



**HAL**  
open science

## **Une esthétique de la sidération dans le théâtre de marionnettes ? Entretien avec David Girondin Moab**

Séverine Reyrolle, Christine Sukic, David Girondin Moab

### ► **To cite this version:**

Séverine Reyrolle, Christine Sukic, David Girondin Moab. Une esthétique de la sidération dans le théâtre de marionnettes ? Entretien avec David Girondin Moab. Séverine Reyrolle; Christine Sukic. Théâtres de la sidération (XVIe-XXIe siècles), Cultures & Temporalités (4), Éditions et Presses universitaires de Reims, pp.161-178, 2025, 978-2-37496-246-7. <hal-05373545>

**HAL Id: hal-05373545**

**<https://hal.science/hal-05373545v1>**

Submitted on 31 Mar 2026

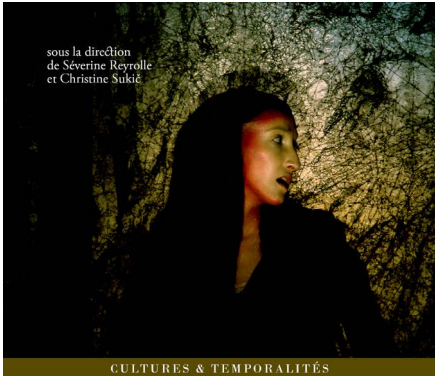

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

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.



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0 - Attribution - Non-commercial use - ShareAlike - International License

Entretien :  
Une esthétique de la sidération dans  
le théâtre de marionnettes ?

	Auteur(s)	David Girondin Moab
	Titre du volume	Théâtres de la sidération XVI <sup>e</sup> -XXI <sup>e</sup> siècles
	Directeur(s) du volume	Séverine Reyrolle  Christine Sukič 
	ISBN	978-2-37496-246-7 (broché)
	Édition	ÉPURE - Éditions et presses universitaires de Reims, janvier 2026
	Pages	161-178
Licence	<p>Ce document est mis à disposition selon les termes de la licence <i>Creative Commons</i> attribution, pas d'utilisation commerciale 4.0 international</p> 	

Les ÉPURE favorisent l'accès ouvert aux résultats de la recherche (*Open Access*) en proposant à leurs auteurs une politique d'auto-archivage plus favorable que les dispositions de l'article 30 de [la loi du 7 octobre 2016 pour une République numérique](#), en autorisant le dépôt [dans HAL-URCA](#) de la version PDF éditée de la contribution, qu'elle soit publiée dans une revue ou dans un ouvrage collectif, sans embargo.

# ENTRETIEN

AVEC DAVID GIRONDIN MOAB

## Une esthétique de la sidération dans le théâtre de marionnettes ?

**D**AVID Girondin Moab est un metteur en scène, plasticien et marionnettiste français. Il est cofondateur du Jardin Parallèle créé en 2010, lieu dédié à la création contemporaine en marionnette et du festival Orbis Pictus créé en 2009 au Palais du Tau de Reims. Diplômé de l'École nationale supérieure des arts de la marionnette de Charleville-Mézières, il développe un univers visuel lié à l'objet, à la matière et à la mécanique poétique. Il accompagne de nombreux artistes en résidence et défend une marionnette d'auteur, exigeante et expérimentale. Son travail explore les limites du visible, entre arts plastiques, théâtre et mouvement avec des formes hybrides qui explorent les champs du fantastique et de la science-fiction avec des spectacles comme *Imomushi* (2009), *Téléportation* (2023) ou plus récemment *Open Haïku* (2025).

## Esthétique de la sidération et choix scéniques

*Vos spectacles, tels que Téléportation, intègrent des formes hybrides mêlant marionnettes, vidéo, comédiens et dispositifs immersifs tels que les masques augmentés. Comment ces choix esthétiques et techniques participent-ils, selon vous, d'une écriture scénique de la sidération ? En quoi l'usage spécifique de la marionnette amplifie-t-il cet effet de sidération chez le spectateur ?*

Certaines questions abordées dans le champ du théâtre de la sidération résonnent avec des expériences sensibles que j'ai pu explorer.

