de recul sur sa vie passée pour parvenir à son futur. Quel héritage l'adolescent a-t-il reçu, quelles sont ses valeurs, son histoire ? L'héritage que l'on reçoit est indépendant de notre volonté. Pourtant, c'est un patrimoine déterminant dans la vie d'un individu comme nous le signifie le sociologue français Pierre Bourdieu dans son livre *Les Héritiers*. En effet, on acquiert chacun un habitus[5] différent selon sa socialisation. Nous sommes tous inégaux face à l'héritage culturel. Plus l'origine sociale d'un individu est élevée, plus ses connaissances dans les domaines culturels tels que le théâtre, le jazz, etc., sont variées et riches grâce à son environnement social. Or comme le dit Pierre Bourdieu, si l'on bénéficie uniquement d'une culture dite « *scolaire* », celle-ci

5. L'habitus de Pierre Bourdieu, sociologue engagé, c'est ce qui nous rend unique en tant qu'être social et nous définit. C'est notre façon d'être.

est partielle, généralement c'est une culture qui relègue l'individu à un niveau inférieur. La valeur du savoir est différente selon la façon dont l'individu l'a acquise.

C'est pour cela qu'il est important que l'adolescent sache d'où il est parti pour savoir où il désire arriver dans l'avenir. Chacun possède une histoire, qu'il a construite, une somme de bonheurs et de malheurs, d'incidents, d'enseignements, de souffrances, de joies. L'adolescent doit accepter l'idée que la somme de ses évènements est son histoire, son identité, cela permet d'aller de l'avant comme l'énonce la psychanalyste Françoise Dolto dans son livre *Paroles pour adolescents ou le complexe du homard*. Les blessures passées, même si elles sont difficiles à accepter, peuvent se transformer en force. À l'adolescence, on revit beaucoup de moments clés de son enfance dans les rêves et les souvenirs. Ce sont des traces, des indices[6], comme le dit R. Krauss, de notre histoire. C'est important de comprendre d'où on vient pour savoir où l'on va et pourquoi. Car comme le dit Philippe Gutton : « **Le matériau du bâtiment nouveau emprunte à celui qu'il remplace.** »[7]. Il faut éviter que l'être humain soit dévoré par la culpabilité de ses choix passés, car ce passé qui l'encombre ce sont des névroses, de la douleur. La marionnette peut ainsi servir d'exutoire, car selon Giovanni Lista : « **C'est l'art de l'instantanéité, qui contient le sédiment de la mémoire, la source de tout enchantement.** ». La marionnette est un phénomène de l'instant, elle est manipulée

6. Rosalind Krauss définit l'histoire de la photographie comme étant éminemment personnelle. L'emprise du modèle photographique est définie comme un indice, un symptôme qui rend visible. *Le photographique, pour une théorie des écarts*. (1990)

7. Philippe Gutton, *Le Pubertaire*. (1991) P. 215.

Bosh & Bruegel, Cuisine, Peinture et petits travaux, © Compagnie Via Cane, 2015

puis s'éteint et devient souvenir. Toutefois, si elle existe, c'est grâce à la mémoire, l'héritage de la civilisation. Il est donc important de bien se connaître soi et son passé. Ainsi, la pratique marionnettique peut catalyser les souffrances et les faire accepter plus facilement, à l'adolescent. Françoise Dolto dit que tout se rejoue chaque jour, rien n'empêche d'avoir un bel avenir. Il faut donc prendre de la distance par rapport à son passé pour renaître de plus belle, à l'état d'adulte responsable.

Ainsi, être éduqué, d'après le philosophe Matthew Crawford, c'est peut-être avant tout pouvoir sortir de soi. Il faut que l'adolescent se mette en quête d'une « niche écologique » pour que le monde qui l'entoure se remplisse de nouvelles affordances. Le potentiel de notre esprit se déploie et on peut accéder à la véritable indépendance. L'obéissance aux caractéristiques multiples de la marionnette permet d'accéder à la puissance, il y a un processus d'adaptation mutuel. Le spectacle de la *Cie Via Cane* nommé *Bosh & Bruegel, Cuisine, Peinture et petits travaux*, base la représentation sur l'interaction avec le public. Cela requiert de savoir l'improviser à chaque représentation, puisque les marionnettistes ne peuvent pas prévoir quelle sera la réaction des spectateurs à l'avance. Des possibilités inédites apparaissent ainsi grâce à l'improvisation[8] théâtrale. Cela permet d'apprendre

8. Art action de composer et d'exécuter immédiatement. L'improvisation est un élément important de la formation du comédien.

