



**HAL**  
open science

## “ (Se) jouer des corps : Malédiction, DudaPaiva Company ”

Julie Sermon

### ► To cite this version:

Julie Sermon. “ (Se) jouer des corps : Malédiction, DudaPaiva Company ”. colloque “Corps vivant / corps marionnettique : enjeux d’une interaction”, organisé par Françoise Heulot-Petit et Stanka Pavlova, Mar 2010, Arras (Université d’Artois), France. <hal-01964391>

**HAL Id: hal-01964391**

**<https://hal.science/hal-01964391v1>**

Submitted on 22 Dec 2018

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

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



HAL Authorization

**(Se) jouer des corps : *Malédiction*, DudaPaiva Company**  
**Julie Sermon (Université Lyon 2, Passages XX-XXI)**

Le travail de la compagnie néerlandaise DudaPaiva a une double caractéristique : développer une approche chorégraphique du mouvement marionnettique (Duda Paiva est danseur de formation), et recourir à des effigies moulées en mousse de latex. L'élasticité de ce matériau, à la fois compressible et résistant, combinée à la qualité chorégraphique de l'animation, sont à l'origine d'une puissante expressivité et d'une très forte illusion de vie des marionnettes, dont les visages et les corps ont, pour ainsi dire, la souplesse du vivant. Simultanément, cette flexibilité de la matière est ce qui permet aux danseurs-marionnettistes de fusionner avec des parties de leurs créatures, dont ils font alors des prolongements prothétiques de leurs propres corps – à moins, justement, que ce ne soit l'inverse. Ces effets d'indécision ontologique, ces incessants va-et-vient entre autonomie des effigies et hybridation (pas forcément monstrueuse) des corps en jeu, ainsi que le sentiment de fascination mêlée que provoquent ces visions – tout cela acquiert, dans *Malédiction* (2008), une portée symbolique particulière. En effet, sur fond citationnel de conte de fées, les relations nouées entre corps-manipulant et corps-manipulés donnent forme à une fable d'anticipation drolatique, qui confronte le spectateur aux fantasmes et aux hantises que peuvent lui inspirer les perspectives de la manipulation du vivant.

Après avoir décrit les corps marionnettiques mis en jeu dans les spectacles de DudaPaiva (en précisant ce qui peut les rattacher à la famille des « muppets », mais aussi, en pointant en quoi ils détournent ou renouvellent cette tradition), je m'attacherai à la gamme variée des corps à corps qui structure la dramaturgie narrative, visuelle et corporelle de *Malédiction*, en mettant ces figures scéniques en regard de deux points névralgiques propres à l'imaginaire collectif contemporain : la reproduction artificielle ; le brouillage des genres et des espèces.

**Le choix des muppets**

« Muppet » est un néologisme forgé, au milieu des années 1950, par le marionnettiste, cinéaste, animateur et producteur de télévision américain Jim Henson, qui baptisa ainsi les marionnettes spécifiques qu'il avait inventées, et qu'il mit notamment en jeu dans les célèbres programmes télévisuels qu'il créa dans les années 1970 (*Sesame Street* (1969) et le *Muppet*

*Show* (1976)). Marque aujourd'hui déposée par la Jim Henson Company<sup>1</sup>, ce terme labellise toutes les créatures qu'elle a pu et continue de développer pour la télévision et le cinéma. Brevetée ou pas, cette appellation est simultanément devenue un terme générique (plus usité que « marionnettes à gueule »), renvoyant à un type spécifique de marionnettes dont Jim Henson a bien la paternité, mais plus du tout l'exclusivité !