Mes premières mises en scène portaient déjà de textes non théâtraux où les éléments de sidération servaient une dramaturgie préexistante. Ces textes étaient choisis en fonction de leur charge marionnettique pressentie avec une dominante fantastique prégnante. J'ai adapté alors des dramaturgies construites à partir de textes littéraires auxquels j'associais des éléments sensoriels (images, objets, sons) comme des intensificateurs émotionnels ou poétiques, des traducteurs sensoriels et tridimensionnels du texte initial. Ces dernières années, ce rapport s'est troublé. Même si je suis toujours hanté par de forts désirs d'adaptation, j'engage plus souvent le travail par la matière ou les concepts en guidant les événements sensoriels vers la dramaturgie dont le plateau a besoin. Et cette bascule vient principalement de nouveaux champs d'exploration générés par les technologies d'aujourd'hui qui m'ont amené à imaginer un théâtre où les éléments de sidération (trouble visuel, décalage rythmique, ambiguïté de l'image) deviennent moteurs narratifs et dramaturgiques. Et c'est à partir d'eux que la dramaturgie émerge, se construit, en réflexion constante avec leur résonance dans les multiples versants d'une écriture contemporaine.

Dans la pluridisciplinarité inhérente au théâtre de marionnette, le choix des objets, leur esthétique, est un acte dramaturgique. Le plateau est un lieu d'émergence sensorielle. Chaque objet y est choisi pour sa densité poétique, sa force symbolique. Le théâtre de la sidération passe aussi, pour moi, par cette micro-dramaturgie de la matière. Dans ce contexte, les nouvelles technologies sont apparues comme de nouvelles sources de jeu et de dramaturgies possibles mais

apportant aussi des contraintes intéressantes. Ces gageures m'ont donné envie de créer avec ces matériaux nouveaux, réalité virtuelle, animatronique, intelligences artificielles, pour lesquelles il n'existe pas de socle dramaturgique correspondant, peu ou pas de littérature poétique connexe, mais qui sont riches de promesses dramaturgiques dystopiques, de science-fiction ou fantastiques. Ces technologies récentes, sans répertoire établi, m'intéressent aussi pour ce vide matériel : elles obligent à créer de nouvelles dynamiques d'écritures, de nouveaux contextes théâtraux, *in vivo*. Et aussi, elles engendrent un nouveau rapport au spectateur, totalement inédit.

Le masque augmenté (masque qui a sa vie propre, qui est porté par le spectateur et qui transmet des informations à ce dernier) en est un exemple fort. Il génère une double narration, celle, intérieure, de l'acteur-spectateur qui le porte (et qui devient le récepteur-acteur d'un univers climatique fécond) et celle du dispositif global lui-même. Il immerge ce spectateur-acteur dans un univers altéré que les autres spectateurs observent et décryptent. Il installe d'emblée un climat de vertige poétique. Le récit cadre s'en trouve consolidé mais la narration interne reste mouvante avec une marge d'improvisation, d'impromptus. Les choix techniques et esthétiques deviennent le socle même de l'expérience dramaturgique. La sidération sensorielle ouvre un point d'accès à une perception et à une expérience symbolique ou poétique du réel. Le spectateur n'assiste pas seulement à une scène : il est convoqué, traversé, rendu perméable. La sidération naît de cette charge émotionnelle, qui déborde les cadres ordinaires du théâtre.

## Marionnette, ambiguïté vitale et sidération

*Dans Imomushi, la marionnette semble suspendue entre vie et mort, provoquant un trouble qui rappelle la scène de Mélite étudiée par Sandrine Berrégard, où Érašte est frappé d'horreur à la vue des amants supposés morts. Pensez-vous que la matérialité propre de la marionnette — sa corporéité ambiguë — intensifie la sidération liée à la perte ou à la*

*trahison ? Cherchez-vous à faire émerger une forme de transcendance à travers cette perturbation visuelle ?*