à réagir face à l'inconnu sans se faire prendre par la peur. Puisque, ce qui se passe à l'extérieur de notre esprit est toujours perçu comme une menace contre le moi, d'où la nécessité d'interroger son héritage personnel.

D'après Denis Diderot, ceux qui copient les folies sont donc des sages qui saisissent le ridicule de beaucoup de personnages divers. De fait, l'acteur s'est écouté lui-même longtemps[9], il s'écoute au moment où il nous trouble en restituant scrupuleusement les signes extérieurs du sentiment. Le comédien n'est pas le personnage, il le joue et le joue si bien qu'on le prend pour tel, l'illusion n'est que pour le spectateur, le comédien sait qu'il n'est pas le personnage. Par conséquent, se faire créateur pour l'adolescent permet d'avoir une vision critique sur lui et l'autre qu'il interprète par le biais de la marionnette. L'écart lui permet de vivre plus pleinement, de mieux faire.

9. Denis Diderot, *Œuvres esthétiques : Paradoxe sur le comédien*. (1830)

C'est la conclusion de M. Crawford : « **Dans le cadre de ma réflexion sur l'attention, nous avons constaté qu'il fallait considérer les frontières du moi par la notion de cognition étendue. En tant qu'êtres incarnés qui utilisent des outils et des prothèses, le monde se présente à nous à travers ses affordances ; c'est un monde dans lequel nous**

agissons et que nous ne nous contentons pas d'observer. Ce qui veut dire que lorsque nous acquérons de nouvelles compétences, nous en venons aussi à percevoir le monde différemment. »[10]. Grâce à cette nouvelle pratique marionnettique, l'adolescent voit son potentiel augmenter. Il est attiré en dehors de son moi actuel vers un moi potentiel plus compétent qu'il cherche à atteindre. Les êtres humains sont toujours « *en chemin* » vers autre chose comme le défend Matthew Crawford. Le mouvement est indispensable pour analyser le monde. La base de nos compétences permet au moi d'entrer dans une relation d'ajustement avec le monde, c'est ce qui se passe lorsque l'on fabrique une distance avec lui. En nous appropriant pleinement sa discipline, cela nous permet d'avoir accès à une forme inédite d'indépendance et d'être en mesure de juger par nous-même. Et le designer est tenu d'être au courant en permanence de qui l'entoure s'il veut mieux saisir le monde.

10. Matthew Crawford, *Contact*. (2016) P. 330.

L'ENRICHISSEMENT DE NOTRE RAPPORT AU MONDE

L'adolescent pour s'accomplir complètement, au niveau identitaire, doit également obtenir la confirmation d'une personne (adulte de préférence) en ce qu'il fait, qui l'encourage à se lancer, qui ouvre sa perception du monde. D'après la psychanalyste Françoise Dolto, il est indispensable que quelqu'un d'extérieur à notre sphère privée vienne nous confirmer qu'on est une belle personne pour nous inciter à nous lancer[1], à prendre notre courage à deux mains et à avancer lorsque nous sommes en plein doute. Cette personne, si elle est installée dans sa vie d'adulte est d'autant plus rassurante, car elle a déjà surmonté la période de l'adolescence et est devenue quelqu'un de respectable. Le regard d'autrui est indispensable pour l'auto-compréhension de soi, il peut nous dire ce qu'il y a d'admirable chez nous. Cela permet à l'adolescent de mieux se situer dans sa façon qu'il a d'aborder la pratique, il peut ainsi se juger. L'adolescent a besoin d'être rassuré pour gagner en confiance et s'améliorer. Qui plus est, d'après Matthew Crawford, notre perception du monde est davantage basée sur des faits sociaux que sur des faits optiques. En effet, nous sommes fondamentalement des êtres sociaux, coexister dans un monde commun et faire des choses ensemble sont des dimensions fondamentales de nos êtres, notamment pour atteindre l'individualité.