Ce qui caractérise en premier lieu les muppets, c'est leur apparence (des yeux protubérants, une très large bouche mobile à l'intérieur de laquelle le manipulateur glisse sa main,) ainsi que le fait qu'il s'agisse de marionnettes moulées ou taillées dans différents types de mousse – traits que l'on retrouve dans tous les spectacles de DudaPaiva. Outre la flexibilité, déjà évoquée, de ce matériau, la force de vie qu'il confère aux marionnettes tient au fait qu'il rend leurs membres expressifs sans nécessiter de manipulation directe (les bras et les jambes accompagnent « spontanément » les mouvements impulsés au niveau de la tête ou du buste). Le deuxième trait caractéristique des muppets est que, tout en étant des figures stylisées, sans prétention réalistes, elles se présentent comme des créatures dotées d'une vie autonome (dans les productions de – ou inspirées de – Jim Henson, on ne voit jamais les manipulateurs), capables, non seulement, d'évoluer indépendamment de leur(s) manipulateur(s), mais encore, de coexister, sur un plan d'égalité, avec les humains. Cette double tension est sans doute l'un des traits les plus originaux du *Muppet show* : en effet, tandis que les manipulateurs restent invisibles (ils sont cachés derrière les marionnettes, sous le plateau, ou simplement placés hors du champ de la caméra), à chaque épisode, les muppets reçoivent une célébrité humaine venue du cinéma, de la musique ou du théâtre, avec laquelle ils entrent en dialogue.

Dans les spectacles de DudaPaiva, les manipulateurs, pour leur part toujours à vue, vont de la même manière jouer des échanges a priori improbables qui s'établissent entre personnages humains et personnages marionnettiques – sur un mode qui, cependant, est beaucoup moins bon enfant que dans les programmes familiaux de Jim Henson. Avant d'entrer dans le détail des relations à géométrie très variable que nouent, dans *Malédiction*, corps vivants et corps marionnettiques, je m'attacherai à montrer en quoi ce spectacle, inspiré du *Magicien d'Oz*, est un conte (soit : « un récit d'aventures imaginaires destiné à instruire en amusant »<sup>2</sup>) résolument pour adultes.

## **Un conte pour adultes**

---

<sup>1</sup> Site de la corporation : < <http://henson.com/> >

<sup>2</sup> Définition extraite du *Trésor de la Langue Française*.

Du célèbre film musical que réalisa Victor Fleming en 1939<sup>3</sup>, et qui, depuis plusieurs générations, est un incontournable des programmes télévisuels de Noël nord-américains, Duda Païva ne retient que quelques motifs clefs, qu'il agence, dans son spectacle, en une fable et selon une lecture tout ce qu'il y a de personnel.

C'est dans la première moitié de *Malédiction*, qui correspond à la découverte des cinq personnages principaux (deux chirurgiens, une figure extra-terrestre, une jeune fille, un chien), que les allusions et les références au *Magicien d'Oz* sont les plus nombreuses et explicites. Ainsi, la créature qu'opèrent, à l'ouverture du spectacle, les deux manipulateurs-chirurgiens, est verte comme la méchante sorcière de l'Ouest, et elle a le même menton pointu et horrible nez crochu. De son thorax, ils extraient une minuscule paire de chaussures rouges, similaires aux souliers rubis magiques que confie la bonne fée du Nord à Dorothy. Cette créature se plaindra ensuite de ne pas avoir de cœur (comme c'est le cas – et le drame – de L'homme de fer, l'un des compagnons de route de Dorothy), et cherchera plusieurs fois à récupérer les chaussures rouges (sans y parvenir : elle se brûle quand elle les touche, comme dans l'histoire originale). Enfin, Dorothy elle-même (comiquement incarnée par Duda Païva, qui accentue la béatitude naïve et la démarche sautillante de l'héroïne féminine), ainsi que son petit chien Toto (représenté quant à lui par un muppet au design de manga), sont les deux autres personnages de *Malédiction*.

Outre ces échos visuels (l'inventaire précédent n'étant pas exhaustif), un certain nombre de citations, verbales ou sonores, viennent ponctuer le spectacle : rire de la sorcière en bande-son, référence criée à « Dorothy » (c'est le premier mot articulé par la créature à son réveil, bientôt suivi de plusieurs « bitch »...), et surtout, fameuse chanson de Judy Garland, *Over the rainbow*, plusieurs fois entonnée par la créature au cours de *Malédiction* (en une interprétation qui tient cependant beaucoup plus de la version « casserole » de Miss Piggy, à qui la Jim Henson Company a fait interpréter le personnage de Dorothy<sup>4</sup>, que de la mélodie originale).