La marionnette est déjà un objet ambivalent, entre mort et vie, entre inertie et pulsion. Dans *Imomushi*, cette ambiguïté est centrale. Elle est renforcée par le réalisme physique de ce corps revenu brûlé et tronqué par la guerre. Un corps qui porte les stigmates de la mort mais un corps paradoxalement vivant (par son appétit de vivre et par l'animation du marionnettiste invisible). Ce corps, sans bras ni jambes, n'est plus qu'un tronc et un regard avide et silencieux. La marionnette agit, elle désire, elle provoque. Les acteurs qui gravitent autour d'elle décryptent partiellement ses désirs et pulsions. Il y a là une forme de sidération qui est spectaculaire (le corps réaliste et invraisemblable dans le même temps) et métaphysique : qu'est-ce qui fait qu'un objet nous touche ? Qu'est-ce qu'un désir sans langage porté par un objet ? Et comment un marionnettiste traduit-il ce désir porté par un corps si limité ? On touche au cœur des enjeux de manipulation et du sens porté par la manipulation d'un objet vivant, activé par le geste plastique et par un rapport intime avec la matière. C'est le regard donné à cet objet (par l'art du marionnettiste) qui lui donne une conscience. Et cette vie activée est un choc visuel accru par un autre réalisme, celui du plateau de théâtre devenu hanté par une vie trouble et probablement insoutenable pour le spectateur, celle d'un objet mort-vivant.

La marionnette, par sa nature même, est toujours un corps en suspens. Elle vit à travers un autre, mais elle semble aussi vivre malgré cet autre. Ce paradoxe la rend fascinante. Elle évoque un corps sans autonomie, et pourtant, elle contient une charge d'âme, un souffle qui transmute son état d'objet. Cette ambivalence intensifie encore la sidération lorsqu'elle est liée à des thèmes comme la mort, la solitude ou l'abandon : on ne sait plus ce que l'on regarde (un cadavre animé ? Un être empêché ?). La marionnette devient le lieu d'un drame existentiel. Et c'est dans cette incertitude, dans ce flottement entre incarnation et absence, qu'émerge parfois une forme de transcendance et qu'elle devient mystique. Le spectateur projette, imagine, complète. Il est troublé par ce qu'il voit et par ce qu'il ressent sans

pouvoir l'expliquer. C'est là, pour moi, que réside la force de l'objet qui prend vie.

## Formes marionnettiques et effets spécifiques de sidération

*En tant que codirecteur du festival Orbis Pictus, vous explorez une pluralité de formes : marionnettes portées, objets détournés, ombres, etc. Avez-vous observé que certaines de ces formes marionnettiques provoquent plus intensément une sidération particulière, par exemple par la création d'un double inquiétant ou d'un effet cauchemardesque, comme dans No hay ser padre siendo Rey ?*

Certaines formes provoquent une sidération plus marquée : les marionnettes grandeur nature, les objets anthropomorphiques... Le trouble peut naître de l'excès de réalisme comme de son absence. Mais il y a un effet propre à la marionnette qui génère de l'inquiétude et qui est l'effet de double. Le moment où l'objet devient presque humain, où l'humain prend une énergie d'objet sur le plateau. Le spectateur se perd, ne sait plus où situer la vie et s'ouvre à une confusion fertile, une inquiétude diffuse que l'on retrouve dans les récits fantastiques qui traitent du double comme d'un rendez-vous avec la mort. Comme si cette possible démultiplication de soi créait un vertige dans la machine qui impose la disparition d'un des deux doubles et le plus souvent du vrai.

Ces formes marionnettiques portent une charge de sidération à la frontière entre le familier et de l'insolite, une zone trouble connue sous le nom de « vallée de l'étrange<sup>1</sup> ».

Les marionnettes à taille humaine, les formes étranges, molles, altérées, les objets qui s'animent de manière inattendue génèrent un

---

1. Le terme *uncanny valley* (« vallée de l'étrange », ou parfois « vallée de l'inquiétante étrangeté ») a été proposé en 1970 par Masahiro Mori, roboticien japonais. Il décrit le sentiment de malaise ou de sidération que l'on ressent lorsqu'un objet artificiel (robot, poupée, marionnette, image numérique) ressemble presque à un humain, sans l'être tout à fait.

effet de saisissement. Cela rejoint la notion d'inquiétante étrangeté mais aussi, plus viscéralement, une forme de perception, presque physique, chez le spectateur. Cette puissance viscérale du trouble est une porte toujours prête à s'entrouvrir avec la marionnette. Cela dépend des techniques marionnettiques mais la marionnette, portée notamment, est une merveilleuse vectrice de climat mental. Elle donne forme à des angoisses diffuses, qui ne sont pas dicibles mais que l'on va clairement ressentir.