1. Lancer dans le sens, s'engager dans une nouvelle pratique dont nous sommes néophytes, oser aller de l'avant pour se surpasser.

Le langage[2] permet de finaliser le processus d'idéalisation, nous formulons et organisons nos expériences, alors que l'expérience sensorielle en est initialement privée. Ce temps, cet écart, pour apprendre à se connaître permet au jeune d'apprécier la sagesse d'autrui et de ceux qu'il côtoie au quotidien. L'adolescent est dans la générosité, l'énergie de la jeunesse, il faut donc lui faire prendre le temps pour qu'il apprenne à se connaître lui et ses limites afin de jouer correctement. C'est le rôle du maître de le guider, de lui faire prendre confiance, de le rassurer, de l'apaiser. Denis Diderot dit à ce propos : « **Celui que la nature a signé comédien, n'excelle dans son art que quand la longue expérience est acquise, lorsque la fougue des passions est tombée, lorsque la tête est calme, et que l'âme se possède.** »[3]. Il lui faudra travailler de façon soutenue et dense pour apprendre à maîtriser la manipulation jusqu'à atteindre une forme de catharsis. La solution pour motiver l'adolescent est donc de pratiquer en groupe. Quand on effectue à plusieurs une pratique, que l'on forme une équipe de façon cohérente, cela permet d'obtenir une autre perspective sur ses points aveugles. L'attention conjointe est une forme d'expérience réelle qui augmente notre perception du monde.

2. Lors de la puberté, le langage privilégié de l'adolescent est le silence qui lui permet de se retrouver d'après Françoise Dolto, *Paroles pour adolescents ou le complexe du homard*. (1989)

3. Denis Diderot, *Œuvres esthétiques : Paradoxe sur le comédien*. (1830) P. 321.

Si un adolescent initie un autre adolescent, cela peut avoir un bienfait car il se sent bien parmi ses pairs, et de ce fait, en confiance. Le rôle de l'éducation est primordial, c'est elle qui permet la transmission de savoir. Or, l'éducation scolaire met en compétition les adolescents, alors qu'il faut au contraire les réunir autour d'une discipline comme le dit Matthew Crawford. Le public permet de juger notre pratique, mais si on a peur du public, peur de lui faire perdre son temps ou de l'échec, on n'ose pas aller vers celui-ci. Alors que c'est l'échange qui permet d'évoluer, de gagner en puissance dans sa pratique. N'est-ce pas en échangeant avec les maîtres d'une discipline que l'on apprend les fondements de celle-ci ? En effet, le chimiste hongrois Michel Polanyi dit : « **Un art qui ne peut pas être spécifié dans ses détails ne peut pas être transmis par une méthode rigide, car il n'existe pas de méthode adaptée. La seule transmission possible est celle de maître à disciple.** »[4]. L'art marionnettique qui est la convergence de tous les arts, ne cesse d'évoluer, de créer, il est impossible de transmettre simplement cet art de façon théorique, sans le voir, sans le pratiquer.

4. Matthew Crawford cite Michel Polanyi, *Contact*. (2016) P. 321.

Il y a eût dans l'histoire du théâtre des objets graphiques qui permettaient de pratiquer le spectacle après le spectacle. Dans les années 1860, lorsqu'on allait au théâtre, les spectateurs avaient l'occasion d'acheter après la représentation de la pièce qu'ils venaient de voir sous la forme d'un petit théâtre de papier. Cet objet graphique leur permettait

Theatre characters, letterpress with hand-couloured wood engravings,
© DR, milieu XIXe siècle en France

de réinvestir ce qu'ils venaient de vivre durant la représentation. En effet, comme le dit Pierre Bourdieu dans son livre *Les Héritiers*, c'est avant tout un spectacle qui se joue avec le corps et c'est cela son intérêt majeur. Or la plupart des individus[5], en

5. D'après Pierre Bourdieu, seules les classes favorisées, parisiennes majoritairement, ont l'accès à la culture, notamment l'art théâtral en dehors de leur cursus scolaire. Ils en profitent durant leur temps libre.