À ces références faites au *Magicien d'Oz*, viennent encore s'ajouter, dans la seconde partie du spectacle, quelques figures emblématiques des contes de fées : la grenouille et le roi, la méchante reine tendant une pomme, le petit chaperon rouge. Comme les précédentes, ces références enfantines ne sont cependant furtivement convoquées que pour être détournées, en des variantes très clairement destinées à un public adulte. De même, en effet, que la grenouille et le roi ne se contentent pas d'échanger un baiser (il y a d'abord cunnilingus goulu suivi d'ébats vigoureux), de même, Dorothy éveille les instincts libidinaux de son chien, avant de

---

<sup>3</sup> Le film est une adaptation du conte de Lyman Frank Baum, publié en 1900.

<sup>4</sup> Voir *The Muppets' Wizard of Oz*, réal. Kirk Thatcher, 2006.

se voir livrée aux assauts d'une main géante (qui n'est pas sans rappeler celle de King-Kong caressant Jessica Lange).

De prime abord, ces développements érotiques peuvent paraître bien étrangers au récit qui les a inspirés. Mais, outre le fait que ce mélange des registres (entre fausse innocence et douce pornographie) est un trait récurrent des créations de la compagnie néerlandaise<sup>5</sup>, il s'avère que Duda Païva ne fait que s'inscrire dans une tradition d'interprétation beaucoup plus large qui, depuis les années 1960, a livré le conte populaire à toutes sortes d'exégèses – interprétant tour à tour le voyage initiatique de Dorothy au pays du magicien d'Oz comme une allégorie politique, freudienne, mystique, communautaire.... Sans être certaine que Duda Païva soit au fait de ces plus ou moins savantes lectures, *Malédiction* se trouve bel et bien traversé par la question de l'initiation sexuelle de Dorothy, ainsi que par celle du brouillage des genres et du travestissement (*Le magicien d'Oz* fait partie des films cultes de la communauté gay). Ainsi, je l'ai dit, c'est un homme qui interprète le rôle de la jeune fille, et s'en amuse très visiblement. Par ailleurs, la créature, dont la voix est généralement haut perchée, se laisse de temps à autre aller à des inflexions beaucoup plus viriles et cavernueuses – ambivalence vocale qu'on peut considérer à l'image de son buste (des seins protubérants sur un cou extrêmement musclé). Cela dit, il me semble que c'est un fil symbolique plus singulier que choisit de tirer la compagnie DudaPaïva, en développant une problématique du *Magicien d'Oz* généralement peu abordée : celle du désir de perfectionnement artificiel des identités.

Dans ce conte, où pullulent les corps hors normes (les Munchkins, peuple de lilliputiens) et les créatures étranges (des singes ailés, un cheval multicolore né du croisement d'une jument et d'un caméléon...), chacun des compagnons de route de Dorothy attend en effet du magicien qu'il leur offre ce qui leur manque : un cerveau pour L'épouvantail, un cœur pour L'homme de fer, du courage pour Le lion. Il n'y aura, en fin de compte, aucune opération magique, le magicien s'avérant n'être qu'un maïeuticien, faisant prendre conscience aux personnages qu'ils ont en eux tout ce qu'il leur faut (la morale est sauve !). Dans *Malédiction*, en revanche, il y a passage à l'acte chirurgical, avec toute la violence physique et symbolique que peut impliquer ce geste.