Dans *Téléportation*, ce sont les spectateurs eux-mêmes qui deviennent opérateurs de la fiction. Le masque qu'ils portent isole, canalise leur perception et les rend à la fois acteurs et cobayes. Ils deviennent partie intégrante d'un rituel. Ce renversement du point de vue (être dans l'image plutôt que devant elle) participe pleinement à cette esthétique de la sidération. Il y a là une force archaïque : l'objet devient fétiche, le geste devient invocation. C'est un théâtre du trouble et de la fascination.

Enfin, dans le cadre d'*Orbis Pictus*, ce sont souvent les formes les plus hybrides qui produisent un impact de sidération, les objets mutants, les figures grotesques, les entités informes. Ces formes déplacent le regard, forcent le spectateur à reconsidérer ce qu'il voit et ce qu'il croit voir et questionnent aussi le genre *marionnette* comme concept dans lequel gisent tous les arts dans le temps et l'espace.

## Silence, immobilité et sidération morale

*Liliane Picciola montre que la sidération chez Rotrou est davantage morale que physique, marquée par le silence et la confusion intérieure. Dans vos spectacles, notamment Noirs comme l'ébène, comment mobilisez-vous le silence ou l'immobilité de la marionnette pour susciter une sidération morale ou métaphysique, plutôt qu'un simple choc visuel ?*

Le silence densifie l'image. Mais surtout, il la fait parler autrement. Tout est dramaturgie sur le plateau : un son, une apparition fugace, un souffle, un mot. Chaque signe trouve sa place dans cet équilibre des forces de narration où le texte n'est plus

central. L'immobilité, elle, vient suspendre le temps, comme un gel de la pensée. Ce gel est une traduction de la violence ressentie, d'un trouble traumatique devenu image symbolique. Dans *Noirs comme l'ébène*, certaines marionnettes sont placées là, immobiles, comme les témoins muets d'un drame plus vaste. Elles n'expliquent rien. Mais elles imposent une présence qui déstabilise. Elles obligent à l'introspection, à une forme de sidération intérieure. Ce n'est pas un choc visuel, c'est un ralentissement du rythme intérieur du spectateur. Un vertige. D'autres personnages répètent certaines actions au ralenti. Ils prennent la valeur de souvenirs marquants dans une forme de mémoire collective inventée, comme un registre du trouble, patiemment tenu, et dont on décide de ressortir les épreuves les moins corrodées par le temps pour réanimer l'histoire, sa violence contenue et dans cette violence contenue, la substantifique violence émotionnelle.

Je crois que la sidération, si elle semble venir d'un choc frontal ou d'un effet spectaculaire due aux gestes plastiques et au plaisir que procure la surprise offerte au spectateur, procède également d'une lente dérive sensorielle. C'est une sidération immersive, où le spectateur glisse dans un état second. C'est là que les masques et les marionnettes jouent un rôle crucial.

## Rhétorique de l'image et narration sidérante

*Christophe Couderc souligne que certaines tragédies s'appuient sur la puissance du récit plutôt que sur la monstration directe. Dans Téléportation, comment équilibrez-vous narration et image scénique pour susciter la sidération ? Le masque augmenté joue-t-il un rôle dans cette rhétorique visuelle où la sidération serait moins spectaculaire qu'immersive ?*

Dans *Téléportation*, la narration n'est pas frontale. Le maître de cérémonie accueille le public qui s'installe et prend, au fur et à mesure du spectacle, des places qui sont en réalité des rôles. Chaque strate de public entre progressivement dans un rôle par des éléments de jeu qui lui sont confiés ou attribués. Les objets y sont interactifs et

ont une capacité à augmenter chaque spectateur pour l'amener à agir comme un personnage du récit global qui s'écrit, individuellement et en groupe, avec des incertitudes et des surprises. La narration est fragmentaire, lacunaire, dissoute dans les sensations du public, dans le nombre grandissant de spectateurs-acteurs, dans les aléas du spectacle et dans les impulsions du maître de cérémonie. Ce n'est pas seulement un récit que l'on suit, mais une suite d'images, de stimulations, de situations perceptives.