raison de leur classe sociale, ont une connaissance uniquement littéraire de l'art théâtral et n'ont pas accès à la vision contemporaine de la pratique. Il est donc important que l'adolescent pratique en étant soutenu par un maître qui connaisse l'histoire de la discipline ainsi que ses enjeux. En apprenant la tradition marionnettique par un maître, on peut réinterpréter et faire évoluer la discipline, comme le préconise Matthew Crawford, car le but c'est d'innover, de créer des choses nouvelles. Une dialectique se forme entre rébellion et respect en apprenant des maîtres du passé un domaine, c'est d'ailleurs essentiel si on veut découvrir quelque chose digne de ce nom. Aujourd'hui, comme l'explique Matthew Crawford avec l'exemple de l'atelier du fabricant d'orgues[6], il y a une renaissance de l'industrie de spécialité, de l'authenticité totale en opposition à la société impersonnelle qui a émergé. Il est donc non seulement indispensable de se confronter aux maîtres ainsi qu'aux autres pratiquants pour un adolescent, mais aussi de dialoguer avec les non-initiés pour avoir une vision globale de sa pratique. Le rôle du designer graphique est de conduire au dialogue.

6. Matthew Crawford consacre la dernière partie de son ouvrage à Georges Taylor et John Boody et leurs équipes d'artisans en Virginie, leur savoir-faire rare et unique leur permet d'être une entreprise prospère, *Contact*. (2016)

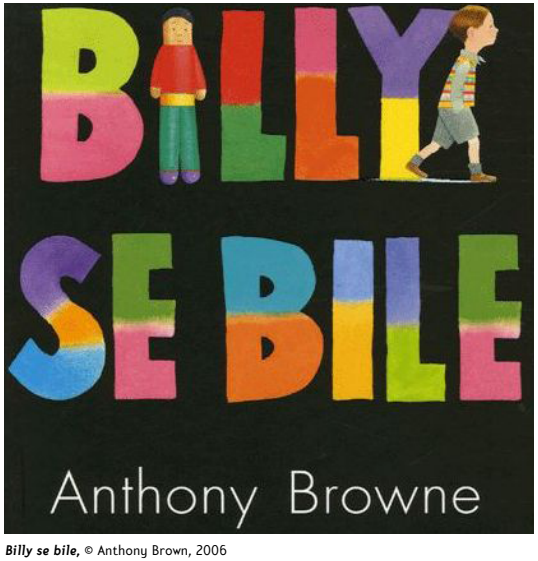
Le but du designer est de servir une cible qui n'est pas la principale intéressée dans l'art marionnettique. Dans ce cas, il s'agirait d'amener l'adolescent à une pratique focale, parce qu'il l'aura lui-même

désiré. Personne ne l'aura contraint à pratiquer la marionnette. De fait, le designer pourrait l'aider lors d'un moment dédié à la libération de la parole, notamment au sein d'un cadre rassurant, c'est-à-dire en groupe. L'objectif en design est de parler à la cible une langue intelligible, proche de son univers et de créer le désir de construire un écart qui va surprendre l'adolescent. Le dessein du designer serait alors une intervention dédiée à un sujet qui provoque un mouvement de recul chez les adolescents comme : l'amour, le sexe, la drogue, les parents, etc. Il y aurait par exemple la convergence de l'intervenant de l'atelier théâtre du lycée, de l'infirmière et du psychologue durant cet atelier avec les adolescents. On peut notamment envisager d'y associer un enseignant en lettre et un enseignant en arts plastiques. Il y aurait ainsi une production en interne d'un spectacle ou d'une performance pour médiatiser certaines choses. Ainsi, le design graphique introduit une situation créative dans la transition d'un contenu que le psychologue ou l'infirmière doivent d'ordinaire faire passer avec des outils rudimentaires voir sans rien dans certains cas.

Anthony Brown[7] dans un de ses livres, *Billy se bile*, raconte l'histoire de Billy qui n'arrive plus à dormir. Son remède sera les rassurantes poupées tracas que l'auteur invite à construire soi-même à la fin du récit. Ces poupées, issues de la culture guatémaltèque, sont personnalisables, on peut les confectionner comme on le souhaite. C'est parce que Billy fabrique lui-même ses poupées tracas qu'il domine ses peurs nocturnes. Cela permet d'affirmer notre identité et de gagner en confiance, tout comme la pratique marionnettique avec les adolescents. L'aspect innovant de ce livre réside dans son invitation au partage. Pour le designer graphique, l'intérêt peut être de créer des outils graphiques qui accompagnent la construction de la marionnette permettant aux jeunes de s'identifier à un avatar[8] et d'accéder à la beauté du monde plus facilement. De la même façon qu'aujourd'hui les adolescents