## **Dramaturgie des corps à corps**

### *Hybridation à vue*

La sensibilité et la formation chorégraphiques de Duda Païva l'ont conduit, dès ses premiers spectacles, à explorer les multiples dialogues (non pas verbaux, mais physiques, gestuels,

---

<sup>5</sup> Voir l'article d'Esther GOUARNE, « Le corps double du manipulateur » in *Théâtre / Public n°193*, « La marionnette ? Traditions, croisements, décloisonnements », Gennevilliers, mai 2009, p. 59.

spatiaux) pouvant se nouer entre corps vivants et corps de mousse. Ce déplacement d'intérêt, qui invite le spectateur à s'attacher, moins à l'illusion de vie de la marionnette qu'aux rapports variés (à distance ou fusionnels, égalitaires ou hiérarchisés) qu'elle peut entretenir avec celui qui la manipule, participe d'une évolution historique majeure : l'abandon, ces dernières décennies, du traditionnel castelet, au profit d'un régime de manipulation à vue<sup>6</sup>. Comme le note Jean-Luc Félix<sup>7</sup>, ce changement de « référent visuel » – non plus « le cadre fixe du castelet mais le corps du manipulateur et le plateau à l'échelle de l'homme » – a eu pour double conséquence, d'une part, d'engager les marionnettistes à « travailler avec des marionnettes de plus en plus grandes », d'autre part, les effigies étant peu ou prou de taille humaine, de les considérer comme des « doubles » avec lesquels ils « entrent en tension », générant par là toutes sortes de dramaturgies et de fictions. Aux côtés de Nicole Mossoux, d'Ilka Shönbein ou de Neville Tranter, Duda Paiva fait partie de ceux qui portent cette esthétique du corps à corps et de l'entre-deux à son plus haut degré d'intensité.

Dès son premier « solo » (*Angel*, 2004) – et si tant est que cette dénomination soit encore pertinente –, l'interprète se met ainsi en scène aux côtés d'une marionnette-ange, avec laquelle il engage des relations tour à tour amicales ou hostiles, bienveillantes ou violentes, avec cette spécificité, que l'on retrouvera ensuite dans toutes les créations de Duda Paiva, qui est que le personnage manipulateur se voit, à diverses reprises, maltraité par sa marionnette. Cette inversion du traditionnel rapport de force – qui non seulement pose d'emblée la marionnette comme un alter ego du marionnettiste, mais encore, la dote d'une implacable illusion d'autonomie (elle est capable de se retourner contre lui) – va trouver un prolongement technique dès le spectacle suivant, *Porshia* (2006) où, pour la première fois, Duda Paiva joue avec une marionnette réduite à un simple buste auquel il prête, bon gré mal gré, ses propres jambes.

Ni tout à fait « corps-castelet » (le corps du marionnettiste est davantage qu'un espace de déploiement scénographique pour la marionnette), ni « marionnette habitée » (son corps ne disparaît jamais tout à fait dans celui, incomplet, de la marionnette qui tend à l'absorber), ce sont des images corporelles hybrides que compose Duda Paiva, mixtes d'humain et de non humain, l'interprète se laissant « phagocyter », pour reprendre les mots de Naly Gérard, « par ses personnages de mousse pour jouer en virtuose la dialectique de la relation, entre duo et

---

<sup>6</sup> Sur cette question, voir revue *Registres/15*, dossier "Présences du marionnettiste" (coord. Didier Plassard), Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle, automne 2011.

<sup>7</sup> Propos rapportés par Naly GERARD dans « La marionnette, du jeu entre les arts », article paru dans un cahier spécial de la revue *Mouvement*, *Les voies d'une marionnette émancipée*, réalisé en partenariat avec le Festival mondial de Charleville-Mézières, et distribué pendant la BIAM 2009, p. 4-8.

duel, entre séduction et domination, entre possession et arrachement »<sup>8</sup>. Par-delà ces jeux de tensions dialectiques, sur lesquels je reviendrai ensuite, l'emprunt que fait la journaliste à la terminologie biologique (où « phagocyter » désigne un processus d'englobement et de digestion par une cellule d'autres cellules), me paraît particulièrement intéressant. Il est en effet révélateur du rapport organique, quasi physiologique, que Duda Païva entretient avec les corps ou les bouts de corps marionnettiques qu'il met en jeu – cette esthétique de l'articulation combinatoire me paraissant trouver, dans *Malédiction*, une forme de thématization réflexive. Dans ce spectacle, la mise à mal de l'intégrité corporelle et la fusion contre-nature des corps s'y déploient, en effet, sur fond de manipulations scientifiques qui, entre opération chirurgicale ordinaire et inquiétantes ambitions démiurgiques, vont donner naissance à toutes sortes de mutants.