Le masque augmenté y joue un rôle fondamental : il focalise l'attention, il rend le spectateur poreux à une narration sensorielle. Un exosquelette dramaturgique place les spectateurs dans une situation où tous portent le récit et le découvrent dans le même temps, au fil des sons, des objets manipulés, des voix intérieures. Le masque augmenté, lui, combiné à des éléments technologiques internes (sonores, vibratoires ou visuels) et à une partition d'interactions, fait du corps du spectateur (augmenté lui aussi) un lieu d'étrangeté. Il déplace l'humain hors de ses repères spectaculaires mais également expressifs. Il trouble la lisibilité. Le visage du spectateur disparaît et devient surface d'écriture dramaturgique, la parole est détournée, le mouvement devient mécanique ou animal. Ce trouble est un des leviers de la sidération.

La double narration, composée d'un récit sonore perçu à l'intérieur du masque et d'un récit visuel auquel le spectateur participe, naît dans *Téléportation* du décalage entre ce qu'il voit — le dispositif, le masque, l'objet animé — et ce qu'il ressent : l'histoire, les émotions projetées, les affects déclenchés. Cette stratification produit une tension. Elle ouvre un espace mental, poétique et parfois dérangent. La marionnette amplifie cela : elle est à la fois vide et chargée, manipulée (vie factice) et (réellement) vivante. Elle ne joue pas, elle est. Et cette présence paradoxale déstabilise et force le regard à se poser autrement. La sidération n'y est pas liée à un moment spectaculaire ou dramatique particulier du récit mais elle est immersive, diffuse, parfois douce, parfois dérangement. Le spectateur est capté par des micro-événements, il entend dans son masque ou dans l'objet qu'il manipule des indications poétiques qui l'amènent à vivre une histoire personnelle tout en activant les éléments du récit cadre. Le masque

l'empêche de regarder autour de lui comme dans un espace classique. Il le force à s'enfoncer dans un espace imaginaire, volontiers hypnotique. La narration est suspendue dans le silence entre deux images. C'est là que naît la sidération : dans cette tension entre ce qui est montré et ce qui ne l'est pas, entre ce qui est perçu et ce qui est interprété et dans un nouveau rapport au public, hyper-immersif, ultra sensoriel.

## Violence scénique, souffrance marionnettique

*Plusieurs de vos créations (Le Golem, Imomushi) mettent en scène des figures marionnettiques soumises à des formes de supplice ou de défiguration. Quels types de violence vous semblent les plus efficaces pour provoquer une sidération scénique ? Utilisez-vous la répétition ou l'effacement de sens, comme dans les suicides vidés de morale chez Marlowe analysés par Irène Vilquin ?*

La violence ici est d'abord une violence sensorielle et psychique qui s'intensifie au fil du récit vers une violence physique et spectaculaire. Dans *Le Golem* comme dans *Imomushi*, la marionnette souffre non seulement dans son corps matériel, mais dans sa présence même, son trouble identitaire, son étrangeté physique, sa défiguration partielle. Cette altérité crée un choc où le spectateur est confronté à une figure qui échappe aux codes habituels du corps humain. La répétition de climats scéniques suggère une temporalité lancinante qui installe une tension croissante, proche de l'obsession. Cette répétition peut aussi être une manière d'effacer le sens immédiat, de le vider de sa morale ou de sa linéarité. Cette approche vise à ouvrir une faille où la violence devient un phénomène à ressentir, à vivre. Le spectateur est invité à une expérience où la souffrance marionnettique devient un questionnement sur la vie, la mort, l'identité et la fragilité du corps (objet). C'est cette ambiguïté, ce flottement entre présence et absence, vie et mort, qui intensifie la sidération scénique.