7. Anthony Brown est un auteur et illustrateur britannique, *Billy se bile*. (2006)

8. n.m est emprunté (1800) au sanskrit *avatāra*, proprement « **descente** », d'où en religion « **incarnation, descente** (**d'un dieu**) **sur terre** ». Le mot était connu en Europe (1672, en néerlandais *autaar* ; anglais avatar, 1784) et son extension pour « **métamorphose** » apparaît dans une traduction de l'anglais (Lettres de Walter Scott, 1822). L'influence probable d'*aventure* et plus tard, argotiquement, de *avanie*, jointe à l'ignorance de l'origine, a conféré au mot, toujours employé didactiquement au sens hindouiste d'« **incarnation, réincarnation** », la valeur familière de « **mésaventure, malheur** », probablement vers la fin du XIXe siècle (1916, chez Barbusse). Le mot a pris, d'après l'anglais, la valeur d'« **entité qui en représente une autre** » ; il est courant en informatique.



Billy se bile, © Anthony Brown, 2006

utilisent des pseudos ou des avatars pour se définir aux yeux de la société sur les réseaux sociaux, les poupées pourraient être leurs avatars. C'est notamment à cause de notre société *hyperconnectée* que les réseaux sociaux tendent à remplacer l'expérience du théâtre. Or, l'écran ne permet pas la dimension collective ni l'implication du corps comme au théâtre. Le travail du designer consiste à détourner ces technologies sociales qui affaiblissent notre contact au monde. L'exemple du projet de *Billy se bile* peut mettre en place une réflexion sur une intention qui conduirait les gens à jouer et théâtraliser leur vie. C'est-à-dire leur faire prendre de la distance, les faire sortir de soi, pour ensuite observer en jouant à être un autre, via des récits conduisant à la rencontre avec des archétypes de l'humanité.

Poupées tracas en volume de Billy se bile, © DR

Poupées tracas de Billy se bile, © Anthony Brown, 2006

Installation de la Compagnie Lez'Arts Vers et de Fred Martin, © Clara Anèse, septembre 2017 Place Ducale à Charleville-Mézières

CONCLUSION

Comme le soulignent G. Lipovetsky et J. Serroy dans *L'esthétisation du monde, vivre à l'âge du capitalisme artiste*[1], la cause de notre malaise actuel est due aux illusions fabriquées par un projet d'émancipation qui a fini par dégénérer. De fait, les adolescents ne savent plus qui ils sont, ce à quoi ils aspirent, leurs envies, leurs passions. Les nouvelles technologies tronquent leur regard. Pourtant, le monde offre une multitude de perceptions différentes, toutes enrichissantes. La discipline de la marionnette apparaît comme la solution à la situation actuelle puisqu'elle possède comme force d'être au croisement des autres Arts de la scène. Cette diversité de rencontres offre à la jeunesse contemporaine l'accès à la connaissance d'une multitude de disciplines, de façons d'agir sur le monde. « **Le théâtre de marionnettes apparaît souvent comme un theatrum theatri qui souligne, déconstruit, subvertit et interroge les fonctionnements du théâtre, agissant comme sa conscience critique** »[2]. Les marionnettes sont des outils pour parler de ce dont on n'ose pas parler, ce qui est trop difficile à dire à cause de notre statut, notre position par rapport à la société. Être créateur de monde grâce à la marionnette permet à l'adolescent de trouver une place dans la société.

1. Gilles Lipovetsky est un essayiste, professeur de français et professeur agrégé de philosophie. Jean Serroy est écrivain et universitaire, spécialiste de la littérature et du théâtre du XVIIe siècle. Ils ont écrit : *L'esthétisation du monde, vivre à l'âge du capitalisme artiste.* (2013)