#### *Tâtonnement, attouchement, écartèlement*

Les créatures monstrueuses, fruits d'opérations par lesquelles les divers corps présents sur scène se voient décomposés et recomposés de façon insolite, ne surgissent que dans la deuxième moitié du spectacle. Avant cela, le spectateur aura toutefois assisté à de multiples explorations et mises à l'épreuve des corps – ceux des marionnettes comme ceux des marionnettistes, qui s'appliquent à tester réciproquement leurs limites.

Du côté des présences marionnettiques, on note que l'essentiel des relations qu'elles nouent avec leurs manipulateurs relèvent de la pulsion, érotique et/ou agressive. Ainsi, tandis que le chien de Dorothy ne cesse de gratifier sa maîtresse de généreux coups de langue, la main géante, qui semble hésiter entre caresses et crocs-en-jambe, plaque finalement Dorothy de force au sol et abuse d'elle (les chutes qui précèdent sont cependant suffisamment comiques pour que la scène de viol ne soit pas trop violente...). La grenouille (marionnette de taille humaine) va également forcer le désir du roi (interprété par Duda Païva), en s'installant, cuisses ouvertes, sur ses épaules, avant d'empoigner sa tête et de la plaquer contre son sexe. Quant à l'héroïne principale (la créature verte, légèrement plus grande que les interprètes), elle engage elle aussi avec ses deux manipulateurs des relations équivoques, qui vont du tâtonnement curieux à l'attouchement contraint, en passant par des invitations plus sensuelles. À son réveil, elle commence ainsi par s'agripper aux deux corps qui sont à ses côtés, et les explore à l'aveugle. Puis, écartant les jambes sans aucune pudeur, elle se fait beaucoup plus tendre, caressant tour à tour les deux interprètes, posant sa tête contre leur torse – ce qui

---

<sup>8</sup> Naly GERARD, *art. cit.*, p. 7.

l'amène à prendre conscience que, contrairement à eux, elle n'a pas de cœur. Dès lors, la créature devient autoritaire : elle leur plaque de force la tête contre sa poitrine, un peu plus tard, gifle l'un, secoue la tête de l'autre. Bien évidemment, les différentes « initiatives » de ces marionnettes se sont qu'un effet d'illusion, le fruit de la très grande dextérité des manipulateurs qui, forts de leur expérience de danseurs et de mimes, mettent les techniques motrices de la coordination, de la dissociation, de l'équilibre et de l'impulsion, au service de l'animation des effigies.

Si l'on se penche maintenant sur les rapports qu'entretiennent les manipulateurs aux marionnettes, on se rend compte que, pour être peut-être un peu moins impulsifs, ils n'en sont pas plus tendres, loin de là. Dès la première scène du spectacle, le ton est donné : les deux interprètes, costumés en chirurgiens, se tiennent en effet au-dessus du corps ouvert de la créature (qui, dans un premier temps, reste invisible sous le drap d'opération), et fouillent sans trop de précaution son thorax à l'aide de pinces. À cette première forme d'intrusion, succéderont bientôt deux séquences de pénétration plus violemment érotiques. La première est une sorte de massage cardiaque qui évolue puis finit mal : la créature prend la main que Duda Païva avait posée sur sa poitrine, la glisse dans la fente entre ses deux seins, puis, y engouffre le bras entier, qu'elle fait aller et venir ; au moment de la jouissance finale, la table d'opération, mise de profil, révèle que la main du manipulateur a totalement transpercé la créature et qu'elle est ressortie par son dos. La deuxième de séance de pénétration est encore plus littérale : il s'agit de la fin de la séquence d'amour entre la grenouille et le roi qui, emporté par l'élan de ses coups de reins, finit par détacher la partie inférieure de la marionnette et partir avec les seules jambes de sa partenaire, sans s'en apercevoir – jusqu'à ce qu'il revienne à lui, une fois satisfait ... De la relation zoomorphe à la réduction fétichomachiste du corps féminin à un objet, le corps à corps humain / marionnette confronte alors le spectateur à quelques-uns de ses fantasmes et tabous sexuels.