Je crois qu'il s'agit également d'insérer la tension du mystère, de l'inexplicable mystique dans laquelle se cache un sens qu'on ne

perçoit pas immédiatement. *Le Golem* de Meyrink porte en lui plus de mystères qui laissent à réfléchir que de lumière crue. Et face à ces mystères, une forme de révélation vient plus tardivement. Dans cette adaptation, la marionnette à taille humaine, double *golemique* de l'acteur est l'objet de choix pour démontrer la supercherie de l'identité et la pureté de l'amnésie. Le spectacle traduit une révolte face à une identité qui nous est assignée et à celle que l'on revendique, les deux relevant de la même absurdité. Dans *Le Golem* comme dans *Imomushi*, les personnages centraux trouveront leur salut dans l'anéantissement. La marionnette comme l'acteur se fondent dans un absolu.

## Sidération par surprise ou par rituel

*Dans La Tragédie du sac de Cabrières, Nina Hugot évoque une sidération surgie de la brutalité inattendue. À l'opposé, certaines de vos créations semblent s'inscrire dans un théâtre du rituel, voire du magique. Préférez-vous provoquer la sidération par des ruptures soudaines ou par une lente montée rituelle ? Comment la marionnette soutient-elle l'une ou l'autre de ces dynamiques ?*

La surprise brutale crée une déstabilisation instantanée du spectateur, tandis que la sidération rituelle s'installe lentement, en tissant un climat de tension et de mystère qui finit par submerger. Les deux me fascinent et sont utilisées, selon les nécessités du plateau. La marionnette est un vecteur idéal pour ces deux dynamiques. Dans un choc soudain, elle peut surgir de façon inattendue, sa corporéité étrange ou imparfaite amplifie l'effet de rupture. Mais elle est aussi légitime et intense dans le rituel auquel elle est originellement liée. Ses gestes, son immobilité paradoxale et ses déplacements mécaniques créent un rythme qui peut renforcer la montée progressive vers la sidération.

La marionnette peut être un pont entre ces températures scéniques : elle porte à la fois l'élément de surprise, par sa présence inusitée et saisissante, et la profondeur rituelle, par son langage

corporel singulier. Ces formes de sidération se nourrissent l'une de l'autre pour ouvrir une expérience où le fantastique et l'émotion se déploient pleinement.

## Iconoclasme contemporain et images sidérantes

*Dans la première modernité, les guerres de religion ont nourri une iconographie violente et sidérante. Vos spectacles, souvent marqués par une charge visuelle forte, s'inspirent-ils d'un iconoclasme contemporain, technologique, médiatique ou politique ? Et comment le masque augmenté redéfinit-il la réception de ces images ?*

Si certains de mes spectacles s'inscrivent dans une forme d'iconoclasme contemporain c'est peut-être dans la mesure où ils touchent avant tout par leur impact visuel et technologique à travers une esthétique qui interroge notre rapport aux symboles. Le masque augmenté joue, avec cette question, un rôle central dans une redéfinition de l'iconoclasme. Il est à la fois un filtre et un amplificateur : il déstructure le visage humain tout en lui conférant une dimension symbolique, fétichiste, voire cybernétique. Il renforce la sidération en brouillant les repères identitaires, rendant l'image plus énigmatique, plus troublante, et donc plus puissante dans sa capacité à toucher profondément le spectateur. Et il est porteur d'un sens qui va nourrir un dessein secret, celui de révéler le mystère du spectacle qui s'écrit et s'invente, pour partie, en direct. Le masque augmenté est un vecteur de transformation de l'image scénique, une porte vers un iconoclasme renouvelé qui questionne autant le visible que l'invisible. Mais surtout, il est un appareillage scénique et technologique aux atouts précieux, capable de transmettre des instructions gorgées de dramaturgie à un spectateur qui devient, tel un acteur possédé, porteur d'une partie du spectacle, de textes ou de gestes fondateurs du récit qui s'écrit. La démultiplication de ces objets au plateau convoque un nouveau genre de spectacle, immersif et participatif, aux narrations multiples et enchevêtrées qui tend vers un *climax* commun et dans

lequel on ne sait plus qui est véritablement uniquement spectateur ou entièrement acteur.