2. Hélène Beauchamp citée par Christian Armengaud, *L'art vivant de la marionnette, théâtre du monde.* (2012).P. 162.

Aujourd'hui, le designer porte une responsabilité, celle de faire prendre conscience de la beauté

du monde à la nouvelle génération. Créateur d'intrigues, il pense le relationnel humain et propose de nouvelles manières d'imaginer notre futur. Le but du designer graphique est d'être imprévisible. La distance au monde est acquise par l'apprentissage et l'observation. Il faut prendre de la distance à chaque fois que s'énonce une nouvelle vision pour attiser son jugement. En servant la promotion de la marionnette, le designer graphique renforce la dimension interprétative/critique de sa démarche créative. Ainsi grâce à la marionnette, l'adolescent peut se faire créateur, reprendre le contrôle de son corps et enrichir son rapport au monde qui l'entoure. Cependant, il doit apprendre d'un maître, lui poser des questions pour développer son jeu, et par la suite à son tour transmettre.

Nous avons ainsi démontré la convergence entre la notion d'avatar et celle de la théorie des écarts proposée par Vivien Philizot. Cette tactique de l'écart apparaît comme la solution pour faire jouer à l'adolescent le monde qui l'entoure. Le but pour le designer est de donner les outils à l'adolescent pour écrire un spectacle dans lequel il peut dire des choses. Il serait alors question d'étudier pour le designer la notion d'hypertexte, de commentaire. En effet, le sur-message est convenu à notre époque où les adolescents sont amenés à tout commenter sur les réseaux sociaux. Mais pour rendre désirable la marionnette à l'adolescent, le designer va devoir ruser face aux nouvelles technologies sociales qui ont la faculté d'accaparer rapidement l'attention du cerveau de la jeunesse. Nous l'avons constaté, l'adolescent est susceptible à la puberté. Or, la marionnette peut perfectionner sa vision de lui-même, à un âge où tout est incertain. Le rôle du designer est d'encourager, en créant des outils graphiques, la création de la marionnette par les adolescents et de l'accompagner dans cette démarche. Comment l'adolescent pourrait-il prendre le recul nécessaire pour se moquer de ce qu'il ne supporte pas chez lui ? Le designer va-t-il le lui faire accepter par l'humour ? Comment créer cet écart positif à soi-même ?

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES :

CHRISTIAN ARMENGAUD (2012). *L'art vivant de la marionnette, théâtre du monde*. Portet-Sur-Garonne, Loubatières. ISBN : 978-2-86266-672-3

PIERRE BOURDIEU (1964). *Les Héritiers, les étudiants et la culture*. Paris, Les éditions de minuit. ISBN : 978-2-917855-59-1

NICOLAS BOURRIAUD (1998). *Esthétique Relationnelle*. Dijon, Les Presses du Réel. ISBN : 2-84066-030-9 pp.7-24

ANNE CARA (2 006). *La marionnette, de l'objet manipulé à l'objet théâtral*. CRDP Champagne-Ardenne, Scérén. ISBN : 2-86633-436-1

MATTHEW B. CRAWFORD (2016). *Contact*. Paris, La découverte. ISBN : 978-2707186621

DENIS DIDEROT (1830). *Œuvres esthétiques, paradoxe sur le comédien*. Bourges, Éditions Garnier Frères. ISBN : 978-2-07-055306-8

FRANÇOISE DOLTO (1989). *Paroles pour adolescents ou le complexe du homard*. Barcelone, Éditions Gallimard Jeunesse. ISBN : 978-2-07-055306-8

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DESIGN GRENOBLE-VALENCE (2 015). *.Txt 2*. Paris, Éditions B42. ISBN : 978-2-917855-59-1

TONY FRY (2 010). *Design as Politics*. Oxford and New York, Berg. ISBN : 978-1-84788-567-8 pp.139-140

ÉMILIE RACINE (2014). *Les arts de la marionnette et la figure du double*. Saarbrücken, Éditions Universitaires Européennes. ISBN : 978-3-8417-3325-2

CONFÉRENCES :

VIVIEN PHILIZOT (24 mars 2015). *Poëtiques du Design 3*, Journée d'études doctorales en design N°3, Université de Strasbourg - Laboratoire ACCRA. Comité organisateur : Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard.

UNIMA : *Education, development and therapy* (septembre 2017) à Charleville-Mézières

UNIMA : *Youth* (septembre 2017) à Charleville-Mézières

ARTICLES :

VIVIEN PHILIZOT (2015). Article *Camera Obscura. Le design graphique, entre construction sociale du champ visuel et construction visuelle du champ social*, publié par Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard (dir.), Poïétiques du design – Conception et politique, L'Harmattan, Esthétiques série Ars, Paris, 2015.