À côté de ces formes de manipulations intrusives, il faut mentionner un certain nombre de cas disjonctifs, aboutissant au morcellement des marionnettes sous l'effet, généralement involontaire, d'une trop grande tension infligée à la matière. Ainsi, c'est bien malgré elle que la créature, cherchant à neutraliser le chiot qui l'agresse puis tente de s'enfuir, coupe ce dernier en deux morceaux ; nous verrons plus tard comment elle met à profit cet accident. De même, alors que la créature entonne *Over the rainbow* avec force mouvements des membres, à la manière d'un chef d'orchestre, les manipulateurs semblent les premiers surpris de voir les bras se détacher du buste et leur rester entre les mains, avant que le tronc lui-même ne s'arrache aux jambes, et que la tête se décolle. Notons cependant que, chaque fois, la douleur

que ce morcellement procure manifestement à la créature, se trouve immédiatement contrebalancée par une forme de résilience animiste : soit que les parties désarticulées se greffent sur un corps étranger et reprennent, comme si de rien n'était, l'image-mouvement provisoirement interrompue ; soit que ces morceaux poursuivent leur vie de manière autonome, chacun d'eux se trouve doté d'une forme de conscience qui les rend notamment capables de « regarder » les différentes parties du tout éclaté<sup>9</sup>.

Pour conclure sur ce point, je mentionnerai un cas particulier : celui où l'on voit les marionnettistes s'en prendre en toute conscience à une marionnette – l'effet de sadisme se trouvant d'autant plus accentué qu'il s'agit alors d'une réplique miniature de la créature verte, que les manipulateurs maltraitent à quatre mains. L'immobilisant sans ménagement, la saisissant par le cou et les membres qu'ils écartèlent jusqu'à la dernière limite, ils finissent par la faire entrer de force dans un verre d'eau en la comprimant, puis la noie (fin qui est elle-même une allusion au magicien d'Oz, où la méchante sorcière de l'Ouest fond sous l'effet de l'eau).

Ainsi, il apparaît que la question posée par *Malédiction* est beaucoup moins celle des rapports de domination ou de soumission (dont on a vu qu'ils étaient fluctuants : tous les corps présents sur scène, qu'ils soient de chair et d'os ou en mousse, sont tour à tour manipulateurs et manipulés), que celle de l'exploration du corps envisagé comme un matériau, dont on éprouve les propriétés d'élasticité, de résistance, les volumes, la configuration... jusqu'à le reconfigurer. J'en viens de la sorte à ce qui constitue sans doute le point le plus troublant et le plus singulier du spectacle : la création de créatures hybrides, apparitions proprement monstrueuses composées par greffe de morceaux de corps éclectiques.

### *Greffes, mutants*

Un tour d'horizon de ce bestiaire organiquement modifié révèle deux grand types de mutants : les hybrides marionnettistes-marionnettes, les hybrides marionnette-marionnette.

La première de ces deux familles s'inscrit dans la continuité des manipulations par phagocytose qui font la spécificité du travail de DudaPaiva, mais avec, me semble-t-il, une nuance d'importance. Dans *Malédiction*, en effet, l'articulation de corps hétérogènes y est explicitement mise en scène comme processus de croisement des espèces, dont la finalité est

---

<sup>9</sup> Autre manifestation de cet animisme : le trou béant laissé, en haut du buste de la créature, par la tête décollée, peut prendre des fonctions de bouche et d'yeux (par les pressions de la mousse, Duda Paiva donne en effet l'idée du rire, du regard). Un peu plus tard, le cou se mettra même à parler à la tête, cherchant à convaincre de revenir à sa place.

moins de produire, comme c'est généralement le cas, un effet de fusion harmonieuse (bien qu'invraisemblable), qu'une impression de malaise face à ces créations contre-nature.