## Sidération et enjeu politique ou existentiel

*Le théâtre de la sidération dans la première modernité servait aussi une finalité politique ou philosophique. Vos créations, comme Noirs comme l'ébène, cherchent-elles à confronter le spectateur à des questions existentielles ou politiques ? Quel rôle la marionnette joue-t-elle dans cette mise en crise du regard ?*

*Noirs comme l'ébène* est une adaptation sombre du conte de Blanche-Neige, centrée autour de la figure de la sorcière. Le récit créé prend la forme d'un rituel, presque archaïque, où le conte perd son vernis enfantin pour révéler ses strates plus profondes : jalousie, abandon, solitude, vieillissement, hérédité et désir de contrôle sur l'autre. La marionnette, dans ce contexte, agit comme un double symbolique. Elle matérialise l'écart entre l'humain et le destin, tout ce qu'il ne maîtrise pas. Les masques et objets marionnettiques introduisent une distance sensorielle et poétique qui met le regard en tension. Ils révèlent les zones d'ombre de l'âme humaine avec une intensité que le corps d'un acteur n'atteint pas. La marionnette vient aussi renforcer symboliquement les zones de pouvoir détenues par les acteurs qui s'imposent sur les objets grâce auxquels ils augmentent leur pouvoir, leur force maléfique. La marionnette joue aussi un rôle esthétique autant qu'elle augmente les moments de crise. Elle perturbe la logique narrative classique, elle dérègle la perception. Et dans cette dérégulation naît, je crois, une forme d'interrogation existentielle.

## Sidération et salut

*Vous avez évoqué à plusieurs reprises la dimension rituelle du théâtre, notamment par le biais de l'animation magique de l'objet. Dans The Tragedy of Mariam, Sophie Lemerrier-Goddard évoque une stupeur qui conduit à la conjuration du désastre. Pensez-vous que la sidération peut, au-delà de l'effroi, ouvrir à une forme de salut ou de reconfiguration intérieure du spectateur ?*

Je crois que la sidération, au-delà de l'effroi, du choc, peut ouvrir une voie de salut ou de transformation intérieure du spectateur. Le théâtre, dans sa dimension rituelle, agit comme un espace où le sensible est intensifié, où l'objet animé, le masque, deviennent des vecteurs magiques capables de provoquer une stupeur du spectateur. Cette sidération est une faille, une ouverture qui permet une reconfiguration intime, une prise de conscience nouvelle vers un précipice intime à explorer. Elle offre un moment suspendu où le spectateur éprouve un déplacement de son regard, de ses émotions et certainement de ses certitudes. Le théâtre sidérant, à travers ses formes hybrides et ses rituels, devient un lieu d'accueil de chaos et de renaissance où le spectacle agit comme dans un rituel de guérison collective et individuelle. Je crois aussi que la dimension participative permet aux spectateurs de retrouver, par une énergie, la communion qui était spontanée lors des rassemblements religieux ou populaires du passé.

La marionnette est un art magique, pas seulement dans le sens de l'illusion ou de la technique maîtrisée, mais dans celui plus ancien, plus archaïque, de la magie rituelle ; un art qui convoque les puissances invisibles, qui manipule des présences. Quand un objet s'anime, il y a une foi en une vie fictive qui se met en place mais aussi quelque chose qui relève de la transe, d'une forme de somnambulisme communicatif qui passe du manipulateur au spectateur. La marionnette s'adresse à quelque chose d'inconscient, de primitif. La sidération qu'elle provoque est proche de la révélation, elle ouvre un seuil entre les mondes. Avec la technologie, ce champ magique se déploie : lumière fragmentée et contrôlée, sons spatialisés, mouvements automatisés... Tout cela amplifie l'étrangeté. Mais au fond, c'est

toujours un rituel : on convoque une présence, on lui donne corps, on la laisse parler et on espère qu'elle nous révélera quelque chose.