VIVIEN PHILIZOT (2014). Article *When is Graphic Design ? Quelques remarques nominalistes sur la définition d'une discipline*, publié sur Tombolo

FILMS :

STANLEY KUBRICK (1 999). *Eyes Wide Shut*. 159 mins

JEAN RENOIR (1 939). *La Règle du jeu*. 110 mins

WEBOGRAPHIE :

www.artsdelamarionnette.eu
www.festival-marionnette.com
www.marionnette.com
www.unima.org

REMERCIEMENTS

J'ai conscience de l'immense privilège que nous avons de pouvoir effectuer un travail de recherches qui nous tient à cœur lors de notre cursus. Il est évident que la rédaction d'un mémoire de recherche en design n'est pas chose aisée. C'est pourquoi dans un premier temps, je remercie mes tutrices de m'avoir épaulée et encouragée tout au long de ma recherche. Merci à Élisabeth Charvet de m'avoir guidée et encouragée à me dépasser. Merci à Sophie Clément d'avoir enrichi ma réflexion et de m'avoir accompagnée lors de ce mémoire.

Merci également à l'ensemble de l'équipe pédagogique du DSAA pour son aide et ses précieux éclaircissements. Plus particulièrement, merci à Lucie Colin pour son dévouement et ses recommandations vis-à-vis de mes interrogations, merci à Mylène Bertrand pour sa patience et ses encouragements et merci à Caroline Angelvy pour son grain de folie, avec qui le quotidien était source de rires.

Et enfin, je remercie ma famille de m'avoir soutenue à distance. Plus précisément ma mère et ma sœur qui m'ont accordé de leur temps pour me relire et m'apporter de précieux conseils avec leur regard extérieur au design.

Conception graphique :
Clara Anèse

Typographie : Freight Book, Book Italic, Bold, Bold Italic ; Mercury Bold ; Andralis Bold

Papier : Amber Graphic 120g ; Rives Tradition Blanc Naturel

Imprimeur : Agi Graphic, La Souterraine

Mémoire édité à 12 exemplaires dans le cadre du Diplôme Supérieur des Arts Appliqués, spécialisé en Design Écoresponsable Option Design Graphique. Cité scolaire Raymond Loewy, La Souterraine, 2018.

Nous avons entrepris les efforts nécessaires pour contacter les ayants droits des images reproduites. Si malgré notre vigilance, des omissions se vérifient, merci de nous contacter. Nous ne manquerons pas d'ajouter les mentions nécessaires pour les prochaines éditions de l'ouvrage.

L'adolescence est une période tortueuse de la vie où tout semble complexe. Les conflits sont multiples et omniprésents, avec la société, la famille, les amis et surtout avec soi-même. Cependant, la nouvelle génération d'adolescents subit une crise identitaire plus puissante que jamais. En effet, elle est assujettie à une surabondance de messages textuels et visuels en permanence qu'on lui adresse ou qu'elle génère.

Sa perception du monde est ainsi biaisée par l'émergence des nouvelles technologies sociales. De ce fait, l'indifférence des lycéens face aux arts du spectacle, comme le théâtre, ne cesse de s'accroître. Pourtant, le théâtre de marionnettes, genre spécifique, plus accessible que le théâtre, dit par la marionnette ce que l'être humain ne dit pas ou n'arrive pas à dire. La marionnette est donc ce qu'on peut nommer un « corps idée ». À un âge où l'on est en guerre contre le monde entier, la marionnette est le médium idéal pour s'exprimer, vaincre ses appréhensions et apporter sa vérité.

Et si la marionnette grâce au designer graphique permettait de faire acquérir des compétences multiples et la conscience de son corps ? Peut-on imaginer que la marionnette affinerait, pour l'adolescent, sa perception du monde, à un âge où tout semble confus ? Tout comme le grand marionnettiste, le designer graphique dissuade de chercher une quelconque réalité première et oriente le regardeur, vers une représentation. Ainsi, le graphiste pense le relationnel humain et propose de nouvelles manières d'imaginer notre futur. L'objet du travail du designer serait ici la convergence de l'adolescent et de la marionnette via le design graphique.