À cet égard, il est notable que la première apparition de ce genre d'hybride (constitué du buste sans tête et doté d'un seul bras de la créature, greffé et maintenu par Duda Paiva sur le bassin d'Andre Mello qui, à quatre pattes<sup>10</sup>, avance à reculons) s'accompagne d'un changement d'atmosphère lumineuse et sonore marqué. L'éclairage se fait plus expressionniste (contraste des zones lumineuses, dans les bleus et rouges), et la musique, beaucoup plus grinçante ; rien de séduisant ni de féérique, donc. Par la suite, qu'il s'agisse de l'homme à tête de chien, ou de l'homme à la main géante (dont nous pouvons noter, au passage, qu'elle peut évoquer, autant par son format que par sa couleur, celle de Hulk – créature qui est le fruit d'une erreur de manipulation scientifique : un accident radioactif qui a modifié les gènes du docteur...), c'est un même sentiment de déformation grotesque et de forçage des lois de la nature qui s'impose – aspect qui va culminer dans la lutte au sol que se livrent Duda Paiva et le tronc parasite qui s'est greffé, de force, à son cou.

Du côté de la deuxième famille d'hybrides (marionnette-marionnette), les greffes prennent des tours beaucoup plus comiques – effet lié, d'une part, au fait que les manipulateurs peuvent aller beaucoup plus loin dans les hybridations que lorsqu'ils mettent en jeu leurs propres corps (contraints par un certain nombre de déterminismes structurels auxquels il est difficile d'échapper...), d'autre part, au fait qu'ils s'inspirent davantage de la violence burlesque propre aux cartoons.

Le premier de ces mutants naît comme par hasard, et à l'initiative de la créature elle-même. En effet, à l'issue de la lutte qui l'a opposée au petit chien, et qui a abouti à la dislocation de ce dernier, la créature, réduite alors à un buste décapité mais pourvu de ses deux longs bras, semble avoir une idée. Après avoir observé les deux morceaux qu'il tenait entre ses mains, le buste décide de jeter la partie inférieure et de garder la tête du chien, qu'il enfonce dans l'espace vide de son propre cou. La greffe prend et la nouvelle créature, ayant recouvert un orifice buccal, se remet à chanter *Over the rainbow*, en aboyant désormais.

Le second mutant, quant à lui, est le fait d'une manipulation humaine : le chirurgien interprété par Andre Mello décide en effet de recycler les pièces détachées des marionnettes et de former avec elles une nouvelle identité, constituée du corps sans tête du chien et de la tête sans corps de la créature. Dans la nature augmentée des pouvoirs de la chirurgie, rien ne se perd, tout se transforme ! Après un premier temps de surprise et d'effroi, lié à la découverte

---

<sup>10</sup> Ses jambes, revêtues d'un collant vert fluo, deviennent celles de la créature, tandis qu'on oublie ses bras (couverts de manches longues noires), qui ne lui servent que d'appui.

mutuelle des deux hybrides mi-vert mi-beige, le buste à tête de chien décide de s'amuser avec le chien à tête humanoïde : il le fait se dresser sur ses pattes, sauter, tourner. Ce qu'il y a de notable dans ces croisements, c'est que c'est le corps – et non pas la tête, comme nos réflexes rationalistes nous engageraient à le penser – qui est dépositaire de l'identité : le cerveau humain n'a en effet plus aucune prérogative dès lors qu'il se trouve greffé à un corps canin. En dépit de son apparence anthropomorphe, la tête de la créature ne peut ainsi que se plier aux injonctions que lui donne sa « maîtresse-chiot » – avec les effets de prise de conscience ironiques que peut provoquer chez le spectateur une telle inversion des rôles.

Le jeu, cependant, n'amuse qu'un court moment le buste à tête de chien, qui décide de récupérer sa tête d'origine : ayant arraché le corps canin que le chirurgien y avait greffé, il s'attaque ensuite à celle que, faute de mieux, il avait positionnée à son sommet. Les hybrides ainsi décomposés en morceaux, tout devrait rentrer dans l'ordre des choses, mais, coup de théâtre, le chirurgien qui avait eu cette initiative démiurgique refuse de restituer la tête au corps de la créature. Observant les divers morceaux disponibles sur la table d'opération, le chirurgien propose, en une forme de dernier amusement cynique, de greffer le corps décapité du chien sur le buste sans tête, la queue canine faisant alors figure de nez. Au bout du compte, les deux manipulateurs, n'étant parvenus à aucun arrangement, partent en dansant avec les différentes parties des marionnettes – qui ne retrouveront leur intégrité qu'à la toute fin du spectacle.