## Vers un théâtre sidérant augmenté ?

*Envisagez-vous d'approfondir l'usage de technologies immersives (réalité virtuelle, animatronique, dispositifs interactifs) pour renouveler l'expérience sidérante du théâtre ? Ces outils pourraient-ils, selon vous, prolonger la sidération émotionnelle et spirituelle que vous recherchez déjà par la marionnette ?*

Il y a dans les technologies immersives un potentiel de renouvellement de l'expérience théâtrale et de son impact sensoriel sur le spectateur. La réalité virtuelle, l'animatronique ou encore les dispositifs interactifs offrent de nouveaux moyens de plonger le spectateur au cœur d'un univers sensoriel et émotionnel intense, amplifiant ainsi la sidération. L'enjeu est de créer une synergie entre ces outils modernes et les formes traditionnelles, pour prolonger la sidération sensorielle et visuelle. Dans cette hybridation pourrait se profiler un théâtre sidérant augmenté, où la technologie serait un prolongement organique de la vie scénique, ouvrant de nouvelles voies de transformation pour le spectateur. L'intelligence artificielle peut être un levier puissant pour enrichir cette expérience sidérante augmentée. Elle peut personnaliser l'immersion en adaptant en temps réel le spectacle aux réactions du spectateur, créer des interactions plus fluides et organiques avec les marionnettes et leurs dispositifs animatroniques, voire générer des éléments textuels, visuels ou sonores uniques à chaque représentation. C'est peut-être aussi la voie à une nouvelle forme de collaboration créative où la spontanéité et l'imprévu peuvent nourrir le jeu scénique. C'est réellement un potentiel partenaire dans une dramaturgie vivante, qui, en amplifiant la dimension sensorielle et émotionnelle d'un spectacle, resterait au service de la poésie du spectacle et des intentions d'un metteur en scène.



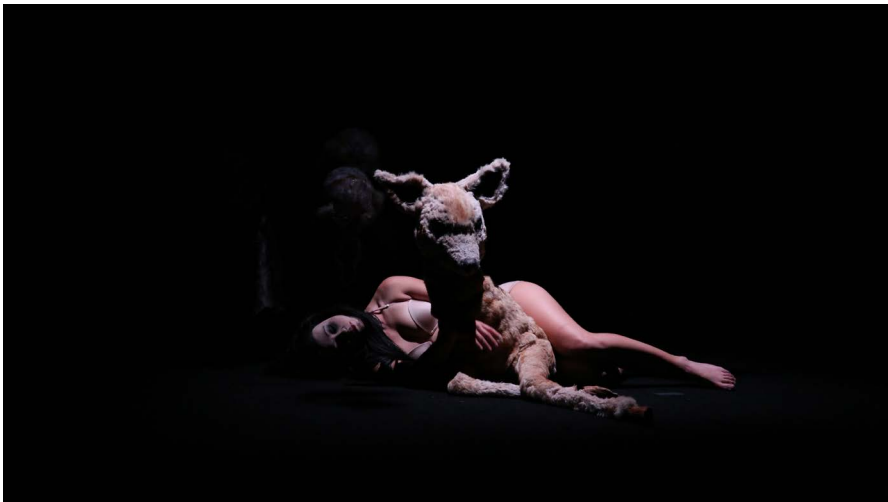
*Mille et une nuits*, 2007. Crédits photos : C<sup>ic</sup> Pseudonymo.



*Imomushi*, 2009. Crédits photos : Grégory Marza et C<sup>ic</sup> Pseudonymo.



*Imomushi*, 2009. Crédits photos : Grégory Marza et C<sup>ic</sup> Pseudonymo.



*Noirs comme l'ébène*, 2018. Crédits photos : C<sup>ic</sup> Pseudonymo.

Entretien



*Incantations*, 2018. Crédits photos : C<sup>ic</sup> Pseudonymo.



*Téléportation*, 2023. Crédits photos : C<sup>ic</sup> Pseudonymo.



*Le Golem*, 2024. Crédits photos : C<sup>ic</sup> Pseudonymo.



*Open HaiKu*, 2025. Crédits photos : C<sup>ic</sup> Pseudonymo.