Comme dans les contes de fées, tout est bien qui finit bien, donc. Entre temps, cependant, les manipulateurs-danseurs, mettant au service de l'animation des effigies la conscience aiguë qu'ils ont des positions du corps dans l'espace, ainsi que leur sensibilité pour les jeux d'articulation et de décomposition du mouvement, auront confronté le spectateur à des hybrides corporels qui posent, sur un mode en tous sens grotesque, la question de la violence faite aux corps par les manipulations esthétique ou génétique du vivant.

Dans son essai intitulé *À l'image de l'homme*, Philippe Breton affirme que les « créatures artificielles ont toujours été en correspondance avec les problèmes les plus aigus du moment », et aussi, qu'elles « sont toujours représentatives des techniques les plus avancées de leur temps »<sup>11</sup>. En ce sens, l'essayiste invite à « voir d'abord en elles le miroir des représentations de l'homme dont les sociétés sont porteuses », ajoutant qu' « à travers elles,

---

<sup>11</sup> Philippe BRETON, *À l'image de l'homme. Du golem aux créatures virtuelles*, Paris, Seuil, 1995. Respectivement, p. 9 et p. 56.

l'homme se contemple et essaie de discerner les contours exacts de son humanité »<sup>12</sup>. On peut penser qu'aujourd'hui, l'intérêt manifeste pour les interactions entre corps vivant(s) et corps marionnettique(s) témoignent en grande partie de cette quête identitaire. Dans *Malédiction*, il me semble en tout cas que les visions et les créatures qui y sont mises en scène gagnent à être lues à la lueur de cette analyse.

En effet, si Duda Paiva ancre son spectacle dans l'univers du conte – c'est-à-dire, dans un monde d'invraisemblance et de fantaisie –, il le nourrit aussi d'un imaginaire plus inquiétant, empreint des mythes de la science-fiction (Hulk, créature de Frankenstein...). Ce faisant, la feinte naïveté, l'humour, la bonne humeur qui portent globalement le spectacle, se doublent aussi d'un arrière-fond plus sombre, qui renvoie le spectateur aux angoisses du réel. Les créatures que donne à voir *Malédiction* viennent en effet malmener ou brouiller les frontières des genres (masculin / féminin), des espèces (humain / animal ; terrestre / extra-terrestre), et mettre à mal l'intégrité des corps – principe et catégories qu'on a longtemps supposés étanches ou intangibles, mais que notre condition philosophique, scientifique et technique invite bel et bien, aujourd'hui, à reconsidérer.

À ce titre, il est une forme scénique proprement cruciale, traversant de part en part *Malédiction*, et sur laquelle je conclurai : la répétition-variation d'échelle. La dramaturgie du spectacle se construit en effet selon un certain nombre de situations et de motifs récurrents, plusieurs fois repris, répliqués, en des formes tantôt réduites tantôt agrandies. J'y vois une sorte de figure matricielle, exemplaire des trois grands enjeux et influences du spectacle auxquels elle renvoie tout à la fois : le monde des contes de fées (comme dans *Alice aux pays des merveilles*, on va et vient entre le micro, le macro, et l'échelle humaine) ; la poétique de manipulation propre à Duda Paiva (les variations d'échelle sont l'expression la plus manifeste de la réversibilité des rapports de force, de la permutation constante des rôles, de la tendance à l'indistinction sujet / objet, qui font la spécificité son travail) ; l'imaginaire fractal et manipulatoire qui caractérise les mondes scientifiques contemporains (physique des particules, génétique, biotechnologie...).

---

<sup>12</sup> *Id.*, p. 68.